

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

by 09031381823065 Naberi Oktaria

Submission date: 27-Jul-2022 11:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 1875711123

File name: BAB_I-kesimpulan_-_Naberi_Oktaria.docx (8.63M)

Word count: 5635

Character count: 36470

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 disebarkn 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 sekrang 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 tingkatkan 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* ittifaqiah.ac.id. Dari penjelasan diatas, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian berjudul “**Evaluasi *User Experience* Website Ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah 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* ittifaqiah.ac.id memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Menentukan area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan *User Experience website* ittifaqiah.ac.id
3. Mengukur tingkat *User Experience* terhadap *website* ittifaqiah.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 medapat 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-Ittifaqiah 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. 000² orang. Banyak alumni kita yang sukses mendapatkan beasiswa ke Universitas Luar Negara: AI- Ahqaf Yaman, Universitas Islam Syiria, Universitas Global Afrika Sudan Al- Azhar Kairo Mesir, Universitas Arizona Amerika Sindikat, 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.

⁴ 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-Ittifaqî'ah Indralaya

Didalam *website* ittifaqiah.ac.id menyebutkan Visi dan Misi dari Pondok Pesantren Al-Ittifaqî'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 :

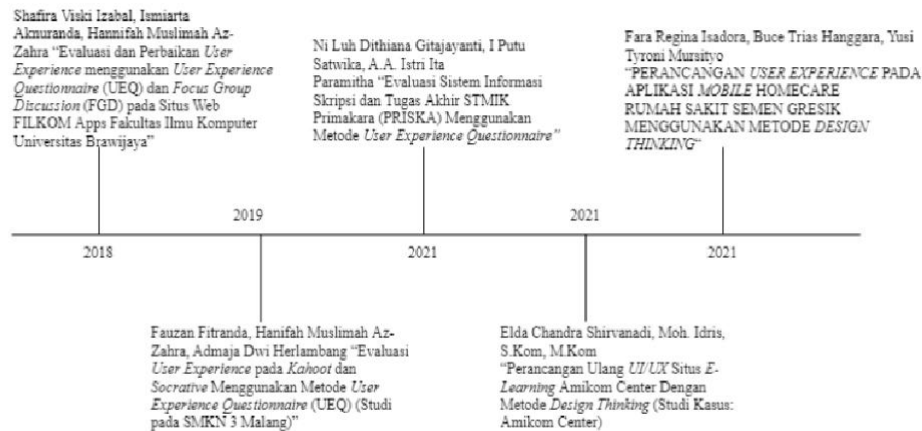
1. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan pembinaan Al-Qur'an dan As-Sunnah untuk hidupkan ruh dan nilai Al-Qur'an dan As-Sunnah di tengah-tengah kehidupan umat dan semesta menuju hasanah fiddunya dan hasanah filakhirah.
2. Jadikan PPI pusat penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran Islam (Taffaquh Fiddin) 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 belunggu 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

6

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 *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 miliki 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*

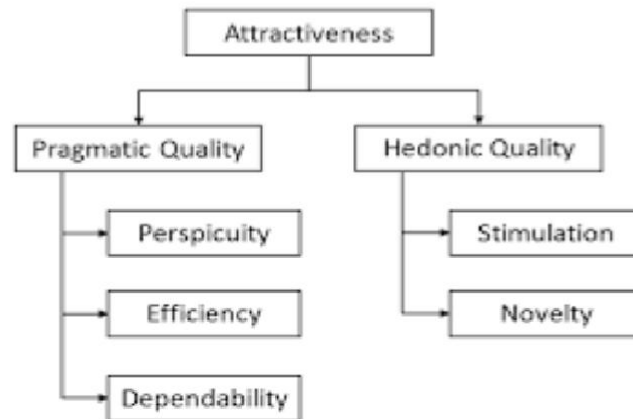
serta bisajalankan tugasnya. Sesudah lakukan semua tahapan guna pahami keperluan serta persoalan pemakai. Hasilnya ialah hadirkan solusi di *website* “Amikom Centre” demi berikan pengalaman terbaik pada semua aktivitas yang ada di “*e-learning Amikom Centre*”.

Penelitian yang berjudul ³ Perancangan *User Experience* Pada Aplikasi *Mobile Homecare* Rumah Sakit Semen Gresek 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).

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 serta penuh 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"/>	seederhana	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

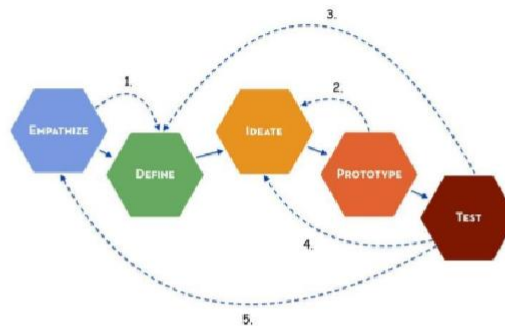
dijabarkan di “ISO 9241-11”. Kriteria ini juga dianggap jadi *user experience goal*, atau aspek kualitas hedonis (Laugwitz, 2008).

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 libatkan 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

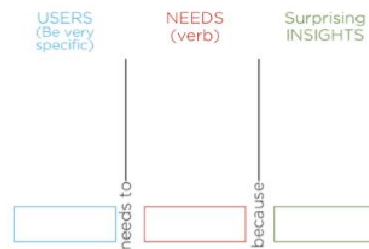
sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang gabungan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif pada pemikiran (G.S. S. Rosyda, I. Sukoco, 2020). Menurut Plattner (2009), ada lima tahapan yang ada di *design thinking*.

a. *Empathize*

Tujuannya guna mengumpulkan sebanyak mungkin masalah yang dialami pengguna.

b. *Define*

Tujuannya guna menganalisis serta simpulkan masalah yang ada. Setelah 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 ³ 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 (Ginanjari Akbar, 2011).

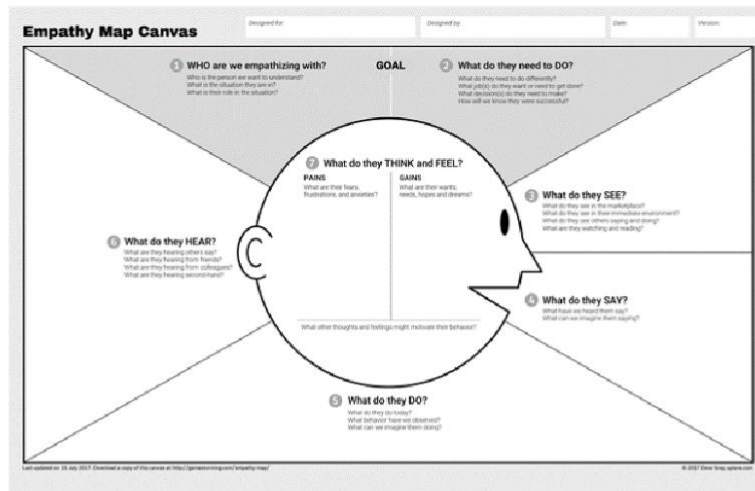
⁵ Halaman-halaman dari website akan bisa diakses lewat sebuah URL yang dikenal “*Homepage*”. URL ini mengatur halaman situs guna jadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman itu atur para pembaca serta beritahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. 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 pengaruh 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 untuk meningkatkan fokus, empati, komunikasi yang baik serta hindari asumsi. *Persona* diperoleh dari pengamatan serta wawancara yang nantinya digunakan 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).

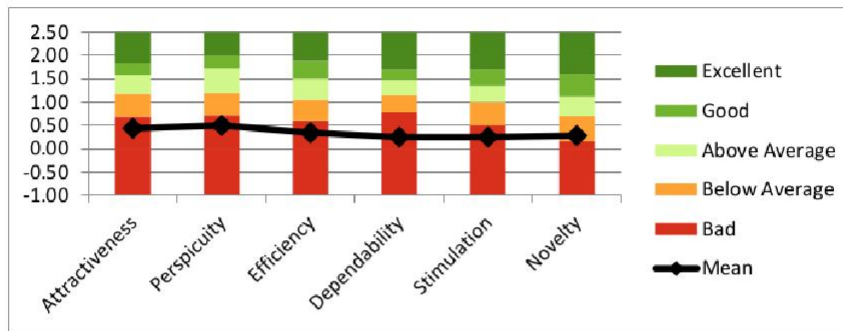
2.11 High-Fidelity Prototype

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

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 (Attractiveness) 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 (*Attractiveness*) memiliki nilai 0,44, selanjutnya kejelasan (*Perspicuity*) dengan nilai 0,50,

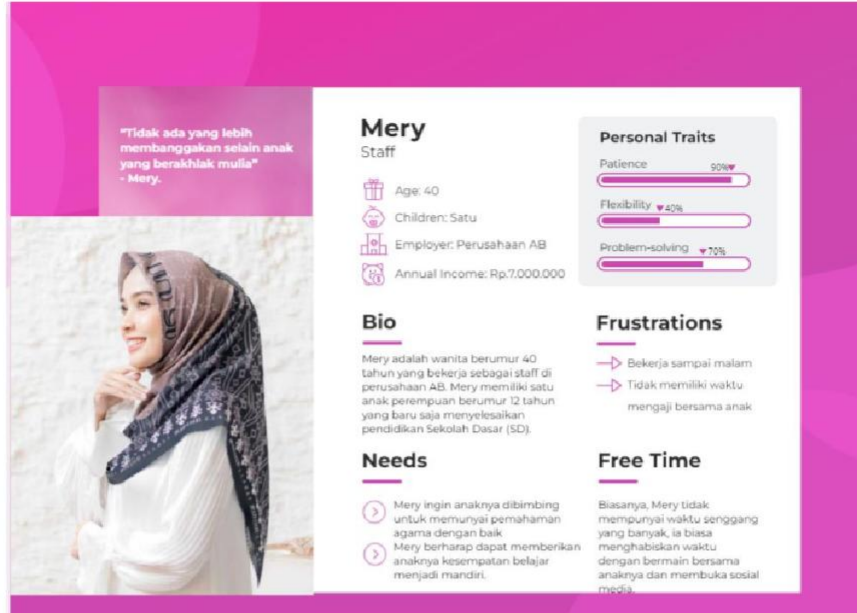
efisiensi (*Effeciency*) 0,34, ketepatan (*Dependability*) 0,25, stimulasi (*Stimulation*) 0,25, serta kebaruan (*Novelty*) 0,28. Dengan hasil data tersebut, membuat desain lama dikategorikan menjadi buruk (*Bad*). Karena hal ini, dilakukan perbaikan dengan menggunakan tahapan metode *Design Thinking*.

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*

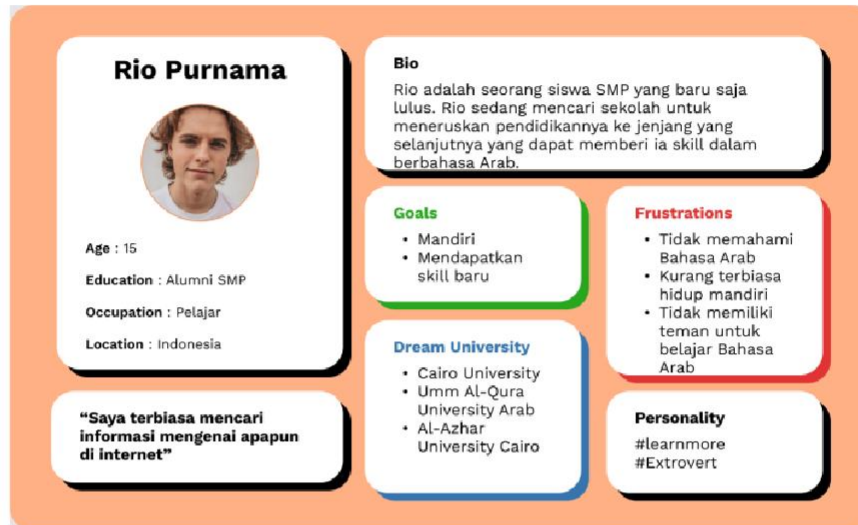
User Persona merupakan karakter fiksi yang personifikasikan pemakai yang didapatkan pada saat wawancara dan observasi untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna sehingga mewakili target *users*. *User persona* ini akan dilengkapi dengan data-data yang berhubungan dengan pengguna seperti jenis kelamin, 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*.



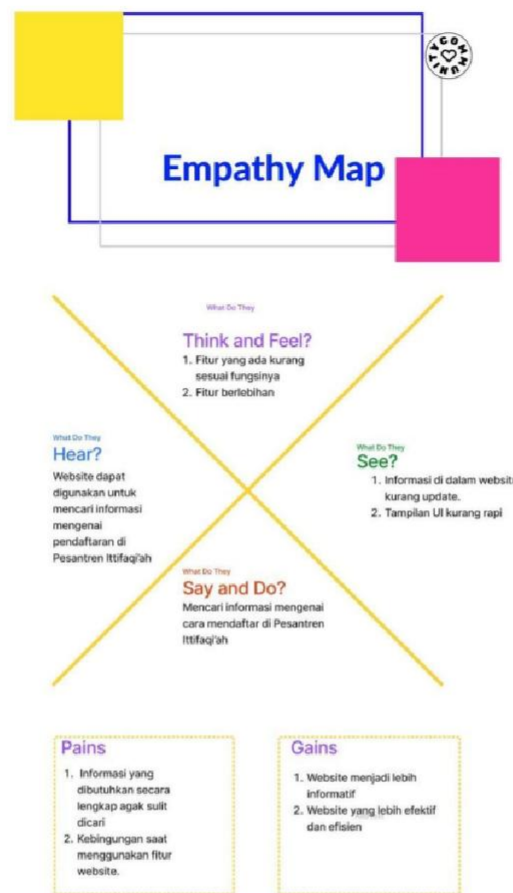
Gambar 4.3 *User Persona* Rio

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*

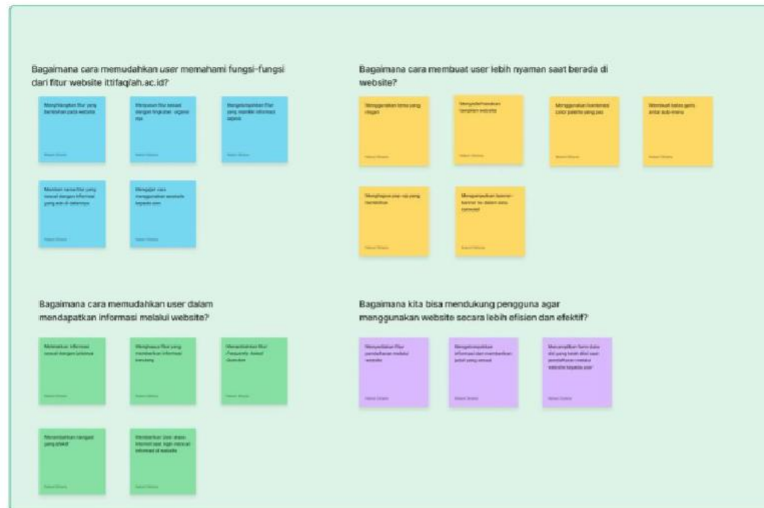
<i>Insight</i>	<i>Problem</i>	<i>How Might We</i>
Pengguna kebingungan saat mencari letak informasi yang dibutuhkan	Fitur yang ada kurang efisien karena terlalu banyak dan berisi informasi berulang sehingga informasi yang benar-benar dicari agak sulit ditemukan.	Mengumpulkan informasi sejenis dan menggabungkan 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>

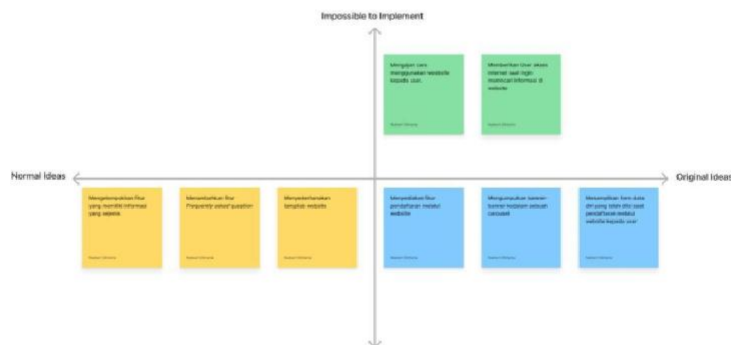
4.4.2 Brainstorming

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

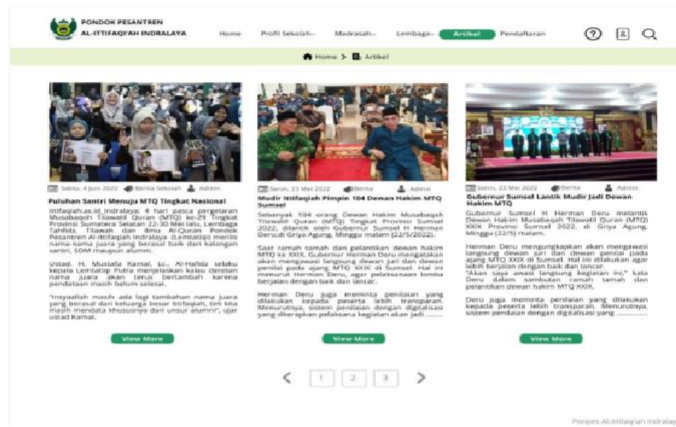
Pada gambar 4.14, terdapat *Dropdown* Kontak yang jika di klik akan muncul beberapa opsi pilihan berwarna putih mengenai informasi kontak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah yang dapat dihubungi oleh pengguna dan pada bagian yang dipilih akan bergerak mengikuti kursor ke informasi yang ingin diketahui.



Gambar 4.15. Dropdown Penacarian

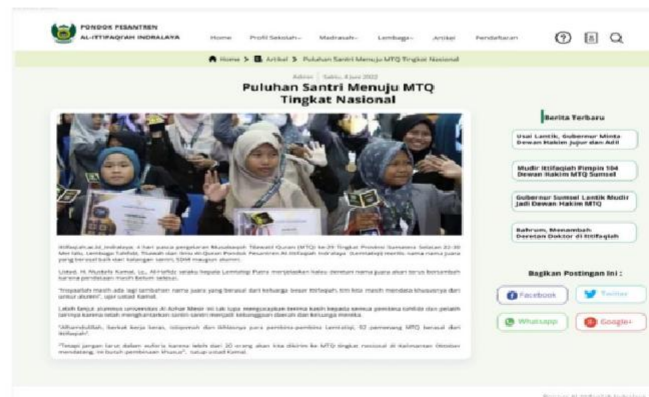
Pada gambar 4.15, terdapat *Search Bar* berukuran tidak terlalu besar yang dapat digunakan pengguna saat ingin mencari informasi pada *website* ittifaqiah.

4.5.2 Desain Interaktif Artikel



Gambar 4.16. Artikel

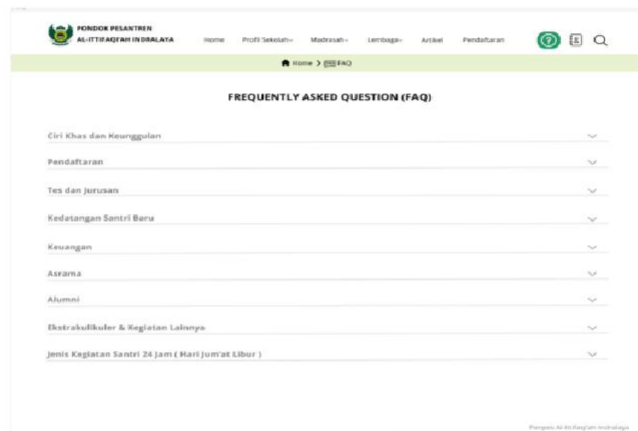
Fitur artikel ini digunakan untuk melihat berita-berita terkait dengan Pondok Pesantren Ittifaqi'ah Indralaya.



Gambar 4.17. Artikel Klik

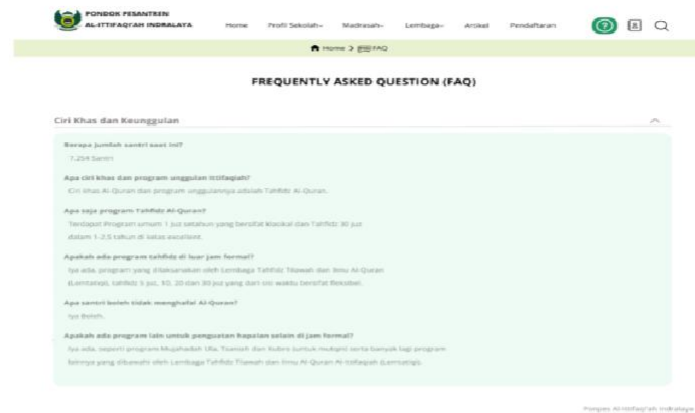
Jika salah satu berita di klik “*view more*” maka halaman akan berubah menampilkan keseluruhan isi berita yang di-klik, didalamnya *user* juga dapat membagikan berita yang dilihat melalui kanal *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, dan juga *googleplus*.

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.

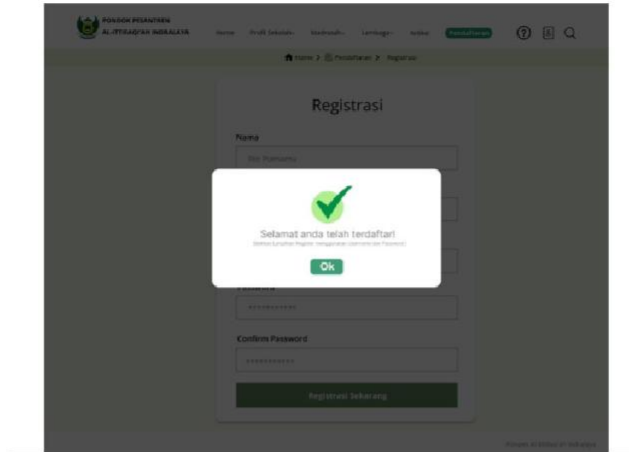
Gambar 4.20. *Login*

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

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 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:

- Column 1 (Left):**
 - Nama Lengkap (with a note: "Berisikan nama belakang saja")
 - Kepala Pragma
 - Tempat Lahir
 - Palembang
 - Tanggal Lahir (07-06-2007)
 - Jenis Kelamin (Laki-Laki)
 - Status Santri (Mukim / Non Mukim)
 - Mukim
- Column 2 (Middle):**
 - Jumlah Kakak (1)
 - Jumlah Adik (3)
 - Golongan Darah (B)
 - Status Dalam Keluarga (Kandung)
 - Status Ayah Kandung (Makhluk / Tidak)
 - Makhluk
- Column 3 (Right):**
 - Status Ibu Kandung (Makhluk / Tidak)
 - Makhluk
 - NIK (130768030200136)
 - NISN (40451013143010)

A green "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.

FONDOK PESANTREN AL-ITTIQADAH INDRAMAJA

Home Profil Sekolah Madrasah Lembaga Aktif Pendaftaran

Home > Pendaftaran

Data Sekolah Asal

Tingkat Sekolah Akhir
SMP

Nama Sekolah Asal
SMP N 10 Palimbang

Status Sekolah Asal
Negeri Swasta

Negeri

Alamat Sekolah Asal
Jl. Muhammadiyah, 10.01, 011.003
Kec. 10.01.001, Kecamatan 10.01.001
Palimbang

Tahun Lulus
2021

Kampus dan Tingkat Madrasah

Pilih Kampus
Indralaya

Tingkat Madrasah
Mabukut Alayah

Kembali

Simpan & Lanjutkan

Proses di aplikasi indrakaya

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 lalu, serta pilihan kampus dan tingkat madrasah yang dipilih.

FONDOK PESANTREN AL-ITTIQADAH INDRAMAJA

Home Profil Sekolah Madrasah Lembaga Aktif Pendaftaran

Home > Pendaftaran

Data Orang Tua

Nama
Ayah
Ibu
Sungai

Status
Kandung / 1012 Angkat
Ayah
Kandung
Ibu
Kandung

Pekerjaan
Ayah
Wiraswasta
Ibu
PNS

NIK
Ayah
197210242010237283
Ibu
197210242010237548

Pendidikan Terakhir
Ayah
SI
Ibu
SI

Penghasilan Bulanan
Ayah
7.000.000 - 9.000.000
Ibu
5.000.000 - 7.000.000

Kembali

Simpan & Lanjutkan

Proses di aplikasi indrakaya

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" on a light green background. The form is divided into two main sections. The left section contains address-related fields: "Provinsi" (Sumatera Selatan), "Kabupaten / Kota" (Kota Palembang), "Kecamatan" (Gendun), "RT / RW / No. Rumah" (No. 07 No. 01 No. 1075), "jalan", and "J. 07H Sofyan". The right section contains "Kode Pos" (30113) and "Nomor Whatsapp yang bisa dihubungi" (08371926808810). Below these fields are two buttons: "Kembali" and "Simpan & Lanjutkan". The top of the page features a navigation bar with links for "Home", "Profil Sekolah...", "Maba...", "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.

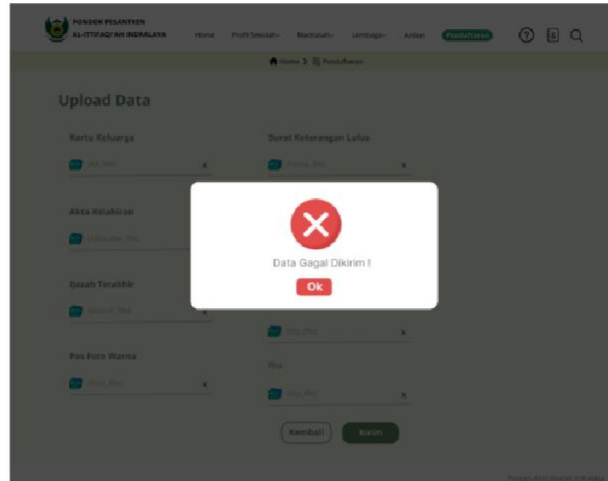
Gambar 4.27. Data Penunjang

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

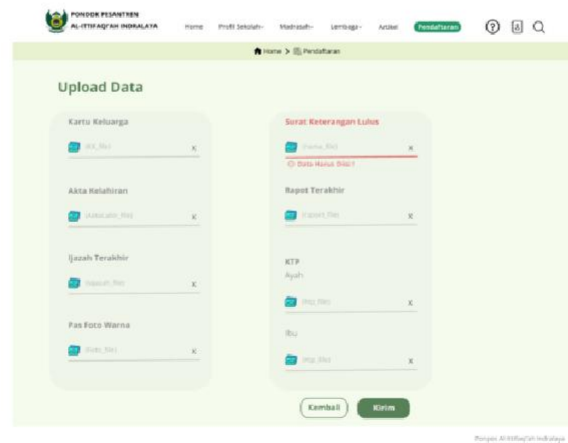
Ini merupakan tahapan terakhir dari pengisian data guna mendaftarkan diri di ponpes Al-Ittifaqiah Indralaya. Ditahap ini,

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



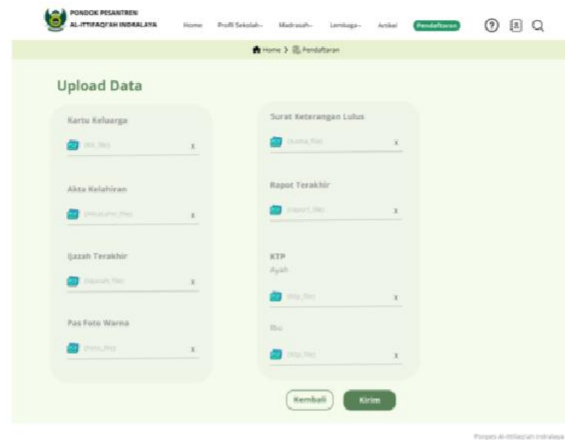
Gambar 4.29. Pop Up Data Gagal Terkirim

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.



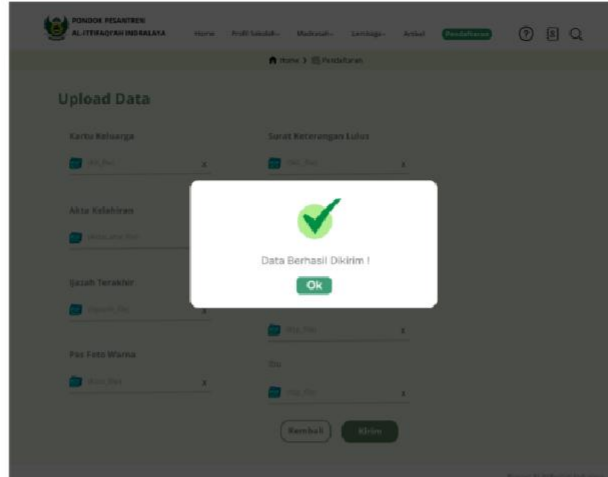
Gambar 4.30. Permintaan Isi Data yang Kosong

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 “*irim*”.



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.

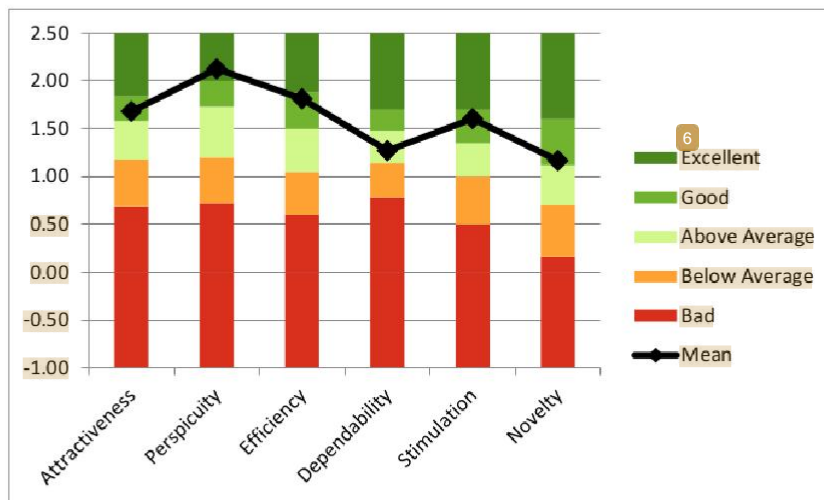


Gambar 4.33. Pendaftaran Selesai

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, efisiensi (*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 memiliki 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.

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

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

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 matches < 1%

Exclude bibliography On

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Naberi Oktaria
Nim : 09031381823065
Prodi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. Penelitian yang berjudul *Evaluasi User Experience Website Ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah : 7% Dicek oleh operator *:

1. Dosen Pembimbing
2. UPT Perpustakaan
3. Operatur Fakultas.....

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

Menyetujui
Dosen pembimbing,

Nama: Jaidan Juhari, M.T
NIP: 197107212005011005

Palemabng, 28 Juni 2022

Yang menyatakan,



Nama: Naberi Oktaria
NIM: 090313818283065