

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 RINGKASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas implementasi tahapan *design thinking* yang telah dilakukan sebelumnya, berdasarkan analisis kebutuhan pengguna pada tahap *empathize*, *define*, dan *Ideate*. Selain itu, bab ini juga mencakup proses pembuatan desain antarmuka pengguna, termasuk tahap *prototyping* dan pengujian.

4.2 PROTOTYPE

Pada tahap *prototype*, peneliti berfokus pada pengembangan antarmuka pengguna *high fidelity* untuk sistem Inaportnet. Desain ini berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya, yakni *empathize*, *define*, dan *ideate*.

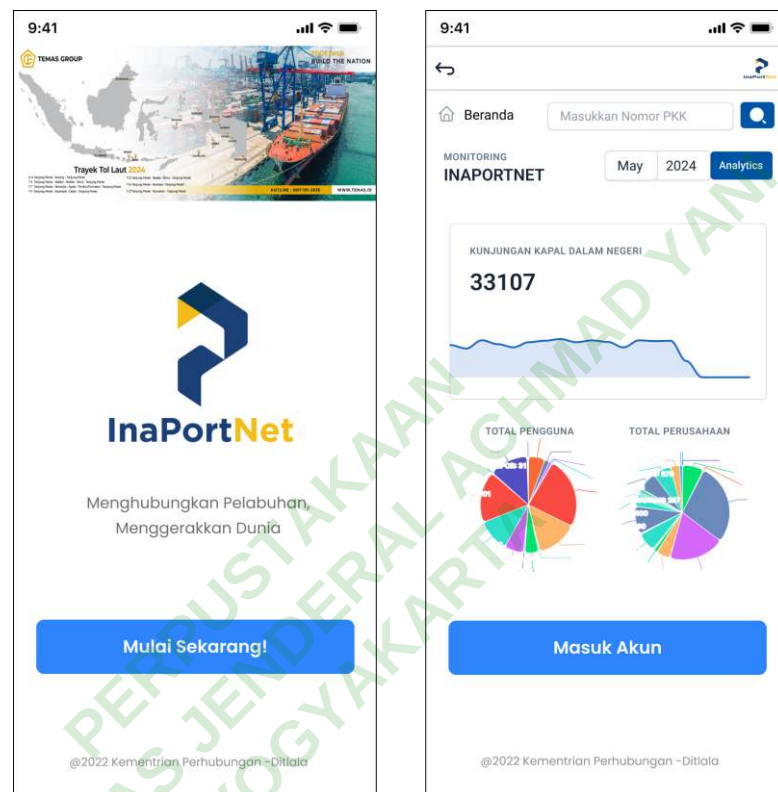
Dalam pembuatan *high fidelity prototype mobile* Inaportnet, penelitian ini menggunakan perangkat lunak *figma*. Tampilan *high fidelity* ini memiliki tingkat presisi yang tinggi, termasuk dalam hal warna, ukuran, jarak, dan bentuk elemen. Semua detail telah diperhatikan dengan seksama.

Pada tahap *prototype*, desain yang telah disiapkan telah dijadikan klik dan interaktif, memungkinkan penggunaan dalam tahap uji coba kegunaan pada fase kelima dari pendekatan *design thinking*. Hal ini memastikan bahwa peneliti dapat memverifikasi kebutuhan dan pengalaman yang memuaskan dari desain antarmuka pengguna *mobile* Inaportnet.

➤ **High-Fidelity Splash Screen dan Monitoring**

Pada rancangan *prototype high fidelity splash screen*, pengguna akan diberi sambutan oleh layar pembuka yang menarik secara visual. Layar ini akan menampilkan logo Inaportnet dan elemen desain utama sebelum mengarahkan pengguna ke halaman utama atau layar *onboarding*. Ketika pengguna menekan tombol masuk, akan ditampilkan halaman monitoring terdapat kolom pencarian, diagram data kunjungan kapal. Setelah pengguna

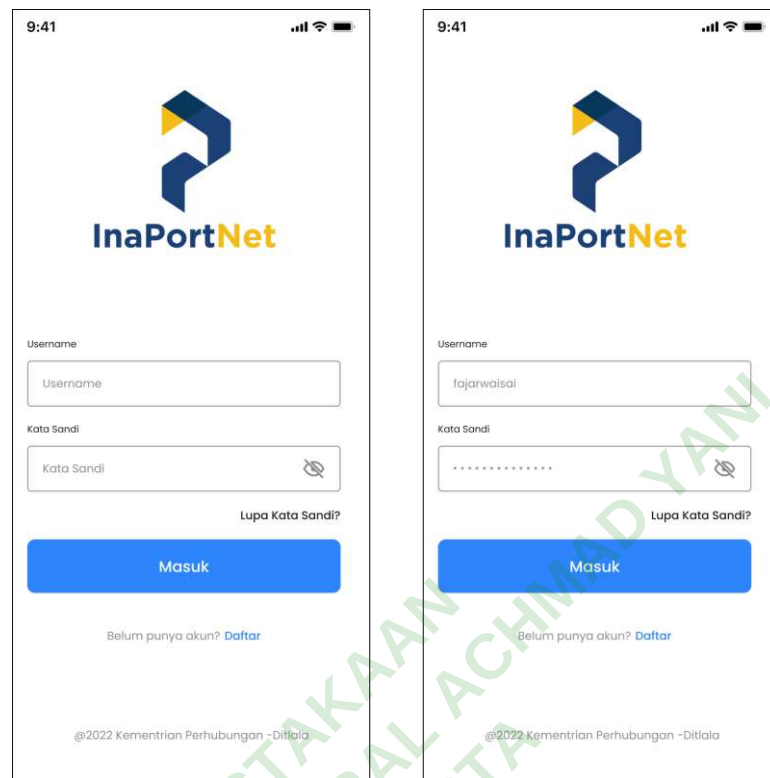
memasukkan No.PKK dan menekan tombol pencarian, maka akan menampilkan pelacakan status layanan. Berikut adalah *high fidelity splash screen* dan *monitoring* dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 *High Fidelity Splash Screen dan Monitoring*

➤ **High-Fidelity Login**

Pada rancangan *prototype high fidelity login*, layar *onboarding* menampilkan satu tombol masuk. Ketika pengguna menekan tombol masuk, akan ditampilkan kolom teks untuk nama pengguna yang terdaftar dan kata sandi. Jika pengguna lupa kata sandi, akan muncul opsi menu lupa kata sandi. Setelah pengguna memasukkan nama pengguna dan kata sandi, kemudian menekan tombol masuk, halaman dasbor Inaportnet akan muncul. Berikut adalah *high fidelity login* dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 High Fidelity Login

➤ **High-Fidelity Dashboard**

Pada rancangan *prototype high fidelity dashboard*, layar *onboarding* menampilkan lima menu utama: kedatangan, keberangkatan, SPOG, PNBP rambu, dan PNBP labuh, laporan kunjungan serta sidebar menu. Ketika pengguna menekan salah satu tombol tersebut, mereka akan diarahkan ke layanan yang dipilih. Pada sidebar menu terdapat lima layanan utama tersebut, sehingga pengguna dapat dengan mudah menavigasi antara berbagai layanan tanpa harus kembali ke halaman utama. Desain ini dirancang untuk memberikan kemudahan akses dan produktivitas dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia di sistem Inaportnet . Berikut adalah *high fidelity dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 *High Fidelity Dashboard*

➤ **High-Fidelity Layanan Kedatangan**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk layanan datang, pengguna akan diarahkan ke *dashboard* layanan kedatangan yang menampilkan daftar kapal akan datang lengkap dengan waktu registrasi, nomor PKK, nama kapal, dan status layanan. Untuk menambahkan kedatangan baru, pengguna harus memilih kategori trayek yang sesuai, menginput nomor RPK atau tanda pendaftaran kapal, dan mengonfirmasi kedatangan dengan menekan tombol kirim. Setelah itu, pengguna dapat mengisi data kedatangan kapal untuk pengajuan PKK. Berikut adalah *high fidelity* layanan kedatangan dapat dilihat pada Gambar 4.4

The image displays two mobile application screens for a shipping service. The left screen, titled 'KEDATANGAN', shows a form for arrival data with fields for 'Trayek' (a dropdown menu), 'No.RPK/Tanda Pendaftaran Kapal' (text input), and a 'Kirim' button. Below the form is a table titled 'DATA KEDATANGAN KAPAL' listing ship arrivals. The right screen, titled 'DATA KAPAL', shows a form for ship data with fields for 'Tanda Pendaftaran Kapal', 'Bendera', 'Nama Kapal', 'Siual Pemilik', 'Jenis Kapal', 'Tahun Produksi', 'No.Trayek', 'Trayek', 'MMSI', 'Minimum Safe', 'No.Voyage', and 'Tenaga Pendorong'. Below this is a section for 'DATA SPESIFIKASI KAPAL' with fields for 'Gross Tonnage', 'Draft Depan', 'Draft Belakang', and 'Draft Belakang'. Both screens have a bottom navigation bar with icons for menu, home, and print.

NO	NAMA KAPAL	AKSI
1	SUNLIA	SPM & PKK Terkirim
2	FAJAR BARU 8	SPM & PKK Dibatalkan
3	SUNLIA	SPM & PKK Disetujui
4	FAJAR BARU 8	SPM & PKK Disetujui
5	FAJAR BARU 8	SPM & PKK Disetujui
6	SUNLIA	SPM & PKK Disetujui
7	FAJAR BARU 8	SPM & PKK Disetujui
8	FAJAR BARU 8	SPM & PKK Disetujui

Gambar 4.4 *High Fidelity* Layanan Kedatangan

➤ ***High-Fidelity* Layanan Keberangkatan**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk layanan berangkat, pengguna akan diarahkan ke *dashboard* layanan keberangkatan yang menampilkan daftar kapal yang akan berangkat lengkap dengan waktu registrasi, nomor PKK, nama kapal, dan status layanan. Untuk menambahkan keberangkatan baru, pengguna harus mengisi nomor PKK dari data kedatangan yang telah dibuat dan mengonfirmasi keberangkatan dengan menekan tombol kirim. Setelah itu, pengguna dapat mengisi data keberangkatan kapal untuk pengajuan PKK, termasuk waktu keberangkatan, pelabuhan tujuan, dan muatan kapal. Berikut adalah *high fidelity* layanan keberangkatan dapat dilihat pada Gambar 4.5

KEBERANGKATAN
Kapal/Keberangkatan

Masukkan Nomor PKK

PKK.DN.IDWSA.2405.000

Kirim

DATA KEBERANGKATAN KAPAL
Kapal/Keberangkatan

NO	NAMA KAPAL	AKSI
1	SUNLIA	SPB & LK3 Terkirim
2	FAJAR BARU B	SPB & LK3 Dibatalkan
3	SUNLIA	Buat PKK
4	FAJAR BARU B	SPB & LK3 Disetujui
5	FAJAR BARU B	SPB & LK3 Disetujui
6	SUNLIA	SPB & LK3 Disetujui
7	FAJAR BARU B	SPB & LK3 Disetujui
8	FAJAR BARU B	SPB & LK3 Disetujui

DATA KAPAL
Kapal/Keberangkatan

Tanda Pendaftaran Kapal: 2005 KKa No.1601/L

Bendera: INDONESIA

Nama Kapal: SUNLIA

Siupal Pemilik: B X-3526/7488

Jenis Kapal: PASSENGER

Tahun Produksi: 2010

No.Trayek: 2005 KKa No.1601/L

Trayek: LINER

MMSI: 52346782

Minimum Safe: 6

No.Voyage: 14

Tenaga Pendorong: 110100IPSIPS

DATA SPESIFIKASI KAPAL

Gross Tonage: 400

Draft Depan: 1.8

Draft Belakang: 2.0

Draft Belakang: 2.6

DATA KEBERANGKATAN KAPAL

Gambar 4.5 *High Fidelity* Layanan Keberangkatan

➤ **High -Fidelity Manifest Penumpang**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur manifest penumpang, pengguna akan diarahkan ke halaman pengajuan PKK. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail lengkap kapal dan informasi terkait lainnya. Untuk mengunggah dokumen manifest penumpang, pengguna cukup memasukkan dokumen yang diperlukan pada kolom unggah dokumen yang tersedia. Setelah dokumen diunggah, pengguna dapat menyimpan dengan menekan tombol "simpan". selanjutnya pengguna dapat ke tahap berikutnya. Berikut adalah *high fidelity* manifest penumpang dapat dilihat pada Gambar 4.6

PENGAJUAN PKK
Dashboard/Pengajuan PKK/Keluar

Dokumen Manifest Penumpang

Choose File Manifest Penumpang.pdf

File Dokumen Manifest Bongkar Muat

Choose File No File Chosen

Dokumen Manifest Barang Berbahaya

Choose File No File Chosen

Dokumen Manifest Barang Khusus

Choose File No File Chosen

Simpan

Kembali

NAMA KAPAL
Data dan spesifikasi Kapal

NO.LAYANAN	: MDN.IDWSA.2404	NAMA	: SUNLIA
BENDERA	: INDONESIA	SIUPAL	: ALAMAT
VOYAGE	: 13	IMO	: AAIC
CALL SIGN	: 3ZIZ	AGEN KAPAL	: NAMA
JENIS PELAYARAN	: LINER	SIUPAL	: ALAMAT
MMSI	: 552398		
TENAGA PENDORONG	: 1000IPSPS		
MINIMUM SAFE	: 6		

DIOPERASIKAN O
Data dan spesifikasi K

UPLOAD MANIFEST PENUMPANG
Upload File Sesuai Ketentuan

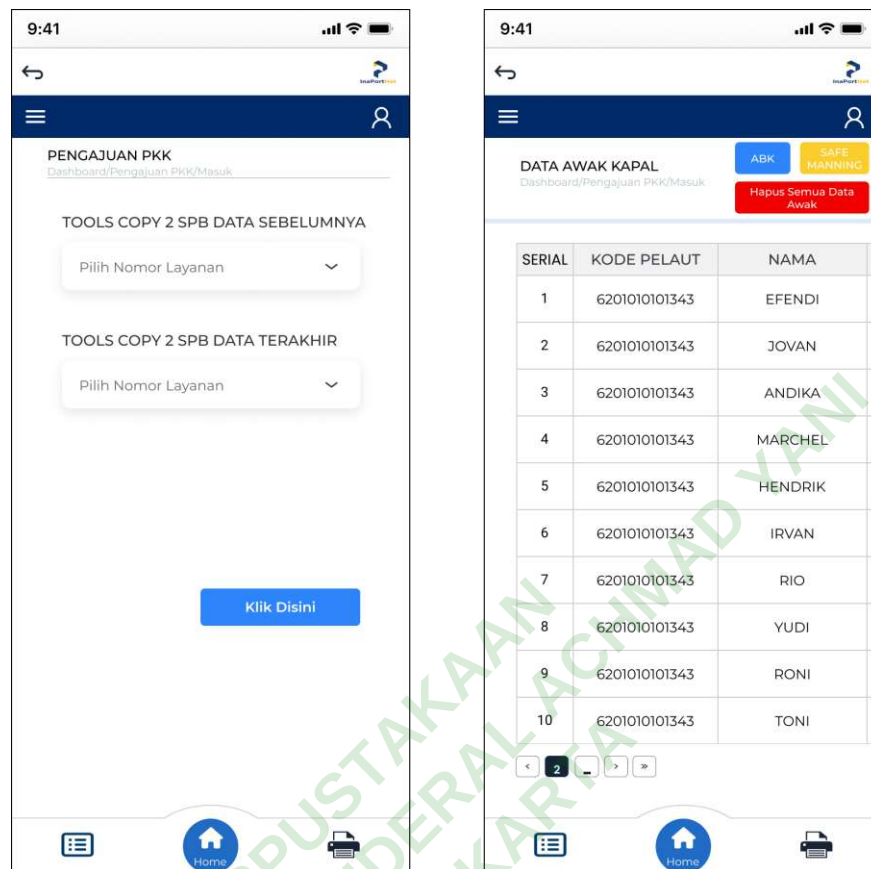
UPLOAD

UPLOAD	NAM
DOKUMEN MANIFEST PENUMPANG	manifest pe
FILE DOKUMEN MANIFEST BONGKAR MUAT	
DOKUMEN MANIFEST BARANG BERBAHAYA	
DOKUMEN MANIFEST BARANG KHUSUS	

Gambar 4.6 High Fidelity Manifest Penumpang

➤ **High-Fidelity Data Awak**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur data awak, pengguna akan diarahkan ke halaman pengajuan PKK. Di halaman ini pengguna dapat melihat detail lengkap kapal dan informasi lainnya. Untuk memasukkan data awak kapal, pengguna dapat memilih tools yang tersedia. Setelah memilih tools yang tepat, sistem akan secara otomatis menampilkan data awak kapal dari pengajuan PKK sebelumnya. Berikut adalah *high fidelity* data awak dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 High Fidelity Data Awak

➤ **High-Fidelity Data Bongkar Muat**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur data bongkar muat, pengguna akan diarahkan ke halaman pengelolaan aktivitas bongkar muat kapal. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail lengkap tentang proses bongkar muat kapal serta dapat menambahkan data penumpang dengan mengklik tombol "Buat Data" pada halaman data bongkar muat. Setelah mengisi kolom-kolom yang dibutuhkan, pengguna dapat menyimpan data tersebut. Selain itu, memiliki opsi untuk mengubah data yang telah dimasukkan dengan mengklik tombol "Ubah Data". Berikut adalah *high fidelity* data bongkar muat dapat dilihat pada Gambar 4.8

The image displays two mobile application screens for data entry. The left screen is titled 'DATA MANIFEST PENUMPANG' and contains input fields for 'Jumlah Penumpang' (set to 100) and 'Satuan Penumpang' (a dropdown menu with 'Choose one' selected). It features 'Simpan' (Save) and 'Kembali' (Back) buttons. The right screen is titled 'DATA MANIFEST BONGKAR MUAT/ BARANG TERCEMAR' and includes a search bar, a table with columns 'NO', 'SATUAN', 'JUMLAH', and 'AKSI', and a 'Ubah Data' (Edit Data) button. The table lists 8 items, all with 'ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car' as the 'JENIS' (Type).

NO	SATUAN	JUMLAH	AKSI
1	Dewasa	100	

NO	JENIS
1	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
2	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
3	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
4	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
5	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
6	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
7	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car
8	ANNEX I : Limbah berupa minyak bekas atau car

Gambar 4.8 High Fidelity Data Bongkar Muat

➤ **High-Fidelity Dokumen Kapal Kedatangan**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur dokumen kapal kedatangan, pengguna akan diarahkan ke halaman yang memuat semua dokumen terkait kapal yang baru datang. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail lengkap tentang dokumen kapal. Pengguna dapat mengisi kolom-kolom seperti pelabuhan asal kapal, mengatur tanggal kedatangan dan keberangkatan, serta memilih pelabuhan sebelum pelabuhan asal dan pelabuhan tujuan. Setelah selesai mengisi, pengguna dapat menyimpan data tersebut dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan. Berikut adalah *high fidelity* dokumen kapal kedatangan dapat dilihat pada Gambar 4.9

PELABUHAN ASAL TUJUAN
Masukan Data Pelabuhan Asal dan Tujuan

Pelabuhan Asal Liner
Choose one

Waktu Tiba (ETA)
[Calendar icon]

Pelabuhan Sebelum Pelabuhan Asal
Choose one

Waktu Berangkat (ETD)
[Calendar icon]

Pelabuhan Tujuan
Choose one

Permintaan Lokasi Tambat/Labuh/PPKB 1
Choose one

Simpan
Kembali

PELABUHAN ASAL TUJUAN
Masukan Data Pelabuhan Asal dan Tujuan

Buat Data

JENIS INFORMASI	JENIS INFORMASI
PELABUHAN ASAL	SORONG
WAKTU TIBA (ETA)	2024-06-14 18:00
WAKTU KEBERANGKATAN (ETD)	2024-06-15 14:00
PERMINTAAN LOKASI TAMBAT LABUH	TERMINAL UMUM
PANDU	

DOKUMEN KAPAL
Masukan Data Manifest Bongkar Muat Sesuai Kebutuhan

NO	JENIS
1	Sertifikat garis muat *(International load line cert
2	Sertifikat garis muat *(International load line cert
3	Sertifikat garis muat *(International load line cert
4	Sertifikat garis muat *(International load line cert
5	Sertifikat garis muat *(International load line cert
6	Sertifikat garis muat *(International load line cert

Gambar 4.9 High Fidelity Dokumen Kapal Kedatangan

➤ **High-Fidelity Dokumen Kapal Keberangkatan**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur dokumen kapal keberangkatan, pengguna akan diarahkan ke halaman yang menampilkan semua dokumen terkait kapal. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail lengkap tentang dokumen kapal dan memiliki opsi untuk mengunggah dokumen seperti dokumen bukti pembayaran PNBPN, PHQC, dan *master sailing* sesuai kebutuhan. Setelah mengunggah dokumen-dokumen tersebut, pengguna dapat menyimpan data dan melakukan perubahan jika diperlukan. Berikut adalah *high fidelity* dokumen kapal keberangkatan dapat dilihat pada Gambar 4.10

DATA KEWAJIBAN
Lampirkan Data Kewajiban Sesuai Dengan Ketentuan yang Berlaku

Bukti Pembayaran Penerimaan Uang Perlengkapan

Choose File PNBSP.pdf

Dokumen Persetujuan Karantina Kesehatan

Choose File PHQC.pdf

Dokumen Sailing Declaration

Choose File Master Sailing.pdf

Bukti Pembayaran Jasa STS

Choose File No File Chosen

Simpan

Kembali

NAMA DOKUMEN	JENIS DOKUMEN
C039D6U8EUJJ67BQ	Bukti Pembayaran Jasa Kenavigasi
	Bukti Pembayaran Penerimaan Uang Perlengkapan
	Dokumen Persetujuan Karantina Kesehatan
	Dokumen Sailing Declaration

DATA KEWAJIBAN
Lampirkan Data Kewajiban Sesuai Dengan Ketentuan yang Berlaku

NO	JENIS
1	Sertifikat garis muat *(International load line cert
2	Sertifikat garis muat *(International load line cert
3	Sertifikat garis muat *(International load line cert
4	Sertifikat garis muat *(International load line cert
5	Sertifikat garis muat *(International load line cert
6	Sertifikat garis muat *(International load line cert

Gambar 4.10 *High Fidelity* Dokumen Kapal Keberangkatan

➤ ***High-Fidelity* Pandu Keluar**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur Pandu Keluar, pengguna akan dapat mengubah tanggal dan jam permohonan tunda serta permohonan pandu. Setelah mengisi data yang diperlukan, pengguna dapat menyimpan informasi tersebut dan mengeditnya sesuai kebutuhan pengguna. Hal ini memastikan fleksibilitas dan kemudahan dalam mengelola permohonan pandu keluar di sistem Inaportnet. Berikut adalah *high fidelity* pandu keluar dapat dilihat pada Gambar 4.11

PANDU KELUAR
Masukan Tanggal dan Waktu Sesuai Dengan Ketentuan

Tanggal Permohonan Pandu

Waktu Permohonan Pandu

Tanggal Permohonan Tunda

Waktu Permohonan Tunda

Simpan

Kembali

Tanggal Permohonan Pandu	2024-06-15
Waktu Permohonan Pandu	14: 00
Tanggal Permohonan Tunda	2024-06-15
Waktu Permohonan Tunda	14: 00

Kembali **Kirim**

Gambar 4.11 High Fidelity Pandu Keluar

➤ **High-Fidelity Bongkar Muat**

Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur bongkar muat, pengguna dapat memilih jenis kemasan mayoritas dan mengisi jumlah penumpang yang naik dan turun, serta jumlah barang per ton. Setelah melengkapi data tersebut, pengguna dapat menyimpan informasi dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan. Berikut adalah *high fidelity* bongkar muat dapat dilihat pada Gambar 4.12

BONGKAR MUAT
Masukan Data Bongkar Muat

UPDATE

JENIS KEMASAN MAYORITAS

JENIS INFORMASI

Jenis Kemasan Mayoritas	Status
	Belum Diket

BARANG LAINYA YANG DIBONGKAR DAN DIMUAT

Jumlah Tonase Jenis Barang Lain yang dibongkar	:	-
Total Jumlah Tonase Barang yang dibongkar	:	-
Jumlah Penumpang yang turun	:	100
Jumlah Hewan yang dibongkar	:	20

BARANG LAINYA YANG DIBONGKAR DAN DIMUAT

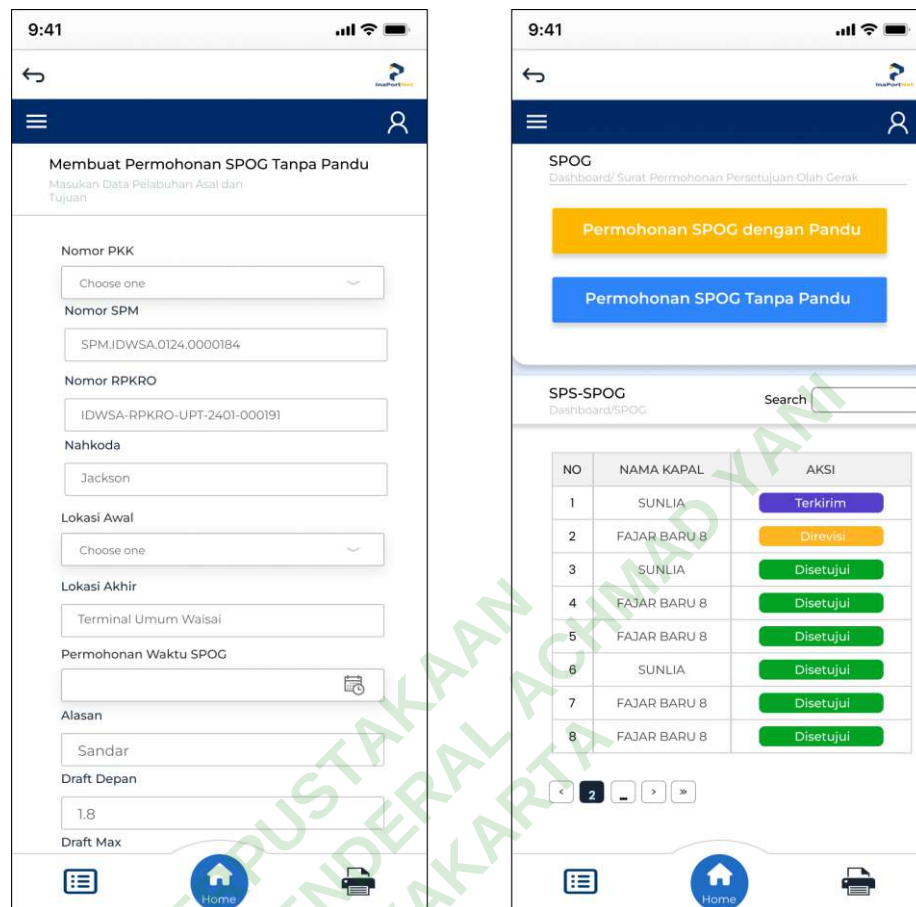
Nama Jenis Barang Lain	:	-
Total Jumlah Tonase Barang yang dimuat	:	-
Jumlah Penumpang yang Naik	:	-
Jumlah Hewan yang dimuat	:	-

Kembali Simpan

Gambar 4.12 *High Fidelity* Bongkar Muat

➤ **High-Fidelity SPOG**

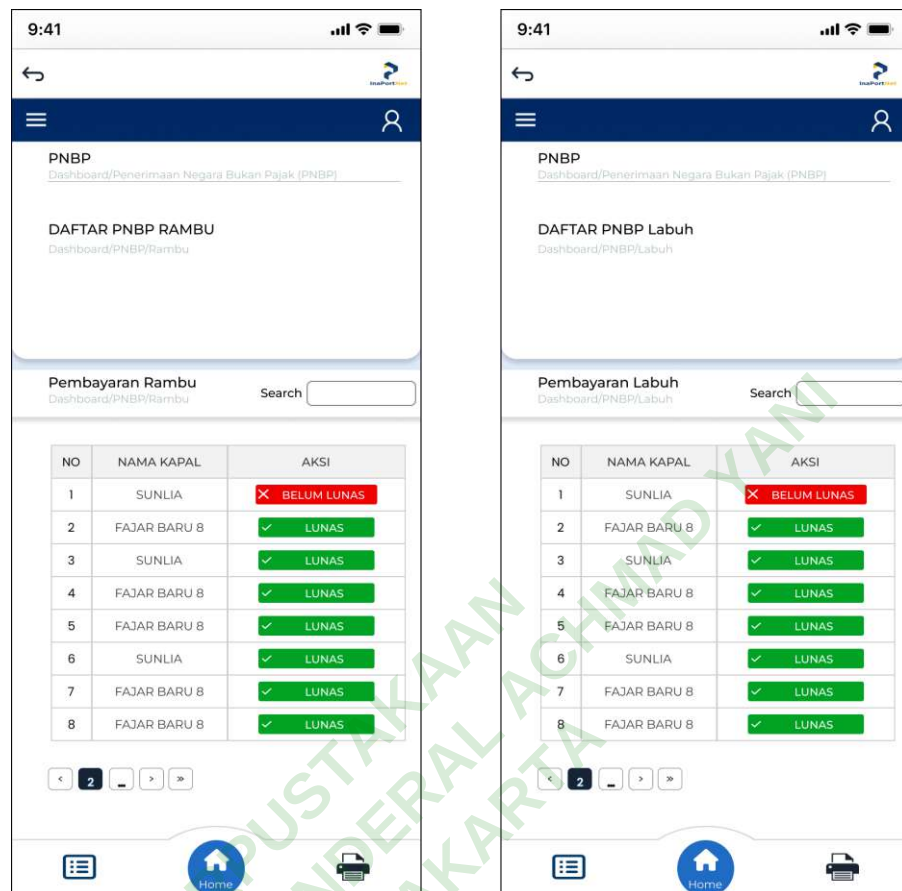
Dalam *prototype high fidelity* untuk fitur Surat Persetujuan Olah Gerak (SPOG), pengguna akan mulai dengan layar *onboarding* yang ramah pengguna sebelum diarahkan ke *dashboard* SPOG. Di sini, pengguna dapat melihat daftar permohonan SPOG yang mencakup nama kapal, nomor PKK, nomor SPOG, tanggal permohonan, dan status terkini. Untuk mengajukan SPOG baru, pengguna cukup menekan tombol "Permohonan SPOG tanpa pandu", yang membuka formulir pengajuan untuk mengisi nomor PKK, nahkoda, lokasi awal, waktu permohonan SPOG, alasan, draft depan, draft maksimum, draft belakang, dan kegiatan. Setelah mengisi formulir, pengguna dapat menyimpan dan mengonfirmasi pengajuan dengan mudah. Berikut adalah *high fidelity* SPOG dapat dilihat pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 High Fidelity SPOG

➤ **High-Fidelity PNB (Rambu dan Labuh)**

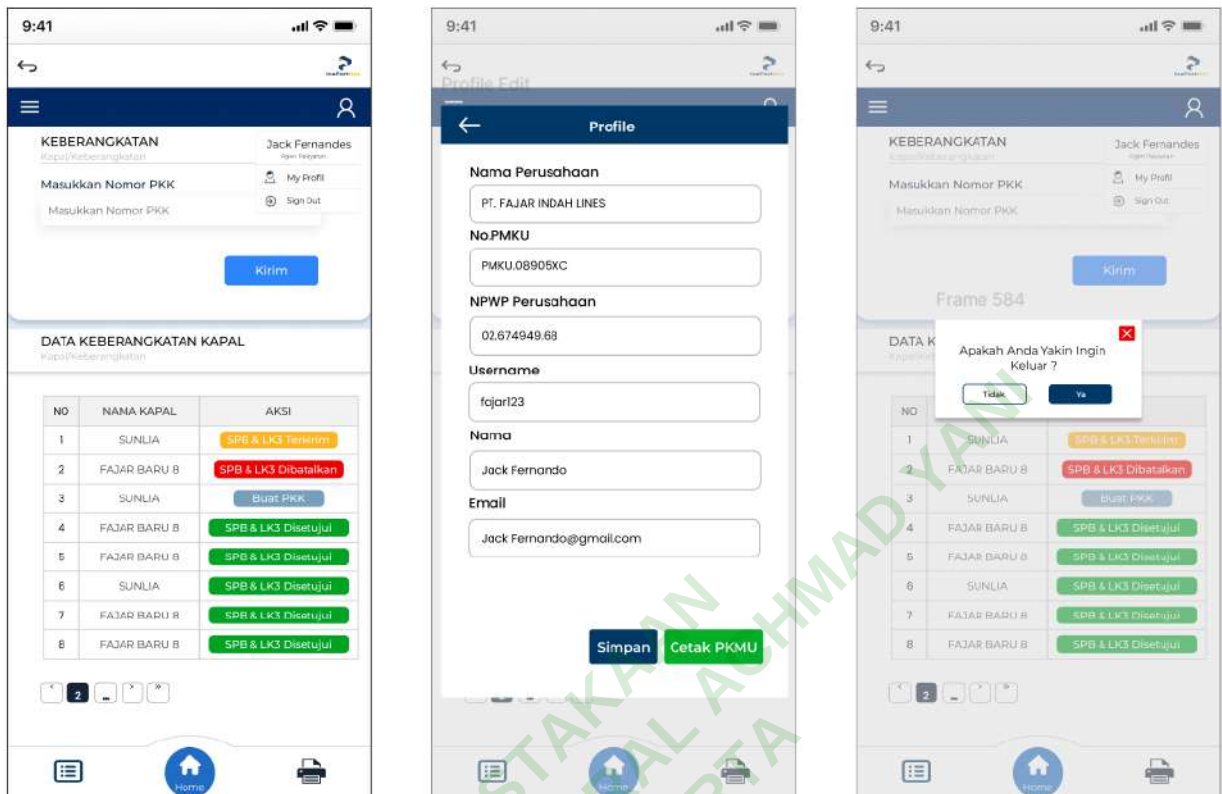
Dalam rancangan *prototype high fidelity* untuk fitur pembayaran PNB (Rambu dan Labuh), pengguna akan diarahkan ke halaman yang memudahkan mereka melakukan pembayaran PNB secara efisien. Halaman ini menampilkan detail lengkap tagihan PNB seperti jenis layanan (Rambu dan Labuh), jumlah yang harus dibayar, nomor *invoice*, dan billing. Pengguna dapat memilih tagihan penerimaan negara untuk proses pembayaran pada *mobile* banking. Setelah pembayaran selesai, status tagihan akan otomatis berubah menjadi "lunas". Berikut adalah *high fidelity* PNB (Rambu dan Labuh) dapat dilihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 High Fidelity PNPB (Rambu dan Labuh)

➤ **High-Fidelity Profil dan Sign Out**

Dalam *prototype high fidelity* untuk profil dan *sign out*, pengguna dapat mengelola profil dengan mudah. Pada halaman profil, pengguna bisa melihat dan memperbarui nama, username, email, dan detail perusahaan. Terdapat tombol "Kembali" untuk navigasi, "Simpan" untuk menyimpan perubahan, dan "Cetak Data Perusahaan" untuk mencetak informasi perusahaan. Selain itu, terdapat juga tombol "*Sign Out*" untuk keluar dari akun dengan cepat. Berikut adalah *high fidelity profil* dan *sign out* dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 High Fidelity Profil dan Sign Out

➤ **High-Fidelity Laporan Kunjungan Kapal**

Dalam rancangan prototipe *high fidelity* untuk fitur laporan kunjungan kapal, pengguna akan diarahkan ke halaman untuk mengakses dan mengelola laporan kunjungan kapal. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail lengkap setiap kunjungan, termasuk tanggal, nama kapal, dan status. Dengan memilih menu "Laporan Kunjungan Kapal", pengguna dapat melihat dan menambah daftar kunjungan, serta melihat detail lebih lanjut seperti waktu kedatangan, waktu keberangkatan, dan jumlah penumpang yang turun, naik, dan lanjutan. Berikut adalah *high fidelity laporan kunjungan kapal* dapat dilihat pada Gambar 4.16

LAPORAN KUNJUNGAN KAPAL
Dashboard/Laporan Kunjungan Kapal

DATA KAPAL LAPORAN KUNJUNGAN KAPAL
Dashboard/Laporan Kunjungan Kapal

Laporan Kunjungan Kapal Search

NO	NAMA KAPAL	AKSI
1	SUNLIA	Laporan Kunjungan
2	FAJAR BARU 8	Laporan Kunjungan
3	SUNLIA	Laporan Kunjungan
4	FAJAR BARU 8	Laporan Kunjungan
5	FAJAR BARU 8	Laporan Kunjungan
6	SUNLIA	Laporan Kunjungan
7	FAJAR BARU 8	Laporan Kunjungan
8	FAJAR BARU 8	Laporan Kunjungan

2

Laporan Kunjungan Kapal Dokumen Syarat Kembali Kirim

Pelabuhan : WAISAI
Perusahaan : PT. FAJAR INDAH
Layanan : Realisasi LK3
Waktu Pemohonan : 2024-06-21 20:09:35
Nama Kapal : Sunlia
NO.PKK : PKK.DN.IDWSA-0
Tiba Dari : SORONG
Tujuan Ke : PICAG
Status : Draft

Realisasi Penumpang Tambah Realisasi

Copy Data LK3 Hapus Realisasi

Penumpang	Turun	Naik	Lanjutan
Dewasa	0	0	0
Anak	0	0	0
Bayi	0	0	0

Realisasi LK3
Layanan/Pemohonan Realisasi

Tanggal Aktual Kedatangan
2024-06-14 18:30:35

Tanggal Aktual Keberangkatan
2024-06-15 14:00:00

Manifest Bongkar Muat
Choose File No File Chosen

Realisasi Penumpang

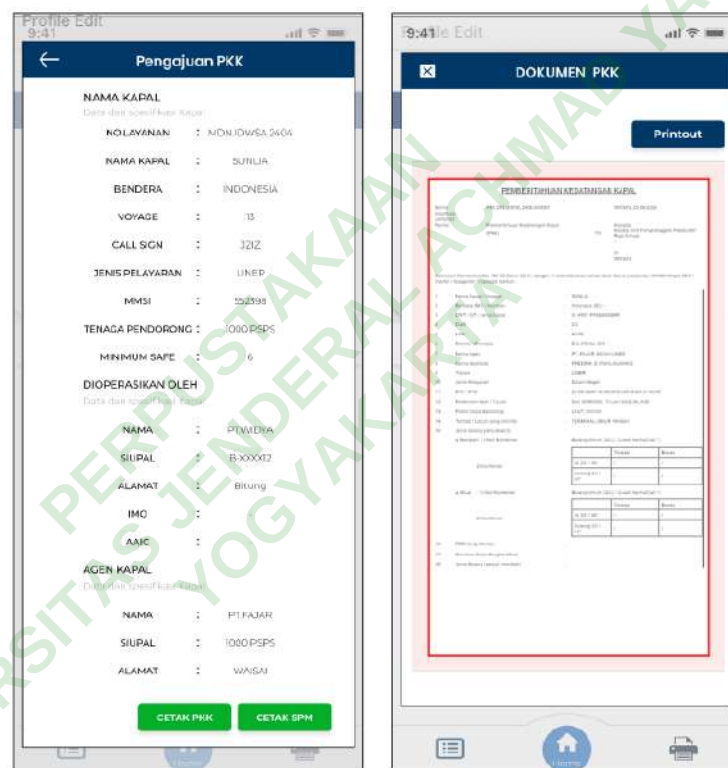
Penumpang	Turun	Naik	Lanjutan
Dewasa	0	0	0
Anak	0	0	0
Bayi	0	0	0

Simpan Kembali

Gambar 4.16 High Fidelity Laporan Kunjungan Kapal

➤ **High -Fidelity Cetak Dokumen**

Dalam rancangan prototipe *high fidelity* untuk fitur cetak, pengguna akan diarahkan ke halaman yang menyediakan tombol cetak untuk dokumen yang telah disetujui, seperti PKK dan SPM. Halaman ini memudahkan pengguna untuk mencetak dokumen-dokumen tersebut setelah mendapatkan persetujuan. Berikut adalah *high fidelity* cetak dokumen dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 *High Fidelity* Cetak Dokumen

4.3 USABILITY TEST

Dalam tahap terakhir dari pendekatan *design thinking*, yaitu *usability testing*, peneliti akan mengevaluasi *prototype mobile* Inaportnet dengan melibatkan responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *single ease question*. Peneliti menetapkan kriteria responden untuk *usability testing*, yaitu individu berusia antara 20 hingga 40 tahun dengan status karyawan di agen. Selama tahap pengujian kegunaan, peneliti akan meminta responden dari uji coba pengguna untuk memerankan diri sebagai pengguna yang hendak melakukan proses perizinan layanan kapal.

Ketika melakukan pengujian prototipe, peneliti akan mengajukan pertanyaan dan meminta umpan balik mengenai prototipe kepada responden dari uji coba pengguna. Sebagai langkah akhir untuk menilai kelayakan desain tersebut, peneliti akan meminta responden memberikan penilaian skor SEQ (*Single Ease Question*) dalam rentang skala 1 hingga 7.

Tabel 1.1 Tabel Responden

No	Nama	Umur	Status	Jenis Kelamin	Pengalaman menggunakan <i>mobile</i> Inaportnet
1.	Marlinda	38	Pekerja	Perempuan	YA
2.	Hamsir	32	Pekerja	Laki-Laki	YA
3.	Herlina	31	Pekerja	Perempuan	YA
4.	Ahmadi	39	Pekerja	Perempuan	YA
5.	Friska	21	Mahasiswa	Perempuan	Tidak,
6.	Anita	22	Mahasiswa	Perempuan	Tidak
7.	Inaryani	22	Mahasiswa	Perempuan	Tidak,
8.	Agung	22	Mahasiswa	Laki-Laki	Tidak
9.	Kurnia	20	Mahasiswa	Laki-Laki	Tidak,
10.	Rahmi	22	Mahasiswa	Perempuan	Tidak

Dalam *usability testing*, peneliti menggunakan figma untuk prototipe interaktif dan google form untuk mengumpulkan umpan balik pengguna. Kedua alat ini membantu peneliti memperbaiki desain antarmuka pengguna (UI) agar lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi atau situs web.

4.3.1 *Single Ease Question* (SEQ)

Single Ease Question (SEQ) merupakan sebuah kuesioner yang digunakan setelah pengguna menyelesaikan tugas untuk mengukur persepsi mereka terhadap kegunaan tugas tersebut. Respon dari pengguna memberikan penilaian yang memberikan informasi berharga mengenai pengalaman mereka dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario yang telah diberikan.

Dalam metode *single ease question*, peneliti mengevaluasi tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan prototipe *mobile* Inaportnet. Sebelum pengujian, peneliti menyiapkan skenario tugas yang terdiri dari 15 skenario yang harus dilakukan oleh responden. Pengujian dilakukan melalui Google Form, di mana responden menginteraksikan prototipe yang terintegrasi dalam formulir sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Setelah menyelesaikan skenario, responden diminta untuk mengisi kuesioner guna mengukur tingkat kenyamanan yang mereka rasakan saat menggunakan prototipe *mobile* Inaportnet.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai 2 responden, kemudian di minta setiap responden menggunakan skala Likert dari 1 hingga 7 untuk menilai kesesuaian prototipe yang telah dibuat. Skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa responden merasa lebih mudah menyelesaikan tugas yang diberikan, sedangkan skor yang lebih rendah menunjukkan bahwa tugas tersebut dianggap lebih sulit oleh responden.

Berikut adalah deskripsi mengenai skala 1-7 *Single Ease Question* (SEQ):

1. Skala 1: Sangat sulit
2. Skala 2: Sulit
3. Skala 3: Cukup sulit
4. Skala 4: Netral
5. Skala 5: Cukup mudah
6. Skala 6: Mudah
7. Skala 7: Sangat mudah

Daftar tugas dan skenario tersedia dalam tabel 1.2

Tabel 1.2 Daftar Tugas dan Skenario

No	Tugas	Skenario
1.	Splash Screen dan Monitoring	Saat anda membuka aplikasi Inaportnet <i>mobile</i> , layar splash screen yang menarik dengan logo Inaportnet muncul. Setelah menekan tombol "Mulai", layar beralih ke halaman monitoring aktivitas dokumen kapal, menampilkan informasi terbaru tentang data kunjungan kapal dan pelacakan dokumen kapal.
2.	Masuk Akun	Dari layar monitoring, Anda melihat opsi "MasukAkun". Ketika Anda mengetuk opsi tersebut dan memasukkan username serta password yang sudah terdaftar, Anda akan diarahkan ke layar berikutnya.
3.	Layanan Kedatangan dan Keberangkatan	Setelah masuk, anda akan mengakses menu "Layanan" di aplikasi. Di sana, terdapat dua pilihan: "Kedatangan Kapal" dan "Keberangkatan Kapal". anda memilih "Kedatangan Kapal" dan mengisi formulir dengan detail lengkap mengenai kapal yang akan datang. Setelah mengisi semua informasi yang diperlukan, anda mengirimkan permintaan tersebut dan menunggu konfirmasi dari pihak pelabuhan.
4.	Manifest Penumpang	Anda membuka menu "Manifest Penumpang" anda dapat mengunggah dokumen manifest penumpang yang telah diberikan oleh agen dalam format PDF

		untuk memastikan informasinya tersimpan dengan baik.
5.	Data Awak Kapal	Selain penumpang, Anda perlu memilih 2 SPB terakhir menggunakan tools yang ada untuk menampilkan data awak kapal secara keseluruhan. Setelah semua data terisi dengan lengkap, Anda memastikan bahwa semua awak kapal telah terdaftar dengan benar.
6.	Data Bongkar Muat	Anda membuka menu "Data Bongkar Muat" untuk menginput informasi mengenai barang yang akan dibongkar serta penumpang yang naik dan turun dari kapal, memastikan semua proses logistik tercatat.
7.	Dokumen Kapal Kedatangan	Sebelum kapal tiba, Anda membuka menu "Dokumen Kapal Kedatangan". Di sana, Anda mengisi data seperti asal pelabuhan liner, waktu tiba, waktu berangkat, pelabuhan sebelum pelabuhan asal, pelabuhan tujuan, dan permintaan lokasi tambat/labuh/PPKB 1 Setelah mengisi semua data, anda mengirimnya untuk diverifikasi oleh pihak pelabuhan, memastikan kapal bisa tiba dengan lancar.
8.	Dokumen Kapal Keberangkatan	Saat kapal akan berangkat, anda perlu mengunggah dokumen yang diperlukan. membuka menu "Dokumen Kapal Keberangkatan" dan mulai mengunggah berbagai dokumen, seperti Bukti Pembayaran Penerimaan Uang Perlengkapan, Dokumen Persetujuan Karantina Kesehatan, dan Dokumen <i>Sailing Declaration</i> . Setelah semua dokumen terunggah, anda mengirimnya untuk diverifikasi oleh pihak pelabuhan, memastikan kapal bisa berangkat dengan lancar.
9.	Bongkar Muat	Untuk menyelesaikan proses bongkar muat dengan efektif, klik "Update Data". Pilih jenis kemasan, jumlah penumpang naik turun, dan berat barang per ton. Setelah itu, klik "Simpan" untuk menyimpan informasi.
10.	Pandu Keluar	Sebelum keberangkatan anda membuka menu "Pandu Keluar".kemudian anda dapat mengubah tanggal dan jam permohonan tunda serta permohonan pandu. Setelah melengkapi data, anda dapat menyimpan data tersebut dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan

11.	Pembayaran Biling Rambu dan Labuh	Untuk menyelesaikan administrasi, Anda membuka menu "Pembayaran Biling Rambu dan Labuh". Anda menyalin kode biling yang tersedia dan melakukan pembayaran melalui aplikasi m-banking dengan memilih opsi penerimaan negara. Setelah pembayaran selesai, status pembayaran akan berubah menjadi lunas.
12.	Laporan Kunjungan Kapal	Untuk melaporkan aktivitas kapal, Anda membuka menu "Laporan Kunjungan Kapal". Di sana terdapat informasi mengenai kunjungan kapal, termasuk tanggal kedatangan dan keberangkatan. Anda juga menambahkan data realisasi penumpang seperti jumlah penumpang naik, turun, dan lanjutan selama periode tertentu. Setelah semua informasi terisi, Anda menyimpan dan mengirim laporan tersebut ke pihak pelabuhan (admin).
13.	Profil	Anda membuka fitur "Profil" di aplikasi, di mana Anda memperbarui informasi pengguna atau perusahaan yang terdaftar dalam sistem Inaportnet, memastikan semua data terbaru dan akurat.
14.	Sign Out	Di halaman profil, Anda melihat beberapa pilihan my profil dan <i>Sign Out</i> . Anda mengetuk opsi <i>Sign Out</i> untuk memulai proses keluar dari akun.
15.	Cetak Dokumen	Di halaman <i>dashboard</i> , Anda akan melihat tombol untuk mencetak dokumen kapal yang telah di-approve. Cukup klik tombol tersebut untuk mencetak dokumen yang diperlukan.

4.4 ANALISIS HASIL PENGUJIAN

Pengujian *Single Ease Question* (SEQ) melibatkan evaluasi skor yang diberikan oleh responden pada skala 1 hingga 7. Skor yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa tugas yang diuji cukup mudah atau sangat mudah untuk diselesaikan, sementara skor yang rendah menandakan bahwa pengguna menganggap tugas tersebut sulit. Hasil analisis ini memberikan gambaran tentang tingkat kegunaan dan kenyamanan pengguna terhadap *prototype* atau sistem yang diuji.

4.4.1 Hasil Pengujian *Single Ease Question*

Berikut adalah hasil pengujian dari *single ease question* terhadap 15 tugas yang diberikan kepada 10 responden terkait desain *prototype mobile* Inaportnet . Hasil pengujian SEQ ini tersedia dalam Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Hasil Pengujian *Single Ease Question*

R	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15
1	6	7	7	5	7	7	7	7	6	7	5	5	6	6	7
2	6	6	7	7	7	6	6	7	6	7	6	6	7	7	7
3	7	6	7	6	6	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7
4	6	6	7	6	5	6	7	7	6	6	7	7	6	7	7
5	6	7	7	7	6	7	7	7	4	7	6	6	7	6	7
6	7	7	6	7	5	6	7	6	7	7	7	7	7	6	7
7	6	7	6	4	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7
8	6	7	6	4	6	7	7	7	7	6	7	7	7	6	6
9	7	6	7	7	6	4	6	7	6	7	6	6	6	7	7
10	6	7	7	6	6	7	7	7	7	4	7	7	7	7	6

R = Responden

T = *Task*

Diagram lingkaran berikut menyajikan hasil rekapitulasi dari *single ease question*. Pengguna diberikan 4 opsi skala penilaian, yaitu skala 4 (netral), 5 (cukup mudah), 6 (mudah), dan 7 (sangat mudah). Berdasarkan data yang ditampilkan dalam diagram tersebut, mayoritas pengguna memberikan penilaian pada skala 7 untuk desain antarmuka pengguna (UI/UX) dari prototipe *mobile* Inaportnet grafik hasil rekapitulasi *single ease question* ditampilkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.18 Grafik Hasil Rekapitulasi SEQ