

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID
PADA PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA
DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**SKRIPSI
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



Oleh

**Naberi Oktaria
09031381823065**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID PADA PONDOK PESANTREN AI-ITTIFAQIAH INDRALAYA DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Naberi Oktaria

09031381823065

**Mengetahui,
Ketua jurusan sistem informasi**


Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Palembang, 29 Juli 2022

Pembimbing I,


Jaidan Jauhari, M.T
NIP 197107212005011005

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naber Oktaria
NIM : 09031381823065
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Website ittifaqiah.ac.id Pada
Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indaralaya Dengan Metode
User Experience Quistionnaire (UEQ)

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Juli 2022

Yang menyatakan,



Naber Oktaria

NIM 09031381823065

LEMBAR PERSETUJUAN

HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

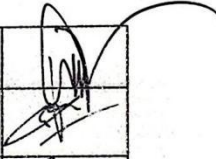

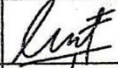
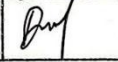
Tanggal : 19 Juli 2022

Nama : Naber Oktaria

NIM : 09031381823065

Judul : Evaluasi User Experience Website ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indaralaya Dengan Metode User Experience Quistionnaire (UEQ)

Tim Penguji :

1. Pembimbing	Jaidan Jauhari, M.T.	
2. Ketua Penguji	Ari Wedhasmara M.T.I	
3. Penguji 1	Rahmat Izwan Heroza, M.T.	
4. Penguji 2	Deddy Kurniawan, M.Sc.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,


Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Evaluasi *User Experience* Website Ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di program studi Sistem Informasi Bilingual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dengan melakukan penelitian di Pondok Pesantren Al-Ittifaqi’ah Indralaya.

Dengan selesainya penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat karunia-Nya serta rahmat-Nya berupa kesehatan, kemampuan berpikir, dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orangtua tersayang, Junaidi dan Megaria. Serta keluarga besar atas semangat yang telah diberikan ke penulis selama menjalani masa perkuliahan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah memberikan arahan serta bimbingannya selama proses penelitian Skripsi.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya

5. Ibu Allsela Meiriza, M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah memberikan saran dan masukannya selama masa perkuliahan.
6. Mba Rifka selaku admin jurusan yang memeberikan informasi dan membantu urusan administrasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
7. Bapak Ary Wedhasmara, M.T.I, selaku ketua penguji Skripsi saya.
8. Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T. selaku dosen penguji pertama dan Bapak Deddy Kurniawan, M.Sc. Selaku dosen penguji kedua.
9. Seluruh pegawai dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Teman-teman sekelas sistem informasi Bilingual A angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwasannya penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan memiliki kekurangan, untuk itu penulis terbuka atas masukan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan untuk masa yqang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi para pembacanya.

Palembang, 27 Juli 2022

Penulis

Naberi Oktaria

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID
PADA PONDOK PESANTREN AI-ITTIFAQIAH INDRALAYA
DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

Naberi Oktaria
09031381823065

ABSTRAK

Website ittifaqiah.ac.id merupakan sebuah sistem informasi yang berguna untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan murid-murid terkait informasi mengenai Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indralaya, namun seiring berjalannya waktu pada data pengunjung *website* tiap bulannya terus mengalami penurunan. Pihak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah berupaya membuat *website ittifaqiah.ac.id* dapat memberikan informasi yang lengkap, valid, dan cepat agar tidak terjadi berkurangnya manfaat dari sisi kegunaan *website* sebagai media informasi dengan memperbaiki tampilan desain *website*. Metode yang akan dipakai adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan tujuan menggunakan 26 butir pertanyaan yang kemudian data nya diolah menggunakan *UEQ Data Analyst Tool* sebagai acuan untuk mendesain *prototype* baru dan sebagai alat pengujian terhadap *design prototype* yang dirancang dengan metode *Design Thinking*. Pengujian dari *UEQ* terhadap *design prototype* yang dirancang menggunakan metode *design thinking* didapatkan hasil *Benchmark* pada aspek daya tarik, efisiensi, stimulasi berada di kategori "Good", kejelasan di kategori "excellent", dan ketepatan berada di atas rata-rata atau "above average".

Kata Kunci: Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah, *UEQ*, *Design Thinking*, *Data Analyst Tool*, *Prototype*, *Website*

**USER EXPERIENCE EVALUATION OF WEBSITE
ITTIFAQIAH.AC.ID AT AL - ITTIFAQI'AH INDRALAYA
ISLAMIC BOARDING SCHOOL BY USING USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Naberi Oktaria
09031381823065

ABSTRACT

Website ittifaqiah.ac.id is an information system in order to give information to society and Al-Ittifaqiah boarding school students about the school, but as time goes by, website ittifaqiah.ac.id are decrease in the number of visitors. So that Al-Ittifaqiah boarding school try to make website to give valid, complete and fast information by fixing the appearance of the website in order to increase the visitors and make website as usefull as possible. User Experience Questionnaire (UEQ) method will be used in order to process 26 of User Experience Questionnaire (UEQ) question data using UEQ Data Analysis Tool as reference to make new prototype and a tool for testing the design solution which is made by using design thinking method. The result of the test by using UEQ are, the benchmark show that the Attractiveness, Efficiency, Stimulation and Novelty are in Good Average, Perspicuity in Excellent and Dependability in Above Average.

Keyword : Al-Ittifaqiah boarding school, UEQ, Design Thinking, Data Analysis Tool, Prototype, Website

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Manfaat Penelitian	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.1.1 Profil Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya	6
2.1.2 Visi dan Misi Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya	7
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.3 Metode User Experience Questionnaire (UEQ)	12
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	16
2.5 Metode <i>Desain Thinking</i>	16
2.6 Website	18
2.7 <i>How Might We (HMW)</i>	19
2.8 <i>Emphaty Map</i>	19
2.9 <i>User Persona</i>	20
2.10 Warna	20
2.11 <i>High-Fidelity Prototype</i>	20
BAB III	21
METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Kerangka Penelitian	21
3.2 Objek Penelitian	22
3.3 Analisis Permasalahan	22
3.4 Studi Literatur	22
3.5 <i>Software yang Digunakan</i>	22
3.6 <i>Emphatize</i>	23
3.7 <i>Define</i>	23
3.8 <i>Ideate</i>	23
3.9 <i>Prototype</i>	23
3.10 <i>Testing</i>	24

BAB IV	25
4.1 <i>User Experience Questionnaire (UEQ) Desain website</i> ittifaqi'ah.ac.id	25
4.2 <i>Emphasize</i>	26
4.3 <i>Define</i>	32
4.3.1 <i>Point Of View</i>	32
4.4 <i>Ideate</i>	32
4.4.1 <i>How Might We</i>	32
4.4.2 <i>Brainstorming</i>	33
4.5 <i>Prototype</i>	35
4.5.1 <i>Desain Interaksi Halaman Utama</i>	35
4.5.2 <i>Desain Interaktif Artikel</i>	41
4.5.3 <i>Desain Interaktif Frequently Asked Question</i>	42
4.5.4 <i>Pendaftaran</i>	43
4.6 <i>Testing</i>	53
BAB V	56
5.1 <i>Kesimpulan</i>	56
5.2 <i>Saran</i>	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Gambar 2.2. Struktur UEQ.....	13
Gambar 2.3. Daftar Pertanyaan UEQ.....	15
Gambar 2.4. Metode <i>Design Thinking</i>	16
Gambar 2.5. <i>Point Of View</i>	17
Gambar 2.5. <i>Empathy Map</i>	19
Gambar 3.1. Kerangka Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Benchmark Desain Lama.....	25
Gambar 4.2 User Persona Mery.....	27
Gambar 4.3 User Persona Rio.....	27
Gambar 4.4 Emphaty Map Mery.....	28
Gambar 4.5 Emphaty Map Rio.....	30
Gambar 4.6. Brainstorming.....	34
Gambar 4.7. Now Wow How.....	34
Gambar 4.8. Home Banner 1.....	36
Gambar 4.9. Home Banner 2.....	36
Gambar 4.10. Home Banner 3.....	37
Gambar 4.11. Dropdown Profil Sekolah.....	38
Gambar 4.12. Dropdown Madrasah.....	38
Gambar 4.13. Dropdown Lembaga.....	39
Gambar 4.14. Dropdown Kontak.....	40
Gambar 4.15. Dropdown Penacarian.....	40
Gambar 4.16. Artikel.....	41
Gambar 4.17. Artikel Klik.....	41
Gambar 4.18. FAQ.....	42
Gambar 4.19. FAQ Klik.....	43
Gambar 4.20. Login.....	44
Gambar 4.21. Registrasi.....	44
Gambar 4.22. Pop-up Berhasil Registrasi.....	45
Gambar 4.22. Data Calon Santri.....	46
Gambar 4.22. Data Sekolah Asal.....	46
Gambar 4.23. Data Orang Tua Santri.....	47
Gambar 4.24. Data Orang Tua / Wali.....	47
Gambar 4.25. Data Penunjang.....	48
Gambar 4.26. Upload Data.....	48
Gambar 4.27. Pop Up Data Gagal Terkirim.....	49
Gambar 4.28. Permintaan Isi Data yang Kosong.....	49
Gambar 4.29. Upload Data Terisi.....	50
Gambar 4.30. Pop Up Data Terkirim.....	50
Gambar 4.31. Pendaftaran Selesai.....	51
Gambar 4.32. Benchmark Design <i>Prototype</i>	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Mean Desain <i>Website</i>	25
Tabel 4.2. Point Of View.....	32
Tabel 4.3. Tabel How Might We.....	32
Tabel 4.4. Hasil Mean Desain <i>Prototype</i>	52
Tabel 4.5. Perbandingan Hasil Mean Desain <i>Prototype</i> dan <i>Website</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tabel Responden Penelitian.....	A
Lampiran B Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	B
Lampiran C Hasil UEQ ittifaqiah.ac.id.....	C
Lampiran D Grafik Hasil Jawaban website ittifaqiah.ac.id.....	D
Lampiran E Hasil UEQ <i>design prototype</i> E.....	E
Lampiran F Grafik Hasil Jawaban <i>design prototype</i>	F
Lampiran G Form Revisi.....	G
Lampiran H Form Konsultasi.....	H
Lampiran I Hasil Pengecekan Turnitin.....	I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang maju seiring berjalannya kehidupan manusia saat ini membuat lebih mudah dalam mendapatkan informasi dari mana saja meskipun memiliki perbedaan waktu dan wilayah. Sebelum teknologi komunikasi berkembang, informasi disebarkan secara tatap muka. Tapi, sesudah teknologi komunikasi berkembang, informasi itu bisa tersebar cepat ke semua kalangan masyarakat dengan lewat media terkhusus lewat Internet tanpa perlu bertemu. (Kappas Arvid, 2011).

Kemajuan teknologi yang terjadi juga bermanfaat dalam menunjang berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Menurut Tondeur et al mengatakan, “Teknologi digital sekarang mulai dipakai di lembaga pendidikan jadi sarana pendukung pembelajaran, bisa jadi sarana informasi (yakni jadi sarana peroleh informasi) atau jadi sarana pembelajaran (yakni jadi sarana dukung aktivitas pembelajaran). (Selwyn, 2011).

Lalu Haag dan Keen berkata, “teknologi informasi ialah seperangkat alat yang bantu proses informasi serta lakukan tugas seperti berkaitan mengenai pemrosesan informasi”.

Internet ialah salah satu dari kecanggihan teknologi informasi komunikasi. Lewat internet individu bisa peroleh informasi apapun yang

ada serta bertukar informasi tanpa hambatan ruang serta waktu (Bariyyah & Permatasari, 2017).

Meningkatnya jumlah pengguna internet saat ini, membuat pemanfaatan internet menjadi lebih maksimal. Salah satunya adalah memanfaatkan internet sebagai media untuk mendukung pemberian informasi mengenai pendidikan melalui salah satu aplikasi didalamnya yaitu *website*.

Untuk mempermudah masyarakat ataupun murid-murid dalam mendapatkan informasi terkait Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya menyediakan *website* ittifaqiah.ac.id yang memberikan informasi mengenai profil, prestasi yang pernah dicapai, madrasah yang ada di bawah naungan “Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya”, pengumuman, berita terkait pondok pesantren, info seputar pendaftaran santri baru, prestasi yang pernah diraih dan masih banyak lagi.

UX (*user experience*) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh rizki ialah “desain yang dipakai guna tingkatan kepuasan dari pemakai *website* lewat kesenangan serta kegunaan yang diberi pada interaksi diantara pemakai internet atau pengunjung dan produk”(Rizki, 2019).

UX ini berfungsi untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam menggunakan *website* agar pengguna tidak merasa kesulitan dan kebingungan saat menggunakannya untuk mencari informasi yang dibutuhkan dari *website* Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya.

Seiring pengoperasian dari *website* ittifaqiah.ac.id dengan berjalannya waktu, memungkinkan timbulnya kendala atau masalah terhadap pengguna. Permasalahan atau kendala yang muncul mencakup *user experience*. Dari observasi dan wawancara penulis terhadap delapan pengguna *website* ittifaqiah.ac.id, ditemukan adanya kendala dan kekurangan pada *User Experience* (UX) yang didapat pengguna saat berinteraksi dengan *website*. Semua *head navbar* nya memiliki panah kesamping padahal tidak semua bisa di *expand* sehingga membuat bingung pengguna dengan fungsi panah kesampingnya. Setiap berpindah dari halaman satu ke halaman lain muncul *pop up* gambar yang membuat user lelah karena setiap berpindah halaman harus menekan tombol *X button* pada gambar. *Frequently Asked Question (FAQ)* tidak memiliki fitur sendiri melainkan berada di fitur pengumuman dan berbentuk artikel, ini membuat pengguna merasa kebingungan saat mencari FAQ karena cukup tersembunyi. Tidak tutup kemungkinan terdapatnya masalah lain yang belum terungkap, oleh karena itu diperlukan aktivitas atau kegiatan untuk mengidentifikasi *website* tersebut. Kendala atau masalah yang timbul ini mengakibatkan pengguna web merasa kurang puas saat mengoperasikan web untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Sehingga membuat pengguna lebih memilih bertanya langsung ke Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya dibandingkan mencari tahu lewat *website* yang sudah ada. Ini menyebabkan berkurangnya manfaat dari sisi kegunaan *website* sebagai media informasi.

Untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut maka dibutuhkan evaluasi *User Experience* (UX) pada *website* Ittifaqiyah.ac.id memakai metode “*User Experience Questionnaire* (UEQ)” dengan tujuan menggunakan hasil dari 26 butir pertanyaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai acuan untuk mendesain sebuah tampilan prototype baru menggunakan metode *Design Thinking* untuk *website* ittifaqiyah.ac.id. Dari penjelasan diatas, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian berjudul **“Evaluasi *User Experience* Website Ittifaqiyah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiyah Indralaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Melakukan analisis *User Experience* (UX) di *website* ittifaqiyah.ac.id memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Menentukan area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan *User Experience* *website* ittifaqiyah.ac.id
3. Mengukur tingkat *User Experience* terhadap *website* ittifaqiyah.ac.id
4. Membuat tampilan *User Interface* yang baru berdasarkan hasil *benchmark* yang telah diolah.

1.3 Manfaat Penelitian

Berharap studi ini bermanfaat guna :

1. Bantu pihak Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah dan peneliti mengetahui apakah pengguna selama ini merasa kesulitan ketika menggunakan *website* ittifaqiah.ac.id.
2. Pondok Pesantren Al- Ittifaqi'ah Indralaya mendapat usulan baru mengenai tampilan *website* nya.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas di studi ini ialah “Bagaimana mengevaluasi *User Experience website* ittifaqiah.ac.id dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?”

1.5 Batasan Masalah

Supaya permasalahan fokus dan tidak meluas, maka penulis batasi ruang lingkup di studi ini, yakni :

1. Penelitian dilakukan di “Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indaralaya”.
2. Objek studi ini adalah *website* ittifaqiah.ac.id.
3. Pada studi ini dilakukan evaluasi *User Experience (UX)* menggunakan metode “*User Experience Questionnaire (UEQ)*”.
4. Tampilan *User interface* yang direkomendasikan berbentuk *Prototype Design* dengan menggunakan metode *design thinking*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Profil Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya

Pondok Pesantren Al- Ittifaqiah(PPI) Indralaya dibuat malim, umara, wiraswasta serta figur warga Indralay pada 10 Juli 1967 Pesantren ini awalnya dipandu almarhumah Fadhilatus Syeikh K. H. Ahmad Qori Nuri(1911- 1996). Setelah itu K. H. Muslih Qori(1997- 1998) serta K. H. Drs. Mudrik Qori, M. A.(1998- sekarang). Dengan cara organisatoris PPI yang menetap di Indralaya Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan Indonesia terletak di dasar lindungan Yayasan Islam Al- Ittifaqiah(YALQI) yang saat ini dipandu KH. M. Joni Rusli, S. Pd. I.

Pondok pesantren modern berjeniscampuran kholaf serta salaf. Di satu pihak mempraktikkan sistem pembelajaran resmi yang bertabiat klasikal serta bersusun dengan kurikulum negeri yang dipilih, tetapi di pihak lain pula mempraktikkan sistem pembelajaran konvensional, ialah memakai kitab- kitab klasik semacam: “Nahwu (Matan Jurumiah, Kawakib Durriah, serta Qothrun bunyi), Fiqh (Safinatun Najah, Bajuri, serta I’ anatut Tholibin), Pengertian (Jalalain serta Sofwatut Tafasir)” serta lain serupanya serta terus menjaga tata cara bandongan serta sorogan begitu juga diaplikasikan oleh pondok- pondok salaf.

Alumni PPI sebanyak+ 24. 000 orang. Banyak alumni kita yang sukses mendapatkan beasiswa ke Universitas Luar Negara: Al- Ahqaf Yaman, Universitas Islam Syiria, Universitas Global Afrika Sudan Al- Azhar Kairo Mesir, Universitas Arizona Amerika Serikat, Universitas Kebangsaan Malaysia, Universitas Sidney Australia, dan lain-lain. Mereka pula menemukan beasiswa di perguruan tinggi terkenal di dalam negara, UNSRI, IAIN Raden Fatah Palembang,UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, IIQ Jakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Taskia Jakarta PTIQ, LIPIA Jakarta, serta lainnya.

Kampus pusat berada di jantung kota Indralaya, ibu kota kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan Indonesia. Di pinggir jalan negara Lintas Timur. Dari kota Palembang berjarak 36 km, satu jam perjalanan dari bandara internasional Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang. Dekat sekali dengan kampus Universitas Sriwijaya Indralaya (hanya 3 km ke arah selatan jalan raya lintas timur).

2.1.2 Visi dan Misi Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya

Didalam *website* ittifaqiah.ac.id menyebutkan Visi dan Misi dari Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indaralaya yaitu :

2.1.2.1 Visi

“Mewujudkan PPI jadi pusat pendidikan Islam yang unggul, pusat dakwah Islam yang unggul, pusat pengembangan

masyarakat yang unggul serta pusat penebaran rahmat semesta yang unggul.”

2.1.2.2 Misi

“RAHMATAN LIL 'ALAMIN.

Menebar rahmat untuk semesta, dengan 5 pendekatan :

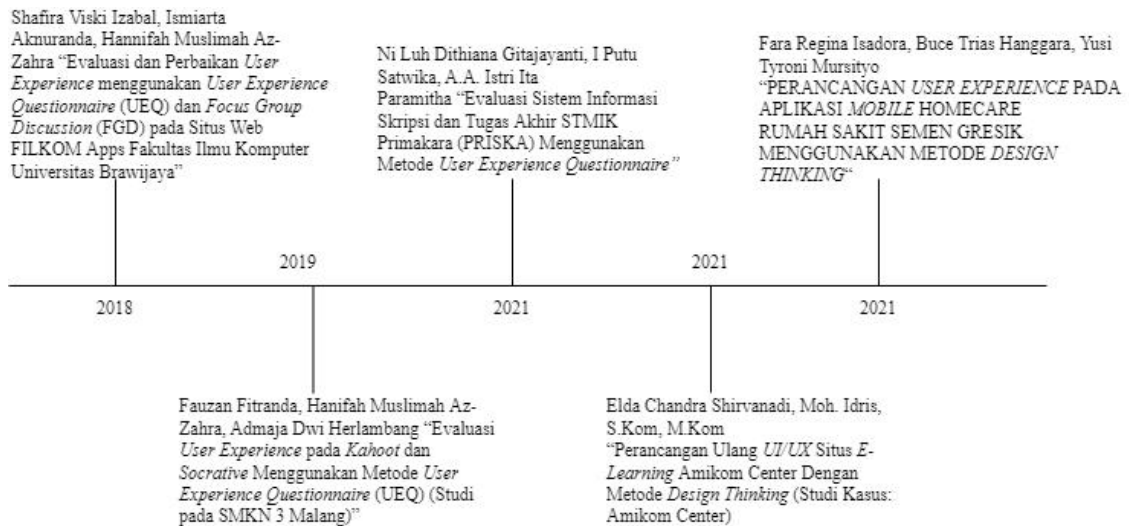
1. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan pembinaan Al-Qur'an dan As-Sunnah untuk hidupkan ruh dan nilai Al-Qur'an dan As-Sunnah di tengah-tengah kehidupan umat dan semesta menuju hasanah fiddunya dan hasanah filakhirah.
2. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran Islam (Taffaquh Fiddin) guna bentuk insan kamil yang beriman dan bertakwah kokoh, berakhlak karimah, cinta tanah air, berilmu pengetahuan tinggi, berwawasan luas, berketerampilan mumpuni, berjiwa mandiri dan siap menjadi pembimbing dan pemimpin umat serta penebar rahmat untuk dirinya, daerahnya, bangsanya, negaranya dan semesta.
3. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan Dakwah Islamiah guna bentuk khairu ummah guna tegakkan amar makruf nahi munkar, halalkan yang baik, haramkan yang buruk, lepaskan dan berdayakan umat dari

beban dan belenggu kebodohan, kemiskinan, ketertindasan dan keterbelakangan, mengawal akidah dan moral umat serta jadijadi benteng pertahanan Islam dan umat.

4. Jadikan PPI Pusat Pembaruan, Perubahan, Pemberdayaan, Pengembangan dan Pembangunan Masyarakat guna terwujudnya ketahanan nasional dan terciptanya bangsa negara madani.
5. Jadikan PPI Pusat Perjuangan Kemanusiaan Universal, Kerukunan & Perdamaian Dunia, dan turut ikut Pengembangan IPTEK & Budaya Semesta”.

2.2 Penelitian Terdahulu

Terdapat berbagai studi yang sebelumnya pernah dilaksanakan pada gambar 2.2. mengenai evaluasi atau perbaikan *website*. Maka dari itu, penulis mencari perbandingan informasi dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini guna mendapatkan informasi yang diperlukan. Dalam kajian pustaka ini, penulis mnedapat informasi dari jurnal mengenai evaluasi pada *website*.



Gambar 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berjudul *Evaluasi dan Perbaikan User Experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *Focus Group Discussion* (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya didapat hasil rata-rata UEQ tiap skala tidak capai angka 1 yang berarti hasilnya ialah netral dberskala terendah *Perspicuity* 0.000 dan skala tertinggi dengan rata-rata 0.333 oleh *Dependability*. Lalu guna periksa level *User Experience* FILKOM Apps nya dibandingkan dengan hasil pengukuran UEQ 163 produk interaktif sejenis dijabarkan pada diagram "Benchmark" dengan 5 kategori level *User Experience* disimpulkan bahwa desain lama dikategorikan "Buruk" karena hasil interval yang didapat mencapai kategori tersebut. Setelah dilakukan perancangan dan perbaikan desain baru dengan acuan dari penelitian UEQ

sebelumnya, hasil dari UEQ *Benchmark* dari desain yang baru mengalami peningkatan level *User Experience* dari “*Bad*” menjadi “*Excellent*”.

Kemudian pada penelitian berjudul Evaluasi *User Experience* pada *Kahoot* dan *Socrative* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi pada SMKN 3 Malang) didapatkan hasil nilai rata-rata *Kahoot* di 6 *items* lebih tinggi daripada *Socrative*, karena *Kahoot* lebih menyenangkan dan inovatif bukan saja ada penilaian rendah pada skala *Dependability* di item tak bisa diprediksi/bisa diprediksi.

Di penelitian berjudul Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* didapat hasil data *Benchmark* sesuai *user* mahasiswa masih diperlukan perbaikan dari *user interface* dari segi daya tarik, kejelasan, ketepatan, dan stimulasi dari segi *user experience* karena nilai yang didapat tidak mendekati angka 1. Sedangkan pada *user* dosen cenderung memiliki impresi yang positif di tiap sekalanya sehingga tidak memerlukan perbaikan.

Selanjutnya penelitian yang berjudul Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Centre Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus : Amikom Centre). Hasil penelitian mendapatkan bahwa sudah dilaksanakan tahap desain ulang serta pengujian pada responden, diperoleh hasil desain website yang baru permudah pemakai guna lakukan kegiatan di *website*. Peningkatan UI/UX di *website* “Amikom Center” bisa terbukti dari hasil pengujian dengan desain yang baru pemakai bisa pahami alur *website*

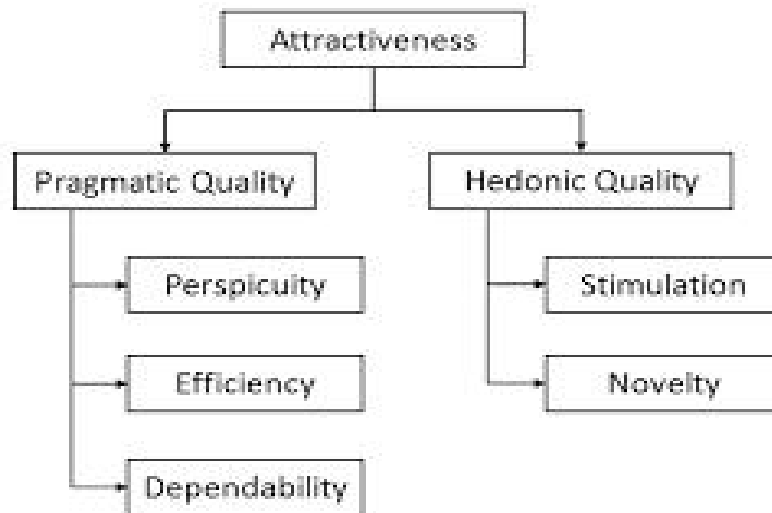
serta bisajalankan tugasnya. Sesudah lakukan semua tahapan guna pahami keperluan serta persoalan pemakai. Hasilnya ialah hadirkan solusi di *website* “Amikom Centre” demi berikan pengalaman terbaik pada semua aktivitas yang ada di “*e-learning Amikom Centre*”.

Penelitian yang berjudul *Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking* didapatkan hasil bahwa solusi desain yang terpilih bagi aplikasi “HomeCar” dapat memberikan kenyamanan kepada pengguna sehingga akan menggunakan aplikasi tersebut secara berulang. Kemudian dalam penelitian ini juga dilaksanakan pengukuran desain solusi guna menilai apa desain solusi yang diberikan telah cocok dengan keperluan serta menyelesaikan masalah yang ada dengan memakai metode “*User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Hasil yang diperoleh berdasarkan seluruh skala UEQ ada di golongan baik (Good) kecuali skala *attractiveness* dan *novelty* yang ada di golongan sangat baik (*excellent*).

2.3 Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire menurut (Laugwitz, 2008), ialah “suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang bisa dipakai guna lengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif”. UEQ ini ialah kuisioner yang dipakai guna mengukur pengalaman pemakai pada produk (Schrepp, Hinderks, Thomaschewski, 2014).

Kuesioner UEQ masuk ke kuesioner yang hasilnya bisa dipakai pada “*usability testing*” guna ukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat. UEQ bisa diunduh di www.ueq-online.org. Ada 6 skala serta 26 elemen yang digolongkan sesuai skala pengukuran yang ada di UEQ (Schrepp, M.,2019).



Gambar 2.2. Struktur UEQ

Menurut (Schrepp, 2018), “UEQ bisa dipakai bagi beberapa skenario yaitu skenario yang dipakai guna bandingkan level *user experience* diantara dua produk, menguji *user experience* suatu produk, dan tetukan area perbaikan”.

Tujuan dari pemakaian kuisisioner ini yakni lakukan penilaian pengalaman pemakai yang dirasakan pada suatu produk dengan cepat. Ada 6 skala pengukuran dan 26 pertanyaan di UEQ, yakni:

1. *Attractiveness*: Impresi umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka. Item ukuran: *annoying/enjoyable, good/bad, unlikable/pleasing, unpleasant/pleasant, attractive/unattractive, friendly/unfriendly*.

2. *Efficiency*: kemungkinan pemakaian produk dengan cepat dan efisien, keterorganisasian antarmuka. Item ukuran: *fast/slow, inefficient/efficient, impractical/practical, organized/cluttered*.
3. *Perspicuity*: kemudahan memahami pemakaian produk dan biasakannya. Item ukuran: *not understandable/understandable, easy to learn/difficult to learn, complicated/easy, clear/confusing*.
4. *Dependability*: perasaan pengguna pada kendali interaksi, keamanan sertaenuhi harapan. Item ukuran: *unpredictable/predictable, obstructive/ supportive, secure not secure, meets expectations/does not meet expectations*.
5. *Stimulation*: yang menarik dan menyenangkan dari penggunaan produk, motivasi pengguna ingin lebih memakainya. Item ukuran: *valuable/inferior, boring/exiting, not interesting/interesting, motivating/demotivating*.
6. *Novelty*: desain produk inovatif dan kreatif, menarik perhatian pengguna. Item ukuran : *creative/dull, inventive/ conventional, usual leading edge, conservative/innovative*.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2.3. Daftar Pertanyaan UEQ

Attractiveness ialah yang berdiri sendiri. Perspicuity, Efficiency, dan Dependability ialah aspek “*pragmatic quality (goal-directed)*”, lalu *stimulation* dan *novelty* ialah aspek “*hedonic quality(not goaldirected)*”. Metode tradisional sering fokuskan ke *usability criteria*, yang cocok dengan konsep tujuan *usability*. Pendekatan yang lebih baru makin berikan perhatian ke reaksi subyektif, masuk juga aspek emosional dari pengalaman pengguna, yang bisa dimasukkan pada konsep kepuasan pemakai seperti

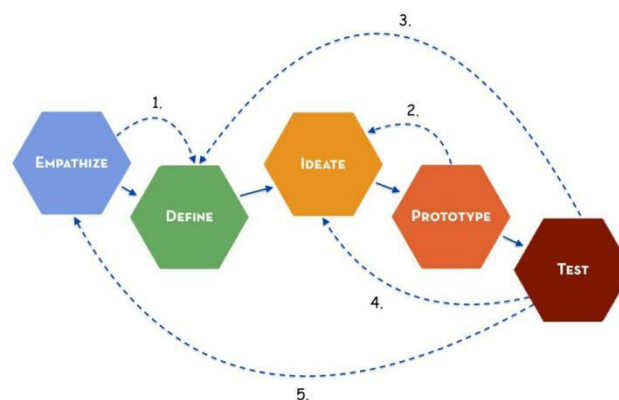
dijabarkan di “ISO 9241-11”. Kriteria ini juga dianggap jadi *user experience goal*, atau aspek kualitas hedonis (Laugwitz, 2008).

2.4 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) ialah faktor penting guna tentukan penerimaan pengguna pada produk/layanan. *User experience* tidak saja tentang cara kerja suatu produk atau layanan saja, tapi *user experience* juga menyangkut bagaimana user berinteraksi dengan layanan atau produk itu. Apa *experience* sepanjang memakai *user friendly*, sederhana, mudah dipahami, juga apa interaksinya efektif dan efisien sepanjang memakai produk (Garret, 2011).

UX meliputi aspek persepsi pemakai, perilaku, bahkan hal yang melibatkan emosi pengguna. Tujuan umum dari pengembangan UX ialah guna tingkatkan interaksi diantara sistem dengan pemakai (Sukmasetya, 2019).

2.5 Metode *Design Thinking*



Gambar 2.4. Metode *Design Thinking*

Metode *design thinking* merupakan metode yang fokus ke manusia (*Human-Centered*) digunakan untuk merancang UX. *Design thinking* adalah

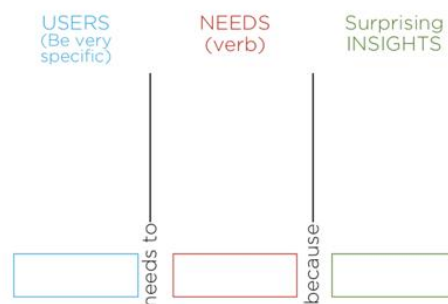
sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang gabungan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif pada pemikiran (G.S. S. Rosyda, I. Sukoco, 2020). Menurut Plattner (2009), ada lima tahapan yang ada di *design thinking*.

a. *Empathize*

Tujuannya guna kumpulan sebanyak mungkin masalah yang dialami pengguna.

b. *Define*

Tujuannya guna menganalisis serta simpulkan masalah yang ada. Sesudah itu, masalah yang ditemukan jadi fokus utama penelitian. Maka dari masalah utama itu bisa ditemukannya keperluan. Di tahap ini, *Point of view* dipakai jadi alat guna rumuskan permasalahan yang ada di *website* ini.



Gambar 2.5. *Point of view*

c. *Ideate*

Tujuannya guna merubah masalah yang ditemukan jadi sebuah solusi.

d. *Prototype*

Dikenal juga jadi rancangan awal dari ide yang telah dibuat. Perancangan ide dituang pada pembuatan *prototype* dibagi jadi dua kategori yakni “*prototype low-fidelity*” serta “*prototype high-fidelity*”.

e. *Test*

Tujuannya guna bisa tahu pendapat pemakai soal solusi yang sudah dibuat. Lewat terkumpulnya pendapat pengguna juga bisa dijadikan penyempurnaan *prototype* serta solusi yang telah dibuat.

2.6 Website

Web menurut (Sibero, 2014), ialah “suatu sistem mengenai dokumen dipakai jadi media guna tampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya di jaringan internet”. *Website* ialah sarana media internet yang fungsinya tampilkan, perkenalkan bahkan bisa jadi media pencari informasi yang diperlukan. Lembaga sekolah terkhusus yang masih butuh interaksi atau sosialisasi supaya sekolah itu bisa lebih dikenal masyarakat luas atau siswa-siswanya sendiri, yakni lewat berikan informasi lengkap, detail terkait sekolah itu (Ginjar Akbar, 2011).

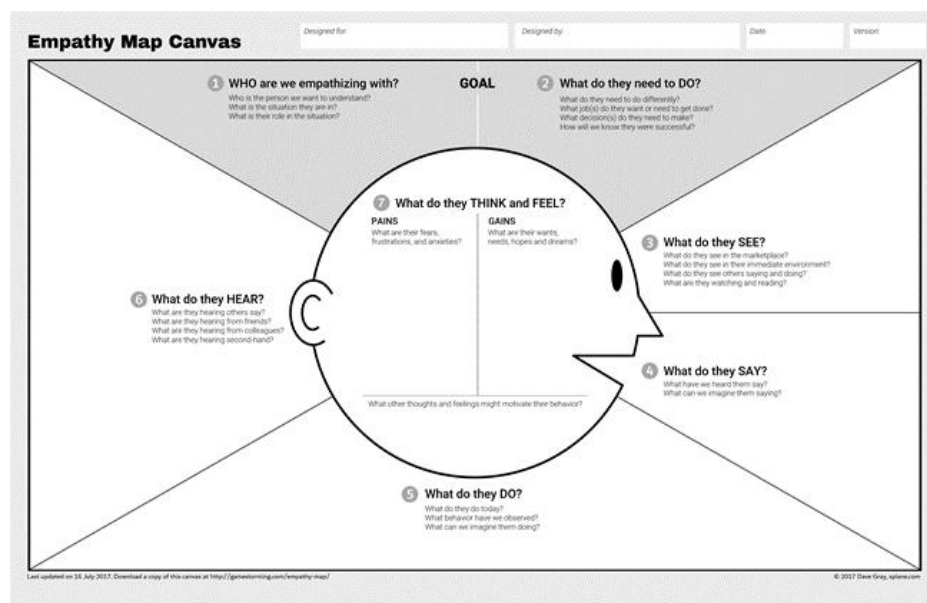
Halaman-halaman dari website akan bisa diakses lewat sebuah URL yang dikenal “*Homepage*”. URL ini mengatur halaman situs guna jadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman itu atur para pembaca serta beritahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa *website* butuh subskripsi (data masukan) supaya para user dapat akses sebagian atau keseluruhan isi *website* itu (Javacreativity,2014).

2.7 How Might We (HMW)

Tabel *How Might We* (HMW) dipakai guna memperluas perspektif lewat mengubah pernyataan menjadi pertanyaan untuk mendapatkan informasi dan solusi terhadap permasalahan.

2.8 Empathy Map

Empathy Map adalah metode pendekatan pemakai yang bertujuan guna pahami orang lain dari sudut pandang penggunanya. *Empathy Map* tersusun dari empat bidang. Pertama *Says*: apa yang dikatakan pemakai ketika tahap wawancara. Kemudian *Thinks*: apa yang dipikirkan pemakai ketika tahap wawancara. Lalu ada *Does*: Bagaimana pemakai lakukan ketika ceritakan pengalamannya. Terakhir *Feels*: Bagaimana perasaan pengaruhi pemakai. (Bratsberg, 2012).



Gambar 2.6. *Empathy Map*

2.9 User Persona

User persona ialah karakter fiksi yang personifikasikan pemakai sesungguhnya. *Persona* gambarkan kebutuhan pemakai maka berguna uдеми tingkatkan fokus, empati, komunikasi yang baik serta hindari asumsi. *Persona* diperoleh dari pengamatan serta wawancara yang nantinya dipakai guna berikan gambaran pada desainer guna kembangkan sistem. (Bratsberg, 2012).

2.10 Warna

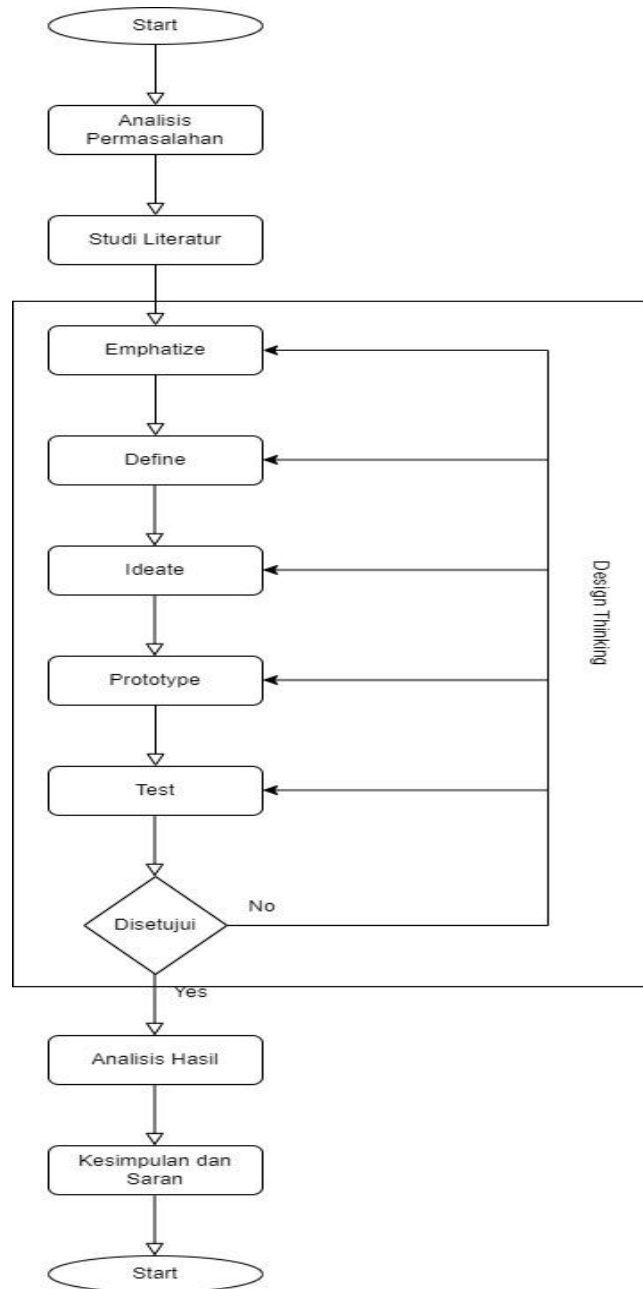
Warna merupakan salah satu penentu keberhasilan desain UI dan interaksi pengguna aplikasi. Ini akibat peran warna penting guna membangun sebuah impresi. Warna memiliki kegunaan untuk mempermudah membaca informasi, sebagai alat memperkenalkan suatu *brand*, memperjelas arahan, meningkatkan interaksi, dan membuat user merasa tertarik dengan apa yang ditawarkan. (Rustan, 2019).

2.11 High-Fidelity Prototype

High-Fidelity (Hi-Fi) merupakan rancangan *prototype* yang memberikan gambaran mengacu pada bentuk akhir dari sebuah sistem. *Hi-Fi* ini memungkinkan penggunanya berinteraksi pada desain antarmuka selayaknya dengan sistem yang telah dibuat.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian



Gambar 3.1. Kerangka Penelitian

3.2 Objek Penelitian

Penulis melakukan pemahaman objek penelitian dengan cara melakukan wawancara dengan staff IT pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indralaya yang beralamat di Jln. Lintas Timur Km. 36 Kota Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir Propinsi Sumatera Selatan 30662 Indonesia

3.3 Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan wawancara kepada petugas IT di Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indaralaya dan meminta data jumlah pengunjung website ittifaqiah.ac.id tiap bulannya.

3.4 Studi Literatur

Dibutuhkan guna jadi peninjau peneletian-oenelitian terdahulu agar dapat dijadikan pedoman untuk penelitian ini. Digunakan 5 penelitian yang telah dimasukkan dalam kajian pustaka. Metode penelitian yang dipilih juga dipengaruhi oleh studi literatur ini.

3.5 *Software* yang Digunakan

Software yang dipakai di studi ini ialah Figma. Figma merupakan aplikasi yang bisa diakses dan digunakan secara online atau dapat diunduh melalui website nya yaitu <https://www.figma.com/> . Figma merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain *UserInterface* dan *User Experience* baik berbentuk aplikasi *mobile*, *dekstop* maupun *website*. Figma dapat digunakan oleh bebrbagai platform seperti *Mac*, *Linux* dan *windows*.

3.6 *Emphatize*

Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi masalah dan pencarian informasi yang dibutuhkan terhadap sistem. Pada tahap *emphatize* ini, peneliti melakukan wawancara kepada 8 orang responden dan mengolahnya menjadi *User Persona* dan *Emphaty Map*.

3.7 *Define*

Di tahapan ini, hasil yang ditemukan pada tahapan wawancara selanjutnya dideskripsikan lebih jelas dan rinci sehingga inti dan fokus permasalahan didapatkan. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan metode *How Might We (HMW)* dan *Point Of View* untuk penyelesaian masalah. *HMW* dilakukan lewat mengubah “pernyataan” jadi “pertanyaan”.

3.8 *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, dilakukan pengumpulan ide-ide yang akan digunakan sebagai pengembangan solusi melalui *Brainstorming*. Lewat pengembangan solusi, bisa dilaksanakan penyelesaian masalah dengan dapatkan solusi tepat guna diterapkan (*Interaction Design Foundation*, 2019).

3.9 *Prototype*

Pada tahapan ini, *prototype* dirancang agar ketika uji coba dilakukan desain website lebih interaktif, contohnya adalah *swipe* dan *click*. *Software* yang digunakan untuk merancang adalah Figma.

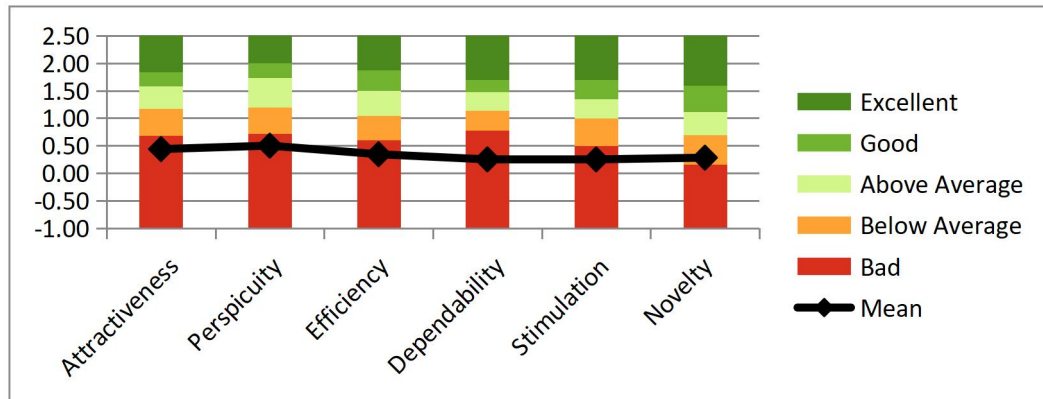
3.10 *Testing*

Pada tahap *Test*, dilakukan pengujian yang melibatkan responden terhadap rancangan *prototype* yang sudah dibuat guna tahu apakah solusi yang diberikan dapat menyelesaikan persoalan yang ada serta mendapatkan umpan balik dari responden guna memperbaiki solusi desain yang diberikan jika pada *prototype* ada yang tidak berdasarkan kebutuhan. Pengujian yang dilaksanakan lewat *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tahapan pertama yaitu mengirimkan kuisisioner UEQ melalui Google form kepada responden. Skala yang diuji pada UEQ adalah efisiensi, kecepatan, kejelasan, daya tarik, stimulasi, dan kebaruan. Berdasarkan skala ini, terdapat 26 pertanyaan yang diberikan kepada responden seperti pada Gambar 2.3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *User Experience Questionnaire (UEQ) Desain website ittifaqi'ah.ac.id*



Gambar 4.1 Benchmark website ittifaqi'ah.ac.id

Berdasarkan data hasil kuesioner yang telah dimasukkan ke data analisis UEQ, didapatkan hasil Benchmark rata-rata semua skala berada di interval Buruk “Bad” dengan skala tertinggi yang ada pada aspek daya tarik (Atractiveness) memiliki nilai 0,44.

Tabel 4.1. Hasil *Mean* Desain website ittifaqi'ah.ac.id

Scale	Mean
Attractiveness	0,44
Perspicuity	0,50
Efficiency	0,34
Dependability	0,25
Stimulation	0,25
Novelty	0,28

Pada tabel hasil *mean* didapat pada aspek daya tarik (*Atractiveness*) memiliki nilai 0,44, selanjutnya kejelasan (*Perspicuity*) dengan nilai 0,50,

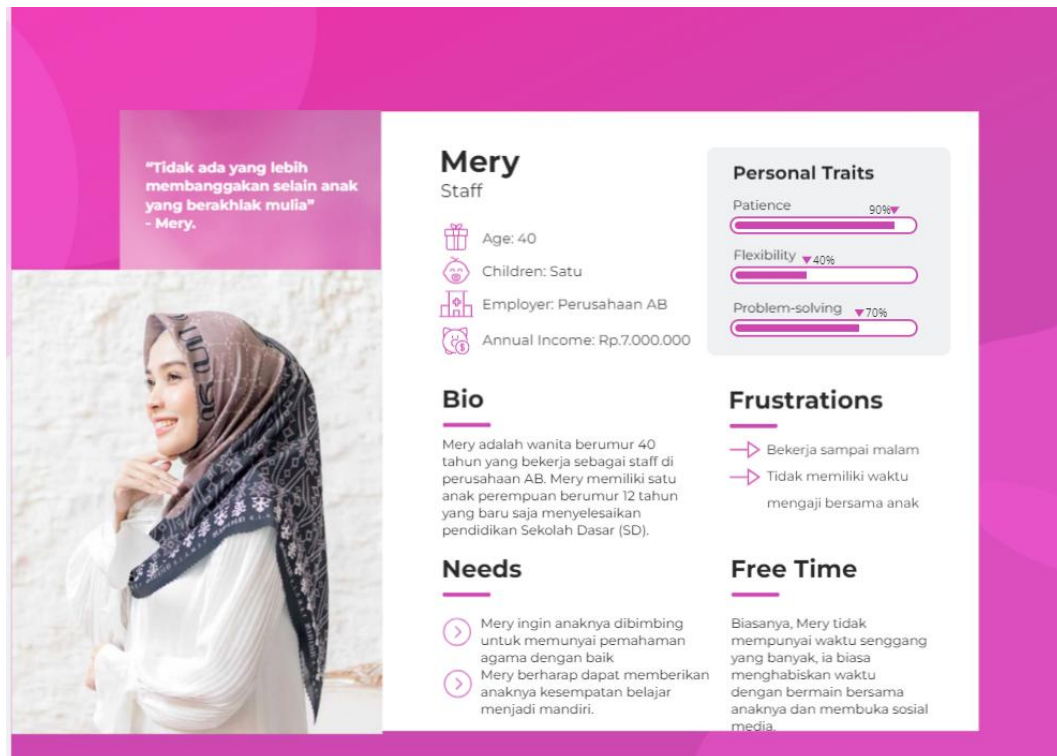
efisiensi (*Effeciency*) 0,34, ketepatan (*Dependability*) 0,25, stimulasi (*Stimulation*) 0,25, serta kebaruan (*Novelty*) 0,28. Dengan hasil data tersebut, membuat desain lama dikategorikan menjadi buruk (*Bad*). Karena hal ini, dilakukan perbaikan dengan menggunakan tahapan metode *Design Thinking*.

4.2 *Emphatize*

Dalam metode *Design Thinking* yang digunakan di studi ini, tahap pertama yang dilaksanakan ialah *Emphatize*. Di tahapan ini, dilakukan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang kemudian datanya diolah menjadi *User Persona* dan *Empathy Map*.

4.2.1 *User Persona*

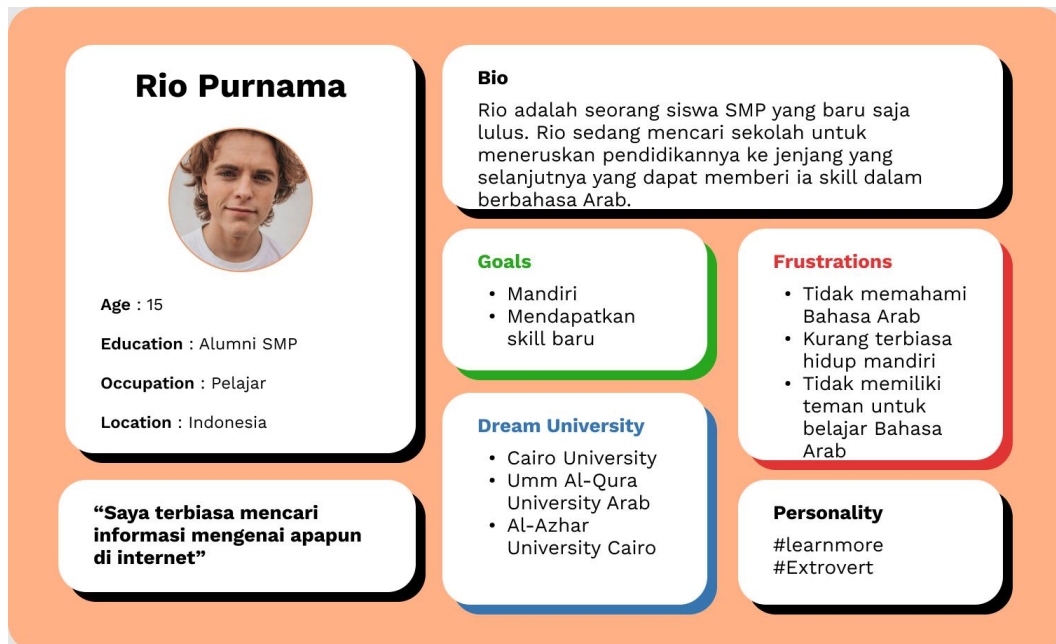
User Persona merupakan karakter fiksi yang personifikasikan pemakai yang didapatkan pada saat wawancara dan observasi untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna sehingga mewakili target *users*. *User persona* ini akan dilengkapi dengan data-data yang berhubungan dengan pengguna seperti jenis kelamin, umur, pekerjaan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, terdapat 2 orang *user persona* yaitu Merysebagai ibu yang memiliki 1 anak SD dan Rio seorang pelajar yang baru lulus SMP.



Gambar 4.2 User Persona Mery

Mery merupakan seorang Ibu berumur 40 tahun yang bekerja di sebuah perusahaan bernama AB. Mery memiliki seorang anak yang baru saja menyelesaikan jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Mery ingin mendaftarkan anaknya ke sebuah pesantren yang telah ia cari informasinya sebelumnya. Permasalahan yang dihadapi Mery saat menggunakan *website* tersebut adalah ketika menekan fitur pendaftaran *user* hanya menemukan informasi seputar prograam pendidikan dan kegiatan santri selama di pesantren, lalu diarahkan untuk menghubungi nomor yang tertera dan diarahkan untuk mengisi Google form dan membawa berkas-berkas yang dibutuhkan untuk keperluan mendaftar secara *offline* ke Pondok Pesantren Ittifaq'ah, tetapi karena pekerjaannya yang selalu menyita waktu Mery

berharap di *website* Ittifaqiah.ac.id menyediakan fitur pendaftaran dan dapat langsung melampirkan file-file yang diperlukan saat mendaftar di *website*.



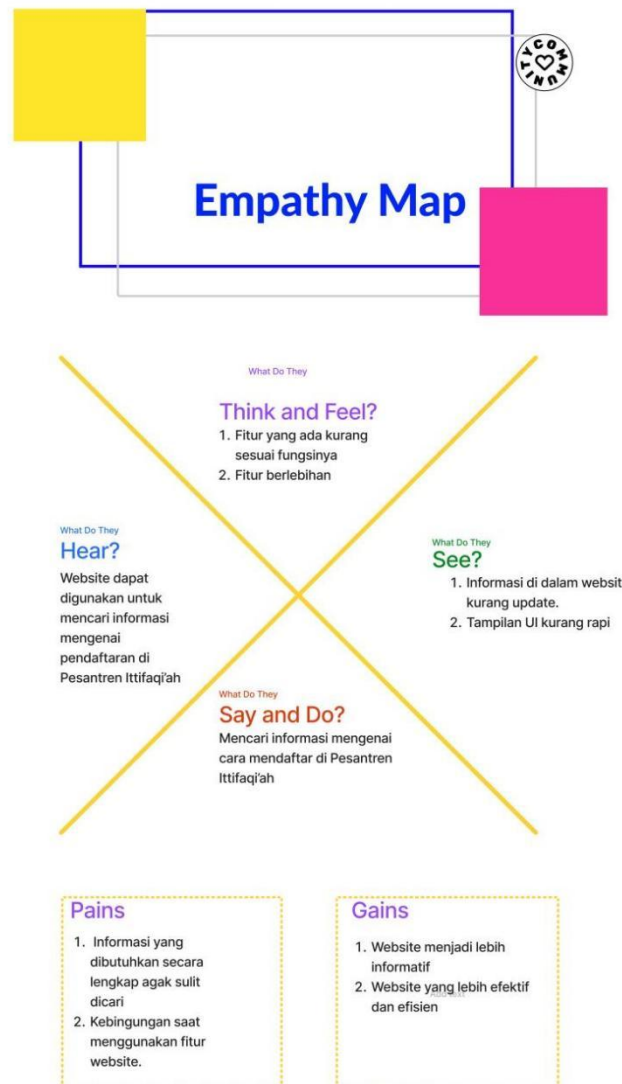
Gambar 4.3 *User Persona* Rio

Rio merupakan seorang siswa berumur 15 tahun yang baru saja lulus dari jenjang pendidikan SMP. Rio bercita-cita untuk melanjutkan pendidikan perkuliahan di Universitas yang berbasis islam. Tetapi saat ini Rio terkendala bahasa Arab. Hal itu membuat ia memutuskan untuk melanjutkan sekolah di pesantren dimana dia bisa belajar bahasa Arab dan mendapatkan lingkungan untuk menerapkan bahasa tersebut. Untuk mencari informasi sekolah-sekolah pesantren, Rio menelusuri nya lewat internet. Saat menggunakan *website* ittifaqiah.ac.id Rio merasa cukup terbantu karena informasi yang ia butuhkan tersedia di dalam *website*. Tetapi untuk mendapatkan informasi yang ia butuhkan, Rio menggunakan waktu yang agak lama karena beberapa informasi yang ia cari berada di tempat yang

menurutnya sedikit kurang sesuai dengan judul topik. Lalu, setiap berpindah halaman Rio diminta untuk selalu menutup *Pop-Up* yang dirasanya cukup mengganggu dan melelahkan selama proses mencari informasi didalam *website*. Rio berharap kedepannya *website* ittifaqiah.ac.id dapat memberinya kemudahan dalam mencari informasi, seperti meletakkan informasi yang bersangkutan ke tempat yang sesuai dan berpindah fitur lebih mudah.

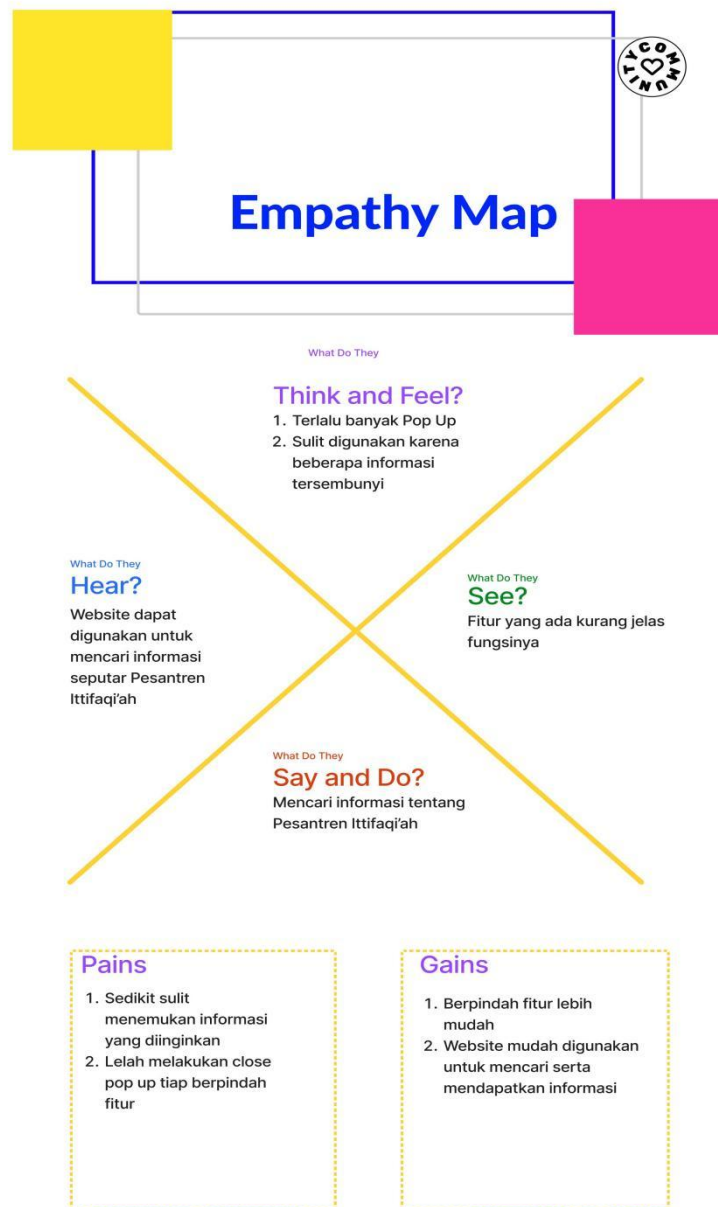
4.2.2 Empathy Map

Empathy map ini digunakan untuk mengetahui sudut pandang dari pengguna agar peneliti dapat memahami apa yang pengguna pikirkan, rasakan, dengar, lihat, katakan dan lakukan saat menggunakan *website* serta mengetahui keinginan pengguna untuk *website* kedepannya.



Gambar 4.4 *Empathy Map* Mery

Gambar 4.4. diatas merupakan *Empathy Map* Mery yang berisi sudut pandang kendala yang dialami Mery selama berinteraksi dengan *website* ittifaqiah.ac.id serta berisi harapan Mery untuk *website* kedepannya.



Gambar 4.5 *Empathy Map* Rio

Gambar 4.5 berisikan sudut pandang yang dirasakan Rio saat berinteraksi dengan *website* yang berisikan kendala dan harapan Rio untuk *website* ittifaqiah.ac.id kedepannya.

4.3 Define

Pada tahap ini, digunakan metode *Point Of View* untuk mengetahui kebutuhan *user* terhadap sistem.

4.3.1 Point Of View

Tabel 4.2. *Point Of View*

<i>Users</i>	<i>Need</i>	<i>Insight</i>
Rio	<i>Website</i> yang dapat memberikannya informasi secara mudah dan lengkap	<i>User</i> hanya mampu mencari informasi mengenai sekolah yang ingin dituju melalui internet
Mery	<i>Website</i> yang membuatnya nyaman untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai sekolah untuk anaknya sampai ia yakin sekolah tersebut yang terbaik	Mery tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengunjungi sekolah guna mendapatkan informasi

4.4 Ideate

Ditahap ini, ide-ide dikumpulkan untuk menghasilkan solusi penyelesaian masalah-masalah yang ada dengan sesuatu yang kreatif dan menyegarkan.

4.4.1 How Might We

Tabel 4.3. Tabel *How Might We*

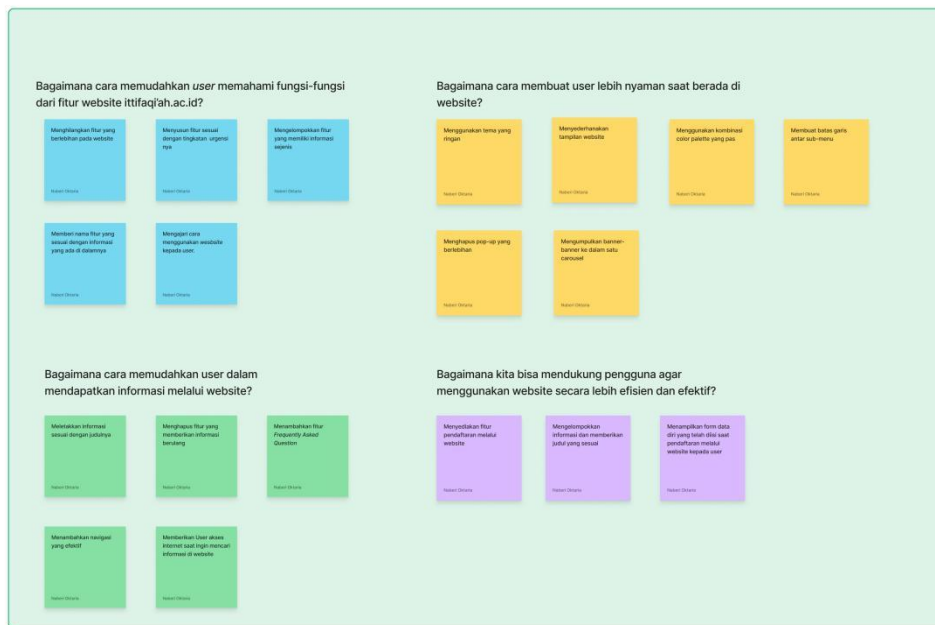
<i>Insight</i>	<i>Problem</i>	<i>How Might We</i>
Pengguna kebingungan saat mencari letak informasi yang dibutuhkan	Fitur yang ada kurang efisien karena terlalu banyak dan berisi informasi berulang sehingga informasi yang benar-benar dicari agak sulit ditemukan.	Mengumpulkan informasi sejenis dan menggabungkan ke dalam satu fitur
Pengguna bingung sedang ada di step mana pada halaman <i>website</i>	Semua fitur mempunyai navbar kesamping yang	Menghapus navbar yang tidak diperlukan

	membuat pengguna berpikir sedang ada berada di halaman berikutnya padahal masih di halaman yang sama	
Pengguna merasa lelah menutup <i>pop up banner</i> setiap berpindah page didalam <i>website</i>	<i>Pop-Up banner</i> yang sama terus muncul di setiap berpindah halaman	Menambahkan fitur <i>carousel</i> dihalaman depan agar <i>banner-banner</i> dapat dikumpulkan didalam satu postingan
Pengguna tidak nyaman berlamaan dalam <i>website</i>	Warna yang kurang sesuai dan tidak ada garis batas antara <i>dropdwon</i> satu dengan yang lainnya membuat mata pengguna lelah berada di <i>website</i>	Membuat tampilan UI lebih ramah pengguna dan warna yang dapat diterima oleh mata pengguna
Pengguna bingung saat menggunakan fitur-fitur yang ada di <i>website</i>	Judul fitur yang tidak sesuai seperti fitur editorial yang berisi informasi tentang pesantren	Membuat nama fitur lebih sesuai dengan fungsi nya
Pengguna merasa fitur <i>search bar</i> membingungkan	Fitur <i>search bar</i> lebih ke fitur pilihan informasi karena muncul <i>dropdown</i>	Memperbaiki <i>copywriting</i>
Pengguna kesulitan menemukan informasi yang umum atau biasa sering diajukan	Pertanyaan yang sering diajukan atau <i>FAQ</i> tersembunyi di dalam fitur pengumuman sehingga sulit ditemukan	Membuat fitur <i>FAQ</i>

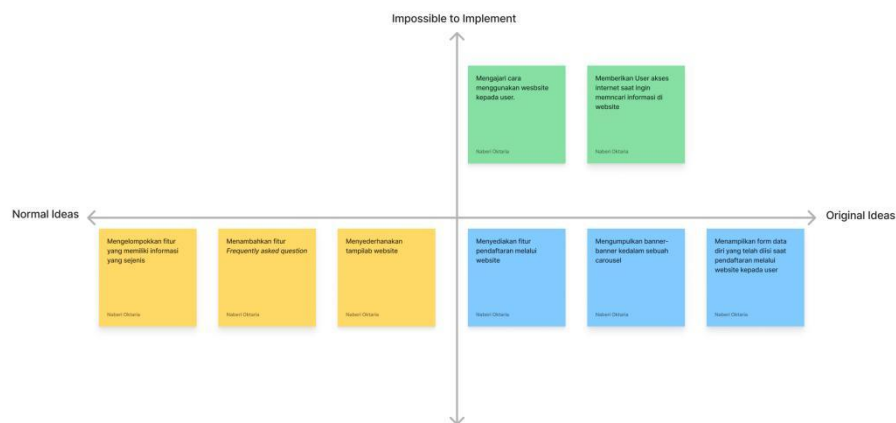
4.4.2 Brainstorming

Brainstorming merupakan tahapan untuk menghasilkan banyak ide dengan memperluas pemikiran tentang topik tampilan *website* ittifaqiah.ac.id yang dapat di implementasikan kedepannya. *Brainstorming* dilakukan dengan

cara *post-it voting* untuk menghasilkan ide-ide mana yang paling menonjol untuk ditindaklanjuti.



Gambar 4.6. *Brainstorming*



Gambar 4.7. *Now Wow How*

Terlihat pada gambar 4.7. *Now Wow How* merupakan hasil dari diskusi pada saat Brainstorming. Setelah ide-ide dikumpulkan, ide-ide tersebut lalu dipilih berdasarkan 3 kategori pada matriks *Now Wow How*.

4.5 Prototype

Pada tahap ini perancangan *prototype* interaktif dilakukan, perbaikan tampilan *website* ini dibuat dengan menggunakan *software* Figma.

4.5.1 Desain Interaksi Halaman Utama

4.5.1.1 Home

Desain *Home* ini merupakan tampilan awal *website* saat pertama kali dibuka. Ada beberapa perubahan yang dilakukan dari *website* sebelumnya agar lebih efisien yaitu beberapa tombol yang tidak diperlukan dihapus, memperbaiki warna tampilan UI menjadi lebih kontras sehingga pengguna tidak sulit untuk menemukan informasi yang dibutuhkan serta meletakkan *banner-banner* yang sebelumnya selalu muncul di *pop-up* tiap berpindah halaman ke halaman utama dengan interaksi gambar bergulir menggunakan metode *carousel*. Pada akhir halaman juga terdapat artikel-artikel mengenai Ponpes Ittifaqi'ah Indralaya yang jika di klik pada kalimat "view more" akan mengarahkan *user* ke halaman artikel. Desain halaman utama, dapat dilihat di gambar 4.7, 4.8, serta 4.9.



Gambar 4.8. Home Banner 1

Gambar 4.8 Home Banner 1 memperlihatkan tampilan awal *website* saat dibuka.



Gambar 4.9. Home Banner 2

Gambar 4.9 Home Banner 2 memperlihatkan tampilan setelah tombol gambar di samping kanan di klik. Kemudian akan tampak banner selanjutnya.



Gambar 4.10. Home Banner 3

Gambar 4.10 Home Banner 3 memperlihatkan tampilan setelah tombol gambar di samping kanan di klik. Kemudian akan tampak banner yang ketiga dan seterusnya.

4.5.1.2 Dropdown Fitur

Permasalahan yang ada sebelumnya adalah pada *dropdown* yaitu memiliki warna yang sama serta tidak ada garis pemisah antara pilihan satu dengan yang lainnya sehingga membuat *dropdown* menjadi tergabung. Hal tersebut membuat *user* kurang nyaman saat menggunakan *website*. Diperbaiki dengan memperbarui warna agar memberikan kenyamanan dan memfokuskan *user* saat mengakses fitur tersebut.



Gambar 4.11. *Dropdown* Profil Sekolah

Pada gambar 4.11. terdapat *Dropdown* Profil Sekolah yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan mengenai profil dari Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah berwarna putih dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



Gambar 4.12. *Dropdown* Madrasah

Pada gambar 4.12. terdapat *Dropdown* Madrasah yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan berwarna putih mengenai madrasah-madrasah apa saja yang ada di Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



Gambar 4.13. *Dropdown* Lembaga

Pada gambar 4.13. terdapat *Dropdown* Lembaga yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan berwarna putih mengenai lembaga-lembaga yang ada di Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



Gambar 4.14. Dropdown Kontak

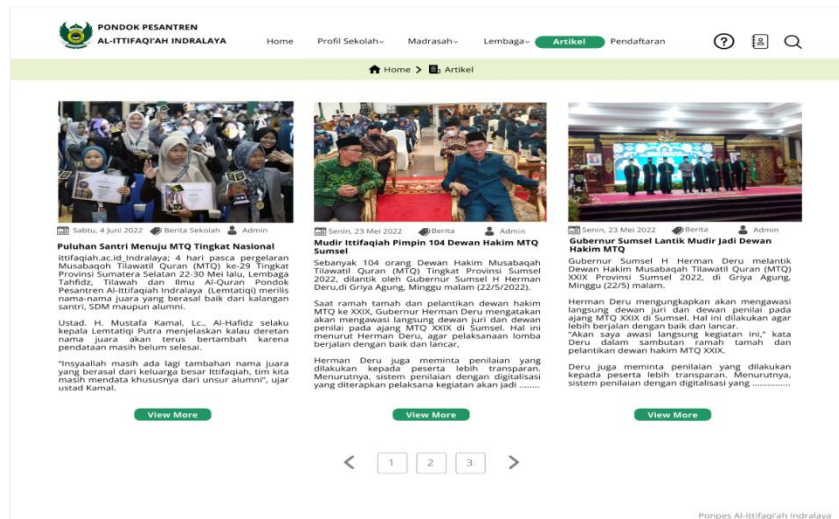
Pada gambar 4.14. terdapat *Dropdown* Kontak yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan berwarna putih mengenai informasi kontak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah yang dapat dihubungi oleh pengguna dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



Gambar 4.15. Dropdown Penacarian

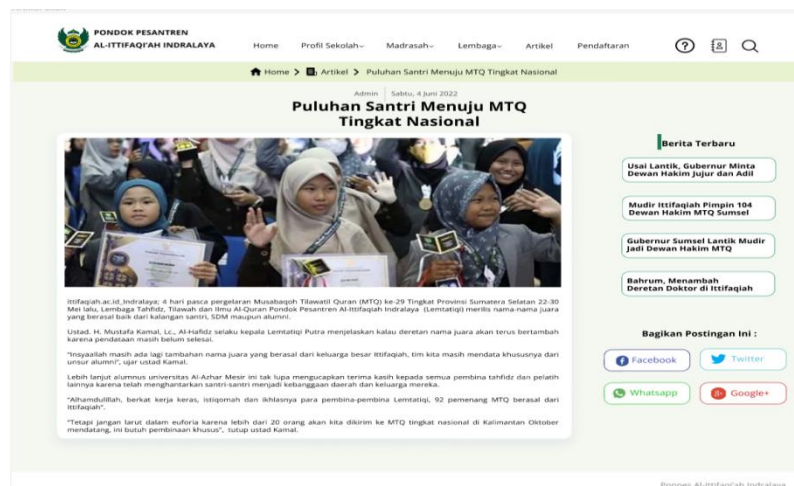
Pada gambar 4.15. terdapat *Search Bar* berukuran tidak terlalu besar yang dapat digunakan pengguna saat ingin mencari informasi pada *website* ittifaq'ah.

4.5.2 Desain Interaktif Artikel



Gambar 4.16. Artikel

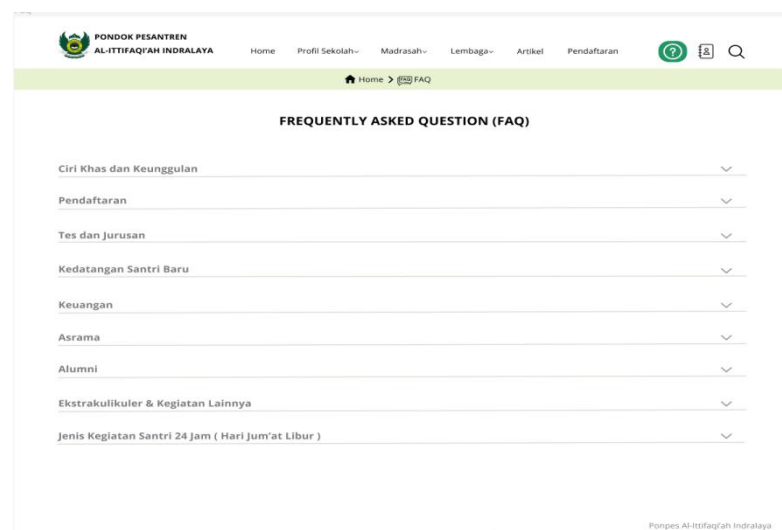
Fitur artikel ini digunakan untuk melihat berita-berita terkait dengan Pondok Pesantren Ittifaq'ah Indralaya.



Gambar 4.17. Artikel Klik

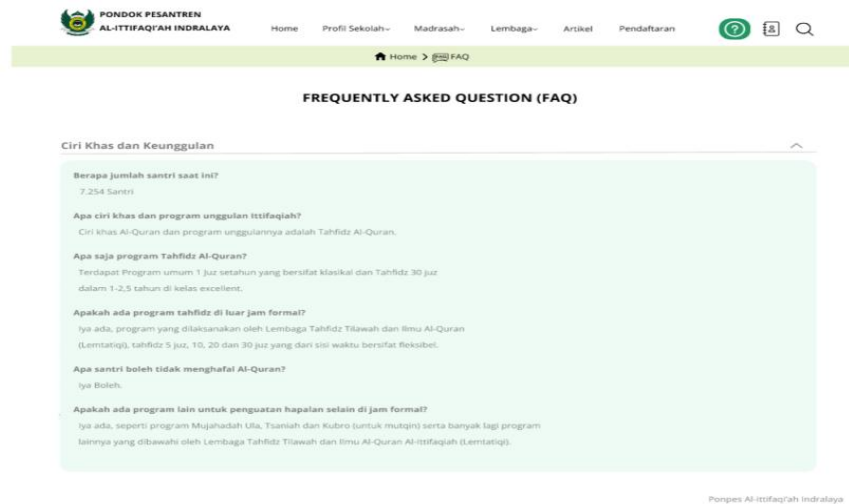
Jika salah satu berita di klik “*view more*” maka halaman akan berubah menampilkan keseluruhan isi berita yang di-klik, didalamnya *user* juga dapat membagikan berita yang dilihat melalui kanal *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, dan juga *googleplus*.

4.5.3 Desain Interaktif *Frequently Asked Question*



Gambar 4.18. FAQ

Dalam halaman ini, *user* dapat mencari informasi umum yang sering ditanyakan di Ponpes Ittifaqi'ah. Informasi di kelompokkan berdasarkan topik yang sesuai.



Gambar 4.19. FAQ Klik

Jika salah satu topiknya di klik maka akan muncul *dropdown* berisi informasi terkait seperti contohnya “Ciri Khas dan Keunggulan” maka isinya akan mengenai ciri khas dan keunggulan Pondok Pesantren Ittifaq'ah dibanding dengan tempat pendidikan lain.

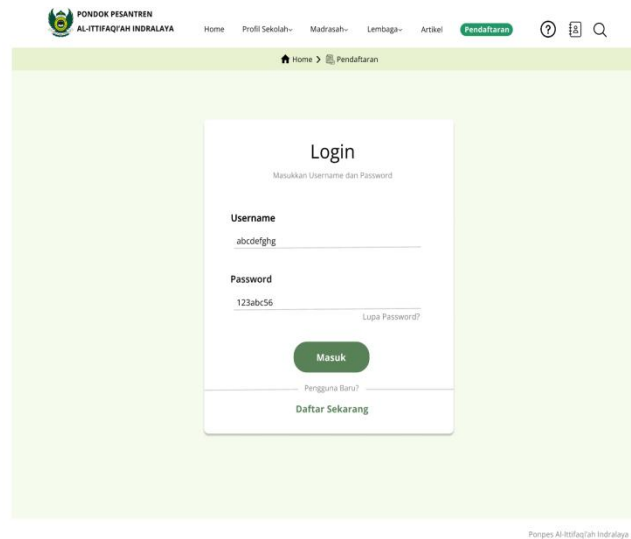
4.5.4 Pendaftaran

Fitur pendaftaran ini dibuat karena ketika wawancara dengan pihak Pondok Pesantren Ittifaq'ah Indralaya menyatakan jika kedepannya mereka akan menggunakan website bukan hanya tempat memperoleh informasi, tetapi juga dapat melakukan pendaftaran sehingga website menjadi lebih efektif dan efisien.

4.4.4.1. Login

Saat ingin melakukan pendaftaran melalui website, user akan diminta untuk melakukan Login menggunakan username dan kata

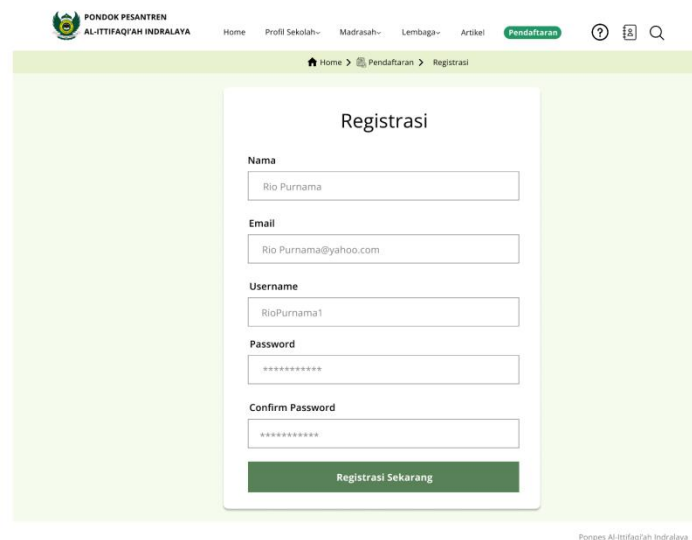
sandi yang telah terdaftar terlebih dahulu. Setelah melakukan Login, *user* akan diarahkan ke step selanjutnya yaitu pengisian data.



The screenshot shows the login interface of the website. At the top, there is a navigation bar with the logo and name 'PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQ'AH INDRALAYA' and several menu items: Home, Profil Sekolah, Madrasah, Lembaga, Artikel, and Pendaftaran. Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail: Home > Pendaftaran. The main content area features a white login form with the title 'Login' and the instruction 'Masukkan Username dan Password'. The form has two input fields: 'Username' with the value 'abcdehgh' and 'Password' with the value '123abc56'. There is a 'Lupa Password?' link next to the password field. Below the input fields is a green 'Masuk' button. At the bottom of the form, there is a link for 'Pegguna Baru? Daftar Sekarang'.

Gambar 4.20. Login

Jika User tidak memiliki akun, maka user akan diminta untuk melakukan registrasi pendaftaran akun seperti dibawah ini.

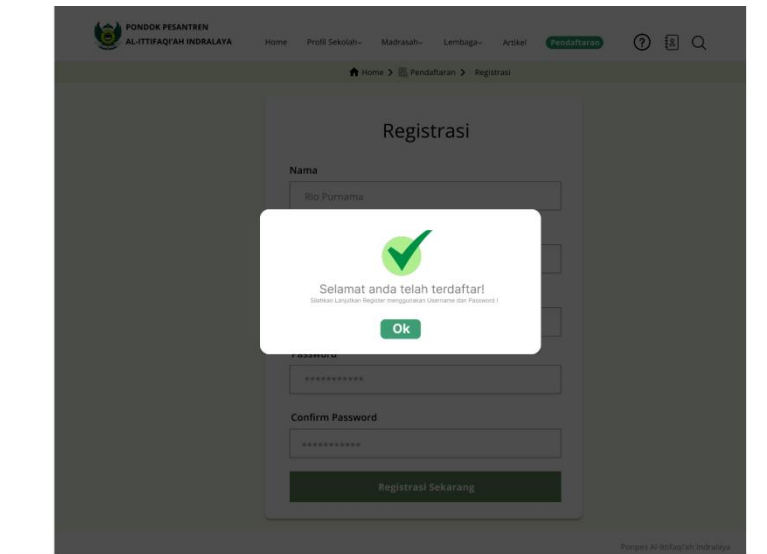


The screenshot shows the registration interface of the website. At the top, there is a navigation bar with the logo and name 'PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQ'AH INDRALAYA' and several menu items: Home, Profil Sekolah, Madrasah, Lembaga, Artikel, and Pendaftaran. Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail: Home > Pendaftaran > Registrasi. The main content area features a white registration form with the title 'Registrasi'. The form has five input fields: 'Nama' with the value 'Rio Purnama', 'Email' with the value 'Rio.Purnama@yahoo.com', 'Username' with the value 'RioPurnama1', 'Password' with the value '*****', and 'Confirm Password' with the value '*****'. Below the input fields is a green 'Registrasi Sekarang' button.

Gambar 4.21. Registrasi

Setelah melakukan registrasi yang terdiri dari nama, *email*, *username*, dan *password*. Maka akan muncul *pop-up* notifikasi

bahwa pengguna telah terdaftar dan dapat melanjutkan proses pendaftaran.



Gambar 4.22. *Pop-up* Berhasil Registrasi

4.4.4.2. Pengisian Data

Ini merupakan tahapan selanjutnya setelah user melakukan *Login* dihalaman sebelumnya. Ada beberapa data yang harus diisi user ketikkan ingin melakukan pendaftaran *online*. Data yang harus diisi berupa data diri calon santri yang ingin mendaftar, data sekolah asal, data diri orang tua santri, dan data penunjang. Pada tahapan terakhir, calon peserta yang mendaftar juga harus melampirkan beberapa data berupa KK (Kartu Keluarga), akta kelahiran, ijazah terakhir, pas foto warna, surat keterangan lulus, rapot terakhir, serta kartu identitas ibu dan ayah. Jika salah satu data ada yang tidak terisi secara sempurna maka saat akan mengirimkan data akan muncul *Pop-Up* berwarna merah dan simbol silang yang menyatakan bahwa

data gagal dikirimkan. Selanjutnya *user* akan diminta untuk melengkapi data yang kosong. Jika data yang akan dikirim telah lengkap dan terisi barulah *Pop-Up* berwarna hijau yang menyatakan bahwa data telah “Berhasil” dikirim akan muncul.

The screenshot shows a web interface for 'Data Calon Santri' (Prospective Student Data) on the website of Pondok Pesantren Al-Ittifaqah Indralaya. The form is organized into three columns and includes the following fields:

- Column 1 (Personal Information):**
 - Nama Lengkap** (Full Name): Farhan Pratama
 - Tempat Lahir** (Place of Birth): Palembang
 - Tanggal Lahir** (Date of Birth): 07-06-2007
 - Jenis Kelamin** (Gender): Laki-Laki
 - Status Santri** (Santri Status): Mukim / Non Mukim (Mukim selected)
- Column 2 (Family Information):**
 - Jumlah Kakak** (Number of Older Siblings): 1
 - Jumlah Adik** (Number of Younger Siblings): 0
 - Golongan Darah** (Blood Group): B
 - Status Dalam Keluarga** (Status in Family): Kandung
 - Status Ayah Kandung** (Status of Biological Father): Masih Hidup / Wafat (Hidup selected)
- Column 3 (Parental Status and Identification):**
 - Status Ibu Kandung** (Status of Biological Mother): Masih Hidup / Wafat (Hidup selected)
 - NIK** (National Identity Number): 1557668363280136
 - NISN** (National Student Identification Number): 42457813543810

A green button labeled 'Simpan & Lanjutkan' (Save & Continue) is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.23. Data Calon Santri

Untuk melanjutkan step pendaftaran selanjutnya, pendaftar diminta untuk memasukkan data calon santri yang terdiri dari nama, TTL, jenis kelamin, status santri, jumlah kakak dan adik, golongan darah, status dalam keluarga, status ayah kandung dan ibu kandung, nik serta NISN.

PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA

Home Profil Sekolah- Madrasah- Lembaga- Artikel Pendaftaran ? [] Q

Home > Pendaftaran

Data Sekolah Asal

Tingkat Sekolah Akhir
SMP

Nama Sekolah Asal
SMP N 16 Palembang

Status Sekolah Asal
Negeri / Swasta
Negeri

Alamat Sekolah Asal
Jl. Mahameru No. 16 Rt. 011 Rw. 003
Kd. 16 Ulu Kec. Seberang Ulu Kota Palembang

Tahun Lulus
2021

Kampus dan Tingkat Madrasah

Pilih Kampus
Indralaya

Tingkat Madrasah
Madrasah Aliyah

Kembali

Simpan & Lanjutkan

Ponpes Al-Ittifaq'ah Indralaya

Gambar 4.24. Data Sekolah Asal

Selanjutnya, pendaftar diminta untuk memasukkan data sekolah asal calon santri yang terdiri dari tingkat sekolah akhir, nama sekolah asal, status sekolah asal, alamat sekolah asal, tahun lulu, serta pilihan kampus dan tingkat madrasah yang dipilih.

PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA

Home Profil Sekolah- Madrasah- Lembaga- Artikel Pendaftaran ? [] Q

Home > Pendaftaran

Data Orang Tua

Nama		Status		Pekerjaan	
Ayah		Kandung / Tiri / Angkat		Ayah	
Anwar		Kandung		Wirawasta	
Ibu		Ibu		Ibu	
Bunga		Kandung		PNS	
NIK		Pendidikan Terakhir		Penghasilan Bulanan	
Ayah		Ayah		Ayah	
19723242840237283		S1		7.000.000 - 9.000.000	
Ibu		Ibu		Ibu	
19723242840237648		S1		5.000.000 - 7.000.000	

Kembali Simpan & Lanjutkan

Ponpes Al-Ittifaq'ah Indralaya

Gambar 4.25. Data Orang Tua Santri

Tahapan berikutnya, pendaftar diminta untuk memasukkan data orang tua dari calon santri yang terdiri dari nama ayah ibu, NIK, status, pendidikan terakhir, pekerjaan dan penghasilan perbulan.

The screenshot shows a web form titled "Data Orang Tua / Wali" for registration. The form is divided into two main sections. The left section contains address-related fields: "Provinsi" (Sumatera Selatan), "Kabupaten / Kota" (Kota Palembang), "Kecamatan" (Gandus), "RT / RW / No. Rumah" (Rt. 07 Rwi. 01 No. 1876), and "Jalan" (Jl. TPH Sofyan). The right section contains "Kode Pos" (30113) and "Nomor Whatsapp yang bisa dihubungi" (0831939498419). At the bottom of the right section, there are two buttons: "Kembali" and "Simpan & Lanjutkan". The website header includes the logo of Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya and navigation links for Home, Profil Sekolah, Madrasah, Lembaga, and Artikel. The "Pendaftaran" link is highlighted in green. A search icon is also visible in the top right corner.

Gambar 4.26. Data Orang Tua / Wali

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari pengisian form sebelumnya yang berisi alamat. Terdiri dari provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, RT/RW, nama jalan, kode pos, dan nomor *whatsapp* yang bisa dihubungi.

The screenshot shows a web form titled "Data Penunjang Lainnya" (Other Supporting Data) for registration at Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya. The form is divided into two main sections:

- Transportasi dari rumah ke Pondok:**
 - Mobil: _____
- Penguasaan Bahasa:**
 - Bahasa Inggris: _____
 - Hafalan Al-Qur'an: _____
 - Tidak ada: _____
 - Prestasi yang pernah Dicapai: _____
 - Tidak ada: _____
- Hobi:**
 - Baca Novel: _____
- Penyakit Diderita:**
 - *Data medis akan dilaporkan kepada kepengasuhan dan unit kesehatan pondok guna mengantisipasi/mencegah dari tindak medis lainnya.
 - Tidak ada: _____
- Info Lainnya:**
 - Tidak ada: _____

At the bottom of the form, there are two buttons: "Kembali" (Back) and "Simpan & Lanjutkan" (Save & Continue).

Gambar 4.27. Data Penunjang

Ditahap ini data yang harus diisi adalah data tambahan yang terdiri dari transportasi yang dipakai dari rumah ke pondok, penguasaan bahasa, hafalan Al-Qur'an, prestasi yang pernah dicapai, hobi, penyakit yang diderita, dan info lainnya.

The screenshot shows a web form titled "Upload Data" for registration at Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya. The form is divided into two main sections:

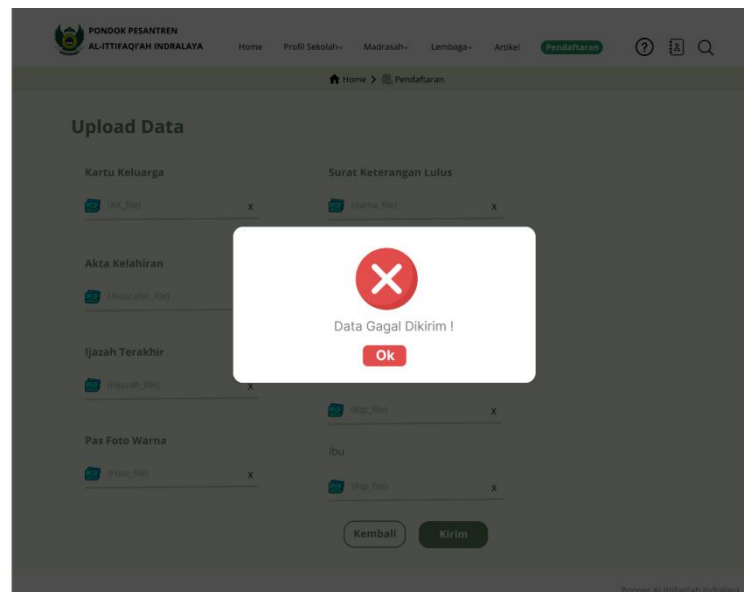
- Kartu Keluarga:**
 - (KK_file) X
- Akta Kelahiran:**
 - (AktaLahir_file) X
- Ijazah Terakhir:**
 - (Ijazah_file) X
- Pas Foto Warna:**
 - (Foto_file) X
- Surat Keterangan Lulus:**
 - (nama_file) X
- Rapot Terakhir:**
 - (raport_file) X
- KTP Ayah:**
 - (ktp_file) X
- Ibu:**
 - (ktp_file) X

At the bottom of the form, there are two buttons: "Kembali" (Back) and "Kirim" (Send).

Gambar 4.28. Upload Data

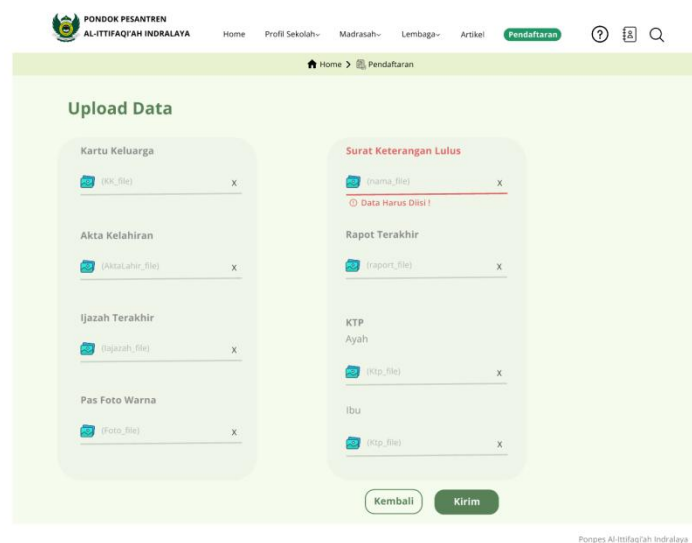
Ini merupakan tahapan terakhir dari pengisian data guna mendaftarkan diri di ponpes Al-Ittifaqiah Indralaya. Ditahap ini,

pendaftar diminta melakukan *upload* data berupa *scan* KK, Akta Kelahiran, Ijazah, Pas foto warna, SKL, Rapot, dan KTP ayah ibu.



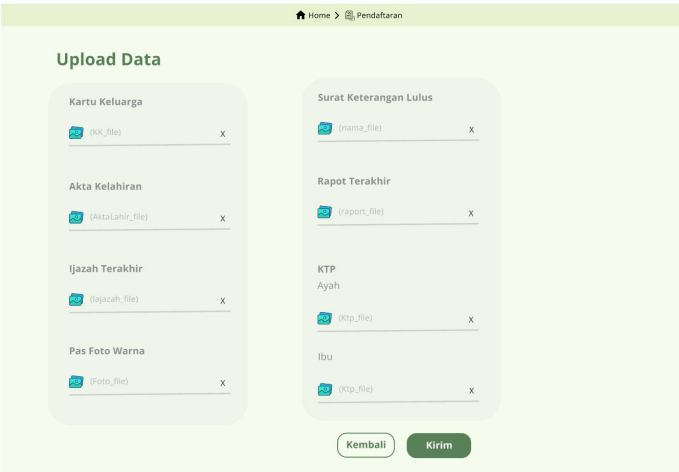
Gambar 4.29. Pop Up Data Gagal Terkirim

Jika data tidak terisi secara lengkap, maka akan muncul *Pop-up* bahwa data gagal terkirim. Dengan memunculkan simbol berwarna merah dengan logo silang, kemudian akan diarahkan kembali kehalaman yang datanya belum terisi secara lengkap.



Gambar 4.30. Permintaan Isi Data yang Kosong

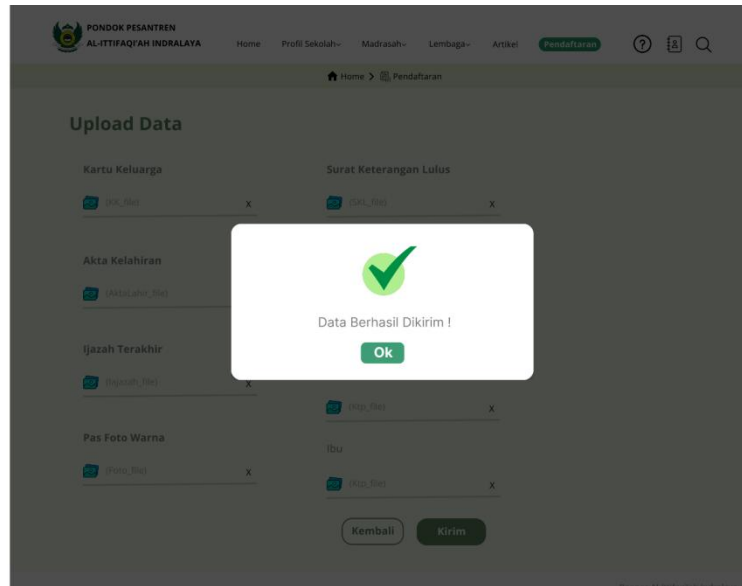
Setelah muncul pop-up bahwa data tidak terkirim, maka *user* diarahkan kehalaman sebelumnya dan diminta untuk melengkapi data yang diberi tanda *alert* karena data masih kosong



Pondpes Al-Ittifaq'ah Indralaya

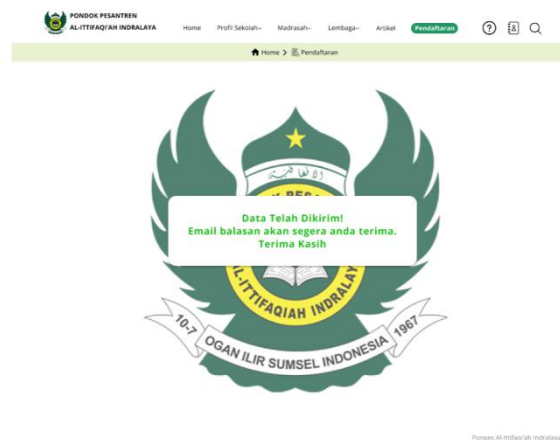
Gambar 4.31. *Upload Data Terisi*

Jika data telah terisi, maka tanda *alert* yang menyatakan data masih kosong akan hilang dan *user* dapat langsung menekan tombol berwarna hijau bertuliskan “kirim”.



Gambar 4.32. Pop Up Data Terkirim

Setelah data dikirim akan muncul pop-up berwarna putih dan logo centang berwarna hijau yang menyatakan bahwa data telah berhasil dikirim.

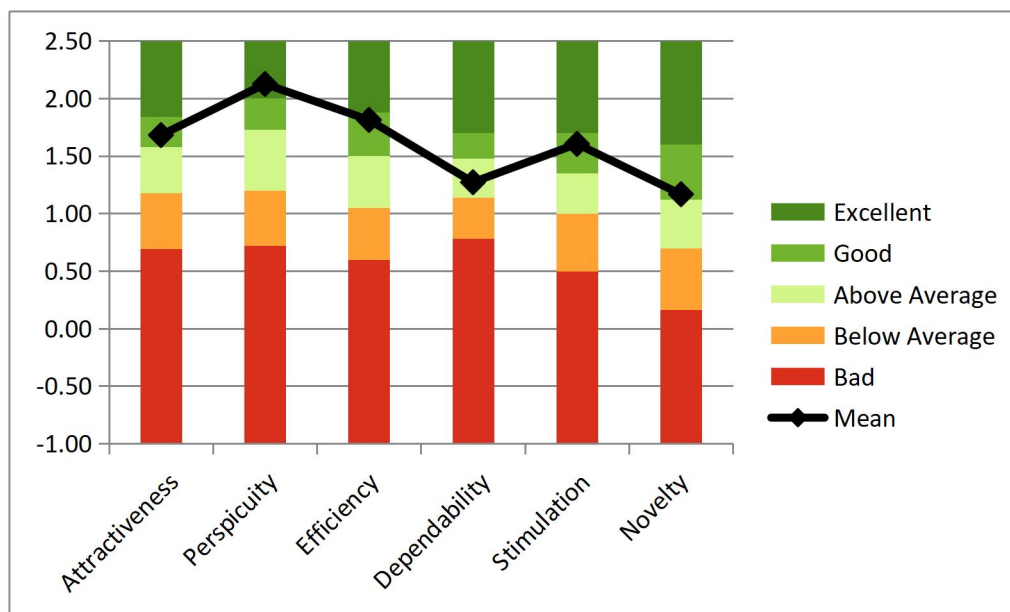


Gambar 4.33. Pendaftaran Selesai

Ketika data diri telah terisi secara lengkap, maka akan muncul notifikasi bahwa pendaftar akan segera menerima *email* balasan mengenai tahap pendaftaran selanjutnya.

4.6 Testing

Testing merupakan tahap terakhir dalam metode *Design Thinking*. Dalam tahap ini dilakukan pengujian pada *Prototype* yang sudah dibuat. Tahap testing ini dilaksanakan dengan cara mengirimkan link *prototype* kepada responden penelitian pada saat pertemuan melalui aplikasi *Whatsapp* dan membagikan kuesioner berbentuk *Google Form* berisi pertanyaan berbasis “*User Experience Questionnaire (UEQ)*” yang selanjutnya akan dijawab responden penelitian.



Gambar 4.32. *Benchmark Design Prototype*

Kemudian data-data jawaban yang diperoleh tersebut akan dimasukkan kedalam tabel *UEQ Data Alaysist Tool*. Berikut merupakan hasil dari pengujian *UEQ prototype website ittifaqiah.ac.id*.

Tabel 4.4. Hasil *Mean Design Prototype*

Scale	Mean
Attractiveness	1,68
Perspiciuity	2,13
Efficiency	1,81
Dependability	1,27
Stimulation	1,60
Novelty	1,17

Dapat dilihat pada gambar 4.29 merupakan hasil pengujian dari UEQ sistem *prototype*. Skala *Benchmark* menunjukkan skala Daya Tarik (*Attractiveness*) berada di *level Good* dengan nilai 1,68, Kejelasan (*Perspiciuity*) berada di *level Excellent* dengan nilai 2,13, Efisiensi (*Effeciency*) di *level Good* dengan nilai 1,81, Ketepatan (*Dependability*) bersada di level di atas rata-rata (*Above Average*) dengan nilai 1,27, Stimulasi (*Stimulation*) berada di kategori *Good* dengan nilai 1,60, dan Kebaruan (*Novelty*) di kategori *Good* dengan nilai 1,17.

Tabel 4.5. Perbandingan Hasil *Mean Desain Design Prototype* dan website *ittifaqiah.ac.id*

Scale	Desain Baru	Desain Lama	Selisih
Attractiveness	1,68	0,44	1,24
Perspiciuity	2,13	0,50	1,63
Efficiency	1,81	0,34	1,47
Dependability	1,27	0,25	1,02
Stimulation	1,60	0,25	1,35
Novelty	1,17	0,28	0,89

Berdasarkan tabel diatas selisih nilai yang dimiliki antara desain lama dan baru cukup signifikan, seperti pada daya tarik (*Attractiveness*) memiliki selisih 1,24, kemudian kejelasan (*Perpicuity*) dengan selisih yang cukup jauh yaitu 1,63, efesiensi (*Effeciency*) memiliki selisih 1,47, ketepatan (*Dependability*) dengan selisih 1,02, stimulasi (*Stimulation*) 1,35, dan kebaruan (*Novelty*) dengan selisih 0,89.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai hasil studi, didapat hasil yakni :

1. Penelitian ini telah melakukan evaluasi *User Experience website ittifaqiah.ac.id* pada tiap masing-masing aspek UEQ dengan memakai metode "*Design Thinking*".
2. Sesuai data dari setiap aspek UEQ didapatkan hasil bahwa desain lama pada *website ittifaqiah.ac.id* berada pada kategori "*Bad*" sehingga membuat pengguna mendapatkan pengalaman yang kurang baik selama melakukan penelusuran informasi melalui *website*.
3. Dibuat rancangan solusi untuk *website ittifaqiah.ac.id* berbentuk *prototype design* dengan tujuan agar user mendapatkan pengalaman yang lebih baik saat pengoperasian *website*. Rancangan *prototype* terdiri dari halaman utama dengan perbaikan tampilan *dropdown-dropdown*, halaman artikel, halaman artikel ketika di telusuri lebih lanjut, halaman *Frequently Asked Question (FAQ)*, *dropdown* halaman FAQ. Kemudian ditambahkan fitur pendaftaran pada *website* dengan *prototype design* yang terdiri dari halaman *Login* dan pengisian data
4. Berdasarkan hasil *Benchmark* menggunakan *UEQ Data Analyst Tool*, didapat hasil bahwa desain baru pada aspek daya tarik, efisiensi, stimulasi berada di kategori "*Good*", kejelasan di kategori "*excellent*", dan ketepatan berada di atas rata-rata atau "*above average*". Sedangkan desain lama

semua aspeknya berada di *level Bad*. Dengan perbandingan mean rata-rata lebih dari 1 kecuali pada aspek kebaruan (*Novelty*) dengan *mean* 0,89, kemudian pada aspek daya tarik (*Attractiveness*) memiliki selisih *mean* 1,24, kejelasan (*Perpicuity*) dengan selisih *mean* yang paling tinggi 1,63, efesiensi (*Effeciency*) selisih *mean* 1,47, ketepatan (*Dependability*) memiliki selisih *mean* 1,02, dan stimulasi (*Stimulation*) dengan selisih *mean* 1,35.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti miliki saran :

1. Design baru yang ada pada penelitian ini masih dalam bentuk *high-fidelity (Hi-Fi) prototype*, pihak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indralaya dapat mewujudkannya hingga kedalam bentuk sebuah program.
2. Masih perlu adanya peningkatan dalam aspek ketepatan (*Dependability*) karena masih berada di atas rata-rata dan diharapkan dapat ke tingkat yang lebih baik lagi.
3. Jika dilakukan penelitian lebih lanjut, disarankan meningkatkan jumlah responden penelitian agar didapat lebih banyak sudut pandang terhadap permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahmat.2003. *Efektivitas Implementasi*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Bariyyah, K., & Permatasari, D. (2017). *Pelatihan Pemanfaatan Media Online Dalam Layanan Bimbingan Konseljng Bagi Konselor Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pamekasan Madura*. Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 63-69.
- Bettina Laugwitz, Theo Held, Martin Schrepp; Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008
- Bratsberg, H. M. (2012). Empathy Maps of the FourSight Preferences. International Center for Studies in Creativity. Hutahaeon, Jeperson. 2014. Konsep Sistem informasi. Yogyakarta: Deepublish
- Garret, Jesse James. 2011. The Element of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. Second Edition. Berkeley: New Riders.
- Ginanjjar Akbar, Tri Irianto,T.,Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi dan Promosi, ISSN: 2302-5700 , 2015
- Gibson JL JM Invancevich, JH Donnelly 2001. Organisasi, terjemahan Agus Dharma. Jakarta:Erlangga.
- GS. S. Rosyda and I. Sukoco, “Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja,” Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt., vol. 3, no. 1, pp. 1 –12, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- B. Santoso, R. Y. K. Isal, T. Basaruddin, L. Sadira, dan M. Schrepp, “Research-in-progress: User experience evaluation of Student Centered E-Learning Environment for computer science program,” Proceedings - 2014 3rd International Conference on User Science and Engineering: Experience. Engineer. Engage, i-USEr 2014, hal. 52–55, 2015.
- Haag and Keen, 1996. Information Technology: Tomorrow's Advantage Today, Mcgraw-Hill College.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION, 2019. Stage 3 in the Design Thinking Process: Ideate. [Online] Tersedia di:<https://www.interactiondesign.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- JavaCreatifity. 2014. Panduan Cerdas Membangun Website Super Keren. Elek Media Komputindo. Jakarta.
- John W. Creswell. Research Design (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. Yogyakarta : Pustaka Belajar,2013. hlm 4-5.
- Kappas Arvid and Krammer Nicole C. (2011). Face to Face Communication over the Internet. Cambridge University Press, London.

- Kaplan & Norton.2001. The Strategy-Focused Organization, How Balance scorecard Companies Thrive in the New Business Environment.Jakarta: Harvarindo.
- Lars Mathiassen. 2000. Object Oriented Analysis and Design. Makro Publishing, Denmark
- M.Weske. Business Process Management Concept, Languages, Architectures. Berlin: Springer, 2007.
- P. Sukmasetya, H. B. Santoso, dan D. I. Sensuse, “Current EGovernment Public Service on User Experience Perspective in Indonesia,” 2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2018 -Proceedings, hal. 159–164, 2019.
- Persada, A. (2017). Pengertian Interaksi Manusia Dan Komputer. In 9 April. Universitas Islam Indonesia. <https://www.gurupendidikan.co.id/interaksi-manusia-komputer/>
- R.S. Dewi, R. R. Marchada, and A. Rifai, “Analisa Peces Penerapan Digital Monitoring Informasi Penyewaan Ruko Pasar 8 Pada Pt . Alam Sutera Realty , Tbk,” Semin. Nas Teknol. Inf. dan Komun. 2016 (SENTIKA 2016), vol. 2016, no. Sentika, pp. 18–19, 2016.
- Rizki, Muhammad Ditya. 2019. Apa itu UI dan UX, (Mei).
- Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Schrepp, Martin., Hinderks, Andreas & Thomaschewski, Jörg. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. Lecture Notes in Computer Science, Volume 8517 p. 383-392.
- Schrepp, Martin. 2018. User Experience Questionnaire Handbook. Germany
- Schrepp, M. “User Experience Questionnaire Handbook”. Germany. 2019
- Sibero, Alexander F.K. 2014. KitabSuci Web Programing. Jakarta: Mediakom.
- Sondang P. Siagian.2002. Kiat Meningkatkan Produktivitas kerja. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- Travis Lowdermilk. (2013). User-Centered Design: A Developer’s Guide to Building UserFriendly Applications (M. Treseler (ed.)). O’Reilly Media, Inc.
- Turban, E., Leidner, D., McLean, E., & Wetherbe, J. (2008). INFORMATION TECHNOLOGY FOR MANAGEMENT, (With CD). John Wiley & Sons.

LAMPIRAN

Lampiran A Tabel Responden Penelitian

Nama Lengkap	Umur	Profesi	Tujuan Mengunjungi Website
Yuliana	35	Wiraswasta	Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqi'ah, Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
Rudi	32	IT Ittifaqiah	Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqi'ah
Ferry	40	IT Ponpes Ittifaqiah	Hanya melihat-lihat
Meylani	18	Pelajar	Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
ahmad rio purnama	18	pelajar	Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
Emilia	38	Pedagang	Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqi'ah, Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
Tri warsih	46	Wiraswasta	Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
Herli Anggira	17	Siswi	Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqi'ah

Lampiran B Surat Izin Penelitian Dari Kampus



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Palembang – Prabumulih Km. 32 Inderalaya Ogan Ilir Kode Pos 30662
Telepon (+62711) 379249, 581700 Faksimile (+62711) 379248, 581710
Pos-el humas@ilkom.unsri.ac.id

Nomor : 0494/UN9.FIK/TU.Ak.SB4/2021 05 Oktober 2021
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Pengantar Pengumpulan Data

Yth. Pimpinan Pondok Pesantren Ittifaqiah Indralaya
di
Indralaya

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir (TA) mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Nama : Naberi Oktaria
NIM : 09031381823065
Jurusan : Sistem Informasi
Program Studi : Sistem Informasi Kelas Bilingual
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Website Ittifaqiah.ac.id pada Pondok Pesantren Ittifaqiah Indralaya menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) di Pondok Pesantren Ittifaqiah Indralaya
Dosen Pembimbing : Jaidan Jauhari, M.T.

Bermaksud melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan tema tugas akhir di bagian/subbagian/unit terkait di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Untuk itu mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memperkenankan/memfasilitasi mahasiswa tersebut.

Sebagai pertimbangan, bahwa segala data yang diperoleh akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan diberikan pada pihak lain.

Atas perkenan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Juljan Supardi, S.Pd., M.T.
NIP 197207102010121001

Lampiran C hasil UEQ ittifaqiah.ac.id

Yuliana

The image shows a Google Forms questionnaire titled "User Experience Questionnaire Website Ittifaqiah.ac.id". The respondent is Yuliana, aged 35, a self-employed individual. The questionnaire consists of 26 questions, each with a 7-point Likert scale. The respondent's answers are as follows:

Question	Answer (Scale 1-7)
Memungkinkan	4
Menghalangi	4
Mendukung	4
Tidak Baik	4
Buruk	4
Rumit	4
Sederhana	4
Tidak Disukai	4
Menggebrakan	4
Lazim	4
Terdepan	4
Tidak Nyaman	4
Nyaman	4
Jelas	4
Membingungkan	4
Atraktif	4
Tidak Atraktif	4
Ramah Pengguna	4
Tidak Ramah Pengguna	4
Memenuhi Ekspektasi	4
Tidak Memenuhi Ekspektasi	4
Atraktif	4
Tidak Atraktif	4
Konservatif	4
Inovatif	4
Tidak Efisien	4
Efisien	4
Ramah Pengguna	4
Tidak Ramah Pengguna	4

The form also includes a header with the title and URL, a sub-header with the purpose of the questionnaire, and a footer with the date and time: 23/04/22 08:10 diakhiri.

Rudi

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan **Jawaban** 1 Setelan

Jawaban tidak dapat diedit

User Experience Questionnaire Website Ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEC dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
Rudi

Umur *
32

Profesi
IT Ittifaqiah

Tujuan Mengunjungi Website *

- Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqiah
- Mencari Informasi untuk melakukan pendaftaran
- Hanya melihat-lihat
- Yang lain: _____

Item	Response
Menyusahkan	4
Menyenangkan	6
Membosankan	4
Mengasyikan	6
Tidak dapat dipahami	4
Dapat dipahami	6
Tidak Menarik	4
Menarik	6
Kreatif	4
Monoton	6
Tak Dapat Diprediksi	4
Dsapat Diprediksi	6
Mudah Dipelajari	4
Sulit Dipelajari	6
Cepat	4
Lambat	6
Bermanfaat	4
Kurang bermanfaat	6
Berdaya Cipta	4
Konvensional	6
Tidak nyaman	4
Nyaman	6
Aman	4
Tidak Aman	6
Memotivasi	4
Tidak memotivasi	6
Terorganisasi	4
Berantakan	6
Memenuhi Ekspetasi	4
Tidak Memenuhi Ekspetasi	6
Atraktif	4
Tidak Atraktif	6
Ramah Pengguna	4
Tidak Ramah Pengguna	6
Tidak Efisien	4
Efisien	6
Ramah Pengguna	4
Tidak Ramah Pengguna	6
Konservatif	4
Inovatif	6

23/06/22 09:04 dikirim

Ferry

21.15 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan Jawaban Setelan

Jawaban tidak dapat diedit

User Experience Questionnaire Website Ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/Kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
Ferry

Umur *
40

Profesi
IT Ponpes Ittifaqiah

Tujuan Mengunjungi Website *

- Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqiah
- Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
- Hanya melihat-lihat
- Yang lain:

1 2 3 4 5 6 7 Menyusahkan <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menyenangkan	1 2 3 4 5 6 7 Membosankan <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Mengasyikan	1 2 3 4 5 6 7 Berdaya Cipta <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Konvensional
1 2 3 4 5 6 7 Tidak dapat dipahami <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Dapat dipahami	1 2 3 4 5 6 7 Tidak Menarik <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menarik	1 2 3 4 5 6 7 Menghalangi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Mendukung
1 2 3 4 5 6 7 Kreatif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Monoton	1 2 3 4 5 6 7 Tak Dapat Diprediksi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Dapat Diprediksi	1 2 3 4 5 6 7 Baik <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Buruk
1 2 3 4 5 6 7 Mudah Dipelajari <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sulit Dipelajari	1 2 3 4 5 6 7 Cepat <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Lambat	1 2 3 4 5 6 7 Rumit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sederhana
1 2 3 4 5 6 7 Bermanfaat <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Kurang bermanfaat	1 2 3 4 5 6 7 Berdaya Cipta <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Konvensional	1 2 3 4 5 6 7 Tidak Disukai <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menggembirakan

21.16 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan Jawaban Setelan

1 2 3 4 5 6 7 Lazim <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Terdepan	1 2 3 4 5 6 7 Tidak Efisien <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Efisien
1 2 3 4 5 6 7 Tidak nyaman <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Nyaman	1 2 3 4 5 6 7 Jelas <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Membingungkan
1 2 3 4 5 6 7 Aman <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Aman	1 2 3 4 5 6 7 Tidak Praktis <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Praktis
1 2 3 4 5 6 7 Memotivasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak memotivasi	1 2 3 4 5 6 7 Terorganisasi <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Berantakan
1 2 3 4 5 6 7 Memenuhi Ekspektasi <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Memenuhi Ekspektasi	1 2 3 4 5 6 7 Atraktif <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Atraktif

21.16 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan Jawaban Setelan

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

23/06/22 10.36 dikirimkan

Meylani

User Experience Questionnaire Website Ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

*** Wajib**

Nama Lengkap *
Meylani

Umur *
18

Profesi
Pelajar

Tujuan Mengunjungi Website *

- Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqiah
- Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
- Hanya melihat-lihat
- Yang lain:

1 2 3 4 5 6 7
Menyusahkan Menyenangkan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7
Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Membosankan Mengasyikan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7
Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Disukai Menggembirakan

1 2 3 4 5 6 7
Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7
Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7
Tidak nyaman Nyaman

1 2 3 4 5 6 7
Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7
Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7
Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Menenuhi Ekspektasi Tidak Memenuhi Ekspektasi

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

23/06/22 11:24 dikirimkan

Ahmad Rio Purnama

21:33 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan Jawaban Setelan

User Experience Questionnaire Website Ittifa
ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

***Wajib**

Nama Lengkap *
ahmad rio purnama

Umur *
18

Profesi
pelajar

Tujuan Mengunjungi Website *

- Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqiah
- Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
- Hanya melihat-lihat
- Yang lain:

Menyusahkan <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menyenangkan	Membosankan <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Mengasyikan	Menghalangi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Mendukung
Tidak dapat dipahami <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Dapat dipahami	Tidak Menarik <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menarik	Baik <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Buruk
Kreatif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Monoton	Tak Dapat Diprediksi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Dapat Diprediksi	Rumit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sederhana
Mudah Dipelajari <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sulit Dipelajari	Cepat <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Lambat	Tidak Disukai <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menggembirakan
Bermanfaat <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Kurang bermanfaat	Berdaya Cipta <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Konvensional	Lazim <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Terdepan

21:34 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Website Ittifa

Pertanyaan Jawaban Setelan

Tidak nyaman <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Nyaman	Jelas <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Membingungkan
Aman <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Aman	Tidak Praktis <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Praktis
Memotivasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak memotivasi	Terorganisasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Berantakan
Memenuhi Ekspektasi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Memenuhi Ekspektasi	Atraktif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Atraktif
Tidak Efisien <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Efisien	Ramah Pengguna <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Ramah Pengguna
Ramah Pengguna <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Tidak Ramah Pengguna	Konservatif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Inovatif

Emilia

The image shows a Google Forms questionnaire titled "User Experience Questionnaire Website Ittifa". The form is displayed on a mobile device screen, with the URL "docs.google.com/forms" visible in the browser's address bar. The questionnaire is divided into several sections, each containing a question and a 7-point Likert scale response option.

Section 1: Introduction and Demographics

- Question 1:** Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut).
- Question 2:** Nama Lengkap * (Answer: Emilia)
- Question 3:** Umur * (Answer: 38)
- Question 4:** Profesi (Answer: Pedagang)
- Question 5:** Tujuan Mengunjungi Website *
 - Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqah
 - Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
 - Hanya melihat-lihat
 - Yang lain: _____

Section 2: Usability and Content

- Question 6:** Menyesuaikan (Answer: 4)
- Question 7:** Membosankan (Answer: 4)
- Question 8:** Menghalangi (Answer: 5)
- Question 9:** Tidak dapat dipahami (Answer: 4)
- Question 10:** Tidak Menarik (Answer: 4)
- Question 11:** Baik (Answer: 4)
- Question 12:** Kreatif (Answer: 4)
- Question 13:** Tak Dapat Diprediksi (Answer: 4)
- Question 14:** Rumit (Answer: 4)
- Question 15:** Mudah Dipelajari (Answer: 4)
- Question 16:** Sulit Dipelajari (Answer: 4)
- Question 17:** Cepat (Answer: 4)
- Question 18:** Lambat (Answer: 4)
- Question 19:** Tidak Disukai (Answer: 4)
- Question 20:** Menggembirakan (Answer: 4)
- Question 21:** Berm manfaat (Answer: 4)
- Question 22:** Kurang bermanfaat (Answer: 4)
- Question 23:** Berdaya Cipta (Answer: 4)
- Question 24:** Konvensional (Answer: 4)
- Question 25:** Lazim (Answer: 4)
- Question 26:** Terdepan (Answer: 4)

Section 3: User Experience and Satisfaction

- Question 27:** Tidak nyaman (Answer: 4)
- Question 28:** Nyaman (Answer: 4)
- Question 29:** Aman (Answer: 4)
- Question 30:** Tidak Aman (Answer: 4)
- Question 31:** Tidak Praktis (Answer: 4)
- Question 32:** Praktis (Answer: 4)
- Question 33:** Atraktif (Answer: 4)
- Question 34:** Tidak Atraktif (Answer: 4)
- Question 35:** Memotivasi (Answer: 4)
- Question 36:** Tidak memotivasi (Answer: 4)
- Question 37:** Terorganisasi (Answer: 4)
- Question 38:** Berantakan (Answer: 4)
- Question 39:** Ramah Pengguna (Answer: 4)
- Question 40:** Tidak Ramah Pengguna (Answer: 4)
- Question 41:** Memenuhi Ekspektasi (Answer: 4)
- Question 42:** Tidak Memenuhi Ekspektasi (Answer: 4)
- Question 43:** Atraktif (Answer: 4)
- Question 44:** Tidak Atraktif (Answer: 4)
- Question 45:** Tidak Efisien (Answer: 4)
- Question 46:** Efisien (Answer: 4)
- Question 47:** Ramah Pengguna (Answer: 4)
- Question 48:** Tidak Ramah Pengguna (Answer: 4)
- Question 49:** Konservatif (Answer: 4)
- Question 50:** Inovatif (Answer: 4)

Tri Warsih

The image shows a Google Forms questionnaire titled "User Experience Questionnaire Website Ittifa". The form is divided into several sections:

- Introduction:** States that the questionnaire consists of 26 questions based on the UEQ method with a scale of 1 to 7 (1 being more right-leaning and 7 being more left-leaning).
- Demographics:** Includes fields for "Nama Lengkap" (Full Name), "Umur" (Age: 46), and "Profesi" (Occupation: Wiraswasta).
- Website Purpose:** A multiple-choice question asking why the user visited the website, with options like "Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaq'ah" and "Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran".
- 26 Likert Scale Questions:** Each question is rated on a 7-point scale from 1 to 7. The questions and their current ratings are:
 - Menyusahkan (1) / Menyenangkan (6)
 - Membosankan (2) / Mengasyikan (6)
 - Menghalangi (1) / Mendukung (6)
 - Tidak dapat dipahami (1) / Dapat dipahami (6)
 - Tidak Menarik (1) / Menarik (6)
 - Baik (1) / Buruk (6)
 - Kreatif (1) / Monoton (6)
 - Tak Dapat Diprediksi (1) / Dapat Diprediksi (6)
 - Rumit (1) / Sederhana (6)
 - Mudah Dipelajari (1) / Sulit Dipelajari (6)
 - Cepat (1) / Lambat (6)
 - Tidak Disukai (1) / Menggembarakan (6)
 - Bermanfaat (1) / Kurang bermanfaat (6)
 - Berdaya Cipta (1) / Konvensional (6)
 - Lazim (1) / Terdepan (6)
 - Tidak nyaman (1) / Nyaman (6)
 - Jelas (1) / Membingungkan (6)
 - Aman (1) / Tidak Aman (6)
 - Tidak Praktis (1) / Praktis (6)
 - Atraktif (1) / Tidak Atraktif (6)
 - Memotivasi (1) / Tidak memotivasi (6)
 - Terorganisasi (1) / Berantakan (6)
 - Memenuhi Ekspektasi (1) / Tidak Memenuhi Ekspektasi (6)
 - Atraktif (1) / Tidak Atraktif (6)
 - Ramah Pengguna (1) / Tidak Ramah Pengguna (6)
 - Tidak Efisien (1) / Efisien (6)
 - Ramah Pengguna (1) / Tidak Ramah Pengguna (6)
 - Konservatif (1) / Inovatif (6)

Herli Anggira

User Experience Questionnaire Website Ittifa
Pertanyaan Jawaban 8 Setelan

Jawaban tidak dapat diedit

User Experience Questionnaire Website Ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

*** Wajib**

Nama Lengkap *
Herli Anggira

Umur *
17

Profesi
Siswi

Tujuan Mengunjungi Website *

- Mencari Informasi jenjang pendidikan di Ittifaqiah
- Mencari informasi untuk melakukan pendaftaran
- Hanya melihat-lihat
- Yang lain:

1 2 3 4 5 6 7
Menyusahkan Menyenangkan

1 2 3 4 5 6 7
Membosankan Mengasyikan

1 2 3 4 5 6 7
Menghalangi Mendukung

1 2 3 4 5 6 7
Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7
Baik Buruk

1 2 3 4 5 6 7
Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7
Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7
Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7
Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Disukai Menggembirakan

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak nyaman Nyaman

1 2 3 4 5 6 7
Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7
Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7
Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7
Memenuhi Ekspektasi Tidak Memenuhi Ekspektasi

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

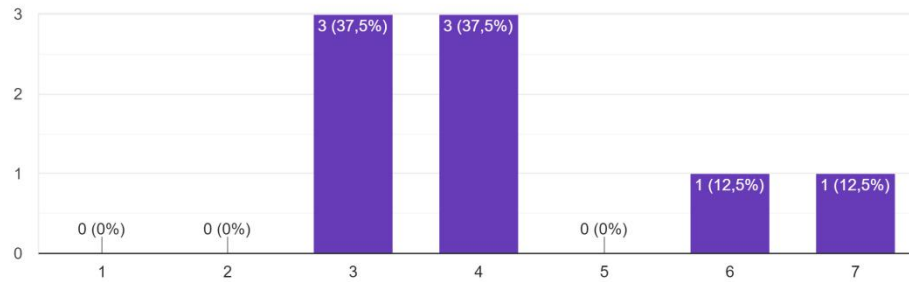
1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

Lampiran D Grafik Hasil Jawaban *Google Form* website ittifaqiah.ac.id

Pertanyaan berdasarkan metode UEQ dalam skala 1-7 (semakin jawaban condong ke kanan/kiri maka semakin setuju dengan pernyataan tersebut).

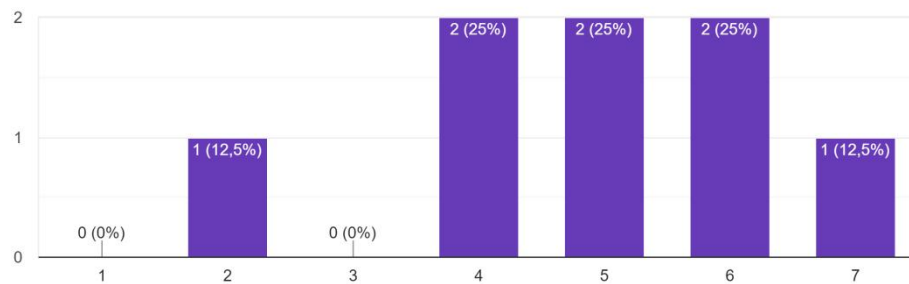
1. Menyusahkan - Menyenangkan

8 jawaban



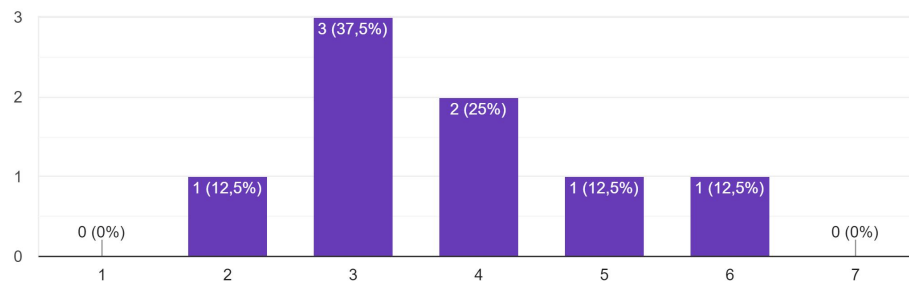
2. Tidak dapat dipahami- Dapat dipahami

8 jawaban



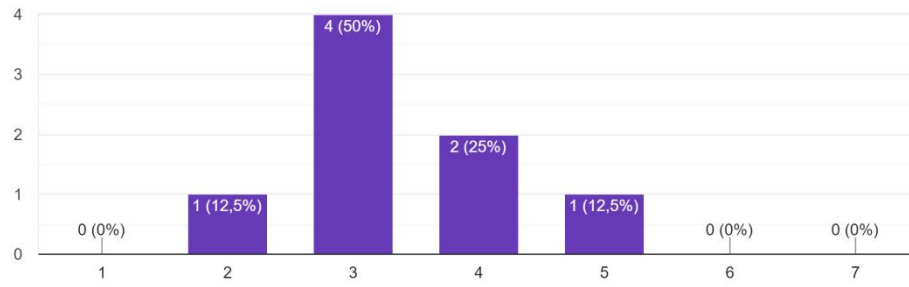
3. Kreatif - Monoton

8 jawaban



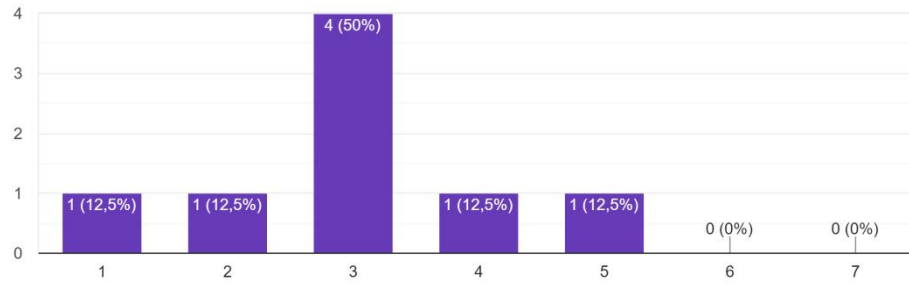
4. Mudah dieplajari - Sulit dipelajari

8 jawaban



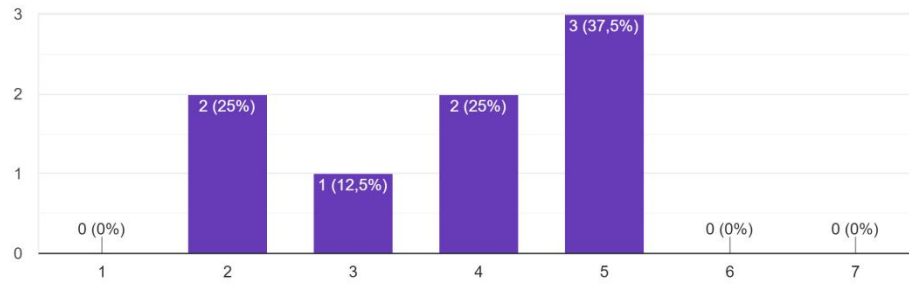
5. Bermanfaat - Kurang bermanfaat

8 jawaban



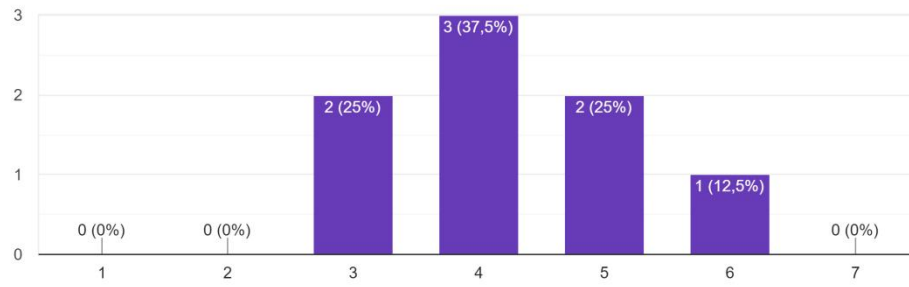
6. Membosankan - Mengasyikkan

8 jawaban



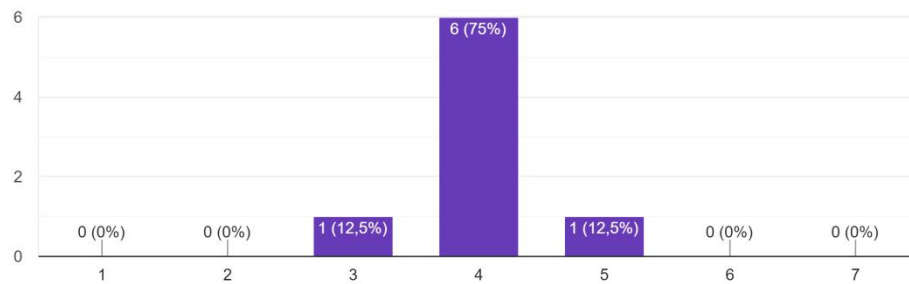
7. Tidak Menarik - Menarik

8 jawaban



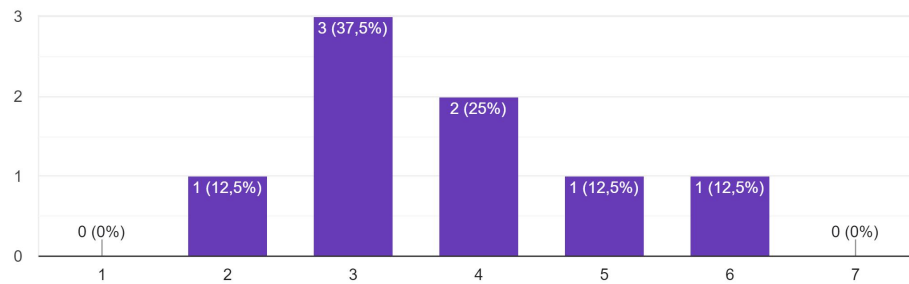
8. Tidak dapat diprediksi - Dapat diprediksi

8 jawaban



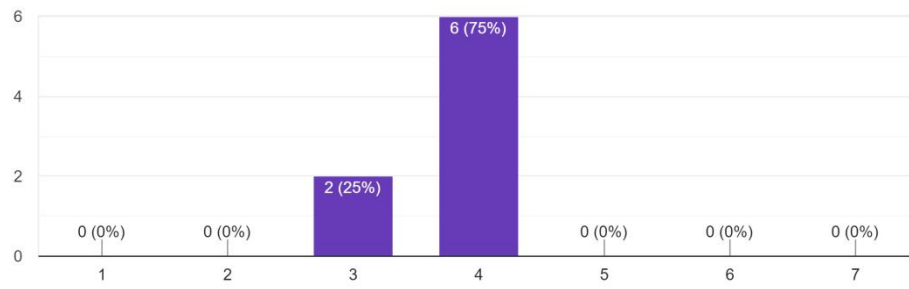
9. Cepat - Lambat

8 jawaban



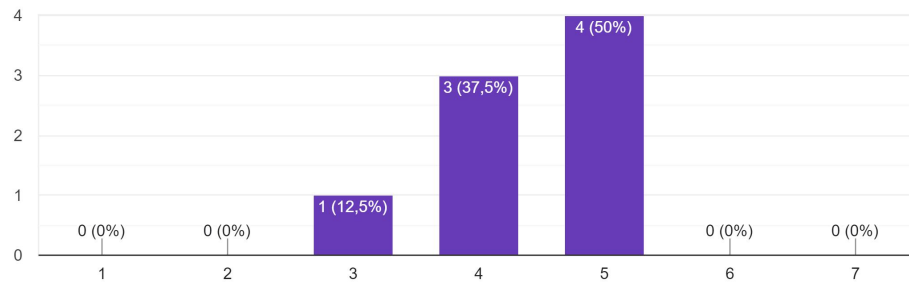
10. Berdaya Cipta - Konvensional

8 jawaban



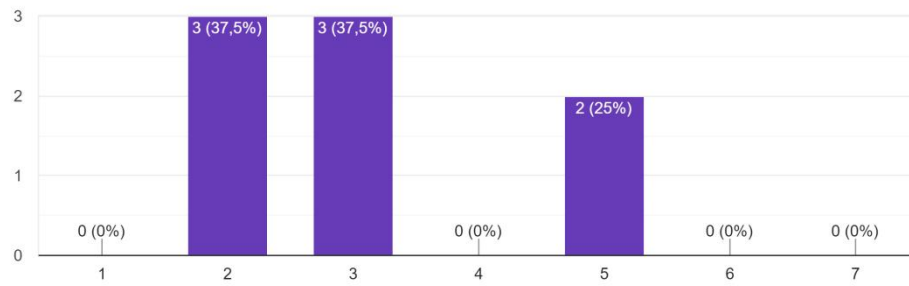
11. Menghalangi - Mendukung

8 jawaban



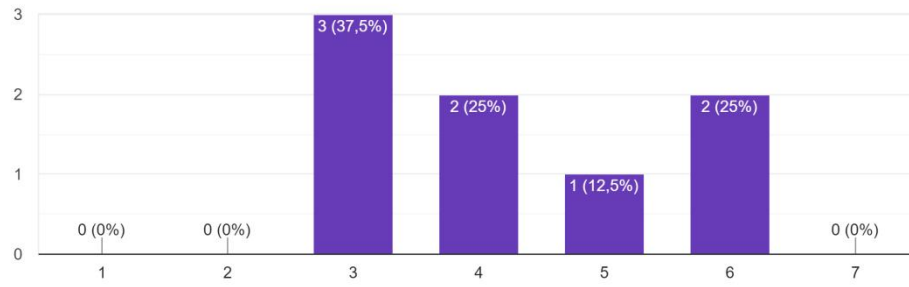
12. Baik-Buruk

8 jawaban



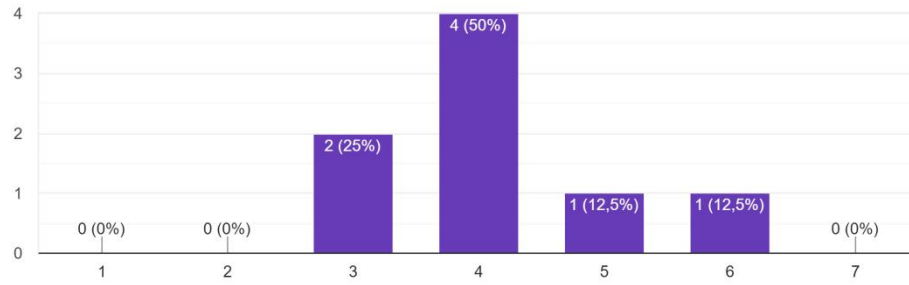
13. Rumit - Sederhana

8 jawaban



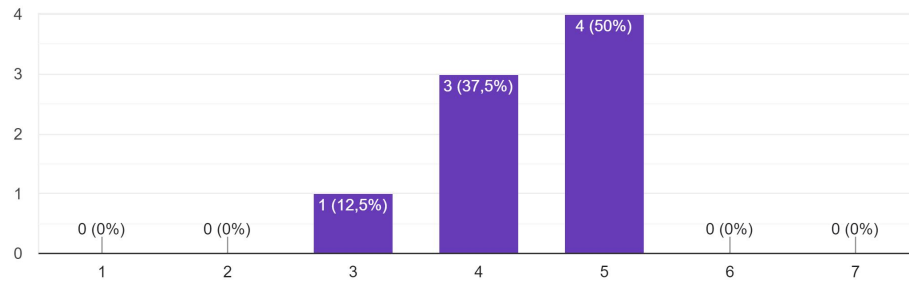
14. Tidak disukai - Menggembirakan

8 jawaban



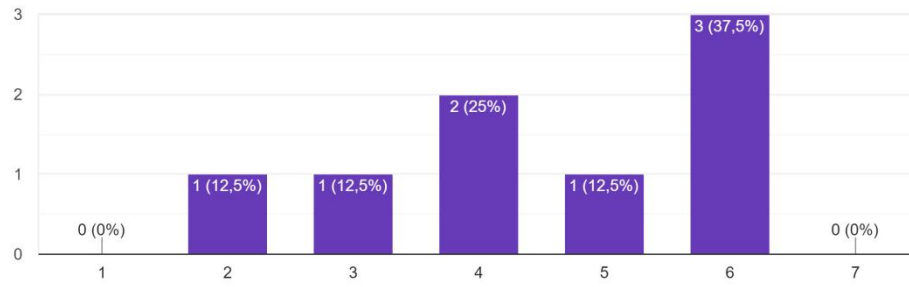
15. Lazim - Terdepan

8 jawaban



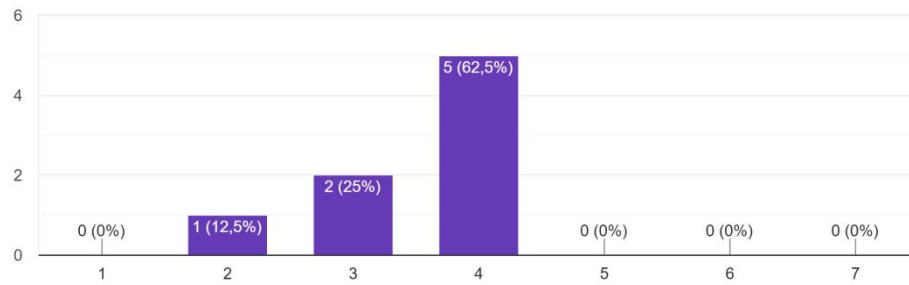
16. Tidak nyaman - Nyaman

8 jawaban



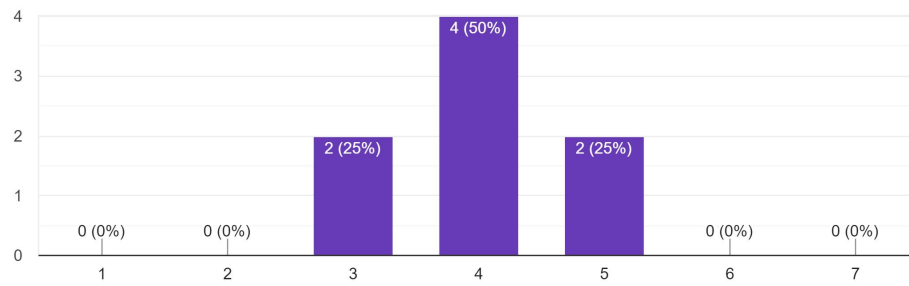
17. Aman - Tidak Aman

8 jawaban



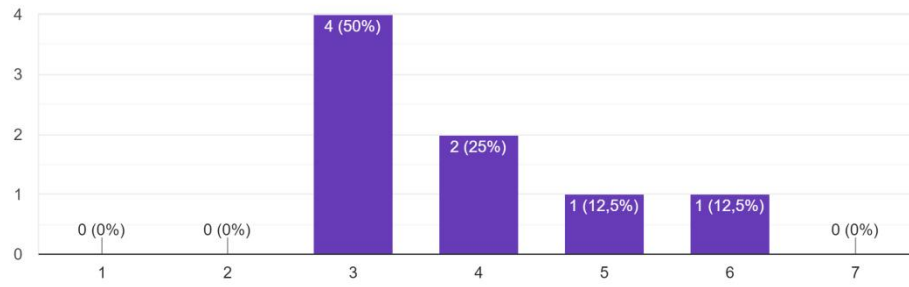
18. Memotivasi - Tidak memotivasi

8 jawaban



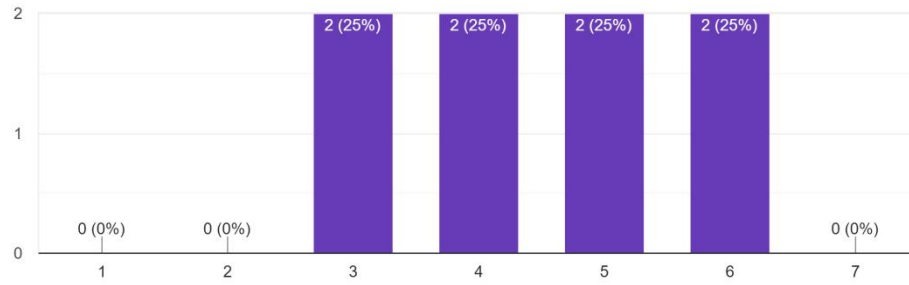
19. Memenuhi Ekspetasi - Tidak memenuhi ekspetasi

8 jawaban



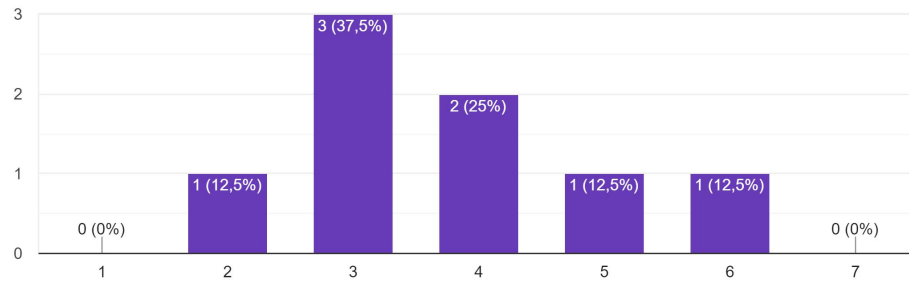
20. Tidak efisien - Efisien

8 jawaban



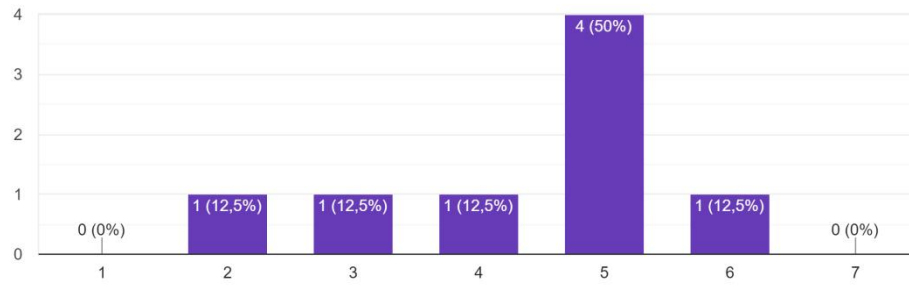
21. Jelas - Membingungkan

8 jawaban



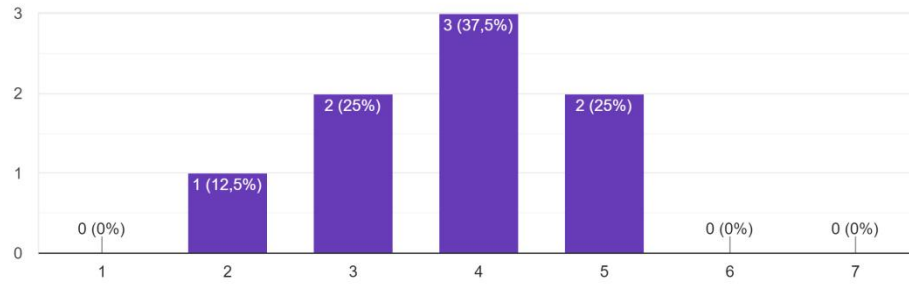
22. Tidak Praktis - Praktis

8 jawaban



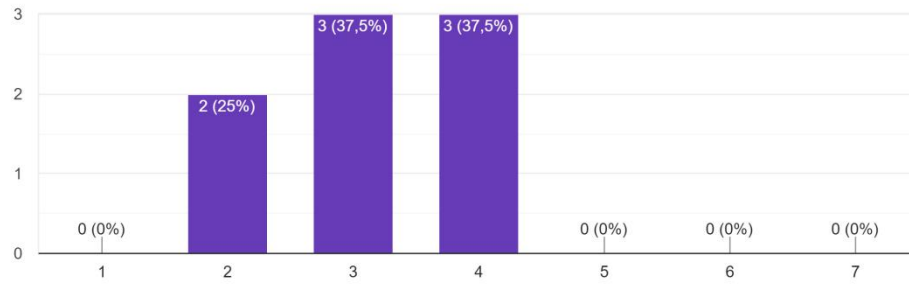
23. Terorganisasi - Berantakan

8 jawaban



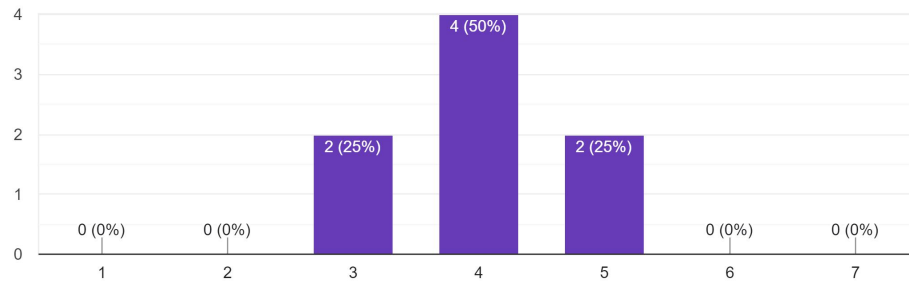
24. Atraktif - Tidak Aktraktif

8 jawaban



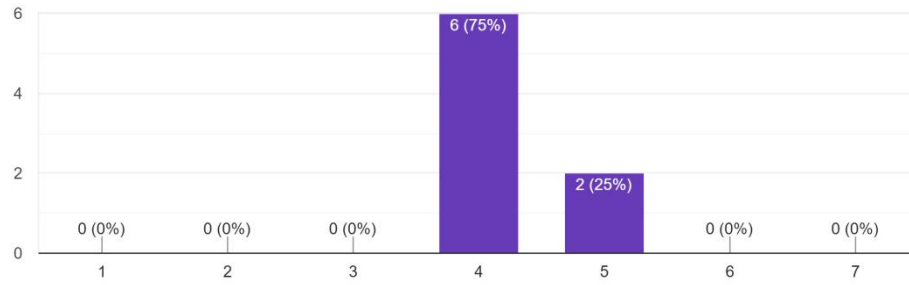
25. Ramah Pengguna - Tidak Ramah Pengguna

8 jawaban



26. Konservatif - Inovatif

8 jawaban



Lampiran E hasil UEQ design prototype

Yuliana

User Experience Questionnaire Prototype We
ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
Yuliana

Umur *
35

Profesi
Wiraswasta

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7
Baik Buruk

1 2 3 4 5 6 7
Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7
Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7
Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7
Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7
Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Disukai Menggembirakan

1 2 3 4 5 6 7
Memenuhi Ekspetasi Tidak Memenuhi Ekspetasi

1 2 3 4 5 6 7
Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7
Menyenangkan Menyenangkan

1 2 3 4 5 6 7
Menghambat Mendukung

1 2 3 4 5 6 7
Tidak nyaman Nyaman

1 2 3 4 5 6 7
Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7
Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7
Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7
Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

1 2 3 4 5 6 7
Membosankan Mengasyikkan

Ahmad Rio Purnama

User Experience Questionnaire Prototype We
ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
ahmad rio purnama

Umur *
18

Profesi
pelajar

1 2 3 4 5 6 7
Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7
Baik Buruk

1 2 3 4 5 6 7
Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7
Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7
Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7
Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Disuka Menggembarakan

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Menyusahkan Menyenangkan

1 2 3 4 5 6 7
Membosankan Mengasyikan

1 2 3 4 5 6 7
Menghalangi Mendukung

1 2 3 4 5 6 7
Tidak nyaman Nyaman

1 2 3 4 5 6 7
Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7
Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7
Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7
Memenuhi Ekspektasi Tidak Memenuhi Ekspektasi

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

20/06/22 18:06 ditamatkan

Emilia

User Experience Questionnaire Prototype We
ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
Emilia

Umur *
38

Profesi
Pedagang

1 2 3 4 5 6 7
Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7
Baik Buruk

1 2 3 4 5 6 7
Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7
Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7
Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7
Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7
Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Disukai Menggembarikan

1 2 3 4 5 6 7
Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7
Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7
Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7
Membosankan Mengasyikan

1 2 3 4 5 6 7
Menghalangi Mendukung

1 2 3 4 5 6 7
Tidak nyaman Nyaman

1 2 3 4 5 6 7
Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7
Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7
Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7
Memenuhi Ekspektasi Tidak Memenuhi Ekspektasi

1 2 3 4 5 6 7
Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7
Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7
Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7
Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7
Konservatif Inovatif

23/06/22 17:57 dikoreksi

Tri Warsih

The image displays a Google Forms questionnaire titled "User Experience Questionnaire Prototype We" by Tri Warsih. The questionnaire consists of 26 Likert-scale questions, each with a 7-point scale from 1 to 7. The questions are as follows:

- 1. Tidak dapat dipahami (1-7) / Dapat dipahami
- 2. Tidak Menarik (1-7) / Menarik
- 3. Baik (1-7) / Buruk
- 4. Kreatif (1-7) / Monoton
- 5. Tak Dapat Diprediksi (1-7) / Dapat Diprediksi
- 6. Rumit (1-7) / Sederhana
- 7. Mudah Dipelajari (1-7) / Sulit Dipelajari
- 8. Cepat (1-7) / Lambat
- 9. Tidak Disukai (1-7) / Menggembirakan
- 10. Bermanfaat (1-7) / Kurang bermanfaat
- 11. Berdaya Cipta (1-7) / Konvensional
- 12. Lazim (1-7) / Terdepan
- 13. Menyusahkan (1-7) / Menyenangkan
- 14. Membosankan (1-7) / Mengasyikan
- 15. Menghalangi (1-7) / Mendukung
- 16. Tidak nyaman (1-7) / Nyaman
- 17. Aman (1-7) / Tidak Aman
- 18. Tidak Praktis (1-7) / Praktis
- 19. Memotivasi (1-7) / Tidak memotivasi
- 20. Terorganisasi (1-7) / Berantakan
- 21. Memenuhi Ekspektasi (1-7) / Tidak Memenuhi Ekspektasi
- 22. Atraktif (1-7) / Tidak Atraktif
- 23. Tidak Efisien (1-7) / Efisien
- 24. Ramah Pengguna (1-7) / Tidak Ramah Pengguna
- 25. Jelas (1-7) / Membbingungkan
- 26. Konservatif (1-7) / Inovatif

Ferry

12:55 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Prototype We

Pertanyaan Jawaban Setelan

User Experience Questionnaire Prototype

ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *

Ferry

Umur *

40

Profesi

IT ponpes Ittifaqiah

1 2 3 4 5 6 7

Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Menarik Menarik

1 2 3 4 5 6 7

Baik Buruk

1 2 3 4 5 6 7

Kreatif Monoton

1 2 3 4 5 6 7

Tak Dapat Diprediksi Dapat Diprediksi

1 2 3 4 5 6 7

Rumit Sederhana

1 2 3 4 5 6 7

Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

1 2 3 4 5 6 7

Cepat Lambat

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Disukai Menggembrakan

1 2 3 4 5 6 7

Bermanfaat Kurang bermanfaat

1 2 3 4 5 6 7

Berdaya Cipta Konvensional

1 2 3 4 5 6 7

Lazim Terdepan

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan Menyenangkan

1 2 3 4 5 6 7

Membosankan Mengasyikan

1 2 3 4 5 6 7

Menghalangi Mendukung

1 2 3 4 5 6 7

Tidak nyaman Nyaman

12:56 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Prototype We

Pertanyaan Jawaban Setelan

1 2 3 4 5 6 7

Aman Tidak Aman

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Praktis Praktis

1 2 3 4 5 6 7

Memotivasi Tidak memotivasi

1 2 3 4 5 6 7

Terorganisasi Berantakan

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi Ekspektasi Tidak Memenuhi Ekspektasi

1 2 3 4 5 6 7

Atraktif Tidak Atraktif

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Efisien Efisien

1 2 3 4 5 6 7

Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

1 2 3 4 5 6 7

Jelas Membingungkan

1 2 3 4 5 6 7

Konservatif Inovatif

23/06/22 20:25 dkinman

Meylani

User Experience Questionnaire Prototype We
ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *
Meylani

Umur *
18

Profesi
Pelajar

Menyusahkan Menyenangkan

Membosankan Mengasyikkan

Aman Tidak Aman

Memotivasi Tidak memotivasi

Memenuhi Ekspetasi Tidak Memenuhi Ekspetasi

Tidak Efisien Efisien

Jelas Membingungkan

Tidak dapat dipahami Dapat dipahami

Kreatif Monoton

Mudah Dipelajari Sulit Dipelajari

Bermanfaat Kurang bermanfaat

Membosankan Mengasyikkan

Aman Tidak Aman

Memotivasi Tidak memotivasi

Memenuhi Ekspetasi Tidak Memenuhi Ekspetasi

Tidak Efisien Efisien

Jelas Membingungkan

Tidak Menarik Menarik

Tak Dapat Dipredikoi Dapat Dipredikoi

Berdaya Cipta Konvensional

Menghalangi Mendukung

Tidak Disukai Menggemibrakan

Rumit Sederhana

Cepat Lambat

Tidak Disukai Menggemibrakan

Lazim Terdepan

Tidak nyaman Nyaman

Tidak Praktis Praktis

Terorganisasi Berantakan

Atraktif Tidak Atraktif

Ramah Pengguna Tidak Ramah Pengguna

Konservatif Inovatif

23/06/22 20:26 ditinjau

Herli Anggira

16:45 docs.google.com/forms

User Experience Questionnaire Prototype We

Pertanyaan Jawaban Setelan

User Experience Questionnaire Prototype

ittifaqiah.ac.id

Kuesioner ini berisi 26 pertanyaan berdasarkan metode UEQ dengan skala 1 sampai 7 (Semakin condong ke kanan/kiri maka anda semakin setuju dengan jawaban tersebut)

* Wajib

Nama Lengkap *

Herli Anggira

Umur *

17

Profesi

Pelajar

Bermanfaat

Kurang bermanfaat

Menyusahkan

Menyenangkan

Membosankan

Menggasyikan

Tidak dapat dipahami

Dapat dipahami

Tidak Menarik

Menarik

Baik

Buruk

Tak Dapat Diprediksi

Daapat Diprediksi

Rumit

Sederhana

Mudah Dipelajari

Sulit Dipelajari

Cepat

Lambat

Tidak Disukai

Menggemirakan

Berdaya Cipta

Konvensional

Lazim

Terdepan

Menyusahkan

Menyenangkan

Membosankan

Menggasyikan

Mendukung

Nyaman

Aman

Tidak Aman

Memotivasi

Tidak memotivasi

Terorganisasi

Berantakan

Memenuhi Ekspektasi

Tidak Memenuhi Ekspektasi

Akratif

Tidak Akratif

Tidak Efisien

Efisien

Ramah Pengguna

Tidak Ramah Pengguna

Jelas

Membingungkan

Konservatif

Inovatif

23/06/22 20.35 dikinimkan

The survey questions and their responses are as follows:

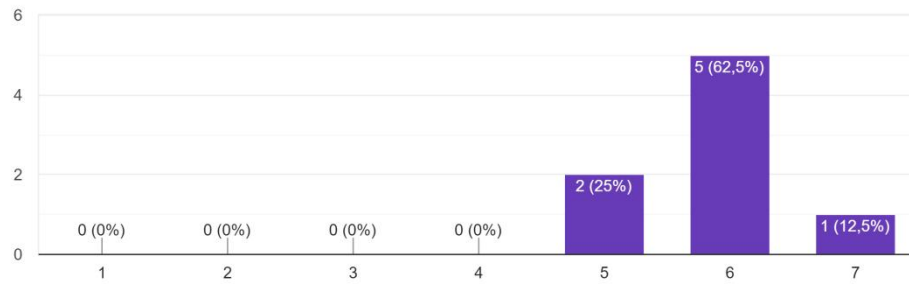
Question	Response
Nama Lengkap *	Rudi
Umur *	32
Profesi	IT Ittifaqiah
Tidak Menarik	Menarik
Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami
Tak Dapat Diprediksi	Daapat Diprediksi
Rumit	Sederhana
Cepat	Lambat
Tidak Disukai	Menggembirakan
Berdaya Cipta	Konvensional
Lazim	Terdepan
Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari
Menghalangi	Mendukung
Bermanfaat	Kurang bermanfaat
Menyusahkan	Menyenangkan
Tidak nyaman	Nyaman
Menghambat	Meningkatkan
Tidak Aman	Praktis
Memotivasi	Tidak memotivasi
Terorganisasi	Berantakan
Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi
Atraktif	Tidak Atraktif
Tidak Efisien	Efisien
Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna
Jelas	Membingungkan
Konservatif	Inovatif

Lampiran F Grafik Hasil Jawaban *Design prototype* ittifaqiah.ac.id

Pertanyaan berdasarkan metode UEQ dalam skala 1-7 (semakin jawaban condong ke kanan/kiri maka semakin setuju dengan pernyataan tersebut).

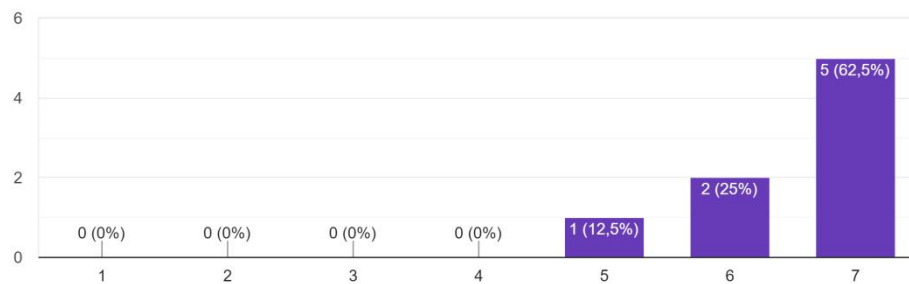
1. Menyusahkan -Menyenangkan

8 jawaban



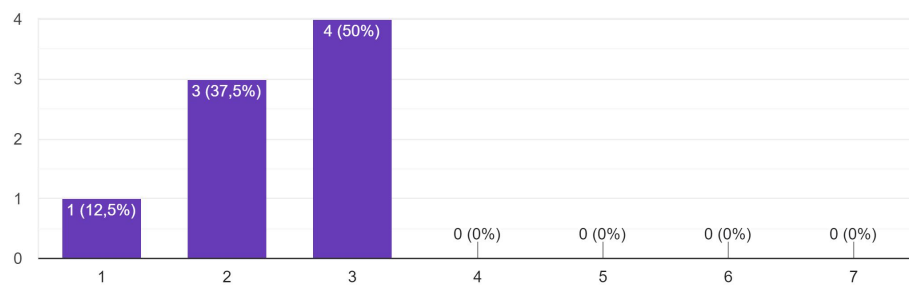
2. Tidak Dapat Dipahami - Dapat Dipahami

8 jawaban



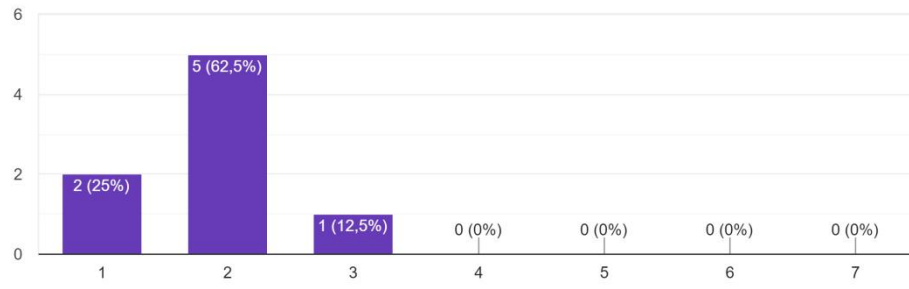
3. Kreatif - Monoton

8 jawaban



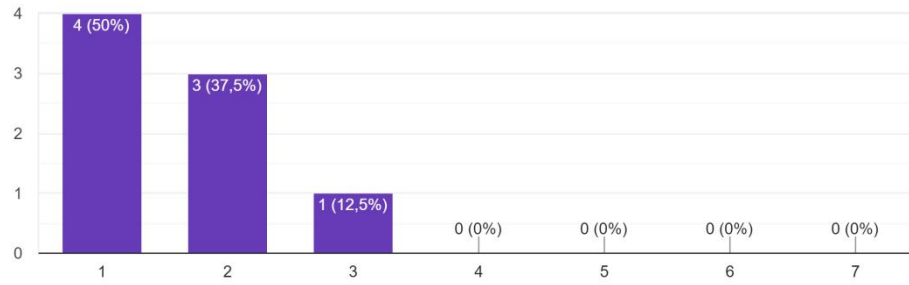
4. Mudah Dipelajari - Sulit Dipelajari

8 jawaban



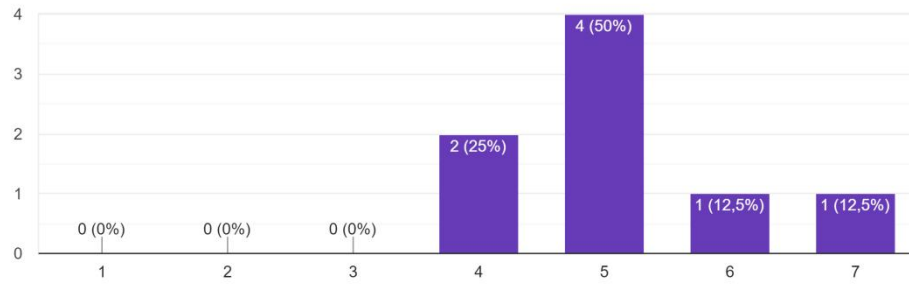
5. Bermanfaat - Kurang Bermanfaat

8 jawaban



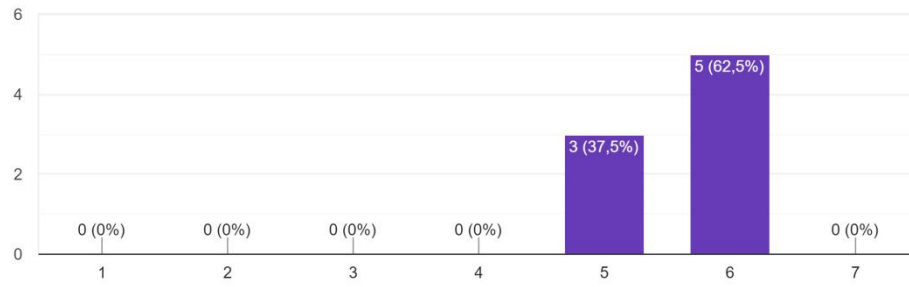
6. Membosankan - Mengasyikkan

8 jawaban



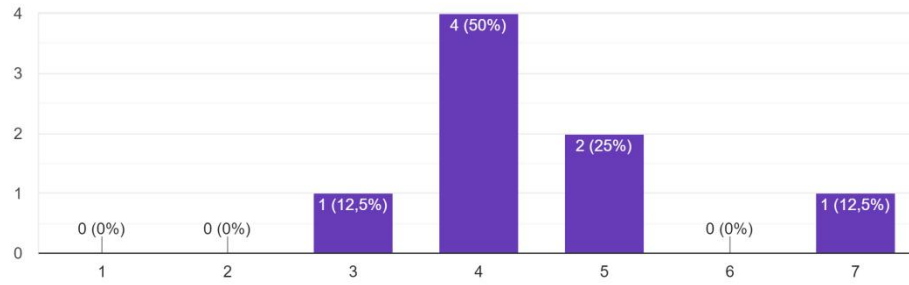
7. Tidak Menarik - Menarik

8 jawaban



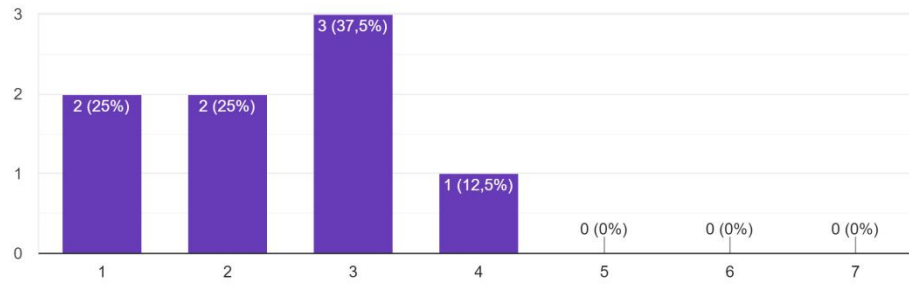
8. Tak Dapat Diprediksi - Dapat Diprediksi

8 jawaban



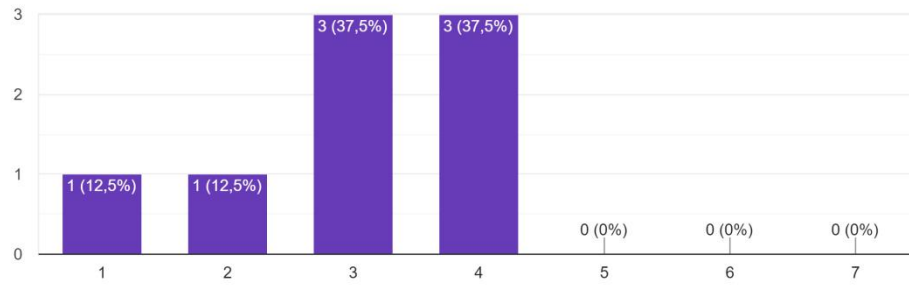
9. Cepat - Lambat

8 jawaban



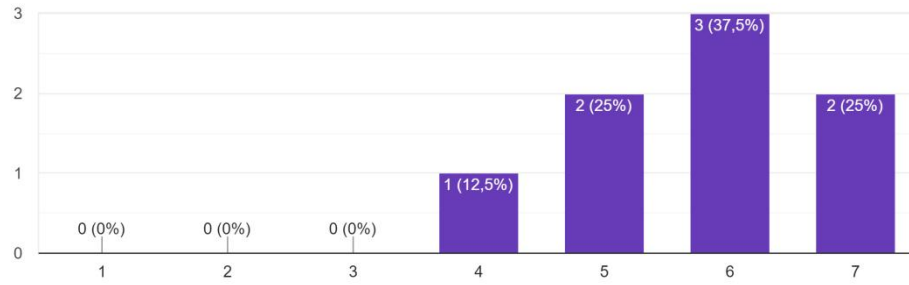
10. Berdaya Cipta - Komvensional

8 jawaban



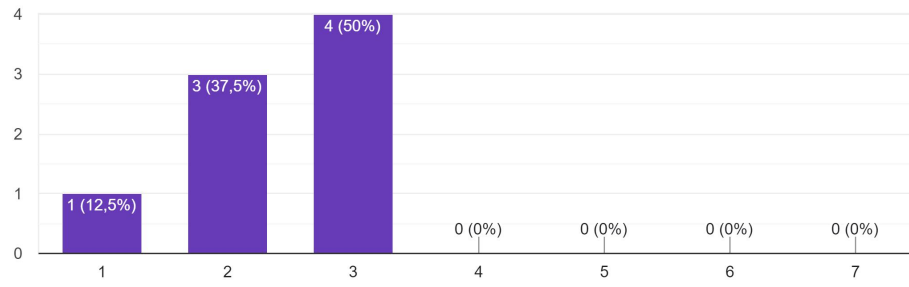
11. Menghalangi - Mendukung

8 jawaban



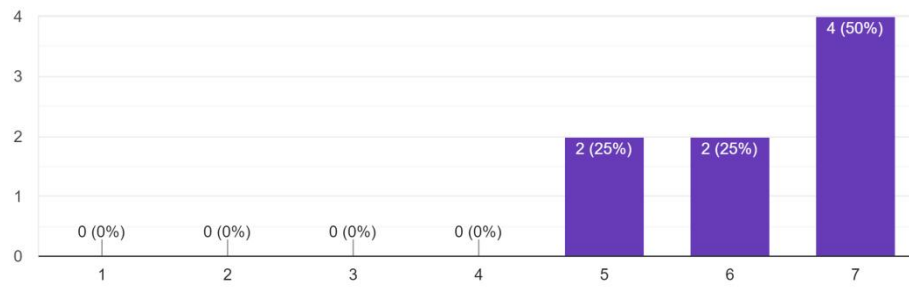
12. Baik - Buruk

8 jawaban



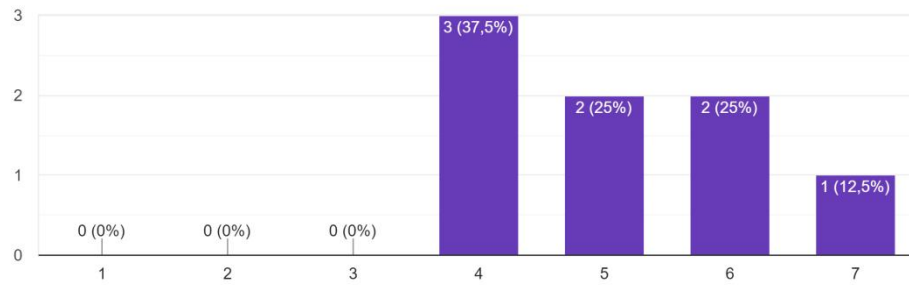
13. Rumit - Sederhana

8 jawaban



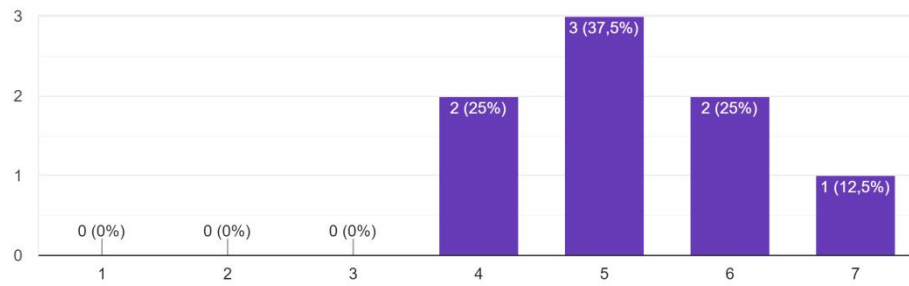
14. Tidak Disukai - Disukai

8 jawaban



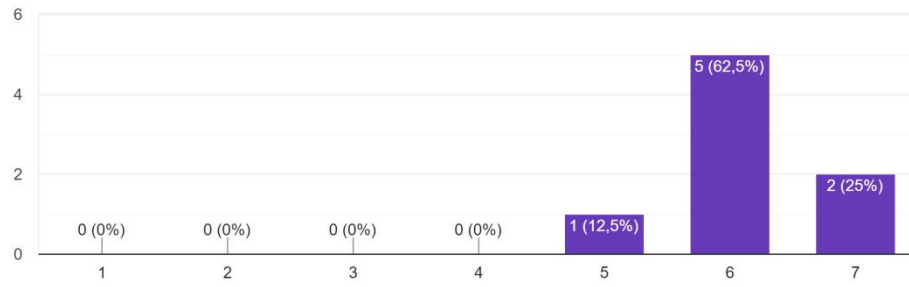
15. Lazim - Terdepan

8 jawaban



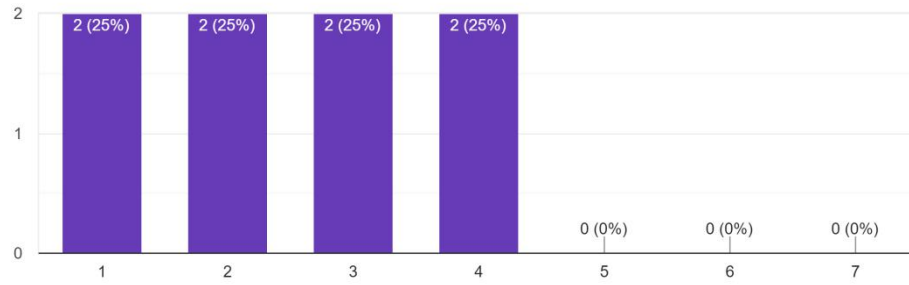
16. Tidak Nyaman - Nyaman

8 jawaban



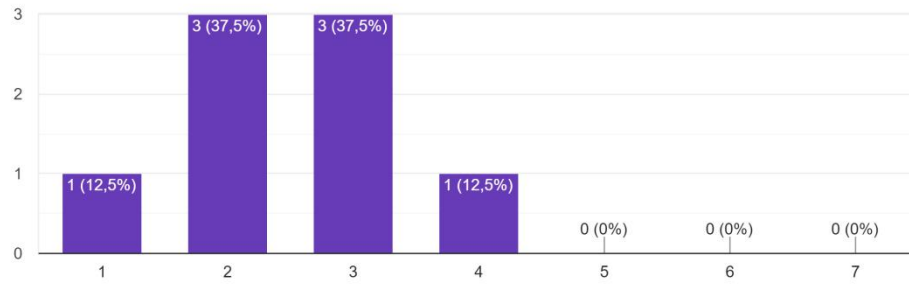
17. Aman - Tidak Aman

8 jawaban



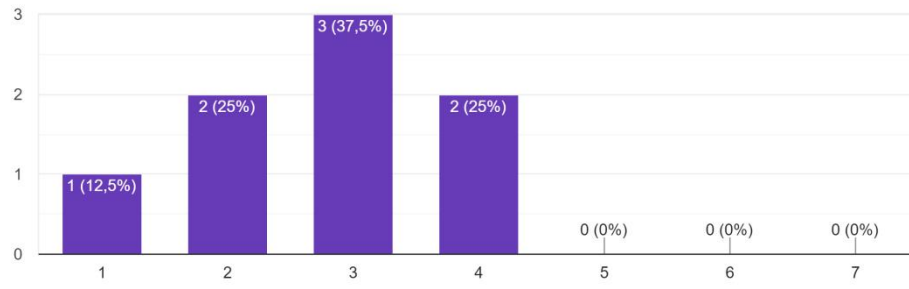
18. Memotivasi - Tidak Memotivasi

8 jawaban



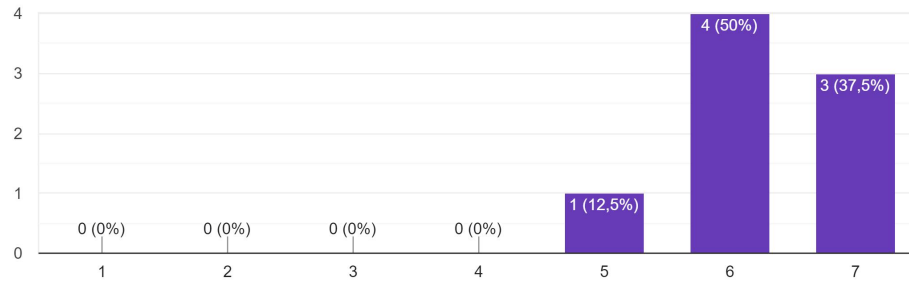
19. Memenuhi Ekspetasi - Tidak Memenuhi Ekspetasi

8 jawaban



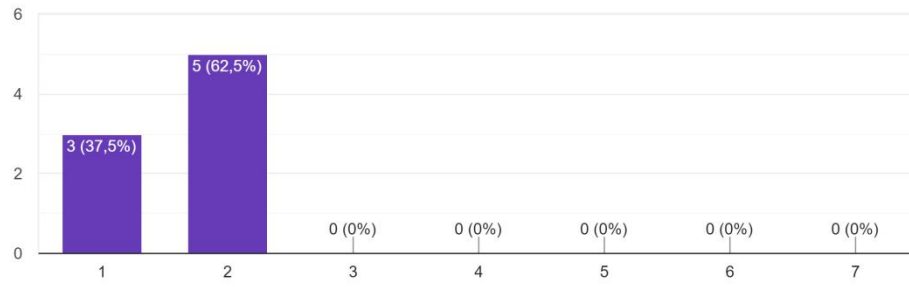
20. Tidak Efisien - Efisien

8 jawaban



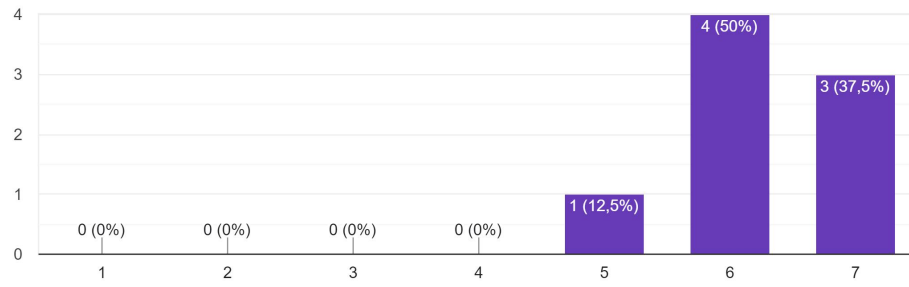
21. Jelas - Membingungkan

8 jawaban



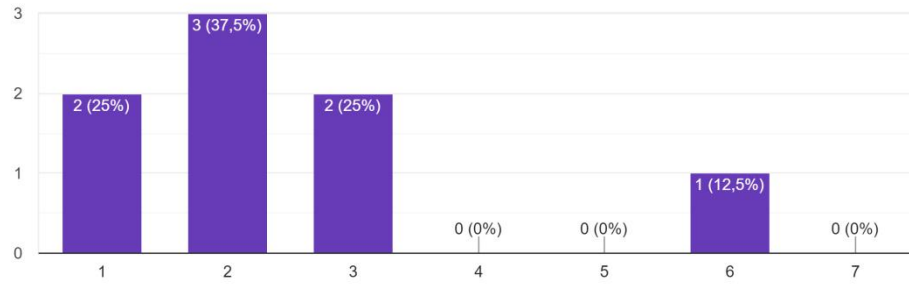
22. Tidak Praktis - Praktis

8 jawaban



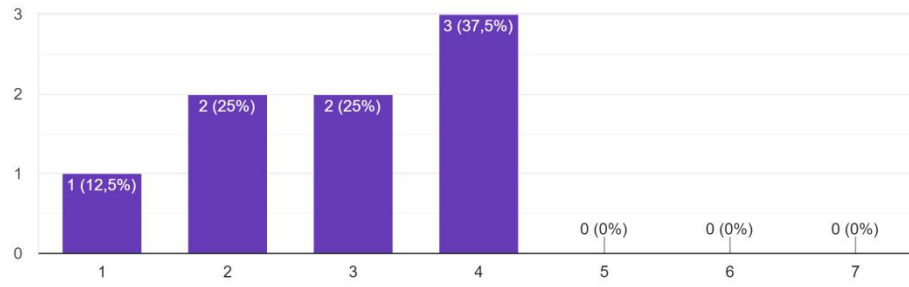
23. Terorganisasi - Berantakan

8 jawaban



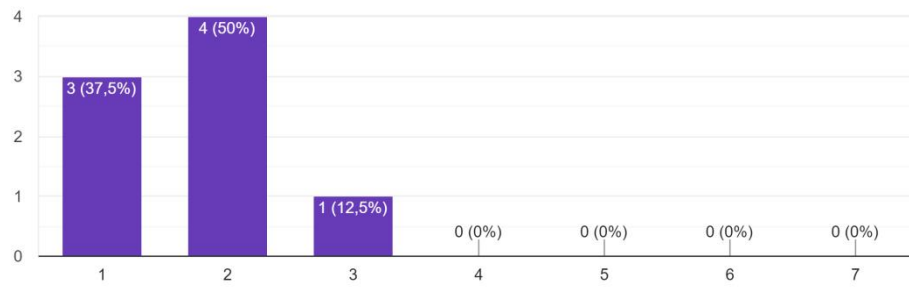
24. Akraktif - Tidak Akraktif

8 jawaban



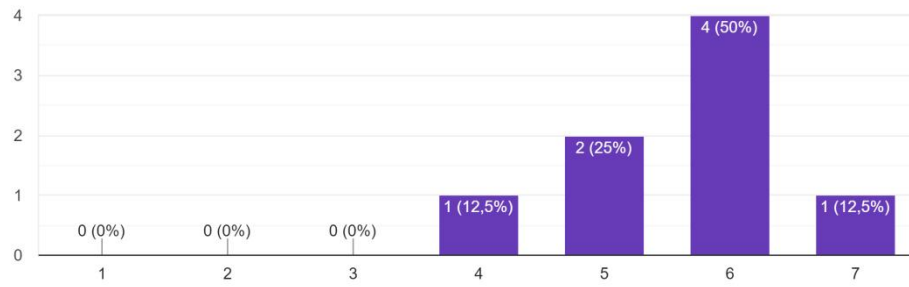
25. Ramah Pengguna - Tidak Ramah Pengguna

8 jawaban



26. Konservatif - Inovatif

8 jawaban



Lampiran G Form Revisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Jalan Palembang - Prabumulih Km. 32 Inderalaya Ogan Ilir Kode Pos 30662
Telepon (0711)7072729, 379249, 581700 Faksimile (0711) 379248, 581710
web : likom@unsri.ac.id

FORM PERBAIKAN UJIAN KOMPREHENSIF^{*)}

Nama Mahasiswa : Naberi Oktaria
NIM : 09031381823065
Program Studi : Sistem Informasi Kelas Bilingual
Hari/Tanggal : Selasa/19 Juli 2022
Waktu : 14.00 - 16.00 WIB
Judul Tugas Akhir : Evaluasi User Experience Website Ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaq'ah Inderalaya Dengan Metode User Experience Quistionnaire (UEQ)

Pembimbing I : Jaidan Jauhari, M.T
Pembimbing II : -
Perbaikan : 1. Perbaikan penulisan
2. Perbaikan latar belakang
3. Tambahan penjelasan
4. Perbaikan *Prototype*

Jangka Waktu Perbaikan : 7 hari

Telah diperbaiki sesuai dengan saran dan koreksi tim penguji ujian KOMPREHENSIF.

No.	Nama Penguji	Status Penguji	Tanda Tangan
1.	Jaidan Jauhari, M.T	Pembimbing I	
2.	-	Pembimbing II	
3.	Ari Wedhasmara M.T.I	Ketua Penguji	
4.	Rahmat Izwan Heroza, M.T	Penguji I	
5.	Deddy Kurniawan, M.Sc.	Penguji II	

Palembang,
Mengetahui
Ketua Jurusan,

Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Lampiran H Form Konsultasi

KARTU KONSULTASI

Nama : Naberi Oktaria
NIM : 09031381823065
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Jenjang : S1
Judul Skripsi : *EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQI'AH.AC.ID PADA PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQI'AH INDRALAYA DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*
Pembimbing I/II : Jaidan Jauhari, M.T.

No.	Tanggal	Hasil Konsultasi/Komentar	Paraf Pembimbing I/II
1	15/09/2021	<ul style="list-style-type: none">• Pengajuan Judul	
2	28/09/2021	<ul style="list-style-type: none">• Penguatan Judul• ACC Judul	
3	15/11/2021	<ul style="list-style-type: none">• Pengajuan BAB 1, BAB 2 dan BAB 3	
4	19/11/2021	<ul style="list-style-type: none">• ACC BAB 1, BAB 2 dan BAB 3	

5	19/05/2022	Pengajuan revisi proposal skripsi tahap 1	
6	23/05/2022	Pengajuan revisi proposal skripsi tahap 2	
7	31/05/2022	ACC revisi proposal skripsi	
8	02/06/2022	Meminta tanda tangan untuk pengumpulan berkas sempro	
9	20/06/2022	Konsultasi Skripsi Bab 4 dan 5	
10	26/06/2022	Konsultasi Keseluruhan Bab	
11	27/06/2022	Perbaikan	
12	28/06/2022	Acc Perbaikan	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan. M.T.
NIP 197811172006042001

Catatan : Kartu ini dibuat per pembimbing dan konsultasi dengan Dosen Pembimbing masing-masing minimal 12 kali bimbingan (mulai dari penyusunan proposal)

Lampiran I Hasil Pengecekan Turnitin

Evaluasi User Experience website ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indralaya dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

ORIGINALITY REPORT

7 %	8 %	2 %	6 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.mochammadfarkhan.com Internet Source	2 %
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
3	jtiik.ub.ac.id Internet Source	1 %
4	123dok.com Internet Source	1 %
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
6	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%