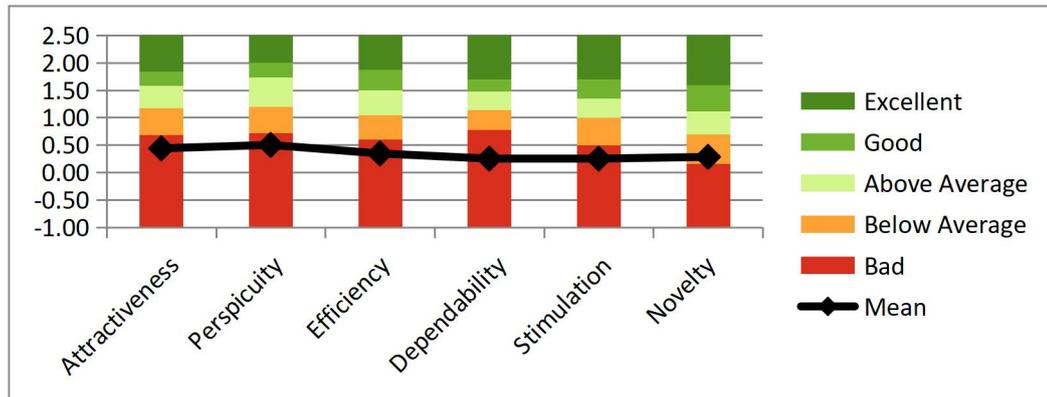


## BAB IV

### 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
<b>Attractiveness</b>	0,44
<b>Perspicuity</b>	0,50
<b>Efficiency</b>	0,34
<b>Dependability</b>	0,25
<b>Stimulation</b>	0,25
<b>Novelty</b>	0,28

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

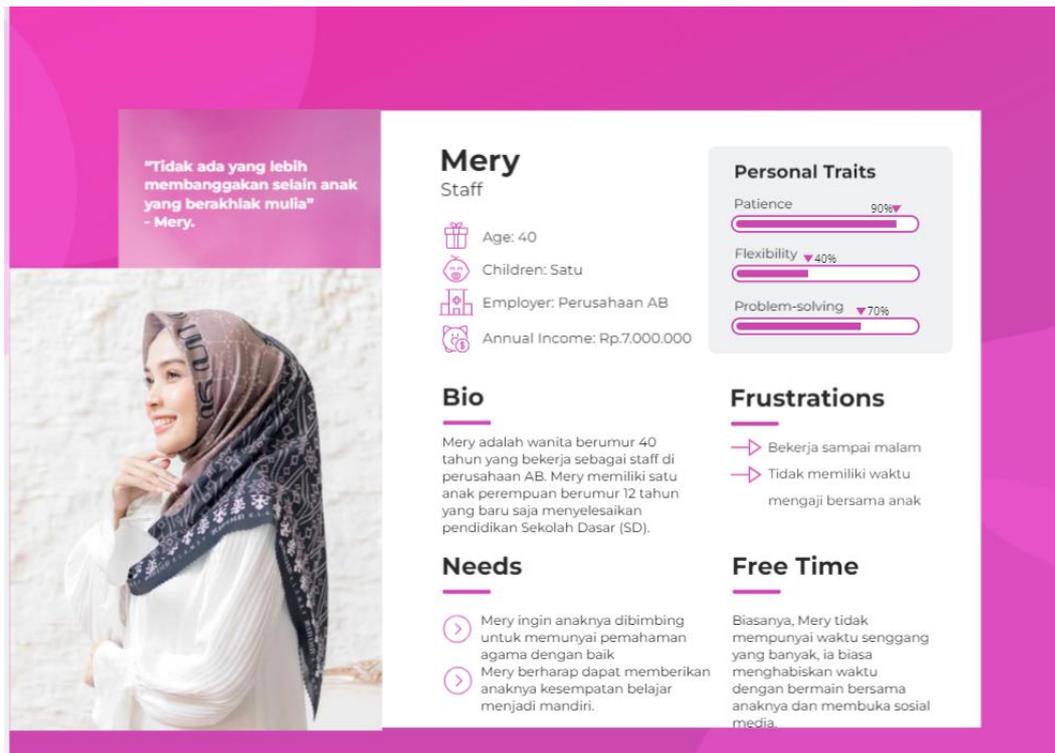
efisiensi (*Effeciency*) 0,34, ketepatan (*Dependability*) 0,25, stimulasi (*Stimulation*) 0,25, serta kebaruan (*Novelty*) 0,28. Dengan hasil data tersebut, membuat desain lama dikategorikan menjadi buruk (*Bad*). Karena hal ini, dilakukan perbaikan dengan menggunakan tahapan metode *Design Thinking*.

## **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*.

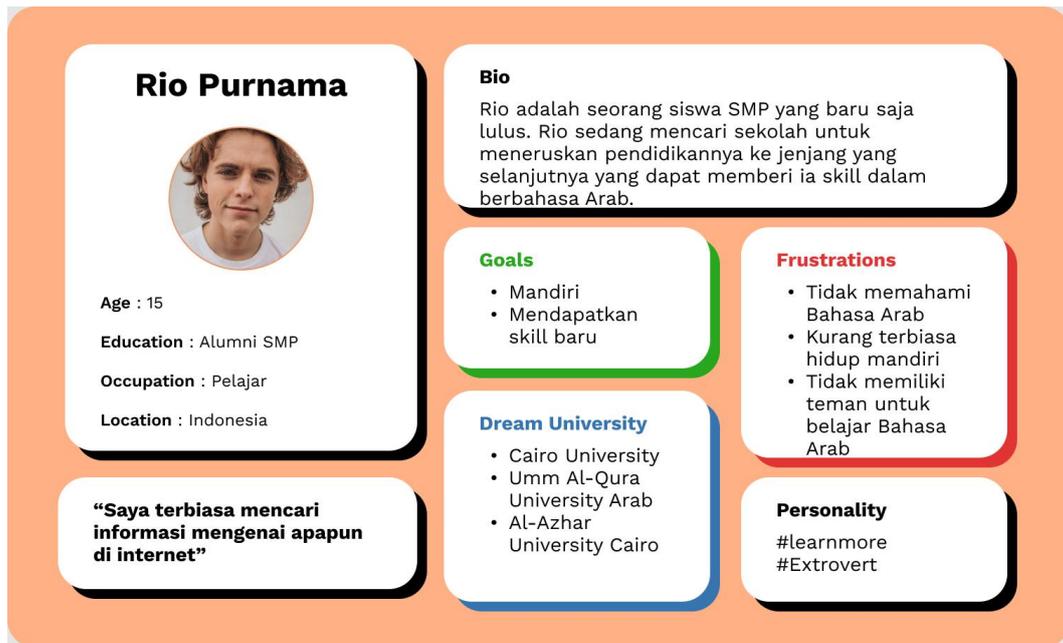
### **4.2.1 *User Persona***

*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*.

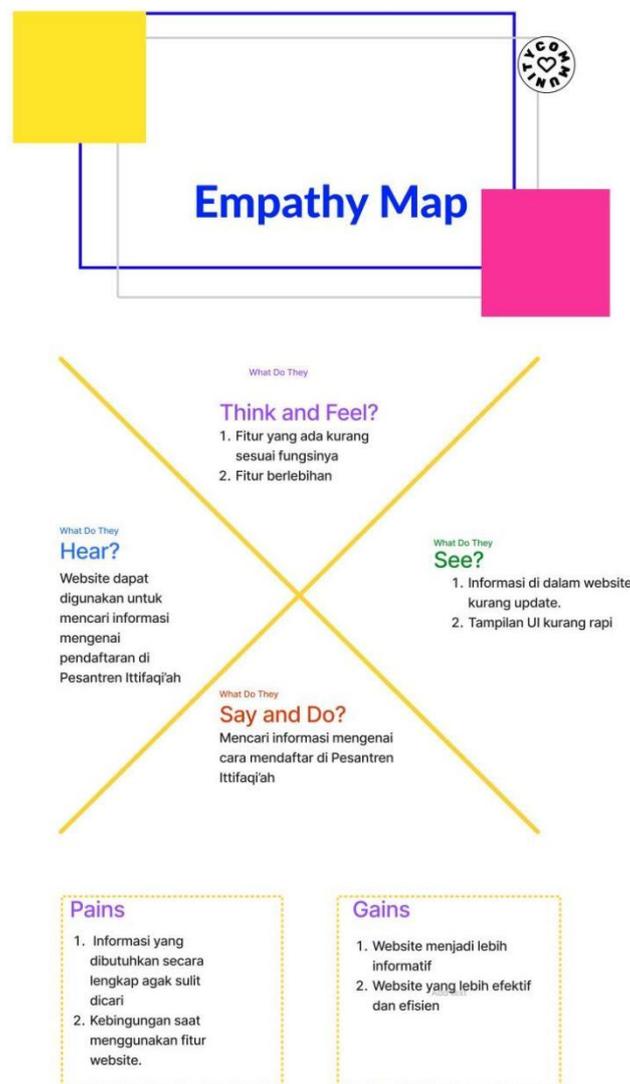


**Gambar 4.3** User Persona Rio

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.

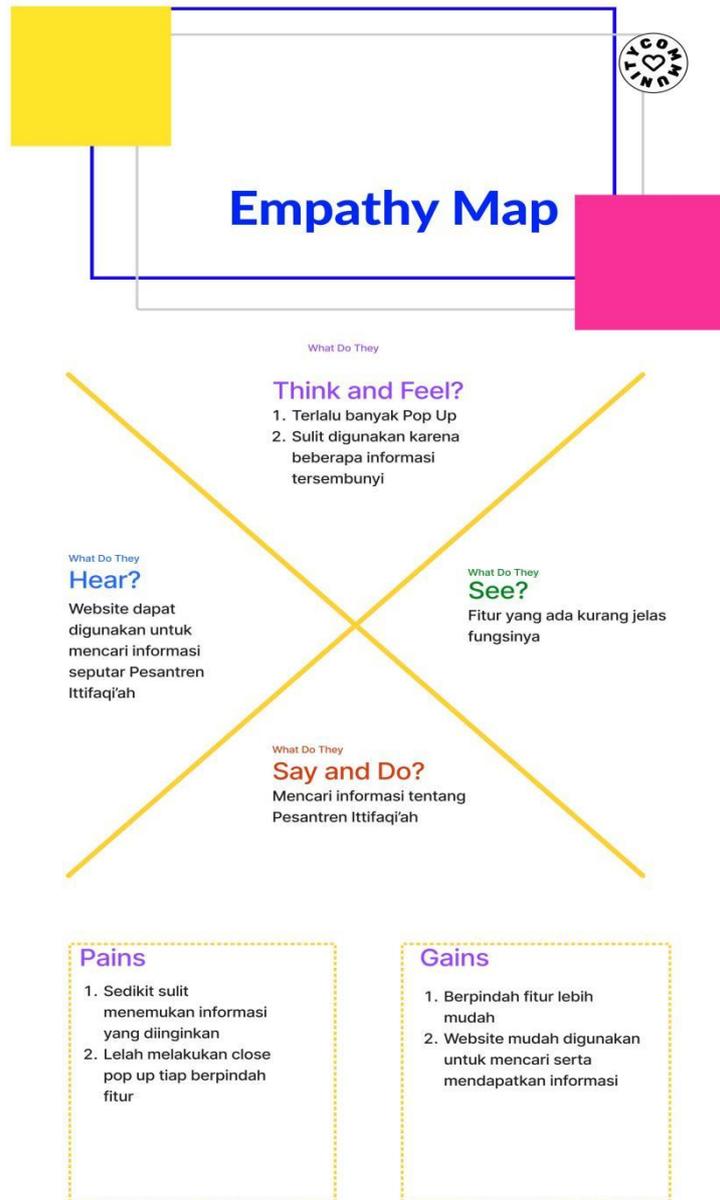
## 4.2.2 Empathy Map

*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

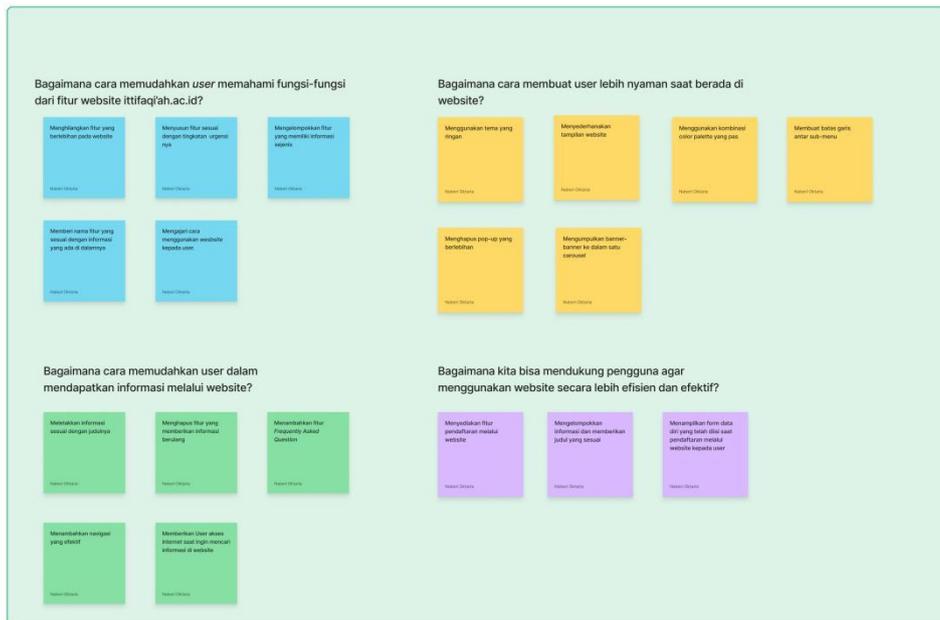
**Tabel 4.3.** *Tabel How Might We*

<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 membuat pengguna berpikir sedang ada berada di halaman berikutnya padahal masih di halaman yang sama	Menghapus navbar yang tidak diperlukan
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

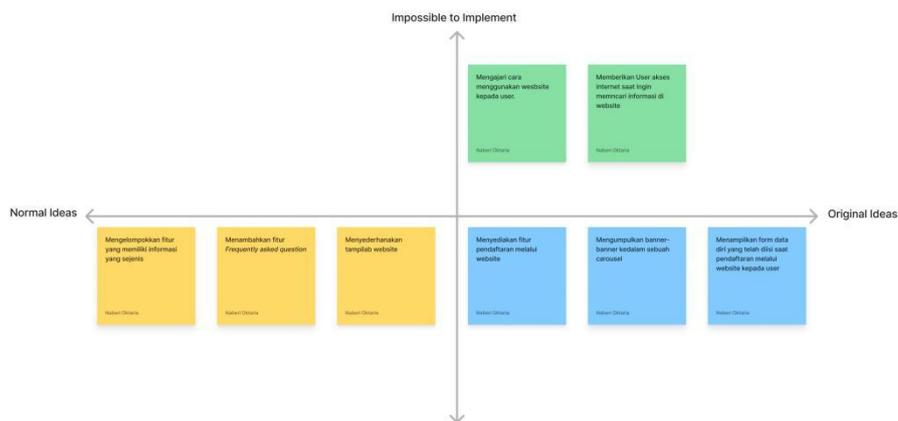
		satu postingan
Pengguna tidak nyaman berlamaan dalam <i>website</i>	Warna yang kurang sesuai dan tidak ada garis batas antara <i>dropdwon</i> satu dengan yang lainnya membuat mata pengguna lelah berada di <i>website</i>	Membuat tampilan UI lebih ramah pengguna dan warna yang dapat diterima oleh mata 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 fungsinya
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 ditindaklanjtkan.



**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-Ittifaq'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

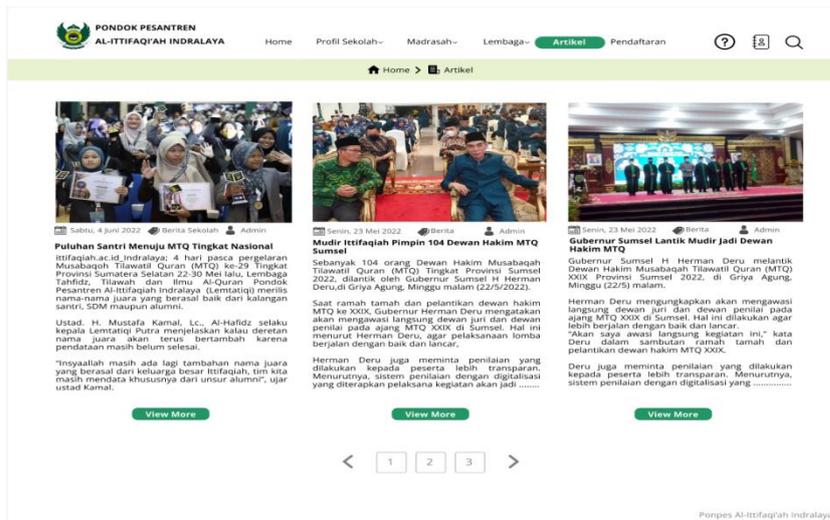
Pada gambar 4.14. terdapat *Dropdown* Kontak yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan berwarna putih mengenai informasi kontak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah yang dapat dihubungi oleh pengguna dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



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* ittifaqiah.

## 4.5.2 Desain Interaktif Artikel



Gambar 4.16. Artikel

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

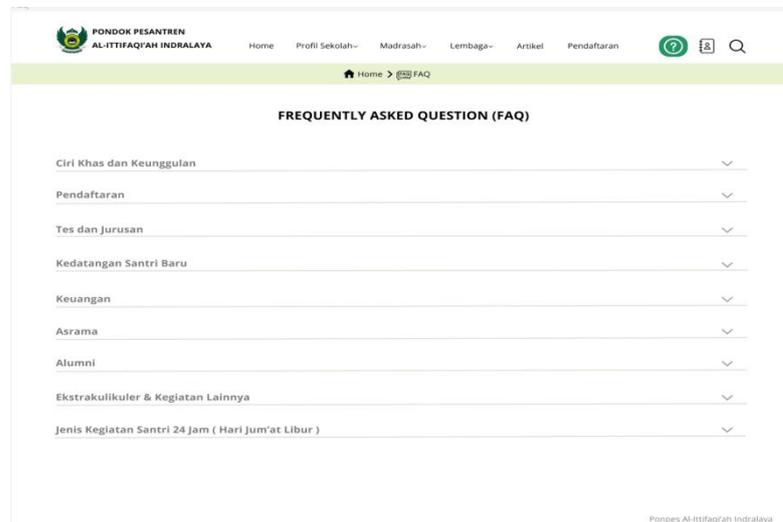


Gambar 4.17. Artikel Klik

Jika salah satu berita di klik "*view more*" maka halaman akan berubah menampilkan keseluruhan isi berita yang di-klik, didalamnya *user* juga dapat

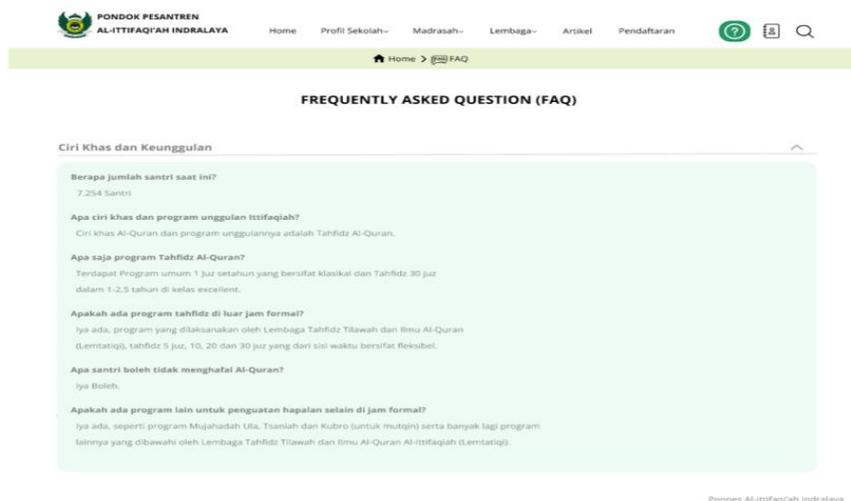
membagikan berita yang dilihat melalui kanal *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, dan juga *googleplus*.

### 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

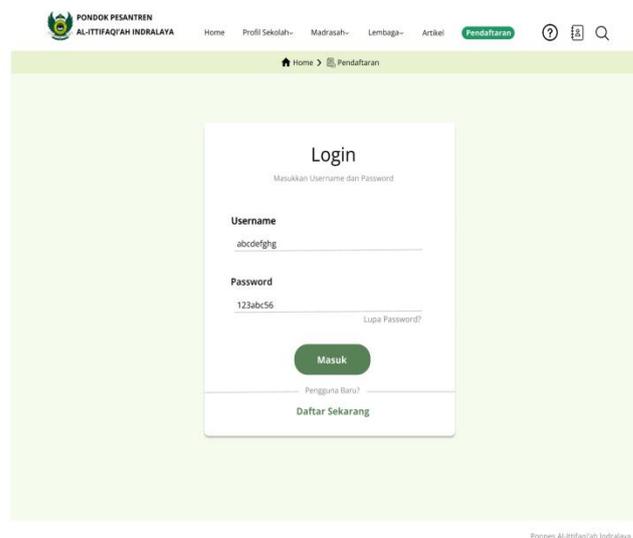
Jika salah satu topiknya di klik maka akan muncul *dropdown* berisi informasi terkait seperti contohnya “Ciri Khas dan Keunggulan” maka isinya akan mengenai ciri khas dan keunggulan Pondok Pesantren Ittifaqi’ah dibanding dengan tempat pendidikan lain.

#### 4.5.4 Pendaftaran

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

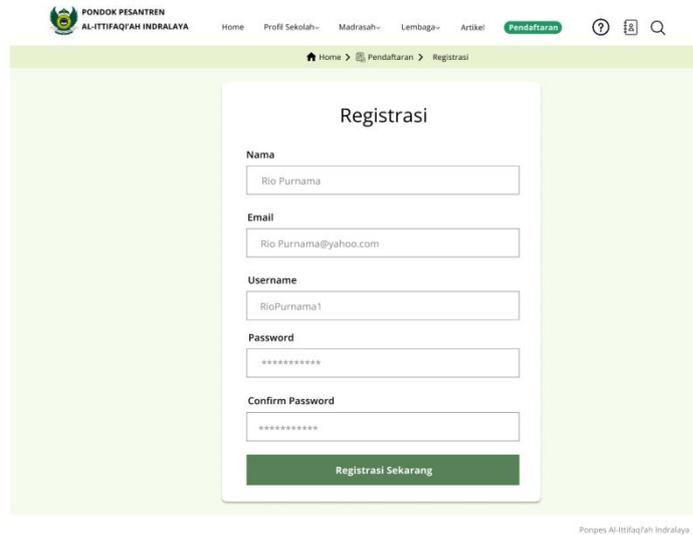
##### 4.4.4.1. Login

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.



Gambar 4.20. Login

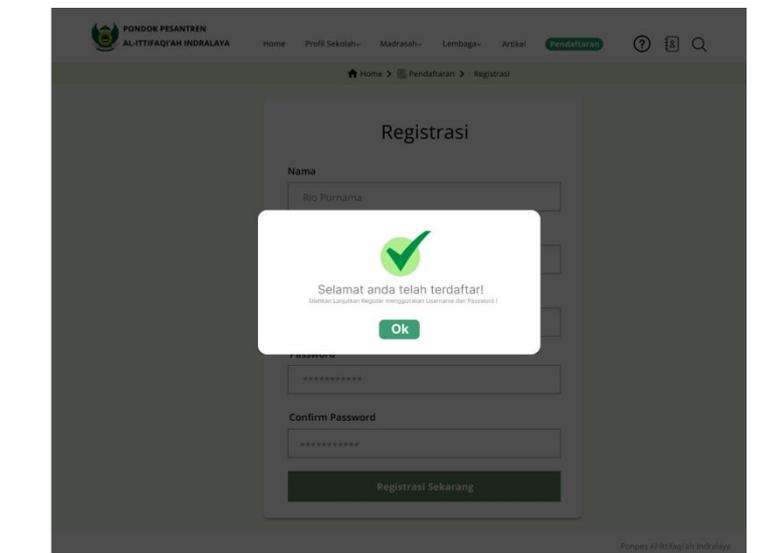
Jika User tidak memiliki akun, maka user akan diminta untuk melakukan registrasi pendaftaran akun seperti dibawah ini.



The screenshot shows a web browser interface for a registration page. At the top, there is a navigation bar with the logo of 'PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA' and menu items: Home, Profil Sekolah, Madrasah, Lembaga, Artikel, and a highlighted 'Pendaftaran' button. Below the navigation bar, the breadcrumb trail reads 'Home > Pendaftaran > Registrasi'. The main content area is a white registration form titled 'Registrasi'. The form contains the following fields: 'Nama' (filled with 'Rio Purnama'), 'Email' (filled with 'Rio Purnama@yahoo.com'), 'Username' (filled with 'RioPurnama1'), 'Password' (masked with asterisks), and 'Confirm Password' (masked with asterisks). A green button labeled 'Registrasi Sekarang' is positioned at the bottom of the form. The background of the page is a light green color.

**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.



This screenshot shows the same registration form as in Gambar 4.21, but with a success notification pop-up overlaid in the center. The pop-up is a white box with a green checkmark icon at the top. The text inside the pop-up reads: 'Selamat anda telah terdaftar!' followed by '(Silahkan Login dan Register dengan Username dan Password!)'. At the bottom of the pop-up is a green button labeled 'Ok'. The registration form behind the pop-up is dimmed and partially obscured.

**Gambar 4.22.** *Pop-up* Berhasil Registrasi

#### 4.4.4.2. Pengisian Data

Ini merupakan tahapan selanjutnya setelah user melakukan *Login* di halaman sebelumnya. Ada beberapa data yang harus diisi user ketika 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 form titled "Data Calon Santri" with the following fields:

Field Name	Value
Nama Lengkap	Farhan Pratama
Tempat Lahir	Palembang
Tanggal Lahir	07-06-2007
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Status Santri	Mukim / Non Mukim Mukim
Jumlah Kakak	1
Jumlah Adik	0
Golongan Darah	B
Status Dalam Keluarga	Kandung
Status Ayah Kandung	Masih Hidup / Wafat Hidup
Status Ibu Kandung	Masih Hidup / Wafat Hidup
NIK	1557668363280136
NISN	42457813543810

A "Simpan & Lanjutkan" button 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.

The screenshot shows the 'Data Sekolah Asal' (Original School Data) form. It is divided into two main sections: 'Data Sekolah Asal' and 'Kampus dan Tingkat Madrasah'.

**Data Sekolah Asal:**

- Tingkat Sekolah Akhir: SMP
- Nama Sekolah Asal: SMP N 16 Palembang
- Status Sekolah Asal: Negeri
- Alamat Sekolah Asal: Jl. Mahameru No. 16 Rt. 011 Rw. 003 Kc. 16 Ulu Kec. Seberang Ulu Kota Palembang
- Tahun Lulus: 2021

**Kampus dan Tingkat Madrasah:**

- Pilih Kampus: Indralaya
- Tingkat Madrasah: Madrasah Aliyah

Buttons: 'Kembali' and 'Simpan & Lanjutkan'.

**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.

The screenshot shows the 'Data Orang Tua' (Parent Data) form. It is divided into three columns for 'Ayah' (Father) and 'Ibu' (Mother) information.

**Ayah (Father):**

- Nama: Ayah
- Status: Kandung / Tiri / Angkat
- Pekerjaan: Ayah
- NIK: 19723242840237283
- Pendidikan Terakhir: S1
- Penghasilan Bulanan: 7.000.000 - 9.000.000

**Ibu (Mother):**

- Nama: Ibu
- Status: Kandung
- Pekerjaan: PNS
- NIK: 19723242840237648
- Pendidikan Terakhir: S1
- Penghasilan Bulanan: 5.000.000 - 7.000.000

Buttons: 'Kembali' and 'Simpan & Lanjutkan'.

**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 registration form titled "Data Orang Tua / Wali" on a green-themed website. The form is divided into two main sections. The left section contains fields for "Provinsi" (Sumatera Selatan), "Kabupaten / Kota" (Kota Palembang), "Kecamatan" (Gandus), "RT / RW / No. Rumah" (Rt. 07 Rw. 01 No. 1876), and "Jalan" (Jl. TPH Sofyan). The right section contains fields for "Kode Pos" (30113) and "Nomor Whatsapp yang bisa dihubungi" (0831939498419). Below these fields are two buttons: "Kembali" and "Simpan & Lanjutkan". The website header includes the logo "PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIYAH INDRALAYA" and navigation links like "Home", "Profil Sekolah", "Madrasah", "Lembaga", "Artikel", and "Pendaftaran".

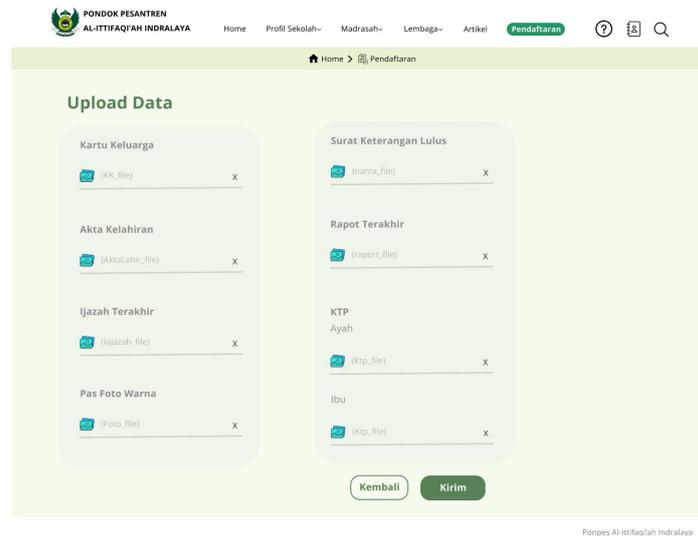
**Gambar 4.26.** Data Orang Tua / Wali

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 registration form titled "Data Penunjang Lainnya" on the same green-themed website. The form is divided into two main sections. The left section contains fields for "Transportasi dari rumah ke Pondok" (Mobil), "Penguasaan Bahasa" (Bahasa Inggris), "Hafalan Al-Qur'an" (Tidak ada), and "Prestasi yang pernah Dicapai" (Tidak ada). The right section contains fields for "Hobi" (Baca Novel) and "Penyakit Diderita" (Tidak ada). Below these fields are two buttons: "Kembali" and "Simpan & Lanjutkan". The website header is identical to the previous screenshot.

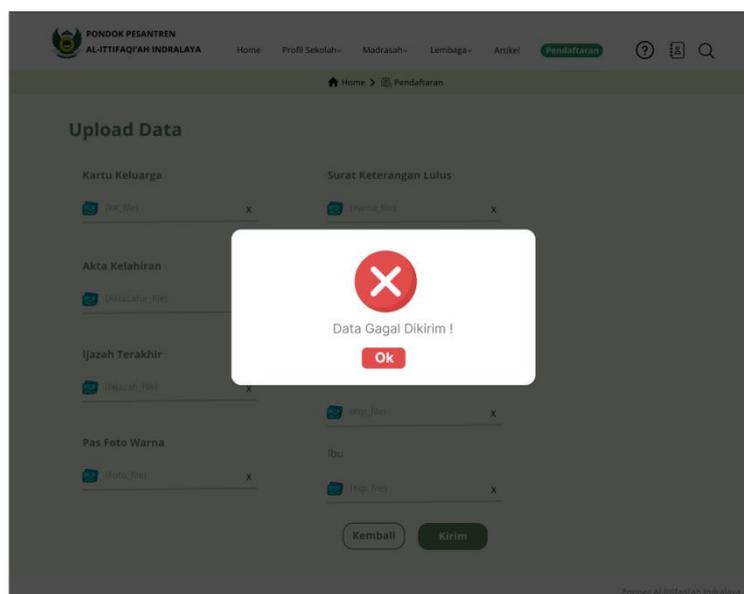
**Gambar 4.27.** Data Penunjang

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.



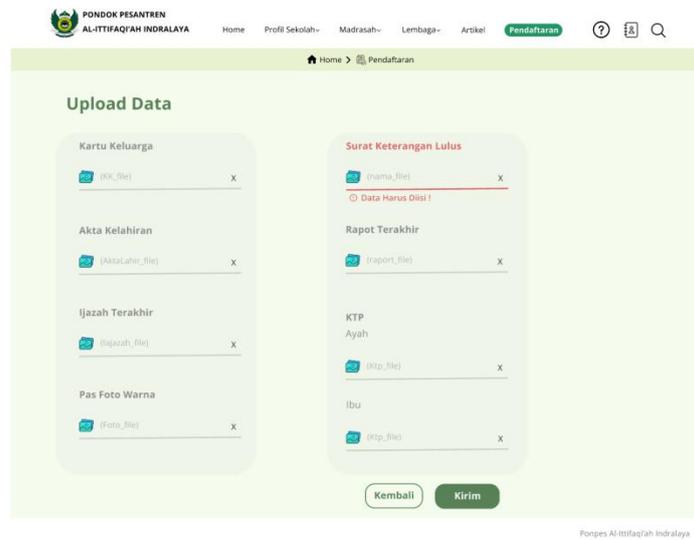
**Gambar 4.28.** Upload Data

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.



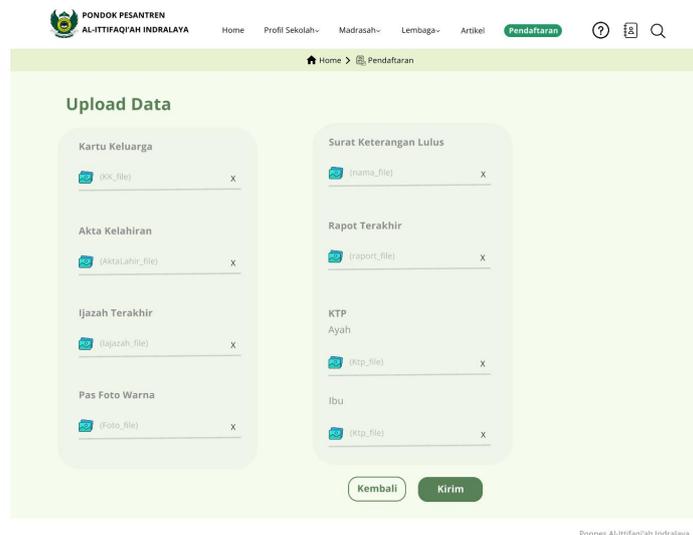
**Gambar 4.29.** Pop Up Data Gagal Terkirim

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.



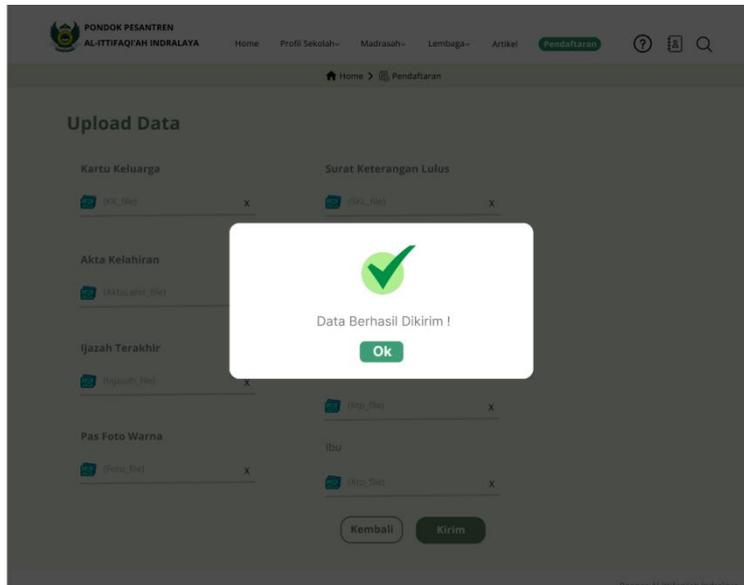
**Gambar 4.30.** Permintaan Isi Data yang Kosong

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



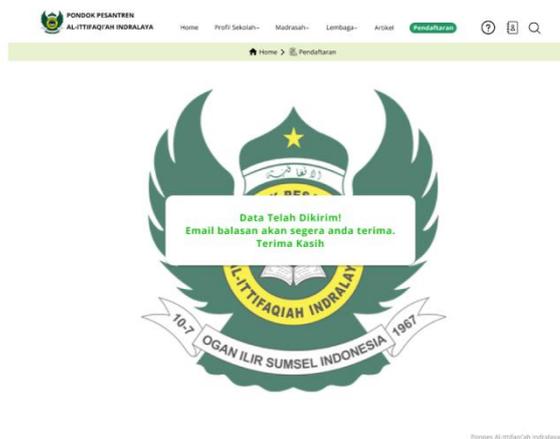
**Gambar 4.31.** Upload Data Terisi

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.

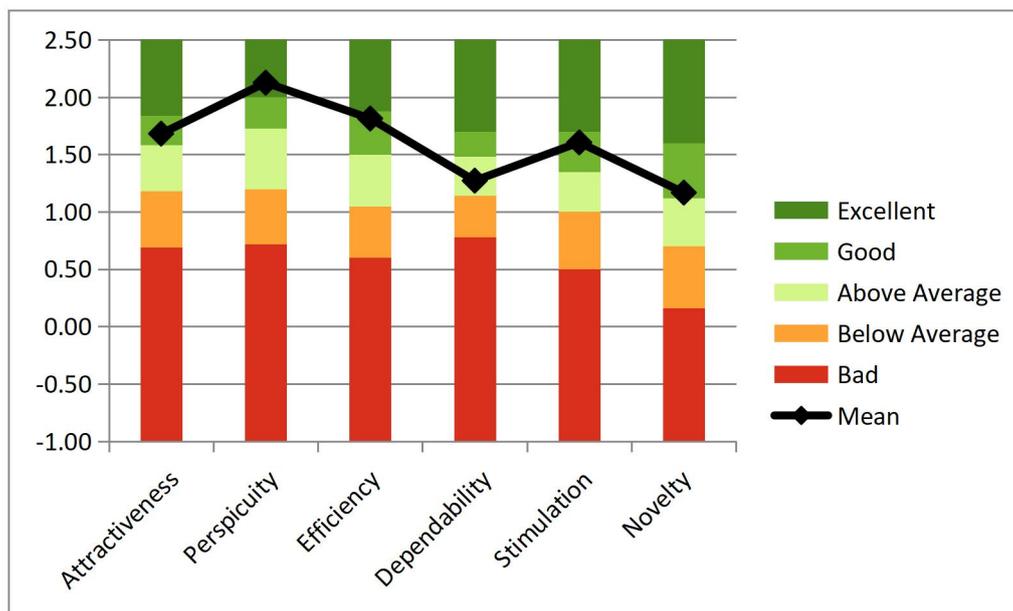


**Gambar 4.33.** *Pendaftaran Selesai*

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
<b>Attractiveness</b>	1,68
<b>Perspicuity</b>	2,13
<b>Efficiency</b>	1,81
<b>Dependability</b>	1,27
<b>Stimulation</b>	1,60
<b>Novelty</b>	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
<b>Attractiveness</b>	1,68	0,44	1,24
<b>Perspiciuity</b>	2,13	0,50	1,63
<b>Efficiency</b>	1,81	0,34	1,47
<b>Dependability</b>	1,27	0,25	1,02
<b>Stimulation</b>	1,60	0,25	1,35
<b>Novelty</b>	1,17	0,28	0,89

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