

## **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 Indralaya 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**

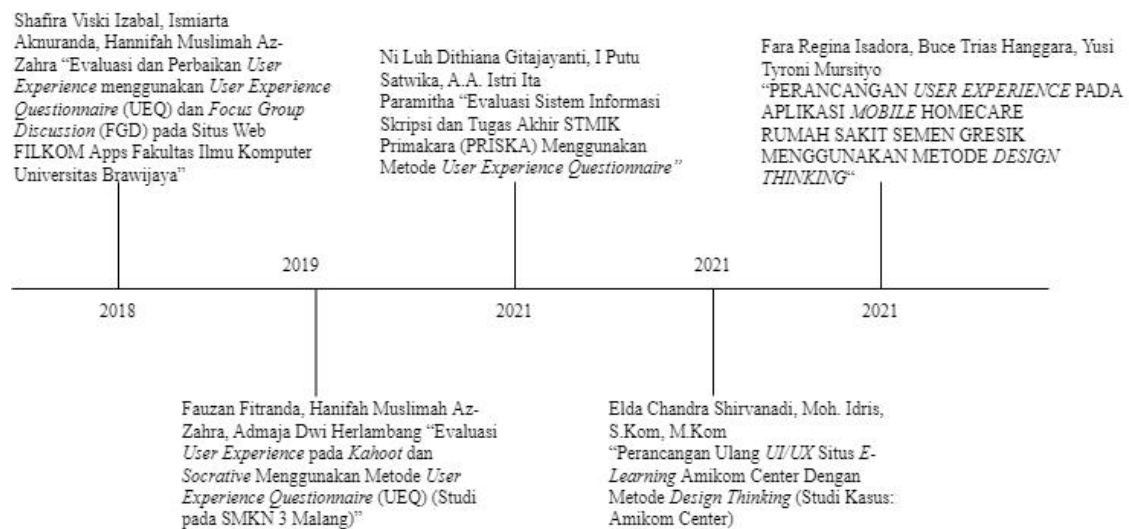
“RAHMATAN LIL ’ALAMIN.

Menebar rahmat untuk semesta, dengan 5 pendekatan :

1. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan pembinaan Al-Qur'an dan As-Sunnah untuk hidupan 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 bertakwa 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 Peneltian 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 *Perspicity* 0.000 dan skala tertinggi dengan rata-rata 0.333 oleh *Dependabilty*. 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

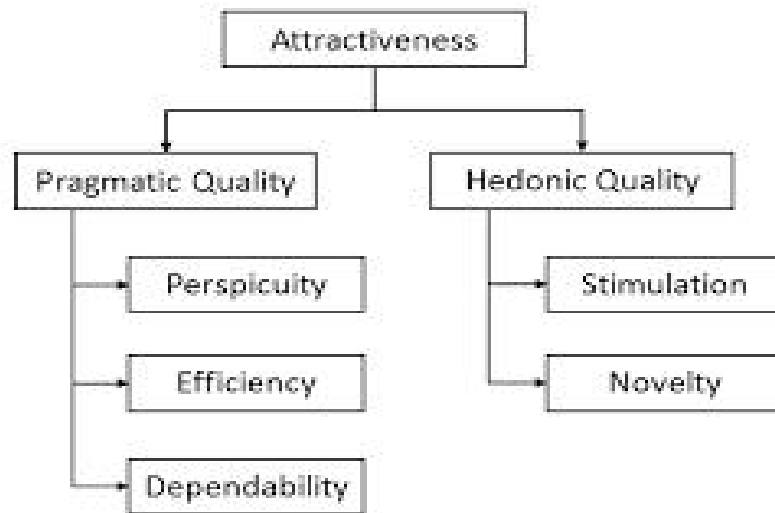
*website* “Amikom Centre” demi berikan pengalaman terbaik pada semua aktivitas yang ada di “*e-learning Amikom Centre*”.

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 kuisisioner yang dipakai guna mengukur pengalaman pemakai pada produk (Schrepp, Hinderks, Thomaschewski, 2014).

Kuisisioner UEQ masuk ke kuisisioner yang hasilnya bisa dipakai pada “*usability testing*” guna ukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat. UEQ bisa diunduh di [www.ueq-online.org](http://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 serta penuhi 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

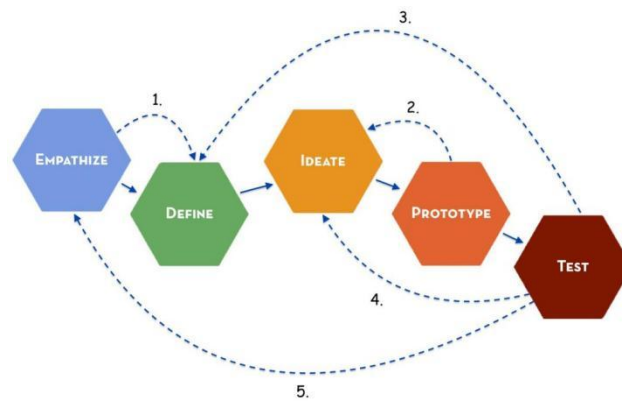
Attractiveness ialah yang berdiri sendiri. Perspicuity, Efficiency, dan Dependability ialah aspek “*pragmatic quality (goal-directed)*”, lalu *stimulation* dan *novelty* ialah aspek “*hedonic quality(not goaldirected)*”. Metode tradisional sering fokuskan ke *usability criteria*, yang cocok dengan konsep 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*

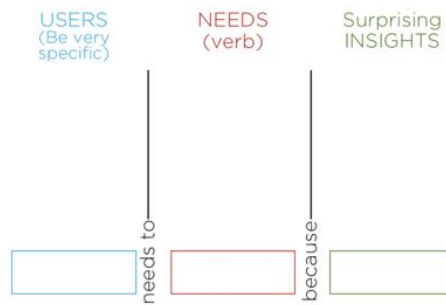
Metode *design thinking* merupakan metode yang fokus ke manusia (*Human-Centered*) digunakan untuk merancang UX. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang gabungan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif pada pemikiran ( G.S. S. Rosyda, I. Sukoco, 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 (Ginanjar Akbar, 2011).

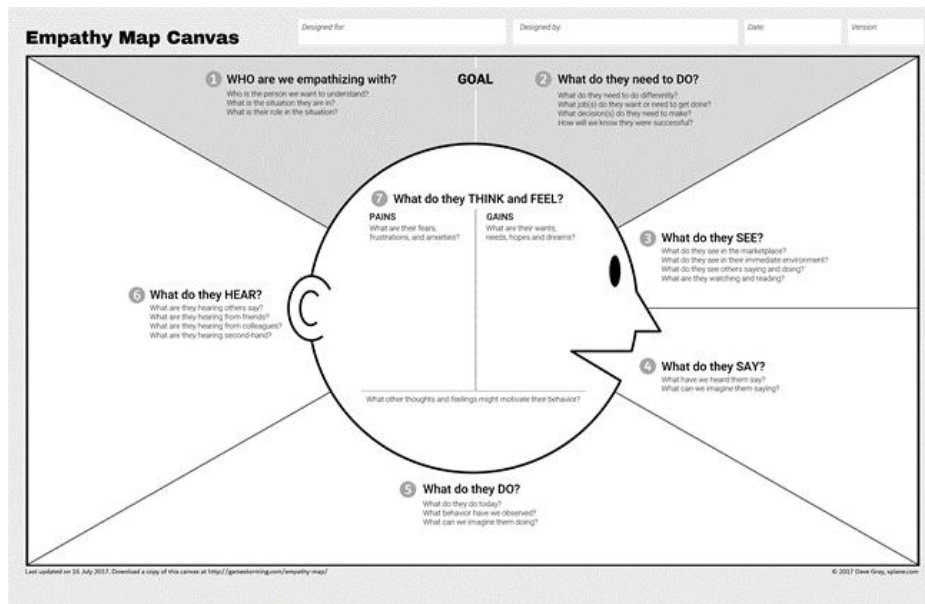
Halaman-halaman dari website akan bisa diakses lewat sebuah URL yang dikenal “*Homepage*”. URL ini mengatur halaman situs guna jadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman itu atur para pembaca serta beritahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. 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 selanjutnya dengan sistem yang telah dibuat.