



**PENGUJIAN *A/B TESTING* PADA DESAIN *UI/UX*
SUPER APP SIPANGAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN
BAGI UMKM PANGAN PADA BADAN PANGAN
NASIONAL**

SKRIPSI

YULIANA 2207431019

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



**PENGUJIAN *A/B TESTING* PADA DESAIN *UI/UX*
SUPER APP SIPANGAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN
BAGI UMKM PANGAN PADA BADAN PANGAN
NASIONAL**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

YULIANA

2207431019

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuliana
NIM : 2207431019
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pengujian *A/B Testing* Pada Desain *UI/UX Super App* Sipangan Sebagai Media Layanan Terintegrasi Bagi UMKM Pangan Pada Badan Pangan Nasional

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 5 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



(Yuliana)

NIM. 2207431019



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Diajukan oleh :

Nama : Yuliana

NIM : 2207431019

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Judul skripsi : PENGUJIAN *A/B TESTING* PADA DESAIN *UI/UX SUPER APP*
SIPANGAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN TERINTEGRASI BAGI UMKM
PANGAN PADA BADAN PANGAN NASIONAL

Telah diuji oleh Tim Penguji Dalam Sidang Skripsi Pada Hari Rabu, Tanggal 24
Bulan Juni, Tahun 2026 Dan Dinyatakan **LULUS**

Disahkan Oleh

Pembimbing I

Mira Rosalina, S.Pd., M.T ()

Penguji I

Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()

Penguji II

Ade Rahma Yuly, S.Kom., ()
M.Ds.

Penguji III

Sinantya Feranti Anindya, ()
S.T., M.T.

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer

Ketua




Dya Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengujian *A/B Testing* Pada Desain *UI/UX Super App* SiPangan Sebagai Media Layanan Bagi UMKM Pangan Pada Badan Pangan Nasional” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Mira Rosalina, S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Badan Pangan Nasional dan seluruh pihak yang terlibat dalam pengembangan SiPangan atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, serta bantuan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Depok, 4 Juni 2026

Penulis,

Yuliana

NIM. 2207431019



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuliana
NIM : 2207431019
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengujian *A/B Testing* Pada Desain *UI/UX Super App* Sipangan Sebagai Media Layanan Terintegrasi Bagi UMKM Pangan Pada Badan Pangan Nasional

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 7 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



(Yuliana)

NIM. 2207431019



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pengujian *A/B Testing* Pada Desain *UI/UX Super App* SiPangan Sebagai Media Layanan Bagi UMKM Pangan Pada Badan Pangan Nasional

Abstrak

Badan Pangan Nasional berupaya meningkatkan kualitas layanan bagi pelaku UMKM pangan melalui pengembangan *Super App* SiPangan. Namun, layanan yang tersedia saat ini masih tersebar pada berbagai media dan sebagian proses dilakukan secara manual sehingga kurang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* *Super App* SiPangan sebagai media layanan terintegrasi bagi UMKM pangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Tahapan penelitian meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Hasil penelitian berupa dua alternatif *prototype UI/UX* yang memiliki fungsi serupa dengan perbedaan pada aspek visual, struktur halaman, dan alur navigasi. Evaluasi dilakukan melalui *A/B Testing* secara kualitatif oleh perwakilan PUSDATIN Badan Pangan Nasional dan ahli *UI/UX* untuk memperoleh masukan perbaikan, kemudian dilanjutkan secara kuantitatif terhadap 30 pelaku UMKM pangan di Kelurahan Munjul, Jakarta Timur. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa *Prototype SiPangan 2* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi (3,5911) dibandingkan *Prototype SiPangan 1* (3,2289). Uji *Wilcoxon* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua *prototype* ($p = 0,005$), sedangkan uji korelasi *Spearman* menunjukkan hubungan positif yang kuat antara aspek *content* dan *format* ($r = 0,651$; $p < 0,001$). Berdasarkan hasil tersebut, *Prototype SiPangan 2* dipilih sebagai rancangan *UI/UX* yang direkomendasikan sebagai acuan pengembangan *Super App* SiPangan pada Badan Pangan Nasional.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Super App, Multimedia Development Life Cycle, A/B Testing, UMKM Pangan.*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>User Interface (UI)</i>	5
2.1.2 Pengertian <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.3 Prinsip - Prinsip Desain <i>UI/UX</i>	5
2.1.4 Elemen <i>UI/UX</i>	7
2.2 Super App dan Digitalisasi Layanan UMKM Pangan	7
2.2.1 Konsep <i>Super Apps</i>	7
2.2.2 Karakteristik <i>Super Apps</i>	7
2.2.3 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	8
2.2.4 Digitalisasi Layanan UMKM Pangan	8
2.2.5 Peran <i>Super App</i> dalam Pelayanan Publik	9
2.3 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	9
2.3.1 Pengertian MDLC	9
2.3.2 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	9
2.4 Perancangan <i>Prototype UI/UX</i>	11
2.4.1 <i>Wireframe</i>	11
2.4.2 Desain Sistem.....	12
2.4.3 <i>High-Fidelity Prototype</i>	12
2.5 <i>Tools</i> Perancangan.....	13
2.5.1 Figma	13
2.5.2 Struktur Fitur Aplikasi	13
2.5.3 <i>Prototype</i> Interaktif	13

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.6 Pengujian dan Evaluasi <i>UI/UX</i>	14
2.6.1 A/B Testing.....	14
2.6.2 Analisis Hasil Pengujian	15
2.6.2.1 Kualitatif	15
2.6.2.2 Kuantitatif	15
2.6.2.3 Skala Linkert	15
2.6.2.4 Analisis Statistik Deskriptif	15
2.6.2.5 Uji Normalitas	15
2.6.2.6 Uji Wilcoxon <i>Signed-Rank Test</i>	15
2.6.2.7 Uji Korelasi Spearman <i>Rank</i>	15
2.7 Penelitian Terdahulu.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Penelitian	22
3.1.1 Deskripsi Aplikasi	22
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	22
3.2 Tahapan Penelitian	23
3.3 Objek Penelitian.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Perancangan Desain <i>UI/UX</i> Sipangan.....	28
4.1.1 Analisis Kebutuhan	28
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	28
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30
4.1.2 Rancangan Desain <i>UI/UX Super App</i>	30
4.1.3 Wireframe Aplikasi SiPangan 1 & 2	33
4.2 <i>Material Collecting</i>	83
4.2.1 Desain Sistem Aplikasi SiPangan	84
4.2.2 Desain Sistem SiPangan 1	86
4.2.3 Desain Sistem Aplikasi SiPangan 2	94
4.3 Assembly (Pembuatan).....	103
4.3.1 High-Fidelity Design 1	103
4.3.2 High-Fidelity Design 2.....	139
4.3.3 Prototype Interaktif	184
4.4 <i>Testing</i> (Pengujian).....	185
4.4.1 Prosedur Pengujian	185
4.4.2 Data Hasil Pengujian.....	190
4.4.2.1 Hasil Pengujian Oleh Perwakilan PUSDATIN	190
4.4.2.2 Hasil Pengujian Oleh Ahli <i>UI/UX</i>	190
4.4.2.3 Hasil <i>Testing</i> Oleh UMKM Pangan, Munjul.....	202
4.4.3 Analisis Data/Evaluasi Pengujian	205
4.4.3.1 Evaluasi <i>Testing</i> Oleh Ahli <i>UI/UX</i>	205
4.4.3.2 Evaluasi <i>Testing</i> Oleh Perwakilan PUSDATIN	205



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.4.3.3 Analisis <i>Testing</i> Kepada UMKM Pangan Munjul.....	205
4.4.3.3.1 Analisis Deskriptif SiPangan 1 dan 2.....	205
4.4.3.3.2 Uji Normalitas.....	205
4.4.3.3.3 Perbandingan <i>Prototype</i> Dengan Uji Wilcoxon <i>Signed Rank Test</i>	205
4.4.3.3.4 Analisis Korelasi Spearman <i>Rank</i>	205
4.5 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	223
BAB V PENUTUP.....	223
5.1 Kesimpulan	223
5.2 Saran.....	223
DAFTAR PUSTAKA.....	224
LAMPIRAN.....	227



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip <i>UI/UX</i>	6
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 Skor Nilai Skala Linkert.....	23
Tabel 3.2 Tingkat Kesesuaian	23
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>User</i>	29
Tabel 4.2 Wireframe Aplikasi SiPangan 1	33
Tabel 4.3 Wireframe Aplikasi SiPangan 2	58
Tabel 4.4 Instrumen Pengujian Perwakilan PUSDATIN dan Ahli <i>UI/UX</i>	186
Tabel 4.5 Skor Nilai Skala Linkert.....	187
Tabel 4.6 Instrumen <i>Testing</i> UMKM Munjul.....	188
Tabel 4.7 Hasil <i>Testing</i> Perwakilan Pusdatin Sipangan 1	190
Tabel 4.8 Hasil <i>Testing</i> Perwakilan Pusdatin Sipangan 2	193
Tabel 4.9 Hasil <i>Testing</i> Ahli UI UX Sipangan 1	197
Tabel 4.10 Hasil <i>Testing</i> Ahli UI UX Sipangan 2	200
Tabel 4.11 Hasil <i>Testing</i> UMKM Sipangan 1	203
Tabel 4.12 Hasil <i>Testing</i> UMKM Sipangan 2	204
Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif	219
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas.....	220
Tabel 4.15 Hasil Uji Wilcoxon.....	221
Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi Spearman <i>Rank</i>	222

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode MDLC.....	24
Gambar 4.1 <i>Site Map</i> SiPangan 1	31
Gambar 4.2 <i>Site Map</i> SiPangan 2	32
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> SiPangan 1	87
Gambar 4.4 <i>Typography</i> SiPangan 1	88
Gambar 4.5 <i>Iconography</i> SiPangan 1	89
Gambar 4.6 <i>Buttons</i> SiPangan 1	90
Gambar 4.7 <i>Messages</i> SiPangan 1	91
Gambar 4.8 <i>Messages</i> SiPangan 1	91
Gambar 4.9 <i>Checkbox</i> SiPangan 1	92
Gambar 4.10 <i>Dropdown</i> SiPangan 1	93
Gambar 4.11 <i>Table</i> SiPangan 1	93
Gambar 4.12 <i>Input Controls</i> SiPangan 1	94
Gambar 4.13 <i>Color Pallette</i> SiPangan 2	95
Gambar 4.14 <i>Typography</i> SiPangan 2	96
Gambar 4.15 <i>Iconography</i> SiPangan 2	97
Gambar 4.16 <i>Buttons</i> SiPangan 2	98
Gambar 4.17 <i>Messages</i> SiPangan 2	99
Gambar 4.18 <i>Text Field</i> SiPangan 2	100
Gambar 4.19 <i>Checkbox</i> SiPangan 2	100
Gambar 4.20 <i>Dropdown</i> SiPangan 2	101
Gambar 4.21 <i>Table</i> SiPangan 2	102
Gambar 4.22 <i>Input Controls</i> SiPangan 2	102
Gambar 4.23 <i>Splash Screen</i> SiPangan	104
Gambar 4.24 <i>Login</i> SiPangan 1	104
Gambar 4.25 <i>Registrasi Akun</i> SiPangan 1	105
Gambar 4.26 <i>Beranda Masyarakat</i> SiPangan 1	106
Gambar 4.27 <i>Klaim Role</i> SiPangan 1	106
Gambar 4.28 <i>Konfirmasi Klaim Role</i> SiPangan 1	107
Gambar 4.29 <i>Form 1 Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	108
Gambar 4.30 <i>Form 2 Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	109
Gambar 4.31 <i>Form 3 Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	109
Gambar 4.32 <i>Form 4 Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	110
Gambar 4.33 <i>Konfirmasi Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	110
Gambar 4.34 <i>Berhasil Verifikasi UMKM</i> SiPangan 1	111
Gambar 4.35 <i>Beranda UMKM</i> SiPangan 1	112
Gambar 4.36 <i>Daftar Produk UMKM</i> SiPangan 1	113
Gambar 4.37 <i>Produk UMKM Kita</i> SiPangan 1	114
Gambar 4.38 <i>Tambah Produk UMKM Kita</i> SiPangan 1	115
Gambar 4.39 <i>Edit Produk UMKM Kita</i> SiPangan 1	115
Gambar 4.40 <i>Hapus Produk UMKM Kita</i> SiPangan 1	116
Gambar 4.41 <i>Detail Produk UMKM</i> SiPangan 1	117

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.42 Pesan Produk UMKM SiPangan 1	117
Gambar 4.43 Informasi Pemasaran SiPangan 1	118
Gambar 4.44 Rekomendasi Supplier SiPangan 1	119
Gambar 4.45 Kios Pangan SiPangan 1	120
Gambar 4.46 Rekomendasi Kios Pangan SiPangan 1	120
Gambar 4.47 Penawaran Produk ke Kios Pangan SiPangan 1	121
Gambar 4.48 Form 1 Penawaran Produk Kios Pangan SiPangan 1	122
Gambar 4.49 Form 2 Penawaran Produk Kios Pangan SiPangan 1	123
Gambar 4.50 Form 3 Penawaran Produk Kios Pangan SiPangan 1	124
Gambar 4.51 Penawaran Produk Kios Pangan Dikirim SiPangan 1	125
Gambar 4.52 Penawaran Produk Kios Pangan Diterima SiPangan 1	125
Gambar 4.53 GPM SiPangan 1	126
Gambar 4.54 Kalender GPM SiPangan 1	127
Gambar 4.55 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 1	128
Gambar 4.56 Form 1 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 1	129
Gambar 4.57 Form 2 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 1	130
Gambar 4.58 Form 3 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 1	131
Gambar 4.59 Form 4 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 1	132
Gambar 4.60 Pendaftaran Tenant GPM Diterima SiPangan 1	132
Gambar 4.61 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	133
Gambar 4.62 Form 1 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	134
Gambar 4.63 Form 2 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	135
Gambar 4.64 Form 2 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	136
Gambar 4.65 Form 3 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	137
Gambar 4.66 Form 4 Kemitraan Pemasaran SiPangan 1	138
Gambar 4.67 Kemitraan Pemasaran Disetujui SiPangan 1	138
Gambar 4.68 <i>Splash Screen</i> SiPangan 2	139
Gambar 4.69 <i>Login</i> SiPangan 2	140
Gambar 4.70 Registrasi SiPangan 2	141
Gambar 4.71 <i>Home</i> Masyarakat SiPangan 2	142
Gambar 4.71 <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	142
Gambar 4.73 Verifikasi <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	143
Gambar 4.74 Form 1 <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	144
Gambar 4.75 Form 2 <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	145
Gambar 4.76 Form 3 <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	146
Gambar 4.77 Form 4 <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	146
Gambar 4.78 Verifikasi Form <i>Klaim Role</i> SiPangan 2	147
Gambar 4.79 Verifikasi Form <i>Klaim Role</i> Berhasil SiPangan 2	147
Gambar 4.80 <i>Home</i> UMKM SiPangan 2	149
Gambar 4.81 UMKM SiPangan 2	150
Gambar 4.82 Kelola Produk UMKM SiPangan 2	151
Gambar 4.83 Tambah Produk UMKM SiPangan 2	152
Gambar 4.84 Konfirmasi Tambah Produk UMKM SiPangan 2	153
Gambar 4.85 Edit Produk UMKM SiPangan 2	154
Gambar 4.86 Konfirmasi Edit Produk UMKM SiPangan 2	155



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.87 Konfirmasi Hapus Produk UMKM SiPangan 2	156
Gambar 4.88 Produk UMKM SiPangan 2	157
Gambar 4.89 Detail Produk UMKM SiPangan 2	158
Gambar 4.90 Pesan Produk UMKM SiPangan 2	159
Gambar 4.91 Pemasaran SiPangan 2	160
Gambar 4.92 Rekomendasi Pedangang SiPangan 2	161
Gambar 4.93 Kios Pangan SiPangan 2	162
Gambar 4.94 Kios Pangan Terdekat SiPangan 2	163
Gambar 4.95 Penawaran Produk ke Kios Pangan SiPangan 2	164
Gambar 4.96 Form 1 Penawaran Produk ke Kios Pangan SiPangan 2	165
Gambar 4.97 Form 2 Penawaran Produk ke Kios Pangan SiPangan 2	166
Gambar 4.98 Form 3 Penawaran Produk ke Kios Pangan SiPangan 2	167
Gambar 4.100 Penawaran Produk ke Kios Pangan Diterima SiPangan 2	169
Gambar 4.101 GPM SiPangan 2	170
Gambar 4.102 Kalender GPM SiPangan 2	171
Gambar 4.103 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 2	172
Gambar 4.104 Form 1 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 2	173
Gambar 4.105 Form 2 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 2	174
Gambar 4.106 Form 3 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 2	175
Gambar 4.107 Form 4 Pendaftaran Tenant GPM SiPangan 2	176
Gambar 4.108 Tenant GPM Diterima SiPangan 2	177
Gambar 4.109 Kemitraan SiPangan 2	178
Gambar 4.110 Form 1 Pengajuan Kemitraan SiPangan 2	179
Gambar 4.111 Form 2 Pengajuan Kemitraan SiPangan 2	180
Gambar 4.112 Form 2 Pengajuan Kemitraan SiPangan 2	181
Gambar 4.113 Form 3 Pengajuan Kemitraan SiPangan 2	182
Gambar 4.114 Form 4 Pengajuan Kemitraan SiPangan 2	183
Gambar 4.115 Pengajuan Kemitraan Diterima SiPangan 2	183
Gambar 4.116 <i>Prototype</i> SiPangan 1	184
Gambar 4.117 <i>Prototype</i> SiPangan 2	185
Gambar 4.118 Perbaikan <i>Header</i> dan <i>Footer</i>	206
Gambar 4.119 Navigasi <i>Back</i>	207
Gambar 4.120 Pengajuan Mitra UMKM	208
Gambar 4.120 Validasi <i>Error</i> Pada Halaman Login	208
Gambar 4.121 Penambahan Nama Pengguna pada Halaman Beranda	209
Gambar 4.122 Penyesuaian Ikon Pada Menu Pangan	210
Gambar 4.123 Perbaikan <i>Header</i> dan <i>Footer</i>	211
Gambar 4.124 Penambahan Navigasi Back	212
Gambar 4.125 Penambahan Validasi <i>Error</i> Pada Halaman <i>Login</i>	213
Gambar 4.126 Pembatasan Pemesanan Produk UMKM Milik Sendiri	214
Gambar 4.127 <i>FAQ</i> UMKM	215
Gambar 4.128 Penyesuain Warna SiPangan 1	216
Gambar 4.129 Pembatasan Pemesanan Produk UMKM Milik Sendiri	217
Gambar 4.130 Penyesuain Warna SiPangan 2	218



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Riwayat Hidup Penulis.....	227
Hasil Wawancara Perwakilan Pusdatin	228
Hasil Wawancara UMKM Pangan Kelurahan Munjul, JakTim.....	236
Hasil Alpha Testing Ahli UI UX	240
Hasil Alpha Testing Perwakilan PUSDATIN.....	246
Dokumentasi Alpha Testing	252
Dokumentasi Beta Testing	253
Absensi Beta Testing.....	254
Contoh Penilaian Beta Testing	256





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badan Pangan Nasional merupakan lembaga pemerintah nonkementerian yang mendukung pengembangan UMKM pangan melalui berbagai program dan layanan (Badan Pangan Nasional, 2024). Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yanti Nurhayanti, S.Si., M.S.E. selaku perwakilan PUSDATIN Pangan Badan Pangan Nasional serta hasil observasi dan wawancara dengan pelaku UMKM Pangan, layanan bagi UMKM masih menghadapi kendala, seperti informasi yang belum terpusat, proses yang kurang efisien, serta monitoring dan evaluasi yang masih dilakukan secara manual.

Sebagai solusi, Badan Pangan Nasional berencana mengembangkan *Super App* bagi UMKM pangan. Dalam penelitian ini, *Super App* masih berupa *prototype UI/UX* dengan tujuh fitur utama untuk mendukung kebutuhan UMKM yaitu registrasi, klaim peran UMKM, pengelolaan produk UMKM, rekomendasi pedagang atau *supplier* terdekat, informasi Gerakan Pangan Murah (GPM) beserta pendaftaran tenant, informasi kios pangan dan penawaran produk, serta layanan kemitraan UMKM.

Prototype dievaluasi menggunakan metode *A/B Testing* dengan membandingkan dua alternatif desain. Evaluasi melibatkan perwakilan PUSDATIN, ahli *UI/UX* Badan Pangan Nasional, dan UMKM Kelurahan Munjul, Jakarta Timur sebagai perwakilan pengguna. Penelitian ini diharapkan menghasilkan rancangan *UI/UX* terbaik yang dapat menjadi dasar pengembangan *Super App* sehingga layanan bagi UMKM pangan menjadi lebih efisien, transparan, dan mudah diakses.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *UI/UX Super App* SiPangan sebagai media layanan untuk UMKM pangan pada Badan Pangan Nasional dengan pendekatan metode *Multimedia Development Life Cycle*



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Bagaimana menguji *A/B Testing* pada *UI/UX Super App* SiPangan untuk memastikan berjalan dengan semestinya

1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan desain ini berfokus pada layanan UMKM pangan yang dikelola oleh Badan Pangan Nasional.
2. Tujuh fitur utama pada *UI/UX* SiPangan yang akan didesain untuk mendukung kebutuhan UMKM yaitu registrasi, klaim peran UMKM, pengelolaan produk UMKM, rekomendasi pedagang atau *supplier* terdekat, informasi Gerakan Pangan Murah (GPM) beserta pendaftaran tenant, informasi kios pangan dan penawaran produk, serta layanan kemitraan UMKM.
3. Subjek penelitian adalah pelaku UMKM pangan Kelurahan Munjul, Jakarta Timur sebagai pengguna utama aplikasi.
4. Pengujian *UI/UX* dilakukan pada pelaku UMKM pangan di wilayah Kelurahan Munjul, Jakarta Timur sebagai sampel penelitian.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaatnya dari perancangan serta evaluasi *UI/UX Super App* SiPangan sebagai media layanan bagi UMKM pangan pada Badan Pangan Nasional yaitu:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini:

1. Merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) *Super App* SiPangan sebagai media layanan bagi UMKM pangan menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Mengevaluasi rancangan *UI/UX Super App* SiPangan melalui pengujian terhadap pengguna UMKM pangan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kejelasan alur navigasi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pelaku UMKM Pangan, untuk menghasilkan rancangan *UI/UX* yang mudah digunakan sehingga memudahkan akses layanan digital dan pengelolaan usaha pada *Super App* SiPangan.
2. Bagi Badan Pangan Nasional, penelitian ini menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi pengembangan *UI/UX Super App* SiPangan agar layanan lebih efektif dan sesuai kebutuhan UMKM pangan.
3. Bagi Penulis, penelitian ini menghadirkan pengalaman dan pemahaman menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* pada rancangan desain *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* serta metode *A/B Testing* sebagai teknik evaluasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam membuat skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bagian, diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan teori dasar dari hasil studi literatur yang dimuat pada beberapa buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan Objek Penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi substansi yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, serta analisis hasil pengujian.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah diuraikan pada bagian isi.

DAFTAR PUSTAKA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan *UI/UX Super App* SiPangan sebagai media layanan bagi UMKM pangan pada Badan Pangan Nasional berhasil dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* menghasilkan dua alternatif *prototype*, yaitu SiPangan 1 dan SiPangan 2.
2. Pengujian A/B Testing terhadap kedua *prototype* berhasil dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa *prototype* SiPangan 2 memiliki tingkat penilaian yang lebih tinggi dibandingkan *prototype* SiPangan 1. Berdasarkan analisis deskriptif, SiPangan 1 memperoleh nilai *mean* sebesar 3,2289 (kategori setuju), sedangkan SiPangan 2 memperoleh nilai *mean* sebesar 3,5911 (kategori sangat setuju). Hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua *prototype* ($p = 0,005 < 0,05$), sehingga SiPangan 2 dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna UMKM pangan. Selain itu, aspek *content* (isi) dan format (tampilan) memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dalam penilaian pengguna dengan nilai korelasi Spearman sebesar 0,651 dan nilai signifikansi 0,000.

5.2 Saran

1. *Prototype Super App* SiPangan yang telah dikembangkan dapat disempurnakan kembali terutama pada aspek tampilan (format) dan penyajian informasi (*content*) agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.
2. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah responden agar hasil evaluasi lebih representatif dan dapat menggambarkan kondisi pengguna secara lebih luas.
3. *Super App* SiPangan dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur baru yang mendukung kebutuhan UMKM pangan dan integrasi layanan informasi pangan nasional.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, L. (2023). *The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov*, 6(1).
- Ariansyah, M. F., & Cynthia, E. P. 2025. *Analisis Korelasi Faktor Gaya Hidup Terhadap Indikator Kesehatan Menggunakan Metode Shapiro-Wilk dan Spearman*. (November).
- Ashari, J. A., & Suranto, B. 2025. *Rancang Ulang UI / UX " Polri Super App " dengan Metode*. 6(1), 370–387.
- Badan Pangan Nasional. Data Pangan [Online] Tersedia di: <https://data.badanpangan.go.id/> [Diakses 30 Juni 2026].
- Bergström, J. dan Hornbæk, K. 2025. DIRA: A model of the user interface. *International Journal of Human Computer Studies*, 193. 1-14.
- Dayar, M.B. Syafitri, A.D.A. Damayanti, T. Wirapradipta, I.M. Ningrum, H.I.B. and Margaretha, J.A. 2024. Digitalisasi Marketing UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) Pangan Lokal Desa Mendukung Ketahanan Pangan. *International Journal of Community Service Learning*, 455–466.
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., Bakti, V. K., Bersama, P. H., Kidul, P., Barat, K. T., Tegal, K., Tengah, J., Likert, S., Klasifikasi, T., & Polytechnic, H. B. (2024). *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. 13(1), 74–82.
- Fajri, J. N., & Suntari, Y. 2022. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Buku Digital Muatan Pelajaran IPS berbasis Mobile Learning pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu , Buddha , dan Islam di Indonesia*. 4(1), 1219–1228.
- Fajrina, N., Rangkuti, S., Wulandari, H., & Putra, R. R. 2025. Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Kue dan Roti Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Ghonim Kue). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 5(3).
- Faridha, S. Yulianti, S. dan Sugiarti, Y. 2024. Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Binary Digital-Technology*, 58-67.
- Hananto, B. A., Melini, E., Zulkarnain, A., & Kotandi, J. 2022. *Uji Coba Metode A/B Testing dalam Proses Desain*.
- Hartawan, M. S. 2022. *Desain User Interface Dan User Experience*. 02, 43–47.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Hasselwander, M. 2024. Digital platforms' growth strategies and the rise of super apps. *Heliyon*, 10(5).
- Hasselwander, M. dan Weiss, D. 2025. Consumer preferences for super app services: E-commerce, social media, and banking dominate. *European Research on Management and Business Economics*, 31(2)
- Lu, G. Qu, S. dan Chen, Y. 2025. Understanding user experience for mobile applications: a systematic literature review. *Discover Applied Sciences*, 7:587.
- Maulana, Y. Palgunadi, A. Leon, F. M. 2024. Antecedent Dan Konsekuensi Dari Financial Literacy Di Dalam Meningkatkan Kinerja UMKM Di Jabodetabek. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akutansi)*, 8(3), 305-326
- Meiland, T. C., & Suliadi, S. 2025. *A Bayesian Approach for Wilcoxon Signed-Rank Test and Its Application to the Farmer 's Exchange Rate in Indonesia **. 9(2), 181–193.
- Mulyana, S. F., Asriyanik, & Apriandari, W. 2023. *Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle untuk Pengenalan Sejarah Wali Songo Berbasis Android*. 2, 41–45.
- Olani, Y. D., Nugroho, N., & Munawir, A. 2025. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bendera Negara-Negara Asia*. (September).
- Rahman, A. S. Ramadhan, D. N. Khansa, S. S. Huda, M. Q. 2024. Perancangan UI/UX Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile. *Journal of System and Computer Engineering*, 128-140.
- Sari, A. A. Pramono, Saputra, I. T. dan Prakoso, A. D. 2024. Optimalisasi Proses Digitalisasi UMKM melalui Aplikasi Marketplace berbasis Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 535–544.
- Sari, R. P. dan Henim, S. R. 2025. Integrating UX Five Elements and Design Thinking to Design a Learning Management System. *Scientific Journal of Informatics*, 12(2), 361–370.
- Starbuck, C., & Applications, W. 2023. *The Fundamentals of People Analytics*.
- Subhiyakto, E. R., & Astuti, Y. P. 2023. *UI / UX Design Prototype for Enhancing User Experience using User-Centered Method*. 10(4), 537–548. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.47528>
- Suciani, A., Ruhiat, D., Dwi, S., & Septiani, R. 2022. *Komparasi Hasil Analisis Beda Rata-rata Menggunakan Metode Statistik Parametrik dan Nonparametrik*. 2, 92–104.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Sumirat, J. R., & Syahputra, A. R. 2024. " *Super App Precision* " Sebagai Bentuk Pelayanan Publik di " *Super App Precision* " As A Form of Public Service in The. 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.26418/justin.v12i1.65162>

Syafrida, H. S. 2022. *Metodologi Penelitian*. www.penerbitbukumurah.com

Syamsiah, N. O. Purwandani, I. Nurwahyuni, S. & Rosmiati, M. 2023. Pemanfaatan User Experience Questionare Dalam Analisis Pengalaman Pengguna MyBSI E-Learning System. *Jurnal Multinetics*, 9(2), 108-117.

UX Design Institute. 2024. *What is UI Design? A Complete Guide For 2025* [online] Tersedia di: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-is-ui-design/> [Diakses 30 Juni 2026].

Wijaya, V. P., & Engel, M. M. 2025. *Iterative Enhancement of Academic Information System UI / UX Through Prototype-Based and User Centered Design Methodology*. 8(2). <https://doi.org/10.32877/bt.v8i2.3143>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Yuliana, lahir pada 23 Maret 2003 sebagai anak kedua dari dua bersaudara. Pendidikan dasar ditempuh di SDN Cibubur 09 Pagi dan diselesaikan pada tahun 2015. Selanjutnya, menempuh pendidikan di SMP Negeri 258 Jakarta dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah kejuruan diselesaikan di SMK Negeri 52 Jakarta pada program keahlian Desain Interior dan Teknik Furnitur (program 4 tahun), dengan kelulusan pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi Sarjana Terapan (D4) Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Hasil Wawancara Perwakilan Pusdatin

Hasil Wawancara dengan Perwakilan Pusdatin Badan Pangan Nasional

- Nama Mahasiswa : **Yuliana**
- Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jakarta
- Judul Skripsi : **PERANCANGAN UI/UX SUPER APP SIPANGAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN TERINTEGRASI BAGI UMKM PANGAN PADA BADAN PANGAN NASIONAL**
- Nama Narasumber : **Yanti Nurhayanti S.Si, M.S.E**
- Sebagai : Perwakilan PUSDATIN Pangan, Badan Pangan Nasional
- Tanggal : 13 Januari 2026
- Waktu : 14:00 – 15:00

Wawancara ini bertujuan untuk **menggali informasi terkait kondisi layanan UMKM pangan saat ini**, khususnya dari sudut pandang **Pusdatin, Badan Pangan Nasional**, serta kebutuhan dan urgensi pengembangan **Super App SiPangan** sebagai solusi digital yang terintegrasi.

Informasi yang Ibu sampaikan nantinya akan digunakan sebagai data pendukung akademik dalam **penyusunan skripsi dan akan dijaga kerahasiaannya sesuai dengan etika penelitian**.



(Lanjutan)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

A. Kondisi Saat Ini

Apakah saat ini sudah tersedia aplikasi atau sistem yang secara khusus ditujukan untuk UMKM pangan?

Saat ini belum tersedia aplikasi atau sistem digital yang secara khusus dan terintegrasi ditujukan untuk UMKM pangan di lingkungan Badan Pangan Nasional.

Jika belum, bagaimana selama ini UMKM pangan mengakses layanan atau program yang disediakan pemerintah?

Selama ini UMKM pangan mengakses layanan atau program pemerintah melalui mekanisme konvensional, seperti koordinasi dengan dinas terkait, kegiatan sosialisasi, serta fasilitasi langsung yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah. Proses tersebut belum didukung oleh platform digital terintegrasi

Kendala apa saja yang muncul karena belum adanya platform digital khusus bagi UMKM pangan?

Kendala yang muncul antara lain terbatasnya akses informasi, pendataan UMKM yang belum terpusat, proses layanan yang kurang efisien, serta kesulitan dalam monitoring dan evaluasi program UMKM pangan secara menyeluruh

B. Dampak Ketidadaan Aplikasi UMKM

Bagaimana dampak kondisi tersebut terhadap efektivitas pelayanan kepada UMKM pangan?

Belum adanya platform digital terintegrasi menyebabkan pelayanan kepada UMKM pangan belum berjalan secara efektif. Layanan seperti registrasi UMKM, pengelolaan data produk olahan, pendaftaran GPM, penawaran produk ke Kios Pangan, hingga pengajuan kemitraan masih dilakukan secara terpisah dan sebagian manual, sehingga proses menjadi lambat, tidak seragam, dan kurang efisien bagi UMKM.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apa kesulitan yang dihadapi Pusdatin dalam mengelola data UMKM pangan yang tersebar?

Pusdatin mengalami kesulitan dalam mengelola data UMKM pangan yang mencakup identitas UMKM, profil usaha, data produk, partisipasi GPM, kios pangan, dan kemitraan, karena data tersebut belum terhimpun dalam satu sistem terpusat. Akibatnya, terjadi potensi duplikasi data, ketidakkonsistenan informasi, serta keterbatasan dalam pemutakhiran data secara berkelanjutan.

Apakah kondisi ini memengaruhi proses monitoring, evaluasi, dan pengambilan keputusan?

Ya, kondisi ini sangat memengaruhi proses monitoring, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Tanpa data terintegrasi terkait registrasi UMKM, produk olahan, aktivitas GPM, Kios Pangan, dan kemitraan UMKM, analisis kinerja program belum dapat dilakukan secara menyeluruh dan real time, sehingga pengambilan keputusan belum sepenuhnya berbasis data yang akurat dan terpadu.

C. Alasan Pengembangan Super App

Mengapa diperlukan pengembangan Super App SiPangan sebagai platform layanan UMKM pangan?

Pengembangan Super App SiPangan diperlukan karena belum ada platform digital terintegrasi untuk UMKM pangan. Saat ini, layanan seperti registrasi, pengelolaan produk, pendaftaran GPM, penawaran ke Kios Pangan, dan kemitraan masih terpisah dan sebagian manual. SiPangan hadir untuk mengintegrasikan semua layanan dalam satu platform agar lebih efektif, efisien, dan mudah diakses.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Masalah utama apa yang diharapkan dapat diselesaikan melalui Super App SiPangan?

Masalah utama yang ingin diselesaikan adalah ketidakterpaduan layanan dan data UMKM pangan. Super App SiPangan diharapkan dapat mengintegrasikan pendataan, mempercepat proses layanan, mengurangi duplikasi data, serta memudahkan monitoring dan evaluasi program seperti GPM, Kios Pangan, dan kemitraan UMKM.

Menurut Ibu, apa keunggulan konsep Super App dibandingkan pengembangan aplikasi terpisah?

Keunggulan Super App adalah kemampuannya mengintegrasikan layanan UMKM pangan dalam satu ekosistem digital yang terhubung dengan dinas daerah dan Bapanas. UMKM cukup menggunakan satu akun untuk mengakses semua layanan, sementara data dapat dikelola secara terpusat, terstandar, dan terintegrasi dengan SiPD, sehingga memudahkan monitoring, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat.

D. Harapan ke Depan

Layanan apa saja yang paling dibutuhkan UMKM pangan untuk diintegrasikan dalam Super App SiPangan?

Layanan utama dalam Super App SiPangan meliputi registrasi UMKM berbasis NIK, klaim akun melalui verifikasi dokumen usaha, serta pengelolaan data produk (nama, stok, harga, bahan baku, dan teknologi). Selain itu, terdapat layanan rekomendasi pemasaran, pengajuan kemitraan, GPM (kalender, pendaftaran, notifikasi), dan Kios Pangan (informasi lokasi, penawaran produk, notifikasi). Super App juga menyediakan informasi pangan bagi masyarakat umum.



(Lanjutan)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bagaimana peran Super App SiPangan dalam mendukung digitalisasi layanan UMKM pangan?

Super App SiPangan adalah platform digital terintegrasi yang mengubah layanan UMKM pangan dari manual menjadi sistem terpadu. Aplikasi ini mendukung registrasi berbasis NIK, pengelolaan data UMKM yang terintegrasi dengan SiPD, serta pengelolaan data terpusat dan real-time, sehingga memudahkan akses layanan sekaligus mendukung monitoring, evaluasi, dan pengambilan keputusan berbasis data.

Apa harapan Pusdatin terhadap pengembangan dan implementasi Super App SiPangan ke depan?

Pusdatin berharap Super App SiPangan menjadi platform terintegrasi yang menghubungkan UMKM pangan, dinas daerah, dan pemerintah pusat. Aplikasi ini mendukung layanan utama secara terkoordinasi serta menyediakan data terpusat dan real-time untuk monitoring, evaluasi, dan pengambilan keputusan, sekaligus memperkuat ekosistem digital pangan dan layanan publik.

E. Kenapa Harus Sekarang & Kenapa Super App

Menurut Ibu, apa risiko jangka panjang apabila UMKM pangan terus dilayani tanpa adanya platform digital terintegrasi?

Tanpa platform terintegrasi, layanan UMKM pangan tetap tidak efisien, data tersebar, dan sulit diperbarui, sehingga berisiko menimbulkan kebijakan kurang tepat, lemahnya monitoring, dan menurunnya daya saing.

Bagaimana urgensi pengembangan Super App SiPangan dalam mendukung transformasi digital layanan pangan saat ini?

Pengembangan Super App SiPangan menjadi mendesak karena kebutuhan transformasi digital dan integrasi layanan antara UMKM pangan, dinas daerah, dan Badan Pangan Nasional. Tanpa sistem terintegrasi, layanan sulit berkembang secara cepat dan adaptif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Sejauh mana integrasi data UMKM pangan dibutuhkan untuk mendukung penyusunan kebijakan dan perencanaan program pangan di tingkat pusat dan daerah?

Integrasi data UMKM pangan sangat dibutuhkan sebagai dasar penyusunan kebijakan dan perencanaan program pangan yang tepat sasaran. Data terpusat dan real time memungkinkan pemerintah melihat kondisi UMKM pangan secara menyeluruh di tingkat pusat dan daerah.

Apakah pengembangan Super App SiPangan berkaitan dengan upaya standarisasi layanan dan data UMKM pangan antar daerah?

Pengembangan Super App SiPangan berkaitan langsung dengan upaya standarisasi layanan dan data UMKM pangan. Melalui satu sistem, format data, alur layanan, dan proses administrasi dapat diseragamkan antar daerah.

Bagaimana Super App SiPangan dapat membantu meningkatkan kecepatan, akurasi, dan transparansi layanan kepada UMKM pangan?

Super App SiPangan dapat meningkatkan kualitas layanan dari sisi kecepatan, akurasi, dan transparansi melalui proses digital yang terdokumentasi, notifikasi layanan yang jelas, serta pelacakan status layanan secara real time oleh UMKM dan pengelola.

F. Perspektif UI/UX dan Prototipe Super App SiPangan

Menurut Ibu, seberapa penting aspek kemudahan penggunaan (usability) dalam aplikasi layanan UMKM pangan?

Aspek kemudahan penggunaan sangat penting karena pelaku UMKM pangan memiliki latar belakang literasi digital yang beragam. Aplikasi harus mudah dipahami, tidak rumit, dan dapat digunakan tanpa pendampingan teknis agar UMKM mau dan mampu memanfaatkan layanan digital secara optimal.



(Lanjutan)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kendala apa saja yang biasanya dihadapi UMKM pangan saat menggunakan aplikasi atau sistem digital pemerintah?

Kendala yang sering dihadapi UMKM pangan antara lain tampilan aplikasi yang kompleks, alur layanan yang tidak jelas, penggunaan istilah teknis yang sulit dipahami, serta proses pengisian data yang terlalu panjang. Kondisi ini membuat UMKM enggan atau kesulitan menggunakan sistem digital.

Fitur atau layanan apa yang menurut Ibu harus mudah ditemukan dan diakses oleh UMKM dalam Super App SiPangan?

Fitur yang harus mudah ditemukan antara lain registrasi dan klaim akun UMKM, pengelolaan produk olahan pangan, pendaftaran GPM, penawaran produk ke Kios Pangan, pengajuan kemitraan, serta informasi status dan notifikasi layanan.

Bagaimana peran alur layanan (user flow) yang jelas dalam mendukung UMKM agar tidak kesulitan saat mengakses layanan digital?

Alur layanan yang jelas sangat membantu UMKM agar dapat memahami tahapan layanan dari awal hingga selesai. User flow yang sederhana dan terstruktur dapat mengurangi kesalahan pengguna, mempercepat proses layanan, dan meningkatkan kenyamanan UMKM dalam menggunakan aplikasi.

Menurut Ibu, tampilan antarmuka seperti apa yang paling sesuai untuk pelaku UMKM pangan dengan latar belakang digital yang beragam?

Tampilan antarmuka yang ideal adalah sederhana, bersih, dan minim elemen visual, dengan ikon yang mudah dikenali serta navigasi yang jelas agar memudahkan UMKM dengan kemampuan digital terbatas.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Seberapa penting konsistensi desain (ikon, warna, istilah menu) dalam Super App SiPangan agar mudah dipahami pengguna?

Konsistensi desain penting agar pengguna tidak bingung saat berpindah menu. Penggunaan ikon, warna, dan istilah yang seragam membantu UMKM memahami dan menggunakan aplikasi dengan lebih cepat.

Apakah diperlukan penggunaan bahasa yang sederhana dan istilah non-teknis dalam tampilan aplikasi UMKM pangan?

Penggunaan bahasa sederhana dan non-teknis penting agar informasi mudah dipahami oleh seluruh pelaku UMKM, terutama yang belum terbiasa dengan sistem digital.

Menurut Ibu, seberapa penting prototipe UI/UX sebelum Super App SiPangan dikembangkan secara penuh?

Prototipe UI/UX penting sebagai gambaran awal sistem untuk memastikan desain dan alur layanan sesuai kebutuhan pengguna sebelum pengembangan penuh.

Apakah prototipe dapat membantu Pusdatin dan dinas daerah dalam memvalidasi alur layanan dan kebutuhan sistem sejak awal?

Prototipe membantu Pusdatin dan dinas daerah memvalidasi alur layanan, fitur, dan kebutuhan sistem sejak awal, sehingga kesalahan desain dapat dideteksi dan diperbaiki sebelum implementasi

Menurut Ibu, masukan apa saja yang perlu diperhatikan dari hasil uji coba prototipe agar aplikasi benar-benar sesuai kebutuhan UMKM pangan?

Masukan yang perlu diperhatikan dari hasil uji coba prototipe meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan alur layanan, pemahaman bahasa dan istilah, serta kenyamanan tampilan antarmuka bagi UMKM pangan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Hasil Wawancara UMKM Pangan Kelurahan Munjul, JakTim

Hasil Wawancara dengan 30 Pelaku UMKM Kelurahan Munjul, Jakarta Timur

- Nama Mahasiswa : **Yuliana**
- Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jakarta
- Judul Skripsi : **PERANCANGAN UI/UX SUPER APP SIPANGAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN TERINTEGRASI BAGI UMKM PANGAN PADA BADAN PANGAN NASIONAL**
- Narasumber : **UMKM Kelurahan Munjul**
- Sebagai : Perwakilan Pelaku UMKM Pangan
- Tanggal : 9 Maret 2026
- Waktu : 08:00 – 13:00

Wawancara ini bertujuan untuk **menggali informasi terkait kondisi layanan UMKM pangan saat ini dari sudut pandang pelaku UMKM di Kelurahan Munjul**, serta mengetahui kebutuhan dan urgensi **pengembangan Super App SiPangan** sebagai solusi digital terintegrasi.

Informasi yang Ibu sampaikan akan digunakan sebagai data pendukung akademik dalam **penyusunan skripsi dan dijaga kerahasiaannya sesuai etika penelitian**.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

A. Profil, Pemasaran, dan Akses Layanan UMKM

Apa jenis usaha pangan yang dijalankan?

Pelaku UMKM menjalankan usaha makanan olahan rumahan seperti peyek, jus, puding, dan makanan ringan lainnya.

Sudah berapa lama usaha tersebut jalankan?

Sebagian besar usaha telah dijalankan sekitar beberapa tahun dan terus berkembang.

Bagaimana cara memasarkan produk saat ini?

Melalui media sosial (Instagram, WhatsApp), penjualan langsung, dan bazar.

Apakah pernah mengikuti program pemerintah terkait UMKM pangan?

Pernah mengikuti kegiatan seperti bazar.

Kendala apa yang alami dalam mengakses program UMKM pangan?

Informasi program UMKM sering kali tidak diketahui secara jelas dan pendaftarannya masih membingungkan.

Apakah saat ini menggunakan aplikasi pemerintah untuk UMKM pangan?

Belum, karena belum mengetahui adanya aplikasi khusus UMKM pangan, serta selama ini layanan masih disampaikan secara langsung.

Bagaimana pengalaman menggunakan beberapa platform seperti website SiPangan, website Badan Pangan Nasional, aplikasi Panel Harga Pangan, dan Instagram dinas pangan (GPM/Bantuan Pangan)?

Kurang praktis karena harus membuka satu per satu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Apakah merasa kesulitan saat berpindah-pindah platform tersebut?

Ya, karena memakan waktu dan membingungkan.

Apa kendala utama dari platform yang terpisah tersebut?

Informasi tidak terpusat dan sering tidak lengkap.

B. Kebutuhan, Pengalaman Digital, dan Harapan

Apakah aplikasi UMKM pangan diperlukan?

Sangat diperlukan, karena dengan adanya aplikasi khusus, pelaku UMKM dapat lebih mudah mengakses berbagai layanan dan informasi dalam satu tempat tanpa harus mencari ke banyak sumber yang berbeda.

Apakah pengelolaan data digital membantu usaha?

Ya, sangat membantu karena memudahkan dalam mengatur dan menyimpan data produk, seperti stok, harga, dan informasi lainnya, sehingga usaha dapat lebih tertata dan efisien.

Apa kendala saat menggunakan aplikasi digital?

Kendala yang sering dihadapi adalah tampilan aplikasi yang terlalu rumit serta langkah-langkah yang terlalu banyak, sehingga sulit dipahami, terutama bagi pelaku UMKM yang belum terbiasa menggunakan teknologi.

Bagaimana pendapat tentang tampilan platform seperti SiPangan, website Badan Pangan Nasional, Panel Harga Pangan, dan Instagram dinas?

Secara umum, tampilannya masih kurang sederhana dan belum sepenuhnya user-friendly, sehingga membutuhkan waktu untuk memahami cara penggunaannya.

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah informasi dari platform tersebut mudah dipahami?

Tidak selalu, karena penyajian informasi berbeda-beda di setiap platform, sehingga terkadang membingungkan dan sulit diikuti.

Apakah dapat mengikuti informasi secara konsisten dari platform tersebut?

Cukup sulit, karena harus memantau beberapa platform sekaligus, sehingga informasi sering terlewat.

Apakah perlu satu aplikasi terpadu?

Sangat perlu, agar semua layanan dan informasi dapat diakses dalam satu aplikasi sehingga lebih praktis dan efisien.

Apa manfaat jika layanan digabung dalam satu aplikasi?

Dapat menghemat waktu, memudahkan akses informasi, serta membuat data dan layanan menjadi lebih terpusat dan jelas.

Tampilan seperti apa yang diharapkan?

Tampilan yang sederhana, tidak terlalu banyak menu, jelas, dan mudah digunakan oleh semua kalangan UMKM.

Seberapa penting alur layanan yang jelas?

Sangat penting, karena alur yang jelas akan membantu pelaku UMKM dalam memahami proses layanan tanpa kebingungan

Apakah bersedia mencoba prototipe?

Bersedia, selama aplikasi tersebut mudah digunakan, tidak rumit, dan sesuai dengan kebutuhan usaha.

Apa harapan ke depan?

Diharapkan aplikasi dapat memudahkan UMKM dalam mengakses layanan pemerintah, memperoleh informasi program secara lengkap, serta membantu dalam pemasaran produk dalam satu platform yang terintegrasi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Hasil Alpha Testing Ahli UI UX

Instrumen Penilaian Ahli UI/UX Prototype Super App SiPangan

1 response

[Publish analytics](#)

Nama Lengkap

1 response

Alfian Firlansyah

Instansi / Tempat Bekerja

1 response

Badan Pangan Nasional

Pekerjaan / Jabatan

1 response

Pranata Komputer Ahli Pertama

Bidang Keahlian

1 response

Programming and UI/UX Design

Lama Pengalaman di Bidang UI/UX

1 response

2

SiPangan 1

Pada section ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap prototype SiPangan 1

Visual Design

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual aplikasi (warna, tipografi, dan ikon) secara keseluruhan? Jelaskan

1 response

warna dan ikon sudah menyesuaikan konsep dari Instansi

Bagaimana keterbacaan teks pada aplikasi ditinjau dari jenis font, ukuran, dan kontras warna? Jelaskan

1 response

teks mudah dibaca

Apakah ikon dan elemen visual pada aplikasi sudah merepresentasikan fungsi dengan jelas dan mudah dipahami pengguna? Jelaskan

1 response

mudah di pahami karena beberapa ikon ditampilkan berdasarkan nama fiturnya

Layout & Consistency 🚩🌟

Apakah tata letak (layout) antarmuka aplikasi sudah tersusun rapi dan menunjukkan penekanan elemen penting dengan jelas? Jelaskan

1 response

layout sudah tersusun rapi, perlu disesuaikan pada header dan footer yang terlihat bug pada prototype

Apakah desain antar halaman pada aplikasi sudah konsisten? Sebutkan jika terdapat ketidaksesuaian

1 response

sudah konsisten dengan konsep elemen yang sama pada setiap halaman

Apakah penempatan tombol dan menu pada aplikasi mudah dipahami saat pertama kali digunakan? Jelaskan

1 response

mudah dipahami karena beberapa tombol ditampilkan dengan ikon dan penempatan yang di posisi pada umumnya

Navigation & Flow 🗺️🔄

(Lanjutan)

Bagaimana pendapat Anda mengenai alur navigasi aplikasi, termasuk kemudahan berpindah antar halaman atau fitur? Apakah sudah intuitif? Jelaskan

1 response

memudahkan namun pada beberapa halaman navigasi back masih belum tersedia

Apakah langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas pada aplikasi sudah jelas dan mudah diikuti? Jelaskan.

1 response

tahapannya sudah jelas dan mudah diikuti

Apakah terdapat bagian alur penggunaan yang membingungkan atau kurang efisien? Jelaskan.

1 response

tidak ada sudah sesuai dengan alur penggunaan

Usability 📱 ⚡

Apakah aplikasi mudah dipelajari oleh pengguna baru, termasuk interaksi seperti klik dan input yang mudah dipahami? Jelaskan

1 response

mudah dipahami

Apakah aplikasi memberikan respon yang jelas setelah Anda melakukan suatu aksi (misalnya menyimpan data, mengirim, atau menghapus)? Jelaskan

1 response

sudah memberikan respon yang jelas dan sesuai

Apakah terdapat bagian pada aplikasi yang berpotensi menyebabkan kesalahan penggunaan oleh pengguna? Jelaskan.

1 response

terdapat whitescreen setelah submit pengajuan mitra UMKM

User Experience (UX) 😊 📱



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Bagaimana pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk tingkat kenyamanan dan kepuasan saat menggunakan aplikasi ini? Jelaskan

1 response

penggunaan aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dari user dan mudah dalam penggunaannya

Apakah aplikasi membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien? Jelaskan

1 response

aplikasi ini sudah efektif dan efisien dalam menyelesaikan suatu fitur pada aplikasi

Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi ini ke depan?

1 response

Pada halaman login perlu adanya prototype yang menampilkan kesalahan pengguna mis dengan popup salah input username/password, username masih kosong, password masih kosong dan lainnya

SiPangan 2 🍽️ 📱

Pada section ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap prototype SiPangan 2 🍽️ 📱

Visual Design 🎨 🍽️

Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual aplikasi (warna, tipografi, dan ikon) secara keseluruhan? Jelaskan

1 response

warna dan ikon sudah menyesuaikan konsep dari Instansi

Bagaimana keterbacaan teks pada aplikasi ditinjau dari jenis font, ukuran, dan kontras warna? Jelaskan

1 response

kontras warna text dengan background mudah di baca. pada menu beranda pada samping profile sebaiknya tetap ada nama user

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah ikon dan elemen visual pada aplikasi sudah merepresentasikan fungsi dengan jelas dan mudah dipahami pengguna? Jelaskan

1 response

Untuk penentuan ikon menyesuaikan fitur menu nya mis. menu bar Pangan dengan ikon atau elemen visual yang berkaitan dengan halaman pangan tersebut

Layout & Consistency 🗺️ 🌿

Apakah tata letak (layout) antarmuka aplikasi sudah tersusun rapi dan menunjukkan penekanan elemen penting dengan jelas? Jelaskan

1 response

layout sudah tersusun rapi, perlu disesuaikan pada header dan footer yang terlihat bug pada prototype

Apakah desain antar halaman pada aplikasi sudah konsisten? Sebutkan jika terdapat ketidaksesuaian

1 response

sudah konsisten dengan konsep elemen yang sama pada setiap halaman

Apakah penempatan tombol dan menu pada aplikasi mudah dipahami saat pertama kali digunakan? Jelaskan

1 response

mudah dipahami karena beberapa tombol ditampilkan dengan ikon dan penempatan yang di posisi pada umumnya

Navigation & Flow 🗺️ 🔄

Bagaimana pendapat Anda mengenai alur navigasi aplikasi, termasuk kemudahan berpindah antar halaman atau fitur? Apakah sudah intuitif? Jelaskan

1 response

memudahkan namun pada beberapa halaman navigasi back masih belum tersedia beberapa navigasi di beranda sudah intuitif

Apakah langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas pada aplikasi sudah jelas dan mudah diikuti? Jelaskan.

1 response

tahapannya sudah jelas dan lebih mudah diikuti

Apakah terdapat bagian alur penggunaan yang membingungkan atau kurang efisien? Jelaskan.

1 response

sudah efisien dalam alur penggunaan aplikasi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Usability 📱 ✨

Apakah aplikasi mudah dipelajari oleh pengguna baru, termasuk interaksi seperti klik dan input yang mudah dipahami? Jelaskan

1 response

untuk pengguna baru mudah dipahami

Apakah aplikasi memberikan respon yang jelas setelah Anda melakukan suatu aksi (misalnya menyimpan data, mengirim, atau menghapus)? Jelaskan

1 response

sudah memberikan respon yang sesuai dan jelas

Apakah terdapat bagian pada aplikasi yang berpotensi menyebabkan kesalahan penggunaan oleh pengguna? Jelaskan.

1 response

tidak ada potensi kesalahan penggunaan

User Experience (UX) 😊 🖥️

Bagaimana pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk tingkat kenyamanan dan kepuasan saat menggunakan aplikasi ini? Jelaskan

1 response

penggunaan aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dari user dan sangat mudah dalam penggunaannya

Apakah aplikasi membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien? Jelaskan

1 response

aplikasi ini sudah efektif dan efisien dalam menyelesaikan suatu fitur pada aplikasi

Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi ini ke depan?

1 response

Pada halaman login perlu adanya prototype yang menampilkan kesalahan pengguna mis dengan popup salah input username/password, username masih kosong, password masih kosong dan lainnya

This content is neither created nor endorsed by Google. - [Contact form owner](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Does this form look suspicious? [Report](#)

Google Forms

Lampiran 5. Hasil Alpha Testing Perwakilan PUSDATIN

Instrumen Penilaian UI/UX Prototype Super App SiPangan untuk Perwakilan Pusdatin BAPANAS

1 response

[Publish analytics](#)

Nama Lengkap

1 response

Yanti Nurhayanti, S.Si., M.S.E

Instansi / Tempat Bekerja

1 response

Badan Pangan Nasional

Pekerjaan / Jabatan

1 response

Statistisi Ahli Madya

Bidang Keahlian

1 response

Statistisi

SiPangan 1 🇮🇩 🇮🇩

Pada section ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap prototype SiPangan 1 🇮🇩 🇮🇩

Visual Design 🇮🇩 🇮🇩

Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual aplikasi (warna, tipografi, dan ikon) secara keseluruhan? Jelaskan

1 response

secara tampilan sudah baik dan mudah dipahami dan diimplementasikan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bagaimana keterbacaan teks pada aplikasi ditinjau dari jenis font, ukuran, dan kontras warna? Jelaskan

1 response

informasi teks yang ditampilkan mudah dibaca dan sesuai dengan perpaduan warna yang ada

Apakah ikon dan elemen visual pada aplikasi sudah merepresentasikan fungsi dengan jelas dan mudah dipahami pengguna? Jelaskan

1 response

ikon sudah merepresentasikan gambaran fungsi dari elemen yang ada

Layout & Consistency 🌈

Apakah tata letak (layout) antarmuka aplikasi sudah tersusun rapi dan menunjukkan penekanan elemen penting dengan jelas? Jelaskan

1 response

layout telah tersusun rapi dan sesuai dengan kebutuhan yang ada

Apakah desain antar halaman pada aplikasi sudah konsisten? Sebutkan jika terdapat ketidaksesuaian

1 response

desain telah konsisten dan sesuai dengan struktur yang dibutuhkan

Apakah penempatan tombol dan menu pada aplikasi mudah dipahami saat pertama kali digunakan? Jelaskan

1 response

penempatan tombol dan menu mudah dipahami

Navigation & Flow 📍

Bagaimana pendapat Anda mengenai alur navigasi aplikasi, termasuk kemudahan berpindah antar halaman atau fitur? Apakah sudah intuitif? Jelaskan

1 response

fungsi navigasi sudah baik dan sesuai role yang dibutuhkan

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas pada aplikasi sudah jelas dan mudah diikuti? Jelaskan.

1 response

alur fungsi fitur sangat baik dan mudah untuk diikuti

Apakah terdapat bagian alur penggunaan yang membingungkan atau kurang efisien? Jelaskan.

1 response

untuk data produk UMKM milik sendiri, sebaiknya tidak dapat melakukan pemesanan pada toko sendiri namun hanya dapat mengelola data produk saja

Usability 📝 ✨

Apakah aplikasi mudah dipelajari oleh pengguna baru, termasuk interaksi seperti klik dan input yang mudah dipahami? Jelaskan

1 response

mudah dipelajari namun dapat ditambahkan semacam FAQ terkait gambaran SiPangan agar user mendapat gambaran umum mengenai SiPangan

Apakah aplikasi memberikan respon yang jelas setelah Anda melakukan suatu aksi (misalnya menyimpan data, mengirim, atau menghapus)? Jelaskan

1 response

informasi yang diberikan sudah jelas

Apakah terdapat bagian pada aplikasi yang berpotensi menyebabkan kesalahan penggunaan oleh pengguna? Jelaskan.

1 response

pemesanan data produk UMKM milik sendiri sebaiknya tidak bisa seperti penjelasan sebelumnya

User Experience (UX) 😊 📱

Bagaimana pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk tingkat kenyamanan dan kepuasan saat menggunakan aplikasi ini? Jelaskan

1 response

aplikasi mudah digunakan dan cukup menarik serta memunculkan ketertarikan untuk akses pada menu-menu yang tersedia

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah aplikasi membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien? Jelaskan

1 response

sudah membantu dalam menyelesaikan tugas sesuai fungsinya

Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi ini ke depan?

1 response

pemakaian warna identitas korporat badan pangan bisa lebih banyak ditonjolkan

SiPangan 2 🇮🇩 🇵🇮

Pada section ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap prototype SiPangan 2 🇮🇩 🇵🇮

Visual Design 🎨 🌟

Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual aplikasi (warna, tipografi, dan ikon) secara keseluruhan? Jelaskan

1 response

tampilan sangat baik dan memudahkan karena terdapat outline dan shadow yang memudahkan pengguna lebih memahami fungsi layout yang ada

Bagaimana keterbacaan teks pada aplikasi ditinjau dari jenis font, ukuran, dan kontras warna? Jelaskan

1 response

informasi teks yang ditampilkan mudah dibaca dan sesuai dengan perpaduan warna yang ada

Apakah ikon dan elemen visual pada aplikasi sudah merepresentasikan fungsi dengan jelas dan mudah dipahami pengguna? Jelaskan

1 response

ikon sudah merepresentasikan gambaran fungsi dari elemen yang ada

Layout & Consistency 🏠 🌿

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah tata letak (layout) antarmuka aplikasi sudah tersusun rapi dan menunjukkan penekanan elemen penting dengan jelas? Jelaskan

1 response

tata letak telah tersusun rapi dan penekanan elemen lebih mudah dipahami

Apakah desain antar halaman pada aplikasi sudah konsisten? Sebutkan jika terdapat ketidaksesuaian

1 response

desain telah konsisten dan sesuai dengan stuktur yang dibutuhkan

Apakah penempatan tombol dan menu pada aplikasi mudah dipahami saat pertama kali digunakan? Jelaskan

1 response

penempatan tombol dan menu mudah dipahami dan sesuai kebutuhan yang ada

Navigation & Flow 📄 📄

Bagaimana pendapat Anda mengenai alur navigasi aplikasi, termasuk kemudahan berpindah antar halaman atau fitur? Apakah sudah intuitif? Jelaskan

1 response

alur navigasi sudah sesuai dan lebih menonjol dengan penempatan fitur yang lebih mudah dibaca

Apakah langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas pada aplikasi sudah jelas dan mudah diikuti? Jelaskan.

1 response

langkah-langkah telah sesuai dan mudah diikuti oleh pengguna

Apakah terdapat bagian alur penggunaan yang membingungkan atau kurang efisien? Jelaskan.

1 response

untuk data produk UMKM milik sendiri, sebaiknya tidak dapat melakukan pemesanan pada toko sendiri namun hanya dapat mengelola data produk saja

Usability 📄 📄

Apakah aplikasi mudah dipelajari oleh pengguna baru, termasuk interaksi seperti klik dan input yang mudah dipahami? Jelaskan

1 response

aplikasi mudah dipelajari dan informasi yang diberikan jelas

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah aplikasi memberikan respon yang jelas setelah Anda melakukan suatu aksi (misalnya menyimpan data, mengirim, atau menghapus)? Jelaskan

1 response

respon yang diberikan jelas setelah aksi yang telah dilakukan

Apakah terdapat bagian pada aplikasi yang berpotensi menyebabkan kesalahan penggunaan oleh pengguna? Jelaskan.

1 response

pemesanan data produk UMKM milik sendiri sebaiknya tidak bisa seperti penjelasan sebelumnya

User Experience (UX) 🧑🏻💻

Bagaimana pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk tingkat kenyamanan dan kepuasan saat menggunakan aplikasi ini? Jelaskan

1 response

secara pengalaman, aplikasi mudah digunakan dan menu dan icon serta box layout lebih menonjol sehingga pengguna lebih mudah memahami fungsi per fitur atau per layout

Apakah aplikasi membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien? Jelaskan

1 response

sudah cukup efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan yang ada

Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi ini ke depan?

1 response

pemakaian warna identitas korporat badan pangan bisa lebih banyak ditonjolkan

This content is neither created nor endorsed by Google. - [Contact form owner](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Does this form look suspicious? [Report](#)

Google Forms

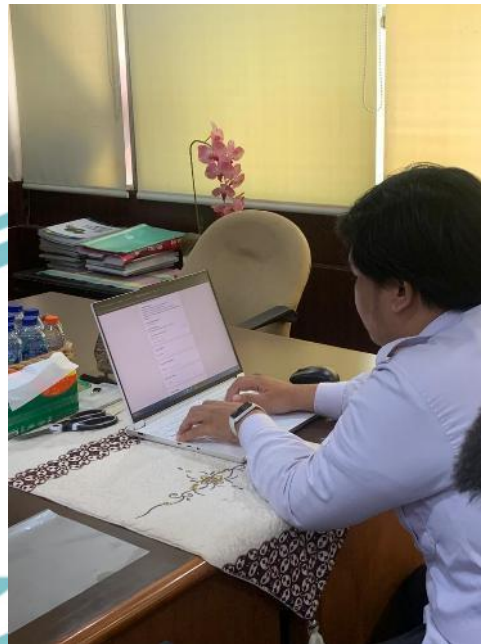


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Dokumentasi *Alpha Testing*





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Dokumentasi *Beta Testing*





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. Absensi Beta Testing



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

ABSENSI KEHADIRAN BETA TESTING PROTOTYPE SIPANGAN 1 & 2
KELURAHAN MUNJUL, JAKARTA TIMUR
SELASA, 19 MEI 2026

No	Nama Peserta	Nama Produk/ UMKM	RT/RW	TTD
1	Yuyun	Kue kue betawi	RT 7/08	Jul
2	AAM A	kue kue betawi	RT 07/08	gky
3	SNI M	SNI COOKIES	RT 03/03	A
4	CNI FE	MAS DIME	RT 03/02	A
5	Indan K	MANQ Cake, Cookies	RT 004/07	A
6	SRI MULYATI	Kue Betawi	RT 004/07	Amf
7	ERNI TRIYANTI	PER KEL MUNJUL	RT 004/08	edh
8	ELIS ANDRIYANI	Aneka Lux Shop	01/05	A
9	HURHIDATYANTI	KUE BETAWI mpyun	RT 07/08	A
10	Suswati	Kue kering basal	RT 05/01	A
11	TETI SUMINAR SARI	PEMPER, SEMPOL	RT 001/01	A
12	Sri Susanti	Soezant cake	RT 008/001	A
13	Perawati	Garden OG (gus)	RT 09/04	A
14	Mou	Mouvan'2 kitchen	RT 009/03	A
15	Dwi. Anggraini	Mosi upuk sore	RT 04/01	A
16	Harmanyanti	paud hitam	02/01	A
17	AMELIANA LESTARI	Aneka kue dan lauk pauk	01/02	A
18	Lilis Suwathi	Aneka kue 2 lauk pauk	005/002	A
19	DIANA PRATIYATI	DAPUR BU EN	RT 003/02	A
20	Eka Maulina	Dapur MM Akbar	RT 001/04	A

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

ABSENSI KEHADIRAN BETA TESTING PROTOTYPE SIPANGAN 1 & 2

KELURAHAN MUNJUL, JAKARTA TIMUR

SELASA, 19 MEI 2026

No	Nama Peserta	Nama Produk/ UMKM	RT/RW	TTD
21	ITMAWATI	Dapur RUMAH	RT12/05	Ju
22	LANI	Minuman REMPRAK	RT012/04	fi
23	SRI MURYATI	Pamflet Bau Sri	005/06	Su
24	Sovina Riza	Kentang Pengantin	006/06	Sty
25	Aria Dinda	Orape Garden 09	003/009	R
26	Indah Lestari	SAPI BERKAH Pd. Rangan Munjul		f
27	MARAYATI	RIPA CRAFT & SNACK	001/08	fi
28	Endang Pokays	KU PADANG PIAPAKI	005/02	fi
29	Andini Liresbya	Dapur uti	005/07	fi
30	Ade Huchidayah	Daffa cafe	pt 006/01	fi
31				
32				
33				
34				
35				



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. Contoh Penilaian Beta Testing

SIPANGAN 1

FORMULIR BETA TESTING

PROTOTYPE UI UX SUPER APP SIPANGAN

NAMA LENGKAP SRI MULYATI

NAMA PRODUK/UMKM KUE - KUE TRADISIONAL

INSTRUKSI

Silakan berikan penilaian sesuai pengalaman Bapak/Ibu saat mencoba prototype Super App SiPangan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang paling sesuai. 🍌

PERNYATAAN	SKALA			
	sangat tidak setuju	tidak setuju	setuju	sangat setuju
1. Fitur registrasi pada aplikasi Super App SiPangan mudah digunakan	☐	☐	☒	☐
2. Proses klaim peran sebagai UMKM pada aplikasi Super App SiPangan mudah dipahami.	☐	☐	☐	☒
3. Pengelolaan produk pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam menginput data produk yang meliputi nama produk, stok, harga, bahan baku, serta teknologi yang digunakan.	☐	☐	☒	☐
4. Rekomendasi pedagang/supplier pada aplikasi Super App SiPangan membantu UMKM menemukan mitra usaha yang sesuai.	☐	☐	☒	☐
5. Informasi Gerakan Pangan Murah pada aplikasi Super App SiPangan membantu UMKM memperoleh informasi kegiatan.	☐	☐	☒	☐
6. Layanan Gerakan Pangan Murah pada aplikasi Super App SiPangan membantu pelaku UMKM dalam mendaftarkan tenant GPM secara mudah dan terintegrasi	☐	☐	☒	☐
7. Informasi Kios Pangan pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM menemukan Kios Pangan terdekat.	☐	☐	☒	☐
8. Layanan Kios Pangan pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam menawarkan produk kepada Kios Pangan.	☐	☐	☒	☐
9. Layanan kemitraan UMKM pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam mengajukan bantuan pemasaran produk dan bantuan alat pengolahan melalui aplikasi yang tersedia.	☐	☐	☒	☐
10. Tampilan antarmuka Super App SiPangan terlihat menarik.	☐	☐	☒	☐
11. Tampilan antarmuka Super App SiPangan sesuai dengan karakteristik pengguna UMKM pangan.	☐	☐	☒	☐
12. Kombinasi warna pada aplikasi memberikan kenyamanan dalam penggunaan.	☐	☐	☒	☐
13. Penataan menu pada aplikasi memudahkan UMKM dalam menjalankan fungsi yang tersedia	☐	☐	☒	☐
14. Penempatan tombol pada aplikasi memudahkan penggunaan fitur.	☐	☐	☒	☐
15. Alur navigasi aplikasi memudahkan UMKM dalam menjalankan aktivitas pengelolaan usaha.	☐	☐	☒	☐

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SIPANGAN 2

FORMULIR BETA TESTING

PROTOTYPE UI UX SUPER APP SIPANGAN

INSTRUKSI

Silakan berikan penilaian sesuai pengalaman Bapak/ibu saat mencoba prototype Super App SiPangan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang paling sesuai. 🌟

PERNYATAAN	SKALA			
	sangat tidak setuju	tidak setuju	setuju	sangat setuju
1. Fitur registrasi pada aplikasi Super App SiPangan mudah digunakan	☐	☐	☐	☒
2. Proses klaim peran sebagai UMKM pada aplikasi Super App SiPangan mudah dipahami.	☐	☐	☒	☐
3. Pengelolaan produk pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam menginput data produk yang meliputi nama produk, stok/harga, bahan baku, serta teknologi yang digunakan.	☐	☐	☐	☒
4. Rekomendasi pedagang/supplier pada aplikasi Super App SiPangan membantu UMKM menemukan mitra usaha yang sesuai.	☐	☐	☐	☒
5. Informasi Gerakan Pangan Murah pada aplikasi Super App SiPangan membantu UMKM memperoleh informasi kegiatan.	☐	☐	☐	☒
6. Layanan Gerakan Pangan Murah pada aplikasi Super App SiPangan membantu pelaku UMKM dalam mendaftarkan tenant GPM secara mudah dan terintegrasi	☐	☐	☐	☒
7. Informasi Kios Pangan pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM menemukan Kios Pangan terdekat.	☐	☐	☐	☒
8. Layanan Kios Pangan pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam menawarkan produk kepada Kios Pangan.	☐	☐	☐	☒
9. Layanan kemitraan UMKM pada aplikasi Super App SiPangan memudahkan UMKM dalam mengajukan bantuan pemasaran produk dan bantuan alat pengolahan melalui aplikasi yang tersedia.	☐	☐	☐	☒
10. Tampilan antarmuka Super App SiPangan terlihat menarik.	☐	☐	☐	☒
11. Tampilan antarmuka Super App SiPangan sesuai dengan karakteristik pengguna UMKM pangan.	☐	☐	☐	☒
12. Kombinasi warna pada aplikasi memberikan kenyamanan dalam penggunaan.	☐	☐	☐	☒
13. Penataan menu pada aplikasi memudahkan UMKM dalam menjalankan fungsi yang tersedia	☐	☐	☐	☒
14. Penempatan tombol pada aplikasi memudahkan penggunaan fitur.	☐	☐	☐	☒
15. Alur navigasi aplikasi memudahkan UMKM dalam menjalankan aktivitas pengelolaan usaha.	☐	☐	☐	☒