

Optimalisasi Interface Aplikasi Human Rights Notification dengan Pendekatan KnowledgeThinking

Andi Nurwahida¹, Andi Akram Nur Risal^{2*}, Sugeng A. Karim³

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

andinurwahida746@gmail.com, akramandi@unm.ac.id, sugengakarim@yahoo.com

Received :

20 September 2023

Accepted :

20 November 2023

Published :

27 November 2023

Abstract

Abstrak: *Human Rights Notification* is an educational and complaint application focused on human rights issues. This research aims to design and create the user interface and user experience (UI/UX) for the Human Rights Notification application, as well as to evaluate its UI/UX design to ensure ease of use, effectiveness, and meeting user needs. The research method used is design thinking, encompassing five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and literature reviews. Based on the data analysis using the System Usability Scale (SUS), the average score obtained is 81. The research results indicate that the tested system or product has an acceptable level of usability, falling into the "acceptable" category on the rating scale, and receiving an excellent assessment. Therefore, it can be concluded that the tested system or product demonstrates high quality in terms of usability and usefulness.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, User Experience, and Human Rights.*

Abstrak

Abstrak: *Human rights notification* adalah aplikasi edukasi dan pengaduan tentang HAM. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada aplikasi *Human Rights Notification* serta mengevaluasi desain UI/UX aplikasi tersebut guna memastikan aplikasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan efektif serta memenuhi kebutuhan pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah *design thinking* meliputi lima tahap yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan *interview* (wawancara), angket, dan studi pustaka. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), mendapatkan skor rata-rata yaitu 81. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem atau produk yang diuji memiliki tingkat ketergunaan yang dapat diterima/*acceptable*, berada pada kelas B dari skala penilaian, dan mendapat penilaian sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan sistem atau produk yang diuji menunjukkan kualitas yang tinggi dalam hal penggunaan dan kegunaannya.

Kata kunci: *Design Thinking, User Interface, User Experience, dan Human Rights*

I. PENDAHULUAN

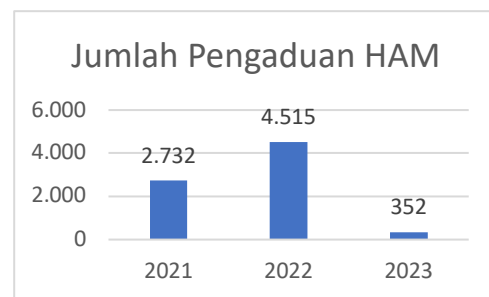
Menurut undang-undang No.39 tahun 1999 Hak Asasi Manusia (HAM) adalah hak yang melekat pada diri manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Hak tersebut merupakan anugerah yang wajib dilindungi dan dihargai oleh setiap manusia. Meski HAM wajib dilindungi dan dihargai oleh setiap manusia, namun pemahaman HAM di masyarakat masih sangat minim.

Hasil penelitian Yunara tahun 2019, mengemukakan bahwa masih sebagian kecil masyarakat yang paham mengenai HAM. Pengetahuan mengenai hukum HAM yang kurang dari masyarakat menimbulkan berbagai kasus pelanggaran HAM. Hal tersebut mengakibatkan hilangnya hakikat HAM yang ada pada orang lain akibat perbuatan yang tidak manusiawi. Dalam hal ini, masyarakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas hukum [1].

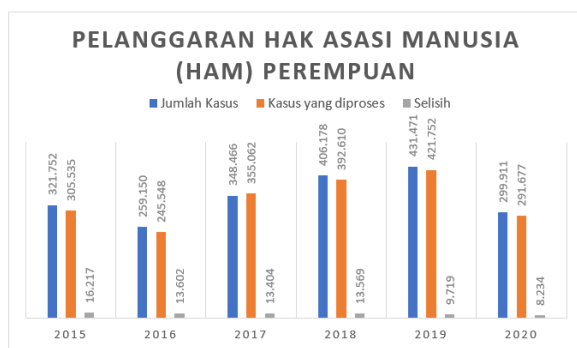
Pelanggaran HAM hampir tak disadari oleh sebagian masyarakat. Pemicu sering terjadinya pelanggaran HAM berat saat ini adalah rendahnya kesadaran masyarakat dalam keragaman yang ada. Dalam video GFK *human rights notification* digambarkan seorang mahasiswa yang tidak sadar akan pentingnya penegakan HAM di kehidupan sehari-hari dalam hal ini melanggar pasal 28 E ayat 3 “Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat” [2].

tahun 2020. Meski demikian, setiap tahunnya, jumlah pengaduan yang masuk selalu mengalami selisih antara jumlah kasus pengaduan dengan jumlah kasus yang diproses.

Pentingnya jaminan penegakan HAM di Indonesia tertuang dalam pasal 28 I ayat 4 yang berbunyi “Perlindungan, pemajuan, penegakan dan pemenuhan hak asasi manusia adalah tanggung jawab negara terutama pemerintahan.” Oleh karena itu, pemerintah sangat wajib mengupayakan penegakan HAM [3]. Jaminan sekaligus pentingnya penegakan HAM juga tertuang dalam pembukaan UUD 1945 yang terdapat pada alinea pertama yakni “bahwa sesungguhnya kemerdekaan itu ialah hak segala bangsa dan oleh sebab itu, maka penjajahan di atas dunia harus dihapuskan karena tidak sesuai dengan perikemanusiaan dan perikeadilan.”



Gambar 1.2 Jumlah Pengaduan HAM
Sumber: Data Komnas HAM (Data terakhir 25 Februari 2023)



Gambar 1.1 Pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) Perempuan

Sumber: Badan Pusat Statistik

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2023), kasus pelanggaran meningkat selama tiga tahun berturut-turut dari tahun 2016-2019. Akan tetapi, jumlah pengaduan tersebut mengalami penurunan di

Berdasarkan data Komisi Nasional HAM (2023), dalam tiga tahun terakhir, terdapat peningkatan jumlah pengaduan HAM dari tahun 2021 dengan total 2.732 pengaduan dan 2022 dengan total 4.515 pengaduan. Adapun tahun 2023, bulan Januari - Februari telah mencapai 352 pengaduan HAM. Berdasarkan perbandingan data Badan Pusat Statistik dengan Data Komnas HAM, pengaduan HAM terjadi paling banyak di tahun 2022 dengan total 4.515 pengaduan.

Salah satu cara untuk mengurangi pelanggaran HAM adalah dengan memberikan edukasi tentang hak-hak yang dimiliki oleh setiap individu. Selain itu, diperlukan juga mekanisme untuk melaporkan pelanggaran HAM yang terjadi. Upaya meminimalisir terjadinya kasus-kasus pelanggaran HAM dengan memberikan edukasi dan mekanisme pelaporan HAM dapat diterapkan berbasis teknologi informasi. Edukasi dan pengaduan HAM berbasis teknologi informasi, merupakan salah satu cara yang efektif untuk memberikan edukasi tentang hak-hak yang dimiliki

oleh setiap individu dan juga memudahkan dalam melaporkan pelanggaran HAM yang terjadi. Adapun solusi yang ditawarkan yaitu aplikasi “*Human Rights Notification*”. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah dan dapat digunakan oleh siapa saja, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran tentang hak-hak yang dimiliki oleh setiap individu dan juga dapat membantu dalam meminimalisir pelanggaran HAM.

Human rights notification adalah aplikasi edukasi dan pengaduan tentang HAM. Aplikasi *human rights notification* merupakan sebuah gagasan dari tim Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) GFK Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan gagasan tersebut, penulis menghasilkan *output* program yaitu video gagasan, *interface* aplikasi, dan laporan akhir.

Berdasarkan Tobroni (2020) di Madrasah Ibtidaiyah Darul Furqon, Pulau Sebatik, disimpulkan bahwa materi atau edukasi tentang HAM dapat meningkatkan dan memperkuat rasa nasionalisme. Fitur ruang belajar dan *push notification* dalam aplikasi *human rights notification* memberikan edukasi kepada masyarakat tentang HAM secara realtime. Oleh karena itu, dengan fitur tersebut masyarakat dapat lebih mudah mengakses materi edukasi tentang hakikat HAM serta mampu memperkuat rasa nasionalisme yang dapat menunjang penegakan HAM di Indonesia [4].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada aplikasi *Human Rights Notification* menggunakan metode *knowledge thinking* serta mengevaluasi desain UI/UX aplikasi tersebut guna memastikan aplikasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan efektif serta memenuhi kebutuhan pengguna.

Metode *knowledge thinking* terdiri dari *design thinking* yang meliputi lima tahap yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Adapun rumus mencari nilai rata-rata skor *System Usability Scale* sebagai berikut [5]:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

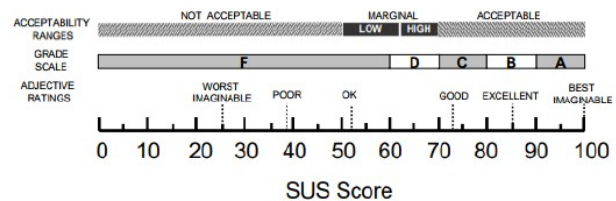
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{405}{5} = 81$$

Penilaian berdasarkan 3 kategori yaitu:

1. *Not Acceptable* = Skor 0 -50,9

2. *Marginal* = Skor 51 -70,9

3. *Acceptable* = Skor 71 – 100



Gambar 2.1 Kriteria Penilaian SUS Score

Gambar 2.1 merupakan Skala *System Usability Scale* (SUS) yang juga memiliki rentang penilaian dari kelas A hingga F yang menggambarkan tingkat ketergunaan suatu produk atau sistem berdasarkan skor yang diperoleh:

- A - Skor 90-100: Kelas A menunjukkan bahwa produk atau sistem memiliki tingkat ketergunaan yang sangat tinggi dan dianggap sangat mudah digunakan oleh pengguna. Pengguna cenderung puas dan nyaman dalam menggunakan produk ini.
- B - Skor 80-89: Kelas B mengindikasikan tingkat ketergunaan yang dapat diterima atau acceptable. Produk atau sistem cenderung sudah baik dalam penggunaannya meskipun masih ada ruang untuk perbaikan.
- C - Skor 70-79: Kelas C menunjukkan bahwa produk atau sistem memiliki tingkat ketergunaan yang rata-rata. Pengguna mungkin mengalami beberapa kesulitan dalam menggunakan produk ini dan perlu perbaikan signifikan.
- D - Skor 50-69: Kelas D menunjukkan tingkat ketergunaan yang rendah. Produk atau sistem cenderung sulit digunakan oleh pengguna dan memerlukan perbaikan besar-besaran.
- E - Skor 30-49: Kelas E menunjukkan tingkat ketergunaan yang sangat rendah. Penggunaan produk atau sistem sangat sulit dan memerlukan perbaikan yang mendesak.
- F - Skor 0-29: Kelas F adalah kelas terendah yang menunjukkan bahwa produk atau sistem memiliki tingkat ketergunaan yang sangat buruk. Penggunaan produk ini hampir tidak

memungkinkan tanpa perbaikan yang drastis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi pemberitahuan hak asasi manusia menggunakan pendekatan *knowledge thinking* berdasarkan *design thinking* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Empathize

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung kepada *user* untuk memberikan validasi yang terdiri dari karyawan Kementerian Hukum & HAM dan masyarakat umum. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa:

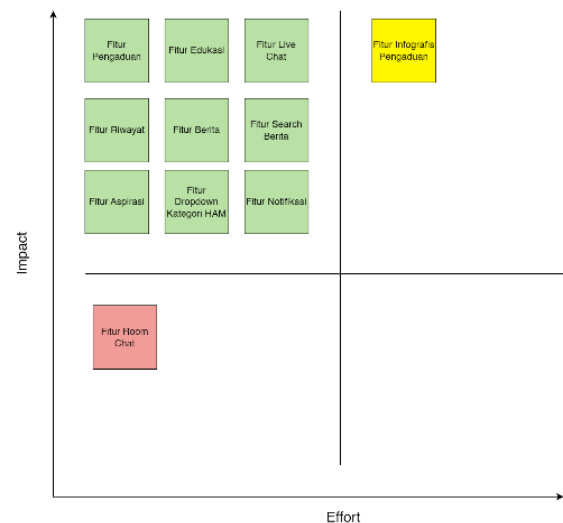
- Banyak anggota masyarakat mengajukan pengaduan, meskipun konteks yang dilaporkan sebenarnya tidak termasuk dalam kategori pelanggaran Hak Asasi Manusia. Oleh karena itu, diperlukan usaha edukasi yang ditujukan kepada masyarakat.
- Sebagian besar masyarakat cenderung mengunjungi langsung kantor Kementerian Hukum dan HAM untuk melaporkan kasus, sementara sejumlah kecil dari mereka memilih untuk menggunakan saluran online.
- SIPMAS adalah sebuah platform berbasis website yang bertujuan untuk memfasilitasi pelaporan kasus-kasus pengaduan terkait Hak Asasi Manusia (HAM).
- SIPMAS adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang untuk memfasilitasi pelaporan kasus-kasus pengaduan Hak Asasi Manusia (HAM). Meskipun demikian, dalam wawancara dengan narasumber, diungkapkan keinginan untuk mengembangkan aplikasi ini menjadi berbasis mobile dengan fitur yang lebih komprehensif.
- Narasumber mengungkapkan keinginan untuk meliputi beberapa fitur penting dalam aplikasi, termasuk fitur edukasi, fitur pengaduan, fitur *live chat*, fitur riwayat pengaduan, fitur *room chat*, fitur berita, fitur *search* berita, fitur aspirasi, fitur kategori HAM, fitur infografis pengaduan, dan fitur notifikasi.

2. Define

Berdasarkan proses wawancara yang telah

dilakukan, penulis akan melakukan riset yang disebut dengan *define*. Dalam penelitian ini, tahap *define* menggunakan teknik *how might we*, dan analisis *impact effort*. Teknik *how might we* adalah pertanyaan saat proses *empathize*, dimaksudkan untuk memperoleh gambaran dari gagasan-gagasan yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah [6]. Teknik "*How Might We*" pada tahap *Define* melibatkan merumuskan permasalahan dengan cara mengubah tantangan yang diidentifikasi menjadi pertanyaan terbuka yang memicu pemikiran kreatif. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan teknik ini dan menghasilkan 11 gambaran fitur yang akan dipertimbangkan. Setiap pertanyaan dimulai dengan frase "*How might we...*" yang merangsang imajinasi dan memungkinkan untuk mengeksplorasi berbagai solusi potensial. Proses ini membantu mengubah kendala menjadi peluang, menginspirasi ide-ide inovatif, dan membuka jalan untuk penemuan solusi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Adapun analisis *impact effort* digunakan untuk mengevaluasi masalah yang paling berdampak bagi pengguna dan upaya yang dapat dilakukan oleh penulis. Analisis *impact effort* disajikan dalam gambar berikut:



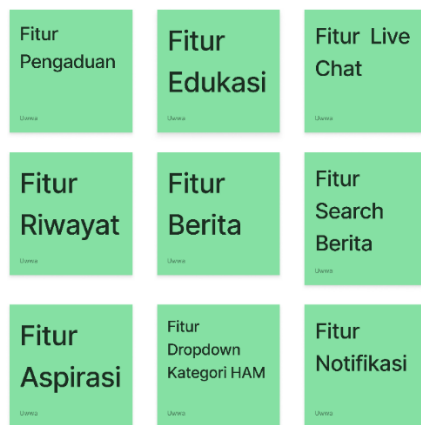
Gambar 4. 1 *Impact Effort*

Pada gambar 4.1 terdapat note berwarna hijau, kuning, dan merah. Note hijau berarti termasuk fitur yang akan dibuat karena memiliki *impact* yang besar dan hanya membutuhkan *effort* yang kecil. Sedangkan note kuning termasuk fitur yang tidak dibuat karena meski memiliki *impact* yang besar namun *effort* yang dibutuhkan juga besar untuk satu fitur. Adapun note merah termasuk fitur yang tidak dibuat karena memiliki *impact* yang kecil jika dibandingkan dengan

fitur *Live Chat* yang memiliki *impact* yang besar.

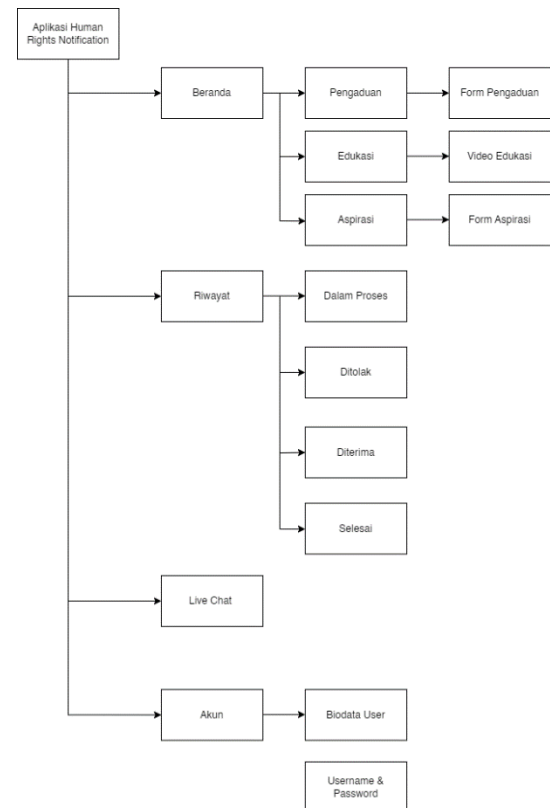
3. Ideate

Proses *ideate* mencakup pembuatan gagasan-gagasan untuk menemukan solusi atas masalah yang telah diidentifikasi[7]. Adapun gagasan atau fitur aplikasi yang akan dibuat yaitu fitur yang memiliki *impact* yang besar dan hanya membutuhkan *effort* yang kecil.



Gambar 4. 2 Daftar Fitur

Gambar 4.2 gagasan fitur yang telah diperoleh dari tahap *define* akan dijadikan *sitemap* aplikasi sebagai tahap *ideate*. *Sitemap* adalah sebuah alat yang membantu dalam menggambarkan struktur menu dan fitur dalam suatu aplikasi[8]. Adapun *sitemap* aplikasi *human rights notification* dapat dilihat pada gambar berikut.



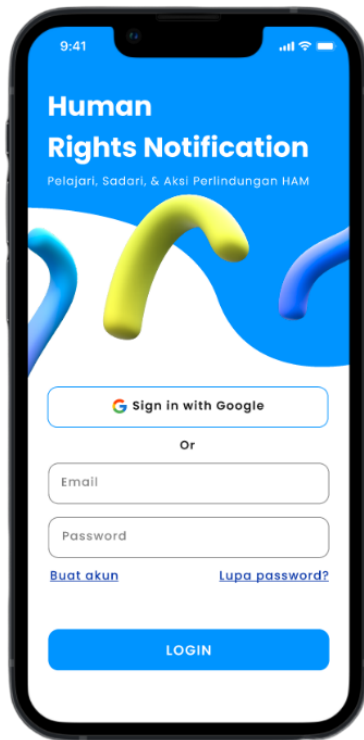
Gambar 4. 3 Sitemap Aplikasi *Human Rights Notification*

Pada gambar 4.3, *sitemap* terdiri dari 4 menu utama yang mencakup beranda dengan fitur pengaduan, edukasi, dan aspirasi. Selain itu, terdapat menu riwayat yang memungkinkan pengguna untuk melihat status pengaduan yang sedang dalam proses, ditolak, diterima, dan selesai. Tambahan pula, ada menu *live chat* serta menu akun yang melibatkan biodata pengguna, serta opsi untuk mengatur *username* dan *password*.

4. Prototype (Prototype Low Fidelity dan High Fidelity)

Setelah proses *ideate*, proses selanjutnya adalah *prototype*. *Prototype* adalah implementasi konkret yang merepresentasikan bentuk awal dari sebuah rancangan aplikasi seluler (*mobile app*) dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dalam desain dan memberikan timbal balik kepada desainer. Melalui *prototype*, penulis dapat mengidentifikasi kekurangan dalam rancangan secara efisien dan cepat, sehingga memungkinkan perbaikan yang diperlukan dilakukan. *Prototype* juga berarti representasi awal dari desain yang digunakan untuk mengkomunikasikan konsep,

fungsi, dan tampilan suatu produk atau antarmuka pengguna secara visual [9]. Berikut adalah gambar *interface* aplikasi:



Gambar 4.4 Halaman Login

Pada gambar 4.4 penerapan *design thinking* dalam halaman login aplikasi *Human Rights Notification* mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan membuatnya lebih menarik dengan sentuhan warna biru yang melambangkan intuisi, keseimbangan, ekspansi, imajinasi, sensitivitas, inspirasi, dan kewibawaan[11]. Dalam situasi yang sering kali melibatkan isu-isu serius dan penting terkait HAM, penting untuk menciptakan kesan bahwa aplikasi ini adalah sumber informasi yang akurat dan terpercaya.



Gambar 4.5 Halaman Beranda/Home

Pada gambar 4.5 penerapan *design thinking* pada halaman beranda aplikasi *Human Rights Notification*, fokus utama adalah memahami kebutuhan pengguna melalui hasil wawancara. Halaman beranda akan dirancang dengan memprioritaskan tiga fitur utama, yaitu pengaduan, aspirasi, dan edukasi, yang sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi dari wawancara. Adapun menu terdiri dari *home*, *riwayat*, *live chat*, dan *akun*. Desain ini akan memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi, melaporkan pelanggaran hak asasi manusia, berbagi aspirasi, serta mendapatkan sumber daya pendidikan dengan cepat dan intuitif, menciptakan pengalaman yang lebih efektif dan berdaya guna.



Gambar 4.6 Halaman Pengaduan

Pada Gambar 4.6 halaman pengaduan dirancang dengan fokus pada kemudahan pengguna dalam menyampaikan informasi atau pengaduan mereka. Halaman ini menyajikan sebuah formulir yang intuitif dan sederhana, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memasukkan detail dan rincian yang relevan terkait pengaduan mereka. Formulir tersebut dirancang dengan tata letak yang jelas dan tersusun dengan baik, memberikan bidang input yang jelas dan panduan yang membantu pengguna mengisi informasi dengan benar. Selain itu, halaman pengaduan juga menyediakan ruang tambahan untuk pengguna memberikan deskripsi lebih rinci tentang masalah yang mereka hadapi. Dengan tampilan yang bersih dan pengalaman pengguna yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah menyampaikan pengaduan mereka dengan cepat dan efisien melalui halaman ini.

Selain itu, pada tahap *testing* peneliti menghasilkan prototype alur aplikasi. Untuk melihat alur penggunaan aplikasi, Anda dapat memindai *barcode* berikut:



Gambar 4.7 QR Code Alur Penggunaan Aplikasi

5. Testing

Testing atau biasa disebut *usability testing* merupakan salah satu metode evaluasi ketergunaan yang digunakan untuk menguji langsung produk pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam penggunaan, mengumpulkan data secara kualitatif dan kuantitatif, mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, serta menentukan kepuasan pengguna terhadap produk tersebut [10].

Testing ini dilakukan secara online menggunakan aplikasi *browser* yaitu *maze design*. *Maze design* adalah sebuah alat yang dikembangkan untuk melakukan *usability testing* secara online. Peneliti menggunakan *Maze Design* karena alat ini dirancang khusus untuk memudahkan proses pengujian *usability* dengan memungkinkan pengguna untuk membuat dan menjalankan tes *usability* secara virtual.

Berdasarkan data hasil uji pada *Maze Design*, dapat disimpulkan bahwa pada setiap skenario, rata-rata pengguna berhasil menyelesaikan tugas atau tujuan mereka dengan cepat dan tanpa hambatan yang berarti. Selain itu, kesimpulan ini juga menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa pengguna yang mengalami *Indirect Success*, pengguna masih berhasil mencapai tujuan akhirnya.

Scenario	Outcome	Jumlah Responden	Persentase
Scenario 1	Direct Success	4	80%
	Indirect Success	1	20%
	Give Up	0	0%
	Total:	5	100%
Scenario 2	Direct Success	5	100%
	Indirect Success	0	0%
	Give Up	0	0%
	Total:	5	100%
Scenario 3	Direct Success	5	100%
	Indirect Success	0	0%
	Give Up	0	0%
	Total:	5	100%
Scenario 4	Direct Success	5	100%
	Indirect Success	0	0%
	Give Up	0	0%
	Total:	5	100%
Scenario 5	Direct Success	5	100%
	Indirect Success	0	0%
	Give Up	0	0%
	Total:	5	100%

Gambar 4.8 Hasil *testing* 5 skenario

Berdasarkan data pada gambar 4.8 yang terdapat pada beberapa tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada setiap skenario, rata-rata pengguna berhasil menyelesaikan tugas atau tujuan mereka dengan cepat karena dirancang dengan baik dan intuitif, pengguna akan lebih mudah untuk berinteraksi dengan elemen-

elemennya. Selain itu, kesimpulan ini juga menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa pengguna yang mengalami *Indirect Success*, mereka masih berhasil mencapai tujuan akhirnya.

Digunakan pula *Skala Usability Sistem* (*System Usability Scale* atau SUS) untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan aplikasi ini. *System Usability Scale* (SUS) adalah sebuah alat yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi *usability* suatu produk dengan fokus pada pengguna. Metode ini dikembangkan oleh Jhon Brooke pada tahun 1986 dan dapat digunakan untuk menilai berbagai jenis produk seperti perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, halaman web, dan aplikasi *mobile* [5].

No.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
1.	4	2	5	2	5	1	4	1	5	1	29	90
2.	4	2	5	3	5	1	4	1	5	2	31	75
3.	3	2	5	1	5	1	4	1	5	1	29	80
4.	3	2	4	2	5	1	5	1	5	2	30	75
5.	4	2	5	2	5	2	3	1	5	1	29	85
Jumlah Skor SUS												405

Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Skor SUS

Pada gambar 4.9 hasil pengujian SUS pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa sistem atau produk yang diuji memiliki tingkat ketergunaan yang dapat diterima/acceptable, berada pada kelas **B** dari skala penilaian, yang artinya produk atau sistem cenderung sudah baik dalam penggunaannya. Artinya, sistem atau prosduk yang diuji menunjukkan kualitas yang baik dalam hal penggunaan dan kegunaannya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan:

1. User Interface dan User Experience untuk aplikasi *Human Rights Notification* telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna menggunakan *metode knowledge thinking* dengan menerapkan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Berdasarkan tahap-tahap *design thinking* tersebut, dihasilkan fitur-fitur dan menu-menu berikut: fitur edukasi, fitur aspirasi, menu beranda, menu riwayat pengaduan, *menu live chat* dan menu akun.
2. Hasil pengujian *System Usability Scale* pada

penelitian ini mendapatkan skor rata-rata 81, dapat disimpulkan bahwa sistem atau produk yang diuji memiliki tingkat ketergunaan yang dapat diterima/acceptable, berada pada kelas **B** dari skala penilaian, dan mendapat penilaian sangat baik. Artinya, sistem atau produk yang diuji menunjukkan kualitas yang tinggi dalam hal penggunaan dan kegunaannya.

Saran

Penulis sadar bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki kekurangan, sehingga berikut ini penulis cantumkan beberapa saran agar penelitian ini bisa dilengkapi dan dikembangkan lebih lanjut kedepannya.

1. Pada aplikasi ini, penulis berharap dapat terus dikembangkan dari segi fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna di masa depan.
2. Selain *interface* aplikasi *mobile*, penulis juga berharap *user interface/user experience* aplikasi ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis website.
3. Perancangan *interface* yang telah penulis hasilkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang benar-benar dapat diterapkan oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas petunjuk dan kehendakNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai karya tulis pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Tugas akhir ini berjudul “Desain *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi *Human Rights Notification* dengan Metode *Design Thinking*”.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Alm. Andi Abidin dan Ibu Andi Rosmini selaku orang tua kandung penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam setiap langkah dan perjuangan penulis hingga sampai pada tahap penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan, motivasi, dan doa restu dari kedua orang tua, penulis mungkin tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Semua pengorbanan, doa, dan kasih sayang kedua orang tua selalu menjadi motivasi dan semangat bagi penulis untuk terus berusaha dan berjuang dalam menyelesaikan pendidikan. Penulis menyadari bahwa semua yang telah penulis raih hingga saat ini, tidak terlepas dari peran serta kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan yang terbaik bagi penulis.

Dosen pembimbing Bapak Drs. Sugeng A. Karim, M.T. dan Bapak Andi Akram Nur Risal, S.Pd.,

M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang luar biasa selama penyusunan skripsi. Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada semuanya. Penulis tidak dapat membalas atas apa yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yunara, A. Y. (2019). Efektivitas Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2000 dan Pengadilan Hak Asasi Manusia. *Al-Dustur*, 2(2), 1–21.
- [2] Habibah, S. M. (2020). Implementasi Pemenuhan HAM Sebagai Upaya Penguatan Positive Peace di Indonesia. *Integralistik*, 31(1), 34–40.
- [3] Isra, S. (2016). Peran Mahkamah Konstitusi dalam Penguatan Hak Asasi Manusia Di Indonesia. *Jurnal Konstitusi*, 11(3), 409. <https://doi.org/10.31078/jk1131>
- [4] Tobroni, F. (2020). Pengenalan Hak Asasi Manusia Bagi Siswa Di Perbatasan : Pengabdian Masyarakat Di Pulau Sebatik. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 55–66. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v3i01.2876>
- [5] Purnia, D. S., & Sipayung, R. U. (2023). Perancangan UI/UX Jasamarga Digitalisasi Arsip Menggunakan UCD Pada PT. Jasa Marga Tbk. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 10(1), 263-277.
- [6] Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- [7] Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- [8] Hikmah, S. N., Haryoko, A., Nurlifa, A., & ... (2023). Evaluasi Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Desa Menggunakan Pendekatan User Persona dan User Journey Map. *Stains (Seminar ...)*, 2, 390–395. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/stains/article/view/2901>
- [9] Kurnianto, P. (2021). Prototipe Perancangan Mobile App “Lecis” (Lecture Information System) Untuk Mahasiswa. *Barik*, 2(2), 239–257. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [10] Luh Putri Ari Wedayanti, N., Kadek Ayu Wirdiani, N., & Ketut Adi Purnawan, I. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i02.p03>
- [11] Fadilah, J., Susanto, T. T., & Kusnadi, E. (2018). Perancangan Logo SEE SYSTEM Untuk Membangun Brand Awareness Sebagai Aplikasi Online Untuk Prospecting Databse Customer. *Komunikasi: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 150-155.