

**REKONSTRUKSI APLIKASI WEBSITE KLINIK PUBLIKASI DENGAN
MODEL DESIGN THINKING**

ARTIKEL ILMIAH

OLEH

ELLOY YABEST MANERE SULLI DANAN

NIM 180535632556



UNIVERSITAS NEGERI MALANG

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

MEI 2023

**REKONSTRUKSI APLIKASI WEBSITE KLINIK PUBLIKASI DENGAN
MODEL DESIGN THINKING**

Elloy Yabest Manere Sulli Danan ini

Muhammad Ashar

Muhammad Iqbal Akbar

Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Malang

Artikel ini telah disetujui oleh Pembimbing Skripsi

Malang, ... Mei 2023

Pembimbing I

Dr. Eng. Muhammad Ashar, S.T., M.T.
NIP. 197307092008011004

Pembimbing II

Muhammad Iqbal Akbar, S.ST., M.MT.
NIP. 198810242015041002

REKONSTRUKSI APLIKASI WEBSITE KLINIK PUBLIKASI DENGAN MODEL DESIGN THINKING

Elloy Yabest Manere Sulli Danan¹, Muhammad Ashar², Muhammad Iqbal
Akbar³

Universitas Negeri Malang

Email : elloy.yabest.1805356@students.um.ac.id

Danan, Elloy Yabest Manere Sulli. 2023. Rekonstruksi aplikasi *website* klinik publikasi dengan model design thinking. Skripsi. Program Studi S1 Teknik Informatika. Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang. Pembimbing: (I) Drs. Eng. Muhammad Ashar, S.T., M.T. (II) Muhammad Iqbal Akbar S.ST., M.MT.

Abstrak. Layanan publikasi jurnal merupakan sebuah layanan yang bertujuan untuk membantu *author* atau penulis dalam melakukan pengecekan kelayakan jurnal agar meminimalisir penolakan ketika proses publikasi jurnal ke publisher jurnal. Dengan dikembangkannya aplikasi *website* klinik publikasi, diharapkan para penulis atau *author* dapat dimudahkan dalam melakukan revisi dan publikasi jurnal yang sudah mereka buat.

Penelitian ini bertujuan: (1) merekonstruksi aplikasi *website* klinik publikasi dengan model design thinking (2) membantu *author* atau penulis dalam melakukan pengecekan kelayakan jurnal yang sudah ditulis (3) melakukan publikasi jurnal secara daring atau *online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model design thinking yang bertujuan untuk memecahkan masalah praktis dan berfokus pada partisipan. Tahapan yang dilakukan adalah *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*. Tahap *Empathize* adalah tentang menyajikan dan memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan pengguna saat menggunakan produk. Tahap *Define* meliputi semua informasi dari tahap sebelumnya yang dikumpulkan kemudian dilakukan observasi terhadap kebutuhan pengguna. *Ideate* merupakan tahapan yang berisi solusi dan ide untuk mengatasi permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap *prototype* meliputi versi yang diperkecil dari produk yang dikembangkan oleh peneliti, atau bisa juga disebut sebagai versi simulasi atau *prototype*. Tahap *test* merupakan tahap terakhir dimana peneliti melihat bagaimana target pengguna akan berinteraksi dengan *prototype* yang dibuat sebelumnya.

Kata Kunci: *Rekonstruksi*, *Website*, Publikasi, Jurnal

PENDAHULUAN

Publikasi jurnal adalah kegiatan yang sangat penting dalam dunia akademik dan ilmiah. Namun, proses publikasi jurnal seringkali dihambat oleh berbagai permasalahan, seperti biaya publikasi yang tinggi, persyaratan penerbit yang rumit, dan waktu yang dibutuhkan untuk proses review. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Larivière et al. (2016), masalah dalam publikasi jurnal meliputi keterlambatan proses peer review, kesulitan memilih jurnal yang tepat untuk publikasi, serta biaya yang tinggi untuk mempublikasikan jurnal dalam akses terbuka.

Terdapat beberapa kendala umum ketika hendak melakukan publikasi jurnal, diantaranya: artikel ilmiah yang belum sesuai standar jurnal, template dan format penulisan artikel jurnal yang kurang sesuai, cara memilih kategori yang sesuai cakupan artikel, plagiasi, kendala bahasa yang disyaratkan oleh jurnal bahasa Inggris, dan strategi penulisan artikel untuk meningkatkan peluang diterima pada jurnal berindeks seperti scopus dan sinta.

Selain permasalahan pada proses publikasi, kesulitan dalam menggunakan editor jurnal juga menjadi hambatan bagi para peneliti dan akademisi dalam menyebarkan hasil penelitiannya. Beberapa editor jurnal memiliki antarmuka yang kompleks dan sulit digunakan, sehingga membutuhkan waktu dan usaha yang lebih banyak dalam pengoperasiannya. Salah satu kendala dalam submit artikel ke editor jurnal adalah aturan format yang ketat dan terkadang membingungkan bagi penulis (Wibowo, 2018). Kesulitan dalam editor jurnal seringkali terjadi karena kurangnya kemampuan teknis atau pengetahuan tentang proses publikasi. Selain itu, editor jurnal sering kali tidak memiliki sumber daya maupun waktu yang cukup untuk memberikan bantuan yang dibutuhkan.

Sayangnya, tidak banyak solusi yang ditawarkan untuk menangani masalah publikasi jurnal, terutama untuk penulis yang tidak memiliki akses ke institusi akademik atau perpustakaan universitas (Liu & Yan, 2020). Tidak adanya solusi yang efektif untuk mempublikasikan jurnal menjadi masalah besar dalam dunia akademik. Hal ini dapat menghambat kemajuan penelitian dan perkembangan ilmu pengetahuan. Meskipun sudah ada beberapa alternatif publikasi seperti open-access

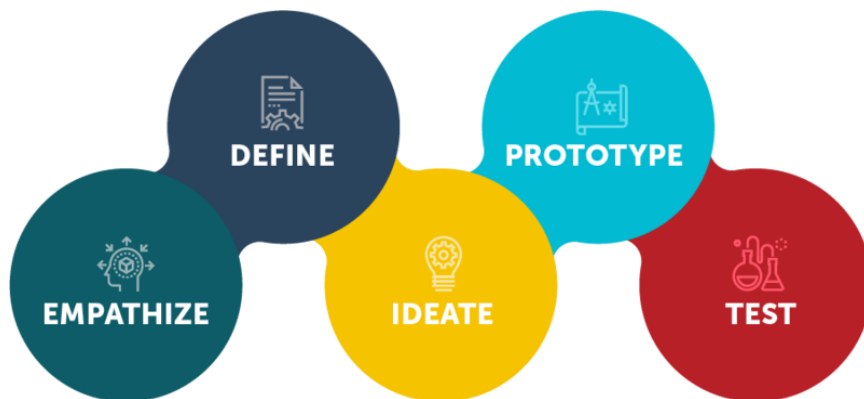
journal, namun masih banyak kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam mempublikasikan hasil penelitiannya.

HiPub, menawarkan solusi bagi para peneliti yang ingin mempublikasikan hasil riset mereka dengan lebih mudah dan efisien. Melalui aplikasi ini, para peneliti dapat mengirimkan naskah dan menerima umpan balik dari editor jurnal dalam waktu yang lebih cepat dan terorganisir dengan baik. HiPub adalah sebuah *website* klinik publikasi yang mengalami beberapa kendala dalam penggunaannya. Salah satu kendala yang dihadapi adalah antarmuka yang kompleks dan tidak *user-friendly*. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk merekonstruksi *website* HiPub dengan menggunakan model design thinking agar *website* tersebut dapat lebih mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, penelitian ini digunakan untuk merekonstruksi aplikasi *website* klinik publikasi dengan mengimplementasikan metode *design thinking* dan mengimplementasikan metode pengujian *System Usability Testing* pada proses rekonstruksi aplikasi *website* klinik publikasi. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yakni Empati (*Empathize*), Identifikasi (*Define*), Ideasi (*Ideate*), *Prototype*, dan Uji Coba (*Test*). Aplikasi *website* klinik publikasi ini dikembangkan agar dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas permainan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah alat yang digunakan untuk pemecahan masalah, desain masalah, perumusan masalah, tidak hanya pemecahan masalah, tetapi juga perumusan dan desain masalah (Syahrul, 2019). Metode ini menggabungkan aspek kreatif, empati, dan analitis dalam menciptakan solusi inovatif yang berfokus pada pengalaman pengguna yang optimal. Metode ini terdiri dari 5 tahapan dasar yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan *Design Thinking*

Metode *Design Thinking* dipilih sebagai metode yang tepat untuk penerapan rekonstruksi website karena metode ini mampu memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, metode ini juga memberikan solusi inovatif yang lebih tepat dalam memecahkan masalah dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode ini menekan Fase desain yang dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah, selain itu, metode ini sangat mempengaruhi cara pengambilan keputusan untuk menghasilkan ide-ide inovatif baru (Wibowo & Setiaji, 2020).

Design Thinking menawarkan keuntungan seperti kemampuan untuk mengidentifikasi dan menangani kebutuhan pengguna, untuk menghasilkan berbagai solusi potensial, untuk menguji dan menyempurnakan prototipe, dan untuk mendorong budaya inovasi dan peningkatan berkelanjutan. Tujuan utama dari rekonstruksi aplikasi website HiPub adalah untuk memperbaiki dan membangun ulang alur sistem yang sudah pernah diberikan oleh *client*, sehingga dapat menghasilkan sebuah aplikasi *website* klinik publikasi yang dapat beroperasi

dengan algoritma yang baik dan benar. Tahapan rekonstruksi *website* menggunakan metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.

1. *Empathize*

Tahap ini merupakan tahap di mana tim pengembang dan pengguna berinteraksi untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Pada tahap ini, tim memperoleh wawasan dari pengguna dan merangkum tantangan dan kebutuhan pengguna yang harus diselesaikan oleh rekonstruksi website. Tim Pengembang yang baru juga melakukan interaksi secara berkala dengan tim pengembang lama yang sudah lebih dahulu mengembangkan *website* aplikasi HiPub.

Target pada proses ini adalah pria dan wanita yang memiliki rentan usia antara 24-35 tahun dengan karakteristik target memiliki pekerjaan yang berkaitan dengan bidang akademis dan jurnalistik serta sering melakukan penelitian dan penulisan artikel. Target responden yang diharapkan adalah 10 orang dengan pertanyaan yang sama agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi. Berikut pertanyaan yang akan diajukan:

1. Profil narasumber (Nama, jenis kelamin, pekerjaan, umur)
2. Apa kendala yang sering dialami ketika melakukan penulisan artikel atau jurnal?
3. Dimana anda sering mempublikasi artikel atau jurnal anda?
4. Apa kendala yang sering anda alami ketika melakukan publikasi artikel atau jurnal?
5. Bagaimana pendapat anda apabila terdapat sebuah aplikasi berupa website dimana anda dapat melakukan konsultasi penulisan dan publikasi artikel dan jurnal?
6. Apa fitur yang anda harapkan dari aplikasi tersebut?

2. *Define*

Pada tahap ini, tim rekonstruksi menganalisis data yang dikumpulkan pada tahap empathize dan menafsirkan informasi tersebut. Tim menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dengan jelas dan merumuskan pertanyaan yang harus dijawab untuk mencapai solusi yang diinginkan.

3. *Ideate*

Tahap ideate merupakan tahap di mana tim berusaha untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide untuk menyelesaikan masalah yang didefinisikan pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, tim menyeleksi ide dari semua anggota tim tanpa evaluasi awal dan mencari solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. *Prototype*

Pada tahap ini, tim membuat *prototype* dari ide-ide terbaik dan solutif yang dihasilkan pada tahap *ideate*. *Prototype* tersebut dapat berupa mockup atau model sementara dari solusi yang akan diimplementasikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji ide dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna.

5. *Testing*

Pada tahap terakhir ini, tim menguji *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya untuk mengonfirmasi bahwa solusi yang dihasilkan dapat memenuhi keperluan pengguna. Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna, memperbaiki kesalahan, dan menentukan fitur apa yang harus diubah atau ditingkatkan untuk membuat solusi yang lebih baik.

Pada tahap *testing* dari penelitian ini, pengguna dan tim pengembang yang lama akan menjadi penguji dan melakukan beberapa tes fungsionalitas terhadap seluruh fitur yang sudah direkonstruksi oleh peneliti. Adapun metode dalam pengujian yang akan dijalankan adalah *System Usability Scale*, dimana penguji akan mencoba semua fitur yang ada pada website HiPub seperti melakukan registrasi *user* dan *login* ke *website*, melakukan upload jurnal dan pembayaran, melakukan verifikasi pembayaran ketika *login* sebagai *Admin*, melakukan revisi atau verifikasi jurnal ketika *login* sebagai *Editor*, melengkapi file pendukung untuk publikasi jurnal, dan memberikan *feedback* kepada *Author* ketika *login* sebagai *Vendor*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa *website* HiPub dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memudahkan pengguna dalam melakukan publikasi jurnal melalui HiPub. Berikut adalah pernyataan yang digunakan untuk mengukur kegunaan dari aplikasi *website* HiPub.

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan menggunakan 10 pertanyaan sebagai instrumen dan skala 5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) sebagai jawabannya, atau yang biasa diketahui dengan *Likert Scale*. Setelah respon dari pengguna terkumpul, data berupa skor akan dihitung untuk dianalisa. Sebelum melakukan perhitungan skor, ada beberapa aturan yang harus dilakukan:

1. Setiap skor yang diberikan pada pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9) dikurangi 1.
2. Setiap skor yang diberikan pada pertanyaan genap (2,4,6,8,10) hasilnya adalah 5 dikurangi dari posisi skor.
3. Jumlahkan semua skor lalu dikalikan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS.
4. Skor SUS kemudian dikonversi ke dalam rentang skala 0-100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. *Empathize*

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada 10 orang responden berusia 24-35 tahun termasuk kategori orang yang telah melakukan beberapa kali publikasi artikel. Berikut adalah hasil dari wawancara yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Wawancara Responden

No	Nama	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Responden 1	Kendala dalam mengkonversi penelitian ke bentuk jurnal. Karena harus melakukan parafrase dan reduksi. Yang kedua sulit dalam mencari referensi jurnal yang sesuai. Kesulitan ketiga yaitu	Jurnal nasional biasa di jurnal milik kampus seperti Fakultas di UM	Kesulitan menyesuaikan template yang disediakan oleh tempat publikasi dan tidak ada uji plagiasi. Serta tidak ada tracking kemajuan artikel sehingga untuk melihat artikel sampai di mana itu lumayan lama bahkan	Saya sangat setuju karena itu merupakan langkah baik, Banyak dosen yang tidak mengetahui dan tidak menguasai penguasaan template dan menata tulisan.	Yang paling penting Tracking kemajuan artikel seperti notifikasi lewat email serta fitur dalam membantu terkait parafrase dan grammarly

		sulit dalam membuat ilustrasi gambar serta tidak ada alat plagiasi untuk gambar		paling lama bisa sampai satu setengah tahun.		
2	Responden 2	Bingung terkait rujukan seperti susah mencari referensi yang cocok dan tahun yang sesuai dan juga susah dalam menentukan tata penulisan serta menyesuaikan dengan standar penulisan atau template	Yang pertama di pendidikan dan teknologi kejuruan punya UM dan yang selanjutnya itu UNDIKSHA karena lebih murah dan proses publikasinya lebih jelas.	Tidak ada reminder terkait kemajuan artikel sehingga harus menunggu cukup lama bahkan tidak ada pesan berupa email	Setuju banget karena yang bikin lama adalah proses dari reviewer tidak ada notifikasi dan tidak ada Tempat yang menyediakan konsultasi	Fungsi notifikasi ketika ada revisi dari review dan fitur chat dengan reviewer serta link untuk mencari referensi jurnal.
3	Responden 3	Sulit dalam meningkatkan kualitas kepenulisan dan juga banyak guru yang tidak tahu terkait penulisan artikel, template artikel, dan mencari referensi artikel yang cocok	Publikasi di kampus pendidikan seperti UM dan UNY	Tidak ada template yang disediakan langsung dari website sehingga harus menghubungi pihak terkait terlebih dahulu. Yang kedua terkait lamanya artikel untuk terbit. Dan juga tidak tahu proses artikel itu sudah sampai mana bahkan tidak ada notifikasi melalui email.	Itu sangat membantu sekali terutama untuk mahasiswa dan juga guru	Fitur tracking jurnal, konsultasi untuk mentoring jurnal, dan juga mencari referensi yang sesuai dengan tema yang dibuat serta fitur publikasi yang terjadwal
4	Responden 4	Kurang sesuai referensi yang saya cari	Tempat publikasi dengan minimal SINTA 3,	Respon yang lama setelah submit, bisa sampai 2 bulan setelah submit	Bisa bermanfaat dan membantu karena bisa saling bertukar pikiran, dan bisa meminimalisir kesalahan yang ada	Cek plagiasi otomatis gak bisa langsung dilihat
5	Responden 5	Mencari topik pembahasan dalam jurnal yang berbeda dengan punya orang lain. Beserta	Publikasi ditempat Jurnal nasional	Kesulitan ketika terdapat revisi, juga tidak ada deadline penerbitan, dan proses publish	Akan mempermudah untuk penulis artikel	Tempat konsultasi terlebih dahulu

		kesulitan dalam parafrase		yang lama sekitar 4-5 bulan		
6	Responden 6	Terdapat jurnal nasional yang meminta submit dalam bahasa Inggris jadi kesulitan dalam grammarly	Jurnal teknologi pendidikan dan kejuruan UM	Terkadang tentang template yang yang membingungkan	Saya sangat setuju karena banyak penulis yang bingung untuk submit yang sesuai judul dan tema	Ada konsultasi tentang grammar dan juga konsultasi tentang tema apakah masuk dengan jurnal yang akan kita submit
7	Responden 7	Kebingungan mencari dan memilih sumber referensi yang tepat sesuai ide karya tulis dan keterbatasan waktu untuk memulai menulis artikel	Pada jurnal terindeks sinta yang dapat diakses dan dicari melalui informasi perpustakaan kampus	Adanya berbayar tertentu pada beberapa jurnal bereputasi, adapun yang tidak berbayar namun proses sangat lama	Terobosan yang sangat menarik dan mempunyai value yang bagus, sehingga bisa membantu para peneliti atau penulis artikel dalam mempublikasikan karya tulis mereka	perlu diberikan layanan konsultasi secara real time atau helpdesk agar jika ada pertanyaan atau kebingungan bisa langsung terhubung kepada author jurnal
8	Responden 8	Masalah plagiarisme, mencari sumber rujukan yang sesuai, rumitnya saat publikasi	Blog pribadi dan google scholar	Tidak mengetahui sudah sesuai atau tidaknya artikel yang ditulis karena pada saat publikasi lama prosesnya	Fitur layanan yang bisa manajemen aktivitas publikasi yang dilakukan dengan tampilan yang user friendly, dan layanan konsultasi sehingga diharapkan publikasi jurnal bisa lebih cepat	Fitur layanan yang bisa manajemen aktivitas publikasi yang dilakukan dengan tampilan yang user friendly, dan layanan konsultasi publikasi sehingga diharapkan publikasi jurnal bisa lebih cepat
9	Responden 9	Penentuan format template jurnal yang terkadang berbeda-beda.	Saya melakukan publikasi di Scientific.net	Menentukan penerbit jurnal yang terpercaya, dan dengan sistem pembayaran	Hal ini bisa menjadi opsi untuk para peneliti yang memerlukan konsultasi	Automasi pengecekan sitasi untuk menemukan kesamaan antara tema

		Namun terbantu dengan reference manager yang mengatur berbagai rujukan yang kita sitasi dalam jurnal.		yang mudah dilakukan serta penerapan review yang sistematis dan berkelanjutan namun dengan waktu tunggu yang cukup cepat.	dalam hal penulisan dan publikasi artikel serta jurnal. Terutama kepada peneliti pemula yang memerlukan pengalaman lebih untuk bisa melakukan penulisan dan publikasi artikel atau jurnal secara mandiri.	penelitian. Pengecekan grammar secara komprehensif dengan bahasa yang disesuaikan dengan lingkup bidang penelitian yang dilakukan. Dan progres penulisan, review dan publikasi artikel jurnal
10	Responden 10	Menemukan ide awal untuk menulis	Green Publisher, ridwan institute, publikasi indonesia	Proses yang lumayan lama	Bagus juga, tetapi beberapa platform sudah ada layanan konsultasi serupa, akan lebih menarik kalau ada pembeda	First response

2. Define

Proses ini merupakan proses yang berguna untuk memahami keperluan dan permasalahan pengguna berdasarkan tahap *empathize*. Sehingga pada tahap ini dibuat sebuah *user persona* untuk mewakili masalah dan kebutuhan setiap pengguna. Setiap *user persona* akan menjelaskan identitas *user* dan keperluan serta permasalahannya. Berikut adalah *user persona* yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.1, Gambar 4.2, Gambar 4.3, Gambar 4.4, dan Gambar 4.5

<p>Responden 1 Umur 26</p> <p>Responden 1 merupakan seorang Dosen dan seorang guru SMK</p>	<p>Masalah yang ingin diselesaikan & fitur yang diinginkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menkorvesi penelitian ke bentuk jurnal 2. Fitur uji plagiasi 3. Tracking kemajuan Artikel 4. Konsultasi dengan reviewer <p>Goal yang ingin dicapai :</p> <p>Website dapat membantu banyak dosen dalam penguasaan template dan penataan tulisan</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.1 User Persona responden 1

<p>Responden 3 Umur 24</p> <p>Responden 3 merupakan seorang dosen dan juga trainer kepenulisan artikel dan jurnal</p>	<p>Masalah yang ingin diselesaikan & fitur yang diinginkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari referensi yang cocok 2. Konsultasi kepenulisan dan template 3. Tracking kemajuan Artikel 4. Mentoring penulisan <p>Goal yang ingin dicapai :</p> <p>Dapat membantu mahasiswa, dosen dan guru dalam penulisan Artikel</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.2 User Persona responden 3

<p>Responden 5 Umur 26</p> <p>Responden 6 merupakan seorang dosen dari universitas di Madura</p>	<p>Masalah yang ingin diselesaikan & fitur yang diinginkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari topik yang cocok 2. Konsultasi kepenulisan (Parafrase & grammer) 3. Tracking kemajuan Artikel <p>Goal yang ingin dicapai :</p> <p>Dapat membantu penulis yang bingung terkait kepenulisan artikel</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.3 User Persona responden 5

Responden 6 Umur 25 Responden 6 merupakan mahasiswa S3 di UM dan juga asisten penelitian dosen	Masalah yang ingin diselesaikan & fitur yang diinginkan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi kepenulisan 2. Penentuan tema dan judul 3. Konsultasi grammar Goal yang ingin dicapai : <p>Dapat membantu penulis yang bingung terkait kepenulisan artikel</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.4 User Persona responden 6

Responden 9 Umur 30 Responden 6 merupakan mahasiswa S2 Jurusan Fisika di UM	Masalah yang ingin diselesaikan & fitur yang diinginkan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi template kepenulisan 2. Penentuan penerbit yang terpercaya 3. Sistem pembayaran yang mudah 4. Pengecekan plagiasi dan grammar Goal yang ingin dicapai : <p>Dapat membantu peneliti yang memerlukan konsultasi terutama untuk peneliti muda</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.5 User Persona responden 9

Berdasarkan 5 user persona yang telah dibuat dari pengambilan sampel data dari 10 orang responden yang telah atau sering melakukan publikasi artikel dapat didefinisikan beberapa masalah yang akan diselesaikan sebagai berikut:

a. Masalah dalam kepenulisan

Masalah dalam penulisan yang dialami penulis dalam membuat artikel berdasarkan hasil dari user persona adalah kesulitan menentukan tema dan judul, kesulitan mencari referensi yang cocok, kesulitan menyesuaikan template yang telah disediakan oleh penerbit, kesulitan membuat parafrase dan juga kesulitan melakukan proses *grammarly*. Dari berbagai masalah terkait kepenulisan mengakibatkan proses dalam membuat artikel tidak efektif. Hal ini terjadi karena kekurangan kapasitas dan ilmu penulis dalam membuat artikel dan kurangnya pengalaman.

b. Waktu publikasi yang begitu lama

Waktu publikasi paling lama berdasarkan hasil dari data yang dikumpulkan yaitu 1.5 tahun. Hal ini terjadi karena proses dari reviewer yang lama dan tidak tersedianya fitur untuk memantau kemajuan artikel ketika diproses. Proses yang terlalu lama tidak menjadikan artikel layak untuk dipublikasi, bisa jadi penulis harus menerima revisi dan harus menunggu proses review kembali. Beberapa penerbit juga tidak menyediakan fitur notifikasi pada aplikasi atau melalui email untuk memberitahu penulis terkait artikel yang akan dipublikasi. Pengguna mengharapkan adanya fitur tracking seperti yang terdapat dalam proses ekspedisi barang pada sistem *e-commerce* agar penulis dapat melihat sampai mana artikel yang dibuat diproses.

3. Ideation

a. Brainstorming

Pada proses *brainstorming* dibuat ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis pada 5 *user persona* sebelumnya. Berikut adalah ide dan solusi dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Ide dan Solusi

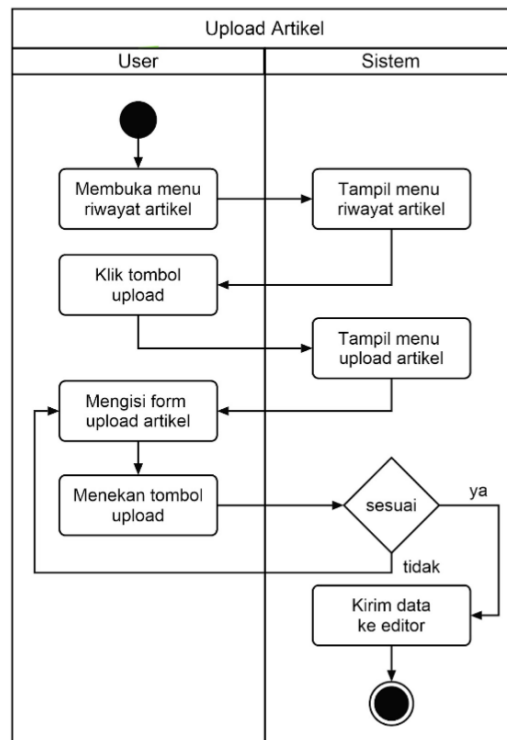
No	Ide dan solusi
1	Membuat sebuah fitur berupa bimbingan kepenulisan antara penulis dengan seorang ahli kepenulisan yang dapat membantu penulis dalam menentukan tema, mencari referensi, membantu penulis dalam menyelesaikan masalah format penerbit serta parafrase dan grammar untuk artikel yang dibuat.
2	Menyajikan fitur berupa kalender kegiatan kepenulisan dimana penulis dapat melihat dan mencari kegiatan yang berkaitan dengan kepenulisan untuk meningkatkan kapasitas dan kemampuan penulis dalam membuat artikel
3	Menyajikan fitur berupa log publikasi untuk melihat atau memantau kemajuan artikel yang sedang diproses.

Berdasarkan hasil *brainstorming* dapat diperoleh 3 ide dan solusi dari berbagai masalah yang dialami penulis yaitu bimbingan, fitur kalender kegiatan kepenulisan dan fitur log publikasi untuk melihat atau memantau proses artikel yang dipublikasi. Setelah ditemukan solusi maka dibuat alur

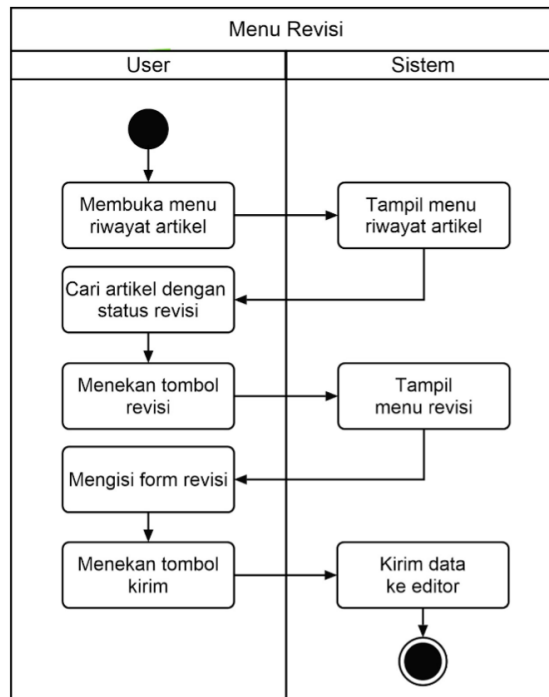
arsitektur atau alur navigasi aplikasi untuk memberikan gambaran aplikasi yang akan dibuat.

b. Alur Navigasi

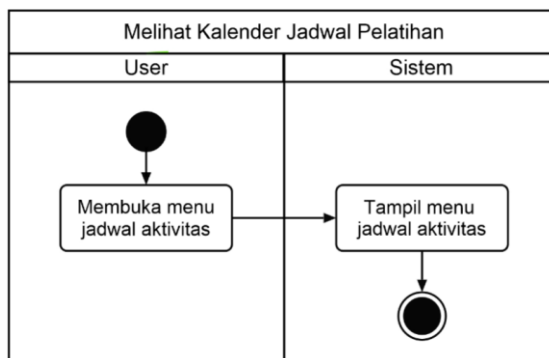
Proses berikutnya adalah pembuatan alur navigasi pengguna untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi. Alur navigasi dapat dilihat pada Gambar 4.6, Gambar 4.7, Gambar 4.8



Gambar 4.6 Alur Upload Artikel



Gambar 4.7 Alur Revisi Artikel



Gambar 4.8 Alur Melihat Kalender Event

Untuk semua alur navigasi pengguna dapat dilihat pada *lampiran*.

4. Prototype

Setelah melalui tahapan *Empathize*, *Define*, dan *Ideate* dalam rekonstruksi aplikasi *website* HiPub, berikut adalah beberapa fitur baru yang berhasil dihasilkan dan diperbaiki. Peningkatan dilakukan pada tampilan landing page, register, dan login agar lebih mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu, dashboard dan jadwal aktivitas juga mengalami perbaikan agar lebih informatif dan mudah dipahami. Fitur *upload* artikel, pembayaran, dan revisi artikel oleh *Author* juga ditambahkan

untuk memudahkan pengguna dalam mengelola artikel yang diunggah. Tampilan detail artikel dan agenda juga ditingkatkan untuk memberikan informasi yang lebih lengkap. *Admin* juga mendapatkan fitur baru untuk verifikasi atau menolak pembayaran, sedangkan *Editor* mendapatkan tampilan khusus untuk melakukan revisi atau proofreading artikel. *Author* juga dapat memilih *Vendor* dan mengunggah file pendukung melalui fitur baru yang tersedia, serta melihat daftar artikel yang dimilikinya beserta status publikasi artikel tersebut. Semua fitur baru ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan aplikasi website HiPub. Setiap *role* memiliki peran dan hak akses yang berbeda terhadap sistem, berikut rincian dari kegiatan yang dapat dilakukan oleh tiap *role* yang ada pada sistem HiPub. Setiap *role* memiliki peran dan hak akses yang berbeda terhadap sistem, berikut rincian dari kegiatan yang dapat dilakukan oleh tiap *role* yang ada pada sistem HiPub.

a. *User/Author*

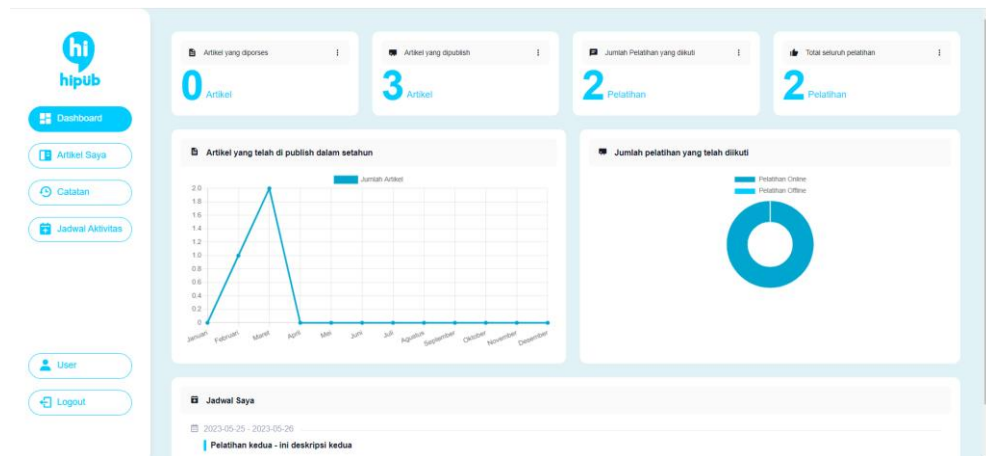
Role ini merupakan *role* utama sebagai pengguna atau konsumen pada sistem HiPub. Untuk memulai menggunakan website HiPub, pengguna harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebagai Author dan melakukan *login* setelahnya, tampilan *register* dan *login* dapat dilihat pada Gambar 4.9. Ketika melakukan *login*, kesesuaian email dan password Author akan diperiksa oleh sistem secara otomatis.



Gambar 4.9 Tampilan *Register* dan *Login*

Setelah berhasil melakukan *login*, pengguna diarahkan ke tampilan *dashboard*, pada tampilan ini pengguna dapat melihat informasi tentang artikel atau jurnal yang telah di-*upload*, seperti jumlah artikel yang sudah

dipublish dan yang masih dalam proses *review*, dapat dilihat pada Gambar 4.10.



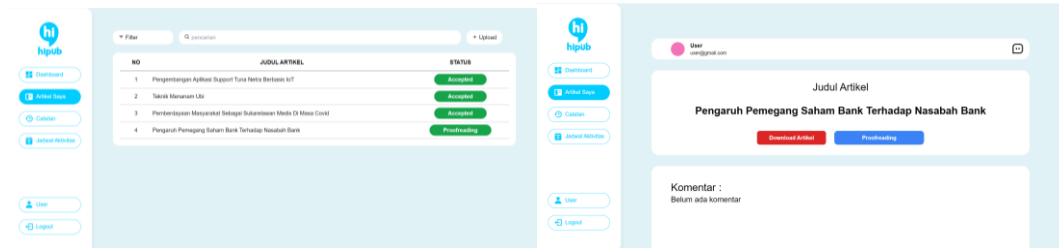
Gambar 4.10 Tampilan *Dashboard*

Untuk mempublish artikel atau jurnal, pengguna harus mengakses menu "upload artikel" dan mengikuti instruksi yang tersedia, termasuk melakukan pembayaran, dapat dilihat pada Gambar 4.11.

The 'Upload Artikel' form includes fields for 'Judul Artikel', 'Pilih kategori', and 'Choose file' with an 'Upload' button. The 'Konfirmasi Pembayaran' form shows a payment amount of 'Rp. 5.000.000' and a 'Upload Bukti Pembayaran (.jpg)' field with a 'Bayar' button.

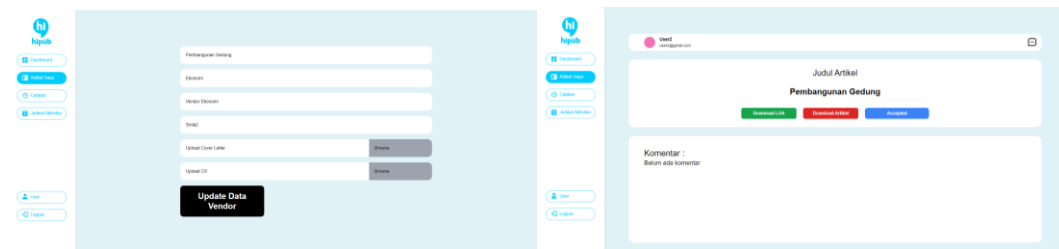
Gambar 4.11 Tampilan *Upload* Artikel dan *Upload* Bukti Pembayaran

Setelah pengguna mengupload artikel atau jurnal, statusnya akan berubah menjadi "dalam proses *review*". Pengguna harus menunggu hingga jurnal tersebut selesai direview oleh *editor* dan statusnya menjadi "*proofreading*", dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan *Proofreading*

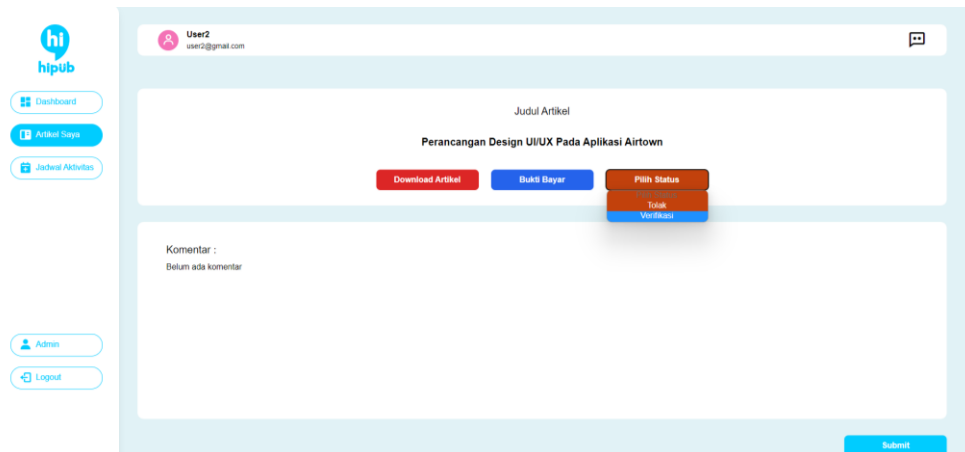
Setelah jurnal selesai direview, pengguna dapat memilih vendor dan mengupload *file-file* pendukung seperti CV dan *cover*. Pengguna harus menunggu hingga jurnal selesai dipublish oleh vendor dan akan menerima file LOA yang akan dikirim oleh *Vendor* setelahnya, dapat dilihat pada Gambar 4.13.



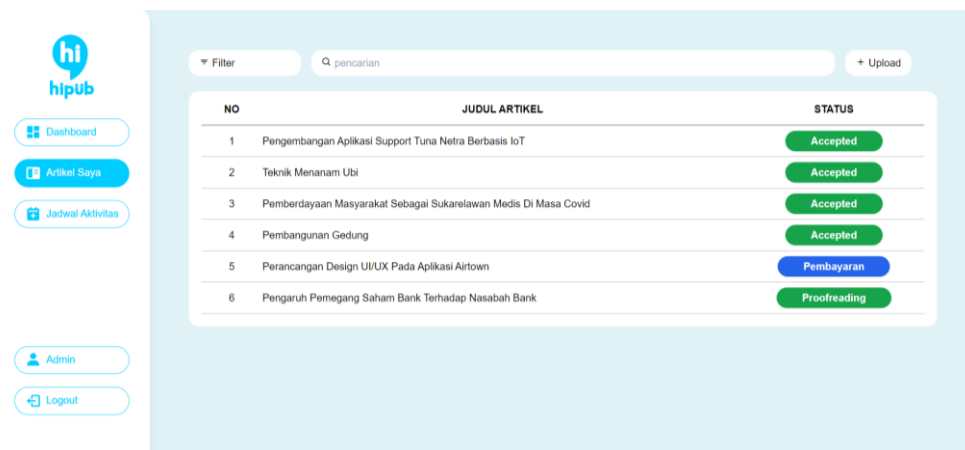
Gambar 4.13 Tampilan *upload LOA* dan *download LOA*

2. Admin

Admin memiliki peran sebagai satu-satunya *role* yang dapat menolak atau melakukan verifikasi pada pembayaran yang dilakukan oleh *Author*. Jika bukti pembayaran valid, maka status pada pembayaran akan diverifikasi oleh *Admin*, namun jika bukti pembayaran tidak valid maka pembayaran akan ditolak oleh *Admin*, dapat dilihat pada Gambar 4.14. *Admin* juga dapat melihat semua jurnal yang sudah masuk kedalam sistem dan memantau *progress* tiap jurnal melalui status yang ada pada list jurnal yang ada, dapat dilihat pada Gambar 4.15.



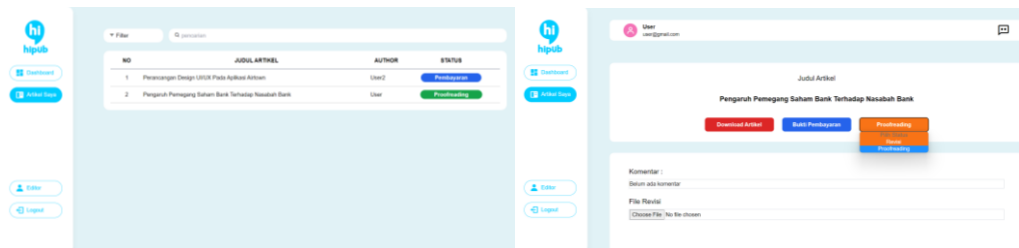
Gambar 4.14 Tampilan tolak atau verifikasi pembayaran oleh *Admin*



Gambar 4.15 Tampilan *list* seluruh jurnal ketika diakses sebagai *Admin*

3. Editor

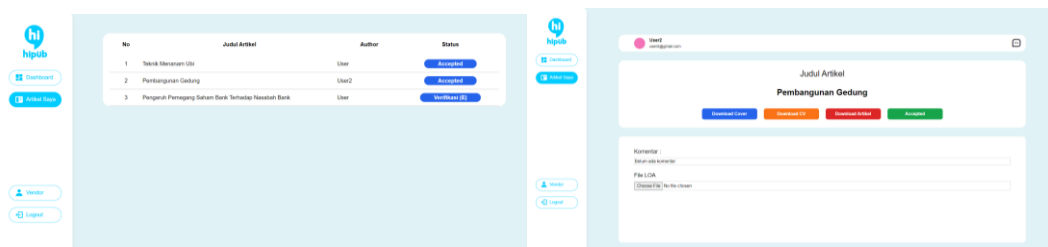
Editor memiliki akses untuk memeriksa setiap artikel/jurnal yang sudah di-*upload* oleh *Author* dengan cara melakukan *download* artikel/jurnal milik *Author*. Pada tahap pemeriksaan ini, *Editor* juga dapat mengirimkan *file* revisi dan catatan komentar kepada *Author* jika ada beberapa hal yang perlu direvisi pada jurnal mereka, namun jika jurnal sudah memenuhi standar kepenulisan yang benar, *Editor* dapat memilih status “*proofreading*” pada jurnal agar *Author* dapat melakukan Langkah selanjutnya, dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan *list* jurnal dan *detail* jurnal

4. *Vendor*

Vendor bertugas untuk memeriksa file pendukung yang telah di-*upload* oleh *Author*. Jumlah *list* jurnal yang ditampilkan oleh tiap *Vendor* berbeda, tergantung dari berapa banyak *Author* yang memilih *Vendor* tersebut. *Vendor* juga bertanggungjawab untuk memberikan *feedback* kepada *Author* berupa status bahwa jurnal telah diterima oleh *publisher* jurnal (*Accepted*) atau ditolak (*Rejected*), dan mengirimkan file LOA kepada *Author*; dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan *list* dan *detail* jurnal untuk *upload* LOA dari sisi *Vendor*

5. Pengujian *Website*

Setelah melalui tahap pengujian *website* pada bab sebelumnya, pada bab ini peneliti telah melakukan pengambilan *feedback* dari 10 orang responden yang berbeda terkait sistem yang telah direkonstruksi. 10 orang responden tersebut meliputi 3 orang dosen, 2 guru, dan 5 mahasiswa aktif. *Feedback* yang diberikan oleh para responden tersebut kemudian diolah dan dicatat dalam bentuk tabel score sebagai dasar dalam mengevaluasi keberhasilan dari rekonstruksi sistem. Peneliti mengambil 10 responden yang memiliki korelasi dengan sistem HiPub dan telah mengisi *form* kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada lampiran 1. Hasil dari pengujian *System Usability Scale* terhadap 10 responden telah diubah menjadi tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Responden Pengguna	Skor Pertanyaan										Skor SUS
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
Responden 1	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	85
Responden 2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	82.5
Responden 3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	75
Responden 4	3	2	2	3	3	4	2	3	4	2	70
Responden 5	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	70
Responden 6	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	87.5
Responden 7	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	85
Responden 8	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	85
Responden 9	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	87.5
Responden 10	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	85
Skor rata - rata											81.25

B. Pembahasan

Berdasarkan skor rata-rata yang tertera pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi menilai sistem aplikasi dapat bekerja dengan baik. Hasil pengujian sistem aplikasi menyatakan bahwa skor rata-rata 86.75 tergolong dalam rating *acceptable* pada kategori *acceptability range*, skala *grade B* dan *best imaginable* pada kategori *adjective ratings*.

Pada tabel 4.3 diatas juga dapat kita perhatikan bahwa terdapat 2 responden yang memiliki skor yang nilainya berada dibawah rata-rata dengan rating *good* pada kategori *adjective ratings*. Hal ini membuktikan walau secara nilai rata-rata, pengujian ini memiliki rating *acceptable* pada kategori *acceptability ranges*, tetap ada beberapa Responden yang hanya mendapatkan skala *grade D*.

Responen 7, dan Responden 9 memiliki skor yang tidak mencapai 80, dimana skor 80 merupakan skor minimal untuk mendapatkan *grade B*, faktor utama dari anomali data ini adalah karena ada beberapa pernyataan yang memiliki skor dengan skala 2/4 dari ketiga responden tersebut, bahkan pada pernyataan terakhir yang dijawab oleh responden 7 bernilai 1/4. Dari tabel 4.3 diatas dapat kita simpulkan bahwa 80%

responden menyatakan bahwa aplikasi *website* Hipub memiliki rating *best imaginable* pada kategori *adjective ratings*. Pernyataan yang mendapatkan skor kurang dari 3 berdasarkan Responden 7 adalah pernyataan ketiga, keenam, dan kesepuluh, sedangkan untuk Responden 9 adalah pernyataan pertama, kelima, keenam dan kedelapan. Jadi dapat disimpulkan bahwa menurut 2 dari 10 orang yang telah melakukan pengujian *System Usability Scale* (SUS) masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lagi agar website HiPub dapat berjalan dengan optimal, memiliki fitur yang lengkap dan berjalan semestinya, konsisten, tidak membingungkan, dan memerlukan waktu singkat untuk membiasakan diri dalam menggunakan website HiPub.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “Rekonstruksi Aplikasi Website Klinik Publikasi Jurnal Dengan Metode *Design Thinking*” dapat dikumpulkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *Design Thinking* memainkan peran penting dalam rekonstruksi aplikasi website HiPub dan telah berhasil dilakukan pada tahap rekonstruksi. Tahapan-tahapan yang dilakukan berhasil menciptakan desain yang *user-friendly* dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Dalam keseluruhan, penerapan *Design Thinking* berhasil meningkatkan kualitas aplikasi website HiPub dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Hal ini dapat dibuktikan pada Metode *System Usability Scale* (SUS) yang digunakan untuk menguji keberhasilan aplikasi website Hipub setelah proses rekonstruksi.
2. Skor rata-rata dari pengujian SUS adalah 86,75, yang berada pada grade "B" atau kategori "acceptable". Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi website Hipub yang direkonstruksi telah memenuhi standar penggunaan yang baik dan layak. Pengujian SUS juga membantu untuk mengidentifikasi area yang masih perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi website Hipub. Pengujian SUS telah membuktikan bahwa rekonstruksi aplikasi website Hipub telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi standar penggunaan yang baik.

B. Saran

1. Diharapkan agar website HiPub dapat terus berjalan dengan baik dan tetap terpercaya dalam menyediakan layanan bagi para penulis, reviewer, dan vendor. Oleh karena itu, disarankan agar dilakukan pemeliharaan secara rutin dan pengawasan terhadap kualitas sistem agar website HiPub tetap memenuhi kebutuhan pengguna dan mempertahankan kredibilitasnya sebagai platform publikasi jurnal.
2. Sebagai saran untuk pengembangan dan rekonstruksi pada penelitian selanjutnya, diharapkan untuk mencakup pengembangan aplikasi mobile

HiPub agar pengguna dapat mengakses dan menggunakan fitur-fitur HiPub dengan lebih mudah dan fleksibel. Dalam hal ini, disarankan agar pengembangan aplikasi mobile dilakukan dengan memperhatikan kualitas dan keamanan sistem agar dapat meningkatkan kualitas pelayanan bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qutaish, R., Al-Qasem, A., & Al-Husaini, S. (2021). User Acceptance Testing of E-learning Systems: A Systematic Review. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(16), 4087–4101. <http://doi.org/10.11591/ijeecs.v7.i2.pp466-473>
- He, Y., Wu, M., & He, J. (2021). Searching research articles in scholarly journals: A review. *Journal of Academic Librarianship*, 47(2), 102330. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102330>
- Jung, H., & Kim, J. (2017). Application of Design Thinking to Interaction Design. *Future Interaction Design II*, 3(2), 593-598. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/download/1597/635>
- Larivière, V., Haustein, S., & Mongeon, P. (2016). The Oligopoly of Academic Publishers in the Digital Era. *PLoS ONE*, 11(8), e0160425. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0160425>
- Luthfi, F. (2017). Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis. ID. *Jurnal Informatika Sunan Kalijaga*, 2, 34-41. <https://doi.org/10.14421/jiska.2017.21-05>
- Pratama, A., Saputra, I. N., & Arifin, Z. (2020). The Role of Journals in Increasing Quality of Education and Human Resources Development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3), 032103. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032103>.
- Pratama, A., Saputra, I. N., & Arifin, Z. (2020). The Role of Journals in Increasing Quality of Education and Human Resources Development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3), 032103. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032103>
- Rizkyanfi, M. W., & Isnaini, H. (2023). Prates Keterampilan Membaca Artikel Ilmiah Jurnal Elektronik Menggunakan Media Google Form bagi Mahasiswa Baru. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 2(1), 117-124. <http://pembahas.dialeks.id/index.php/jp/article/view/229/101>
- Simaremare, Y., Pribadi, A., & Wibowo, R. P. (2019). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online. *Jurnal SISFO*, 9(1), 1-8. <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5163/1552>
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari*, 6(2), 54-58. <http://dx.doi.org/10.33087/civronlit.v6i2.85>

- Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Edisusilo.Com. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- 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>
- Warman, I., & Ramdaniansyah, R. (2018). Analisis Perbandingan Kinerja Query Database Management System (Dbms) Antara Mysql 5.7. 16 Dan Mariadb 10.1. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 6(1), 32-41. <https://doi.org/10.21063/jtif.2018.V6.1.32-41>
- Wibowo, A. (2018). Kesulitan Penulis dalam Mengirimkan Naskah ke Jurnal. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 17(2), 83-89. <https://doi.org/10.22146/jpi.32599>.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, 1(2). <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15408/10214>
- Salamah, I. (2019). Evaluasi *Usability Website* Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(3), 176-183. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i3.17311>