IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI OPERASIONAL TRANSPORTER NARECHA

(Studi Kasus: PT. Narecha Putra Logistik)

NUR ASMAWATI
H1101211014

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASIFAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI OPERASIONAL TRANSPORTER NARECHA

(Studi Kasus: PT. Narecha Putra Logistik)

NUR ASMAWATI
H1101211014

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	: Implementasi Metode Design Spint Dalam Perancangan Desain User Interface Sistem Informasi Operasional Transporter Narecha (Studi Kasus: PT. Narecha Putra Logistik)
Nama Mahasiswa	: Nur Asmawati
NIM	: H1101211014
Jurusan/Program Studi	: Sistem Informasi/Sistem Informasi
Tanggal Lulus	: 18 Juli 2025
SK Pembimbing	: 3451/UN22.8/TD.06/2024/1 November 2024
SK Penguji	: 2149/UN22.8/TD.06/2025/11 Juli 2025

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Nurul Mutiah, S.T., M.T.	Syahru Rahmayudha, S.Kom.,M.Kom.
NIP. 198711182015042002	NIDK. 8884370018

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Renny Puspita Sari, S.T., M.T.	Ilhamsyah, S.Si., M.Cs.
NIP. 198704182015042001	NIP. 198405102012121001

Pimpinan Sidang (merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji)
Nurul Mutiah, S.T., M.T.	Syahru Rahmayudha, S.Kom.,M.Kom.
NIP. 198711182015042002	NIDK. 8884370018

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

ii

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nur Asmawati
NIM	: H1101211014
Program Studi/Jurusan	: Sistem Informasi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen Ilmiah Tugas Akhir in mengandung unsur pelanggaran akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 18 Juli 2025

Nur Asmawati
H1101211014

IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI OPERASIONAL TRANSPORTER NARECHA

(Studi Kasus: PT. Narecha Putra Logistik)

Abstrak

Banyak perusahaan yang menghadapi kesulitan dalam mengelola data secara manual dan terfragmentasi di era digitalisasi yang menuntut efisiensi operasional. Salah satu perusahaan transportasi PT. Narecha Putra Logistik menghadapi masalah seperti pemantauan kinerja yang buruk, pelaporan yang tidak efisien, dan integrasi informasi operasional. Metode Design Sprint digunakan dalam penelitian ini untuk membuat antarmuka pengguna untuk Sistem Informasi Operasional Transporter lebih mudah digunakan dan meningkatkan transparansi proses. Metode *Design Sprint* yang diaplikasikan mencakup lima tahapan: *Understand* (identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan pembuatan user persona), *Diverge* (pengumpulan ide dan perumusan solusi melalui *user flow* serta *how might be*), *Decide* (perumusan wireframe sebagai kerangka dasar), *Prototype* (pembuatan desain interaktif menggunakan alat seperti Figma) dan *Validate* (pengujian melalui user-task based serta evaluasi usability dengan skala Likert). Hasil pengujian menunjukkan bahwa responden berhasil menyelesaikan seluruh skenario. Evaluasi usability melalui kuesioner menghasilkan skor: *Learnability* 4,4; *Satisfaction* 4,3; *Efficiency* 4,0; *Memorability* 4,5; dan *Errors* 4,0. Meskipun aspek *Learnability* dan *Memorability* telah optimal, perlu penyempurnaan pada efisiensi alur kerja dan pemberian informasi pada input data. Dengan demikian, desain antarmuka yang dihasilkan tidak hanya intuitif dan responsif tetapi juga berpotensi mendukung pengembangan fitur lanjutan, seperti integrasi dengan sistem keuangan dan platform eksternal. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan sistem informasi operasional berbasis website di era digital.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Antarmuka Pengguna, Design Sprint, Usability Testing, PT. Narecha Putra Logistik

IMPLEMENTATION OF THE DESIGN SPRINT METHOD IN THE DESIGN OF THE USER INTERFACE NARECHA TRANSPORTER OPERATIONAL INFORMATION SYSTEM

(Case Study: PT. Narecha Putra Logistik)

Abstract

Many companies encounter difficulties managing data manually and in a fragmented manner in a digital era that demands operational efficiency. One transportation company, PT. Narecha Putra Logistik, faces issues such as poor performance monitoring, inefficient reporting, and inadequate integration of operational information. This study employs the Design Sprint methodology to develop a user interface for the Transporter Operational Information System that is easy to use and enhances process transparency. The applied Design Sprint method consists of five stages: Understand (identifying user needs through interviews and creating user personas), Diverge (gathering ideas and formulating solutions through user flows and "How might we" questions), Decide (creating wireframes as a foundational framework), Prototype (developing an interactive design using tools such as Figma), Validate (testing through user-task based evaluations and usability assessments using a Likert scale). Testing results indicate that the respondent successfully completed all scenarios. Usability evaluation questionnaires yielded scores of 4.4 for Learnability, 4.3 for Satisfaction, 4.0 for Efficiency, 4.5 for Memorability, and 4.0 for Errors. Although Learnability and Memorability are optimal, improvements are required in workflow efficiency and input guidance. Consequently, the resulting user interface is not only intuitive and responsive but also has the potential to support the development of advanced features, such as integration with financial systems and external platforms. This research provides a significant contribution to the development of web-based operational information systems in the digital era.

Keywords: *Information System, User Interface, Design Sprint, Usability Testing, PT. Narecha Putra Logistik*

PRAKATA

Dengan memanjatkan segala puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul "Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Desain User Interface Sistem Informasi Operasional Transporter Narecha Logistik" dapat terselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam proses memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tanjungpura.

Penulis menerima banyak bantuan dan bimbingan selama proses penulisan Tugas Akhir ini. Dengan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan kepada penulis baik secara materi dan moral sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Nurul Mutiah, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing pertama yang selalu memberikan masukan dan saran selama perkuliahan dan proses penelitian dilakukan.
3. Bapak Syahru Rahmayudha, S.Kom., M.Kom., Dosen Pembimbing kedua, yang telah membantu dalam pemilihan judul penelitian, dan terus memberikan inspirasi, dorongan, masukan, nasihat dan bimbingan selama penelitian.
4. Ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan selaku Dosen Penguji pertama yang telah memberi saran dam masukan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.
5. Bapak Ilhamsyah, S.Si., M.Cs., selaku Dosen Penguji kedua yang telah memberi saran dan masukan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.
6. Bapak Sahroni selaku Direktur Utama CV.IdeKite Indonesia yang telah memberikan arahan dan pendampingan selama proses penelitian dilaksanakan.
7. PT.Narecha Putra Logistik selaku tempat penyedia studi kasus dalam penelitian ini dan telah memberikan kesempatan sebagai tempat penelitian dilaksanakan.
8. Marta Agustina Sagala dan Farahdiba Helwa Latifah selaku rekan tim perancangan sistem dan pelaksanaan penelitian.
9. Bapak Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tanjungpura.
10. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan di Program Studi Sistem Informasi Universitas Tanjungpura yang telah membantu selama proses penelitian.
11. Kepada Feri, selaku suami saya yang sudah memberikan dukungan penuh dan menemani selama ini.

12. Kepada Sabina, Weni dan Suranti, selaku teman-teman yang memberikan semangat dan senantiasa menemani pengerjaan tugas akhir saya hingga selesai.
13. Kepada diri saya sendiri yang tetap bertahan sejak awal perkuliahan hingga pada akhirnya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan penulisan, penulis telah berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang diberikan oleh pembaca untuk membantu penulis memperbaiki penelitian di masa mendatang. Semoga semua orang yang membaca mendapatkan manfaat dari penelitian ini.

Pontianak, 18 Juli 2025

Nur Asmawati
H1101211014

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK ..... **ii**
Abstrak ..... **iv**
Abstract ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI **6**
2.1 Tinjauan Pustaka. 6
2.1.1 Sistem Informasi Operasional 6
2.1.2 Website 6
2.1.3 Logistik 6
2.1.4 Perancangan 7
2.1.5 User Interface 7
2.1.6 Design Sprint 8
2.1.7 User Persona 9
2.1.8 User Flow 10
2.1.9 Wireframe 10
2.1.10 Usability Testing 10
2.1.11 Triangulasi Data Kualitatif 12
2.2 Penelitian Terdahulu 13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **15**
3.1 Metodologi Penelitian 15
3.1.1 Tahapan Perancangan Design User Interface 16
3.1.2 Tools 18
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN **19**
4.1 Understand 19

4.2 Diverge 24
4.2.1 How Might Be 24
4.2.2 User Flow 26
4.3. Decide 32
4.4. Prototype 52
4.5. Validate 80
4.6. Pengujian Usability Testing 82
BAB V HASIL PENGUJIAN DAN EVALUASI 86
5.1 Hasil Pengujian dengan User-Task Based 86
5.2 Hasil Pengujian Usability Testing 92
5.2.1 Penilaian Kuantitatif 93
5.2.2 Penilaian Kualitatif 95
BAB VI PENUTUP 103
6. 1 KESIMPULAN 103
6.2 SARAN 104
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN 107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Metode Design Sprint..... 8
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian IS Research……15
Gambar 3. 2 Flowchart Penelitian..... 16
Gambar 4. 1 *User* Persona Direktur……...22
Gambar 4. 2 *User* Persona Administrator..... 23
Gambar 4. 3 *User Flow Login*..... 26
Gambar 4. 4 *User Flow Dashboard*..... 26
Gambar 4. 5 *User Flow* Tambah Data..... 27
Gambar 4. 6 *User Flow* Edit Data..... 28
Gambar 4. 7 *User Flow* Hapus Data..... 29
Gambar 4. 8 *User Flow* Lihat Data..... 30
Gambar 4. 9 *User Flow* Rekap Data Dan Cetak Pdf..... 30
Gambar 4. 10 *User Flow* Pengaturan Akses (Ubah Peran Akun)..... 31
Gambar 4. 11 *User Flow* Pengaturan Akses (Registrasi Akun)..... 31
Gambar 4. 12 *Wireframe* Login..... 32
Gambar 4. 13 *Wireframe* Profil..... 33
Gambar 4. 14 *Wireframe* Dashboard..... 34
Gambar 4. 15 *Wireframe* Kelola Kontainer..... 35
Gambar 4. 16 *Wireframe* Tambah Data Kontainer..... 36
Gambar 4. 17 *Wireframe* Upload File..... 37
Gambar 4. 18 *Wireframe* Lihat Data Kontainer..... 37
Gambar 4. 19 *Wireframe* Informasi Berhasil..... 38
Gambar 4. 20 *Wireframe* Rekap Data..... 39
Gambar 4. 21 *Wireframe* Dashboard Bahan Pangan..... 39
Gambar 4. 22 *Wireframe* Tambah Data Bahan Pangan..... 40
Gambar 4. 23 *Wireframe* Upload File..... 41
Gambar 4. 24 *Wireframe* Informasi Berhasil..... 41
Gambar 4. 25 *Wireframe* Lihat Data Bahan Pangan..... 41
Gambar 4. 26 *Wireframe* Rekap Data..... 42
Gambar 4. 27 *Wireframe* Dashboard Import..... 43
Gambar 4. 28 *Wireframe* Tambah Data Import..... 44
Gambar 4. 29 *Wireframe* Lihat Data Import..... 44
Gambar 4. 30 *Wireframe* Rekapitulasi Data..... 45
Gambar 4. 31 *Wireframe* Dashboard Muprek..... 46
Gambar 4. 32 *Wireframe* Rekapitulasi Muprek..... 46
Gambar 4. 33 *Wireframe* Dashboard Telimen..... 47
Gambar 4. 34 *Wireframe* Rekapitulasi Telimen..... 47
Gambar 4. 35 *Wireframe* Pengaturan Akses..... 48
Gambar 4. 36 *Wireframe* Registrasi..... 49
Gambar 4. 37 *Wireframe* Registrasi (Verifikasi Email)..... 50
Gambar 4. 38 *Wireframe* Registrasi (Buat Kata Sandi)..... 51
Gambar 4. 39 *Wireframe* Registrasi (Periksa Informasi)..... 51
Gambar 4. 40 *Prototype* Form Login..... 52
Gambar 4. 41 *Prototype* Informasi Data Tidak Sesuai..... 53

Gambar 4. 42 *Prototype* Dashboard 53
Gambar 4. 43 *Prototype* Profil 54
Gambar 4. 44 *Prototype* Dashboard Kontainer 55
Gambar 4. 45 *Prototype* Form Tambah Data Kontainer 56
Gambar 4. 46 *Prototype* Upload File 57
Gambar 4. 47 *Prototype* Informasi Berhasil 58
Gambar 4. 48 *Prototype* Edit Data Kontainer 58
Gambar 4. 49 *Prototype* Informasi Edit Berhasil 59
Gambar 4. 50 *Prototype* Tindakan 59
Gambar 4. 51 *Prototype* Konfirmasi Tindakan 60
Gambar 4. 52 *Prototype* Informasi Hapus Berhasil 60
Gambar 4. 53 *Prototype* Lihat Data Kontainer 60
Gambar 4. 54 *Prototype* Informasi Berhasil Disimpan 61
Gambar 4. 55 Rekapitulasi Data Kontainer 61
Gambar 4. 56 *Prototype* Informasi Berhasil 62
Gambar 4. 57 *Prototype* Dashboard Bahan Pangan 62
Gambar 4. 58 *Prototype* Form Tambah Data Bahan Pangan 63
Gambar 4. 59 *Prototype* Lihat Data Bahan Pangan 64
Gambar 4. 60 *Prototype* Rekapitulasi Data Bahan Pangan 65
Gambar 4. 61 *Prototype* Informasi Berhasil 65
Gambar 4. 62 *Prototype* Dashboard Import 66
Gambar 4. 63 *Prototype* Form Tambah Data Import 66
Gambar 4. 64 *Prototype* Upload File 67
Gambar 4. 65 *Prototype* Informasi Berhasil 68
Gambar 4. 66 *Prototype* Tampilan Data Baru 68
Gambar 4. 67 *Prototype* Lihat Data Import 69
Gambar 4. 68 *Prototype* Rekap Data Import 69
Gambar 4. 69 *Prototype* Dashboard Muprek 70
Gambar 4. 70 *Prototype* Form Tambah Data Muprek 70
Gambar 4. 71 *Prototype* Lihat Data Muprek 71
Gambar 4. 72 *Prototype* Rekap Data Muprek 71
Gambar 4. 73 *Prototype* Informasi Berhasil 72
Gambar 4. 74 *Prototype* Dashbaord Telimen 72
Gambar 4. 75 *Prototype* Form Tambah Data Telimen 73
Gambar 4. 76 *Prototype* Upload File 73
Gambar 4. 77 *Prototype* Informasi Berhasil 74
Gambar 4. 78 *Prototype* Rekapitulasi Data Telimen 74
Gambar 4. 79 *Prototype* Dashboard Pengaturan Akses 75
Gambar 4. 80 *Prototype* Form Pendaftaran 75
Gambar 4. 81 *Prototype* Verifikasi Email 76
Gambar 4. 82 *Prototype* Informasi Kesalahan 77
Gambar 4. 83 *Prototype* Membuat Kata Sandi 77
Gambar 4. 84 *Prototype* Periksa Informasi 78
Gambar 4. 85 *Prototype* Informasi Berhasil 78
Gambar 4. 86 Tampilan Akun Baru 79
Gambar 4. 87 *Prototype* Mengubah Akses Akun 79

Gambar 4. 88 *Prototype* Informasi Berhasil 80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 13
Tabel 4. 1 Daftar pertanyaan Direktur 19
Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan Administrator 19
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Direktur 20
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Administrator 20
Tabel 4. 5 How Might We 24
Tabel 4. 6 Pengujian *User-Task Based* 80
Tabel 4. 7 Pernyataan dan Pertanyaan *Usability Testing* 82
Tabel 5. 1 Hasil Pengujian Skenario Registrasi 86
Tabel 5. 2 Hasil Pengujian Skenario Login 87
Tabel 5. 3 Hasil Pengujian Skenario Profil 87
Tabel 5. 4 Hasil Pengujian Skenario Pemilihan Fitur 88
Tabel 5. 5 Hasil Pengujian Skenario Penambahan Data 89
Tabel 5. 6 Hasil Pengujian Edit Data 89
Tabel 5. 7 Hasil Pengujian Skenario Hapus Data 90
Tabel 5. 8 Hasil Pengujian Skenario Cetak Data 90
Tabel 5. 9 Hasil Pengujian Skenario Pengaturan Akses 91
Tabel 5. 10 Hasil Pengujian Skenario Log Out 92
Tabel 5. 11 Penyajian Hasil Kuantitatif Pengujian *Usability Testing* 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Report Daily Design Sprint 107
Lampiran 2 Tautan Figma dan Prototype..... 112
Lampiran 3 Hasil Wawancara Direktur PT. Narecha Putra Logistik..... 113
Lampiran 4 Hasil Wawancara Admin PT. Narecha Putra Logistik 114
Lampiran 5 Pengujian User-task based..... 115
Lampiran 6 Pertemuan Daily Design Sprint 117
Lampiran 7 Pertemuan Daily Design Sprint (Lanjutan) 117
Lampiran 8 Pertemuan Daily Design Sprint (Lanjutan) 118
Lampiran 9 Pertemuan Daily Design Sprint (Lanjutan) 118
Lampiran 10 Pertemuan Daily Design Sprint (Lanjutan) 119

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia yang serba cepat dan terdigitalisasi, pengelolaan transporter yang efektif dan efisien menjadi sangat penting bagi perusahaan-perusahaan yang ingin tetap kompetitif. Pengelolaan transporter yang tepat, meliputi aspek kuantitas, kualitas, waktu dan biaya, dapat berubah menjadi aset berharga bagi organisasi publik yang mana dapat berfungsi sebagai sumber pendapatan strategis dan berkontribusi dalam mendorong aktivitas ekonomi. Dalam pengelolaan transporter diperlukannya teknologi untuk menjadi patokan dalam efektivitas perusahaan, dengan memanfaatkan teknologi memungkinkan informasi dapat diakses secara efisien dan data yang disajikan akurat dan tepat (Erfianto & Nudin, 2022). Sayangnya salah satu perusahaan di Kota Pontianak menghadapi tantangan dalam mengelola operasional transporter yaitu PT. Narecha Putra Logistik.

PT. Narecha Putra Logistik adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pergudangan dan distribusi barang yang berlokasi di Kota Pontianak tepatnya di Jl. Tabrani Ahmad Gg. Serumpun 2 No. A12, Desa/Kelurahan Sungai Jawi Dalam, Kec. Pontianak Barat. Perusahaan ini menawarkan layanan pergudangan, jasa angkutan, logistik dan kebutuhan pangan. Dengan operasional perusahaan, seperti pelaporan pajak, pengelolaan kontainer, kebutuhan pangan, tracking biaya transportasi, pembayaran buruh supir, pengelolaan dokumen, dan lain-lain. Namun, perusahaan ini menghadapi masalah dalam mengintegrasikan sistem operasional yang menyebabkan kesulitan dalam pengelolaan data dan informasi, keterbatasan pelaporan dan dokumentasi, serta kesulitan dalam tracking dan rekapan tagihan bulanan. Masalah ini menghambat efisiensi dan transparansi operasional, yang merupakan kunci dalam industri transporter yang kompetitif. Dengan permasalahan tersebut, diperlukannya sebuah sistem yang dapat mengintegrasikan semua operasional perusahaan agar proses bisnis menjadi lebih efisien, transparan dan akuntabilitas. Untuk membangun sistem yang baik, maka diperlukan perancangan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

User interface merupakan metode interaksi antara program dan penggunanya . Istilah *user interface* seringkali digunakan sebagai pengganti *Human Computer Interaction,* yang mencakup semua elemen interaksi antara manusia dan komputer. Segala sesuatu yang tampak di layar, dibaca dalam dokumentasi, dan dioperasikan melalui keyboard atau mouse, semuanya termasuk dalam *user interface.*

Perancangan *user interface* yang baik dapat diimplementasikan dengan menggunakan metode *design sprint*. Metode *design sprint* merupakan pendekatan desain yang dibuat oleh Google untuk memecahkan masalah dan menguji ide-ide baru dengan cepat dengan melibatkan pengguna dalam proses desain, pembuatan *prototype*, dan pengujian untuk mendapatkan hasil dalam waktu yang singkat, pendekatan ini dipilih berdasarkan kebutuhan untuk membuat *prototype* dengan cepat karena keterbatasan waktu (Ramadan et al., 2019). Metode *design sprint* terdiri dari lima langkah, yaitu *Understand, Diverge, Decide, Prototype, Validate* (Anggraini et al., 2022) . Dengan Digunakannya metode *design sprint* pada aplikasi transporter PT. Narecha Putra Logistik maka pengguna dapat mempunyai gambaran secara visual terkait aplikasi transporter narecha.

Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan sistem informasi operasional transporter PT. Narecha Putra Logistik dengan menggunakan metode *Design Sprint*. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan nilai tambah terhadap pengalaman *user* mengenai simulasi terkait sistem informasi operasional transporter yang akan dikembangkan serta diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan transporter maupun logistik di era digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka didapatlah beberapa rumusan masalah yang digunakan sebagai landasan penelitian yaitu:

1. Bagaimana membantu pihak PT. Narecha Putra Logistik dalam memberikan visualisasi alur sistem informasi operasional pengelolaan data transporter PT. Narecha Putra Logistik?
2. Bagaimana cara merancang *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam pengelolaan data transporter PT.Narecha Putra Logistik?

3. Bagaimana mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap desain *user interface* sistem informasi operasional transporter PT.Narecha Putra Logistik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi beberapa hal, antara lain:

1. Merancang *User Interface* yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk sistem informasi operasional transporter PT.Narecha Putra Logistik.
2. Perancangan *user interface* akan dilakukan dengan menggunakan metode design sprint dengan melibatkan pengguna agar *user interface* yang dirancang memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Melakukan evaluasi dengan menggunakan *Usability Testing* terhadap desain *user interface* untuk menilai sejauh mana kemudahan dan kepuasan pengguna dari efisiensi sistem informasi operasional transporter PT.Narecha Putra Logistik.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *user interface* bukan pengembangan sistem.
2. Penelitian ini akan fokus pada 5 tahapan metode *design sprint* yaitu *Understand, Diverge, Decide, Prototype, Validate.*
3. Rancangan desain tampilan berbasis *website*.
4. Pengujian hanya dilakukan kepada satu orang.
5. Melakukan evaluasi dengan menggunakan metode *usability testing.*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti

   Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai perancangan *design user interface*. Selain itu,

penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang metode *design sprint* dalam perancangan aplikasi berbasis *website*.

2. Bagi PT. Narecha Putra Logistik

   Penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam peningkatan kinerja operasional dan nilai tambah bagi PT. Narecha Putra Logistik.

3. Bagi Jurusan Sistem Informasi

   Studi ini memberikan referensi dan studi kasus nyata tentang penerapan metode *design sprint* untuk perancangan antarmuka pengguna (UI) pada sistem informasi operasional. Ini sangat membantu Jurusan Sistem Informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang yang meliputi fenomena perkembangan transporter di dunia logistik dan gambaran umum permasalahan yang dialami oleh studi kasus hingga solusi berupa sistem informasi operasional berbasis *website* dalam mengatasi persoalan pada studi kasus.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas secara singkat landasan teori yang digunakan dalam penelitian dan tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai pembanding dan dasar pengembangan dengan topik penelitian saat ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan metode yang digunakan dalam proses penelitian untuk menghasilkan luaran yang sesuai dengan tujuan dari penelitian dalam memecahkan masalah dengan cara struktural. Secara umum, penelitian ini menggunakan metode IS *Research* dan metode *design sprint* yang dijelaskan dalam alur penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan alat dan bahan penelitian untuk merancang desain *user interface* sistem informasi operasional transporter narecha.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan dari *user interface*. Analisis dan perancangan dilakukan berdasarkan dengan metode *design sprint* yang meliputi 5 tahapan yaitu *Understand, Diverge, Decide, Prototype* dan *Validate.*

BAB V HASIL PENGUJIAN DAN EVALUASI

Pada bab ini membahas tentang hasil dari pengujian skenario dan pengujian *usability testing* serta evaluasi dari hasil pengujian.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini menghasilkan kesimpulan dari hasil keseluruhan proses penelitian dan saran dari bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.