

**Perancangan Prototype Menggunakan Metode Design Sprint
(Studi Kasus: Inkubator Bisnis Dan Teknologi)**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Vico Pratama Fajareno
(202010370311279)

Bidang Minat:

(Rekayasa Perangkat Lunak)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN PROTOTYPE MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT (STUDI KASUS: INKUBATOR BISNIS DAN TEKNOLOGI)

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,
Malang, 16 November 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN PROTOTYPE MENGGUNAKAN METODE
DESIGN SPRINT (STUDI KASUS: INKUBATOR BISNIS DAN
TEKNOLOGI)
TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :
Vico Pratama Fajareno
202010370311279

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 16 November 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.
NIP. 10816120591PNS.

Dosen Penguji 2



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom.
NIP. 10817030596PNS.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.
NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : VICO PRATAMA FAJARENO

NIM : 202010370311279

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN PROTOTYPE MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT (STUDI KASUS: INKUBATOR BISNIS DAN TEKNOLOGI)”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Malang, 16 November 2024
Yang Membuat Pernyataan



Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

VICO PRATAMA FAJARENO

ABSTRAK

Website INBISTEK UMM merupakan platform yang dikembangkan untuk mendukung mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang dalam mempublikasikan hasil karya dan bisnis mereka. Namun, sistem yang ada saat ini dinilai kurang optimal dalam memfasilitasi kebutuhan mahasiswa, terutama dalam pemasaran hasil karya dan integrasi sistem informasi. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan merancang prototype website INBISTEK UMM yang lebih interaktif dan responsif menggunakan metode Design Sprint. Metode Design Sprint diterapkan melalui lima tahapan: Understand, Diverge, Decide, Prototype, dan Validate. Pada tahap Understand, dilakukan wawancara dengan berbagai pihak, termasuk mahasiswa dan Kepala Pusat Karir Mahasiswa dan Alumni UMM, untuk memahami kebutuhan dan kendala yang dihadapi. Tahap Diverge melibatkan brainstorming ide-ide kreatif, sedangkan tahap Decide digunakan untuk memilih solusi terbaik berdasarkan prioritas pengguna. Prototype website yang dihasilkan kemudian diuji pada tahap Validate untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Sprint mampu menghasilkan prototype yang lebih user-friendly dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Beberapa fitur baru yang diusulkan, seperti dashboard interaktif dan sistem notifikasi, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna dalam memanfaatkan layanan INBISTEK UMM. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan sistem yang lebih terintegrasi dan interaktif penting untuk mendukung pemasaran karya mahasiswa dan pengembangan karir mereka di masa depan.

Kata kunci: Desain Web, Design Sprint, UI/UX

ABSTRACT

INBISTEK UMM website is a platform developed to support students of Universitas Muhammadiyah Malang in publicizing their work and business. However, the current system is considered less than optimal in facilitating student needs, especially in marketing their work and integrating information systems. To overcome this problem, this research aims to design a more interactive and responsive INBISTEK UMM website prototype using the Design Sprint method. The Design Sprint method is applied through five stages: Understand, Diverge, Decide, Prototype, and Validate. In the Understand stage, interviews were conducted with various parties, including students and the Head of the UMM Student and Alumni Career Center, to understand the needs and constraints faced. The Diverge stage involves brainstorming creative ideas, while the Decide stage is used to select the best solution based on user priorities. The resulting website prototype was then tested at the Validate stage to ensure that the developed solution meets user needs. The results showed that the Design Sprint method was able to produce a prototype that was more user-friendly and in accordance with the needs of students. Some of the proposed new features, such as interactive dashboard and notification system, are expected to improve accessibility and user experience in utilizing INBISTEK UMM services. This research concludes that the development of a more integrated and interactive system is important to support the marketing of students' work and their future career development.

Keywords: Web Design, Design Sprint, UI/UX

LEMBAR PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah atas nikmat serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Perancangan Prototype Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: Inkubator Bisnis dan Teknologi”** disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan guna meraih gelar sarjana komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang. Penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan beberapa pihak.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Nur Subeki, ST., MT selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
2. Bapak Ir. Galih Wasis Wicaksono S. Kom., M. Cs., selaku Kepala Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Ir. Wildan Suharso, S. Kom., M. Kom., selaku Koordinator Tugas Akhir Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S. Kom., M. Kom., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S. Kom., M. Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis.
5. Bapak Dr. Amrul Faruq, ST. M. Eng., selaku Kepala Bagian Kesejahteraan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang
6. Bapak Rachmawan Afandi, S, Kom., selaku narasumber expert pada bidang pengembangan website dan desain antarmuka.
7. Seluruh dosen, staff dan tenaga pendidik di Universitas Muhammadiyah Malang.
8. Kedua orang tua, Papa Yuko Hermawan, S. Kom., ITIL., CITAP, dan Mama Mas Nur Fitria Achfiati, SE., serta oma opa yang telah mendukung saya selama ini.

Malang, 20 September 2024



Vico Pratama Fajareno

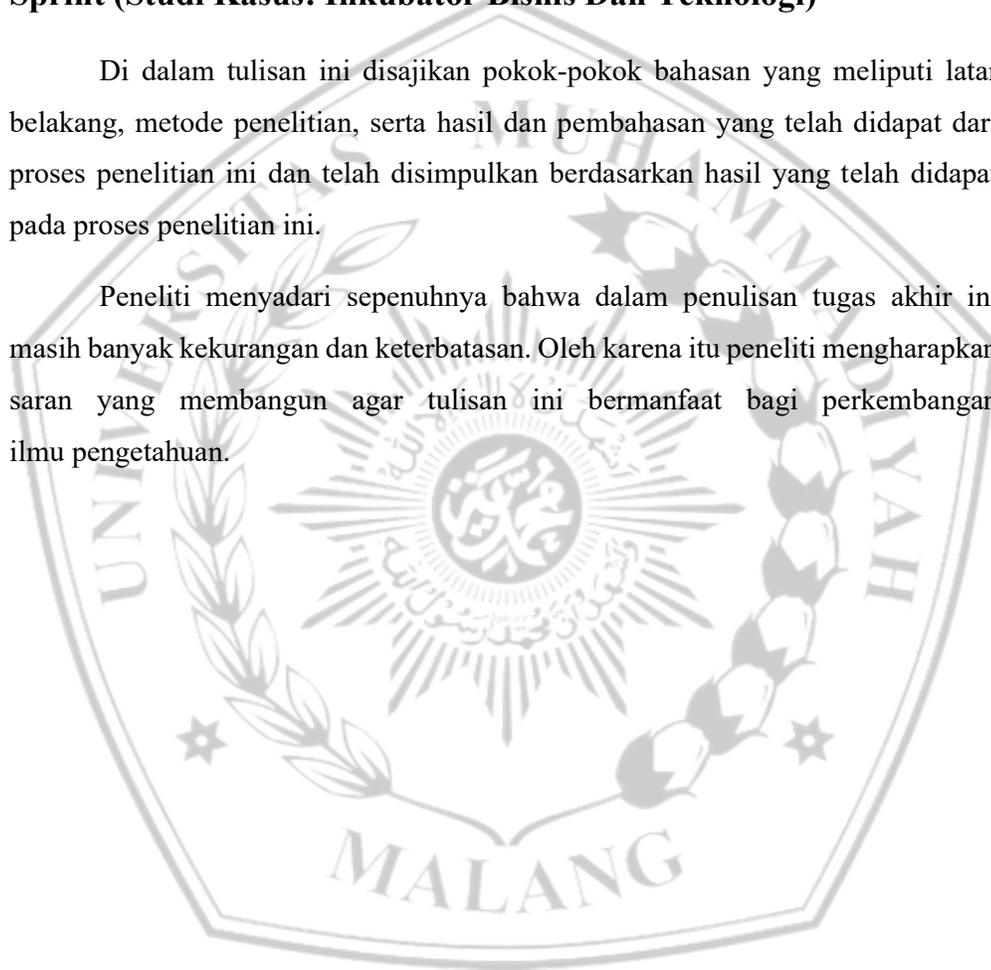
KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

“Perancangan Prototype Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: Inkubator Bisnis Dan Teknologi)”

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian, serta hasil dan pembahasan yang telah didapat dari proses penelitian ini dan telah disimpulkan berdasarkan hasil yang telah didapat pada proses penelitian ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Cakupan Masalah	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Penelitian Terdahulu	3
2.2 Inkubator Bisnis Dan Teknologi	7
2.3 Perancangan	8
2.3.1 Tahapan Perancangan	9
2.3.2 Pendekatan dalam Perancangan	10
2.3.3 Perancangan dalam Konteks Inkubator.....	10
2.4 Prototype	11
2.5 Design Sprint	12
2.5.1 Tahapan Design Sprint.....	12
2.5.2 Kelebihan Design Sprint.....	15
2.6 Crazy 8	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Langkah Penelitian.....	18
3.2 Analisis Permasalahan	18
3.3 Studi Literatur	19
3.4 Pengumpulan Data Pendukung (Instrumen)	19
3.5 <i>Understand</i>	21
3.6 Sketch (Diverge)	24
3.7 Decide (Memutuskan).....	25

3.8 Prototype	25
3.9 Validate (Validasi)	26
3.10 Testing.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Tahap <i>Understand</i>	30
4.2 Hasil Tahap <i>Diverge</i>	39
4.2.1 Ide dari Stakeholder dan Proses Pengumpulan	39
4.2.2 Card Sorting	42
4.3 Hasil Tahap <i>Decide</i>	49
4.4 Hasil Tahap Prototype.....	50
4.5 Hasil Tahap Validate.....	68
BAB V KESIMPULAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	3
Tabel 3. 1 Berita Acara Wawancara	22
Tabel 4. 1 Berita Acara Wawancara	30
Tabel 4. 2 User story	40
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan SUS	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Sprint.....	12
Gambar 3. 1 Struktur Penelitian Design Sprint.....	18
Gambar 3. 2 Pengunjung web PKMA/INBISTEK	21
Gambar 3. 3 Struktur Sketch.....	24
Gambar 3. 4 Struktur tahap decide.....	25
Gambar 3. 5 Desain prototype	26
Gambar 3. 6 Standard Skala SUS	27
Gambar 4. 1 Wawancara Expert	35
Gambar 4. 2 User Persona 1.....	37
Gambar 4. 3 User Pesona 2	38
Gambar 4. 4 User Persona 3.....	38
Gambar 4. 5 Card sorting.....	43
Gambar 4. 6 Wireframe Beranda	44
Gambar 4. 7 Wireframe About Us	45
Gambar 4. 8 Wireframe Beasiswa	46
Gambar 4. 9 Wireframe Kewirausahaan.....	46
Gambar 4. 10 Wireframe Kampus Merdeka.....	47
Gambar 4. 11 Wireframe Inbistek.....	47
Gambar 4. 12 Wireframe Pendaftaran Akun Inbistek.....	48
Gambar 4. 13 Wireframe Pendaftaran Bisnis Inbistek.....	48
Gambar 4. 14 Wireframe.....	50
Gambar 4. 15 Logo PKMA UMM.....	51
Gambar 4. 16 Font Poppins.....	52
Gambar 4. 17 Palet Warna	53
Gambar 4. 18 Halaman Beranda	54
Gambar 4. 19 Halaman Kewirausahaan.....	55
Gambar 4. 20 Halaman Beranda Inbistek	55
Gambar 4. 21 Halaman Daftar Bisnis	56
Gambar 4. 22 Halaman Detail Produk	56
Gambar 4. 23 Halaman Detail Produk	57
Gambar 4. 24 Halaman Login Akun.....	57
Gambar 4. 25 Halaman Pendaftaran Bisnis	58
Gambar 4. 26 Halaman Edit Bisnis.....	58
Gambar 4. 27 Halaman Edit Profil.....	59
Gambar 4. 28 Halaman Beasiswa	59
Gambar 4. 29 Halaman Beasiswa KIP.....	60
Gambar 4. 30 Halaman Beasiswa Djarum	60
Gambar 4. 31 Halaman Beasiswa Saudara Kandung.....	61
Gambar 4. 32 Halaman Beasiswa Anak Yatim.....	61
Gambar 4. 33 Halaman Beasiswa Baznas.....	62
Gambar 4. 34 Halaman Beasiswa Prestasi.....	62
Gambar 4. 35 Halaman Beasiswa BSI	63
Gambar 4. 36 Halaman Beasiswa Alumni Sekolah Muhammadiyah	63
Gambar 4. 37 Halaman Kampus Merdeka.....	64
Gambar 4. 38 Halaman MBKM - IISMA	65
Gambar 4. 39 Halaman MBKM - PMM.....	65

Gambar 4. 40 Halaman MBKM - MSIB.....	66
Gambar 4. 41 Halaman MBKM – P2MW	66
Gambar 4. 42 Halaman MBKM – KBMK.....	67
Gambar 4. 43 Halaman MBKM – Kampus Mengajar	67
Gambar 4. 44 Pengujian bersama stakeholder	69
Gambar 4. 45 Hasil Pengujian Maze Design	72
Gambar 4. 46 Hasil Kuisioner SUS	77



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 2009 Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) mendirikan Pusat Karir dengan nama Pengembangan Karir Mahasiswa dan Alumni (PKMA). Adapun tujuan pendirian PKMA yakni mengarahkan serta menyiapkan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja, *mencharge* dan mereedukasi alumni yang belum bekerja atau terkena PHK, menjalin silaturahmi dengan alumni UMM serta melaksanakan *jobfair* bekerjasama dengan EO dan perusahaan penyedia lowongan kerja. Dengan demikian dibangunlah *website* INBISTEK UMM yang bertujuan sebagai pengembangan dari kegiatan pelatihan, konsultasi, serta pendampingan yang telah dilakukan oleh PKMA selama ini [1].

Inkubator Bisnis dan Teknologi (INBISTEK) UMM didirikan dengan tujuan untuk mendukung mahasiswa dalam mengembangkan bisnis dan karya inovatif mereka. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, sistem yang digunakan oleh INBISTEK UMM perlu diperbaharui agar dapat memberikan layanan yang lebih optimal. Saat ini, *website* INBISTEK UMM masih belum mampu memfasilitasi kebutuhan mahasiswa secara efektif, terutama dalam hal publikasi dan pemasaran hasil karya mereka. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang dan pengembangan *prototype website* yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Untuk mengatasi tantangan ini, metode Design Sprint dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan *prototype*. Metode ini memungkinkan pengembangan solusi secara cepat dan efisien melalui lima tahapan yang terstruktur: Understand, Diverge, Converge, *Prototype*, dan Validate. Melalui penelitian ini, diharapkan perancangan *prototype* yang

dihasilkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung kreativitas serta kewirausahaan mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Apa hasil evaluasi kegunaan prototype website INBISTEK UMM berdasarkan skor System Usability Scale (SUS)?
- 2 Bagaimana hasil penerapan metode Design Sprint dalam pengembangan prototype website INBISTEK UMM?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan menerapkan metode Design Sprint dalam proses perancangan prototype website INBISTEK UMM.
2. Menghasilkan prototype website yang responsif dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan pihak terkait.
3. Mengevaluasi hasil perancangan prototype melalui pengujian dengan pengguna untuk memastikan solusi yang dikembangkan efektif dan efisien.

1.4 Cakupan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan dan cakupan masalah sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX website INBISTEK UMM menggunakan metode Design Sprint.
- 2 Stakeholder yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi mahasiswa sebagai pengguna utama dan kabag kesejahteraan mahasiswa UMM.
- 3 Pengujian dilakukan terhadap prototype untuk mengevaluasi kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dan memastikan keberhasilan perancangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1	Rosalin Theophilia Tayane, Firsta Angelia Islami, Susi Marianingsih	Perancangan UI/UX pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab)	2024	Penelitian ini menghasilkan prototipe website yang meningkatkan interaksi pengguna, mendukung tujuan bisnis, dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan desain yang optimal melalui metode Design Sprint.
2	Zovanli Dwiansyah, Wahyu Rizaldinata, Abdan Fitra Mahesya, Junadhi	Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif	2023	Metode Design Sprint digunakan untuk menghasilkan desain aplikasi pembelajaran yang fungsional, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar pengguna.
3	Rizky Ditya A Rachman, Yogi Prasetyo,	Implementasi Metode Design Sprint pada	2023	Penelitian ini menghasilkan desain website PPID yang

	Rangga Gelar Guntara	Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk		lebih efektif dan user- friendly, memudahkan akses informasi publik melalui penerapan metode Design Sprint.
4	Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, Junadhi	Penerapan Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Peningat Sarapan	2022	Penelitian ini menghasilkan desain aplikasi pengingat sarapan yang fungsional dan intuitif, meningkatkan kepatuhan pengguna dalam melakukan sarapan rutin melalui metode Design Sprint.
5	Hirarki Ardi Pratama W, Joseph Dedy Irawan, Ahmad Faisol	Penerapan Location Based Service untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint	2020	Metode Design Sprint diterapkan untuk menghasilkan aplikasi berbasis lokasi yang memudahkan pengguna menemukan lokasi rapat dengan cepat dan efektif.

Penelitian pertama "Perancangan UI/UX pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab)" oleh Rosalin Theophilia Tayane, Firsta Angelia Islami, dan Susi Marianingsih pada tahun 2024 bertujuan untuk menciptakan prototipe website yang meningkatkan interaksi pengguna dengan website perusahaan,

mendukung tujuan bisnis, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Menggunakan metode Design Sprint yang terdiri dari tahapan pemahaman, sketsa, keputusan, prototipe, dan pengujian, penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan PT. Real Media Lab. Umpan balik dari pengguna selama pengujian digunakan untuk menyempurnakan desain, memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini menekankan pentingnya iterasi dan pengujian dalam perancangan UI/UX untuk memastikan produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis, serta memberikan kontribusi praktis dalam penerapan metode Design Sprint untuk pengembangan platform digital yang efektif dan user-friendly[6].

Penelitian kedua "Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif" oleh Zovanli Dwiansyah, Wahyu Rizaldinata, Abdan Fitra Mahesya, dan Junadhi pada tahun 2023 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi pembelajaran interaktif. Penelitian ini menerapkan metode Design Sprint, yang melibatkan lima tahapan utama: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan pengujian (test). Melalui metode ini, para peneliti berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut intuitif, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Sprint mampu menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar pengguna, sehingga memaksimalkan efektivitas aplikasi sebagai alat pembelajaran interaktif[7].

Penelitian ketiga "Implementasi Metode Design Sprint pada Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk" oleh Rizky Ditya A Rachman, Yogi Prasetyo, dan Rangga Gelar Guntara pada tahun 2023 bertujuan untuk

merancang pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) dari website PPID PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. Penelitian ini menggunakan metode Design Sprint yang mencakup tahapan pemahaman, sketsa, keputusan, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasilnya adalah desain website yang lebih efektif dan user-friendly, memudahkan pengguna dalam mengakses informasi publik yang disediakan oleh perusahaan[8].

Penelitian keempat "Penerapan Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan" oleh Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, dan Junadhi pada tahun 2022 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi yang membantu pengguna mengingatkan waktu sarapan. Penelitian ini menggunakan metode Design Sprint yang terdiri dari lima tahapan utama: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan pengujian (test). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat dengan cepat mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi pada pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode Design Sprint efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif, sehingga dapat meningkatkan kepatuhan pengguna dalam mengingat dan melaksanakan sarapan secara rutin[5].

Penelitian kelima "Penerapan Location Based Service untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint" oleh Hirarki Ardi Pratama W, Joseph Dedy Irawan, dan Ahmad Faisol pada tahun 2020 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi yang memanfaatkan layanan berbasis lokasi (Location Based Service) untuk membantu pengguna menemukan lokasi rapat dengan lebih efisien. Penelitian ini menerapkan metode Design Sprint, yang terdiri dari lima tahapan: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan

pengujian (test). Melalui metode ini, peneliti dapat dengan cepat mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut intuitif dan efektif dalam memandu pengguna ke lokasi rapat yang dituju. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Sprint dalam pengembangan aplikasi ini mampu menghasilkan desain yang fungsional dan user-friendly, serta meningkatkan kemudahan dan kecepatan pengguna dalam menemukan lokasi rapat yang diinginkan[9].

2.2 Inkubator Bisnis Dan Teknologi

Inkubator bisnis dan teknologi merupakan lembaga yang sangat penting dalam ekosistem startup, khususnya di sektor teknologi, yang berperan sebagai katalisator bagi pertumbuhan dan kemandirian perusahaan baru. Lembaga ini menyediakan berbagai layanan dan dukungan yang dirancang untuk membantu startup mengatasi tantangan awal dan mempercepat proses pengembangan produk[10]. Layanan yang ditawarkan meliputi pendampingan dan mentoring dari para ahli berpengalaman yang memberikan bimbingan strategis serta praktis dalam hal pengembangan produk, perencanaan bisnis, pemasaran, dan pengelolaan keuangan. Selain itu, inkubator menyediakan pelatihan yang mendalam mengenai manajemen, strategi bisnis, dan pemasaran digital, serta akses ke fasilitas fisik dan teknologi canggih yang mungkin sulit diakses oleh startup tanpa dukungan. Inkubator juga berperan penting dalam memfasilitasi koneksi ke jaringan profesional, investor, dan mitra industri yang dapat membuka peluang bisnis baru dan memperluas jangkauan pasar startup[11].

Sebagai lingkungan yang mendukung inovasi, inkubator berfungsi untuk mengurangi risiko kegagalan dan mempercepat proses pengembangan produk dengan menciptakan ekosistem yang kondusif untuk eksperimen dan kreativitas. Mereka menyediakan dukungan awal yang krusial, mengurangi hambatan yang dihadapi startup pada tahap awal pengembangan, dan mendorong kolaborasi antara berbagai startup untuk

menciptakan sinergi yang dapat menghasilkan solusi inovatif. Di Indonesia, inkubator bisnis dan teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam mendukung pengembangan startup, terutama di sektor teknologi yang berkembang pesat. Inkubator membantu startup menghadapi tantangan pasar lokal, mempercepat pertumbuhan mereka, dan menyediakan dukungan yang diperlukan untuk berhasil dalam pasar yang kompetitif[12].

Studi kasus dalam penelitian ini akan fokus pada salah satu inkubator bisnis dan teknologi di Indonesia, memberikan analisis mendalam tentang bagaimana lembaga tersebut memfasilitasi pengembangan startup teknologi. Penelitian ini akan mengeksplorasi peran inkubator dalam mendukung inovasi, bagaimana mereka mengatasi tantangan yang dihadapi startup, dan bagaimana metode yang diterapkan dapat menjadi model bagi inkubator lain di region yang sama. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh inkubator dalam memberikan dukungan berkualitas dan menjaga kelangsungan operasional mereka, serta mengevaluasi keberhasilan mereka dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan startup di Indonesia.

2.3 Perancangan

Perancangan, menurut Paul R. Anderson dan Don Norman, adalah proses kreatif dan sistematis yang melibatkan identifikasi masalah, pengembangan solusi, dan evaluasi efektivitas untuk menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal[13]. Anderson menggambarkan perancangan sebagai proses iteratif yang melibatkan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi, sementara Norman menekankan pentingnya desain yang berfokus pada pengguna dan intuitif[13]. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan didefinisikan sebagai proses dan cara membuat rencana atau desain yang melibatkan penyusunan ide dan pengembangan untuk mencapai tujuan tertentu, mencakup aktivitas perencanaan dan desain untuk menghasilkan solusi atau produk akhir yang efektif[14].

2.3.1 Tahapan Perancangan

1. **Pemahaman Masalah:** Tahap awal dari perancangan melibatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah atau kebutuhan yang harus dipecahkan. Ini termasuk pengumpulan data dari pengguna, analisis kebutuhan, dan identifikasi tantangan yang ada. Metode seperti wawancara, survei, dan observasi sering digunakan untuk mendapatkan wawasan yang jelas tentang konteks dan masalah yang dihadapi[13].
2. **Pengembangan Ide:** Setelah masalah dipahami, tahap berikutnya adalah menghasilkan ide-ide potensial untuk solusi. Proses ini melibatkan brainstorming, pengembangan konsep, dan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Teknik kreatif seperti mind mapping atau sketsa ide dapat membantu dalam tahap ini untuk mengembangkan berbagai alternatif[13].
3. **Desain Konseptual:** Pada tahap ini, ide-ide yang telah dihasilkan dikembangkan menjadi konsep desain yang lebih konkret. Ini melibatkan pembuatan model awal, sketsa desain, atau prototipe konseptual yang menggambarkan bagaimana solusi akan terlihat dan berfungsi. Desain konseptual membantu dalam visualisasi ide dan memungkinkan evaluasi awal terhadap feasibility dan potensi keberhasilan[15].
4. **Pengembangan Prototipe:** Setelah konsep desain disetujui, tahap selanjutnya adalah pengembangan prototipe. Prototipe adalah model awal dari produk yang digunakan untuk menguji desain, fungsi, dan interaksi dengan pengguna. Prototipe dapat bervariasi dalam tingkat fidelitas, mulai dari model sederhana hingga versi yang mendekati produk akhir. Pengujian prototipe dengan pengguna nyata memberikan umpan balik yang berharga untuk refinemen lebih lanjut[16].
5. **Evaluasi dan Revisi:** Evaluasi melibatkan pengujian prototipe untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan standar yang

diinginkan. Umpan balik dari pengujian digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada desain. Proses ini sering kali bersifat iteratif, dengan beberapa siklus evaluasi dan revisi untuk menyempurnakan produk sebelum peluncuran akhir[16],

6. Implementasi dan Peluncuran: Setelah desain final disetujui, tahap akhir adalah implementasi dan peluncuran produk ke pasar. Ini mencakup produksi massal, pengembangan strategi pemasaran, dan distribusi. Selama fase ini, penting untuk memantau kinerja produk di pasar dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut[16].

2.3.2 Pendekatan dalam Perancangan

1. Desain Thinking: Merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna dan mengembangkan solusi berdasarkan empati terhadap kebutuhan mereka. Desain Thinking melibatkan langkah-langkah seperti memahami pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji solusi[17].
2. Agile Design: Dalam metodologi Agile, perancangan dilakukan dalam iterasi pendek yang memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan dan umpan balik pengguna. Pendekatan ini menekankan kolaborasi tim, fleksibilitas, dan peningkatan berkelanjutan[18].
3. Design Sprint: Metode ini adalah pendekatan intensif lima hari untuk menyelesaikan masalah desain dan mengembangkan solusi yang dapat diuji dengan cepat. Design Sprint menggabungkan elemen dari desain thinking dan agile, memungkinkan tim untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah, membuat prototipe, dan menguji ide dalam waktu singkat[19].

2.3.3 Perancangan dalam Konteks Inkubator

Dalam konteks inkubator bisnis dan teknologi, perancangan tidak hanya mencakup pengembangan produk tetapi juga pembuatan model bisnis

yang efektif dan berkelanjutan. Inkubator sering bekerja sama dengan startup untuk mengembangkan dan menguji ide-ide baru, menciptakan prototipe, dan memvalidasi solusi dengan pengguna akhir. Perancangan dalam inkubator juga melibatkan[17]:

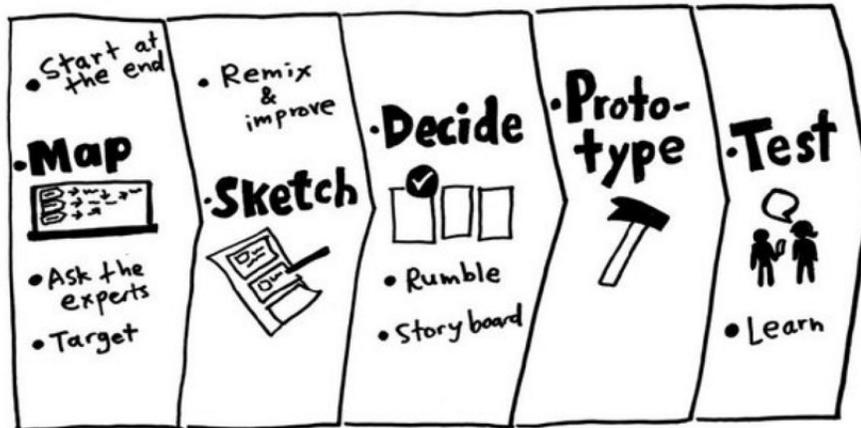
1. Pemetaan Kebutuhan Pasar: Memastikan bahwa produk atau solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pasar dan memiliki potensi untuk berhasil di pasar.
2. Kolaborasi Tim: Melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam proses perancangan untuk mendapatkan perspektif yang beragam dan menghasilkan solusi yang lebih komprehensif.
3. Validasi Awal: Menggunakan prototipe untuk mengumpulkan umpan balik awal dari pengguna dan melakukan penyesuaian sebelum meluncurkan produk secara luas.
4. Strategi Go-to-Market: Mengembangkan rencana peluncuran produk yang mencakup strategi pemasaran, distribusi, dan dukungan pelanggan.

2.4 Prototype

Menurut Herbert Simon, prototipe adalah representasi awal dari ide atau desain yang digunakan untuk menguji dan menyempurnakan solusi melalui proses iteratif. Simon mengartikan prototipe sebagai alat penting dalam "design science," yang memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan mengatasi masalah secara sistematis sebelum mencapai produk akhir[20].

James W. Ullman juga berkontribusi pada pemahaman prototipe dengan mendefinisikannya sebagai model eksperimen yang memungkinkan pengujian dan evaluasi desain dalam konteks nyata[21]. Ullman menekankan bahwa prototipe membantu dalam mengidentifikasi kesalahan, mengevaluasi fungsi, dan memperoleh umpan balik dari pengguna untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan yang diharapkan[22].

2.5 Design Sprint



Gambar 2. 1 Design Sprint

Design Sprint adalah sebuah metode inovatif yang dikembangkan oleh Google Ventures untuk mempercepat proses desain dan pengembangan produk dalam waktu singkat, biasanya lima hari[8]. Metode ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dengan memadukan prinsip desain thinking dan agile development.[9] Design Sprint mencakup lima tahapan yang sistematis untuk menjawab masalah kompleks, menciptakan prototipe, dan mengujinya dengan pengguna[6]. Tujuan utamanya adalah untuk mempercepat proses inovasi dan mengurangi risiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar[23].

2.5.1 Tahapan Design Sprint

- 1. Tahap 1: Understanding (Pemahaman)** Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi dan tujuan yang ingin dicapai. Aktivitas yang dilakukan meliputi[5]:
 - a. User Interview: Wawancara dengan pengguna akhir yang menjadi target utama. Ini membantu tim memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna[23].
 - b. Focus Customers: Mengidentifikasi dan fokus pada kebutuhan spesifik serta masalah yang dihadapi oleh pelanggan. Ini

melibatkan diskusi mendalam untuk memahami konteks dan perspektif pengguna[5].

- c. Survey: Mengumpulkan data melalui survei untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang masalah dan kebutuhan pengguna. Survei ini dapat mencakup pertanyaan kuantitatif dan kualitatif[5].
- d. Benchmark: Menganalisis solusi yang ada di pasar atau studi kasus yang relevan yang telah menyelesaikan masalah serupa. Ini memberikan wawasan tentang praktik terbaik dan solusi yang telah terbukti efektif[2].
- e. Analysis: Menganalisis data dan informasi yang dikumpulkan untuk memahami masalah secara menyeluruh. Ini termasuk memeriksa metrik kinerja dan data terkait untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang situasi yang ada[7].

2. **Tahap 2: Diverging with Ideas (Menciptakan Ide)** Di tahap ini, tim berfokus pada eksplorasi ide-ide kreatif melalui brainstorming. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa membatasi kreativitas. Teknik yang digunakan meliputi[24]:

- a. Brainstorming: Sesi brainstorming di mana semua anggota tim diundang untuk mengemukakan ide-ide tanpa batasan, memungkinkan kreativitas berkembang[24].
- b. Mind Mapping: Menggunakan peta pikiran untuk menghubungkan ide-ide yang berkaitan dan mengeksplorasi hubungan antar gagasan[19].
- c. Sketching: Menggambar sketsa untuk menggambarkan ide-ide yang muncul, memberikan visualisasi awal dari solusi potensial[19].

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Visi Misi & Tujuan - Program Studi Informatika | Universitas Muhammadiyah Malang.” <https://informatika.umm.ac.id/id/pages/visi-misi-4-8638.html> (accessed Mar. 15, 2024).
- [2] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, “Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, p. 464, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [3] S. Asyura and R. P. Sari, “Implementasi Design Sprint Pada Aplikasi Cowin Berbasis Mobile,” *9th Appl. Bus. Eng. Conf.*, pp. 110–119, 2021, [Online]. Available: <https://abecindonesia.org/proceeding/index.php/abec/article/view/32/148>
- [4] M. K. Mutia *et al.*, “PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA APLIKASI UKMKU BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” *J. Bus. Theory Pract.*, vol. 10, no. 2, p. 6, 2021, [Online]. Available: http://www.theseus.fi/handle/10024/341553%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1958%0Ahttp://ejurnal.undana.ac.id/index.php/glory/article/view/4816%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23790/17211077_Tarita_Syavira_Alicia.pdf?
- [5] Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, and Junadhi, “Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Peningat Sarapan,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 152–161, 2022, doi: 10.33372/stn.v8i2.892.
- [6] R. T. Tayane, F. A. Islami, S. Marianingsih, S. Informasi, and U. Sains, “Perancangan UI/UX Pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab),” *KOMPUTA J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 92–102, 2024.
- [7] Z. Dwiansyah, W. Rizaldinata, A. Mahesya, Fitra, and J. Mahesya, Fitra, Abdan, “Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif,” pp. 1701–1713, 2023.

- [8] R. G. G. Rizky Ditya A Rachman¹, Yogi Prasetyo¹ and IProdi,
“Implementasi Metode Design Sprint pada Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk,” vol. 3, no. 2, pp. 1–12, 2023.
- [9] H. Wendri, J. Dedy Irawan, and A. Faisol, “Penerapan Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2694.
- [10] M. Basri and I. Amin, “Buku Pedoman Inkubasi,” no. 220, 2022, [Online]. Available: <http://ibti.atim.ac.id>
- [11] Kementerian Ristekdikti, “Buku Panduan Inkubasi Bisnis Teknologi.” pp. 1–30, 2017.
- [12] D. Wirausahaan and T. Keberhasila, “PENGARUH INKUBATOR BISNIS TEKNOLOGI DAN KEPERCAYAAN DIRI WIRAUSAUSAHA TERHADAP KEBERHASILAN START-UP (Survei pada Anggota Inkubator Bisnis LPiK ITB Bandung),” 2022.
- [13] T. H. E. Theory, O. F. Open, and Q. Systems, “LANGKAH-LANGKAH DAN MODEL PERENCANAAN,” *Oxford Univ. Press*, p. 649, 2002.
- [14] J. Trischler, S. J. Pervan, S. J. Kelly, and D. R. Scott, “The Value of Codesign: The Effect of Customer Involvement in Service Design Teams,” *J. Serv. Res.*, vol. 21, no. 1, pp. 75–100, 2018, doi: 10.1177/1094670517714060.
- [15] A. Z. Fatwa, “BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64,” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 1–64, 2022.
- [16] A. Shaifudin, “Makna Perencanaan dalam Manajemen Pendidikan Islam,” *Moderasi J. Islam. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–45, 2021, doi: 10.54471/moderasi.v1i1.4.
- [17] M. A. M. Gobble, “Design thinking,” *Res. Technol. Manag.*, vol. 57, no. 3, pp. 59–61, 2014, doi: 10.5437/08956308X5703005.
- [18] J. G. Beux, E. A. Bellei, L. A. Brock, A. C. B. De Marchi, and C. A.

- Hölbig, “Agile Design Process with User-Centered Design and User Experience in Web Interfaces: A Systematic Literature Review,” *Latin-American J. Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 53–60, 2018, [Online]. Available: <https://lajc.epn.edu.ec/index.php/LAJC/article/view/155>
- [19] N. Najib and M. R. Abidin, “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint,” *BARIK - J. SI Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 3, pp. 57–63, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50868%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- [20] W. D. Dwiyoogo, “Pembelajaran Visioner,” *Pembelajaran Visioner*, vol. 9, no. 1, pp. 26–36, 2016.
- [21] R. A. Gonzalez and H. G. Sol, “Validation and design science research in information systems,” *Res. Methodol. Innov. Philos. Softw. Syst. Eng. Inf. Syst.*, no. January 2012, pp. 403–426, 2012, doi: 10.4018/978-1-4666-0179-6.ch021.
- [22] C. W. Clegg, M. A. Robinson, M. C. Davis, L. E. Bolton, R. L. Pieniazek, and A. McKay, “Applying organizational psychology as a design science: A method for predicting malfunctions in socio-Technical systems (PreMiSTS),” *Des. Sci.*, vol. 3, no. December 2015, pp. 1–31, 2017, doi: 10.1017/dsj.2017.4.
- [23] D. M. Musyarofah *et al.*, *Perancangan Design Ui / Ux Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak Menggunakan Metode Design Sprint Skripsi Perancangan Design Ui / Ux Aplikasi Monitoring*. 2023.
- [24] P. Prabowo, “Perancangan UI/UX Aplikasi Panggilan Darurat Pada Command Center 112 Surabaya Menggunakan Metode Design Sprint,” vol. 10, no. 01, pp. 1–5, 2021.
- [25] A. T. Priandika and W. Widiatoro, “Penerapan Metode Desain Sprint Pada Sistem Pendistribusian Dan Pengadaan Barang Menggunakan Mobile,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 2, p. 121, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i2.1503.

- [26] P. Yudistira, M. A. Kurniawan, A. Paturrahman, R. Priyadi, T. Octafian, and E. Setiawan, "Implementasi Metode Design Sprint Dalam Pengembangan Situs Web Pencari Kerja," *3Rd Mdp Student Conf. 2024*, pp. 1–7, 2024.
- [27] A. Tedyyana, M. Fauzi, D. Enda, F. Ratnawati, and E. Syam, "Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Fire Response Application Design Based on Android Using the," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 215–224, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294022.
- [28] A. D. J. Products, "Crazy 8 ©2013," 2013.
- [29] C. M. Mendonça de Sá Araújo, I. Miranda Santos, E. Dias Canedo, and A. P. Favacho de Araújo, "Design Thinking Versus Design Sprint: A Comparative Study," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 11583 LNCS, no. July, pp. 291–306, 2019, doi: 10.1007/978-3-030-23570-3_22.
- [30] A. A. Andryadi and N. Hasri Fatonah, "Analisis User Experience Dan User Interface (Ui/Ux) Pada Website Menggunakan Metodegoogle Design Sprint," *J. Teknol. dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021, doi: 10.37087/jtb.v3i2.61.
- [31] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *MDP Student Conf.*, vol. 2, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [32] C. Yildiz, "Five Day Sprint Process," 2021.
- [33] Praxis, "ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE PT. RISNA DARBELINK DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT," *J. Econ. Perspect.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–4, 2022, [Online]. Available: <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>

- [34] A. Purnomo, "Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha," *Inst. Teknol. Kreat. Bina Nusant. Malang*, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <https://binus.ac.id/malang/2020/07/design-sprint-5-hari-desain-produk-untuk-sukses-wirausaha-1-3/>
- [35] R. P. Sutanto, "Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah Design Thinking," *Nirmana*, vol. 21, no. 1, pp. 8–16, 2022, doi: 10.9744/nirmana.21.1.8-16.
- [36] M. Fatullah and A. Asfarian, "Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint User Experience Design of IPB University Campus Exploration Apps Using Design Sprint Method," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 10–19, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- [37] **PEMODELAN UI/UX APLIKASI BELAJAR NAHWU SHARAF BERBASIS MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN.**
(n.d.).

LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip Wawancara Amrul Faruq, ST., M. Eng., PhD

Profil Narasumber:

Nama : Amrul Faruq, ST., M. Eng., PhD
Umur : 38
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Kepala Bagian Kesejahteraan Mahasiswa

Profil Pewawancara:

Nama : Vico Pratama Fajareno
Umur : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki

Setting Wawancara:

Lokasi : Google Meet
Waktu : 17 Juli 2024

Transkrip

Penulis:

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Selamat siang, Bapak Amrul Faruq. Terima kasih atas waktu yang telah Bapak luangkan untuk wawancara ini. Bagaimana kabar Bapak hari ini?

Narasumber:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh. Selamat pagi. Alhamdulillah, kabar saya baik. Bagaimana dengan Anda?

Penulis:

Alhamdulillah, saya juga baik, Pak. Sebelum memulai wawancara, saya ingin memperkenalkan diri. Saya Vico Pratama Fajareno, mahasiswa informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk

tugas akhir mengenai pengembangan prototype website PKMA/INBISTEK UMM. Saya berharap wawancara ini dapat memberikan wawasan berharga untuk penelitian saya.

Narasumber:

Baik, saya siap membantu. Silakan dilanjutkan.

Penulis:

Pertanyaan pertama, Pak. Apa kendala utama yang Bapak hadapi dalam memasarkan hasil karya mahasiswa melalui sistem yang ada saat ini?

Narasumber:

Kendala utamanya adalah sistem informasi yang kurang terintegrasi dan terbatasnya sumber daya manusia yang fokus pada pemasaran. Selain itu, mahasiswa sendiri kurang mendapatkan akses yang mudah untuk mempublikasikan karya mereka secara luas, terutama kepada pihak luar seperti perusahaan atau komunitas bisnis.

Penulis:

Baik, Pak. Bagaimana Bapak menilai sistem yang ada saat ini dalam mendukung pemasaran karya mahasiswa?

Narasumber:

Menurut saya, sistem yang ada masih perlu banyak perbaikan. Fitur-fitur yang ada belum sepenuhnya mampu menjembatani mahasiswa dengan audiens yang lebih luas. Selain itu, sistem ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan mahasiswa yang ingin memasarkan karya mereka secara profesional.

Penulis:

Menurut Bapak, apa solusi terbaik untuk meningkatkan pemasaran hasil karya mahasiswa di UMM?

Narasumber:

Solusi terbaik adalah membangun sistem informasi yang terintegrasi dengan berbagai platform, seperti media sosial, portal karir, dan komunitas bisnis. Selain itu, perlu juga dibuat fitur yang memungkinkan mahasiswa untuk memamerkan karya mereka secara lebih interaktif, misalnya melalui galeri online atau dashboard statistik.

Penulis:

Selanjutnya, Pak, apa saja fitur atau elemen penting yang menurut Bapak perlu ada dalam sistem informasi untuk meningkatkan efektivitas pemasaran karya mahasiswa?

Narasumber:

Fitur penting yang harus ada adalah katalog karya mahasiswa, sistem notifikasi untuk peluang kerja atau kolaborasi, dan akses bagi perusahaan untuk langsung melihat portofolio mahasiswa. Sistem ini juga harus dilengkapi dengan statistik pengunjung dan fitur yang mendukung komunikasi dua arah.

Penulis:

Seperti apa sistem informasi terintegrasi yang Bapak harapkan untuk mendukung pemasaran karya mahasiswa?

Narasumber:

Saya membayangkan sebuah sistem yang mampu mengintegrasikan data mahasiswa, karya mereka, dan feedback dari pihak perusahaan. Sistem ini juga harus bisa diakses melalui berbagai perangkat dan memberikan laporan otomatis terkait performa pemasaran setiap karya.

Penulis:

Untuk mendukung hal tersebut, langkah apa yang Bapak sarankan untuk memperluas kerjasama antara UMM dan perusahaan?

Narasumber:

Langkah pertama adalah memperbanyak Memorandum of Understanding (MoU) dengan perusahaan, terutama yang bergerak di bidang teknologi dan bisnis. Selanjutnya, perlu ada program-program kolaboratif seperti workshop, magang, dan proyek bersama antara mahasiswa UMM dan perusahaan mitra.

Penulis:

Bagaimana kerjasama dengan perusahaan dapat membantu mahasiswa dan alumni UMM dalam mendapatkan lebih banyak peluang kerja dan magang?

Narasumber:

Kerjasama ini akan membuka lebih banyak akses bagi mahasiswa untuk belajar

langsung dari industri. Dengan adanya jaringan perusahaan yang kuat, mahasiswa bisa mendapatkan peluang kerja atau magang yang sesuai dengan bidang mereka. Selain itu, alumni juga bisa lebih mudah menjalin hubungan profesional melalui koneksi yang sudah dibangun oleh UMM.

Penulis:

Terima kasih banyak, Pak Amrul, atas waktu dan informasi yang sangat berharga ini. Wawancara ini akan sangat membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

Narasumber:

Sama-sama. Semoga penelitian Anda berjalan lancar dan hasilnya bermanfaat bagi pengembangan sistem di UMM.

Penulis:

Amin. Terima kasih sekali lagi, Pak. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Narasumber:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

Narasumber



Amrul Faruq, ST., M. Eng., PhD

Lampiran 2: Transkrip Wawancara Muhammad Fajar

Profil Narasumber:

Nama : Muhammad Fajar
Umur : 23
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Mahasiswa

Profil Pewawancara:

Nama : Vico Pratama Fajareno
Umur : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki

Setting Wawancara:

Lokasi : Google Meet
Waktu : 20 Juli 2024

Transkrip

Penulis:

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Selamat malam, Fajar. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk wawancara ini. Bagaimana kabar kamu hari ini?

Narasumber:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh. Selamat malam. Alhamdulillah, kabar saya baik. Bagaimana dengan Anda?

Penulis:

Alhamdulillah, saya juga baik, mas. Sebelum memulai wawancara, saya ingin memperkenalkan diri. Saya Vico Pratama Fajareno, mahasiswa informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir mengenai pengembangan prototype website PKMA/INBISTEK UMM. Saya berharap wawancara ini dapat memberikan wawasan berharga untuk

penelitian saya.

Narasumber:

Baik.

Penulis:

Pertanyaan pertama, Fajar. Bisa ceritakan tantangan apa yang kamu hadapi dalam memasarkan bisnis wirausaha yang sedang kamu jalankan?

Narasumber:

Tantangan utama saya adalah kurangnya keterampilan dalam pemasaran. Saya merasa sulit untuk menjangkau target pasar yang lebih luas, terutama dalam hal memanfaatkan media digital untuk mempromosikan produk. Hal ini membuat pertumbuhan bisnis saya kurang optimal.

Penulis:

Apa langkah-langkah yang sudah kamu lakukan sejauh ini untuk mengatasi kendala tersebut?

Narasumber:

Saya mencoba mempelajari pemasaran digital secara mandiri, seperti melalui kursus online dan membaca artikel tentang strategi pemasaran. Namun, saya merasa belum cukup memahami teknik-teknik yang efektif, sehingga hasilnya masih belum maksimal.

Penulis:

Baik, selanjutnya saya ingin bertanya tentang kesulitan yang kamu hadapi dalam analisis data. Bisa dijelaskan lebih lanjut?

Narasumber:

Kesulitan utama saya adalah dalam memilih metode analisis data yang tepat untuk penelitian skripsi saya. Data yang saya kumpulkan cukup kompleks, sehingga saya merasa perlu menemukan cara yang lebih efektif untuk mengolah dan menganalisis data tersebut.

Penulis:

Apakah kamu sudah mencoba konsultasi dengan dosen pembimbing terkait masalah ini?

Narasumber:

Ya, saya sudah berkonsultasi, dan dosen pembimbing saya memberikan beberapa saran metode yang bisa saya gunakan. Namun, saya masih perlu waktu untuk mempelajari metode tersebut agar dapat mengaplikasikannya dengan benar.

Penulis:

Pertanyaan terakhir, Fajar. Apa prioritas utama kamu saat ini terkait studi dan wirausaha yang sedang kamu jalankan?

Narasumber:

Prioritas utama saya saat ini adalah menyelesaikan skripsi tepat waktu agar saya bisa segera lulus. Saya percaya bahwa dengan menyelesaikan studi, saya dapat lebih fokus pada pengembangan bisnis di masa mendatang, terutama dalam menerapkan keterampilan baru yang saya pelajari selama proses penelitian.

Penulis:

Terima kasih banyak, Fajar, atas waktu dan keterbukaan kamu selama wawancara ini. Informasi yang kamu berikan sangat membantu penelitian saya.

Narasumber:

Sama-sama. Semoga penelitian kamu berjalan lancar dan memberikan hasil yang terbaik.

Penulis:

Amin. Terima kasih sekali lagi. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Narasumber:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

Narasumber



Muhammad Fajar

Lampiran 3: Transkrip Wawancara Rahmat Prakoso

Profil Narasumber:

Nama : Rahmat Prakoso
Umur : 22
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Mahasiswa

Profil Pewawancara:

Nama : Vico Pratama Fajareno
Umur : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki

Setting Wawancara:

Lokasi : Google Meet
Waktu : 21 Juli 2024

Transkrip

Penulis:

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Selamat malam, Rahmat. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk wawancara ini. Bagaimana kabar kamu hari ini?

Narasumber:

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh. Selamat malam. Alhamdulillah, kabar saya baik. Bagaimana dengan Anda?

Penulis:

Alhamdulillah, saya juga baik, mas. Sebelum memulai wawancara, saya ingin memperkenalkan diri. Saya Vico Pratama Fajareno, mahasiswa informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir mengenai pengembangan prototype website PKMA/INBISTEK UMM. Saya berharap wawancara ini dapat memberikan wawasan berharga untuk

penelitian saya.

Narasumber:

Baik.

Penulis:

Pertanyaan pertama, Rahmat. Apakah kamu merasa penggunaan media sosial saat ini memengaruhi fokusmu dalam mencari pekerjaan atau mengembangkan karir?

Narasumber:

Iya, cukup berpengaruh. Saya merasa penggunaan media sosial seringkali mengalihkan perhatian saya dari aktivitas yang lebih produktif, seperti mencari informasi pekerjaan atau meningkatkan keterampilan. Kadang-kadang, waktu yang saya habiskan di media sosial terasa berlebihan, sehingga mengurangi fokus saya pada pengembangan karir.

Penulis:

Langkah apa yang sudah kamu lakukan untuk mengatasi gangguan ini?

Narasumber:

Saya mencoba mengatur waktu dengan lebih disiplin, seperti menetapkan batasan durasi harian untuk menggunakan media sosial. Selain itu, saya mulai memanfaatkan platform profesional seperti LinkedIn untuk mencari peluang kerja dan berjejaring.

Penulis:

Baik, selanjutnya, apa kesulitan utama yang kamu hadapi dalam menganalisis data untuk penelitianmu?

Narasumber:

Kesulitan terbesar saya adalah menentukan metode analisis yang paling tepat untuk data yang saya kumpulkan. Selain itu, saya juga merasa kurang efisien dalam mengolah data yang cukup kompleks, sehingga memakan waktu lebih lama dari yang saya harapkan.

Penulis:

Apakah kamu sudah mencoba mencari solusi untuk mengatasi kesulitan tersebut?

Narasumber:

Ya, saya sudah berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan mencari referensi

tambahan tentang teknik analisis data. Saya juga sedang mempelajari perangkat lunak analisis data yang dapat membantu mempercepat proses pengolahan data saya.

Penulis:

Pertanyaan terakhir, Rahmat. Apa tujuan utama kamu setelah lulus nanti?

Narasumber:

Tujuan utama saya adalah segera mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang saya, yaitu informatika. Saya ingin memulai karir profesional dengan baik dan efisien, serta berharap dapat bergabung dengan perusahaan yang memberikan peluang untuk terus belajar dan berkembang.

Penulis:

Terima kasih banyak, Rahmat, atas waktu dan keterbukaan kamu selama wawancara ini. Informasi yang kamu berikan sangat membantu penelitian saya.

Narasumber:

Sama-sama. Semoga penelitianmu berjalan lancar dan menghasilkan prototype yang bermanfaat.

Penulis:

Amin. Terima kasih sekali lagi. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Narasumber:

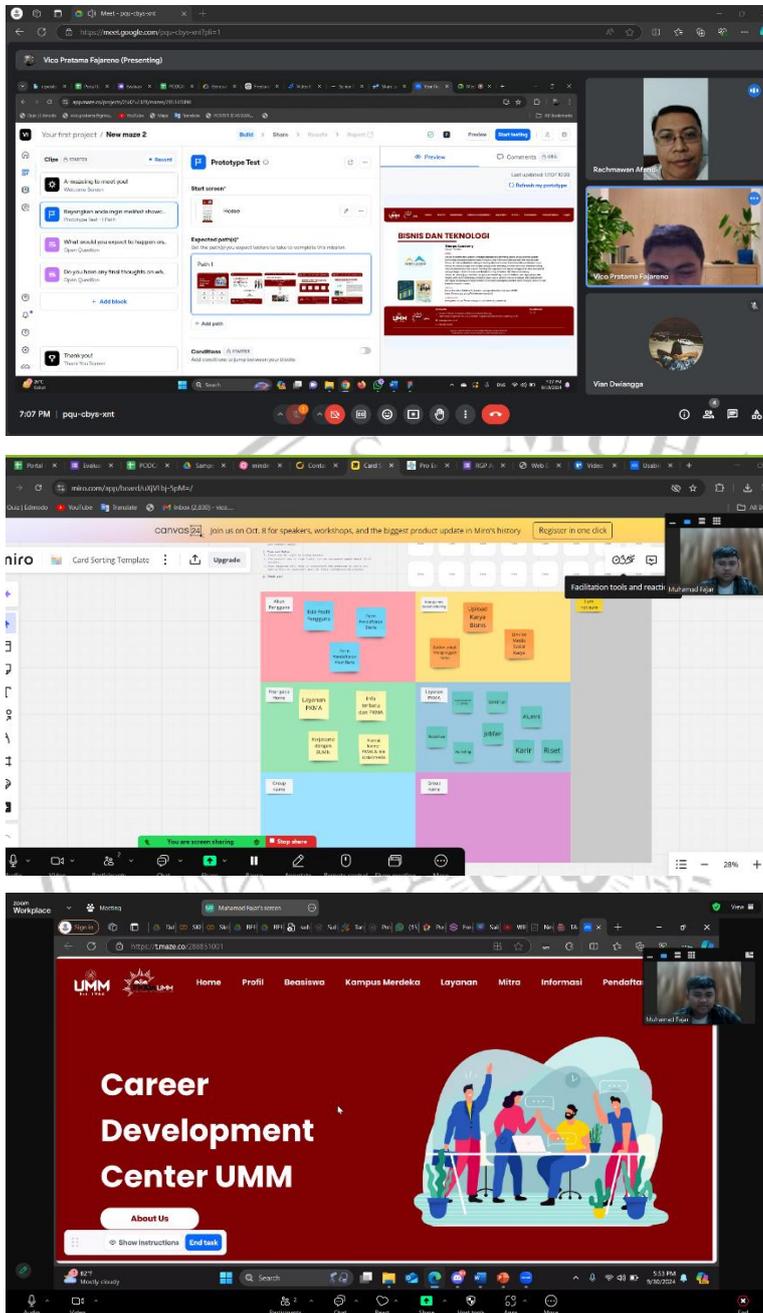
Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.

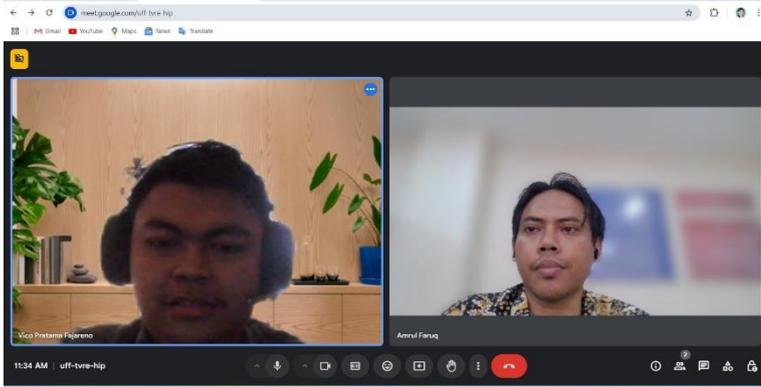
Narasumber



Rahmat Prakoso

Lampiran 4: Dokumentasi Wawancara Stakeholder







UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Vico Pratama Fajareno

NIM : 202010370311279

Judul TA : Perancangan Prototype Menggunakan Metode Design Sprint
(Studi Kasus: Inkubator Bisnis dan Teknologi)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	8% ✓
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	2% ✓
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	6% ✓
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0% ✓
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0% ✓
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	2% ✓

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)


 (.....)



Kampus I
 Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 253 (Hunting)
 F: +62 341 460 435

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 149 (Hunting)
 F: +62 341 582 060

Kampus III
 Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 464 318 (Hunting)
 F: +62 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id