

IoT Penyebaran Informasi Kopi Si Pahit Lidah Besemah Metode Design Thinking 101

Nurmaleni¹✉

¹Yayasan Lan Tabur Pagaralam

tenipga@gmail.com

Abstract

IoT (Internet of Things) is a concept that has a function to expand connectivity on the Internet that is connected continuously. Internet of Things is also said to be a global network infrastructure, which can connect hardware and virtual through the exploitation of data capture and communication capabilities. A virtual device that is more common and easy to use is the Design Thinking 101 method. Introducing the general public as well as the surrounding community, especially Besemah, about the Si Pahit Lidah Besemah coffee brand through the virtual world. Design Thinking 101 is a design methodology that is useful in solving complex problems by understanding the human needs involved. Furthermore, design thinking will be processed through the Parallax web program. The processing stages are Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. Design Thinking results from the processed stages which are then collaborated to form an effective virtual appearance. Followed by IoT. The results of the use of this method in the form of the operation of the Si Pahit Lidah Besemah coffee brand information are conveyed well and interestingly with website. The result of Design Thinking has conveyed information well and is interesting. Although the level of access to the internet also has a limit on quotas, it can be recommended to help this coffee brand improve its accuracy to convey information accurately, well and attractively.

Keywords: IoT, Information, Coffee, Design Thinking 101, Web.

Abstrak

IoT (Internet of Things) merupakan sebuah konsep yang memiliki fungsi untuk memperluas konektivitas pada Internet yang tersambung secara terus-menerus. Internet of Things juga dikatakan infrastruktur jaringan global, yang mana dapat menghubungkan antara perangkat keras dengan virtual melalui eksploitasi data capture serta kemampuan komunikasi. Perangkat virtual yang lebih umum dan mudah digunakan yaitu menggunakan metode Design Thinking 101. Mengenalkan pada khalayak umum juga masyarakat sekitar khususnya Besemah, mengenai merk kopi Si Pahit Lidah Besemah melalui dunia virtual. Design Thinking 101 merupakan metodologi desain berguna dalam mengatasi masalah kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Selanjutnya design thinking akan diolah melalui program Parallax web. Tahapan pengolahannya adalah Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Design Thinking hasil dari tahapan yang telah diolah kemudian dikolaborasikan untuk membentuk tampilan virtual yang efektif. Dilanjutkan dengan IoT. Hasil dari penggunaan terhadap metode ini berupa pengoperasian informasi merk kopi Si Pahit Lidah Besemah disampaikan dengan baik dan menarik melalui website. Design Thinking hasilnya telah menyampaikan Informasi dengan baik dan menarik. Walaupun tingkat akses pada internet juga memiliki batasan pada quota, tetapi sudah dapat direkomendasikan untuk membantu merk kopi ini dalam meningkatkan akurasi untuk menyampaikan informasi secara akurat, baik dan menarik.

Keywords: IoT, Informasi, Kopi, Design Thinking 101, Web.

© 2021 INFEK

1. Pendahuluan

Kopi merupakan hasil dari proses pengolahan biji tanaman kopi yang disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk. Kopi merupakan salah satu minuman yang cukup populer dikonsumsi oleh berbagai kalangan masyarakat. Telah banyak berkembang berbagai macam produk kopi di Indonesia. Si Pahit Lidah Besemah merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi kopi yang berlokasi di Beringin Jaya, Pagar Alam Utara, Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan. Kopi Si Pahit Lidah Besemah telah memiliki hak paten untuk produknya. Merk dan hak paten dari produk tersebut dapat membuat harga kopi bernilai tinggi pada pemasaran. Merk Kopi Si Pahit Lidah adalah perusahaan lokal yang memproduksi jenis kopi Arabica

dan Robusta yang berbentuk roasting dan bubuk. Kopi merupakan potensi ekspor untuk negara-negara penghasil kopi dan sebagai komoditas global dengan nilai tambah. Sebagian sektor kopi di Indonesia didominasi oleh para produsen lokal. Indonesia menghasilkan beragam jenis kopi arabika spesial seperti Kopi Gayo, Kopi Java, Kopi Toraja, Kopi Lintong, Kopi Bajawa, Kopi Luwak Sumatra maupun Kopi Robusta seperti Robusta Kopi Pagaralam, Java Robusta dan Robusta Flores [1].

Pemasaran produk dari Si Pahit Lidah Besemah telah dilakukan dengan berbagai cara penyebaran informasi. Pemanfaatan internet dijadikan media promosi untuk pemasaran produk kopi tersebut. *Website* adalah salah satu alternatif yang digunakan untuk penyebaran

informasi dari perusahaan ini. Ada tiga bagian yang berperan dalam penyebaran informasinya yaitu petani, pengolah merk kopi, dan amal zakat. Penerapannya pada *website* yang telah digunakan belum berfungsi maksimal, karena pada *website* sebelumnya masih berisikan penjualan produk semua merk kopi yang ada di Pagar Alam. *Website* tersebut juga belum menjelaskan tentang kualitas, sejarah dan peran penting produk tersebut bagi petani.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan pada *website* yang telah digunakan oleh perusahaan kopi Si Pahit Lidah Besemah. Pengembangan *website* bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam memahami info yang di sampaikan. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan metode kreatifitas dengan beberapa langkah. Salah satu metode kreatifitas dalam menyampaikan informasi yaitu Design Thinking 101. Metode Design Thinking merupakan sebuah pendekatan dalam membuat sebuah pengalaman yang menyangkut dampak emosional, esterika, serta interaksi yang berorientasi terhadap nilai sosial. Penelitian sebelumnya telah dilakukan sebagai pendekatan interaksi pada para penulis. Yang mana memiliki beberapa tahapan dan alur pikir yang sistematis, mudah dipahami dan diterapkan. Seperti pada penelitian Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa [2]. Penelitian selanjutnya yang melakukan tinjauan literatur dengan analisis deskriptif dan identifikasi dengan teori David Kelley & Tim Brown, dan diperkuat oleh pendapat ahli dari setiap penjelasannya. Dari karya anak bangsa yaitu Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek [3]. Pendekatan selanjutnya dari penelitian mengenai perancangan barang yang hilang pada aplikasi mobile yang bernama “kembaliin”. Penelitian Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer [4]. Pada penelitian sebelumnya juga dilakukan kesinambungan dengan bisnis melalui pelatihan untuk menilai antusias peserta. Hubungan Kegiatan Workshop Design Thinking dengan Sikap Peserta Terhadap Kewirausahaan [5]. Selanjutnya penelitian dari sebuah foundation of innovation yang diperlukan di dunia industri. Penelitian mengenai Design Thinking sebagai *Bridge of Innovation* Perguruan Tinggi dan Industri di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH) [6]. Pada penelitian sebelumnya juga dibutuhkan media komunikasi visual. Penelitian ini guna mempermudah persiapan untuk mahasiswa baru. Penerapan Design Thinking pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru STMIK Palcomtech dan Politeknik Palcomtech [7]. Selanjutnya penelitian terdahulu melalui eksperimental. Pengaruh Konseling dengan Pendekatan *Thinking, Feeling* dan *Acting* (TFA) terhadap Tekanan Darah Pasien Pre Operasi Katarak [8]. Usaha para petani kopi arabika secara monokultur mampu menghasilkan produksi yang lebih tinggi apalagi tingkat kualitas kopi, namun dinilai

tidak mendukung keberlanjutan pada lingkungan, padahal usaha tani kopi yang ramah lingkungan menjadi isu sentral perdagangan kopi secara global. Usaha para petani yang ramah lingkungan adalah usaha tani yang memperhatikan pada aspek secara jenis ekologi dalam pengolahan kopi jenis arabica [9].

Senyawa *polifenol* yang terkandung pada biji kopi robusta sangat bermanfaat sebagai antioksidan. Berkembangnya reaksi oksidasi pada tubuh didapati aktivasi dari antioksidan, dengan cara mencegah terbentuknya radikal bebas. Perbedaan dari suatu tumbuhan dapat menyebabkan perbedaan jumlah kandungan senyawa kimia agroekologi (iklim dan ketinggian tempat tumbuh) [10]. Itulah kenapa Si Pahit Lidah Besemah memanfaatkan internet sebagai media untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengorganisasikan ke seluruh dunia melalui satelit [11]. Internet semakin berkembang hingga internet menjadi kebutuhan utama saat ini, maka munculah sekarang istilah IoT (*Internet of Things*). Menurut *Wikipedia*, *Internet of Things* merupakan konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat *internet* sebagai konektivitas yang secara terus-menerus tersambung [12]. IoT merupakan sebuah teknologi komunikasi yang adanya memungkinkan pengendalian, berkomunikasi, bekerjasama dengan berbagai macam perangkat – perangkat keras, berkomunikasi data melalui jaringan internet. Sehingga bisa disimpulkan bahwa IoT merupakan media yang berfungsi menyambungkan atau menghubungkan sesuatu (*things*), yang tidak dioperasikan oleh manusia, ke *internet*. Adanya IoT ini sangat membantu untuk menyebarkan informasi lebih luas.

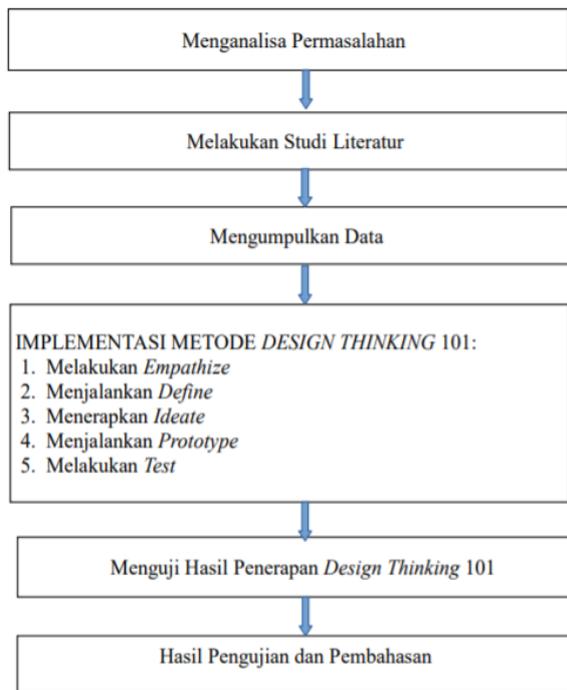
Menyebarkan adalah proses, cara dan perbuatan atau merupakan istilah penyebaran. Penyebaran arti dari kelas nomina atau kata benda sehingga penyebaran dapat menyatakan nama seseorang, tempat lokasi, atau segala sesuatu yang dibendakan. Informasi merupakan hasil pengolahan data atau cara-cara dan fakta yang dikumpulkan dengan metode tertentu seperti yang akan diterapkan oleh Si Pahit Lidah. Tentu saja informasi disebarluaskan melalui *internet* dan *website*, solusi yang digunakan yaitu menggunakan *web* berbasis awan dengan cara seret dan temple yang memungkinkan penggunaanya mampu membuat web HTML5.

2. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini akan menguraikan bagaimana tahapan kerangka berfikir penelitian yang saling berkaitan dengan kerangka kerja. Ada bagian tahapan yang akan memberi gambaran dalam bentuk kerangka, yang dapat dijelaskan mulai dari proses identifikasi masalah penelitian sampai dengan hasil dari penelitian.

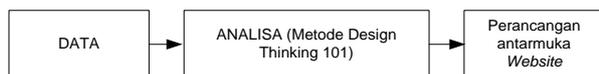
Kerangka kerja penelitian membahas tentang ketergantungan antara variabel satu dengan variabel lainnya untuk melengkapi dinamika situasi atau hal yang sedang atau akan diteliti atau visualisasi hubungan yang berkaitan dan dianggap perlu antara satu konsep

dengan konsep lainnya. Adapun kerangka kerja penelitian ini akan dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian, bahwa tahapan kerja terdiri dari menganalisa permasalahan, melakukan studi literatur, mengumpulkan data, implementasi metode Design Thinking 101, menguji hasil penerapan Design Thinking 101, hasil pengujian dan pembahasan. Untuk memudahkan dalam analisa dan perancangan antarmuka maka dibuat alur proses analisa perancangan seperti Gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Bagan Alir dan Perancangan

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data berupa informasi tentang pengguna mengenai kelayakan website yang dibangun berdasarkan website yang lama, tidak menjelaskan spesifik terhadap satu produk Si Pahit Lidah saja. Data didapat melalui kuisioner yang sesuai dengan kebutuhan. Demi kemudahan pengetahuan dari produk kopi Si Pahit Lidah dan solusi penyebaran informasi dari kedai kopi untuk lebih mudah. Kuisioner berupa formulir melalui secara *online* yang kemudian dikirim kepemilik kedai kopi Si Pahit Lidah, juga ke kontak teman-teman yang ada di area kota Pagar Alam dan Besemah. Formulir ini ditujukan hanya pada pengguna yang berusia mulai dari 17 tahun keatas. Setelah formulir kuisioner disebarluaskan, data-data yang terkumpul disusun dalam bentuk tabel. Dilakukan sebanyak dua kali kuisioner ini, tahap pertama pertanyaan dalam bentuk kebutuhan pengguna website yang akan dibuat.

Kuisioner kedua berupa pertanyaan kelayakan website yang sudah dibuat sesuai dengan permintaan pengguna.

Berikut data kuisioner tahap pertama Tabel 1.

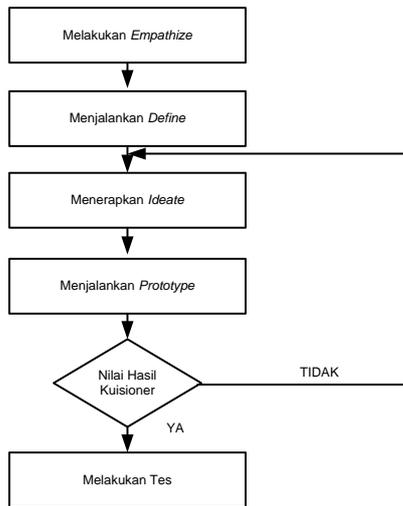
Tabel 1. Data Kuisioner Tahap Pertama

No	Nama	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Peminat Kopi
1	RJ	27	Wiraswasta	Ya
2	BP	20	Guru	Tidak
3	OL	36	Dosen	Ya
4	A	33	Developer	Ya
5	IS	32	Karyawan	Ya
6	DA	18	Mahasiswi	Ya
7	I	22	Mahasiswi	Ya
8	MRA	21	Karyawan	Ya
9	RR	25	Karyawan	Ya
10	EH	27	Karyawan	Ya
11	Y	22	Mahasiswi	Ya
12	H	36	Wiraswasta	Ya
13	S	21	Guru	Tidak
14	Rd	17	Mahasiswi	Tidak
15	RR	28	Karyawan	Ya
16	DP	20	Guru	Tidak
17	LP	18	Mahasiswi	Tidak
18	FB	19	Mahasiswi	Tidak
19	WY	19	Mahasiswi	Tidak
20	YH	25	Mahasiswi	Ya

Tabel 1. merupakan tabel dari data awal yang diperoleh dari hasil kuisioner para pengguna baik dari pelanggan atau pun umum.

Penjelasan dari proses Design Thinking 101 ini setelah melakukan pendekatan tahap kuisioner pertama untuk kebutuhan perancangan pada tampilan *website* selanjutnya. Apa saja yang menjadi kebutuhan dari tampilan *website* sebelumnya, yang mana *website* hanya menampilkan produk dan harga serta info yang kurang akurat mengenai informasi produk Si Pahit Lidah tersebut. Kuisioner tahap kedua yaitu apakah hasil perancangan antarmuka pada *website* sudah memenuhi atau belum, sesuai dengan metode yang digunakan metode Design Thinking 101 bahwa cukup 20 kuisioner untuk dapat menentukan hasil keakuratan nilai akhir dari kuisioner ini. Menurut pencipta metode Design Thinking 101, hasil dari nilai 0-100 yaitu rata-rata nilai akurasi dan dikatakan berhasil yaitu 68.

Penerapan Design Thinking pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk flowchart sistem proses pada metode Design Thinking 101 yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Flowchart Proses Metode Design Thinking 101

Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* pengguna dari yang umum hingga pelanggan dari Si Pahit Lidah. Sama halnya dengan *prototype* proses ini bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan. Menjadi tolak ukur dalam menentukan hasil yang akurasi dari nilai skor yang telah ditentukan pada Tabel 2.

Tabel 2. Likert Scale

Scale	Category
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Pada Tabel 2 menampilkan nilai skala dan kategori.

Website yang sudah dibuat akan diuji coba maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna.

Tabel 3. Standar Kuisisioner Perangkat Lunak *Usability System*

No			Skor	
1	Saya akan mengunjungi <i>website</i> ini sesegera mungkin	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
2	Menurut saya <i>website</i> ini mudah digunakan	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
3	Saya menemukan sub menu yang tidak berfungsi	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
4	Saya berharap banyak yang berkunjung ke <i>website</i> Si Pahit Lidah Besemah secepat mungkin	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
5	Saya merasa sangat percaya diri karena <i>website</i> user friendly	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
6	Saya menemukan sistem yang tidak lengkap	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
7	Saya masih membutuhkan bantuan untuk menggunakan <i>website</i>	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
8	Terlalu banyak tampilan yang tidak penting pada sistem	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
9	Saya menemukan sistem yang rumit	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
10	Saya perlu belajar banyak sebelum	Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju

Tabel 4. Data User dari Kuisisioner Kedua

No	Nama	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Peminat Kopi
1	B	27	Wiraswasta	Ya
2	N	20	Karyawan	Ya
3	TA	29	Staff Sekolah	Ya
4	EP	28	Guru	Ya
5	I	32	Karyawan	Tidak
6	RODP	18	Mahasiswa	Ya
7	ADM	22	Mahasiswa	Ya
8	MAR	21	Karyawan	Ya
9	RE	25	Karyawan	Ya
10	MRTI	27	Karyawan	Ya
11	R	24	Karyawan	Ya
12	RA	36	Wiraswasta	Ya
13	HAP	26	Karyawan	Ya
14	YA	17	Mahasiswa	Tidak
15	A	28	Karyawan	Ya
16	MDT	27	Wiraswasta	Ya
17	R	18	Mahasiswa	Tidak
18	MA	35	Wiraswasta	Ya
19	J	35	Wiraswasta	Ya
20	KA	29	Karyawan	Ya

Pada Tabel 3 merupakan pertanyaan standar dari SUS (*Software Usability System*) menggunakan acuan *likert scale*, untuk mendapatkan skor nilai yang nantinya akan dijumlahkan dengan rumus SUS dan mendapatkan nilai akhir skor.

Langkah pertama menghitung skor dari kuisisioner. Skor dari skala 1-5, *Software Usability System* (SUS) memiliki metode perhitungan yang berbeda. Pernyataan nomor 1 ke 5 adalah dasar dari rumus $(X_i - 1)$ dan pernyataan nomor 6 ke 10 adalah penjumlahan dari rumus $(5 - X_i)$. Skor dari masing-masing responden sebagai X_n , untuk mendapatkan skor akhir, menggunakan $(X_n \times 2.5)$. Ini dasar untuk mendapatkan skor dari 0- 100.

Berdasarkan hasil data kuisisioner tahap kedua, maka dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 ini merupakan data kuisisioner terakhir, sesuai dengan teori dari Nielsen's, bahwa cukup 20 data untuk bisa menentukan data akurasi untuk mengambil langkah selanjutnya untuk merancang *website*.

Skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat. Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata-rata. Jika skor yang didapat dibawah 68 berarti ada masalah pada *usability* dan butuh perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Data didapat melalui kuisisioner yang sesuai dengan kebutuhan. Demi kemudahan pengetahuan dari produk kopi Si Pahit Lidah Besemah dan solusi penyebaran informasi dari kedai kopi untuk lebih mudah. Kuisisioner berupa formulir melalui secara *online* yang kemudian dikirim kepemilik kedai kopi Si Pahit Lidah Besemah, juga ke kontak teman-teman yang ada di area kota Pagar Alam dan Besemah. Formulir ini ditujukan hanya pada pengguna yang berusia mulai dari 17 tahun keatas. Setelah formulir kuisisioner disebarluaskan, data-data yang terkumpul disusun dalam bentuk tabel. Dilakukan sebanyak dua kali kuisisioner ini, tahap pertama pertanyaan dalam bentuk kebutuhan pengguna *website* yang akan dibuat. Kuisisioner kedua berupa pertanyaan kelayakan *website* yang sudah dibuat sesuai dengan permintaan pengguna.

Tabel 5 menampilkan skor masing-masing responden menggunakan SUS dari 10 pertanyaan. Pertanyaan dalam Bahasa Indonesia untuk memudahkan dalam kepentingan evaluasi. Kuisisioner ditetapkan sebanyak 20 responden.

Tabel 5. Skor Software *Useability System*

Respondent	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
1	3	5	5	5	5	1	1	1	1	1
2	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1
3	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1
4	4	5	5	5	5	1	1	1	1	1
5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1
6	4	5	5	5	5	2	1	1	1	1
7	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3
8	3	4	4	3	4	2	2	2	1	1
9	5	5	5	5	5	3	2	1	1	1
10	5	5	5	5	5	1	2	1	1	1
11	3	5	4	5	5	1	1	1	1	1
12	5	5	5	5	5	1	1	1	1	2
13	4	4	4	4	4	2	2	2	1	1
14	4	4	5	5	3	1	3	1	1	1
15	5	5	5	5	5	1	1	2	1	1
16	3	3	4	4	4	2	3	2	2	2
17	4	5	5	5	5	2	1	1	1	1
18	5	4	4	4	4	1	1	2	2	2
19	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2
20	4	5	5	5	5	1	1	1	1	1

Berikut penjumlahan skor SUS untuk mendapatkan hasil akhir skor:

$$SkorSUS = ((X1 - 1) + (X2 - 1) + (X3 - 1) + (X4 - 1) + (X5 - 1) + (5 - X6) + (5 - X7) + (5 - X8) + (5 - X9) + (5 - X10)) * 2.5$$

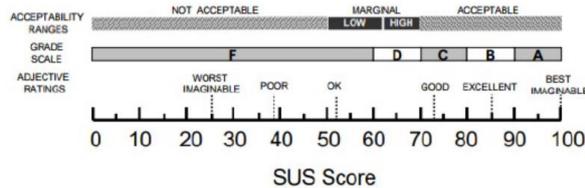
$$\begin{aligned} \text{a. R1} &= ((3 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1)) * 2.5 \\ &= (38 \times 2.5) \\ &= 95 \\ \text{b. R2} &= ((5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1)) * 2.5 \\ &= (40 \times 2.5) \\ &= 100 \\ \text{c. R3} &= ((4 - 1) + (4 - 1) + (4 - 1) + (4 - 1) + (4 - 1) + (5 - 2) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1)) * 2.5 \\ &= (34 \times 2.5) \\ &= 85 \\ \text{d. R4} &= ((4 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1)) * 2.5 \\ &= (39 \times 2.5) \\ &= 97.5 \\ \text{e. R5} &= ((5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1) + (5 - 1)) * 2.5 \\ &= (40 \times 2.5) \\ &= 100 \end{aligned}$$

Tabel 6. Skor Final Software Usability System

Respondent	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Score	SUS Score
1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34	85
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
7	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	26	65
8	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	30	75
9	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	37	92,5
10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
11	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	37	92,5
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
13	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	32	80
14	3	3	4	4	2	4	2	4	4	4	34	85
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
16	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	27	67,5
17	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
18	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	33	82,5
19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	87,5
20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5

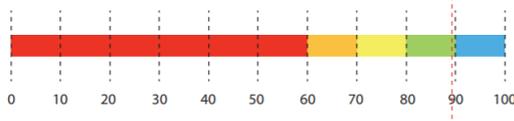
Tabel 6 Hasil skor final SUS dari 0-100, setelah nilai skor responden dijumlahkan maka langkah selanjutnya menghitung nilai rata-rata skor

SUS memiliki standar kuisisioner. Skor pada SUS akan menunjukkan nilai skor masing-masing devisa. Si Pahit Lidah melebihi dari skor 70.



Gambar 4. Skor SUS

Pada tabel masing-masing kelas, A, B, C, dan kelas D. Masing-masing kelas memiliki standar nilai skor, kelas A 91-100, kelas B 81-90, kelas C 71-80 dan kelas D 61-70. Skor SUS juga menunjukkan bahwa nilai skor diatas 82 maka layak dan nilai skor dibawah 67 maka tidak layak. Nilai skor SUS untuk Si Pahit Lidah pada rentan nilai adalah 83 Gambar 5.



Gambar 5. Skor SUS Website Si Pahit Lidah Besemah

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada laporan penelitian serta hasil pembahasan. Melalui sistem yang dibangun menggunakan metode Design Thinking 101 mampu memberikan dampak yang positif kepada pengguna website dan pelanggan Si Pahit Lidah dalam memberikan informasi yang tepat dan akurat kepada pengguna sehingga terhindar dari salahnya pencarian informasi mengenai waktu operasional kedai kopi dan jenis kebutuhan lainnya. Penggunaan sistem metode

Design Thinking 101 sangat mudah, karena melalui pendekatan. Tahapan yang sudah ditentukan, dilanjutkan dengan ditentukan dengan *likert scale* dan dijumlahkan menggunakan *Software Usability System* (SUS) yang akan memberikan nilai akurasi yang sudah ditetapkan yaitu nilai 0-100. Nilai yang ditunjukkan yaitu 83 melalui skor SUS, maka sudah dikatakan layak. Sebaliknya apabila nilai dibawah 68 maka hasil belum dikategorikan layak pada *website*. Saran pengembangan *website* dimasa datang.

Daftar Rujukan

[1] Rofi, A. (2018). Strategi Peningkatan Pendapatan Petani Kopi di Desa Boafeo Kecamatan Maukaro Kabupaten Ende NTT. *Majalah Geografi Indonesia*, 32(1), 77–83.

[2] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum Jurnal Sainifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. DOI: <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50> .

[3] Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum Jurnal Sainifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. DOI: <http://dx.doi.org/10.35138/organum.v2i1.51> .

[4] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 219. DOI: <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549> .

[5] Amalia, S., Hafiar, H., & Budiana, H. R. (2018). Hubungan Kegiatan Workshop Design Thinking dengan Sikap Peserta Terhadap Kewirausahaan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8 (2), 210–218. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p210-218> .

[6] Nusyirwan, D. (2018). Design Thinking Sebagai Bridge of Innovation Perguruan Tinggi dan Industri di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, 7(2), 86–94. DOI: <https://doi.org/10.31629/sustainable.v7i2.451> .

[7] Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech dan Politeknik Palcomtech.

- Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. DOI: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342> .
- [8] Sari, Y. K., Widayati, A., & Prayogi, B. (2018). Pengaruh Konseling dengan Pendekatan Thinking, Feeling dan Acting (TFA) terhadap Tekanan Darah Pasien Pre Operasi Katarak. *Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal Ners Midwifery)*, 5(2), 090–096. DOI: <https://doi.org/10.26699/jnk.v5i2.ART.p090-096>
- [9] Saragih, J. R. (2018). Aspek Ekologis dan Determinan Produksi Kopi Arabika Spesialti di Wilayah Dataran Tinggi Sumatera Utara. *Jurnal Wilayah dan Lingkungan*, 6(2), 74-87. DOI: <https://doi.org/10.14710/jwl.6.2.74-87> .
- [10] Yusup, P. M., Komariah, N., Prahatajaja, N., & CMS, S. (2019). Pemanfaatan Internet Untuk Penghidupan di Kalangan Pemuda Pedesaan. *Baca Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 40(2). DOI: <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.491> .
- [11] Fragastia, V. A., & Rahmad, I. F. (2019). Penerapan Internet of Things (IoT) Untuk Mendeteksi Kadar Alkohol Pada Pengendara Mobil. *Industrial Engineering System and Management (IESM) Journal*, 1(1).
- [12] Rozaq, A., Hardinto, R. K., Annurrahman., & Susanti, D. (2018). Sistem Informasi Pembayaran Tambahan Penghasilan Berdasarkan Beban Kerja pada Dinas Pendidikan dan Kenudayaan Kabupaten Tanah Bumbu. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.31961/positif.v4i1.531> .