



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8637-8652

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Sistem Layanan Pembuatan buku Pelaut *Online* Menggunakan Metode *Design Thinking* dan Pendekatan Desain Prototipe Digital

Muhammad Mahdani^{1✉}, Maulidiah Rahmawati², Akhmad Kasan Gupron³, Muh. Dahri⁴

Politeknik Pelayaran Surabaya

Email: mahdani312@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang pengembangan system layanan penerbitan buku pelaut online yang efisien juga efektif, selain itu penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui antusias pengguna jasa terhadap pengembangan layanan system penerbitan buku pelaut *online*. Metode yang digunakan dalam perancangan pengembangan sistem ini adalah *design thinking*. Metode ini digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan calon pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah desain antarmuka pengguna (*User interface*) berbasis *website* yang dirancang menggunakan figma dan telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Desain tersebut kemudian diuji menggunakan *Net Promoter Score* (NPS) melalui kuesioner yang disertai gambar desain, yang dinilai secara langsung oleh para pengguna jasa.

Kata Kunci: *Sistem Layanan, Buku, Pelaut, Online*

Abstract

This research aims to design an efficient and effective online seafarer's book publishing service system, besides that this research is also carried out to find out the enthusiasm of service users for the development of online seafarer's book publishing service services . The method used in designing the development of this system is *design thinking*. This method is used to find a solution to a problem by means of a collaborative process with potential users so that the resulting product can be in accordance with the needs and desires of the user. The results of the study show that a *website-based user interface* design is designed using figma and has been adapted to the needs of the user. The design was then tested using *the Net Promoter Score* (NPS) through a questionnaire accompanied by design drawings, which were assessed directly by the service users.

Keywords: *Service Systems, Books, Seafarers, Online*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, sektor maritim mengalami perubahan besar akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu elemen krusial dalam industri ini adalah penerbitan buku pelaut, yakni dokumen resmi yang wajib dimiliki oleh pelaut guna memenuhi ketentuan hukum dan standar keselamatan di laut. Buku pelaut berperan sebagai bukti keahlian serta rekam jejak pengalaman kerja seorang pelaut, menjadikannya dokumen yang sangat esensial. Namun, proses penerbitannya masih menghadapi berbagai hambatan, seperti birokrasi yang kompleks, waktu pemrosesan yang lama, serta akses layanan yang terbatas.

Dengan meningkatnya jumlah pelaut dan semakin rumitnya regulasi yang harus dipatuhi, diperlukan sistem penerbitan yang lebih efisien dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, layanan penerbitan buku pelaut berbasis daring menjadi alternatif yang menarik. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses penerbitan menjadi lebih cepat, transparan, dan mudah dijangkau oleh para pelaut. Namun, agar sistem ini dapat benar-benar memenuhi ekspektasi pengguna, diperlukan metode untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap layanan yang diberikan.

Salah satu cara efektif dalam mengukur antusias pengguna adalah dengan menggunakan *Net Promoter Score* (NPS). Metode ini merupakan alat evaluasi sederhana tetapi memiliki kekuatan besar dalam mengidentifikasi loyalitas pengguna serta memperoleh wawasan mengenai pengalaman mereka. Dengan hanya mengajukan satu pertanyaan utama yakni sejauh mana pengguna bersedia merekomendasikan layanan tersebut kepada orang lain. NPS mampu memberikan gambaran menyeluruh terkait

kepuasan serta loyalitas pelanggan. Hasil analisis dari metode ini dapat digunakan sebagai dasar dalam meningkatkan kualitas layanan agar lebih optimal.

Namun, sekadar mengukur antusias pengguna tidaklah cukup. Untuk dapat merancang sistem penerbitan buku pelaut berbasis daring yang efektif, dibutuhkan pendekatan yang lebih komprehensif dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Dalam konteks ini, pendekatan *Design Thinking* memiliki peran yang signifikan. *Design Thinking* adalah metode inovatif yang bertumpu pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, identifikasi tantangan yang mereka hadapi, serta pengembangan solusi yang kreatif dan relevan. Melibatkan pengguna dalam setiap tahapan proses desain memungkinkan sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan serta harapan mereka.

Implementasi *Design Thinking* dalam pengembangan sistem penerbitan buku pelaut daring mencakup beberapa tahap utama, yaitu empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Pada tahap empati, pengembang harus memahami secara mendalam kendala serta pengalaman yang dihadapi pelaut dalam mengurus penerbitan buku pelaut. Hal ini dapat dilakukan melalui wawancara, survei, serta observasi langsung guna memperoleh data yang akurat dalam merumuskan permasalahan utama yang perlu diselesaikan.

Setelah permasalahan diidentifikasi, tahap berikutnya adalah ideasi, yakni menghasilkan berbagai alternatif solusi yang dapat diterapkan. Dalam tahap ini, kolaborasi antara tim pengembang dan pengguna sangat diperlukan guna menghasilkan gagasan yang inovatif dan aplikatif. Setelah berbagai ide dikembangkan, dilakukan pembuatan prototipe sebagai model awal dari sistem yang diusulkan. Prototipe ini kemudian diuji oleh pengguna untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan dalam penyempurnaan sebelum sistem resmi diluncurkan.

Dengan menggabungkan metode pengukuran antusias pengguna menggunakan NPS dan pendekatan *Design Thinking*, diharapkan dapat tercipta sistem penerbitan buku pelaut daring yang tidak hanya lebih efisien, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Dampak positif dari inovasi ini tidak hanya dirasakan oleh para pelaut, tetapi juga oleh pemangku kepentingan lainnya dalam industri maritim, seperti perusahaan pelayaran, lembaga pendidikan, serta otoritas regulator.

Lebih dari itu, penelitian ini memiliki dampak yang lebih luas dalam konteks transformasi layanan publik di era digital. Seiring dengan semakin banyaknya layanan yang

beralih ke *platform* daring, pemahaman terhadap kebutuhan pengguna menjadi semakin penting bagi penyedia layanan. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, layanan publik dapat dikembangkan menjadi lebih responsif, transparan, serta memiliki kualitas yang lebih baik.

Perancangan desain digital sistem layanan pembuatan buku pelaut ini menggunakan Figma. Figma adalah salah satu *design tool* berbasis *open source* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, desktop, *website* dan lain-lain. Figma banyak digunakan oleh mereka yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis (Albert et al., 2021)

Kesimpulannya, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi dalam perancangan sistem layanan penerbitan buku pelaut daring yang lebih efektif dan efisien, sekaligus meningkatkan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya relevan bagi pengembang sistem, tetapi juga bagi para pelaut dan pemangku kepentingan lainnya dalam industri maritim. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan ekosistem yang lebih baik bagi pelaut dapat terbentuk, yang pada akhirnya akan mendukung pertumbuhan dan perkembangan sektor maritim secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *design thinking* dimana metode ini memiliki 5 tahap penelitian, berikut adalah pembahasan terkait hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Sistem Layanan Pembuatan Buku Pelaut *Online* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* Dan Pendekatan Prototipe Digital".

Pada penelitian ini pengujian sistem akan menggunakan NPS (*Net Promoter score*) untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap layanan pembuatan buku pelaut online. *Net Promoter Score* (NPS) adalah salah satu metode yang dikembangkan oleh Reichheld (2011) untuk melacak loyalitas, keterlibatan, dan antusiasme pelanggan. NPS merupakan metode yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga metode ini banyak digunakan oleh sebuah perusahaan untuk mengukur seberapa kuat dan besar suatu merek yang akan direkomendasikan oleh pelanggan dibandingkan merek lain (Baehre et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap pertama ini peneliti melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna jasa untuk dapat memahami keinginan serta apa yang dibutuhkan oleh pengguna jasa. Berdasarkan hasil observasi secara langsung yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan praktik darat di Kantor Kesyahbandaran dan Otoritas Pelabuhan Utama Tanjung Perak. Peneliti menemukan suatu keluhan dan kendala dari para pengguna jasa saat ingin membuat atau menerbitkan buku pelaut baru, Para pengguna jasa merasa bahwa prosedur penerbitan buku pelaut saat ini kurang efisien dan efektif meskipun sudah memiliki *website* buku pelaut *online* untuk pengurusannya. Hal ini dikarenakan fitur yang terdapat dalam *website* tersebut hanya berisi pendaftaran permohonan penerbitan buku pelaut , Dimana permohonan tersebut hanya mengambil kuota untuk mengurus secara langsung ke kantor terkait dan pengumpulan dokumen persyaratan masih dilakukan secara *offline*, sehingga para pengguna jasa paling tidak minimal harus dua kali datang ke kantor untuk menyelesaikan penerbitan buku pelaut tersebut bahkan bisa lebih jika terjadi kesalahan dalam pengurusan dokumen persyaratannya.



Gambar 1. Survey mengenai keluhan dan kendala *website* buku pelaut

Berdasarkan kasus diatas maka peneliti melakukan wawancara terhadap para pengguna jasa untuk mengetahui kebutuhan para pengguna jasa. Wawancara dilakukan dengan menggunakan *zoom meeting* kepada pengguna jasa dengan menanyakan mengenai apa saja fitur yang perlu ditambahkan dan dibutuhkan oleh pengguna jasa untuk *website* buku pelaut *online*.



Gambar 2. Wawancara mengenai kebutuhan perancangan *website*

Define

Tahap *define* dilakukan setelah memperoleh pemahaman yang jelas mengenai permasalahan spesifik yang dialami pengguna berdasarkan kebutuhan mereka. Pemahaman ini diperoleh dari hasil observasi pada tahap *empathize*. Data yang dikumpulkan selama proses empati kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi serta menentukan fokus utama permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Setelah memahami kebutuhan pengguna jasa terkait website yang akan dirancang dalam penelitian ini, tahap *define* dilakukan dengan menyusun daftar kebutuhan website serta menetapkan tujuan pengguna (*user goal*). Daftar kebutuhan tersebut disusun untuk mengembangkan ide atau konsep yang mendukung pembuatan desain *website* agar selaras dengan kebutuhan pengguna jasa.

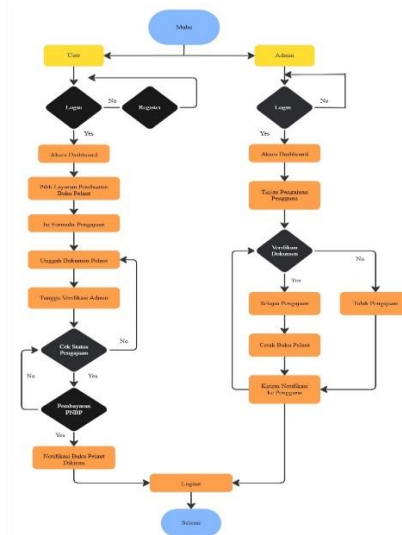


Gambar 3. *User Goals Website* buku pelaut

Ideate

Setelah mengidentifikasi permasalahan dan mendefinisikan pengguna pada tahap *define*, langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai ide yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Langkah berikutnya dalam perancangan ini adalah mengembangkan ide atau konsep untuk *website* yang akan dibuat. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun *user flow* untuk mengetahui alur pengguna Ketika mengakses *website* buku pelaut *online* serta mempermudah untuk membantu *desainer* dalam menentukan alur sebelum membuat desain *interface website* serta menghindari navigasi yang terlalu kompleks, sehingga meningkatkan kemudahan penggunaan dan menciptakan pengalaman yang lebih ramah pengguna (*user-friendly*).



Gambar 4. *User Flow* Alur Sistem Penerbitan Buku Pelaut

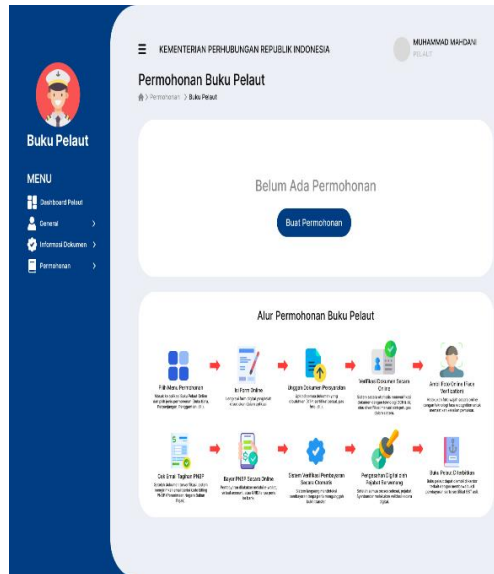
Prototype

Pada tahap ini peneliti merancang desain akhir atau *high fidelity* berdasarkan ide yang telah dikembangkan sebelumnya. Proses pembuatan desain antarmuka dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Figma. Hasil desain yang telah disempurnakan dapat dilihat pada tabel-tabel berikut :



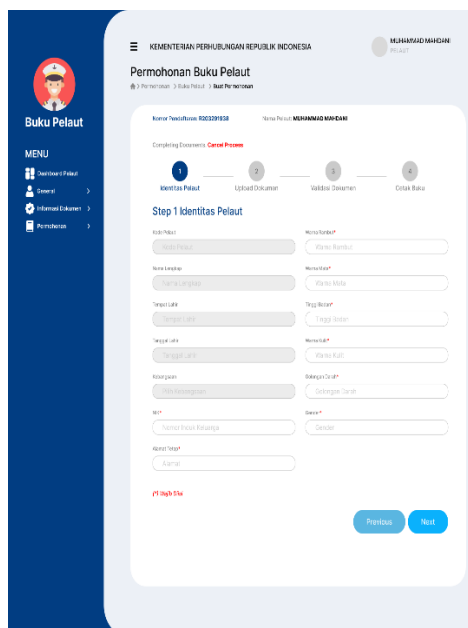
Gambar 5. Tampilan Login *Website* pelaut

Pada tampilan tersebut menunjukkan halaman login *website*. Sebelum mengakses *website* tersebut para pengguna jasa harus login terlebih dahulu dengan mengisi *username* dan *password* akun pelaut mereka, apabila belum mempunyai akun pelaut bisa terlebih dahulu untuk membuat akun pelaut.



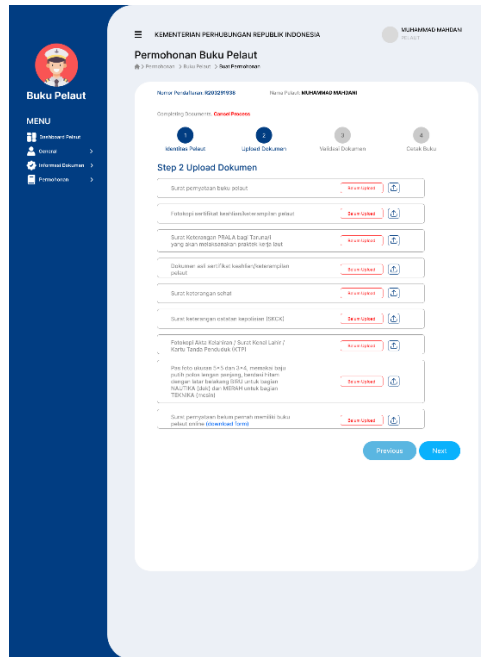
Gambar 6. Tampilan buat permohonan buku pelaut

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan halaman untuk membuat permohonan penerbitan buku pelaut baru serta penjelasan alur permohonan penerbitan buku pelaut. Pada halaman ini apabila pengguna jasa ingin membuat buku pelaut baru bisa langsung menekan tombol buat permohonan.



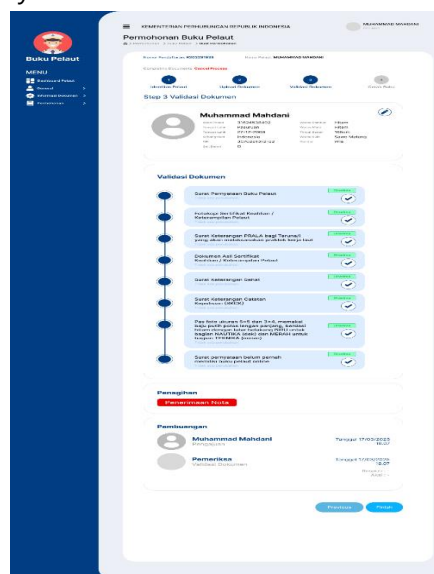
Gambar 1. Tampilan Identitas Pelaut

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan halaman untuk mengisi identitas pelaut. Tampilan identitas pelaut tersebut merupakan langkah pertama dalam penerbitan buku pelaut baru, para pengguna jasa harus melengkapi semua identitas yang diminta tersebut untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.



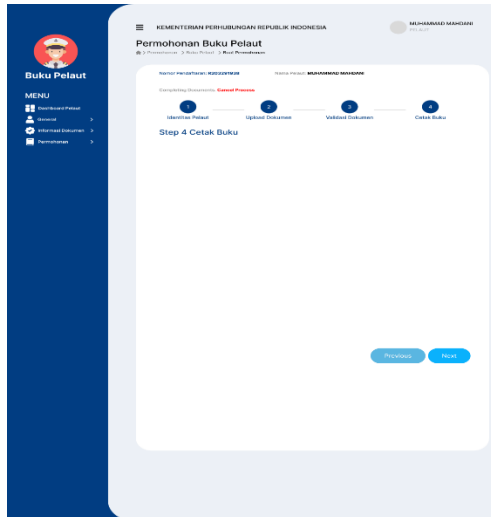
Gambar 2. Tampilan *Upload* Dokumen

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan halaman untuk *upload* dokumen atau berkas – berkas yang harus dilengkapi oleh para pengguna jasa. Tampilan tersebut merupakan langkah kedua dalam proses penerbitan buku pelaut baru dan setelah pengguna jasa melengkapi dan mengunggah semua dokumen yang diminta maka bisa melanjutkan ke langkah berikutnya.



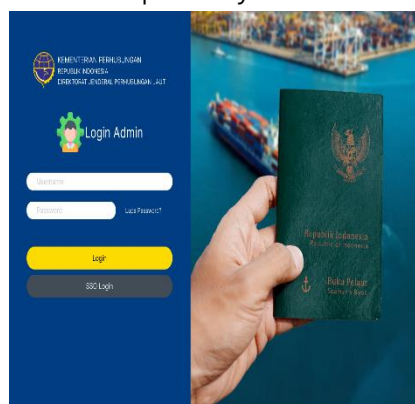
Gambar 9. Tampilan Validasi Dokumen

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan halaman untuk validasi dokumen. Tampilan tersebut merupakan langkah ketiga dalam penerbitan buku pelaut baru, jadi setelah pengguna jasa mengunggah dokumen pada langkah kedua pemeriksa dari instansi terkait mengecek dokumen – dokumen yang telah di unggah, apabila dokumen – dokumen tersebut belum valid maka pemeriksa akan memberitahu pengguna jasa untuk mengunggah ulang dokumen yang diminta oleh pemeriksa melalui fitur komunikasi yang terdapat pada tampilan tersebut.



Gambar 3. Tampilan Cetak Buku Pelaut

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan langkah terakhir dalam proses penerbitan buku pelaut baru. Setelah melakukan pembayaran PNPB dan mendapat email bahwa buku pelaut telah dicetak maka pengguna jasa bisa mengambil buku pelaut tersebut di instansi terkait dengan membawa bukti pembayaran beserta sertifikat BST asli mereka.



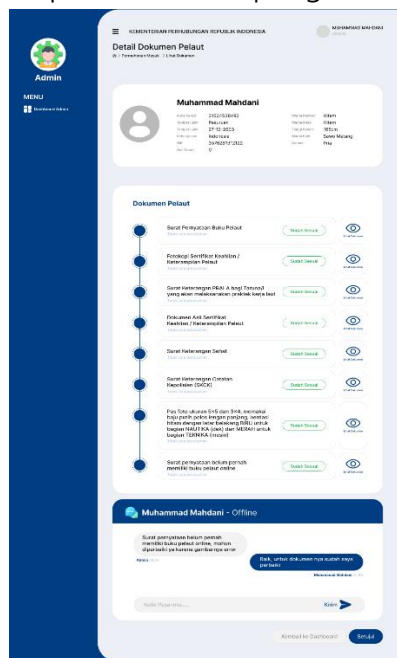
Gambar 4. Tampilan Login Admin

Pada tampilan tersebut menunjukkan halaman login *website* admin. Sebelum mengakses *website* tersebut admin harus login terlebih dahulu dengan mengisi *username* dan *password* mereka.



Gambar 5. Tampilan *Dashboard* Admin

Pada gambar tersebut menunjukkan tampilan *dashboard* admin. Pada tampilan ini berisi daftar para pemohon yang ingin membuat buku pelaut baru, Admin bisa menekan tombol lihat dokumen untuk masuk pada halaman pengecekan dokumen pemohon.



Gambar 6. Tampilan Detail Dokumen Pemohon

Pada tampilan tersebut admin dapat melihat dokumen yang telah diunggah pemohon dan apabila terdapat kekurangan ataupun kesalahan pada dokumen yang diunggah, admin dapat memberitahu pada kolom chat agar pemohon dapat melakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, admin memverifikasi ulang dan jika sudah benar semua maka admin menyetujui permohonan tersebut.

Test

Pada tahap kelima atau tahap terakhir pada penelitian ini, peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan *net promoter score*. Tujuan dari pengujian *net promoter*

score adalah untuk mengukur dan mengetahui kepuasan pengguna jasa terhadap desain perancangan pengembangan website yang telah dirancang oleh peneliti.

Pengujian *net promoter score* ini akan dilakukan pada tiga puluh partisipan yang merupakan pengguna jasa dalam penerbitan buku pelaut baru, setiap partisipan akan diberikan 2 pertanyaan. Masing – masing pertanyaan menggunakan skala *Likert* 10 tingkatan. Pertanyaan pertama berisi ‘Apakah anda menyukai rancangan desain pengembangan sitem layanan pembuatan buku pelaut *online* ini ?’ dengan skor paling rendah (1) sebagai ‘Sangat Tidak Suka’ dan skor paling tinggi (10) sebagai ‘Sangat Suka’, dan pertanyaan kedua berisi ‘Seberapa besar kemungkinan anda merekomendasikan sistem layanan pembuatan buku pelaut *online* ini kepada teman anda?’ dengan skor paling rendah (1) sebagai ‘Sangat Tidak Suka’ dan skor paling tinggi (10) sebagai ‘Sangat Suka’.

Setelah proses pengambilan sampel selesai, para peserta diminta untuk mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman yang telah mereka alami. Selanjutnya , data yang telah dikumpulkan dari kuesioner tersebut diuji validitasnya terlebih dahulu menggunakan uji korelasi *pearson bivariate*, yang hasilnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	Validitas	
	Koefisien Korelasi	Keterangan
Pertanyaan 1	0,955	Valid
Pertanyaan 2	0,956	Valid

Sumber : Data diolah SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan valid karena memiliki nilai koefisien korelasi lebih besar dari 0,361. Setelah pengujian validitas dilakukan dan didapattkann data yang valid, kuesioner kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan uji *Alpha Cronbach’s* dan didapatkan hasil sesuai pada tabel 4.2.

Tabel 2. Uji Reabilitas

Item	<i>Cronbach’s Alpha</i>	Keterangan
Pertanyaan 1	0,905	Reliable
Pertanyaan 2		

Sumber : Data diolah SPSS Versi 27

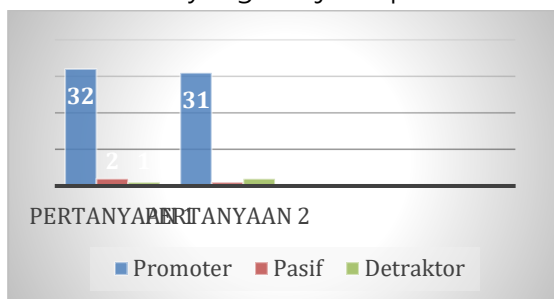
Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan *reliable* karena memiliki nilai koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,7. Pengujian

statistik berupa uji validitas dan realibilitas penulis lakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 27.

Setelah pengujian validitas dan realibilitas dilakukan, data yang didapatkan dilanjutkan untuk dianalisis dan dipatkan kategori peserta berdasarkan jawaban kuesioner. Setiap pertanyaan akan diberikan skor 1-10. Bagi partisipan yang mengisi angket dengan skor 9 dan 10, dapat dikategorikan sebagai *Promoter*, sedangkan untuk peserta yang menjawab 7 dan 8 dapat dikategorikan sebagai peserta *Passive*. Sedangkan, untuk peserta yang menjawab 1 – 6 dapat dikategorikan sebagai *Detractor*.

Setelah dapat mengkategorikan jenis partisipan, dari akumulasi masing-masing kategori partisipan, kemudian dibuat ke dalam bentuk persen (%), dimana selanjutnya selisih persentase peserta *Promoter* dengan *Detractor* adalah nilai dari *net promoter score* sebagai *customer loyalty* hasil pengukuran.

Pengumpulan data dilakukan kepada 35 peserta yang merupakan pengguna jasa dan petugas pembuatan buku pelaut *online*. Setelah dilakukannya rekapitulasi terhadap hasil jawaban angket peserta yang didapat. Kemudian selanjutnya dilakukan analisis dengan penyusunan data ke dalam bentuk tabel yang disajikan pada Gambar 4.13 Dan Tabel 4.3.



Gambar 14. Kategori Peserta Berdasarkan Jawaban Kuesioner

Tabel 1. Nilai *Net Promoter Score* Berdasarkan Kategori Peserta

Nomor Pertanyaan	Promoter (%)	Detractor (%)	NPS (%)
Pertanyaan 1	91,43	2,86	88,57
Pertanyaan 2	88,57	5,71	82,86

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat kita ketahui bersama bahwa hasil penelitian dan pengembangan ini memiliki tingkat kelayakan yang baik, dimana hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengukuran *Net Promoter Score* yang dapat diketahui bahwa untuk pertanyaan 1, dari 35 peserta, terdapat 32 orang yang berkategori '*Promoter*'

yang bersedia merekomendasikan pengembangan sistem layanan pembuatan buku pelaut online kepada teman/keluarganya. Sedangkan 2 orang dikategorikan sebagai *Passive*, dan 1 orang adalah peserta *Detractor*. Kemudian, dari jumlah tersebut apabila dikonversi ke dalam bentuk persentase, yaitu 91,43% adalah *Promoter*, 5,71% sebagai peserta *Passive*, dan 2,86% sebagai *Detractor*. Sedangkan untuk pertanyaan 2, didapatkan hasil 31 orang atau 88,57% sebagai peserta *Promoter*, 1 orang atau 2,86% sebagai peserta *Passive* dan 5,71% adalah peserta *Detractor*.

Berdasarkan hasil hitung dari kedua pengelompokan kategori yang dilakukan, kemudian didapatkan hasil *Net Promoter Score* dengan kategori baik dan layak untuk dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya. Dimana pengembangan rancangan sistem ini dapat berpotensi menjadi sistem layanan pembuatan buku pelaut online yang efisien dan efektif.

Selanjutnya, menjawab rumusan masalah tentang fitur dan antusias pengguna jasa terhadap pengembangan sistem pembuatan buku pelaut online berdasarkan desain dan kuesioner oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Desain fitur dalam sistem dibuat sederhana namun informatif, dengan navigasi yang mudah dipahami. Efisiensi dicapai dengan menyederhanakan alur permohonan layanan, seperti pendaftaran akun, pengisian data, pengunggahan dokumen, hingga pelacakan status buku pelaut. Sementara itu, efektivitas ditunjukkan melalui tampilan yang responsif, kompatibel di berbagai perangkat, serta mampu mengurangi waktu tunggu dan interaksi berulang yang tidak perlu.
2. Berdasarkan hasil kuesioner oleh peneliti terhadap calon pengguna dapat disimpulkan bahwa antusias calon pengguna sangat tinggi. Hal ini di buktikan dengan hasil *net promoter score* pada pertanyaan 1 yaitu sebesar 88,57% dan pertanyaan 2 sebesar 82,86 %.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini dilakukan dalam rangka menemukan solusi terhadap kurangnya efisiensi dan efektifitas dalam penerbitan buku pelaut baru. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah inovasi atau pengembangan guna mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada perancangan *website* dapat digunakan untuk menghasilkan desain *User Interface* (UI) yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya (*User Experience*), dalam hal ini penelitian ini memiliki hasil berupa

desain perancangan pengembangan *website* untuk penerbitan buku pelaut baru. Dimana desain rancangan pengembangan *website* tersebut di uji menggunakan *net promotore score* yang dimana isi dalam kuisisioner tersebut terdapat gambar desain yang dinilai langsung oleh para pengguna jasa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan desain tersebut dapat lebih efisien dan efektif bagi para pengguna jasa. Berdasarkan hasil uji *net promotore score*, maka dapat kita ketahui desain pengembangan tersebut berpotensi dapat bekerja dengan efisien dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, S., Fulton, D., Ramanau, R., & Janes, A. (2021). Exploring cross-disciplinary differences in course mode, instructional tools and teaching methods in online courses in business & management. *International Journal of Management Education*, 19(3), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100532>
- Anam, K., & Lasimin. (2024). Business Intelligence pada Sistem Manajemen Aset Unugha dengan Metode Online Analytical Processing (OLAP). *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551.
- Baehre, S., O'Dwyer, M., O'Malley, L., & Lee, N. (2022). The use of Net Promoter Score (NPS) to predict sales growth: insights from an empirical investigation. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 50(1), 67–84. <https://doi.org/10.1007/s11747-021-00790-2>
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0,"* 33–38.
- Dunne, D. (2018). Implementing Design Thinking in Organizations: An Exploratory Study. *Journal of Organization Design*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s41469-018-0040-7>
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain*. Bumi Aksara Group.
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok "Panen- Panen." *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Knight, G. R. (2019). *Filsafat Pendidikan*. (M. Arif, Penerj.). Yogyakarta: Gama Media.
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2014). *E-Commerce Essentials Deals Galore at Groupon*. 1–2.
- McLeod, R., Widyantoro, A., Schell, G., & Teguh, H. (2004). *Sistem Informasi Manajemen*. Indeks.

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, *10*(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Reiter, K. L., Sandoval, G. A., Brown, A. D., & Pink, G. H. (2009). CEO Compensation and Hospital Financial Performance. *Medical Care Research and Review: MCRR*, *66*(6), 725–738. <https://doi.org/10.1177/1077558709338479>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A 'Missing' Family of Classical Orthogonal Polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, *44*(8).
- Yusuf, D. A., & Qoiriah, A. (2023). Rancang Bangun Ulang Website Learning Management System PT Berau Coal Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Sintesis+). *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, *5*(02), 223–231. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v5n02.p223-231>