

### BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat struktur kerja yang akan digunakan untuk menyusun urutan pengerjaan setiap tahap-tahap skripsi ini. Sehingga struktur kerja yang dijabar dalam Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1. Diagram metodologi penelitian

Berikut penjelasan dari setiap tahapan metodologi penelitian yang akan dilakukan:

### 3.1 Empathize

Pada tahap empathize, pertama-tama dilakukan pengumpulan data terkait permasalahan yang ada di website LPSE Tersebut, pengumpulan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara bersama dengan pakar, dan juga website tersebut dievaluasi dengan prinsip prinsip dari 8 Golden Rules agar mendapatkan *insight* yang lebih mendalam. Masukkan dari pakar tersebut bersama dengan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan prinsip 8 Golden Rules kemudian dijadikan pain points yang berfungsi untuk mencatat segala kekurangan dari website LPSE tersebut

### 3.2 Define

Pada tahap ini, berbagai temuan dan pain points yang telah diidentifikasi melalui observasi, wawancara dengan pakar, serta evaluasi berdasarkan prinsip 8 Golden Rules dianalisis lebih lanjut untuk menemukan pola dan keterkaitan antar masalah. Analisis tersebut dituangkan ke dalam bentuk affinity diagram yang membantu mengelompokkan isu-isu berdasarkan tema atau kategori yang serupa.

Melalui pengelompokan ini, diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami akar permasalahan utama dari website LPSE. Dari hasil tersebut, kemudian dirumuskan beberapa pertanyaan How Might We (HMW) sebagai bentuk reframing masalah ke dalam peluang desain. Pertanyaan HMW ini menjadi dasar eksplorasi solusi pada tahap ideasi.

Sebagai akhir dari tahap ini, dirumuskan sebuah Problem Statement yang merepresentasikan permasalahan inti dari sudut pandang pengguna, dan menjadi arah utama dalam perancangan solusi di tahap-tahap selanjutnya.

### 3.3 Ideate

Tahap Ideate dilakukan setelah permasalahan utama berhasil dirumuskan dalam bentuk Problem Statement pada tahap Define. Pada tahap ini, fokus utama adalah menghasilkan berbagai solusi potensial yang dapat menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Berdasarkan How Might We (HMW) dan hasil pengelompokan melalui affinity diagram, dilakukan sesi brainstorming untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Ide-ide tersebut tidak langsung disaring,

melainkan dikumpulkan sebanyak mungkin untuk mendorong pemikiran terbuka dan inovatif.

Ide-ide yang di dapat kemudian akan dijadikan panduan untuk pembuatan design baru untuk website LPSE yang akan dijadikan sebagai mockup di bagian prototyping

### **3.4 Prototype 1**

Tahap selanjutnya adalah Prototype, di mana dalam tahapan ini dibuatkan mockup yang didasarkan dari ide-ide yang telah dibuat pada tahap Ideate. Mockup ini berfungsi sebagai representasi visual dari solusi yang dirancang, dengan tujuan untuk memvisualisasikan tampilan, terhadap antarmuka yang baru.

Prototype akan dilakukan dalam 2 iteratif, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan ketimbang hanya melakukan 1 kali pendekatan iteratif. Alat yang digunakan untuk mendesain adalah dengan menggunakan Figma. Prototipe yang dihasilkan kemudian digunakan untuk diuji pada tahap selanjutnya yaitu Testing.

### **3.5 Test 1**

Tahap ini dilakukan untuk menguji seberapa memuaskan design yang telah dirancang pada tahap prototype pertama. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada 3 orang

Pengujian tersebut lebih terfokus pada design antarmuka seperti layout, warna, penggunaan Font, dan lain-lain. hasil masukan dari pengujian pertama pada tahapan tersebut yang kemudian akan dijadikan panduan di dalam pembuatan prototype iteratif kedua

### **3.6 Prototype 2**

Pada tahapan prototype kedua tersebut, hasil mockup dari prototype pertama yang ditambahkan dengan hasil masukan dari pengujian pertama pada tahap sebelumnya kemudian di sempurnakan agar menghasilkan hasil yang lebih intuitif dan memvisualisasikan alur bagaimana tampilan website LPSE yang baru bekerja. Setelah melakukan pembuatan prototype kedua yang telah mengalami perubahan yang didasari dari hasil pengujian yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka dilanjutkan ke tahap pengujian kedua.

### 3.7 Test2

Pada pengujian kedua (Test 2), prototipe hasil perancangan tahap sebelumnya diunggah ke platform Maze untuk dilakukan pengujian alur dan interaksi pengguna. Platform Maze digunakan untuk mensimulasikan pengalaman pengguna terhadap prototipe secara langsung dalam konteks pengujian jarak jauh (remote testing).

Pengujian dilakukan menggunakan metode usability testing, di mana partisipan diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas pada prototipe yang telah disiapkan. Pengujian ini dilakukan secara online melalui wawancara jarak jauh, dan melibatkan tiga partisipan yang sama seperti pada pengujian pertama, untuk menjaga konsistensi umpan balik dan perbandingan antara versi prototipe awal dan hasil perbaikan.

Dari hasil pengujian ini, diperoleh masukan-masukan yang akan dijadikan sebagai hasil Final sebelum memasuki tahap implementasi atau pembuatan website.

### 3.8 Implement

Setelah mendapatkan hasil final dari pengujian sesi 2, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan website menggunakan bahasa HTML, CSS, dan JavaScript yang digabungkan dengan menggunakan framework Next.js. Proses implementasi ini bertujuan untuk merealisasikan desain antarmuka yang telah diuji sebelumnya ke dalam bentuk website fungsional.

Pengembangan dilakukan secara iteratif dan modular, dimulai dari pembuatan struktur halaman, komponen antarmuka, hingga integrasi antarhalaman agar sesuai dengan alur yang telah dirancang pada prototipe. Selain itu, perhatian khusus juga diberikan terhadap aspek responsivitas, aksesibilitas, dan konsistensi desain guna memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil dari tahap implementasi ini menjadi dasar untuk melakukan evaluasi akhir terhadap kesesuaian antara desain dan sistem yang dibangun.

### 3.9 Evaluation

Pada tahap evaluasi, metode utama yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat keberhasilan aspek *usability* dari antarmuka website LPSE yang telah dirancang ulang. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada minimal 30 responden yang mewakili calon pengguna

sistem. SUS memberikan ukuran kuantitatif terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan interaksi pengguna secara keseluruhan.

Sebagai pelengkap, digunakan pula metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kepuasan pengguna terhadap sistem. EUCS mengukur persepsi pengguna akhir berdasarkan lima dimensi utama: content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert, kemudian dihitung dan dirata-rata per dimensi, serta dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah interpretasi. Hasil evaluasi EUCS melengkapi analisis usability dari SUS dengan memberikan gambaran lebih luas mengenai kualitas informasi dan tampilan antarmuka, serta menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi pengembangan sistem ke depannya.

### **3.10 Empathize**

Tahap empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, serta pengalaman pengguna terhadap website LPSE yang menjadi objek penelitian ini.

#### **3.10.1 Tampilan Original Website LPSE**

Gambar berikut menunjukkan tampilan antarmuka asli dari website LPSE yang menjadi objek utama dalam penelitian ini. Tampilan ini digunakan sebagai baseline atau acuan awal untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan desain yang kemudian menjadi dasar dalam proses redesign menggunakan pendekatan design thinking.

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian header dan hero section halaman beranda pada website LPSE.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



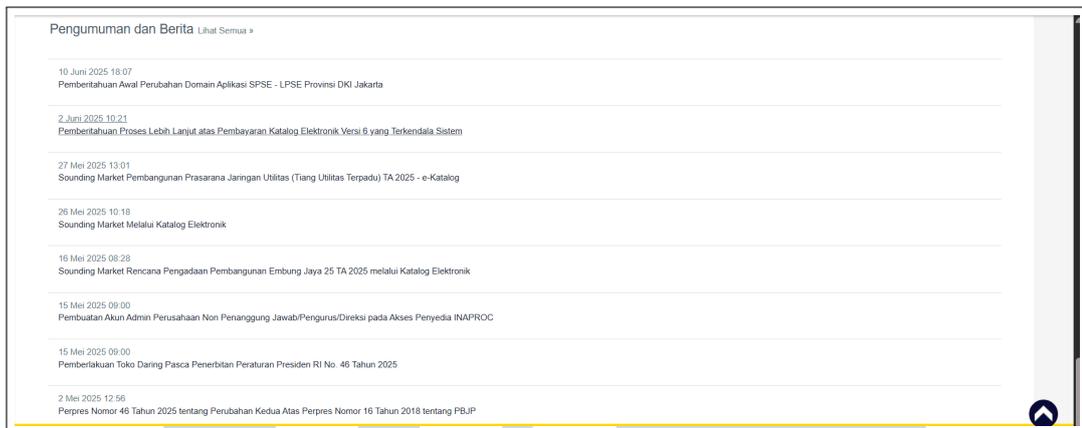
Gambar 3.2. Tampilan Asli Header Dan Hero Section Website LPSE

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian isi konten pada halaman beranda pada website LPSE.

No	Nama Paket	HPS	Akhir Pendaftaran
<b>Pengadaan Barang</b>			
<b>Jasa Konsultansi Badan Usaha Non Konstruksi</b>			
1	Rancangan dan Pedoman Penyusunan Laporan Keuangan Gabungan BUMD	Rp. 1.789.098.000,00	16 Juni 2025 08:00
<b>Pekerjaan Konstruksi</b>			
1	Belanja Modal Pemagaran Gedung Kantor Masjid Raya KH. Hasyim Asyari	Rp. 3.290.614.252,80	16 Juni 2025 16:00
2	Pekerjaan Konstruksi Pembangunan Puskesmas di Kelurahan Bale Kambang	Rp. 12.740.369.400,00	17 Juni 2025 10:00
3	Pembangunan Rumah Dinas Pulau Tidung	Rp. 5.515.992.941,42	16 Juni 2025 10:00
4	Jasa Konstruksi Pembangunan Gedung Parkir Umum Dinas Teknis Jabbaru (Lanjutan)	Rp. 135.000.000.000,00	11 Juni 2025 12:00
5	Rehabilitasi Total Puskesmas Kelurahan Johar Baru I	Rp. 18.925.630.400,00	16 Juni 2025 10:00
<b>Jasa Lainnya</b>			
1	Penyelenggaraan Jakarta Investment Festival 2025 (JIC)	Rp. 4.294.300.186,18	13 Juni 2025 16:00
2	Pemilihan Abang dan Nene Jakarta Timur	Rp. 869.712.749,00	13 Juni 2025 16:00
3	PEMILIHAN ABANG DAN NENE JAKARTA UTARA TAHUN 2025 (TENDER)	Rp. 1.096.351.403,20	13 Juni 2025 16:00
4	Pelaksanaan Sertifikasi SNI ISO	Rp. 334.887.833,00	17 Juni 2025 08:00
<b>Jasa Konsultansi Perorangan Non Konstruksi</b>			
1	Pengadaan Tenaga Ahli Programmer Senior - Android Developer Pengembangan Produk dan Layanan 3 #2	Rp. 100.650.000,00	13 Juni 2025 12:00
<b>Jasa Konsultansi Badan Usaha Konstruksi</b>			
1	Pengawasan Pemeliharaan Berkala Rumah Susun 7 (Jatinegara Kaum)	Rp. 409.368.000,00	13 Juni 2025 13:00
2	Pengawasan Pemeliharaan Berkala Rumah Susun 6 (Cipinang Besar Utara)	Rp. 138.861.000,00	13 Juni 2025 13:00

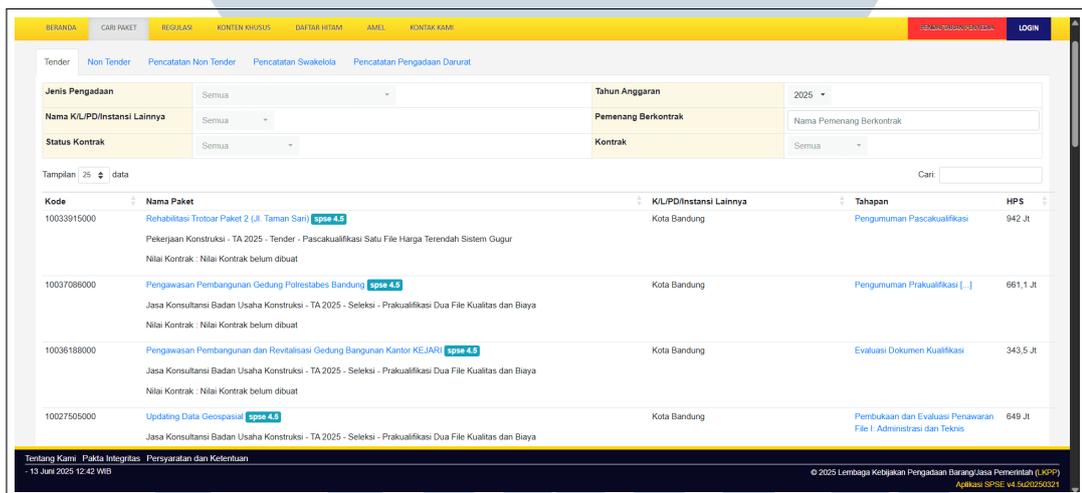
Gambar 3.3. Tampilan Content Section Pada Website LPSE

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian isi konten yang berupa pengumuman dan berita pada halaman beranda pada website tersebut.



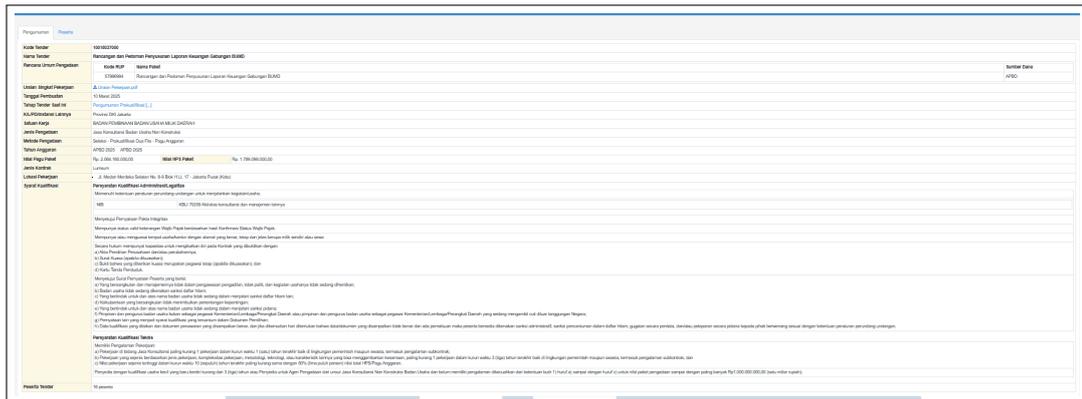
Gambar 3.4. Tampilan Content Pengumuman Dan Berita

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian halaman pencarian paket atau suatu proyek pada website tersebut.



Gambar 3.5. Tampilan Halaman Pencarian Paket

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian halaman detail pada suatu paket yang berisikan semua informasi mengenai paket atau proyek yang sedang di buka



Gambar 3.6. Tampilan Halaman Detail Paket

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian daftar peserta yang bertujuan untuk memberikan informasi siapa saja yang sedang mengikuti tender atau proyek tersebut

No	Nama Peserta	NPWP	Harga Penawaran	Harga Terevisi
1	PT. CIRAJASA Cipta Mandiri	07.511.611.113.110	Rp. 4.132.016.000,00	Rp. 4.132.016.000,00
2	PT. AMYTHAS	07.311.211.112.110	Rp. 4.141.008.000,00	Rp. 4.141.008.000,00
3	PT. ARCHIMEDIA Consultants	07.811.211.113.110	Rp. 4.163.360.284,16	Rp. 4.163.360.284,16
4	PT. CIRAJASA ENGINEERING CONSULTANS	07.511.511.116.110	Rp. 4.217.696.000,00	Rp. 4.217.696.000,00
5	PT. JAYA CONSTRUCTION MANAGEMENT MANGGALA PRATAMA	000310111162110	Rp. 4.244.710.400,00	Rp. 4.244.710.400,00
6	PT. TATA GIJNA PATRIA	07.311.311.116.110	Rp. 4.249.616.000,00	Rp. 4.249.616.000,00
7	PT. Agrinas Jaladri Nusantara (Persero)	07.011.411.119.110	Rp. 4.277.392.000,00	Rp. 4.277.392.000,00
8	PT. GRIKSA CIPTA	07.311.511.117.110		
9	PT. BENNATIN SURYA CIPTA	07.811.111.117.110		
10	PT. MITRAPLAN KONS	07.011.511.117.110		
11	PT. Elbadal Servo Cons	07.511.311.121.110		
12	PT. PERENTJANA DJAJA	07.311.511.112.110		
13	PT. DETA DECON	07.611.511.118.110		
14	PT. BIRO ARSITEK DAN INSINUUR SANGKURIANG	07.111.511.118.110		
15	PT. DAYA CIPTA DIANRANCANA	07.411.611.114.110		
16	PT. GIHON WAHANA CIPTA	000312111105110		
17	PT. AMSECON BERLIAN SEJAHTERA	000615111006110		
18	PT. POLA TEKNIK KONSULTAN	081117111111110		
19	PT. FAJAR NUSA CONSULTANTS	000612111113110		
20	PT. YONES SATIYA WACANA	071619111101110		

Gambar 3.7. Tampilan Halaman Daftar Peserta

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian header halaman beranda pada website tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

No	Nama Peserta	NPWP	✓	100,0	100,0	✓	71,55	Rp.	Rp.	✓	20,0	91,55	Alasan
1	PT. Citrajasa Cipta Mandiri	01.51.611113.110	✓	100,0	100,0	✓	71,55	Rp. 4.132.016.000,00	Rp. 4.132.016.000,00	✓	20,0	91,55	
2	PT. AMYTHAS	01.31.911162.110	✓	100,0	100,0	✓	70,57	Rp. 4.141.088.000,00	Rp. 4.141.088.000,00	✓	19,96	90,53	
3	PT. ARCHMEDIA Consultants	01.81.211131.110	✓	100,0	100,0	✓	63,48	Rp. 4.163.360.284,16	Rp. 4.163.360.284,16	✓	19,85	83,33	
4	PT. CIRIAJASA ENGINEERING CONSULTANS	01.51.511161.110	✓	100,0	100,0	✓	68,98	Rp. 4.217.696.000,00	Rp. 4.217.696.000,00	✓	19,59	88,58	
5	PT. JAWA CONSTRUCTION MANAGEMENT MANGSALA PRATAMA	00131011182110	✓	100,0	100,0	✓	74,24	Rp. 4.244.710.400,00	Rp. 4.244.710.400,00	✓	19,47	93,71	★
6	PT. TATA GIJNA PATRIA	01.31.311116.110	✓	100,0	100,0	✓	64,54	Rp. 4.249.616.000,00	Rp. 4.249.616.000,00	✓	19,45	83,98	
7	PT. Agrinas Jaladri Nusantara (Persero)	01.01.411193.110	✓	100,0	100,0	✓	69,69	Rp. 4.277.392.000,00	Rp. 4.277.392.000,00	✓	19,32	89,01	
8	PT. GRIKSA CIPTA	01.31.511117.110	✗	80,0	-	-	-	-	-	-	-	-	PT. GRIKSA CIPTA Tidak diundang pembuktian kualifikasi karena terdapat peserta yang memiliki nilai kualifikasi teknis lebih tinggi dan nilai kontrak pekerjaan sejenis yang lebih tinggi. Sehingga tidak masuk calon daftar pendek.
9	PT. BENNATIN SURYA CIPTA	01.81.111117.110	✗	100,0	-	-	-	-	-	-	-	-	PT. BENNATIN SURYA CIPTA Tidak diundang pembuktian kualifikasi karena sudah terdapat peserta yang memiliki nilai kualifikasi teknis lebih tinggi dan nilai kontrak pekerjaan sejenis yang lebih tinggi. Sehingga tidak masuk calon daftar pendek.
10	PT. MITRAPLAN KONS	01.01.511107.110	✓	100,0	✗	-	-	-	-	-	-	-	PT. MITRAPLAN KONS tidak menghadiri undangan pembuktian

Gambar 3.8. Tampilan Halaman Hasil Evaluasi

Berikut adalah tampilan antarmuka asli pada bagian header halaman beranda pada website tersebut.

BERANDA
CARI PAKET
REGULASI
KONTEN KHUSUS
DAFTAR HITAM
AMEL
KONTAK KAMI
KONTAK KAMI
LOGIN

**LPSE PEMERINTAH PROVINSI DKI JAKARTA**  
**Jadwal Pelayanan Verifikasi Data dan Helpdesk**

Jadwal Layanan Pendaftaran : 08.00 - 12.00 WIB (Pendaftaran akan ditutup jika kuota sudah mencapai batas)

Hari Senin s.d Kamis : 08.00 - 15.00 WIB, Istimahat 12.00 - 13.00 WIB

Hari Jumat : 08.00 - 15.00 WIB, Istimahat 11.30 - 13.30 WIB

Catatan: Penyedia/ Pelaku Usaha wajib membawa seluruh dokumen asli & scan warna yang dipersyaratkan pada saat pelaksanaan verifikasi.

Telp : **021-3846788**

Fax : **021-3823291**

E-Mail :

[helpdesk.lpseljkt@jakarta.go.id](mailto:helpdesk.lpseljkt@jakarta.go.id) (untuk penyedia/ pelaku usaha)

[lpsedk@jakarta.go.id](mailto:lpsedk@jakarta.go.id) (untuk non-penyedia)

Update Informasi LPSE :

Telegram : <https://t.me/infolpsedkjakarta>

Instagram : [@lpsedkjakarta](https://www.instagram.com/lpsedkjakarta)

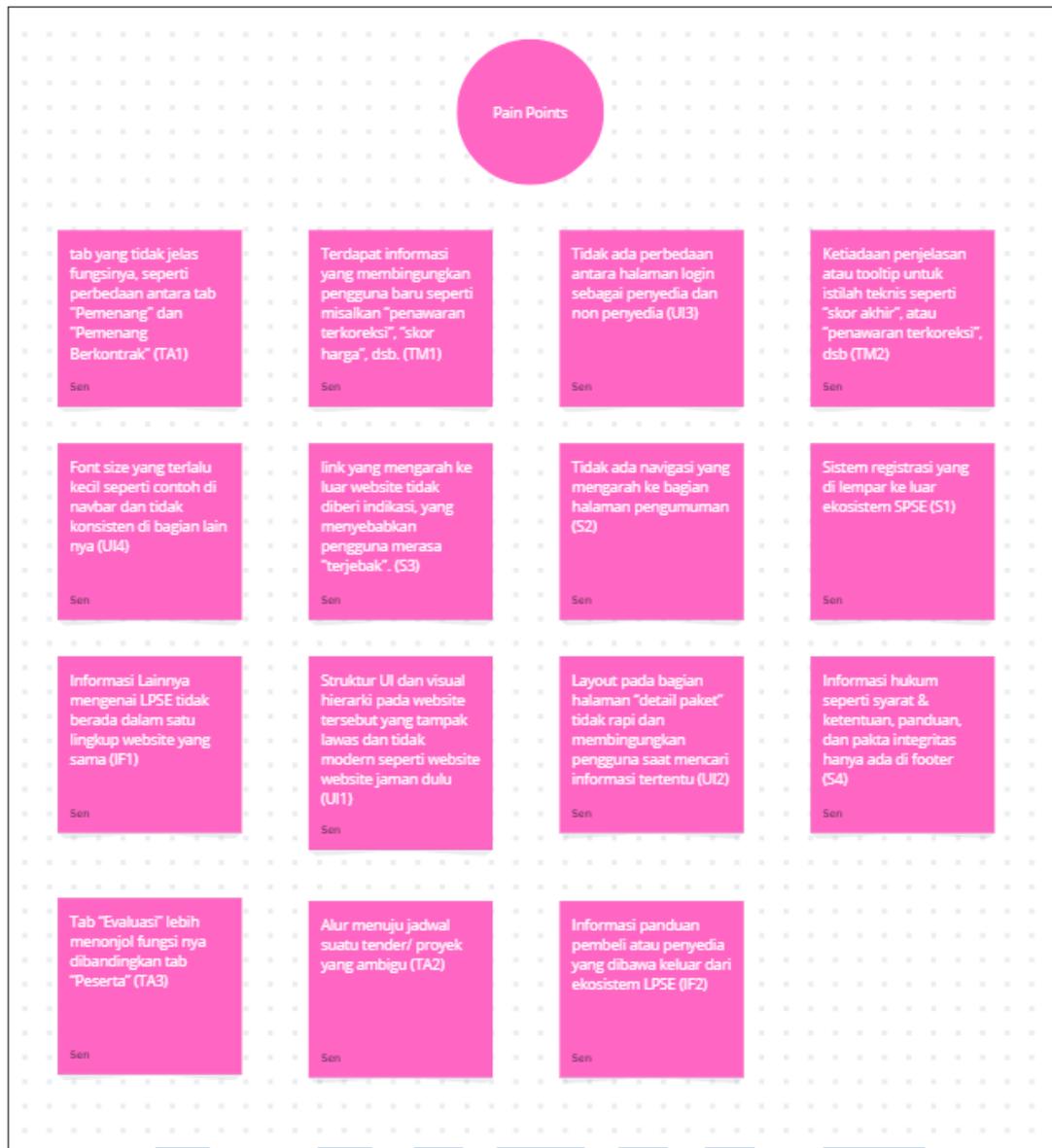
Informasi untuk Penyedia: <https://linktr.ee/lpseljakarta>

Informasi Pelayanan : <https://s.id/infolpsedkjakarta>(untuk penyedia dan non-penyedia)

Gambar 3.9. Tampilan Halaman Kontak Kami

### 3.10.2 Pain Points

Kemudian selanjutnya pada tahap Empathize tersebut, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, kendala, serta harapan pengguna terhadap website SPSE Jakarta. Metode yang akan digunakan dalam tahap tersebut adalah dengan melakukan wawancara dengan pakar UI/UX yang telah bekerja dalam bidang tersebut selama 5 Tahun. Kemudian dari hasil wawancara tersebut, dibuatlah pain points atau kendala yang mereka alami dalam menggunakan website SPSE Jakarta.



Gambar 3.10. Pain Points

Hasil dari observasi dengan pakar pada Gambar 3.23 Menunjukkan bahwa pain points utama dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori besar, yaitu:

#### 1 Ketidakjelasan Informasi Dan Terminologi

Banyak istilah teknis yang tidak dijelaskan (contoh: "penawaran terkoreksi", "skor akhir"). Informasi membingungkan untuk pengguna baru, termasuk perbedaan antar tab seperti "Pemenang" dan "Pemenang Berkontrak". Dan juga tidak ada penjelasan atau tooltip yang digunakan untuk memberikan kejelasan atas istilah-istilah teknis.

## 2 Navigasi Dan Struktur Halaman yang Tidak Intuitif

Tidak ada navigasi jelas ke halaman penting seperti pengumuman, Kemudian Link eksternal yang tidak diberi indikasi sehingga membuat pengguna merasa “terjebak”, tidak ada perbedaan antara halaman login pengguna dan penyedia yang membuat pengguna baru merasa bingung ketika pertama kali harus menekan atau mengarah ke halaman login yang sesuai dengan status user tersebut, dan kemudian sistem registrasi yang dilempar ke luar ekosistem SPSE.

## 3 Visual Dan Layout yang Kurang Modern dan Konsisten

Struktur UI dan visual hierarki terlihat lawas, tidak seperti website modern, Kemudian font size yang kecil dan tidak konsisten diantar bagian, serta layout pada halaman seperti ”detail paket” terlihat tidak rapi dan terlalu padat sehingga membuat pengguna harus teliti sekali untuk mencari informasi tertentu.

### 3.10.3 User Persona

Dalam penelitian ini, pembuatan user persona dilakukan berdasarkan hasil observasi dan analisis bersama pakar UI/UX, dan mengingat bahwa dalam penelitian ini tidak memiliki akses langsung terhadap pengguna aktif sistem LPSE, seperti pelaku usaha atau pejabat pengadaan.

Meskipun persona yang dihasilkan tidak berasal dari wawancara pengguna nyata, proses ini tetap dilakukan dengan pendekatan berbasis pengalaman praktis pakar yang memahami karakteristik umum pengguna sistem pemerintahan. Dengan demikian, persona ini tetap berfungsi sebagai alat bantu dalam mengarahkan proses desain agar relevan dengan kebutuhan dan kendala nyata yang kemungkinan dihadapi oleh pengguna.

Berikut adalah user persona yang telah dibuat untuk dijadikan sebagai panduan dalam pembuatan design:

**PROFILE**



Nama : Dewi  
Umur : 28  
Tipe : Pengguna LPSE  
Pekerjaan : Staf Administrasi  
Perusahaan Konstruksi

**TUJUAN / GOALS**

- Mencari daftar proyek pengadaan pemerintah
- Memahami tahapan dan proses tender secara umum
- Membuat akun LPSE sebagai penyedia atau pelaku usaha baru

**PERMASALAHAN YANG DI ALAMI**

- Sering kesulitan mencari informasi spesifik mengenai tender tersebut karena tampilan informasi yang sangat padat sehingga sulit untuk fokus mencari informasi tersebut
- Merasa kesulitan untuk bernavigasi ke halaman pencarian paket saat sudah melakukan login
- Banyak istilah teknis yang tidak familiar, dan kadang lupa artinya karena tidak ada penjelasan langsung.
- Saat ingin membuat laporan pengaduan, tidak tahu harus mulai dari mana karena tidak ada panduan jelas di sistem.

Gambar 3.11. User Persona Dewi

**PROFILE**



Nama : Andi  
Umur : 23  
Tipe : Calon Pengguna LPSE  
Pekerjaan : Penyedia Barang Alat  
Tulis Kantor (ATK)

**TUJUAN / GOALS**

- Mencari daftar proyek pengadaan pemerintah
- Memahami tahapan dan proses tender secara umum
- Membuat akun LPSE sebagai penyedia atau pelaku usaha baru

**PERMASALAHAN YANG DI ALAMI**

- Bingung harus mulai dari mana saat ingin mendaftar sebagai penyedia, karena informasi syarat dan aturannya tidak mudah ditemukan.
- Merasa bingung letak dimana isi informasi mengenai LPSE yang lengkap berada
- Tidak paham arti istilah-istilah teknis seperti "penawaran terkoreksi", dan merasa tidak ada penjelasan yang membantu.
- Merasa tulisan di beberapa bagian terlalu kecil, apalagi saat dibuka di laptop.
- Saat membuka detail tender, informasinya terasa padat dan tidak tertata, jadi sulit dipahami.

Gambar 3.12. User Persona Andi

### 3.10.4 Evaluasi website berdasarkan 8 golden rules

Dalam tahap Empathize, evaluasi dilakukan bersama pakar UI/UX dengan menggunakan kerangka 8 Golden Rules of Interface Design dari Shneiderman untuk mengidentifikasi permasalahan pada website LPSE. Hasil observasi

menunjukkan beberapa isu penting seperti pada gambar tersebut dibawah ini

No	Golden Rules	Penjelasan Singkat	Metrik Ukur
1	Strive For Consistency	Konsistensi dalam elemen visual & interaksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah Penggunaan warna pada antarmuka website sudah tepat?</li> <li>- Apakah desain layout pada halaman detail tender sudah tepat?</li> <li>- Hilangnya navigasi pada halaman detail ini membuat pengalaman jadi tidak konsisten dibanding halaman lainnya.</li> <li>- Pengguna tiba-tiba dibawa ke UI yang tampak berbeda dan kehilangan "kerangka navigasi".</li> </ul>
2	Enable frequent users to use shortcuts	Mempermudah pengguna dengan shortcut	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada tombol shortcut atau tombol cepat untuk navigasi (misal: akses cepat ke "Tender Saya")?</li> </ul>
3	Offer informative feedback	Memberikan umpan balik setelah aksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak tersedia alert/success message setelah submit dokumen</li> <li>- Tidak ada tombol "Kembali", "Close", atau navigasi untuk kembali ke halaman sebelumnya.</li> <li>- Lokasi pengguna dalam sistem menjadi <i>tidak jelas</i> (hilangnya konteks UI utama).</li> <li>- Satu-satunya jalan keluar adalah menutup tab (dengan tombol X di pojok), yang <i>bukan bagian dari UI aplikasi itu sendiri</i>.</li> </ul>
4	Design dialogs to yield closure	Tiap proses harus punya akhir yang jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendaftaran akun tidak berada dalam satu ekosistem yang sama</li> <li>- Terdapat link dan konten yang mengarah keluar dari ekosistem LPSE atau tidak berada dalam ekosistem LPSE yang sama</li> </ul>

Gambar 3.13. Metrik Permasalahan Dengan 8 Golden Rules

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

5	Offer error prevention and simple error handling	Cegah kesalahan & bantu atasi kesalahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adakah pesan error yang jelas dan actionable (misal: "Format file harus PDF")</li> <li>- Pesan error pada sesi pendaftaran akun (misal: "Email tidak valid")</li> </ul>
6	Permit easy reversal of actions	Izinkan pengguna membatalkan aksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada tombol "kembali" saat berada pada halaman detail tender</li> </ul>
7	Support internal locus of control	Beri kendali pada pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu "Beranda" menampilkan konten berbeda setelah login tanpa perubahan label atau indikasi transisi.</li> <li>- Sistem membuat keputusan atas nama pengguna (membuka tab baru), tanpa memberi kontrol atau konfirmasi.</li> <li>- Tombol keluar yang kecil dan tidak familiar (bukan bagian dari alur desain utama) membuat pengguna merasa terjebak</li> </ul>
8	Reduce short-term memory load	Kurangi beban ingatan pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah ada suatu fitur khusus yang dapat membantu pengguna tidak perlu mengingat secara berulang terhadap istilah-istilah teknis di dalam informasi tender tersebut?</li> </ul>

Gambar 3.14. Metrik Permasalahan Dengan 8 Golden Rules

Hasil observasi bersama dengan pakar menunjukkan bahwa terdapat masalah masalah penting seperti:

1. Konsistensi belum terjaga, terutama pada halaman detail tender yang memiliki desain dan navigasi berbeda dari halaman utama.
2. Tidak tersedia shortcut bagi pengguna rutin untuk mengakses fitur penting seperti "Tender Saya".
3. Minimnya umpan balik sistem, seperti ketiadaan notifikasi setelah unggah dokumen atau submit form.
4. Proses interaksi tidak memiliki penutup yang jelas, ditandai dengan transisi yang tidak konsisten antar halaman atau keluar dari ekosistem LPSE.
5. Penanganan error belum optimal, dengan pesan kesalahan yang tidak jelas atau tidak informatif.

6. Tidak ada opsi pembatalan aksi, contohnya pada halaman detail tender yang tidak menyediakan tombol kembali.
7. Kontrol pengguna terbatas, seperti sistem membuka tab baru tanpa konfirmasi atau perubahan konten tanpa indikator.
8. Beban ingatan pengguna tinggi, karena tidak ada bantuan untuk memahami istilah teknis dalam informasi tender.

Hasil hasil pengukuran berdasarkan prinsip 8 Golden Rules ini akan menjadi panduan untuk dalam memahami kebutuhan dan kendala pengguna sebelum melangkah ke tahap Define.

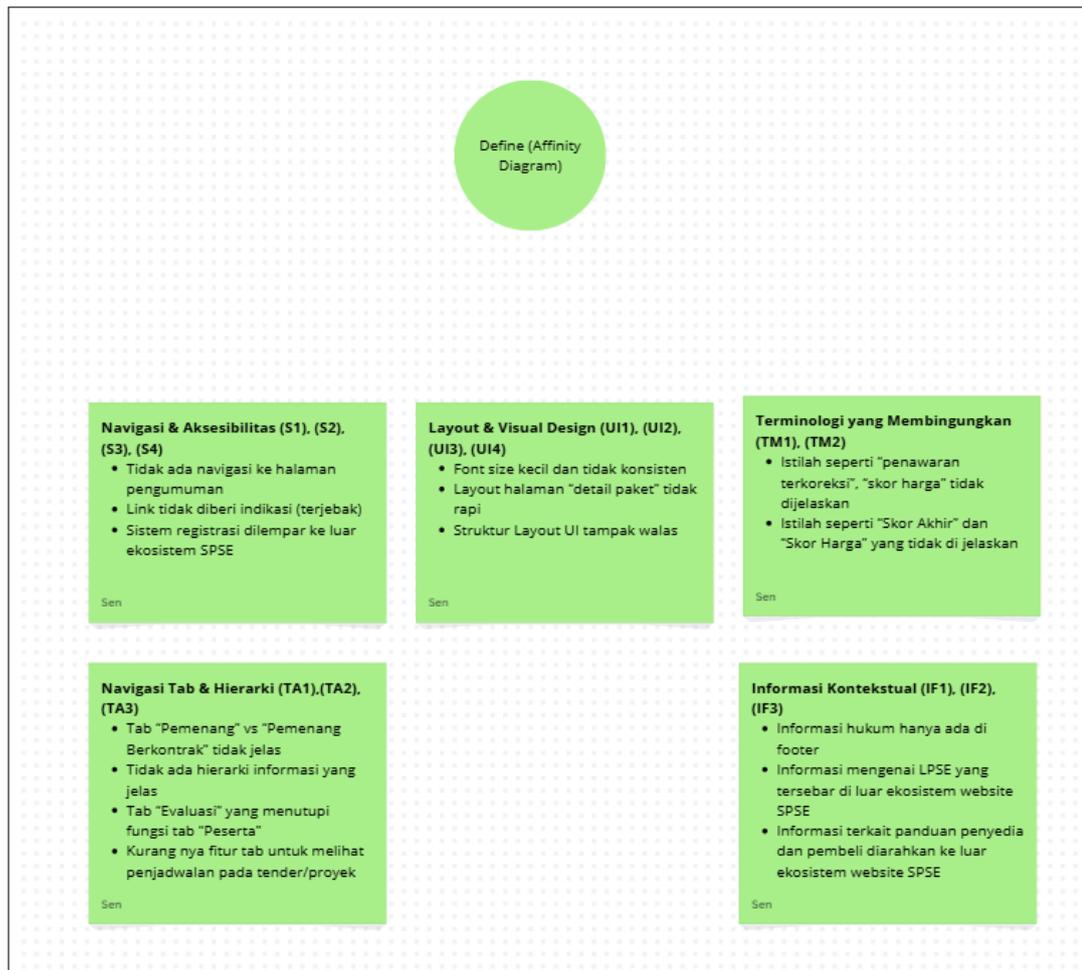
### **3.11 Define**

Setelah data dari hasil observasi bersama pakar dikumpulkan, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi dan mengelompokkan permasalahan utama (pain points) yang dialami oleh responden. Proses ini dilakukan untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan fokus, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang solusi yang tepat pada tahap berikutnya

#### **3.11.1 Affinity Diagram**

Affinity Diagram digunakan untuk mengelompokkan berbagai pain point pengguna berdasarkan kategori atau tema tertentu. Tujuannya adalah untuk menemukan hubungan antar masalah yang muncul dari hasil tahap empathize, sehingga dapat membantu merumuskan inti permasalahan pengguna.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



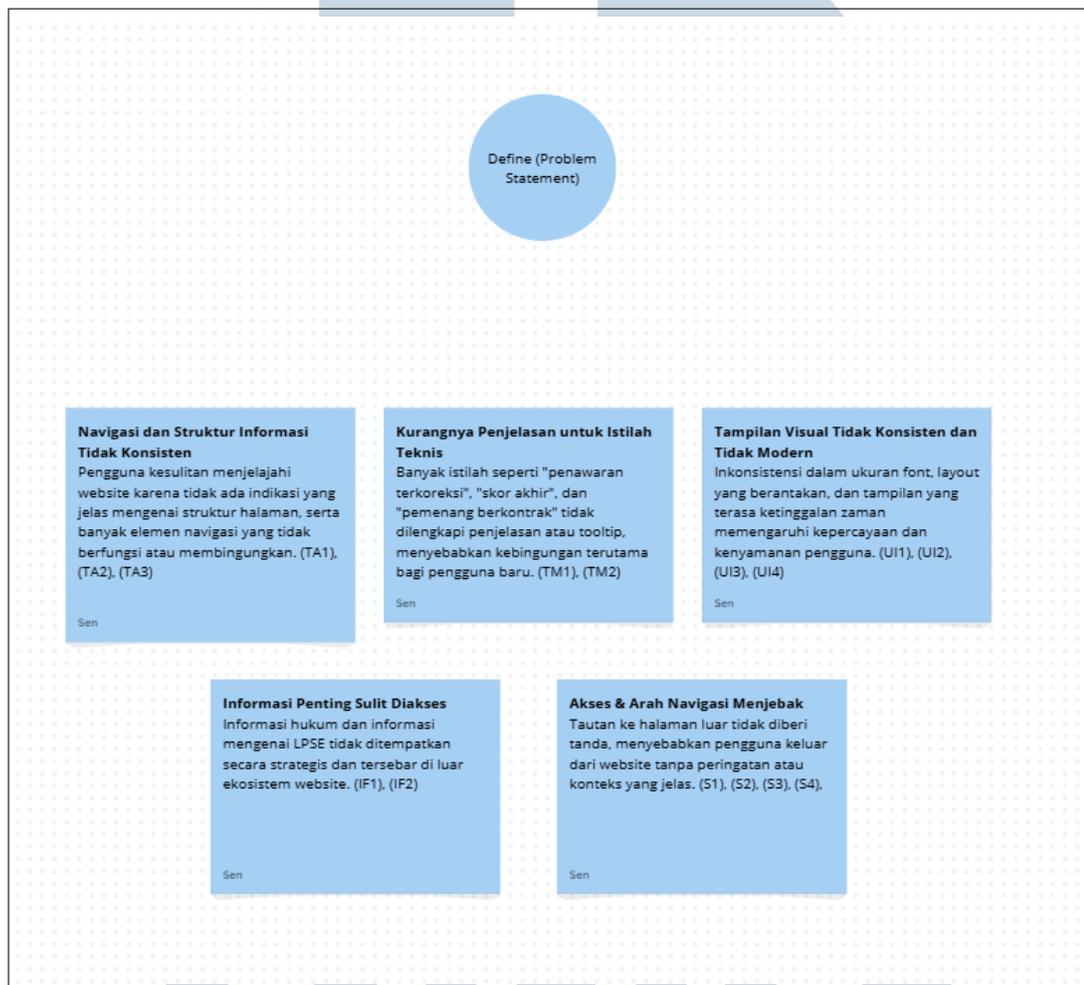
Gambar 3.15. Affinity Diagram

Dari hasil gambar pada 3.5 Website SPSE memiliki tantangan besar dalam hal struktur informasi, terminologi, navigasi, dan pengalaman visual. Pengguna (baik penyedia maupun non-penyedia) mengalami kebingungan akibat navigasi yang tidak intuitif, istilah yang tidak dijelaskan, serta desain UI yang tidak konsisten. Hal ini berdampak pada kesulitan memahami informasi tender dan menurunnya kepercayaan terhadap alur sistem karena ekosistem informasi terfragmentasi dan kurang kontekstual.

### 3.11.2 Problem Statement

Setelah menyaring informasi dalam bentuk Affinity Diagram, maka kemudian langkah berikutnya adalah membuat *Problem Statement*. *Problem Statement* adalah pernyataan fokus permasalahan utama yang akan dijawab oleh

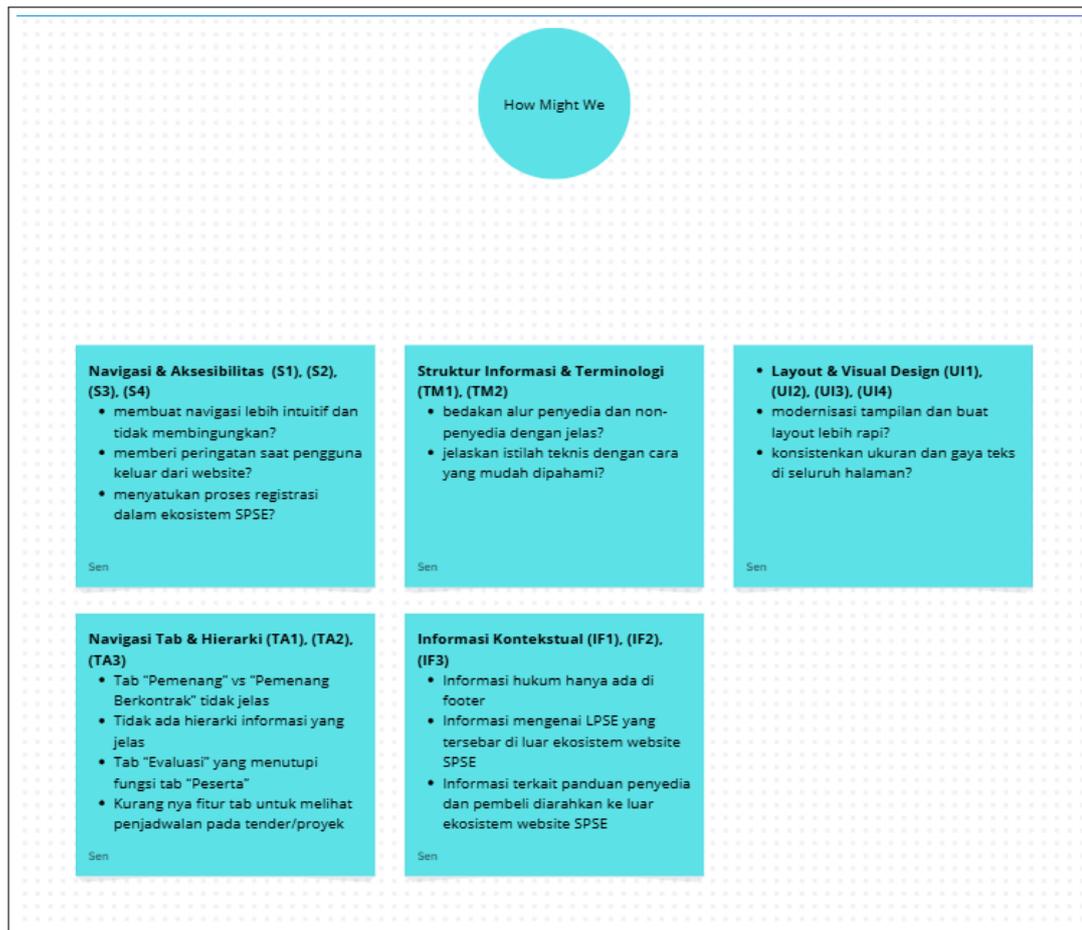
desain, dirumuskan dari hasil wawasan yang diperoleh di tahap empathize dan analisis klasifikasi di tahap define. Pernyataan ini bersifat padat dan menjadi dasar untuk semua keputusan desain selanjutnya, mulai dari penentuan fitur, alur interaksi, hingga tampilan visual.



Gambar 3.16. Problem Statement

### 3.11.3 How Might We

langkah selanjutnya adalah menyusun pertanyaan *How Might We* (HMW) sebagai jembatan menuju proses ideasi. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun berdasarkan tiga kategori utama permasalahan, yaitu faktor pribadi, sistem rekrutmen, dan kondisi pasar kerja. Tujuan dari penyusunan HMW adalah untuk mengarahkan penulis perancang dalam mengeksplorasi solusi secara lebih fokus dan terstruktur, tanpa langsung mengunci satu bentuk solusi tertentu



Gambar 3.17. How Might We

Berdasarkan pada gambar 3.. Rangkaian pertanyaan HMW terfokus pada pencarian solusi untuk membuat sistem SPSE menjadi lebih mudah dinavigasi, informatif, dan ramah pengguna. Ada penekanan kuat pada penyederhanaan istilah teknis, konsistensi visual, dan integrasi informasi dalam satu ekosistem agar pengguna tidak merasa terlempar keluar atau tersesat. Selain itu, HMW menunjukkan kebutuhan untuk meningkatkan transparansi, aksesibilitas, dan kejelasan struktur informasi dalam antarmuka SPSE.

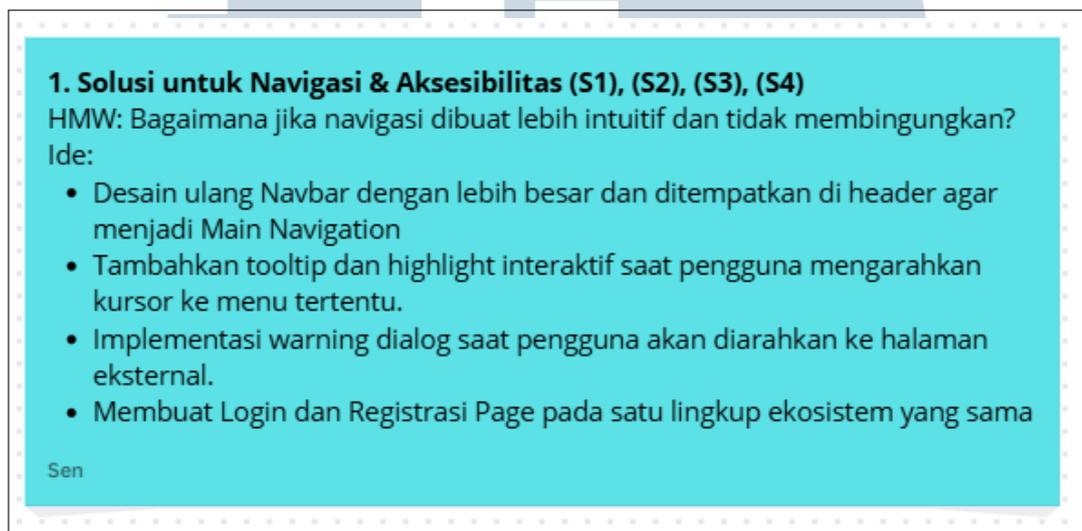
### 3.12 Ideate

Tahap ideation merupakan fase eksploratif dalam proses design thinking, di mana penulis perancang mulai mengembangkan ide-ide solusi dari problem statement yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, penulis melakukan brainstorming untuk merumuskan fitur dan alur yang berpotensi menjawab

kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi di tahap empathize dan define. Ide yang dihasilkan bersifat terbuka, namun tetap didasarkan pada insight yang relevan dan konkret, bukan sekadar asumsi. Berikut adalah rumusan ideate tersebut menurut HMW

### 3.12.1 Solusi untuk Navigasi Dan Aksesibilitas

Berikut adalah gambar dari solusi untuk Navigasi Dan Aksesibilitas



Gambar 3.18. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi untuk Navigasi dan Aksesibilitas yang dirancang berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) terkait permasalahan navigasi dan aksesibilitas pada website. Solusi seperti mendesain ulang Navbar, menambahkan tooltip dan highlight, serta implementasi Login dan Registrasi pada lingkup ekosistem yang sama dengan SPSE. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan kejelasan alur navigasi, meminimalisir kebingungan pengguna, serta menjaga konsistensi pengalaman dalam satu ekosistem layanan.

### 3.12.2 Solusi untuk Struktur Informasi Dan Terminologi

Berikut adalah gambar dari solusi untuk struktur informasi Dan terminologi

**2. Solusi untuk Struktur Informasi & Terminologi (TM1, TM2)**  
 HMW: Bagaimana jika istilah teknis dijelaskan dengan cara yang mudah dipahami?  
 Ide:

- tambahkan fitur "info bubble" atau ikon ⓘ yang menjelaskan setiap istilah saat hover atau tap.
- Terapkan segmentasi halaman login untuk penyedia dan non-penyedia dengan visual yang berbeda.
- Tambahkan tooltip pada istilah seperti "skor akhir" atau "penawaran terkoreksi", dll.
- Gunakan visualisasi seperti grafik atau ikon skor untuk mempermudah pemahaman.

Sen

Gambar 3.19. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi dari permasalahan untuk Struktur Informasi dan Terminologi yang dirancang berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) terkait permasalahan pada website SPSE. Solusi tersebut terfokus pada menambahkan tooltip seperti info bubble atau (!), dan menerapkan segmentasi yang berbeda pada halaman login penyedia dan non penyedia. Solusi ini diharapkan dapat menambahkan kejelasan atas Struktur Inforamsi dan Terminologi

### 3.12.3 Solusi untuk Layout Dan Visual Design

Berikut adalah gambar dari solusi untuk sturktur Layout Dan Visual Design

**3. Solusi untuk Layout & Visual Design (UI1), (UI2), (UI3), (UI4)**  
 HMW: Bagaimana jika tampilan dimodernisasi agar konsisten dan menarik?  
 Ide:

- Gunakan sistem grid yang konsisten, padding dan margin yang seragam.
- Gunakan skema warna ungu untuk label di bagian detail paket
- Merubah skema layout pada syarat kualifikasi dan syarat teknis agar bisa lebih terbaca dan tertata rapi
- Terapkan prinsip desain visual seperti white space, contrast, dan typographic hierarchy.

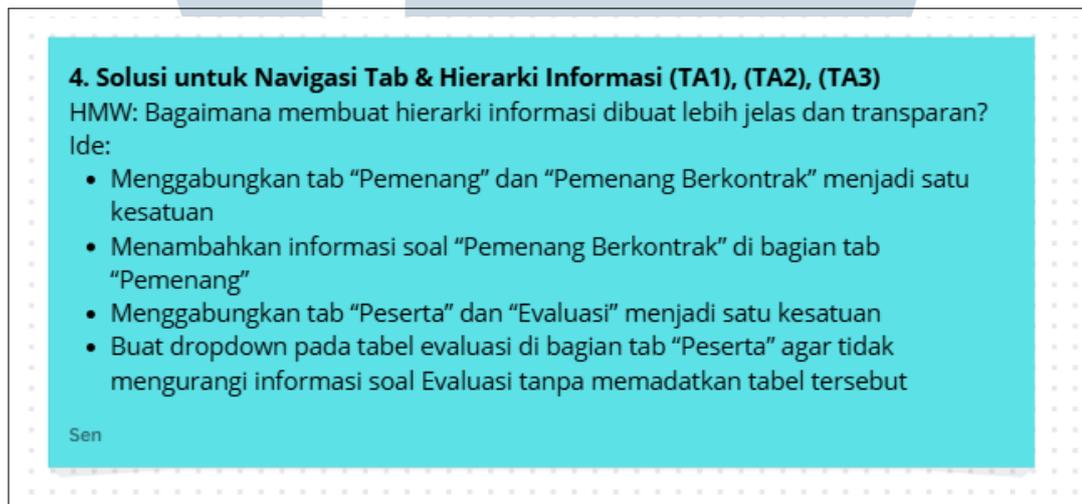
Sen

Gambar 3.20. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi untuk Layout dan Visual Design yang dirancang berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) terkait permasalahan Layout yang tidak terstruktur pada website SPSE. Ide tersebut terfokus pada skema layout dan penggunaan Grid yang konsisten. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan atas terbaca nya informasi yang terbilang sangat banyak dan menjaga kerapihan agar lebih pengguna lebih mudah mencari informasi tertentu.

#### 3.12.4 Solusi untuk Navigasi Tab Dan Hierarki Informasi

Berikut adalah gambar dari solusi untuk Navigasi Tab Dan Hierarki Informasi

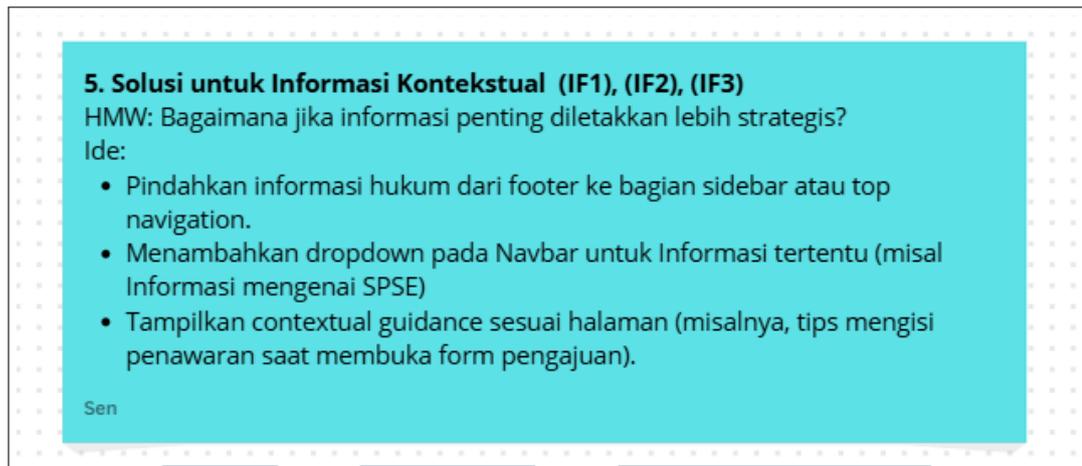


Gambar 3.21. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi untuk Navigasi Tab dan Hierarki Informasi yang dirancang berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) terkait permasalahan Navigasi dan Hierarki Informasi di website SPSE. Ide tersebut pada penggabungan tab seperti "Pemenang" dan "Pemenang Berkontrak", dan "Peserta" serta "Evaluasi". Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna agar tidak perlu pindah pindah tab dan disaat yang bersamaan menjaga informasi yang ditampilkan tidak terlalu padat.

#### 3.12.5 Solusi untuk Informasi Kontekstual

Berikut adalah gambar dari solusi untuk Informasi Kontekstual

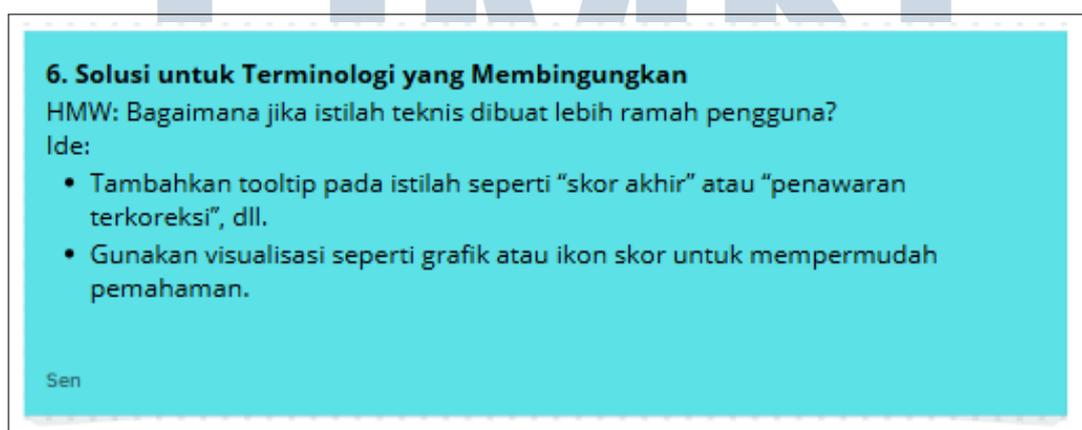


Gambar 3.22. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi dari permasalahan Informasi Kontekstual pada website LPSE. Solusi tersebut dengan menambahkan Navigation pada informasi hukum, dan Informasi mengenai SPSE yang di letakkan di linktr.ee ke halaman baru yang masih dalam satu ekosistem website SPSE. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi penting tanpa keluar dari ekosistem SPSE tersebut.

### 3.12.6 Solusi untuk Terminologi yang Membingungkan

Berikut adalah gambar dari solusi untuk Terminologi yang Membingungkan



Gambar 3.23. Pain Points

Gambar di atas menunjukkan solusi dari permasalahan pada terminologi yang membingungkan atau istilah teknis di dalam website SPSE. Solusi tersebut

terpusat pada penambahan tooltip di istilah-istilah teknis yang membingungkan user. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan kejelasan atas istilah-istilah teknis yang membingungkan, terlebih pada pengguna baru yang baru mengakses website SPSE.

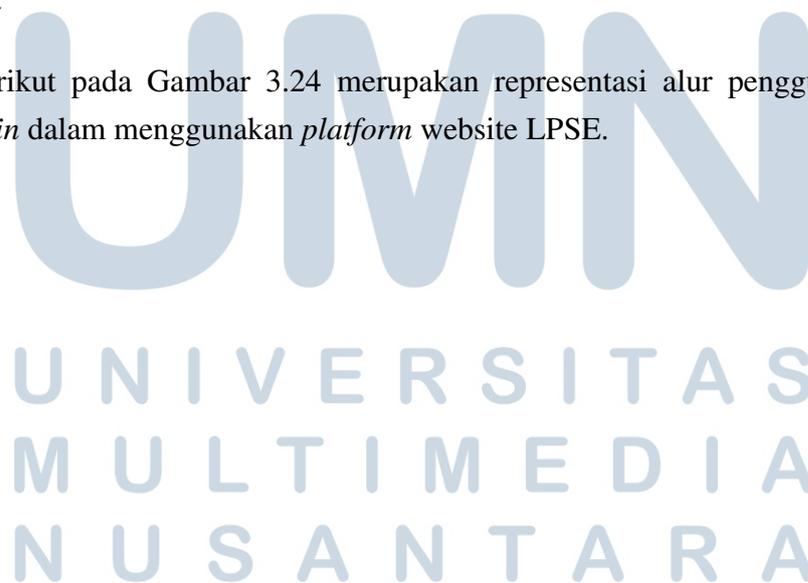
### 3.12.7 User Flow

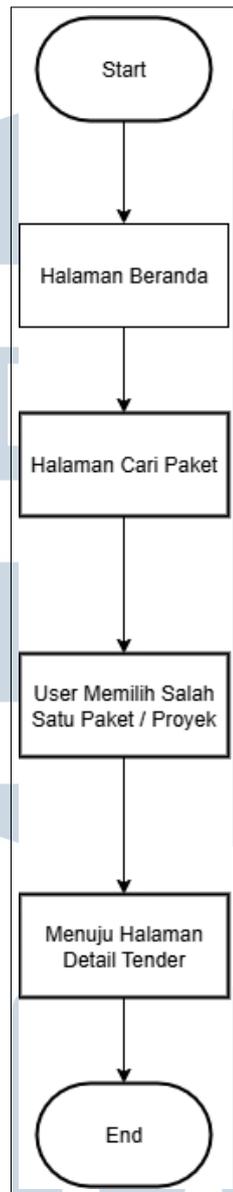
*User flow* adalah representasi visual dari langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem atau antarmuka untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mendaftar akun, mencari pekerjaan, atau melakukan transaksi. Diagram ini digunakan untuk memetakan alur logis dan efisien bagi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur utama dari *platform* yang dirancang.

Dalam konteks perancangan UI/UX *website* LPSE, *user flow* berfungsi untuk memastikan bahwa setiap interaksi—baik dari pekerja lepas maupun klien—dapat berjalan lancar tanpa kebingungan. Dengan pemetaan *user flow*, pengembang dapat memahami jalur yang diambil pengguna dari satu titik ke titik lainnya dalam sistem, serta mengidentifikasi potensi hambatan atau titik-titik friksi yang dapat mengganggu pengalaman pengguna. *User flow* ini juga menjadi dasar bagi penyusunan *wireframe* dan prototipe.

#### A Guest

Berikut pada Gambar 3.24 merupakan representasi alur pengguna yang belum *login* dalam menggunakan *platform* website LPSE.





Gambar 3.24. User Flow Guest

Gambar 3.24 Pada kondisi pertama, pengguna mengakses sistem tanpa melakukan proses login terlebih dahulu. Alur yang dilalui dimulai dari halaman beranda, kemudian diarahkan menuju halaman pencarian paket atau proyek. Setelah itu, pengguna dapat memilih salah satu tender yang tersedia dan masuk ke halaman detail tender.

Namun, pada kondisi ini pengguna tidak dapat melakukan aksi lebih lanjut, seperti mengikuti tender atau mengisi dokumen, karena belum memiliki hak akses penuh sebagai penyedia. Flow ini menekankan bahwa pengguna hanya dapat melakukan eksplorasi informasi tanpa dapat berpartisipasi dalam proses tender.

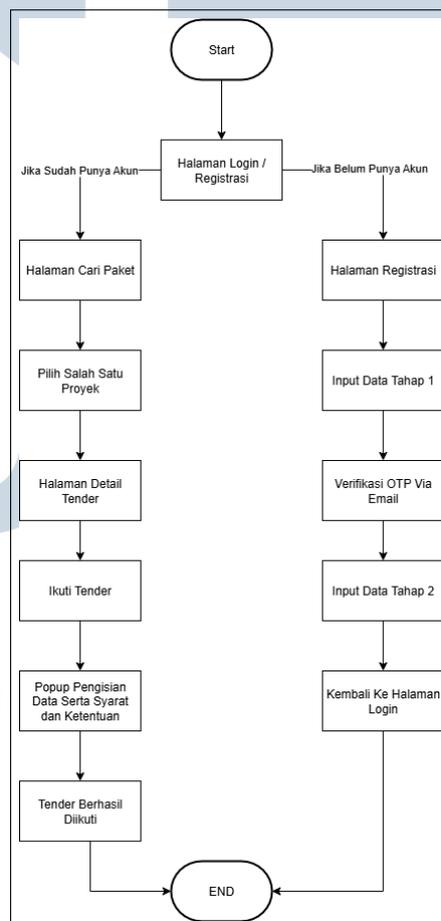
Oleh karena itu, alur berakhir setelah pengguna mengakses halaman detail tender.

Alur ini penting untuk mengevaluasi aspek kemudahan pencarian informasi dan kejelasan struktur halaman, terutama bagi pengguna baru yang hanya ingin menelusuri daftar tender tanpa melakukan interaksi lebih lanjut.

## B Login

Pada alur kedua, digambarkan proses interaksi yang lebih kompleks, yakni ketika pengguna telah melakukan login sebagai penyedia. User flow ini mencakup seluruh proses dari awal registrasi hingga proses mengikuti tender.

Pengguna yang belum memiliki akun diarahkan ke proses registrasi, yang mencakup input data tahap awal, verifikasi melalui email (OTP), dan penyelesaian data. Setelah proses tersebut selesai, pengguna dapat login ke sistem dan masuk sebagai penyedia. Jika pengguna bukan penyedia, maka tidak diberikan akses untuk mengikuti tender dan proses berhenti.



Gambar 3.25. User Flow User Login

Bagi pengguna yang berstatus penyedia, alur dilanjutkan dengan pencarian tender melalui halaman pencarian paket. Setelah memilih salah satu proyek, pengguna diarahkan ke halaman detail tender dan diberikan opsi untuk mengikuti tender tersebut. Jika memilih untuk ikut, sistem akan menampilkan pop-up form isian administratif dan legalitas, serta permintaan dokumen sesuai dengan kebutuhan tender.

Setelah dokumen diisi, pengguna diminta untuk menyetujui dan mengonfirmasi partisipasi. Jika disetujui, maka tender berhasil diikuti. Jika tidak, maka alur dihentikan. Flow ini menekankan pentingnya evaluasi pada alur interaksi, kejelasan aksi utama (primary action), serta umpan balik sistem terhadap tindakan pengguna.

### **3.12.8 Sitemap**

Sitemap merupakan representasi hierarkis dari struktur navigasi dalam situs web, yang digunakan untuk memvisualisasikan keterkaitan antarhalaman dan alur interaksi pengguna. Dalam konteks website LPSE (Layanan Pengadaan Secara Elektronik), sitemap yang disusun ini menggambarkan pendekatan sistematis dan terstruktur guna memfasilitasi kebutuhan informasi dan layanan publik terkait pengadaan barang dan jasa pemerintah secara elektronik.

Pada tingkat paling atas, situs ini memiliki enam kategori utama dalam struktur navigasinya, yaitu Beranda, Cari Paket, Informasi Hukum, Informasi Lainnya, Kontak Kami, serta Login/Registrasi. Masing-masing kategori tersebut memiliki cabang dan sub-cabang navigasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, baik itu dari sisi penyedia, calon peserta tender, dan masyarakat umum.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



properti, yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Prototipe kemudian diuji dalam skala kecil kepada sejumlah pengguna untuk memperoleh umpan balik awal. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dilakukan iterasi pertama dengan melakukan perbaikan desain sesuai masukan yang diterima. Setelah revisi dilakukan, dikembangkan prototipe versi kedua dan dilakukan kembali pengujian kepada pengguna guna memperoleh umpan balik lanjutan. Iterasi kedua ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang mampu menjawab pain points pengguna serta meningkatkan pengalaman mereka dalam menggunakan website agen properti.

### 3.13.1 Design System

Design system adalah seperangkat aturan, prinsip visual, dan komponen desain yang disusun secara konsisten untuk membangun antarmuka pengguna (UI) dalam sebuah platform digital. Keberadaan design system membantu proses desain dan pengembangan menjadi lebih sistematis, efisien, dan seragam di seluruh halaman serta fitur aplikasi. Dalam proyek LPSE, design system berperan sebagai dasar pembentukan identitas visual aplikasi, sekaligus memastikan bahwa setiap elemen UI memiliki fungsi yang jelas, mudah dipahami, dan dapat diakses oleh berbagai jenis pengguna. Elemen yang termasuk dalam design system ini meliputi tipografi, palet warna, tombol, serta gaya visual untuk konten dan tata letak.

Hal yang pertama dalam pembuatan *design system* yaitu memilih jenis font yang digunakan dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) pada *platform* LPSE seperti pada Gambar 3.27. Pemilihan font merupakan bagian penting dari design system karena berpengaruh langsung terhadap keterbacaan, kesan visual, serta konsistensi identitas desain. Font harus mampu menyampaikan pesan yang profesional, modern, dan mudah dicerna oleh berbagai tipe pengguna, baik dari sisi pekerja lepas maupun klien.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# Font

Poppins 10pt

Poppins 12pt

Poppins 14pt

Poppins 16pt

**Poppins 24pt**

Gambar 3.27. Font

Pada Gambar 3.27 digunakan jenis font Poppins sebagai font utama (primary font). Font Poppins dipilih karena karakter hurufnya yang bersih, seimbang, dan mendukung gaya tampilan yang minimalis serta modern—sesuai dengan citra visual yang ingin dibangun oleh platform. Variasi ukuran dan ketebalan font ini digunakan secara konsisten untuk membedakan berbagai elemen visual, seperti judul, subjudul, konten utama, tombol, hingga label. Selain itu, font ini juga dioptimalkan agar tetap nyaman dibaca oleh user. Khusus untuk font yang berukuran 10 pixel atau 10pt, ukuran font tersebut digunakan hanya untuk deskripsi kecil suatu proyek atau tender di halaman pencarian proyek. Penggunaan Poppins dalam redesign website SPSE bertujuan untuk memperkuat kesan profesional dan kontemporer, sekaligus meningkatkan keterbacaan dan aksesibilitas antarmuka. Dengan tampilannya yang bersih dan geometris, Poppins mendukung penyampaian informasi secara jelas dan terstruktur, yang sangat penting dalam konteks layanan publik seperti SPSE (Sistem Pengadaan Secara Elektronik).

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.28, palet warna utama yang

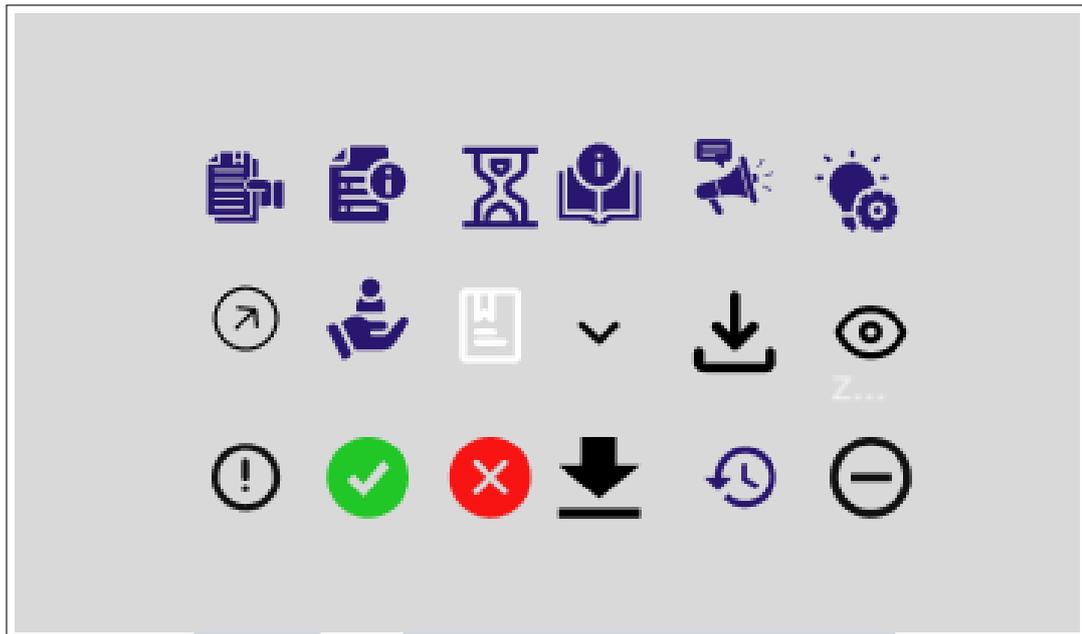
digunakan dalam desain visual platform LPSE merupakan komponen penting dalam design system. Warna tidak hanya berperan dalam membentuk estetika, tetapi juga memiliki dampak psikologis, membantu menciptakan struktur visual yang jelas, dan mempermudah interaksi pengguna dengan antarmuka. Untuk menjaga konsistensi identitas visual, penggunaan warna disesuaikan dengan color branding yang berasal dari logo LPSE, sehingga tiap elemen mudah dikenali dan tetap selaras dengan citra lembaga.



Gambar 3.28. Warna

Skema warna utama seperti Gambar 3.28, berupa kombinasi oranye terang sebagai warna utama (primary), abu-abu muda hingga tua sebagai warna netral (neutral), serta hitam dan putih sebagai warna dasar. Warna oranye dipilih karena memberikan kesan energik, ramah, dan dinamis—sesuai dengan semangat *platform* yang mendukung produktivitas para pekerja lepas dan klien. Sementara warna abu-abu digunakan untuk elemen latar belakang, garis bantu, dan teks sekunder guna menjaga keseimbangan visual. Seluruh warna ini telah ditentukan kode warnanya (hex code) dan dipetakan dalam kategori masing-masing agar dapat digunakan secara konsisten dalam proses pengembangan antarmuka.

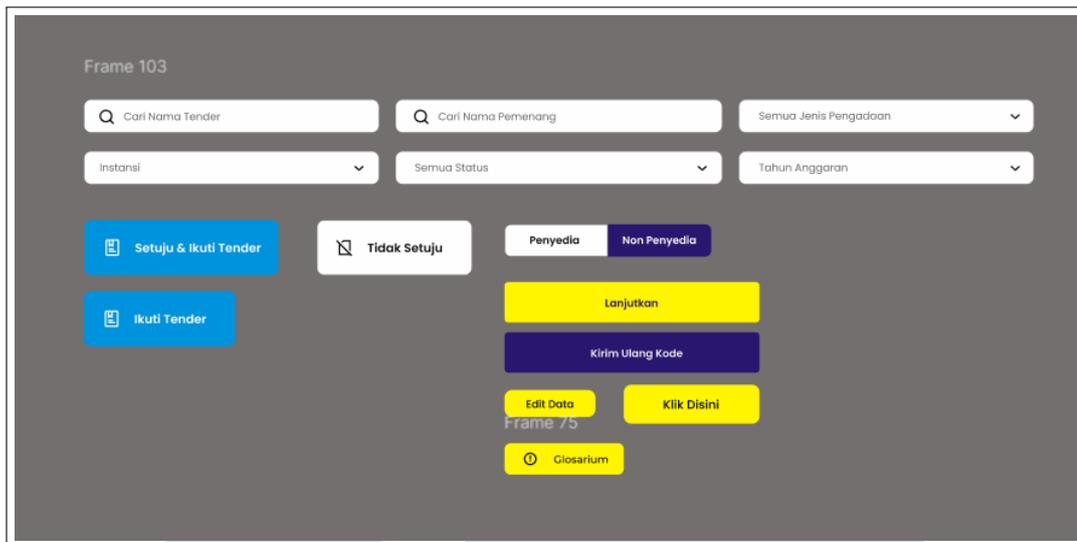
Ikon merupakan bagian penting dari design system karena berfungsi sebagai representasi visual yang membantu mempercepat pemahaman pengguna terhadap fungsi suatu elemen atau tindakan tertentu seperti pada Gambar 3.29. Desain ikon yang konsisten, intuitif, dan mudah dikenali akan memperkuat struktur navigasi serta meningkatkan efisiensi interaksi pengguna.



Gambar 3.29. Ikon

Ikon-ikon digunakan untuk berbagai fungsi utama dari Gambar 3.29 seperti profil, pencarian, notifikasi, percakapan, dan aksi lainnya. Seluruh ikon menggunakan gaya garis (outline) yang bersih dan minimalis agar tetap sesuai dengan keseluruhan estetika desain yang modern dan ringan. Ikon juga diberikan ukuran dan jarak yang proporsional, serta menggunakan warna abu-abu gelap atau oranye tergantung pada status aktif atau pasifnya. Desain ini memastikan bahwa pengguna—baik pekerja lepas maupun klien—dapat dengan cepat mengenali fungsi ikon tanpa perlu membaca label secara eksplisit. Dengan demikian, penggunaan ikon dalam LPSE mendukung pengalaman antarmuka yang lebih efisien dan menyenangkan [?].

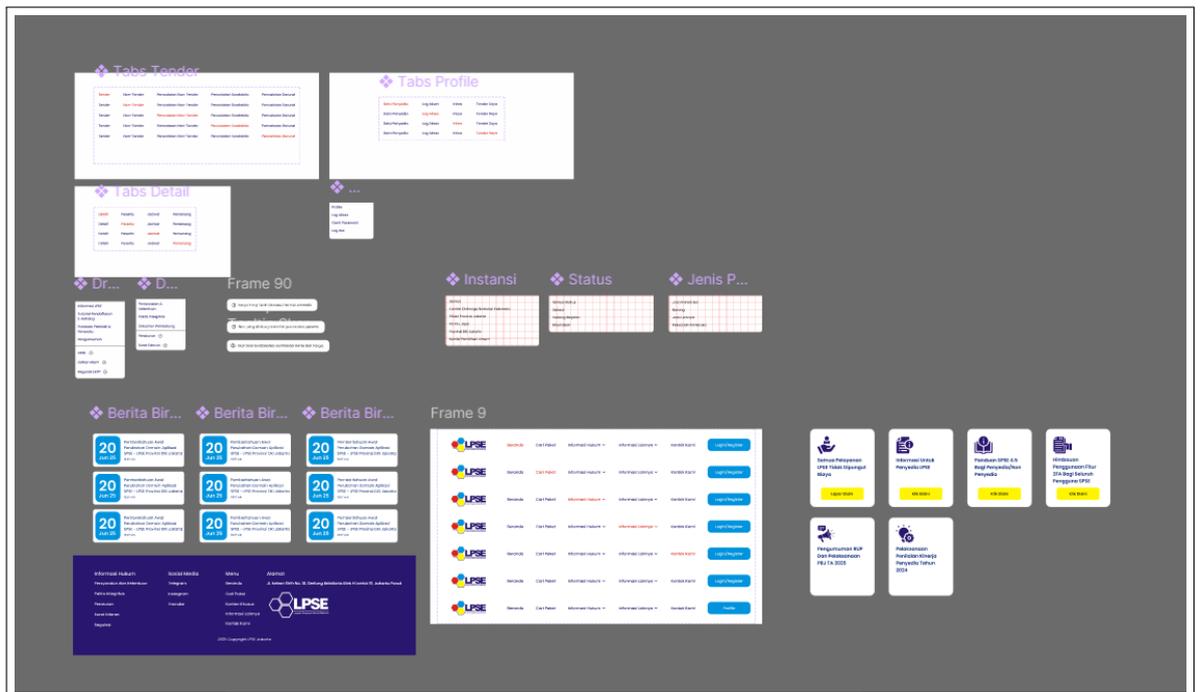
Gambar 3.30 menampilkan desain komponen tombol (button). Tombol memiliki peran penting sebagai pemicu tindakan pengguna (call to action), sehingga desainnya harus mempertimbangkan aspek keterlihatan, keterbacaan, serta konsistensi bentuk di seluruh halaman aplikasi. Tombol juga berfungsi sebagai elemen utama untuk berbagai aksi penting, seperti login, mendaftar akun, mengikuti proyek, atau melihat glosarium untuk terminologi tertentu.



Gambar 3.30. Button

Pada Gambar 3.30, tombol dirancang dengan bentuk persegi dengan sedikit membulat (rounded rectangle), menggunakan warna biru sebagai warna utama untuk tindakan primer, dan kuning untuk tindakan sekunder atau nonaktif. Terdapat variasi button berdasarkan fungsinya, seperti primary button, secondary button, dan disabled button, masing-masing memiliki perbedaan warna dan intensitas untuk membedakan urgensi tindakan. Tipografi pada button menggunakan font Poppins dengan ukuran dan ketebalan yang disesuaikan agar tetap terbaca dengan jelas. Dengan desain button yang konsisten dan kontras warna yang cukup, pengguna—baik pekerja lepas maupun klien—dapat dengan mudah mengenali tindakan utama dalam setiap halaman.

Terakhir yaitu konten pada Gambar 3.31 yang menampilkan contoh elemen konten visual yang digunakan dalam *platform* LPSE. Dalam konteks desain UI, konten tidak hanya mencakup teks, namun juga mencakup ilustrasi, layout komponen, serta bagaimana informasi disajikan secara visual kepada pengguna. Elemen-elemen ini dirancang untuk memberikan kesan profesional sekaligus ramah, agar pengguna merasa nyaman saat berinteraksi dengan website tersebut.



Gambar 3.31. Content

Konten yang digunakan dalam LPSE seperti Gambar 3.31 didominasi oleh ilustrasi dua dimensi bergaya flat yang merepresentasikan suasana kerja digital dan kolaboratif. Warna ilustrasi disesuaikan dengan palet utama desain agar tetap harmonis dengan elemen lainnya. Selain itu, penggunaan iconografi pendukung, navigasi yang bersih, serta spasi antar elemen seperti di dropdown yang cukup memberikan ritme visual yang baik bagi pengguna. Penempatan teks dan visual disusun dengan prinsip hirarki informasi sehingga pengguna dapat mencerna isi halaman dengan mudah. Pendekatan ini mendukung tidak hanya estetika, tetapi juga aksesibilitas dan kejelasan informasi di seluruh tampilan website.

### 3.13.2 Wireframe dan mock up

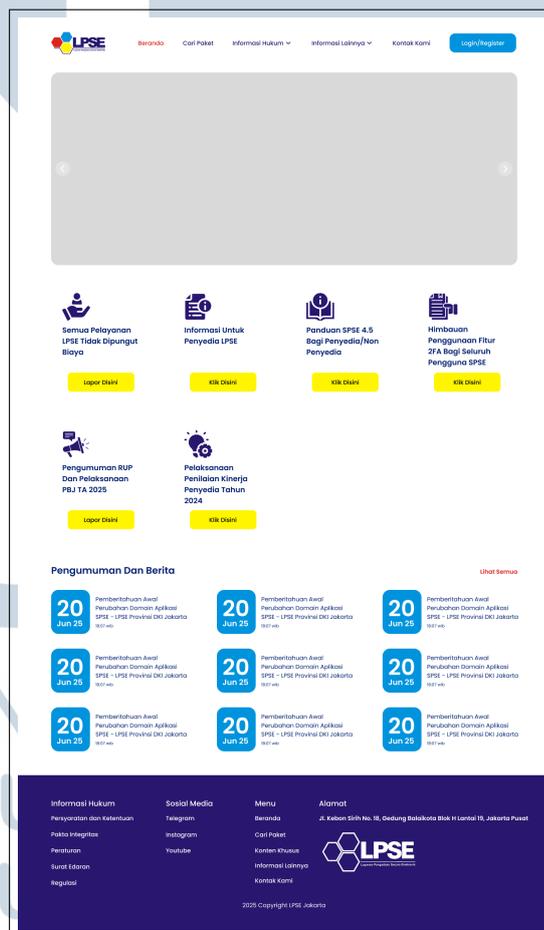
*Wireframe* dan *Mockup* merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi yang berfungsi untuk memperlihatkan struktur halaman serta alur navigasi pengguna secara fungsional, sebelum penerapan elemen visual seperti warna, ikon, dan tipografi. Keduanya sangat berguna dalam proses validasi susunan elemen UI serta alur UX secara cepat dan efisien.

Dalam proyek ini, *wireframe* dan *mockup* dikembangkan untuk sejumlah halaman utama, termasuk halaman beranda, registrasi, login, profile penyedia,

detail tender atau proyek, serta proses mengikuti tender tersebut. Seluruh rancangan ini disusun berdasarkan hasil pemetaan ide serta penyusunan prioritas fitur yang telah dilakukan pada tahap ideation.

## A Beranda

Halaman utama yakni halaman beranda adalah halaman yang akan pertama kali muncul saat user membuka halaman tersebut, Halaman beranda LPSE tersebut dirancang untuk mendukung transparansi dan efisiensi dalam pengadaan barang/jasa pemerintah melalui antarmuka yang user-centric. Terdapat header dengan navigasi ke fitur utama seperti pencarian paket, informasi hukum, dan kontak layanan, serta bagian utama yang menampilkan informasi penting, termasuk panduan SPSE, pengumuman RUP, dan himbauan penggunaan fitur tertentu.



Gambar 3.32. Beranda

Pengumuman terbaru ditampilkan dalam format terstruktur, sementara

footer menyediakan akses ke dokumen hukum, media sosial, navigasi tambahan, dan alamat institusi. Desain ini mencerminkan pendekatan modern dalam digitalisasi layanan publik.

## B Dokumen Pendukung

Halaman ini merupakan bagian dari situs LPSE yang menyediakan daftar dokumen pendukung terkait pengadaan barang/jasa pemerintah dalam format tabel yang terstruktur. Tabel tersebut terdiri dari tiga kolom utama: nomor urut untuk referensi, nama dokumen yang mencakup berbagai kebutuhan seperti template surat permohonan, kebijakan keamanan informasi, serta pengumuman Rencana Umum Pengadaan (RUP)

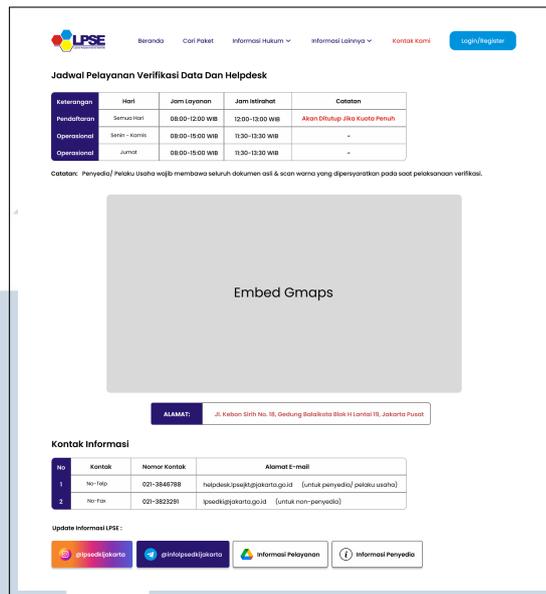
No	Nama Dokumen	Waktu Posting
1	Template Surat Permohonan dan Dokumen Pendukung Non Perovella (PD atau UKPD Provinsi DKI Jakarta)	6 September 2024
2	Pengumuman Rencana Umum Pengadaan dan Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Tahun Anggaran 2025	6 September 2024
3	Kebijakan Sistem Manajemen Keamanan Informasi LPSE Provinsi DKI Jakarta	6 September 2024
4	Pengumuman Rencana Umum Pengadaan dan Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Tahun Anggaran 2025	6 September 2024
5	Template Surat Permohonan dan Dokumen Pendukung Non Perovella (PD atau UKPD Provinsi DKI Jakarta)	6 September 2024
6	Pengumuman Rencana Umum Pengadaan dan Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Tahun Anggaran 2025	6 September 2024
7	Template Surat Permohonan dan Dokumen Pendukung Non Perovella (PD atau UKPD Provinsi DKI Jakarta)	6 September 2024
8	Pengumuman Rencana Umum Pengadaan dan Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Tahun Anggaran 2025	6 September 2024
9	Template Surat Permohonan dan Dokumen Pendukung Non Perovella (PD atau UKPD Provinsi DKI Jakarta)	6 September 2024
10	Pengumuman Rencana Umum Pengadaan dan Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Tahun Anggaran 2025	6 September 2024

Gambar 3.33. Dokumen Pendukung

Terdapat kolom waktu posting yang menunjukkan tanggal unggahan dan waktu jam pengunggahan dokumen tersebut. Dengan desain ini, halaman dokumen pendukung LPSE memberikan kemudahan dan efisiensi bagi pengguna dalam menemukan dan mengunduh dokumen yang relevan dengan kebutuhan pengadaan LPSE.

## C Kontak Kami

Halaman ini menyediakan jadwal layanan verifikasi data dan helpdesk LPSE, dilengkapi informasi kontak dan lokasi. Tabel jadwal mencakup jenis layanan, hari operasional, jam layanan, jam istirahat, dan catatan terkait kuota pendaftaran. Catatan khusus mewajibkan penyedia membawa dokumen asli dan salinan berwarna saat verifikasi.



Gambar 3.34. Kontak Kami

Di tengah halaman, terdapat peta lokasi (Google Maps) untuk memudahkan akses ke alamat LPSE di Jl. Kebon Sirih No. 18, Jakarta Pusat. Bagian bawah menyajikan informasi kontak, termasuk nomor telepon, faks, dan e-mail, serta tautan ke media sosial dan layanan terkait. Halaman ini dirancang untuk memberikan kemudahan informasi dan akses layanan kepada pengguna.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## D Tutorial Pendaftaran E-Katalog

**Tutorial Pendaftaran E-Katalog**

**Panduan Video: Cara Menambahkan Produk di e-Katalog**  
 Pelajari langkah-langkah mudah menambahkan produk Anda ke e-Katalog LKPP – agar bisa dibeli langsung oleh instansi pemerintah.

Embed Video

**FAQ E-Katalog**

**Bagaimana produk bisa tampil di e-katalog?**  
 Agar produk Anda muncul di e-katalog, Anda harus mendaftar sebagai penyedia, mengunggah produk melalui aplikasi e-Purchasing, dan menunggai proses verifikasi LPSP.

**Apakah syarat jadi penyedia e-katalog?**  
 Anda harus memiliki NIB, NPWP, akun OSS-REK, serta dokumen legalitas usaha lainnya. Pendaftaran dilakukan melalui portal e-Katalog LKPP.

**Kenapa verifikasi harus dilalui?**  
 Biasanya karena dokumen tidak lengkap, format produk salah, atau katalog produk tidak sesuai. Pastikan semua dokumen dan spesifikasi Anda sudah sesuai/panduan LPSP.

**Bagaimana proses verifikasi LPSP?**  
 Proses verifikasi dilakukan melalui website. 3-5 hari kerja, tergantung kelengkapan dokumen dan urutan permohonan di sistem e-Katalog.

**Batas nilai pembelian langsung?**  
 Batas maksimal pembelian langsung oleh instansi melalui e-Katalog adalah Rp. 200 juta untuk barang dan jasa lainnya, atau sesuai ketentuan peraturan.

**Perlu atau tidak khusus e-katalog?**  
 Ya, penyedia harus memiliki akun yang terdaftar di sistem e-katalog untuk bisa login, dan mengunggah produk yang akan ditawarkan ke sistem pemerintah.

**Perbedaan LPSE Vs E-Katalog**

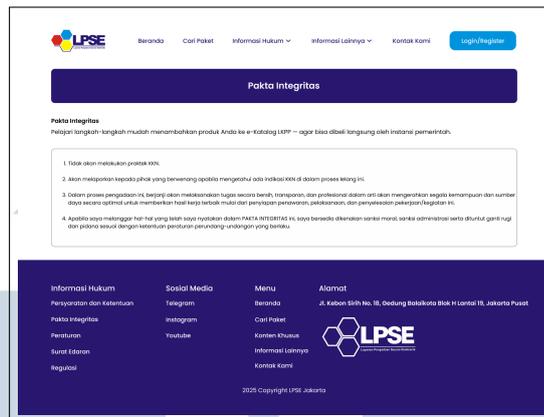
Berikut adalah perbedaan LPSE dan E-Katalog beserta contoh aplikasinya

No	Aspek	LPSE	E-Katalog
1	Jenis Pengadaan	Tender/Lelang Terbuka	Pembeli Langsung (Non-Tender)
2	Cicak Unik	Proyek Kompleks, Jasa Konstruksi, Jasa Konsultansi	Barang Umum, Produk Siap Pakai
3	Akses Website	Media LPSE Internal (Contoh: ipak.kemendagri.go.id)	katalog.kpp.go.id
4	Proses Seleksi	Evaluasi Dokumen Dan Penawaran Dalil Penawara	Verifikasi Administrasi & Teknik Produk
5	Cara Daftar	Buat Akun LPSE Di Website LPSE	Yukon Akun LPSE Untuk Login ke E-Katalog
6	Contoh Penggunaan	Pemertanangan Karet, Pengadaan Konsultan	Pengadaan Laptop, Printer, Alat Kesehatan
7	Waktu Pengadaan	Saat Nilai Pengadaan Besar/Kompleks	Saat Barang Sudah Tersedia Dan Sesuai Katalog

Gambar 3.35. Tutorial Pendaftaran E-Katalog

## E Pakta Integritas

Halaman ini menampilkan Pakta Integritas, sebuah pernyataan kesediaan yang harus disetujui oleh pengguna sebelum melanjutkan proses pendaftaran produk ke dalam e-Katalog LKPP. Isi Pakta Integritas mencakup beberapa poin penting: larangan praktik korupsi, kolusi, dan nepotisme (KKN), kewajiban melaporkan indikasi KKN kepada pihak berwenang, komitmen untuk bekerja secara jujur, transparan, dan profesional, serta tanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukan, termasuk konsekuensi administratif dan hukum.



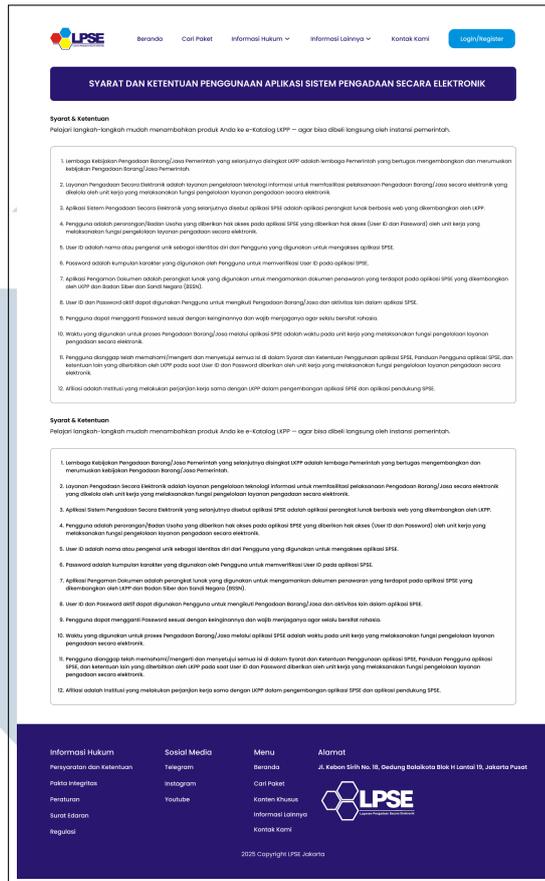
Gambar 3.36. Pakta Integritas

Bagian bawah halaman menyertakan tautan ke dokumen hukum lainnya seperti peraturan, surat edaran, dan regulasi terkait, serta menyediakan informasi kontak LPSE, termasuk alamat, media sosial, dan menu navigasi. Halaman ini berfungsi sebagai langkah penguatan integritas dalam proses pengadaan, memastikan bahwa semua pihak yang terlibat memahami dan mematuhi prinsip etika dan peraturan yang berlaku.

## F Syarat Dan Ketentuan

Halaman ini menyajikan Syarat dan Ketentuan Penggunaan Aplikasi Sistem Pengadaan Secara Elektronik (SPSE) yang wajib dipatuhi oleh pengguna sebelum menggunakan layanan terkait. Dokumen ini menguraikan ketentuan umum dan kewajiban pengguna, termasuk larangan penyalahgunaan aplikasi, kewajiban menjaga kerahasiaan data akses, serta pentingnya mematuhi regulasi yang berlaku. Selain itu, pengguna diharuskan melaksanakan setiap proses pengadaan secara jujur, transparan, dan tidak melibatkan praktik KKN.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

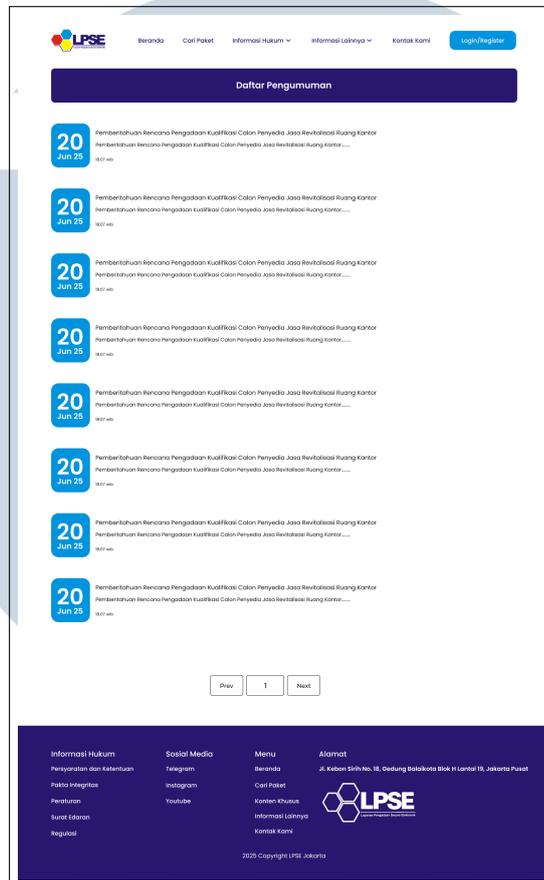


Gambar 3.37. Syarat Dan Ketentuan

Bagian ketentuan ini juga menegaskan tanggung jawab pengguna dalam memastikan keaslian dan kelengkapan dokumen yang diunggah, serta larangan penyebaran informasi palsu yang dapat mengganggu proses pengadaan. Dengan mencantumkan syarat dan ketentuan ini, halaman bertujuan meningkatkan kepatuhan terhadap peraturan serta mendorong praktik pengadaan yang profesional dan berintegritas.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

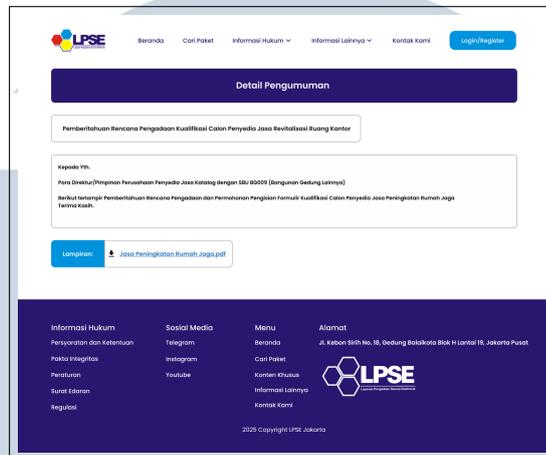
## G Pengumuman Dan Berita



Gambar 3.38. Pengumuman

UJMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## H Detail Pengumuman

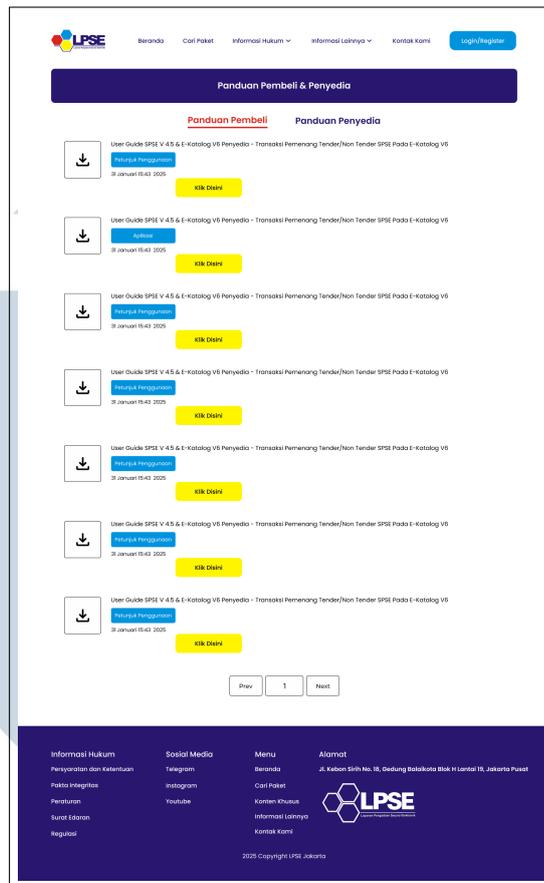


Gambar 3.39. Detail Pengumuman

## I Panduan Pembeli Dan Penyedia

Halaman ini berjudul Panduan Pembeli dan Penyedia dan menyediakan dokumen panduan berbentuk User Guide yang dirancang untuk membantu pengguna memahami dan mengelola proses pengadaan melalui sistem LPSE. Halaman ini terbagi menjadi dua tab utama: Panduan Pembeli dan Panduan Penyedia, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses informasi yang sesuai dengan perannya dalam pengadaan.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.40. Panduan Pembeli

Setiap panduan dilengkapi dengan judul dokumen, tanggal publikasi, serta tombol unduh yang memungkinkan pengguna untuk langsung mengakses file tersebut. Panduan mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan aplikasi SPSE, tata cara mengikuti tender, hingga transaksi di dalam sistem e-Katalog. Halaman ini juga dilengkapi dengan navigasi untuk menjelajahi lebih banyak dokumen yang tersedia.

## J Cari Paket

Halaman ini adalah halaman yang akan digunakan oleh user untuk mencari paket atau proyek pemerintahan, terdapat fitur searchbar yang digabungkan dengan fitur filter untuk filter instansi, tahun anggaran, dan juga status.

The screenshot shows the 'Cari Paket' (Search Packages) page on the LPSE website. At the top, there are navigation links for 'Beranda', 'Cari Paket', 'Informasi Hukum', 'Informasi Lainnya', 'Kontak Kami', and 'Login/Registri'. Below these are filters for 'Tender' (Non-Tender, Peralatan Non-Tender, Peralatan Sesekali, Peralatan Durasi) and search criteria like 'Cari Nama Tender', 'Cari Nama Perancang', 'Semua Jenis Pengadaan', 'Instansi', 'Semua Status', and 'Tahun Anggaran'. The main content is a table with columns: Kode, Nama Paket, Instansi, Tahapan, Nilai Pagi, and HPS. The table lists multiple 'Pembangunan Gedung Kantor' packages from 'UPTD PUPI Jember' with a value of Rp 4.800.000,00 and HPS of Rp 4.800.000,00. At the bottom, there are 'Prev', '1', and 'Next' navigation buttons.

Kode	Nama Paket	Instansi	Tahapan	Nilai Pagi	HPS
1002A0000	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK001	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK003	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK004	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK005	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK006	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK007	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK008	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK009	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK010	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK011	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK012	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK013	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK014	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK015	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK016	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK017	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK018	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK019	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK020	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK021	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK022	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK023	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK024	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00
JK025	Pembangunan Gedung Kantor	UPTD PUPI Jember	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000,00	Rp 4.800.000,00

Gambar 3.41. Cari Paket

Fitur pada search bar tersebut memiliki ikon berupa search dan juga tanda panah kebawah yang menandakan bahwa filter tersebut akan memiliki pilihan dalam bentuk dropdown. Fitur tersebut juga dibungkus dalam grid 3 kolom dan 2 baris agar tidak memenuhi tempat tapi disaat yang bersamaan masih terlihat rapi dan compact

## K Detail Tender

Halaman tersebut adalah halaman ketika user mengklik salah satu proyek yang kemudian akan diarahkan ke halaman baru yang berisi semua hal tentang proyek tersebut seperti nama, kode rup nilai pagi, nilai hps, dan lain nya.

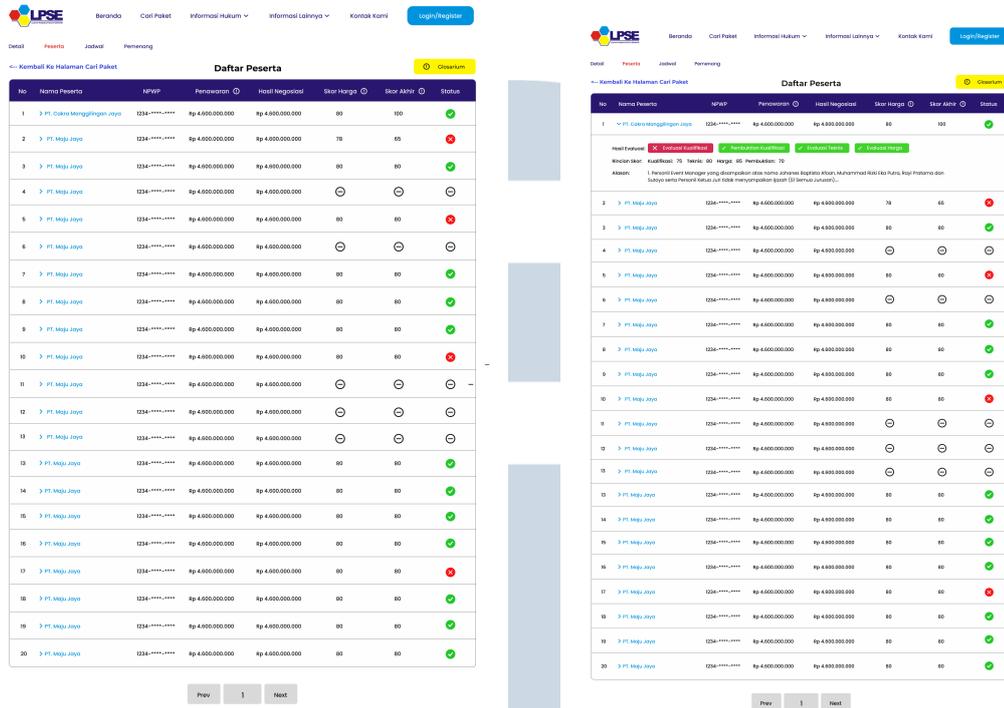


Gambar 3.42. Detail Tender

Fitur navbar masih ada bertujuan agar mengakomodasi user untuk langsung berpindah halaman dengan cepat. Fitur tabs diperuntukkan untuk user bisa dapat berpindah ke halaman Jadwal, Peserta, Serta pemenang suatu proyek.

## L Peserta Tender

Halaman tersebut adalah halaman ketika user mengklik salah satu proyek yang kemudian akan diarahkan ke halaman baru yang berisi semua hal tentang proyek tersebut seperti nama, kode rup nilai pagi, nilai hps, dan lain nya.



(a) Peserta Tender (b) Setelah menekan salah satu nama peserta

Gambar 3.43

pada gambar tersebut adalah perbandingan sebelum dan sesudah user mengklik salah satu peserta tender, dimana user dapat melihat status evaluasi kualifikasi, evaluasi administratif yang dibungkus menggunakan badge. Merah mengartikan bahwa peserta tersebut gagal dalam evaluasi tersebut, sedangkan hijau berarti menandakan bahwa peserta tersebut lolos.

### M Jadwal Tender

Halaman tersebut adalah halaman dimana informasi mengenai tahapan tahapan jadwal suatu tender berada

No	Tahap	Mulai	Selesai	Perubahan
1	Pengumuman Pelaksanaan	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
2	Download Dokumen Pemilihan	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
3	Pembuatan Perijinan	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
4	Upload Dokumen Penawaran	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
5	Pembukaan Dokumen Penawaran	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
6	Evaluasi Administrasi, Kualifikasi, Teknik, dan Harga	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
7	Pembuatan Kualifikasi	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
8	Penetapan Pemenang	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
9	Pengumuman Pemenang	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
10	Masa Sanggah	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
11	Surat Perijinan Penyedia Barang/Jasa	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada
12	Penandatanganan Kontrak	30 September 2024 17:00	30 September 2024 17:00	Tidak Ada

Gambar 3.44. Jadwal Tender

Fitur tersebut memungkinkan user dapat dengan mudah melihat tahapan tahapan jadwal suatu tender dengan mudah dan tertata.

## N Pemenang Tender

Halaman tersebut adalah halaman yang diperuntukkan user untuk melihat apakah tender tersebut sudah memiliki pemenang

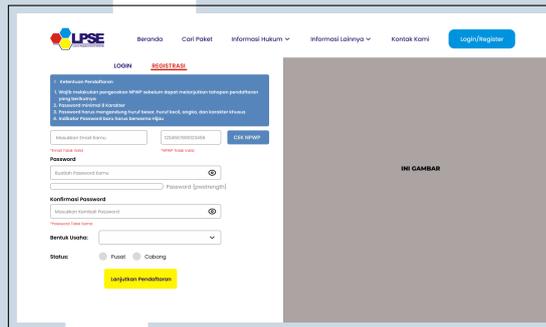
Nama Tender	Rancangan dan Pedoman Penyelenggaraan Sistem Keuangan Kabupaten BMD	Harga Pokok	Rp. 2.054.800.000,00
Sektor Kerja	Badan Pembinaan Badan Usaha Milik Daerah	Harga Jera	Rp. 1.783.000.000,00
Kategori	Jasa Konsultansi Badan Usaha Non Konstruksi	Hutang	Powder 30 Jakarta
Nama Pemenang	PT. ABUKANG BANKUA ASKUDA	NIPWP	01314111131110
Alamat	Jl. Man Kaya Raya No. 37 - Jakarta Timur (Cak) - DKI Jakarta		
Harga Penawaran	Rp. 488.804.000,00	Harga Kontrak	Rp. 488.804.000,00
Harga Negosiasi	Rp. 488.804.000,00	Nisi UMK	Rp. 488.804.000,00
Harga Teknikal	Rp. 488.804.000,00	Nisi PKN	Rp. 488.804.000,00
Tanda Tangan Kontrak	Belum Tanda Tangan		

Gambar 3.45. Pemenang Tender

Di dalam fitur tersebut memiliki elemen visual berupa label seperti nama tender, satuan kerja, dll. Hal tersebut diperuntukkan agar user dapat mengingat kembali berada dalam halaman proyek apa, yang kemudian disusul dengan box dibawah nya yang memiliki informasi mengenai siapa pemenangnya, dengan penggunaan warna merah pada bagian informasi seperti teks nama pemenang, harga, dll, yang bertujuan untuk menarik perhatian sekaligus agar user dapat membaca langsung informasi tertentu.

## O Registrasi

Halaman registrasi tersebut dibagi menjadi 2 kolom yakni di bagian kanan diperuntukkan untuk gambar dan kiri untuk formulir registrasi. Alasan dibagi 2 dan menempatkan gambar di kanan bertujuan untuk meningkatkan pengalaman emosional pengguna.

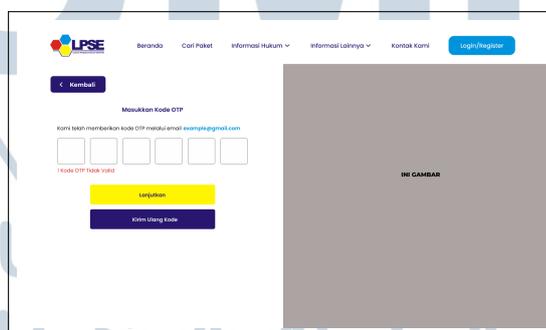


Gambar 3.46. Registrasi

Diatas box terdapat segmented button yang bertujuan agar user dapat dengan mudah berpindah antara login dan registrasi tanpa harus keluar dari halaman tersebut, dengan adanya fitur tersebut, diharapkan dapat membantu memudahkan user untuk berganti tujuan tanpa kesulitan keluar dari halaman tersebut

## P Verifikasi OTP

Halaman verifikasi OTP akan muncul ketika user mengisi sebagian data khusus nya pada bagian halaman email di halaman registrasi sebelumnya 4.7



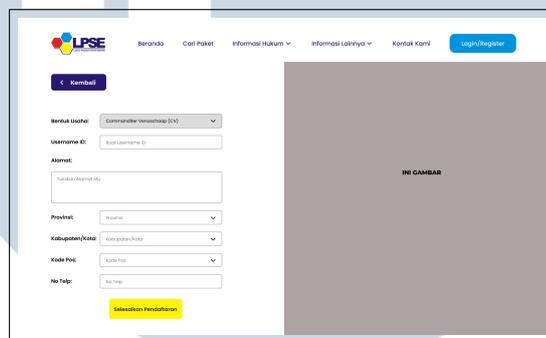
Gambar 3.47. Verifikasi OTP

Ketika user telah mendapatkan kode OTP melalui email maka user akan dialihkan ke halaman pengisian berikutnya, hal ini bertujuan agar meningkatkan

keamanan data dan menyaring pengguna yang serius ingin mendaftar, dibandingkan di sama rata yang dapat membebani user dikarenakan pada tahap pendaftaran khususnya untuk data pada website pemerintah yang memang banyak diperlukan banyak data, dan juga mencegah penyalahgunaan data seperti pendaftaran massal oleh bot atau pelaku tidak sah.

## Q Registrasi Tahap 2

Halaman registrasi tahap 2 adalah halaman yang diperuntukkan untuk mengisi data lanjutan yang diperlukan dalam pembuatan akun LPSE.



Gambar 3.48. Registrasi Tahap 2

Halaman tersebut hanya bisa diakses ketika user telah menginput kode otp yang benar seperti pada di gambar 3.47.

## R Registrasi Selesai

Kemudian ketika user telah mengisi keseluruhan data maka user akan mendapatkan pop up yang memberitahu bahwa user telah mengisi semua data yang diperlukan untuk pembuatan akun LPSE, pop up tersebut bertujuan untuk memberi *reward* kepada user yang telah berhasil membuat akun LPSE tersebut.

□

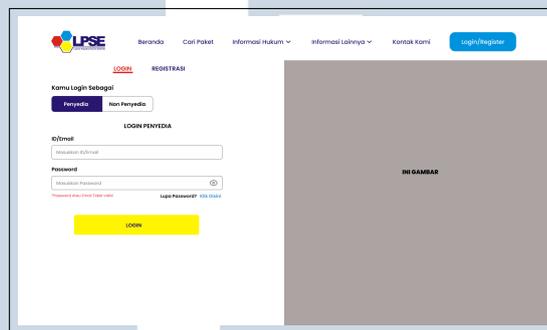
Gambar 3.49. Registrasi Selesai

Dengan adanya popup tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengalaman user dan meningkatkan pengalaman emosional user serta membantu membangun kepercayaan dan kedekatan emosional, yang biasanya jarang ditemukan di sistem pemerintahan yang terasa kaku.

### 3.13.3 Login

#### A Halaman Login

Halaman tersebut adalah halaman login yang diperuntukkan user untuk melakukan login, dibedakan menjadi 2 menggunakan segmented button untuk melakukan login sebagai penyedia dan non penyedia, dimana penyedia adalah pelaku usaha dan non penyedia adalah admin.



Gambar 3.50. Halaman Login

Alasan mengapa segmented button untuk penyedia dan non penyedia ditempatkan dalam satu kesatuan adalah untuk sekaligus mempermudah alur pengalaman yang jelas (*role based entry point*). Dan juga karena sistem LPSE saat ini belum memisahkan domain antara pengguna umum (penyedia) dan administrator (non-penyedia), maka pendekatan UI melalui penggunaan segmented button menjadi solusi yang efisien untuk menyaring dan membedakan peran sejak awal. Pendekatan ini memungkinkan sistem tetap terstruktur, aman, dan user-friendly tanpa harus menunggu perubahan arsitektur sistem secara penuh.

#### B Profile User

Halaman profile user bertujuan untuk mengakomodasi data data yang telah dimasukkan oleh user, sehingga user dapat melihat secara jelas data data yang telah dimasukkan.

The screenshot shows the LPSE (Layanan Pengadaan Secara Elektronik) user profile page. It is divided into several sections:

- Data Penyedia:** A header section for the provider's data.
- Informasi Perusahaan:** A section containing company details such as Name (PT Sukses Bersama Sekeloa), Address (Jl. Tarumanegara Blok D9, No. 9), Business Type (CV), and Postal Code (865).
- Informasi Pribadi:** A section for personal information including User ID, NPMN, Telephone Number, Email, Password, Kabupaten/Kota (Kabupaten Jember), Provinsi (Jember), No. PNP, and No. Fax.
- Informasi Legalitas & Administratif Perusahaan:** A large form section for administrative data. It includes checkboxes for document completion and various input fields for:
  - NPKP Perusahaan
  - NIB (Nomor Induk Berusaha)
  - SKN Usaha (SKN)
  - Sertifikat Badan Usaha (SBU)
  - Akta Pendirian & Perubahan
  - SKK / SKT Personal Indiv
  - Sertifikat Domisili
  - Rakening Perusahaan
  - Laporan Keuangan Tahunan (Tasakik)

At the bottom of the form is a "Simpan Data" button.

Gambar 3.51. Profile User

terdapat bagian form yang diisi untuk kelengkapan administratif yang bertujuan untuk membantu user untuk mengisi data data yang diperlukan ketika akan mengikuti proyek atau tender yang memang diperlukan kelengkapan administratif seperti misal proyek yang memiliki nilai di atas 2,5 miliar.

### C Log Akses

Fitur halaman log akses ditambahkan agar meningkatkan keamanan sistem pada website tersebut dan juga ini memberi pengguna kesadaran akan potensi penyalahgunaan akun, misalnya saat mendeteksi login mencurigakan yang bukan dilakukan oleh dirinya.

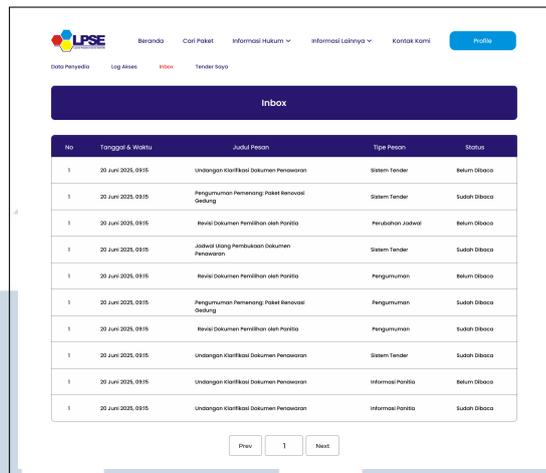
No	Tanggal & Waktu	IP Address	Aktivitas	Perangkat / Browser
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome
1	20 Juni 2025, 09:15	35.72.145.21	login gagal - password salah (3x)	Windows 10 / Chrome

Gambar 3.52. Log Akses

Pada halaman tersebut log akses dibuat dengan menggunakan tabel yang terdapat tanggal dan waktu, IP Address, Aktivitas yang dilakukan, dan juga jenis perangkat serta browser yang digunakan. Dengan adanya fitur ini pengguna dapat memantau potensi penyalahgunaan akun secara mandiri. Selain itu, fitur ini mendukung proses audit sistem, memungkinkan investigasi forensik digital, serta meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem pengadaan elektronik pemerintah.

#### D Inbox

Pada halaman inbox, fitur tersebut bertujuan untuk mengakomodir pesan pesan yang masuk ke dalam akun user. Dengan adanya fitur tersebut dapat mengurangi ketergantungan akan sistem email eksternal.

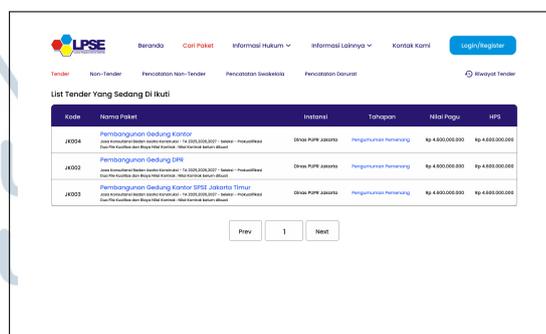


Gambar 3.53. Inbox

Penambahan fitur Inbox bertujuan untuk menyediakan kanal komunikasi internal antara sistem LPSE dan pengguna secara langsung dan terstruktur. Inbox menyimpan seluruh pesan penting, seperti notifikasi status tender, verifikasi akun, undangan untuk mengikuti tender, atau informasi perubahan jadwal, sehingga pengguna tidak bergantung hanya pada sistem email eksternal. Dengan adanya halaman Inbox, informasi menjadi lebih terpusat, mudah diakses, serta mendukung transparansi komunikasi dan keterlibatan aktif pengguna dalam proses pengadaan elektronik.

## E List Tender User

Halaman list tender yang diikuti oleh user bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna atas list tender yang diikuti, serta membantu user untuk memantau setiap progress atau perubahan pada tender yang sedang diikuti



Gambar 3.54. List Tender User

Fitur ini memungkinkan penyedia jasa untuk melihat seluruh tender aktif yang sedang mereka ikuti, lengkap dengan status proses, batas waktu, dan akses cepat terhadap dokumen-dokumen yang relevan. Dengan tampilan yang terpusat, pengguna tidak perlu lagi mencari tender yang diikuti melalui halaman umum, sehingga menghemat waktu dan meminimalkan risiko terlewatnya tenggat waktu pengajuan. Fitur ini juga mendukung pengalaman pengguna yang kontekstual dan efisien, serta mendorong keterlibatan aktif dalam sistem pengadaan elektronik.

## F Riwayat Tender

Halaman riwayat tender yang dapat diakses melewati tombol "Riwayat Tender" bertujuan untuk memberikan informasi riwayat tender-tender atau proyek yang telah di ikuti oleh user sebelumnya.

Kode	Nama Paket	Instansi	Tahapan	Nilai Pokok	IPS
JK004	Pembangunan Gedung Kantor di Kabupaten Bogor (Lot 1) - 2024/001/2024 - Selesai - Tidak Aktif	UPTD PPK Jakarta	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000.000	Rp 4.800.000.000
JK002	Pembangunan Gedung DPR di Kabupaten Bogor (Lot 2) - 2024/001/2024 - Selesai - Tidak Aktif	UPTD PPK Jakarta	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000.000	Rp 4.800.000.000
JK003	Pembangunan Gedung Kantor DPRD Jakarta Timur di Kabupaten Bogor (Lot 3) - 2024/001/2024 - Selesai - Tidak Aktif	UPTD PPK Jakarta	Pengumuman Penawaran	Rp 4.800.000.000	Rp 4.800.000.000

Gambar 3.55. Riwayat Tender Yang Telah Di Ikuti User

Fitur tersebut berfungsi sebagai arsip digital atas seluruh proses tender yang pernah diikuti oleh pengguna. Fitur ini memberikan rekam jejak lengkap, termasuk hasil akhir dari partisipasi tender seperti menang, kalah, atau gugur. Dengan adanya riwayat ini, penyedia dapat melakukan evaluasi mandiri terhadap strategi bisnis dan kualitas dokumen yang telah diajukan, serta menggunakan data tersebut sebagai referensi untuk tender selanjutnya.

### 3.14 Prototype 1

Tahap prototyping merupakan langkah lanjutan setelah ideasi yang bertujuan untuk merepresentasikan solusi dalam bentuk visual yang dapat diuji coba oleh pengguna. Dalam tahap ini, rancangan desain disusun ke dalam bentuk mockup interaktif menggunakan tools desain Figma. Prototipe ini memungkinkan

pengujian alur interaksi, pengalaman pengguna, dan validasi desain sebelum memasuki tahap pengembangan sistem yang sebenarnya.

Pengujian pada Prototype 1 dilakukan dengan metode wawancara semi-terstruktur terhadap tiga orang partisipan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi aspek antarmuka visual, pemahaman terhadap struktur halaman, serta persepsi pengguna terhadap elemen-elemen UI yang ditampilkan.

Setiap partisipan diminta untuk mengamati mockup dan memberikan tanggapan terkait kejelasan informasi, kemudahan navigasi, dan kenyamanan tampilan. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh beberapa masukan terkait ukuran font yang dianggap terlalu kecil, warna teks yang tidak sesuai dengan fungsinya, font yang kurang tebal seperti pada bagian judul, dll.

Pada pengujian Meskipun secara umum prototype dinilai cukup representatif, namun beberapa aspek visual dan fungsional dianggap perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna dan prinsip desain antarmuka yang baik.

Berikut adalah hasil temuan yang didapat saat pengujian antarmuka pada prototype 1

Tabel 3.1. Masukan Revisi Pada Prototype 1

No	Masukan dari Pengguna
1	Penggunaan font berwarna merah pada bagian FAQ tidak sesuai
2	Posisi tombol pada halaman panduan pembeli sangat ambigu
3	Dropdown yang kurang bersih dan tampak seperti menyatu dengan background
4	Tidak adanya standarisasi space layout antar konten
5	Ketidakseragaman border radius yang berbeda beda
6	Ikon pada dropdown untuk hyperlink sebaiknya di seragamkan saja dengan tombol yang lain

### 3.15 Prototype 2

Prototype 2 merupakan hasil pengembangan lebih lanjut dari rancangan sebelumnya (Prototype 1) yang telah melalui tahap evaluasi awal menggunakan metode wawancara. Iterasi ini didasarkan pada berbagai masukan, hambatan, serta saran perbaikan yang diperoleh dari pengguna saat menguji tampilan awal LPSE. Tujuan utama dari pengembangan Prototype 2 adalah untuk menyempurnakan

elemen antarmuka pengguna dan meningkatkan pengalaman interaksi, khususnya bagi pelaku usaha dan pengguna umum yang berinteraksi langsung dengan sistem.

Penyempurnaan dilakukan pada berbagai aspek, di antaranya penataan ulang layout agar lebih responsif dan mudah dipahami, penambahan elemen visual seperti indikator status proses tender, serta penyederhanaan alur navigasi—agar pengguna dapat dengan cepat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan, seperti pendaftaran penyedia, pencarian paket, hingga melihat hasil evaluasi.

Selain perbaikan struktur antarmuka, juga dilakukan penyelarasan elemen visual seperti tombol, ikon, warna, dan tipografi untuk meningkatkan konsistensi desain dan keterbacaan informasi. Informasi penting yang sebelumnya tersebar atau tersembunyi kini ditata ulang dalam hierarki yang lebih jelas dan logis, guna mendukung aksesibilitas dan efisiensi dalam proses pengadaan.

Iterasi ke-2 ini menjadi langkah penting dalam pendekatan Design Thinking, di mana proses desain dilakukan secara bertahap dan berbasis umpan balik nyata dari pengguna. Prototype ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ditemukan pada versi sebelumnya, seperti keselarasan warna font, dropdown yang ambigu, posisi tombol yang ambigu, dan lain nya.

Dengan pendekatan iteratif ini, Prototype 2 LPSE bertujuan menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih intuitif, terarah, dan efisien dalam mendukung sistem pengadaan elektronik yang transparan, inklusif, dan ramah pengguna.

### **3.15.1 Mockup**

Mock up merupakan representasi visual dari desain akhir yang telah diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Pada tahap ini, desain ditampilkan secara lebih realistis dengan elemen visual lengkap seperti warna, ikon, tipografi, dan ilustrasi. Mock up digunakan untuk memperlihatkan tampilan antarmuka secara menyeluruh sebelum dikembangkan ke tahap implementasi. Dalam Prototype 2, terdapat juga penambahan halaman page pekerjaan dan transaksi. Desain ini telah disesuaikan agar lebih responsif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman visual yang konsisten bagi pengguna.

#### **A Halaman Laporan Pengaduan**

Halaman tersebut bertujuan untuk mempermudah user untuk membuat laporan pengaduan, yang tadinya halaman laporan pengaduan tersebut berbentuk

formulir yang hanya bisa diakses melewati linktr.ee.

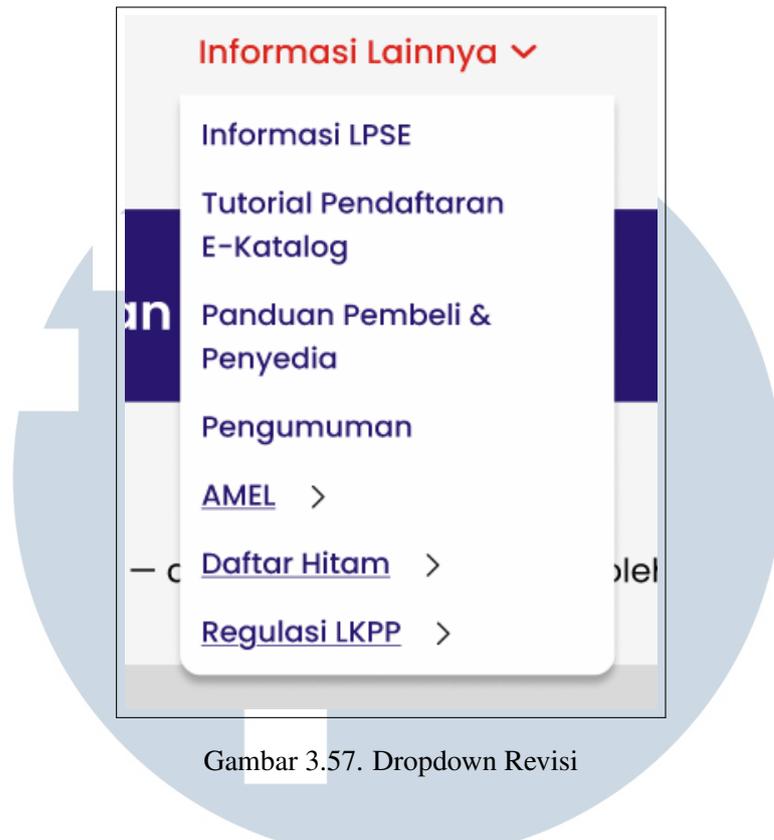
Gambar 3.56. Halaman Laporan Pengaduan

Dengan memindahkan fungsionalitas tersebut kedalam satu ekosistem yang sama diharapkan dapat membantu meningkatkan pengalaman user dan mempermudah user untuk melakukan pengaduan.

## B Dropdown

Dropdown di versi sebelumnya, memiliki garis pemisah berwarna hitam di antara link yang mengarah ke halaman lain yang masih dalam satu ekosistem yang sama dengan hyperlink yang mengarah ke ekosistem yang berbeda. serta memiliki ikon yang cukup berbeda dengan tanda panah yang lain nya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

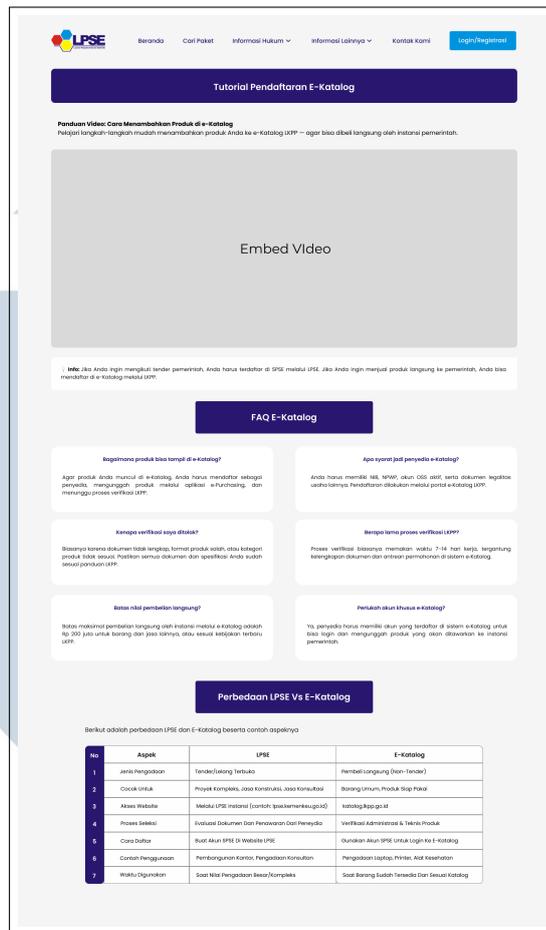


Gambar 3.57. Dropdown Revisi

Kemudian pada gambar 3.57, garis pemisah tersebut dihapus serta tanda panah yang digunakan adalah tanda panah dengan bentuk yang sama dengan tanda panah yang digunakan pada dropdown filter. Tujuannya adalah supaya ikon yang digunakan dalam konteks ini adalah ikon tanda panah stabil dan tidak berbeda-beda antar ikon tersebut dengan yang lainnya.

### C Tutorial E-Katalog

Pada halaman Tutorial E-Katalog di versi sebelumnya didapatkan bahwa penggunaan font berwarna merah sama sekali tidak cocok untuk jawaban bagian FAQ, hal ini dikarenakan pada teori warna, penggunaan warna merah bersifat warning.

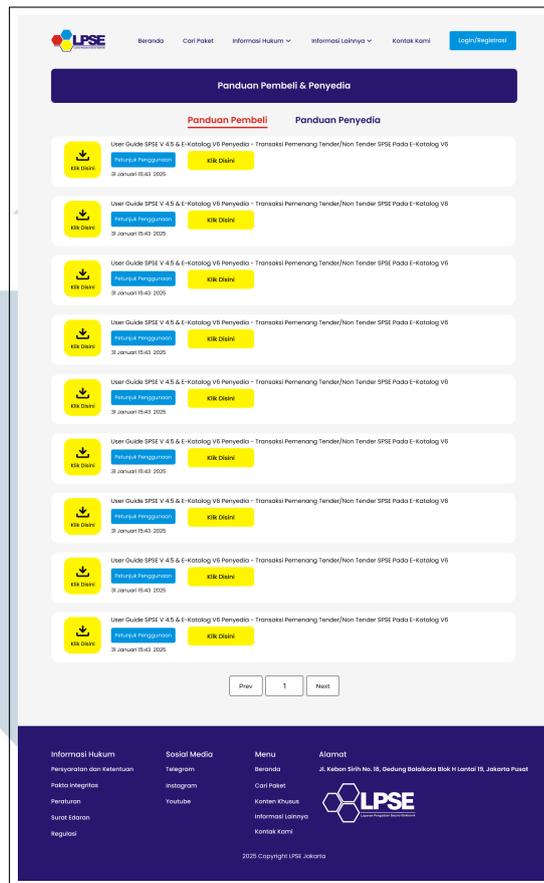


Gambar 3.58. Tutorial E-Katalog Baru

Meskipun penggunaan warna merah dianggap estetik, akan tetapi hal ini tidak cocok untuk penggunaan di FAQ, sehingga pada bagian jawaban FAQ font tersebut dibuat menjadi berwarna hitam. Hal ini dikarenakan jawaban FAQ tidak bersifat warning dan bersifat netral. Kemudian terdapat juga penambahan box berwarna putih yang berbeda dengan warna background pada halaman tersebut.

## D Panduan Pembeli

Halaman panduan pembeli pada versi sebelumnya, mendapatkan kritikan bahwa posisi tombol nya sangat berbeda dengan tombol tombol yang di halaman beranda dimana tombol tersebut posisi nya berada di bawah berbeda dengan komponent element lain nya.

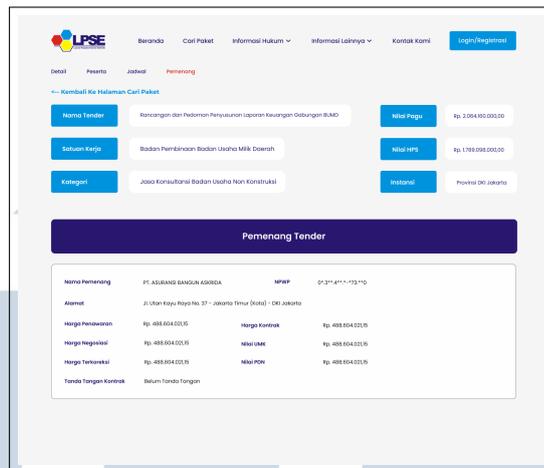


Gambar 3.59. Panduan Revisi

Kemudian pada gambar 3.59 Posisi tersebut dipindahkan menjadi tepat berada di sebelah label biru, serta membuat tombol baru yang dengan ikon download yang berfungsi untuk mendownload file, alasan mengapa ada 2 tombol adalah dikarenakan untuk mengakomodir para user yang telah berusia lebih lanjut.

## E Detail Paket (Pemenang)

Pada halaman detail paket pemenang versi sebelumnya, bagian informasi mengenai siapa yang memenangkan tender, nilai pagu, dsb, menggunakan warna merah, akan tetapi dalam design mockup versi ke 2 tersebut dirubah menjadi berwarna hitam.



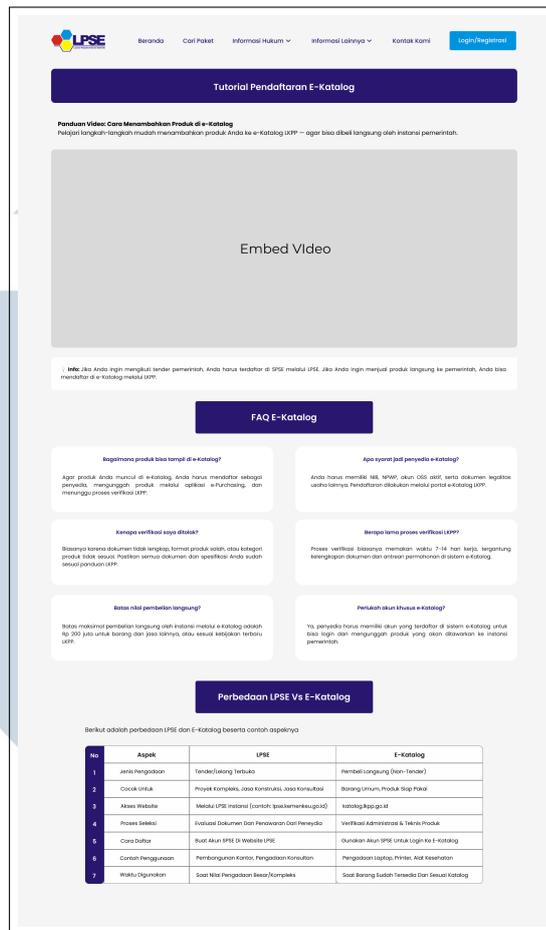
Gambar 3.60. Detail Paket Pemenang Revisi

Penggunaan warna merah tidak cocok dikarenakan informasi tersebut tidak bersifat warning sehingga dirubah menjadi berwarna hitam, kemudian terdapat section pemisah antara informasi mengenai tender tersebut dengan informasi pemenang tender tersebut. Ini bertujuan untuk memudahkan user untuk melihat bahwa informasi yang berada dibawah adalah informasi siapa pemenang dari tender tersebut.

## F Kontak Kami

Pada halaman kontak kami terdapat penambahan fitur yakni tombol untuk pergi ke layanan pengaduan yang akan diarahkan ke halaman laporan pengaduan seperti pada gambar 3.56

U M M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A



Gambar 3.61. Kontak Kami Revisi

Meskipun fitur Laporan Pengaduan telah di-highlight di halaman beranda, penambahan tombol serupa di halaman Kontak Kami bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, memperkuat visibilitas fitur penting, dan menyesuaikan dengan ekspektasi pengguna. Hal ini juga mendukung prinsip desain berbasis pengguna dengan mempermudah proses pelaporan tanpa harus berpindah halaman, sekaligus menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan ramah pengguna.

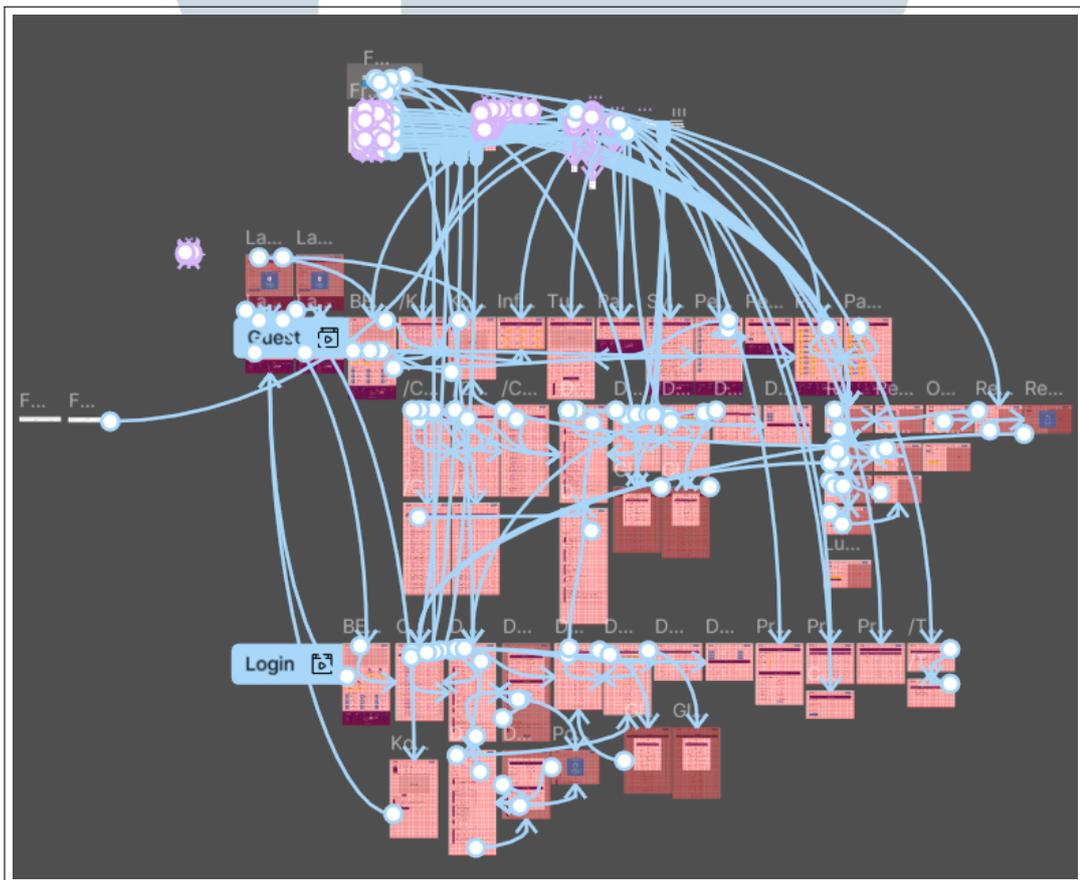
### 3.15.2 Prototype 2

Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari usability testing sebelumnya, tahap selanjutnya adalah pengembangan prototype interaktif dari desain yang telah diperbaiki. Prototype pada tahap ini disusun menggunakan tools seperti Figma dengan tingkat fidelitas tinggi (high-fidelity), yang menampilkan tampilan, alur navigasi, dan interaksi seperti pada aplikasi sebenarnya. Tujuan

dari pembuatan prototype ini adalah untuk mensimulasikan pengalaman pengguna sebelum sistem dikembangkan secara fungsional.

Terdapat penambahan layer agar alur pada prototype tersebut lebih matang seperti layer pop up ketika berhasil membuat laporan pengaduan, dan alur lupa password.

Setelah dilakukan perbaikan desain berdasarkan hasil evaluasi pada Prototype 1 dan Test 1, platform LPSE memasuki tahap pengembangan Prototype 2 dalam bentuk prototype interaktif. Prototype ini dirancang menggunakan software Figma, dengan cakupan tampilan yang lebih luas dan interaksi yang lebih kompleks dibandingkan versi sebelumnya. Perluasan ini mencerminkan penyempurnaan alur pengguna, penambahan fitur, serta perbaikan tata letak dan komponen UI yang lebih matang seperti Gambar 3.62.



N U S A N T A R A  
Gambar 3.62. Prototype 2

Tiap frame mewakili halaman dengan alur pengguna yang terhubung satu sama lain menggunakan fitur prototyping di Figma, sehingga pengguna dapat mengaksesnya layaknya aplikasi nyata. Dengan prototype ini, pengujian usability

testing dapat dilakukan secara lebih mendalam dan realistis, serta menjadi acuan visual utama untuk tim pengembang dalam proses implementasi ke tahap final. keseluruhan total layer menjadi 62, perubahan pada penambahan layer tersebut diselaraskan dengan penambahan alur agar usability testing bisa terlaksana

### **3.15.3 Test Prototype 2**

Pengujian terhadap Prototype 2 dilakukan melalui usability testing dengan pendekatan wawancara semi-terstruktur yang melibatkan tiga partisipan yang sama. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat perbaikan pada aspek visual, navigasi, serta kemudahan interaksi dibandingkan dengan versi sebelumnya.

Partisipan diminta untuk mencoba langsung prototype interaktif dan menyelesaikan beberapa skenario penggunaan yang berkaitan dengan navigasi, pencarian informasi, serta interaksi dengan elemen UI. Selama proses tersebut, partisipan diminta untuk berpikir secara verbal (think aloud) dan memberikan umpan balik terhadap pengalaman mereka.

Secara umum, Prototype 2 dinilai mengalami peningkatan dari segi keterbacaan dan struktur halaman. Beberapa perbaikan seperti ukuran font yang lebih proporsional, pemilihan warna teks yang lebih tepat, dan penebalan judul dinilai mempermudah pengguna dalam memahami konten. Selain itu, alur navigasi dianggap lebih intuitif, dan elemen visual lebih konsisten.

Namun demikian, masih ditemukan beberapa catatan minor seperti tata letak tombol yang dirasa terlalu rapat dan ikon yang kurang menonjol. Meskipun begitu, perubahan yang dilakukan pada Prototype 2 telah berhasil mengatasi sebagian besar isu yang ditemukan pada versi sebelumnya dan dinilai cukup memadai tanpa perlu dilakukan perancangan ulang lanjutan.

Berikut adalah hasil temuan lebih lanjut yang didapat saat pengujian antarmuka pada prototype 2

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.2. Masukan Revisi Pada Prototype 2

No	Masukan dari Pengguna
1	Mengganti warna background dan mengganti simbol pada halaman panduan pembeli dan penyedia
2	Menstabilkan layout pada halaman registrasi
3	Mengganti segmented tab Login dan Registrasi menjadi seperti tab yang berada di Penyedia dan Non Penyedia
4	Ukuran font di deskripsi tender atau proyek terlalu kecil
5	Badge evaluasi pada halaman peserta terlalu sumpek atau kecil
6	Mengganti elemen visual pada halaman pemenang agar menjadi lebih seragam dengan halaman yang lain
7	Font pada informasi detail tender kurang tebal
8	Penempatan ikon tanda panah di sebelah nama peserta sebaiknya di samakan dengan yang lain
9	Penempatan tombol "Ikuti Tender" yang seakan-akan tersembunyi

#### 3.15.4 Hasil Final

Berikut adalah hasil mockup final dari revisi yang telah di dapat dari prototype 2 beserta masukan dari pengguna dari usability testing yang dilakukan

##### A beranda

Perubahan pada beranda sebenarnya terletak pada bagian section kedua, lebih tepatnya pada bagian box "Semua Pelayanan LPSE Tidak Dipungut Biaya".

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

LPSE Beranda Cari Paket Informasi Hukum Informasi Lainnya Kontak Kami Login/Registrasi

Detail Peserta Jadwal Pemenang

[Kembali](#) **Detail Tender**

**Nama Tender** Rancangan Dan Pedoman Penyusunan Laporan Keuangan Gabungan BUMED

**Kode Tender** 1234567 **Nilai Pagu** 55464191

**Kategori** Pekerjaan Konstruksi **Nilai HPS** Selesai

**Nilai Pagu** Rp 9.997.323.371 **Instansi** Dinas PUPR Jakarta

**Nilai HPS** Rp 3.617.576.466 **Tahun Anggaran** 2025

**Satuan Kerja** Badan Pembinaan Badan Usaha Milik Daerah

**Lokasi Pekerjaan** Jl. Medan Merdeka Selatan No. 6-9 Blok H Lt. 17 - Jakarta Pusat (Kota)

**Jenis Kontrak** Lumsum [Persingkat](#)

**Syarat Kualifikasi**

**Administrasi / Legalitas**

Memenuhi ketentuan peraturan perundang-undangan untuk menjalankan kegiatan/usaha:

**NIB** Memiliki Nomor Induk Berusaha dan Sertifikat Standar.

**SBU** Memiliki Sertifikat Badan Usaha SBU dengan Kualifikasi Usaha Kecil serta disyaratkan klasifikasi Pengawasan Rakyat dengan subklasifikasi Jasa Pengawasan Pekerjaan Konstruksi Bangunan Gedung R2201 sesuai atau subklasifikasi Jasa Rakyat Konstruksi Bangunan Gedung Hunian dan Non Hunian R2001.

- Status valid wajib pajak.
- Bukti hukum seperti Akta Pendirian, Surat Kuasa, dan KTP.
- Pernyataan Pakta Integritas dan Peserta sesuai ketentuan.
- Jika konsorsium, wajib perjanjian dan ketentuan jumlah anggota dipenuhi.

Secara hukum mempunyai kapasitas untuk mengikatkan diri pada Kontrak yang dibuktikan dengan:

No	Deskripsi Persyaratan
1	Akta Pendirian Perusahaan dan/atau perubahannya
2	Surat Kuasa (apabila dikuasakan)
3	Bukti bahwa yang diberikan kuasa merupakan pegawai tetap (apabila dikuasakan)
4	Kartu Tanda Penduduk
5	Menyetujui Pernyataan Pakta Integritas.
6	Menyetujui Surat Pernyataan Peserta.
7	Jika ada kerja sama operasi/konsorsium/kemitraan, maka wajib memiliki perjanjian resmi.

Keja sama operasi dapat dilaksanakan dengan ketentuan:

No	Deskripsi Persyaratan
1	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Kualifikasi Usaha Non Kecil
2	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Kualifikasi Usaha Kecil
3	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Koperasi
4	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil dengan Kualifikasi Usaha Kecil
5	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil dengan Koperasi
6	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil Koperasi Dengan Koperasi

Leadtime kerja sama operasi harus memiliki kualifikasi setingkat atau lebih tinggi dari anggota lainnya.

Keja sama operasi dibatasi jumlah anggotanya sebagai berikut:

No	Deskripsi Persyaratan	Maksimal Anggota
1	Bersifat tidak kompleks	3 perusahaan
2	Bersifat kompleks	5 perusahaan

**Persyaratan Kualifikasi Lain**

Menyampaikan Surat Pernyataan bermaterial Rp10.000,00 tidak akan menuntun jika anggaran tidak tersedia atau tidak cukup tersedia.

**Persyaratan Kualifikasi Teknis**

No	Deskripsi Persyaratan
1	Pengalaman 1 pekerjaan sejenis dalam 4 tahun terakhir
2	Pengalaman sesuai klasifikasi atau lingkup pekerjaan
3	untuk pekerjaan Usaha Kecil berdasarkan subklasifikasi
4	untuk pekerjaan Usaha Menengah atau Usaha Besar, pekerjaan sejenis berdasarkan subklasifikasi atau berdasarkan lingkup pekerjaan.
5	memiliki pengalaman mengerjakan pekerjaan sejenis dalam waktu 10 (sepuluh) tahun terakhir.
6	Pemedia dengan kualifikasi usaha kecil yang baru berdiri kurang dari 3 (tiga) tahun dan belum memiliki pengalaman dicekualifikasi dari ketentuan butir 1) huruf a) sampai dengan huruf c) untuk nilai paket pengadaan sampai dengan paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
7	Syarat kualifikasi Teknis Lain
8	Persyaratan Kualifikasi Teknis lainnya dalam KAK

Untuk mengikuti tender anda harus melakukan login terlebih dahulu

Gambar 3.63. Beranda Final

Terdapat penambahan kata yaitu "(Pengaduan)" dan kata tersebut dibuat

berwarna merah, hal ini dikarenakan ketika user khususnya guest atau tamu, biasanya akan melihat keseluruhan halaman beranda terlebih dahulu. Dengan penambahan kata "Pengaduan" tersebut dan digabungkan dengan warna merah diharapkan user akan langsung mengetahui bahwa tombol atau box tersebut untuk membuat pengaduan. Ini juga bisa bertujuan untuk mengakomodir user yang memang ingin langsung membuat pengaduan tanpa perlu ke halaman "Kontak Kami"

## **B Detail Tender**

Pada halaman detail tender paket, terjadi beberapa perubahan yang dibuat berdasarkan masukan pengguna saat pengujian usability testing dari prototype 2, antara lain adalah perubahan pada tombol serta ketebalan font yang dipakai untuk di bagian informasi pada tender atau proyek tersebut



LPSE Beranda Cari Paket Informasi Hukum Informasi Lainnya Kontak Kami Login/Registrasi

Detail Peserta Jadwal Pemenang

[Kembali](#) **Detail Tender**

**Nama Tender** Rancangan Dan Pedoman Penyusunan Laporan Keuangan Gabungan BUMED

**Kode Tender** 1234567 **Nilai Pagu** 55464191

**Kategori** Pekerjaan Konstruksi **Nilai HPS** Selesai

**Nilai Pagu** Rp 9.997.323.371 **Instansi** Dinas PUPR Jakarta

**Nilai HPS** Rp 3.617.576.466 **Tahun Anggaran** 2025

**Satuan Kerja** Badan Pembinaan Badan Usaha Milik Daerah

**Lokasi Pekerjaan** Jl. Medan Merdeka Selatan No. 6-9 Blok H Lt. 17 - Jakarta Pusat (Kota)

**Jenis Kontrak** Lumsum [Persingkat](#)

**Syarat Kualifikasi**

**Administrasi / Legalitas**

Memenuhi ketentuan peraturan perundang-undangan untuk menjalankan kegiatan/usaha:

**NIB** Memiliki Nomor Induk Berusaha dan Sertifikat Standar.

**SBU** Memiliki Sertifikat Badan Usaha SBU dengan Kualifikasi Usaha Kecil serta disyaratkan klasifikasi Pengawasan Rakyat dengan subklasifikasi Jasa Pengawasan Pekerjaan Konstruksi Bangunan Gedung R2201 sesuai atau subklasifikasi Jasa Rakyat Jasa Pengawasan Konstruksi Bangunan Gedung Hunian dan Non Hunian R2001.

- Status valid wajib pajak.
- Bukti hukum seperti Akta Pendirian, Surat Kuasa, dan KTP.
- Pernyataan Pakta Integritas dan Peserta sesuai ketentuan.
- Jika konsorsium, wajib perjanjian dan ketentuan jumlah anggota dipenuhi.

Secara hukum mempunyai kapasitas untuk mengikat diri pada Kontrak yang dibuktikan dengan:

No	Deskripsi Persyaratan
1	Akta Pendirian Perusahaan dan/atau perubahannya
2	Surat Kuasa (apabila dikuasakan)
3	Bukti bahwa yang diberikan kuasa merupakan pegawai tetap (apabila dikuasakan)
4	Kartu Tanda Penduduk
5	Menyetujui Pernyataan Pakta Integritas.
6	Menyetujui Surat Pernyataan Peserta.
7	Jika ada kerja sama operasi/konsorsium/kemitraan, maka wajib memiliki perjanjian resmi.

Keja sama operasi dapat dilaksanakan dengan ketentuan:

No	Deskripsi Persyaratan
1	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Kualifikasi Usaha Non Kecil
2	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Kualifikasi Usaha Kecil
3	Memiliki Kualifikasi Usaha Non Kecil dengan Koperasi
4	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil dengan Kualifikasi Usaha Kecil
5	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil dengan Koperasi
6	Memiliki Kualifikasi Usaha Kecil Koperasi Dengan Koperasi

Leadtime kerja sama operasi harus memiliki kualifikasi setingkat atau lebih tinggi dari anggota lainnya.

Keja sama operasi dibatasi jumlah anggotanya sebagai berikut:

No	Deskripsi Persyaratan	Maksimal Anggota
1	Bersifat tidak kompleks	3 perusahaan
2	Bersifat kompleks	5 perusahaan

**Persyaratan Kualifikasi Lain**

Menyampaikan Surat Pernyataan bermaterial Rp10.000,00 tidak akan menuntut jika anggaran tidak tersedia atau tidak cukup tersedia.

**Persyaratan Kualifikasi Teknis**

No	Deskripsi Persyaratan
1	Pengalaman 1 pekerjaan sejenis dalam 4 tahun terakhir
2	Pengalaman sesuai klasifikasi atau lingkup pekerjaan
3	untuk pekerjaan Usaha Kecil berdasarkan subklasifikasi
4	untuk pekerjaan Usaha Menengah atau Usaha Besar, pekerjaan sejenis berdasarkan subklasifikasi atau berdasarkan lingkup pekerjaan.
5	memiliki pengalaman mengerjakan pekerjaan sejenis dalam waktu 10 (sepuluh) tahun terakhir.
6	Penyedia dengan kualifikasi usaha kecil yang baru berdiri kurang dari 3 (tiga) tahun dan belum memiliki pengalaman dicekualifikasi dari ketentuan butir 1) huruf a) sampai dengan huruf c) untuk nilai paket pengadaan sampai dengan paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
7	Syarat kualifikasi Teknis Lain
8	Persyaratan Kualifikasi Teknis lainnya dalam KAK

Untuk mengikuti tender anda harus melakukan login terlebih dahulu

Gambar 3.64. Detail Tender Lengkap

Perubahan pada tombol sebenarnya adaptasi dari tombol yang berada di

halaman registrasi dan login. Ini dilakukan agar terjadi keselerasan tombol sehingga desain tersebut tidak mengalami perubahan varian yang terlalu banyak. Kemudian font yang digunakan diubah menjadi menggunakan bold agar informasi tersebut menjadi lebih jelas saat dibaca oleh user.

### C Halaman Peserta

Pada halaman detail paket pada bagian terdapat beberapa perubahan yang terjadi, antara lain adalah penempatan ikon tanda panah serta tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman cari paket seperti yang di implementasikan pada gambar 3.64, Kemudian terdapat perubahan pada ikon yang melambangkan tidak tersedia atau belum diupload

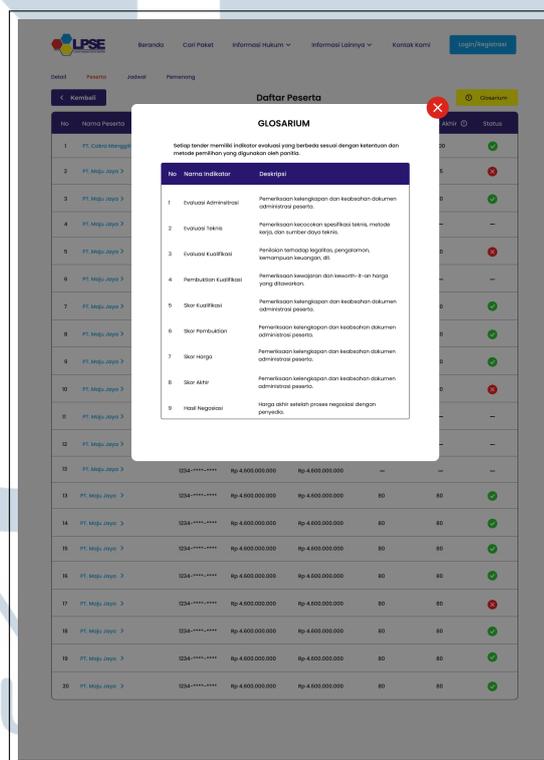
No	Nama Peserta	NFWP	Penawaran	Hasil Negosiasi	Skor Harga	Skor Akhir	Status
1	PT. Cakra Manggilingan Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	100	✓
2	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	78	65	✗
3	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
4	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	—	—	—
5	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✗
6	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	—	—	—
7	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
8	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
9	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
10	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✗
11	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	—	—	—
12	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	—	—	—
13	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	—	—	—
13	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
14	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
15	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
16	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
17	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✗
18	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
19	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓
20	PT. Maju Jaya	1234-****-****	Rp 4.600.000.000	Rp 4.600.000.000	80	80	✓

Gambar 3.65. Detail Paket Peserta Final

Perubahan pada tombol dilakukan seperti pada bagian detail tender pada gambar 3.64, Kemudian perubahan penempatan posisi pada tanda panah dilakukan agar selaras dengan penempatan posisi tanda panah pada dropdown navigasi, filter cari paket, dan input form pada halaman registrasi. Ini dilakukan agar terjadi kestabilan pada desain yang telah dibuat. Kemudian perubahan pada ikon yang melambangkan tidak tersedia dilakukan agar menyelaraskan jenis ikon yang dipakai di bagian halaman lain, atau di dropdown. Penempatan glosarium menjadi terletak disebelah tombol kembali adalah agar tombol tersebut lebih terlihat, ini sesuai dengan kebiasaan pengguna yang selalu melihat bagian kiri terlebih dahulu daripada bagian kanan halaman.

## D Glosarium

pada bagian glosarium tidak terjadi perubahan signifikan yang terjadi, hanya saja ada penambahan tombol close atau "X" di bagian ujung kanan atas.



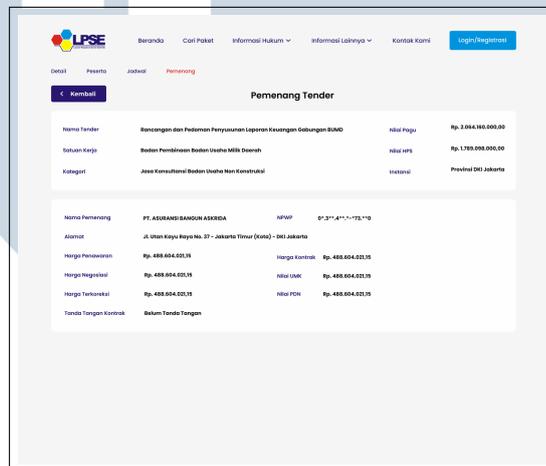
Gambar 3.66. Glosarium Final

Walaupun pada prototype dan website jaman pada umumnya popup bisa ditutup dengan menekan frame diluar popup tersebut, akan tetapi penambahan fitur

close tersebut bertujuan untuk mengakomodir para pengguna baru atau lansia yang tidak begitu paham dengan teknologi, sehingga penambahan tersebut bertujuan untuk menambah kejelasan akan popup yang bisa di tutup.

## E Detail Pemenang

Pada bagian halaman informasi pemenang tender perubahan yang terjadi di antaranya adalah perubahan tombol seperti yang dilakukan pada gambar 3.64 dan 3.60, kemudian penghapusan section yang besar sebelumnya diletakkan di antara box informasi tender dengan informasi pemenang tender.



Gambar 3.67. Detail Paket Pemenang Final

Penghapusan section pemisah diantara box informasi tender dengan pemenang, dilakukan tidak terjadi "gangguan" yang dirasa oleh pengguna dikarenakan section tersebut terlalu tebal, sehingga judul section tersebut dipisahkan ke atas tengah di atas box informasi tender tersebut. Hal ini dilakukan agar membuat halaman tersebut menjadi lebih bersih serta konsisten. Terdapat pula perubahan pada status informasi kontrak jika belum ada tanda tangan maka akan berubah menjadi warna merah yang bertujuan untuk membuat informasi pada status tersebut lebih kelihatan.

## F Cari Paket

Pada halaman cari paket atau proyek, terjadi perubahan pada ukuran font yang dipakai pada bagian deskripsi dibawah judul proyek tersebut yang semula memakai 10pixel menjadi 12pixel atau 12 pt.

Kode	Nama Paket / Proyek	Internal	Tanggal	Nilai Pokok	HPS
JK001	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK002	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Ingat	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK003	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Obseksi	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK004	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Sektel	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK005	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Kualifikasi Penawar	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK006	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK007	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK008	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK009	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK010	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0011	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0012	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0013	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0014	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0015	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0016	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0017	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0018	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0019	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0020	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0021	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0022	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0023	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0024	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00
JK0025	Pembangunan Gedung Kantor Jenis Konstruksi Bekerja Sederhana - 14.300.308.2017 - Sektel - Pembukaan dan Pelelangan dan Rujukan Konstruksi - 1402 Konstruksi Saluran Air	Dinas PUPR Jabara	Pengumuman Penawaran	Rp 4.000.000,00	Rp 4.000.000,00

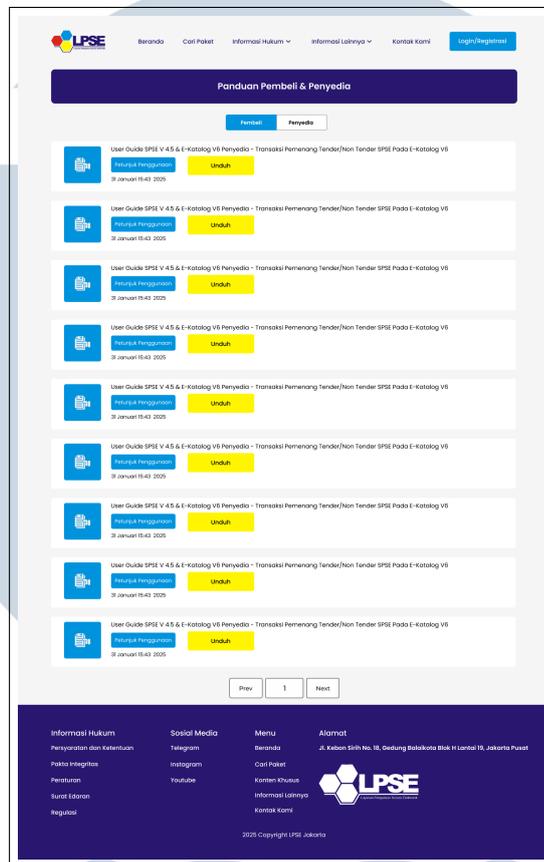
Gambar 3.68. Cari Paket Final

Perubahan tersebut dikarenakan terdapat pengguna atau user pada responden usability testing pada test 2 merasa sedikit kesulitan saat membaca deskripsi singkat tersebut sehingga perubahan menjadi 12pt dilakukan agar lebih mudah terbaca. Terdapat juga perubahan pada salah satu tabel menjadi "Nama Paket / Proyek" penambahan kata "proyek" adalah agar user baru tau bahwa tabel tersebut adalah tabel untuk list nama nama proyek, dikarenakan kata "proyek" dianggap lebih general dan tidak teknis seperti "paket" atau "tender"

## G Panduan Pembeli

Pada halaman panduan pembeli dan penyedia perubahan dilakukan pada bagian salah satu fungsionalitas tombol unduh yang diubah menjadi penempatan

ikon file. Kemudian terdapat perubahan pada desain segmented button untuk "Pembeli" dan "penyedia"



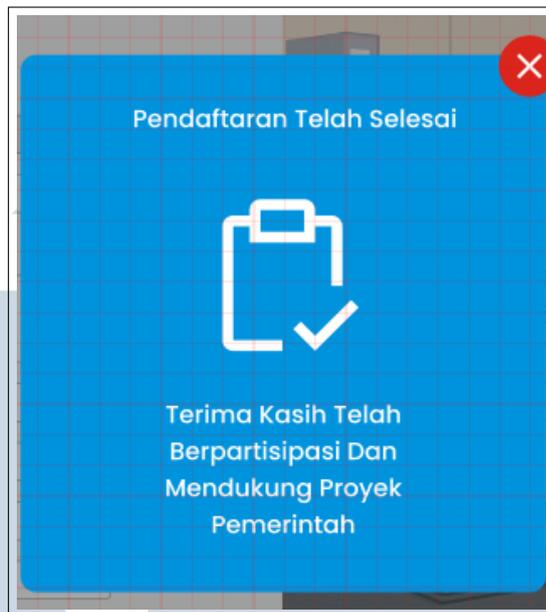
Gambar 3.69. Panduan Pembeli Dan Penyedia Final

Perubahan tersebut dilakukan agar memaksimalkan tombol "unduh" dan sedikit merubah alur untuk mengunduh file tersebut menjadi satu saja. Kemudian perubahan pada segmented button dilakukan agar selaras dengan segmented button pada halaman registrasi dan login serta menjadi lebih jelas, lebih bersih, dan lebih selaras dengan halaman lainnya.

## H Registrasi

Perubahan yang terjadi pada halaman registrasi adalah perubahan pada segmented button yang dilakukan pada bagian "login" dan "registrasi", serta melakukan perubahan minor layout pada input form yang di selarasakan lebar nya dengan lebar fitur filter pada di bagian cari paket seperti di gambar 3.68





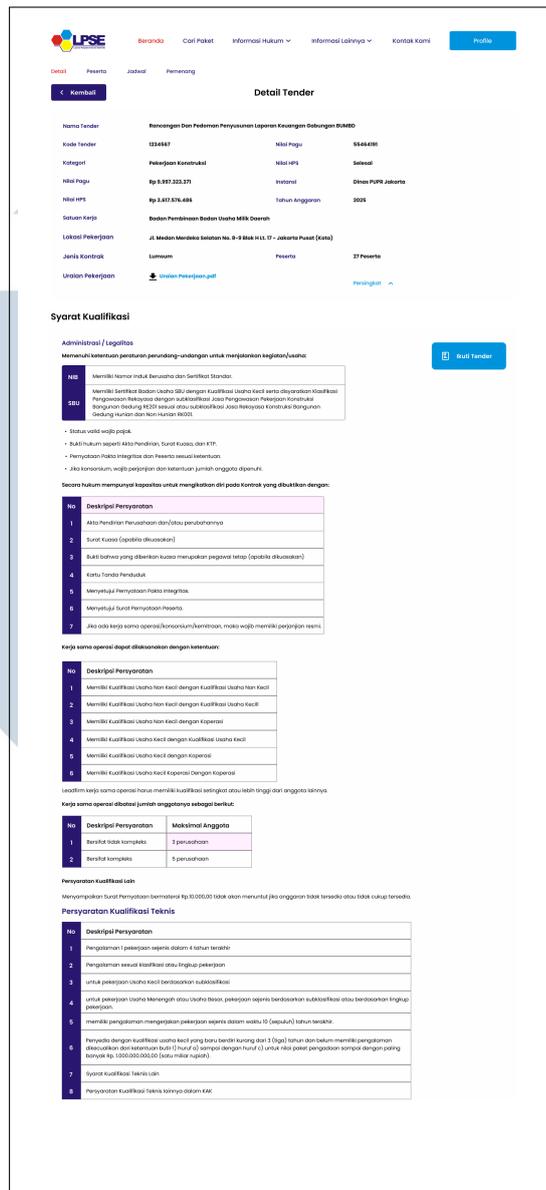
Gambar 3.71. Popup Registrasi Final

Tombol tersebut ditambah agar menambahkan kejelasan kepada pengguna bahwa popup tersebut bisa di tutup. dan tidak membuat ambigu kepada pengguna apakah popup tampil dan tidak bisa di tutup. Dengan adanya tombol tutup tersebut diharapkan membuat peningkatan kepada pengalaman pengguna

## **J Detail Paket Selengkapnya**

Perubahan yang dilakukan didalam detail tender atau detail paket ialah perubahan pada posisi tombol "Ikuti Tender" yang awal nya berada di ujung bawah menjadi berada di samping yang posisi nya akan dinamis ketika user sedang scroll

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



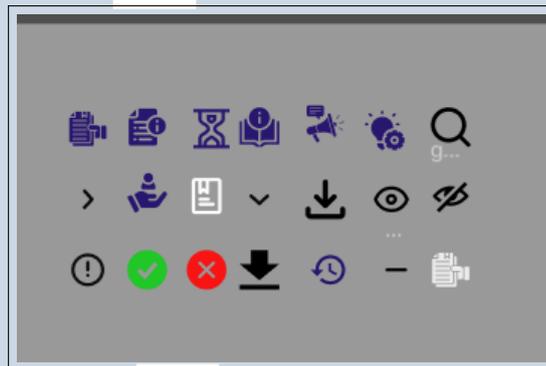
Gambar 3.72. Detail Tender Login State Final

Perubahan tersebut minor tersebut dilakukan dikarenakan pada usability testing mendapat insight bahwa beberapa peserta tidak menemukan tombol "Ikuti Tender" karena posisinya berada di bagian paling bawah halaman. Hal ini menunjukkan bahwa peletakan tombol aksi yang terlalu tersembunyi dapat menghambat kelancaran alur pengguna, meskipun dimaksudkan agar pengguna membaca seluruh isi terlebih dahulu. Terdapat juga penambahan status informasi yaitu total peserta, dan juga penambahan uraian pekerjaan yang berupa file yang bisa di download

### 3.15.5 Hasil Final Design System

#### A Ikons

Seiring dengan perubahan dan penyempurnaan tampilan, sistem ikon yang digunakan kini telah ditetapkan sebagai bagian dari Design System versi final untuk memastikan konsistensi visual dan kemudahan penggunaan di seluruh antarmuka

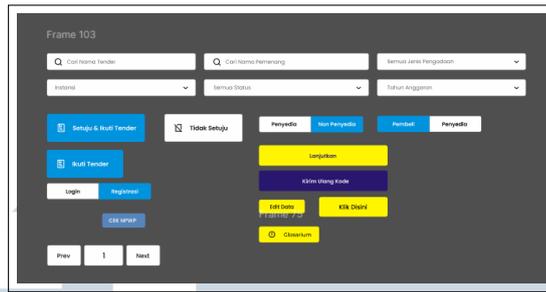


Gambar 3.73. Ikons Final

Diharapkan dengan perubahan ikon yang terjadi, konsistensi visual pada penggunaan ikon akan menjadi lebih stabil dan tidak terlalu bervariasi, yang dapat mengakibatkan kebingungan pengguna serta mengurangi kesan profesional pada antarmuka. Dengan standar ikon yang telah ditetapkan dalam design system versi final, seluruh elemen visual kini memiliki acuan yang seragam untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik dan kohesif.

#### B Tombol

Pada bagian tombol terjadi perubahan yang serupa, dan juga perubahan tersebut dibuat agar terjadinya standarisasi dan kestabilan sebagai bagian dari Design System versi final.

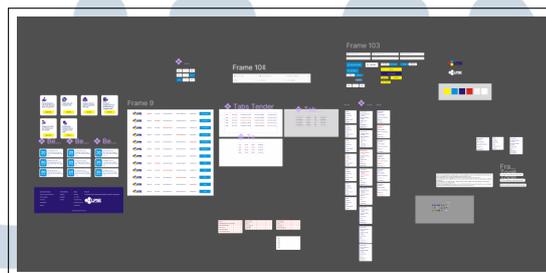


Gambar 3.74. Tombol Final

Diharapkan dengan standarisasi tombol menggunakan border-radius 5px, tampilan komponen akan menjadi lebih seragam dan konsisten di seluruh antarmuka, sehingga mengurangi perbedaan gaya visual yang sebelumnya bervariasi dan berpotensi mengganggu kohesi desain. Ketetapan ini juga menjadi bagian dari Design System versi final untuk memastikan keselarasan antar elemen UI.

### C Content Dan Keseluruhan Design System

Berikut adalah keseluruhan dari design system versi final yang telah dibuat berdasarkan revisi-revisi dan masukan dari pengguna baik dari wawancara pertama dan wawancara kedua beserta usability testing.



Gambar 3.75. Design System Final

Dengan design system versi final tersebut diharapkan rancangan website yang telah dibuat menjadi lebih konsisten dan stabil dari segi gaya visual dan mengurangi gaya visual yang terlalu bervariasi dan berpotensi mengganggu kenyamanan pengguna.