

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Hasil perancangan *website* katalog produk PERURI menggunakan metode *hybrid* antara *Design Thinking* dan *Design Sprint* menunjukkan adanya fleksibilitas dalam proses kreatifnya. *Design Sprint* memberikan kerangka kerja lima hari yang terstruktur untuk validasi ide, namun pada praktiknya, desainer akan selalu memiliki ruang untuk melakukan improvisasi berdasarkan temuan di lapangan. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa pengembangan sebuah desain tidak selalu terbatas durasi waktu yang kaku, melainkan mengikuti kebutuhan pengguna dan kompleksitas masalah yang dihadapi.

Perancangan *website* katalog produk PERURI ini bersifat iteratif, yang menunjukkan bahwa setiap tahapan bisa diulang kembali, bisa dilewati lebih dari satu kali, guna mencapai solusi yang optimal. Oleh karena itu, pengembangan belum tentu benar dan mutlak hasilnya. Desain *website* ini merupakan sebuah hipotesis yang harus terus diuji, maka dari itu umpan balik *user* pada tahap *user testing* diperlukan dan menjadi landasan dalam perancangan ini guna melakukan perbaikan dan penyesuaian desain secara berkelanjutan.

B. SARAN

Perancangan ini belum mencakup pengembangan halaman detail produk secara menyeluruh dan penuh untuk seluruh pilar bisnis PERURI, belum ada juga integrasi *back-end* fungsional, penambahan mode gelap, audio, serta belum adanya fitur aksesibilitas untuk pengguna dengan kebutuhan khusus. Aspek-aspek tersebut sangat terbuka untuk dikembangkan kedepannya dan diteliti. Selain itu, penelitian selanjutnya dengan sampel yang lebih besar dan beragam, termasuk responden dari luar Pulau Jawa akan memberikan validasi yang lebih komprehensif.

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penerapan metode *hybrid Design Thinking* dan *Design Sprint* untuk perancangan media informasi digital seperti *website*, dikarenakan dapat diterapkan sebagai solusi efisiensi waktu produksi dan kedalaman riset pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability*. New Riders.

Jurnal

Arthalia, I. (2021). Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di Sma Negeri 1 Punggur Lampung Tengah. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)*, 1(2).
<https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/jiki/article/view/1529>

Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123. <https://uxpajournal.org/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-adjective-rating-scale/>

Bjarnason, E., Lang, F., & Mjöberg, A. (2023). An empirically based model of software prototyping: a mapping study and a multi-case study. *Empirical Software Engineering*, 28, 1-47. <https://doi.org/10.1007/s10664-023-10331-w>.

Brooke, J. (1996). SUS: A "quick and dirty" usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, I. L. McClelland, & B. Weerdmeester (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–194). Taylor & Francis.
https://www.researchgate.net/publication/319394819_SUS_-_a_quick_and_dirty_usability_scale

Dudka, N. (2025). THE ROLE OF DIGITAL PLATFORMS IN SHAPING THE PUBLIC INFORMATION SPACE. *Věda a perspektivy*.
[https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-6\(49\)-186-195](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2025-6(49)-186-195).

- Garett, R., Chiu, J., Zhang, L., & Young, S. D. (2016). A Literature Review: Website Design and User Engagement. *Online journal of communication and media technologies*, 6(3), 1. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4974011>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=788499&val=12956&title=Website%20Design%20As%20Pro>
- Kim, Y. (2020). Adopting Design Thinking for Website Innovation: Case Studies of Korean Award Winners. *Korean Society for Emotion and Sensibility*. <https://doi.org/10.14695/kjsos.2020.23.1.57>.
- Lubis, M., Kusumasari, T., & Hakim, L. (2018). The Indonesia Public Information Disclosure Act (UU-KIP): Its Challenges and Responses. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 8, 94-103. <https://doi.org/10.11591/ijece.v8i1.pp94-103>.
- Malladi, N., & Kumar, S. (2025). Human-Centered Product Design in the Tech Industry: Prioritizing User Needs in the Digital Landscape. *Journal of Quantum Science and Technology*. <https://doi.org/10.63345/jqst.v2i1.190>.
- Nida, S., Akbar, R., & Rahmatulloh, A. (2024). Approach Integration Design Sprints to Design Thinking in Learning Management System Sakattaku. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*. <https://doi.org/10.23917/khif.v10i1.4833>.
- Noor, M. U. (2019). Inisiasi masyarakat informasi di Indonesia melalui implementasi keterbukaan informasi publik: satu dekade undang-undang keterbukaan informasi publik. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 7(1), 11-22.

<https://scholar.archive.org/work/qurrx574yvb6rnfogx5u5htqma/access/wa-yback/http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/7261/pdf>

Saputra, R. H., & Aprianto, T. (2024). APPLICATION OF ERGONOMIC WEB DESIGN PRINCIPLES IN IMPROVING COMPANY PROFILE EFFICIENCY. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi dan Teknik Informatika*, 6(1), 32-41. <https://naratif.utb-univ.ac.id/index.php/naratif/article/view/277>

Sarumaha, J. V., Anggusti, M., & Haryono, F. (2024). ANALISIS HUKUM KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK SEBAGAI PENERAPAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE PADA PT PELINDO (PERSERO) REGIONAL 1. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara*, 6(1). <https://ijurnal.com/1/index.php/jpkn/article/view/398>

Sitindaon, R., Esther, J., & , D. (2025). Law Enforcement and Prosecution Of Counterfeit Money Distribution Activities In Enhancing National Banking Security. *Indonesian Journal of Law and Justice*. <https://doi.org/10.47134/ijlj.v2i3.3614>.

Syamala, S., Shrivastava, A., & Karmakar, S. (2025). Identifying interface design factors impacting user experience in digital learning platforms-A pilot study. *Social Sciences & Humanities*, 12(2), 55–68. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291125003900>

Tijow, L., & Hayat, H. (2021). Application of Good Corporate Governance (GCG) in State-Owned Enterprises. *ARISTO*. <https://doi.org/10.24269/ars.v9i2.2545>.

Tomar, A., Gupta, R., Mehta, S., & Sharma, S. (2023). An Overview of Security Materials in Banknotes and Analytical Techniques in Detecting

Counterfeits. *Critical Reviews in Analytical Chemistry*, 54, 2865 - 2878.
<https://doi.org/10.1080/10408347.2023.2209185>.

Yulius, R., Neta, F., Nasrullah, M., & Rambe, M. (2020). Implementation of Task-Centered Design in a Web-Based Catalogue. *Proceedings of the 2nd International Media Conference 2019 (IMC 2019)*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.029>.

Website

Google Ventures. (2010). *Sprint: Solve big problems and test new ideas in just five days*. <https://www.gv.com/sprint/>

International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241-210:2019 ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*. ISO.
<https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2023*. Jakarta: Kominfo.
https://imdi.sdmdigital.id/publikasi/Final%20IMDI%202023_R1-1.pdf

Kompas.com. (2022, 19 November). *Viral, video uang 1.0 disebut uang kertas baru Rp 1 juta, ini kata Peruri*. Kompas.com.
<https://www.kompas.com/tren/read/2022/11/19/063100665/viral-video-uang-1.0-disebut-uang-kertas-baru-rp-1-juta-ini-kata-peruri>

Nessler, D. (2016, September 3). *How to mash-up and benefit from PM and the design thinking process*. UX Collective on Medium.
<https://uxdesign.cc/how-to-mash-up-and-benefit-from-pm-and-hcd-ux-design-thinking-89ea28f47a63>

Nielsen Norman Group. (2024). *Visual design cheat sheet: Wireframe*. Nielsen

Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/visual-design-cheat-sheet/#Wireframe>

PERURI. (2024). *Tentang Peruri*. Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Peruri. <https://ppid.peruri.co.id/informasipublik/berkala/detail/tentang-peruri>

Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia. (2024). *Company profile*. PERURI. <https://www.peruri.co.id/about/company/profile>

Tempo.co. (2024, Juni 9). *Mengenal 7 produk Peruri, perusahaan yang mengelola INA Digital*. Tempo. <https://www.tempo.co/ekonomi/mengenal-7-produk-peruri-perusahaan-yang-mengelola-ina-digital-50955>

Vetan, J. (2019, September 13). *Design Sprints vs Design Thinking vs Agile*. Design Sprint Academy. <https://medium.com/design-sprint-academy/design-sprints-vs-design-thinking-vs-agile-49afea5bedfe>

White, S. K. (2021, August 26). *What is design thinking? An agile method for innovation*. CIO. <https://www.cio.com/article/196199/what-is-design-thinking-an-agile-method-for-innovation.html>.

Peraturan

Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1971 tentang Pembentukan Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2019 tentang Perusahaan Umum (Perum) Percetakan Uang Republik Indonesia.

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2023 tentang Percepatan Transformasi Digital dan Penyelenggaraan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik.

Undang-undang (UU) Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik.



