PENERAPAN METODE *DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS* DALAM PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* E-KINERJA BERBASIS *WEB* BKPSDM BENGKAYANG

ANDRY MAULANA
H1101191070

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENERAPAN METODE *DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS* DALAM PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* E-KINERJA BERBASIS *WEB* BKPSDM BENGKAYANG

ANDRY MAULANA
H1101191070

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
2026

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	:	Penerapan Metode *Double Diamond Process* Dalam Perancangan Ulang *User Interface* E-Kinerja Berbasis *Web* BKPSDM Bengkayang
Nama Mahasiswa	:	Andry Maulana
NIM	:	H1101191070
Jurusan/Program Studi	:	Sistem Informasi
Tanggal Lulus	:	30 Juli 2026
SK Pembimbing	:	No.4527/DST/UN22.8/DT.00.09/2026/21 Juli 2026
SK Penguji	:	No.5122/DST/UN22.8/DT.00.09/2026/31 Juli 2026

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Ibnur Rusi, S.Kom., M.M.	Renny Puspita Sari, S.T., M.T.
NIP. 198907282019031008	NIP. 198704182015042001

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Ilhamsyah, S.Si., M.Cs.	Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405102012121001	NIP. 198902012019031008

Pimpinan Sidang (Merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (Merangkap anggota penguji)
Ibnur Rusi, S.Kom., M.M.	Renny Puspita Sari, S.T. M.T.
NIP. 198907282019031008	NIP. 198704182015042001

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

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

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Andry Maulana
NIM	: H1101191070
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 ini mengandung unsur pelanggaran integritas 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, 29 Juli 2026

Andry Maulana
H1101191070

PENERAPAN METODE *DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS* DALAM PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* E-KINERJA BERBASIS *WEB* BKPSDM BENGKAYANG

ABSTRAK

Website E-Kinerja BKPSDM (Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia) merupakan sistem informasi yang digunakan untuk mendukung pengelolaan dan pelaporan kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN). Namun, berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, ditemukan beberapa permasalahan pada antarmuka dan pengalaman pengguna yang menyebabkan kesulitan dalam penggunaan sistem seperti tampilan yang kurang terstruktur, serta rendahnya kemudahan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *Website* E-Kinerja BKPSDM menggunakan metode *Double Diamond* guna meningkatkan kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna. Metode *Double Diamond* diterapkan melalui empat tahapan, yaitu *Discover, Define, Develop, dan Deliver*. *Prototype* diuji menggunakan metode *Task Completion dan System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan ASN Staff Pelaksana sebagai responden. Pengujian *Task Completion* menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 88,7% dengan 133 dari 150 tugas berhasil diselesaikan. Sementara itu, pengujian SUS memperoleh skor rata-rata sebesar 78,58 yang termasuk dalam kategori *Grade* B, *Adjective Rating "Good"*, dan tingkat penerimaan "*Acceptable*". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Double Diamond* berhasil menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna pada *Website* E-Kinerja BKPSDM.

Kata Kunci: UI/UX, *Double Diamond*, *Usability*, *System Usability Scale* (SUS), E-Kinerja BKPSDM, *User Experience*

APPLICATION OF THE DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS IN THE REDESIGN OF THE WEB BASED E-KINERJA USER INTERFACE AT BKPSDM BENGKAYANG

ABSTRACT

The E-Kinerja website of BKPSDM (Human Resources Development and Personnel Agency) is an information system used to support the management and reporting of State Civil Apparatus (ASN) performance. However, based on the results of distributed questionnaires, several issues regarding the user interface and user experience were identified. These issues caused difficulties in using the system, such as a poorly structured layout and a lack of ease in completing certain tasks. Therefore, this study aims to redesign the UI/UX of the E-Kinerja BKPSDM Website using the Double Diamond method to enhance usability and user experience. The Double Diamond method was applied through four stages: Discover, Define, Develop, and Deliver. The prototype was tested using the Task Completion and System Usability Scale (SUS) methods, involving ASN Implementing Staff as respondents. The Task Completion test resulted in a success rate of 88.7%, with 133 out of 150 tasks successfully completed. Meanwhile, the SUS test achieved an average score of 78.58, which falls into the Grade B category, with an Adjective Rating of "Good", and an "Acceptable" acceptability level. These results demonstrate that the application of the Double Diamond method successfully produced a UI/UX design that aligns with user needs and is capable of improving the user experience on the E-Kinerja BKPSDM Website.

***Keywords**: UI/UX, Double Diamond, Usability, System Usability Scale (SUS), BKPSDM E-Kinerja, User Experience.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Double Diamond Design Process* dalam Perancangan Ulang *User Interface* E-Kinerja Berbasis *Web* BKPSDM Bengkayang" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu Nurdin dan Yusmaniar serta kakak saya yang bernama Eka Fitriani yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan dukungan untuk kelancaran saya dalam mengerjakan penelitian ini.
2. Bapak Ibnur Rusi, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing akademik serta dosen pembimbing I dan ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Ilhamsyah, S.Si., M.Cs. dan Bapak Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun agar tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Seluruh dosen pengajar dan staff di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tanjungpura yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
5. Pihak Kantor BKPSDM (Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia) Kabupaten Bengkayang yang telah menerima dan mengizinkan penulis melakukan penelitian tugas akhir ini.
6. Teman-teman Sigesfo (Sistem Informasi Angkatan 2019) yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang UI/UX.

Pontianak, 29 Juli 2026

Andry Maulana
H1101191070

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xiii
1. BAB I 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II 5
2.1 Dasar Teori 5
2.1.1 Sistem informasi 5
2.1.2 Aplikasi Berbasis *Website* 5
2.1.3 Human Computer Interaction 6
2.1.4 Usability 6
2.1.5 E-Kinerja (Elektronik Kinerja BKN) 6
2.1.6 E-Kinerja BKPSDM Bengkayang 7
2.1.7 Metode *Double Diamond Design* 8
2.1.8 System Usability Scale 9
2.2 Tinjauan Pustaka 11
BAB III 13
3.1 Kerangka Kerja Penelitian 13
3.1.1 Environment 14
3.1.2 IS Research 14
3.1.3 Knowledge Base 14
3.2 Metode Penelitian 15
BAB IV 17
4.1 Tahap *Discover* 17
4.1.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Terbuka 17
4.1.2 Daftar Pertanyaan Terbuka dan Jawaban Responden 18
4.1.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Tertutup 19
4.1.4 Hasil Kuesioner Tertutup 19
4.2 Tahapan *Define* 21
4.3 *User* Persona 24
4.4 Analisa Kebutuhan Fungsional 25
4.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 27
4.6 *Use Case Diagram* General 28

4.7 *Use Case* General (Admin Kepala) 29
4.8 *Use Case Detail – Login* 29
4.9 *Use Case Detail – Dashboard* 30
4.10 *Use Case Detail* – Statistik Kinerja Bulanan 30
4.11 *Use Case Detail* – SKP Bawahan 31
4.12 *Use Case Detail* – Manajemen Kinerja Harian 31
4.13 *Use Case Detail – User* Management 31
4.14 *Use Case* General ASN Ahli Madya 32
4.15 *Use Case Detail – Login* 32
4.16 *Use Case Detail – Dashboard* 33
4.17 *Use Case Detail* – Statistik Kinerja Bulanan 33
4.18 *Use Case Detail* – Target dan Realisasi Tahunan 34
4.19 *Use Case Detail* – Manajemen Kinerja Harian 34
4.20 *Use Case Detail – User* Management 35
4.21 Perancangan *Activity Diagram* 35
4.22 Perancangan *Activity Diagram* Pegawai ASN SKP harian 36
4.23 Perancangan *Activity Diagram* Pegawai ASN SKP Bulanan 36
4.24 Perancangan *Activity Diagram* Pegawai ASN SKP Tahunan 37
4.25 Perancangan *Activity Diagram* Admin Kepala SKP Harian 37
4.26 Perancangan *Activity Diagram* Admin Kepala SKP Bulanan 38
4.27 Perancangan *Activity Diagram* Admin Kepala SKP Tahunan 38
4.28 Perancangan Antarmuka 39
BAB V 47
5.1 Proses Desain Elemen *User Interface* 47
5.2 Proses Desain Komponen (Component Design) 47
5.3 Proses Desain Antarmuka Menggunakan Figma 48
5.4 Proses Pembuatan *Prototype* Interaktif Menggunakan Figma Make 49
5.5 Implementasi Antarmuka *Prototype* 50
5.6 Implementasi Antarmuka *Login* 50
5.7 Implementasi Antarmuka *Login* – Pemilihan Role 50
5.8 Implementasi Antarmuka *Login* – Pengisian Kredensial 51
5.9 Implementasi Antarmuka *Dashboard* Kinerja 52
5.10 Implementasi Antarmuka Statistik Kinerja Bulanan 52
5.11 Implementasi Antarmuka Manajemen SKP Tahunan 53
5.12 Implementasi Antarmuka Manajemen SKP Bulanan 54
5.13 Implementasi Antarmuka Modal Tambah Periode SKP 54
5.14 Implementasi Antarmuka Modal Detail Target SKP 55
5.15 Implementasi Antarmuka Modal Konfirmasi Hapus 55
5.16 Implementasi Antarmuka Modal Edit Target SKP 56
5.17 Implementasi Antarmuka Manajemen SKP Bulanan dengan Turunan 57
5.18 Implementasi Antarmuka Modal Tambah SKP Bulanan 57
5.19 Implementasi Antarmuka Kinerja Harian 58
5.20 Implementasi Antarmuka Input SKP Harian 58
5.21 Implementasi Antarmuka Laporan Kinerja 59
5.22 Implementasi Antarmuka Konfirmasi Export PDF 59
5.23 Implementasi Antarmuka Profil Pengguna 60

5.24 Implementasi Antarmuka Pengaturan Sistem 60
5.25 Pengujian *Prototype* Menggunakan Metode *Double Diamond* 61
5.26 Tujuan Pengujian *Prototype* 61
5.27 Hasil Pengujian Usability 61
5.28 Hasil Task Completion 61
5.29 Hasil Perhitungan *System Usability Scale* (SUS) 63
5.30 Distribusi dan Interpretasi Skor SUS 65
BAB VI 66
6.1 Kesimpulan 66
6.2 Saran 67
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN 70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen Pengujian *System Usability Scale* 10
Tabel 2.2 Kajian Peneliti 11
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Terbuka 17
Tabel 4.2 Jawaban Pertanyaan Terbuka Danang 18
Tabel 4.3 Jawaban Pertanyaan Terbuka Rilo 18
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan Tertutup 19
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Jawaban Kuesioner Tertutup, Skala 1–5 (N=29) 19
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Jawaban Kuesioner Tertutup, Kategorikal (N=29) 20
Tabel 4.7 *Discover* 21
Tabel 4.8 *Define* 22
Tabel 4.9 *Use Case Login* 29
Tabel 4.10 *Use Case Dashboard* 30
Tabel 4.11 *Use Case* Statistik Kinerja Bulanan 30
Tabel 4.12 SKP Bawahan 31
Tabel 4.13 *Use Case* Kinerja Harian 31
Tabel 4.14 *Use Case User* Management 31
Tabel 4.15 *Use Case Login* ASN 32
Tabel 4.16 *Use Case Dashboard* ASN 33
Tabel 4.17 *Use Case* Statistik Kinerja Bulanan ASN 33
Tabel 4.18 *Use Case* Realisasi Tahunan 34
Tabel 4.19 *Use Case* Realisasi Harian 34
Tabel 4.20 *Use Case* Realisasi Tahunan 35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BKPSDM Bengkayang 7
Gambar 2.2 *Double* Diaomond Design..... 8
Gambar 2.3 Adjective Rating.....11
Gambar 3.1 Framework IS Research 13
Gambar 3.2 Metode Penelitian..... 15
Gambar 4.1 *User* Persona 24
Gambar 4.2 *User* Persona Pegawai..... 24
Gambar 4.3 *Use Case Diagram* General..... 28
Gambar 4.4 *Use Case Diagram* General (Admin Kepala) 29
Gambar 4.5 *Use Case Login* ASN..... 32
Gambar 4.6 *Activity Diagram* General..... 35
Gambar 4.7 *Activity Diagram* ASN 36
Gambar 4.8 *Activity Diagram* ASN SKP Bulanan..... 36
Gambar 4.9 *Activity Diagram* ASN SKP Tahunan..... 37
Gambar 4.10 *Activity Diagram* ASN SKP Harian 37
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Admin Kepala dan Kepala Dinas SKP Bulanan . 38
Gambar 4.12 *Activity Diagram* ASN SKP Tahunan..... 38
Gambar 4.13 Antarmuka *Login* E-Kinerja..... 39
Gambar 4.14 Antarmuka *Dashboard* 40
Gambar 4.15 Antarmuka Kinerja Harian 40
Gambar 4.16 Antarmuka Input Kinerja Harian..... 41
Gambar 4.17 Antarmuka Manajemen SKP..... 42
Gambar 4.18 Antarmuka Manajemen SKP – Tambah Target SKP Tahunan 42
Gambar 4.19 Antarmuka Manajemen SKP – Edit Target SKP Tahunan 43
Gambar 4.20 Antarmuka Manajemen SKP – Konfirmasi Hapus Data..... 44
Gambar 4.21 Antarmuka Manajemen SKP Bulanan..... 44
Gambar 4.22 Antarmuka Laporan Kinerja..... 45
Gambar 4.23 Antarmuka Statistik Kinerja Bulanan..... 46
Gambar 5.1 Proses Desain Komponen..... 47
Gambar 5.2 Proses Desain Antarmuka pada Figma..... 48
Gambar 5.3 Proses Pembuatan *Prototype* Interaktif pada Figma Make 49
Gambar 5.4 Implementasi Antarmuka *Prototype*..... 49
Gambar 5.5 Antarmuka *Prototype Login* E-Kinerja ASN..... 50
Gambar 5.6 Antarmuka *Prototype Login* – Pemilihan Role Pengguna..... 50
Gambar 5.7 Antarmuka *Prototype Login* – Pengisian *User*name dan Password.. 51
Gambar 5.8 Antarmuka *Prototype Dashboard* Kinerja..... 52
Gambar 5.9 Antarmuka *Prototype* Statistik Kinerja Bulanan..... 52
Gambar 5.10 Antarmuka *Prototype* Manajemen SKP Tahunan..... 53
Gambar 5.11 Antarmuka *Prototype* Manajemen SKP Bulanan 54
Gambar 5.12 Antarmuka *Prototype* Modal Tambah Periode SKP Tahunan 54
Gambar 5.13 Antarmuka *Prototype* Modal Detail Target SKP Tahunan 55
Gambar 5.14 Antarmuka *Prototype* Modal Konfirmasi Hapus Data..... 55
Gambar 5.15 Antarmuka *Prototype* Modal Edit Target SKP Tahunan 56
Gambar 5.16 Antarmuka *Prototype* Manajemen SKP Bulanan dengan Turunan . 57

Gambar 5.17 Antarmuka *Prototype* Modal Tambah SKP Bulanan..... 57
Gambar 5.18 Antarmuka *Prototype* Halaman Kinerja Harian 58
Gambar 5.19 Antarmuka *Prototype* Input SKP Harian 58
Gambar 5.20 Antarmuka *Prototype* Laporan Kinerja 59
Gambar 5.21 Antarmuka *Prototype* Konfirmasi Export PDF 59
Gambar 5.22 Antarmuka *Prototype* Profil Pengguna..... 60
Gambar 5.23 Antarmuka *Prototype* Pengaturan Sistem..... 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Tampilan Kuesioner Google Form (1) 70
Lampiran 2 - Tampilan Kuesioner Google Form (2) 70
Lampiran 3 – Tampilan Kuesioner Google Form (3)..... 71
Lampiran 4 – Presentasi di depan pegawai 71
Lampiran 5 – Pertemuan bersama pegawai 72

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan sebuah Aplikasi Berbasis *website* melalui aplikasi E-Kinerja menjadi salah satu strategi utama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik dan operasional pemerintah daerah (Gusty, 2020) Implementasi sistem berbasis teknologi bertujuan untuk mengoptimalkan proses pelaporan kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN). Dengan adanya sistem ini, pejabat penilai dapat lebih mudah dalam memantau dan menilai kinerja secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023, yang menegaskan bahwa penilaian kinerja ASN harus didasarkan pada aspek perencanaan, pencapaian, dan perilaku. Menurut Satriya (2021) *website* E-Kinerja ini merupakan bagian dari inisiatif dalam pengembangan tata kelola pemerintahan berbasis elektronik (e-*Government*). Dengan adanya E-Kinerja, proses penilaian kinerja ASN menjadi lebih transparan, objektif, dan dapat diukur dengan lebih baik.

Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Bengkayang bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi kepegawaian dan pengembangan kompetensi sumber daya manusia di lingkungan pemerintah daerah. BKPSDM menerapkan *website* E-Kinerja yang mencatat tugas harian, target bulanan, dan target tahunan sebagai alat evaluasi kinerja ASN. Aplikasi E-Kinerja adalah salah satu *website* yang menunjang proses untuk menjadi alat ukur kinerja seorang ASN berdasarkan beban kerja, sehingga nantinya membantu dalam proses insentif bagi ASN serta membantu pengambilan keputusan dan kebijakan setiap pegawai daerah Ryan Andrian (2023). Berdasarkan wawancara dengan Danang Adi Sumarto, S.T., M.A.P. pada tanggal 19 Juni 2025, salah satu pegawai BKPSDM Bengkayang menyampaikan bahwa aplikasi E-Kinerja BKPSDM Bengkayang mulai digunakan sejak tahun 2022 dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi penilaian kinerja aparatur sipil negara sebagai bentuk penyesuaian BKPSDM Bengkayang di era teknologi informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan survei terhadap 30 orang pegawai, diketahui bahwa 40% responden menilai tampilan halaman daftar SKP cukup membingungkan (skor ≤ 2 dari 5), sementara 53,3% pegawai senior merasa bahwa alur input kinerja terlalu kompleks dan kurang ramah bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi. Di sisi lain, 36,7% responden menilai informasi pada halaman daftar SKP hanya "cukup" mudah dipahami (skor 3), dan hanya 10% yang menilai sangat mudah (skor 5). Selain itu, sebanyak 26,7% responden juga mengaku mengalami kesulitan saat mengakses *website* E-Kinerja melalui *laptop* & *smartphone*.

Dalam pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada aplikasi berbasis *web*, terdapat berbagai pendekatan dan metode yang dapat digunakan untuk merancang pengalaman pengguna yang efektif. Salah satu metode yang dikenal dalam bidang desain adalah *Double Diamond Design*. Menurut Ekky Febrihandani Rahmawati (2022) Metode *Double Diamond Design* adalah kerangka kerja ini dapat membantu tim desain dan non-desainer untuk membuat produk dengan mengembangkan proses lebih lanjut untuk pengalaman pengguna yang lebih baik. Dalam metode ini dibagi menjadi 4 fase, yakni fase *discover dan define* sebagai proses penemuan masalah yang terjadi, kemudian fase *develop dan deliver* sebagai proses penemuan solusi yang tepat bagi pengguna. Dari keempat tahapan tersebut, membentuk pola secara divergen dan konvergen berganda (Council, 2019).

Dari permasalahan dan penjelasan metode tersebut tersebut, maka dilakukan penelitian ilmiah yang berjudul "Penerapan Metode *Double Diamond Design Process* Dalam Perancangan Ulang *User Interface* E-Kinerja Berbasis *Web* BKPSDM Bengkayang", Penelitian tersebut merupakan salah satu upaya untuk melakukan evaluasi dan perancangan ulang yang akan meningkatkan kualitas *website* E-Kinerja, Harapannya dapat memudahkan dan meningkatkan pihak Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) dalam mengelola *Website* E-Kinerja BKPSDM Bengkayang diharapkan meningkatkan kepuasan pengguna, meminimalkan kesalahan interaksi, dan memperkuat citra profesional lembaga bagi masyarakat daerah Kabupaten Bengkayang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu pihak pengguna sistem E-Kinerja BKPSDM untuk memberikan gambaran sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan terkait tampilan halaman daftar SKP dan alur penginputan data yang membingungkan, terlalu kompleks dan sulit untuk digunakan, terutama ketika menggunakan *smartphone*?
2. Bagaimana pendekatan perancangan berbasis pengalaman pengguna dapat diterapkan dalam pembuatan *prototype* E-Kinerja untuk menghasilkan antarmuka yang lebih efektif dan bernilai tambah bagi BKPSDM Bengkayang?
3. Bagaimana cara menilai perancangan ulang antarmuka E-Kinerja yang dapat memudahkan pengguna untuk memahami sistem sehingga dapat memberikan kepuasan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendesain ulang antarmuka pengguna (*user interface*) yang tidak hanya menyelesaikan keluhan tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem E-Kinerja BKPSDM Bengkayang sehingga menjadi rekomendasi untuk pemerintah pusat.
2. Menerapkan metode *Double Diamond Design Process* sebagai pendekatan perancangan berbasis pengguna dalam pembuatan *prototype* E-Kinerja BKPSDM Bengkayang.
3. Melakukan pengujian dan evaluasi *usability* terhadap *prototype* E-Kinerja yang telah dirancang menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Batasan Masalah

1. Fokus pada perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *Website* E Kinerja tanpa implementasi di sistem.
2. Studi kasus terbatas pada BKPSDM Kabupaten Bengkayang.
3. Proses perancangan mengikuti empat tahap *Double Diamond: Discover, Define, Develop, Deliver.*

4. Pengujian *prototype* melibatkan sampel pegawai PNS aktif di lingkungan BKPSDM Bengkayang serta ASN di lingkungan pemerintah Kabupaten Bengkayang

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Peneliti, menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam penerapan metode *Double Diamond* untuk perancangan UI/UX. Serta memperdalam pemahaman tentang riset pengguna, *prototyping*, serta evaluasi interaktif antarmuka dalam konteks pemerintahan daerah.
2. Manfaat Bagi BKPSDM Bengkayang, memberikan rekomendasi desain antarmuka yang lebih informatif, intuitif, dan sesuai kebutuhan pegawai, sehingga meningkatkan kepuasan dan efisiensi penggunaan platform dari BKPSDM Bengkayang kepada pemerintah pusat. Mendukung peningkatan citra profesional dan kepercayaan publik melalui *platform* digital yang responsif dan *user-centered*. Meningkatkan efektivitas penggunaan Aplikasi *Website* E-Kinerja sebagai sistem internal instansi dengan alur kerja yang lebih jelas, dashboard laporan yang komprehensif, dan kemudahan akses bagi PNS.
3. Manfaat Bidang Ilmu Sistem Informasi, menjadi pedoman praktis penerapan metode *Double Diamond* dalam konteks instansi pemerintah untuk studi-studi UI/UX di masa depan, serta menjadi referensi empiris bagi peneliti lain dalam mengembangkan *framework* desain interaksi dan evaluasi *usability* di sektor publik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai struktur penulisan serta tahapan yang dilakukan dalam penelitian perancangan ulang antarmuka *Website* E-Kinerja BKPSDM Kabupaten Bengkayang. Sistematika penulisan disusun agar pembahasan dapat tersampaikan secara runtut dan sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.