

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE E-LEARNING*
UIN WALISONGO SEMARANG BERBASIS *MOBILE*
APPLICATION DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Program Strata 1 (S1)
Dalam Ilmu Teknologi Informasi



Oleh:

ANINDHITA AKBARI ALIFIA HASNA

NIM : 1908096027

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anindhita Akbari Alifia Hasna

NIM : 1908096027

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE E-LEARNING*
UIN WALISONGO SEMARANG BERBASIS *MOBILE*
APPLICATION DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 26 Februari 2024
Pembuat Pernyataan,



Anindhita Akbari Alifia Hasna
NIM: 1908096027



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang 50185
Telp. (024)7604554 Fax, (024)7601293

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* dengan Metode *User Centered Design*

Nama : Anindhita Akbari Alifia Hasna

NIM : 1908096027

Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Teknologi Informasi.

Semarang, 22 Mei 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I,

Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom.
NIP. 19731222206041001

Penguji II,

Khotibul Umam, M.Kom.
NIP. 19731222206041001

Penguji III,

Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197706222006042005

Penguji IV,

Mokhammad Ikhtil Mustofa, M.Kom.
NIP. 198808072019031010

Pembimbing I,

Khotibul Umam, M.Kom.
NIP. 19731222206041001

Pembimbing II,

Adzhal Arwani Mahfudh, M.Kom.
NIP. 199107032019031006



NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* dengan Metode *User Centered Design*
Penulis : Anindhita Akbari Alifia Hasna
NIM : 1908096027
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diajukan dakan Sidang Munaqosah.

Semarang, 26 Februari 2024



Khotibul Umam, M.Kom
NIP/197908272011011007

NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* dengan Metode *User Centered Design*
Penulis : Anindhita Akbari Alifia Hasna
NIM : 1908096027
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diajukan dakan Sidang Munaqosah.

Semarang, 26 Februari 2024



Adzhal Arwani Mahfudh, M.Kom
NIP : 199107032019031006

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE E-LEARNING*
UIN WALISONGO SEMARANG BERBASIS *MOBILE*
APPLICATION DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

Oleh:

Anindhita Akbari Alifia Hasna

NIM : 1908096027

ABSTRAK

E-learning adalah teknologi dan komunikasi yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun termasuk di UIN Walisongo Semarang yang telah menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan saat pandemi *covid-19* yang memaksa mahasiswa dan dosen melaksanakan kegiatan belajar mengajar dirumah sehingga *e-learning* menjadi media yang dapat digunakan dimana saja secara daring. Namun untuk *e-learning* berbasis *mobile application* terdapat tampilan visual yang perlu ditingkatkan, hal ini akan berdampak pada aktivitas mahasiswa dan dosen yang kurang responsif dalam kegiatan belajar mengajar. Karena hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile application* dengan metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini berhasil merancang *user interface* dari *website e-learning* menjadi berbasis *mobile application* menggunakan metode *User Centered Design* dengan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang membuktikan bahwa rancangan *user interface* *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile application* dapat diterima oleh calon pengguna dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dengan hasil nilai 76.

Kata Kunci : *e-Learning, User Centered Design, System Usability Scale*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan segala Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* Dengan Metode *User Centered Design*”.

Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang yang tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Dr. Khotibul Umam, S.T., M.Kom., selaku ketua program studi Teknologi Informasi UIN Walisongo dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Adzhal Arwani Mahfudh, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan, masukan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Orang tua tercinta dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran yang tiada batas.

4. Dendy Ilham Noviadh, seseorang yang selalu mendampingi penulis dalam suka dan duka, mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, saran dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih telah hadir dan akan selalu mendampingi penulis *fii dunya wal akhirah*.
5. Alifia Fara Azzahra, Dewi Retno Anggraini, dan Thooriq Nur Ali yang selalu memberikan dukungan, saran dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Teman - teman penulis yang selalu memberikan semangat selama pembuatan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Semua pihak yang turut membantu penulis dalam berbagai bentuknya, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan perancangan *user interface website e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application*.

Semarang, 22 Mei 2024
Anindhita Akbari Alifia Hasna

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
NOTA PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 User Interface	7
2.1.2 E-Learning	8
2.1.3 UIN Walisongo Semarang	8
2.1.4 Mobile Application	10
2.1.5 User Centered Design	11
2.1.4.1 Understand context of use	12

2.1.4.2	Specify user requirement	12
2.1.4.3	Design solution.....	12
2.1.4.4	Evaluate against requirement	13
2.1.6	Figma	13
2.1.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Objek dan Subjek Penelitian.....	17
3.2	Model Pengembangan.....	17
3.3	Prosedur Pengembangan	18
3.3.1	<i>Understand context of use</i>	18
3.3.1.1	Menentukan calon pengguna.....	19
3.3.1.2	Observasi.....	19
3.3.1.3	User persona	21
3.3.1.4	Pain point	23
3.3.2	<i>Specify user requirements</i>	23
3.3.2.1	Solusi permasalahan	24
3.3.2.2	User Flow.....	25
3.3.2.3	Wireframe	27
3.4	Tahap <i>Design Solutions</i>	42
3.5	Tahap <i>Evaluate Against Requirements</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1.	<i>Understand Context Of Use</i>	45
4.2.	<i>Specify User Requirement</i>	47
4.3.	<i>Design Solution (Prototyping)</i>	47
4.4.	<i>Evaluate Against Requirement (User Testing)</i>	70

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. SIMPULAN	77
5.2. SARAN	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah UCD	12
Gambar 3. 1 Tahapan User Centered Design.....	18
Gambar 3. 2 User persona 1	21
Gambar 3. 3 User persona 2	21
Gambar 3. 4 User persona 3	22
Gambar 3. 5 User persona 4	22
Gambar 3. 6 User persona 5	22
Gambar 3. 7 User flow mahasiswa.....	25
Gambar 3. 8 User flow dosen	26
Gambar 3. 9 Wireframe login.....	27
Gambar 3. 10 Wireframe forgot password	28
Gambar 3. 11 Wireframe Beranda	29
Gambar 3. 12 Wireframe profile dan edit profile	30
Gambar 3. 13 Wireframe course mahasiswa dan class dosen	31
Gambar 3. 14 Wireframe menu clas	32
Gambar 3. 15 Wireframe add present	33
Gambar 3. 16 Wireframe present	34
Gambar 3. 17 Wireframe add materi.....	35
Gambar 3. 18 Wireframe materi	36
Gambar 3. 19 Wireframe add tugas	37
Gambar 3. 20 Wireframe tugas	38
Gambar 3. 21 Wireframe add diskusi.....	39
Gambar 3. 22 Wireframe diskusi	40
Gambar 3. 23 Wireframe grades	41
Gambar 4. 1 Login dan forgot password website	48
Gambar 4. 2 Login dan forgot password	49
Gambar 4. 3 Beranda website	50
Gambar 4. 4 Beranda	51
Gambar 4. 5 Profile website	52

Gambar 4. 6 Profile dan edit profile	53
Gambar 4. 7 Course website.....	54
Gambar 4. 8 Course dan class	55
Gambar 4. 9 Menu class.....	56
Gambar 4. 10 Add present.....	57
Gambar 4. 11 Present website	58
Gambar 4. 12 Present	59
Gambar 4. 13 Add materi	60
Gambar 4. 14 Materi dan tugas website	61
Gambar 4. 15 Materi	62
Gambar 4. 16 Add tugas	63
Gambar 4. 17 Tugas	64
Gambar 4. 18 Add diskusi	65
Gambar 4. 19 Diskusi website.....	66
Gambar 4. 20 Diskusi.....	67
Gambar 4. 21 Grades website	68
Gambar 4. 22 Grades	69
Gambar 4. 23 Adjective Ratings vs SUS Scores	74
Gambar 4. 24 SUS score.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian penelitian yang relevan	14
Tabel 3. 1 Pertanyaan observasi	20
Tabel 3. 2 How Might.....	24
Tabel 3. 3 Pertanyaan user testing	43
Tabel 4. 1 Hasil pertanyaan observasi.....	45
Tabel 4. 2 Poin User Testing Pertama	71
Tabel 4. 3 Konversi poin pertama.....	71
Tabel 4. 4 Poin User Testing Kedua	72
Tabel 4. 5 Konversi Poin Kedua	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia belajar dan mengakses informasi, salah satu perkembangan signifikan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *platform e-learning*, yang memungkinkan individu untuk mengakses bahan pembelajaran secara fleksibel melalui internet. Universitas dan institusi pendidikan tinggi juga telah memanfaatkan *platform* ini untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terjangkau dan mudah diakses oleh para mahasiswa (Shirvanadi and Idris, 2021).

Bagaimana cara manusia belajar dan mengakses informasi akan berdampak pada potensi pengetahuan yang dimilikinya. Dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 Allah SWT Berfirman:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya:

"Allah akan meninggikan orang-orang di antara kamu yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."

Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dalam agama Islam dan bagaimana Allah menghargai mereka yang berusaha mencari ilmu.

Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang sebagai lembaga pendidikan tinggi juga telah mengadopsi *platform e-learning* untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan *platform e-learning* ini mungkin masih menghadapi tantangan dalam hal antarmuka pengguna (*user interface*) dan akses melalui perangkat *mobile*. Perangkat *mobile* ini mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, khususnya bagi mahasiswa. Berdasarkan pra survei ditemukan bahwa ada yang menggunakan perangkat *mobile* untuk hal yang positif yakni dengan banyaknya fasilitas pendukung di dalamnya serta terkoneksi dengan internet, sehingga mahasiswa merasa perlu untuk menggunakan perangkat *mobile* sebagai akses untuk mencari tugas kuliah. serta dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pemanfaatan perangkat *mobile* oleh mahasiswa sudah berjalan baik ketika digunakan untuk mengakses beberapa informasi edukasi (Kalesaran, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* (UI) sebuah *website e-learning* untuk UIN

Walisongo Semarang yang dapat diakses melalui aplikasi *mobile*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam proses perancangan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip UCD, diharapkan antarmuka yang dihasilkan akan lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna (Widhiarso, Jessianti and Sutini, 2007).

Melalui perancangan UI berbasis *mobile application* ini, diharapkan mahasiswa dan pengajar UIN Walisongo Semarang akan dapat mengakses bahan pembelajaran dengan lebih mudah dan nyaman. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan di era digital, khususnya dalam konteks *e-learning* dan pengalaman pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan maka dapat diidentifikasi yaitu adanya tampilan visual pada antarmuka *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile* yang perlu ditingkatkan, sehingga berdampak pada aktivitas mahasiswa yang kurang optimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar lebih terarah, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah *e-learning* Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berbasis *mobile*.
2. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen yang menggunakan *e-learning* Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Rancangan yang dilakukan hanya merancang antarmuka.
4. Pengukuran *usability* pada pengembangan *e-learning* Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
5. Tahapan *user centered design* dalam penelitian ini memiliki empat tahapan, yaitu: *understand context of use, specify user requirements, design solution, dan evaluate against requirements*.
6. Hasil penelitian ini adalah *prototype e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile* yang perancangannya menerapkan metode *User Centered Design*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan dalam latar belakang, penulis mendefinisikan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *user interface* berbasis *mobile* yang optimal dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna.
2. Bagaimana menerapkan *User Centered Design* untuk merancang *interface* pada *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah dijabarkan. Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah *user interface* berbasis *mobile* yang optimal berdasarkan dengan kebutuhan pengguna.
2. Merancang *user interface* berbasis *mobile* pada *e-learning* UIN Walisongo dengan metode *User Centered Design*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perancangan *user interface* pada *e-learning* UIN Walisongo sangat diharapkan dapat memberi manfaat, seperti:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini menggabungkan konsep teoritis tentang UCD dan desain optimal dalam konteks nyata. Ini dapat memberikan ilustrasi konkret tentang bagaimana teori-teori ini dapat diimplementasikan dalam proyek desain yang bermanfaat.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna mahasiswa UIN Walisongo Semarang dalam mengakses *platform e-learning*. Dengan menerapkan metode *User Centered Design*, antarmuka pengguna akan lebih optimal terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga pengalaman belajar mereka akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *User Interface*

User interface adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna (Zen, Namira and Rahayu, 2022). Istilah *user interface* sendiri mengacu pada sarana dimana pengguna program dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lain, atau dapat juga digunakan untuk merancang suatu program yang dikatakan memiliki fungsi sebagai perangkat komunikasi dan memungkinkan *user* berinteraksi dengan program dengan cara lebih mudah (Maulana, 2020). Secara singkat *user interface* adalah proses menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif di antara manusia dan komputer (McDermid, 1995).

Agar program dapat berjalan dengan baik, diperlukannya pertimbangan *design user interface*, salah satunya dengan cara merancang *user interface* yang menarik namun mudah untuk dipahami dan digunakan. *User interface* penting untuk memenuhi ekspektasi *user* dan mendukung fungsionalitas *e-learning* UIN Walisongo secara efisien.

2.1.2 E-Learning

E-Learning adalah teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, S., Jaggi, 2016). Menurut Jaya Kumar C. Koran (2001), sebagaimana yang dikutip oleh (Mohammad Yazdi, 2012) mendefinisikan *e-learning* sebagai media belajar dan mengajar yang diakses melalui dalam jaringan untuk menyampaikan mengenai isi dari pembelajaran.

Definisi yang lebih umum dikemukakan oleh Vasconcelos, Pereira and Cruz, (2008) yaitu *e-learning* merupakan pembelajaran pada program atau pelatihan melalui sarana elektronik. Menurut Wiwin Hartanto (2016), *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* merupakan gambaran kelas nyata namun bersifat maya (*virtual*) sedangkan *asynchronous* mahasiswa dapat mengakses materi setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan dan tanpa bersamaan dengan dosen maupun mahasiswa.

2.1.3 UIN Walisongo Semarang

UIN Walisongo Semarang merupakan singkatan dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang sebelumnya merupakan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo Semarang. IAIN Walisongo Semarang resmi

berdiri pada tanggal 6 April 1970 melalui Keputusan Menteri Agama RI (KH. M. Dachlan) No. 30 dan 31 tahun 1970 dan pada tanggal 19 Desember 2014 diresmikan oleh Presiden Joko Widodo di Istana Merdeka menjadi UIN Walisongo Semarang (Pamungkas, 2019).

UIN Walisongo Semarang memiliki visi Universitas Islam Riset Terdepan Berbasis pada Kesatuan Ilmu Pengetahuan untuk Kemanusiaan dan Peradaban pada Tahun 2038. Misi dari UIN Walisongo terdapat 6 poin sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran IPTEKS berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan professional dan berakhlak al-karimah
2. Meningkatkan kualitas penelitian untuk kepentingan Islam, ilmu dan Masyarakat
3. Menyelenggarakan pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan Masyarakat
4. Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan local
5. Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan internasional

6. Mewujudkan tata pengelolaan kelembagan professional berstandar internasional

Tujuan dari UIN Walisongo memiliki 6 poin yaitu sebagai berikut:

1. Melahirkan lulusan yang memiliki kapasitas akademik, professional dan berakhlakul karimah yang mampu menerapkan dan mengembangkan kesatuan ilmu pengetahuan
2. Menghasilkan karya penelitian yang bermanfaat untuk kepentingan Islam, ilmu dan Masyarakat
3. Menghasilkan karya pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan Masyarakat
4. Mewujudkan internalisasi nilai-nilai kearifan local dalam Tridharma perguruan tinggi
5. Memperoleh hasil yang positif dan produktif dari kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional dan internasional
6. Lahirnya tata kelola perguruan tinggi yang professional berstandar internasional

2.1.4 Mobile Application

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* (Irsan, 2015). Menurut Imamul Huda (2011) sebuah *smartphone* adalah seperti komputer jaringan yang berukuran kecil dalam

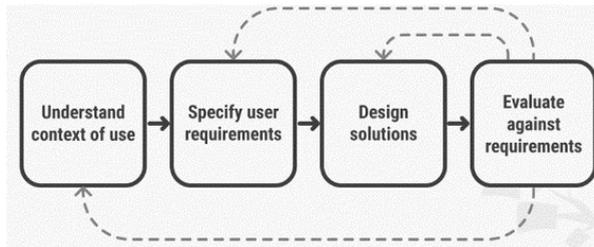
bentuk ponsel. *Mobile application* tidak hanya mampu untuk melakukan proses layanan dasar seperti layanan telepon maupun layanan pesan, tetapi sudah mampu untuk melakukan tugas-tugas yang rumit seperti media pembelajaran di tingkat pendidikan manapun termasuk perguruan tinggi.

2.1.5 User Centered Design

User Centered Design (UCD) merupakan metode yang memiliki konsep dimana pengguna dijadikan sebagai pusat dari pengembangan sistem yang didasarkan pada pengalaman penggunaanya (Sari, Utami and Amborowati, 2016). Terdapat beberapa prinsip dalam metode *UCD*, diantara fokus pada pengguna, perancangan terintegrasi, pengujian terhadap pengguna dan perancangan interaktif (Khasanah and Murdowo, 2021).

Pada setiap tahap proses, termasuk persyaratan, model pra-produksi dan pasca-produksi, menyelesaikan siklus pembuktian kembali, dan memastikan bahwa "pengembangan berlanjut dengan pengguna sebagai pusat penekanan", pengujian ini dilakukan dengan atau tanpa pengguna sebenarnya. Penggunaan metode ini karena berhubungan langsung dengan *user* sehingga dapat mengetahui bagaimana kesesuaian pengguna *terhadap e-learning* UIN Walisongo. Dalam metode *UCD*, gambar

berikut merupakan langkah-langkah pengembangan diterapkan:



Gambar 2. 1 Langkah-langkah UCD

2.1.4.1 Understand context of use

Secara umum, tahap ini dilakukan dengan tujuan seperti mengidentifikasi pengguna, tugas, dan lingkungan teknis dari pengguna (da Costa Brito and Quresma, 2019). Tahap penentuan konteks pengguna dilakukan dengan survey terhadap pengguna yang akan menggunakan dan terlibat dalam pengembangan serta implementasi dari *e-learning* UIN Walisongo.

2.1.4.2 Specify user requirement

Tahap kedua dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persyaratan dan kebutuhan implisit yang berbeda agar dapat dianalisis dan diidentifikasi (Dhandapani, 2016).

2.1.4.3 Design solution

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan data yang sudah dikumpulkan

yang ada pada tahap analisis dan identifikasi ke dalam desain melalui *prototype* berdasarkan skenario.

2.1.4.4 Evaluate against requirement

Pada tahap terakhir dalam penelitian ini adalah pengujian pada sistem yang telah dikembangkan.

2.1.6 Figma

Figma adalah aplikasi berbasis *website* untuk mendesain *user interface* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan ke dalam *project* lainnya dan membuat desain secara bersamaan. Figma mendapatkan dukungan dari komunitas desainer dan pengembang yang kuat dalam berbagai *plugin* untuk meningkatkan fungsionalitas. Figma digunakan oleh merek besar seperti *Twitter*, *Dropbox*, dan *Zoom*. Merek tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini memberi daya yang cukup kuat untuk hampir seluruh program (Avindra, Metta Cahyani and Ningsih, 2021a). Penggunaan figma dalam penelitian ini, sebagai aplikasi utama dalam perancangan *interface e-learning* UIN Walisongo.

2.1.7 System Usability Scale (SUS)

Usability berasal dari kata *usable* yang berarti dapat digunakan dengan baik. *Usability* secara umum dapat diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara

pengguna dengan system yang dapat dilakukan dengan interaktif (Sidik *et al.*, 2018). Pada penelitian ini, pengujian SUS diadopsi dari penelitian terdahulu oleh Abdurrahman Sidik (2018) pada jurnal yang berjudul “Penggunaan *System Usability Scale (SUS)* Sebagai Evaluasi *Website Berita Mobile*” dengan instrument yang serupa dan kuesioner yang disesuaikan dengan materi pada penelitian ini.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan terhadap berbagai sumber pustaka, ada beberapa pembahasan yang relevan dengan analisis dan perancangan *desain user interface (UI)* pada *mobile application*.

Tabel 2.1 Kajian penelitian yang relevan

Judul Penelitian	Pustaka	Hasil Penelitian
Perancangan User Interface Aplikasi Central Islam Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design	(Ikhsan and Sukmasetya, 2020)	Metode <i>User Centered Design (UCD)</i> berhasil diterapkan dalam perancangan Aplikasi Central Islam. <i>Stakeholders</i> dalam aplikasi ini berhasil dijabarkan, kebutuhan pengguna berhasil digali dan kebutuhan informasi user berhasil dijabarkan.
Perancangan User Interface dan User	(Multazam, 2020)	Penggunaan metode UCD mampu memberikan kesan yang baik dari

<p>Experience pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design</p>		<p>pengguna terhadap <i>website</i> placeplus.id, selain itu respon pengguna pada saat diminta untuk melakukan simulasi proses reservasi terhadap rancangan UI/UX juga bisa dilakukan dengan baik.</p>
<p>Rancang UI/UX Aplikasi Analytic Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma</p>	<p>(Avindra, Metta Cahyani and Ningsih, 2021)</p>	<p>Software editing figma dapat digunakan untuk merancang tampilan aplikasi analytics yang modern, minimalis, dan mudah untuk digunakan pada toko online wao.sneakers. dalam penelitian ini telah menghasilkan produk akhir, yaitu berupa sebuah prototype aplikasi analytics yang kompatibel dengan perangkat mobile.</p>
<p>Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD</p>	<p>(Zen, Namira and Rahayu, 2022)</p>	<p>Sport Teknologi Indonesia menggunakan software figma, dalam melakukan redesign ui menggunakan metode User Centered Design. Redesign ui menyesuaikan dengan kebutuhan calon</p>

(User Centered Design		pengguna yang mengutamakan pembaharuan tampilan dan kenyamanan pengguna saat mengakses website company profile.
Perancangan Design User Interface Website pada Petshop Azria di Kabupaten Lamongan	(Ningsih and Abidin, 2021)	Website Petshop Azria dirancang sebagai bentuk mempermudah input dan output data antar admin dan pelanggan dalam reservasi online. Website pada pesthop Azria ini juga menjadi solusi agar sistem yang digunakan lebih sistematika dan mudah dioperasikan.

Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *user centered design* dapat diimplementasikan dalam perancangan *user interface e-learning* UIN Walisongo karena perancangan menyesuaikan kebutuhan dari pengguna.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah tampilan *mobile website* dari *e-learning* Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. *E-learning* merupakan media untuk membantu proses belajar mengajar mahasiswa yang dapat diakses dengan mudah. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang diambil secara acak.

3.2 Model Pengembangan

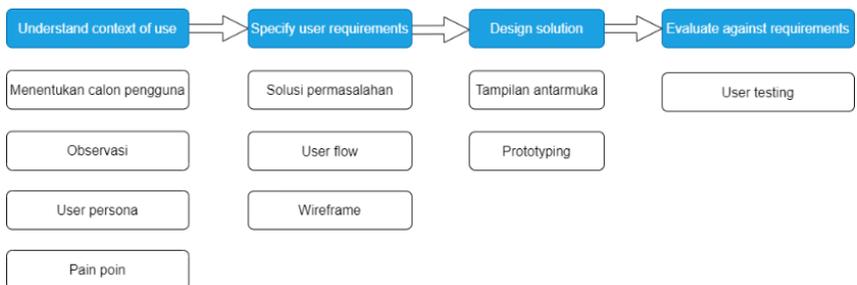
Perancangan *user interface* pada *e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application* termasuk ke dalam metode penelitian *Research and Development*. Pada penelitian ini dilakukan analisis yang diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* pada *e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menjadi rekomendasi *design* dari *e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan berupa metode *user centered design*, metode ini merupakan metode yang dimana pengguna merupakan pusat dari pengembangan sistem berdasarkan pengalaman dari pengguna. Tahapan dari *user centered design* terdapat empat

tahapan yaitu *understand context of use, specify user requirements, design solutions, dan evaluate against requirements.*

3.3 Prosedur Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *user centered design*, metode ini pada pengembangannya berfokus pada kebutuhan pengguna. Berikut merupakan tahapan dari metode *user centered design* dalam merancang pengembangan *user interface e-learning* pada penelitian ini.



Gambar 3. 1 Tahapan User Centered Design

3.3.1 Understand context of use

Understand context of use adalah proses identifikasi dari pengguna yang akan menggunakan *e-learning* UIN Walisongo, hal tersebut menggambarkan pada kondisi seperti apa *e-learning* itu digunakan. Untuk mendapatkan informasi, peneliti telah membagikan kuesioner terhadap mahasiswa UIN Walisongo secara acak dari berbagai

program studi lintas fakultas tetapi didominasi oleh program studi teknologi informasi fakultas sains dan teknologi.

3.3.1.1 Menentukan calon pengguna

Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap calon pengguna yang akan menggunakan menggunakan hasil dari perancangan aplikasi (cavanaugh, 2021). Calon pengguna dari hasil pengembangan perancangan *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile application* adalah mahasiswa dari UIN Walisongo.

3.3.1.2 Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi fitur-fitur pada *e-learning* dengan mengamati dan melihat kegiatan perkuliahan yang dijalankan, disisi lain peneliti membagikan kuesioner yang menerapkan snowball sampling, yaitu metode non random yang diterapkan pada populasi kecil (Firmansyah, Pasim Sukabumi and Al Fath Sukabumi, 2022). Pertanyaan pada kuesioner ini mengadaptasi artikel penelitian yang telah diterjemahkan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia yang ditulis oleh Abriya, Simadibrata dan Soemantri, (2021). Tujuan pertanyaan kuesioner adalah untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menggunakan e-learning berbasis mobile untuk proses

belajar mengajar. Berikut merupakan pertanyaan dari kuesioner yang dibagikan oleh peneliti:

Tabel 3. 1 Pertanyaan observasi

No	Pertanyaan
1	Saya mengakses website e-learning UIN Walisongo menggunakan perangkat mobile
2	Saya melihat ada bagian pada menu website yang cukup merepotkan jika diakses melalui perangkat mobile
3	Saya merasa website UIN Walisongo mudah digunakan saat diakses melalui perangkat mobile
4	Saya rasa menu pada website ini sudah terintegrasi dengan baik saat diakses melalui perangkat mobile
5	Saya menemukan ketidak-konsistenan tampilan pada website saat di akses melalui perangkat mobile
6	Saya sering mengakses e-learning untuk absensi melalui perangkat mobile
7	Saya sering mengakses e-learning untuk mengunduh materi melalui perangkat mobile
8	Saya sering mengakses e-learning untuk mengunggah tugas melalui perangkat mobile

3.3.1.3 User persona

User persona merupakan gambaran dari calon pengguna aplikasi nantinya. Persona berisikan profil dari calon pengguna yang dijadikan dasar dari rancangan tampilan atau purwarupa sehingga tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah untuk digunakan. Dari wawancara dengan partisipan, dilakukan user persona sebagai berikut:

User Persona



"Idoy mahasiswa tingkat akhir yang tidak jarang mengakses e-learning terutama saat pandemi berlangsung hingga saat ini."

Goals	Frustrations
<ul style="list-style-type: none">➤ Mudah diakses di perangkat mobile➤ Terintegrasi dengan baik	<ul style="list-style-type: none">➤ Terdapat bagian menu yang cukup merepotkan➤ Ketidak-konsistenan pada website

Nama : Idoy
Umur : 22 Tahun
Prodi : Teknologi Informasi

Gambar 3.2 User persona 1

User Persona



"David mahasiswa prodi ekonomi yang mengakses e-learning terutama saat ingin mengunduh materi yang diberikan oleh dosen."

Goals	Frustrations
<ul style="list-style-type: none">➤ Mudah diakses di perangkat mobile➤ Konsistensi pada tampilan e-learning	<ul style="list-style-type: none">➤ Cukup merepotkan saat diakses melalui perangkat mobile

Nama : David
Umur : 19 Tahun
Prodi : Ekonomi

Gambar 3.3 User persona 2

User Persona



Nama : Rahma
Umur : 20 Tahun
Prodi : Psikologi

"Rahma mahasiswa prodi psikologi yang sering mengakses e-learning untuk mengunduh materi maupun mengunggah tugas dan absensi juga."

Goals	Frustrations
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mudah diakses di perangkat mobile ➤ Konsistensi pada tampilan e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cukup merepotkan saat diakses melalui perangkat mobile ➤ ketidak-konsistenan pada tampilan

Gambar 3. 4 User persona 3

User Persona



Nama : Dendy
Umur : 21 Tahun
Prodi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

"Dendy mahasiswa prodi ilmu seni dan arsitektur islam yang sering mengakses e-learning untuk mengunduh materi maupun mengunggah tugas dan absensi juga."

Goals	Frustrations
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mudah diakses di perangkat mobile ➤ Konsistensi pada tampilan e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cukup merepotkan saat diakses melalui perangkat mobile ➤ ketidak-konsistenan pada tampilan

Gambar 3. 5 User persona 4

User Persona



Nama : Moana
Umur : 20 Tahun
Prodi : Ilmu Politik

"Moana mahasiswa prodi ilmu politik yang sering mengakses e-learning untuk mengunduh materi maupun mengunggah tugas dan absensi juga."

Goals	Frustrations
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Website terintegrasi dengan baik ➤ Dapat memudahkan saat mengunggah tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kesulitan dalam mengunggah tugas melalui perangkat mobile

Gambar 3. 6 User persona 5

3.3.1.4 Pain point

Pain point adalah permasalahan yang dialami oleh pengguna yang dapat dimanfaatkan untuk membangun atau mengembangkan program (Tarry Andini, 2020). Hasil dari observasi yang telah dilakukan menghasilkan *pain point* sebagai berikut:

- a. Tampilan antarmuka pada beberapa laman *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile* yang perlu dioptimalkan.
- b. *Font* pada beberapa laman *e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile* yang kurang sesuai dengan ukuran layar *mobile*.

Setelah mendapatkan *pain point* dari hasil observasi langkah selanjutnya adalah mencari solusi apa yang dapat ditawarkan dari permasalahan tersebut.

3.3.2 Specify user requirements

Pada tahap ini adalah melakukan identifikasi mengenai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Setelah mendapatkan profil dari calon pengguna, dilanjutkan dengan mengklasifikasi kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, ada tiga tahap pada *specify user requirements* yaitu solusi permasalahan, *user flow*, dan *wireframe*.

3.3.2.1 Solusi permasalahan

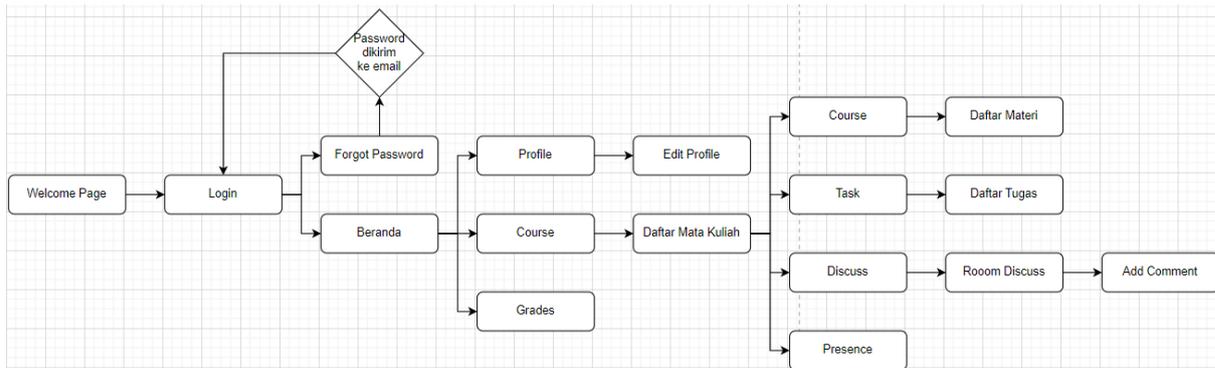
Pada tahap solusi permasalahan peneliti menggunakan metode *How Might We* (HMW). *How might we* merupakan metode yang mengenai bagaimana peneliti bisa menemukan ide sebanyak mungkin untuk mencari solusi dari suatu masalah (Saputra and Kania, 2022). Pengolahan data dari HMW sendiri merupakan hasil dari observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari HMW adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 *How Might*

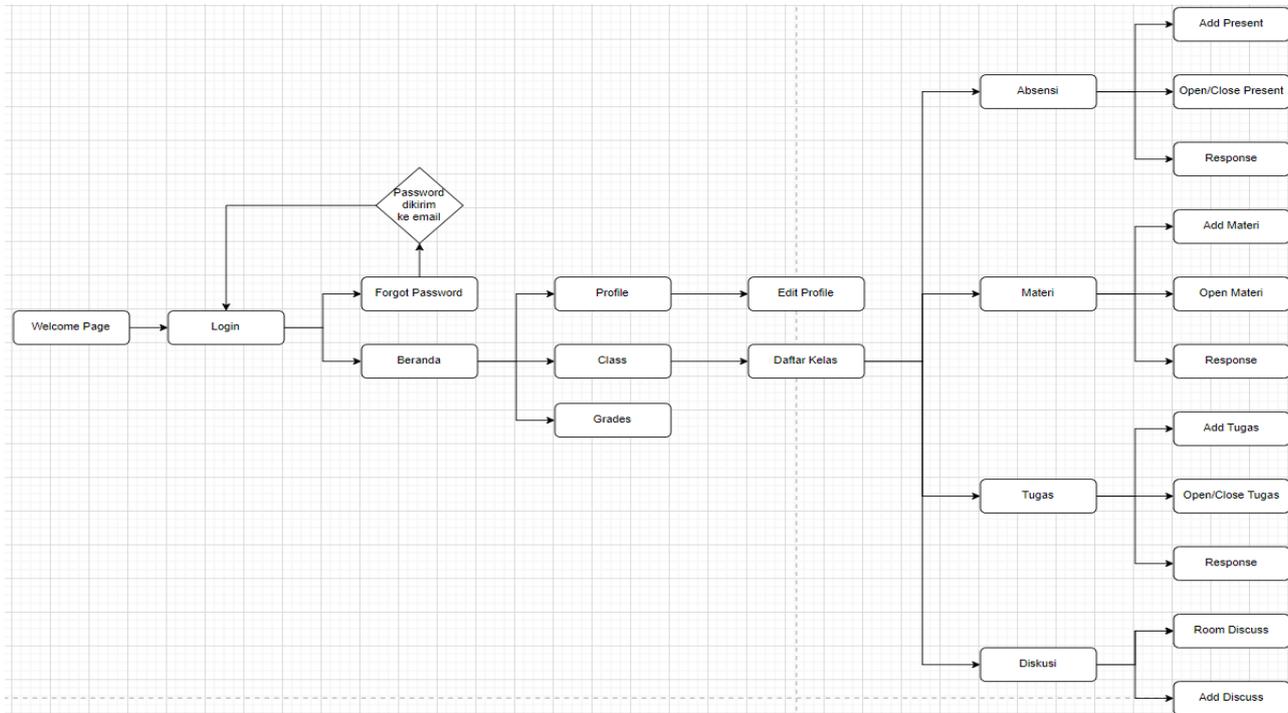
<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan tampilan yang <i>user friendly</i> ?	Membuat <i>user interface</i> yang optimal dan mudah digunakan.
Bagaimana <i>font</i> dan simbol atau <i>icon</i> pada aplikasi dapat sesuai?	Membuat <i>button</i> yang sederhana dan lebih mudah digunakan oleh <i>user</i> .
Bagaimana <i>font</i> pada laman dapat sesuai?	Membuat <i>font</i> pada laman yang lebih sesuai dengan perangkat mobile.

3.3.2.2 User Flow

User flow adalah langkah-langkah *user* dalam menggunakan sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah. Pertama adalah *user flow* sebagai mahasiswa dan yang kedua adalah *user flow* sebagai dosen.



Gambar 3. 7 User flow mahasiswa



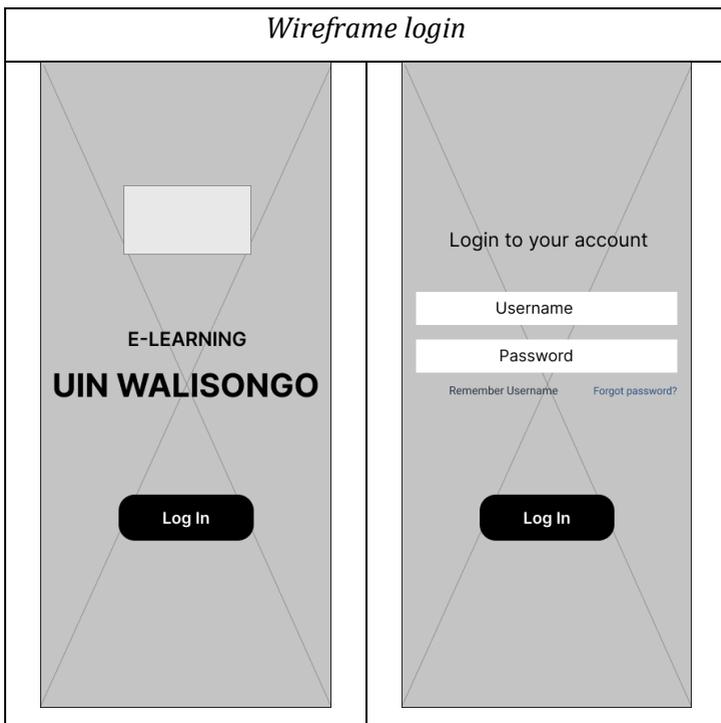
Gambar 3. 8 User flow dosen

3.3.2.3 Wireframe

Wireframe adalah coretan atau kerangka yang bertujuan untuk penataan item-item pada sebuah tampilan sebelum proses desain sesungguhnya dibuat dan peneliti mengadaptasi design dari *e-learning* UIN Walisongo berbasis website. Hasil *wireframe* pada penelitian sebagai berikut:

1. *Wireframe* halaman *login*

Fungsi halaman *login* untuk pintu masuk *user* untuk masuk ke aplikasi.



Gambar 3. 9 Wireframe login

2. Wireframe halaman *forgot password*

Fungsi halaman *forgot password* untuk mendapatkan *password* mahasiswa maupun dosen.

Wireframe forgot password

Forgot password?

Don't worry we can help you out! if you still remember your email address you can quickly reset your password. Just input that information in the fields below and click on the button. This will send you a new email that will link you to the password change website.

Email address ?

Request password change

Gambar 3. 10 Wireframe forgot password

3. Wireframe halaman beranda

Fungsi halaman beranda adalah muka dari aplikasi.



Gambar 3. 11 Wireframe Beranda

4. Wireframe halaman *profile*

Fungsi halaman *profile* untuk mengetahui identitas mahasiswa dan dosen.

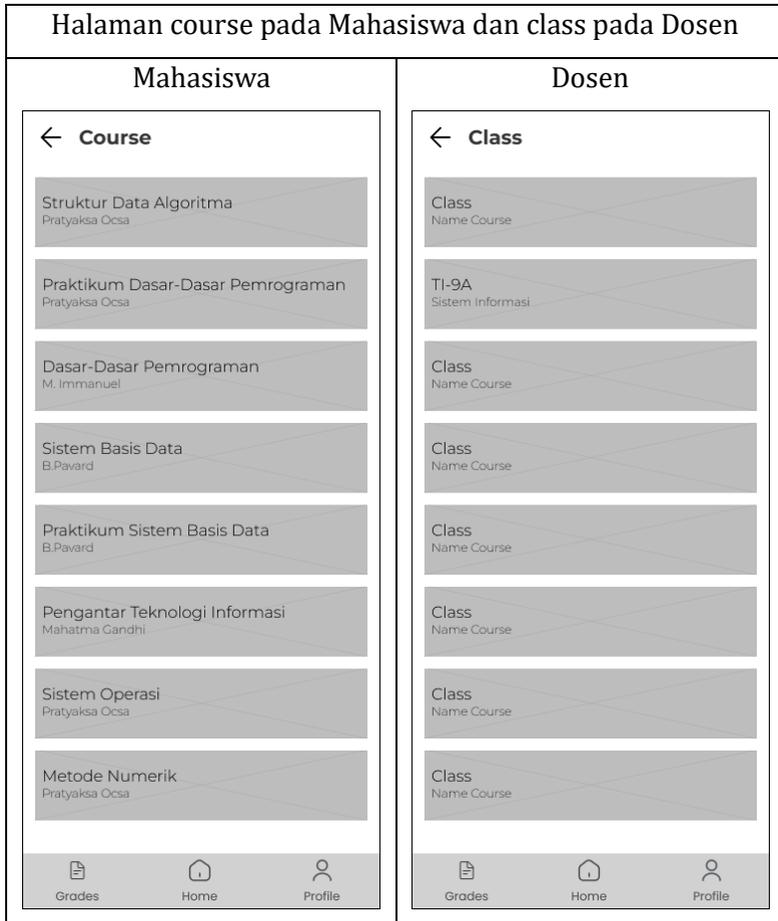
Wireframe Profile dan Edit Profile

<p>← Profile</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Username <input type="text" value="Anindhita Akbari Alifia Hasna"/></p> <p>Student ID <input type="text" value="1908096027"/></p> <p>Email Address <input type="text" value="student@gmail.com"/></p> <div style="text-align: center;"><input type="button" value="Edit Profile"/></div>	<p>← Edit Profile</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Student ID <input type="text"/></p> <p>Email Address <input type="text"/></p> <div style="text-align: center;"><input type="button" value="Update"/></div>
---	---

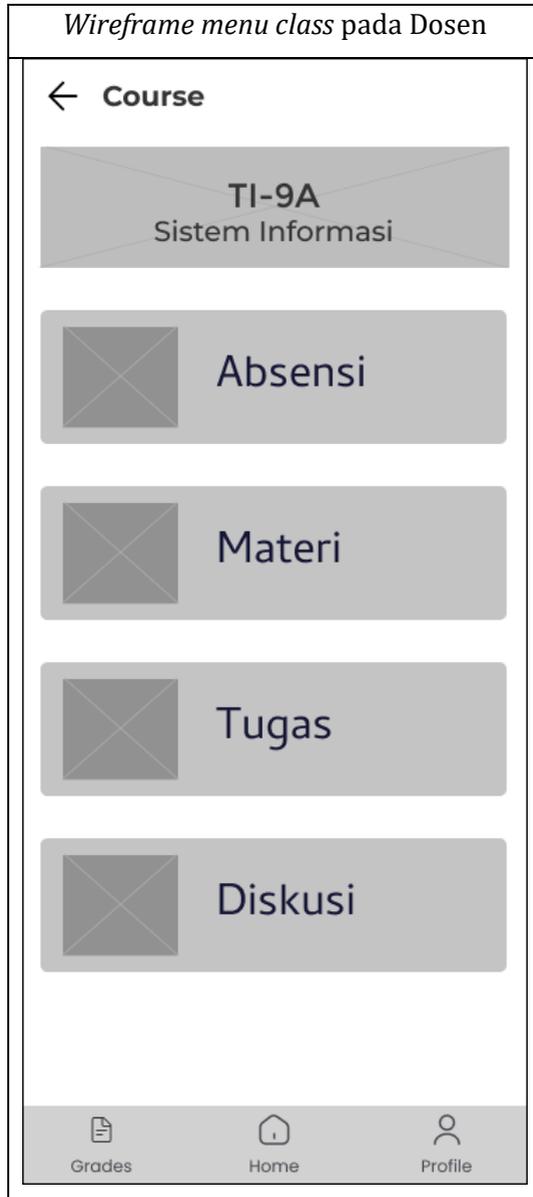
Gambar 3.12 Wireframe profile dan edit profile

5. Wireframe halaman course

Fungsi halaman *course* untuk mencari mata kuliah, materi, tugas, maupun forum diskusi.

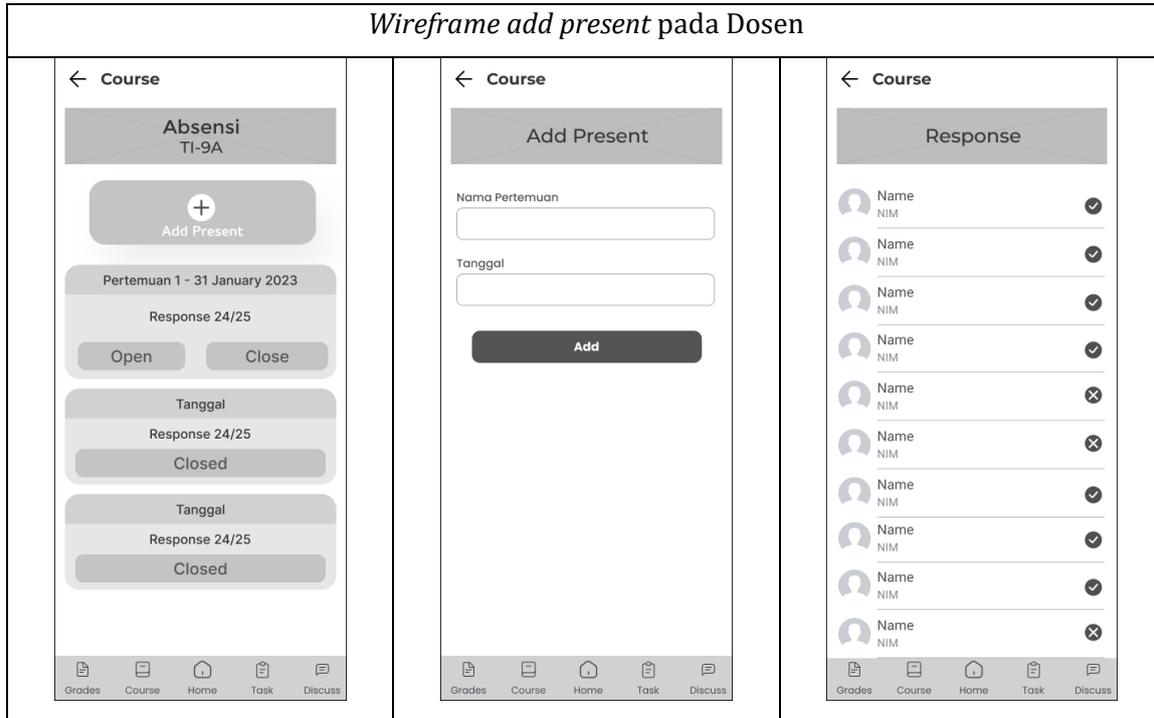


Gambar 3. 13 Wireframe course mahasiswa dan class dosen



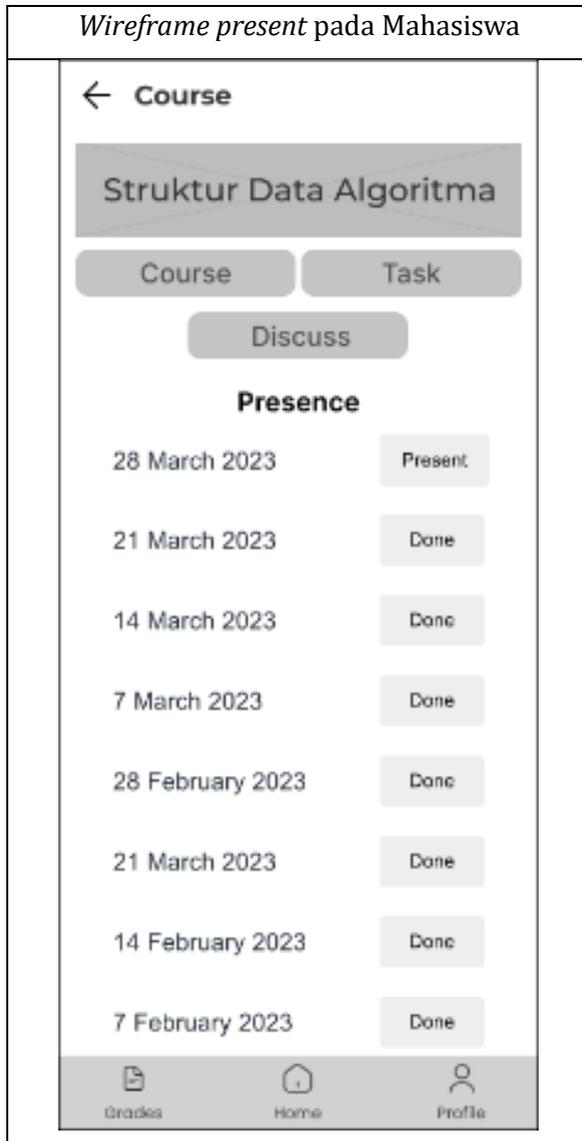
Gambar 3. 14 Wireframe menu class

Wireframe add present pada Dosen



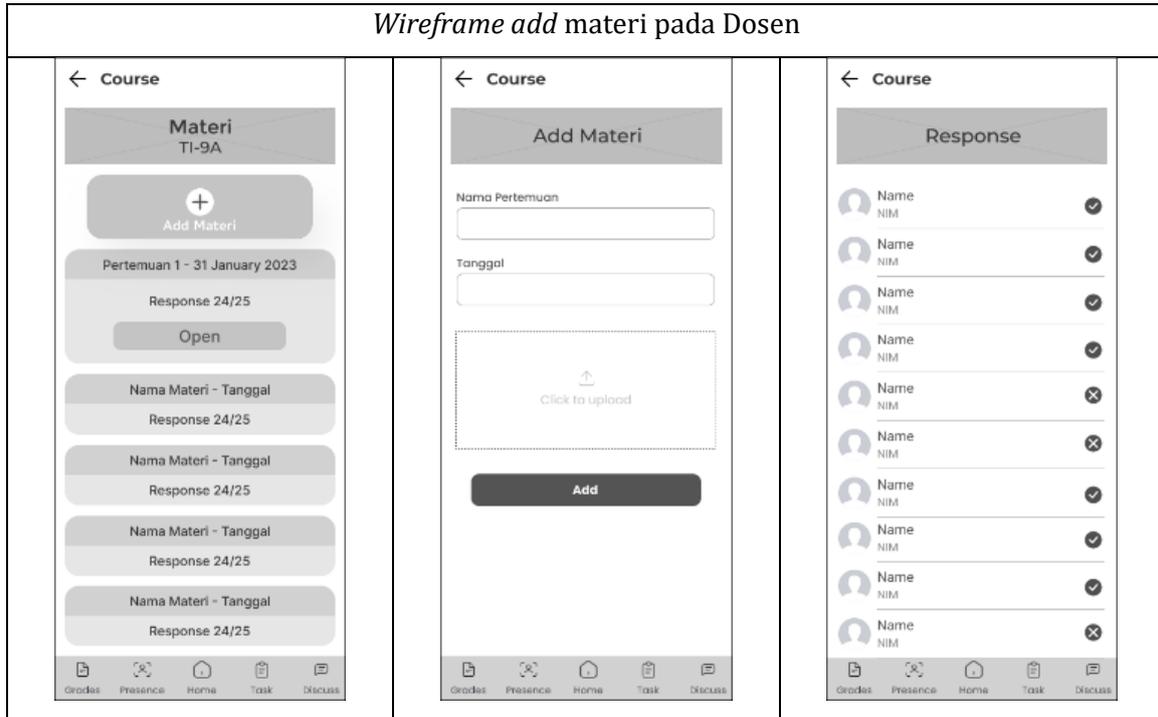
Gambar 3. 15 Wireframe add present

Wireframe present pada Mahasiswa



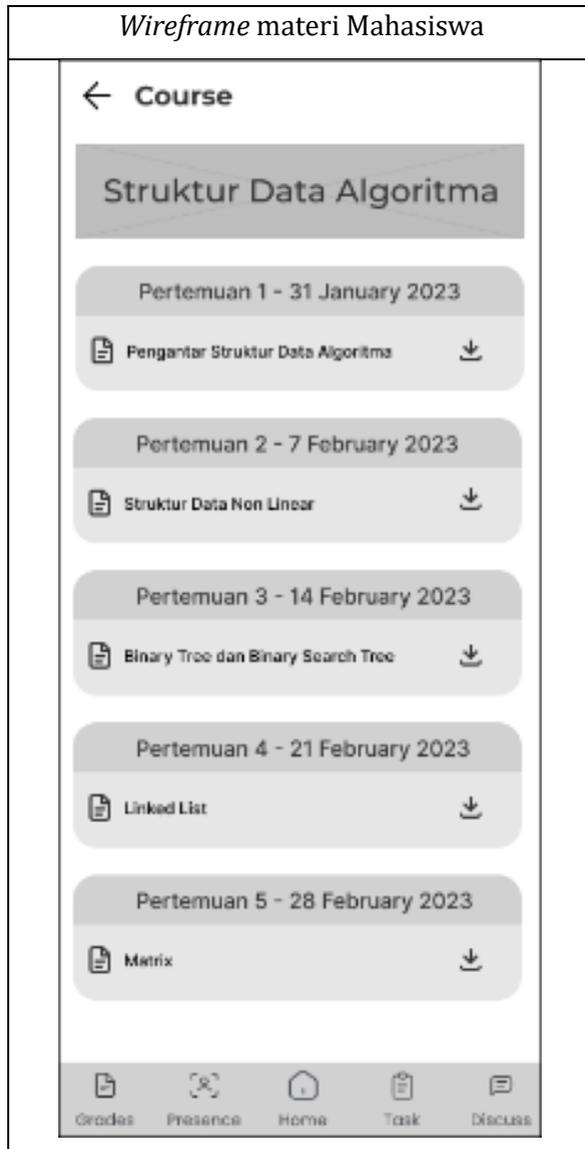
Gambar 3. 16 Wireframe present

Wireframe add materi pada Dosen



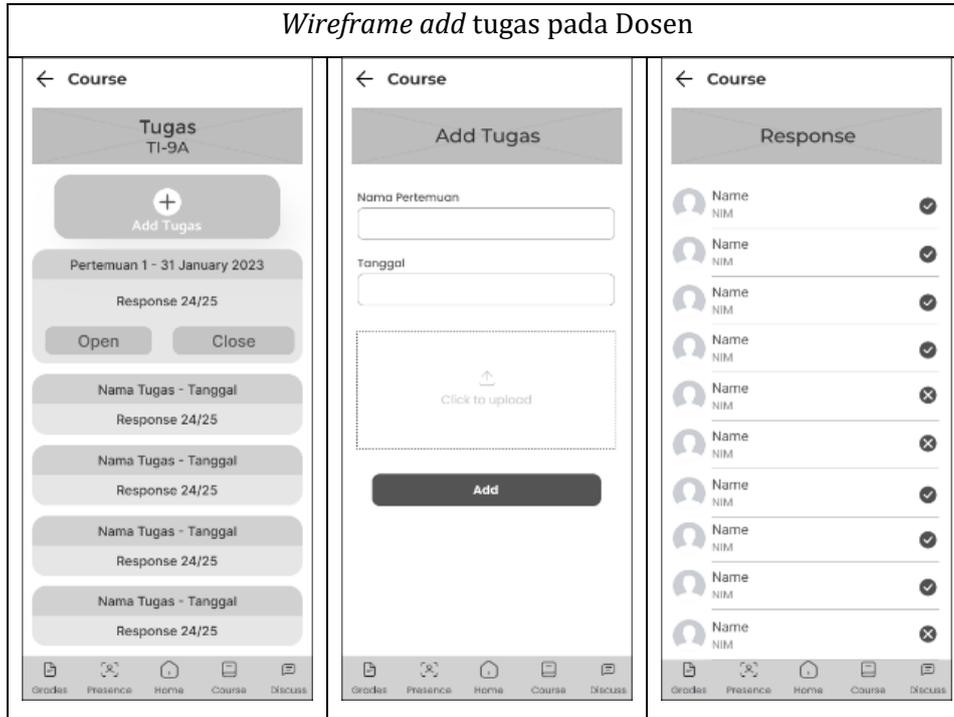
Gambar 3. 17 Wireframe add materi

Wireframe materi Mahasiswa



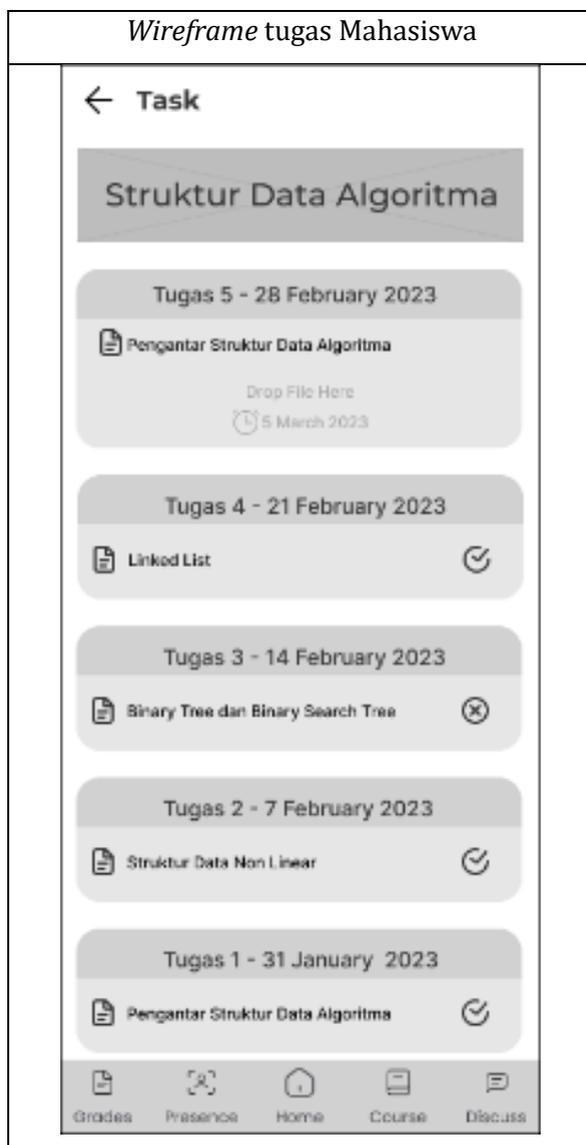
Gambar 3.18 Wireframe materi

Wireframe add tugas pada Dosen

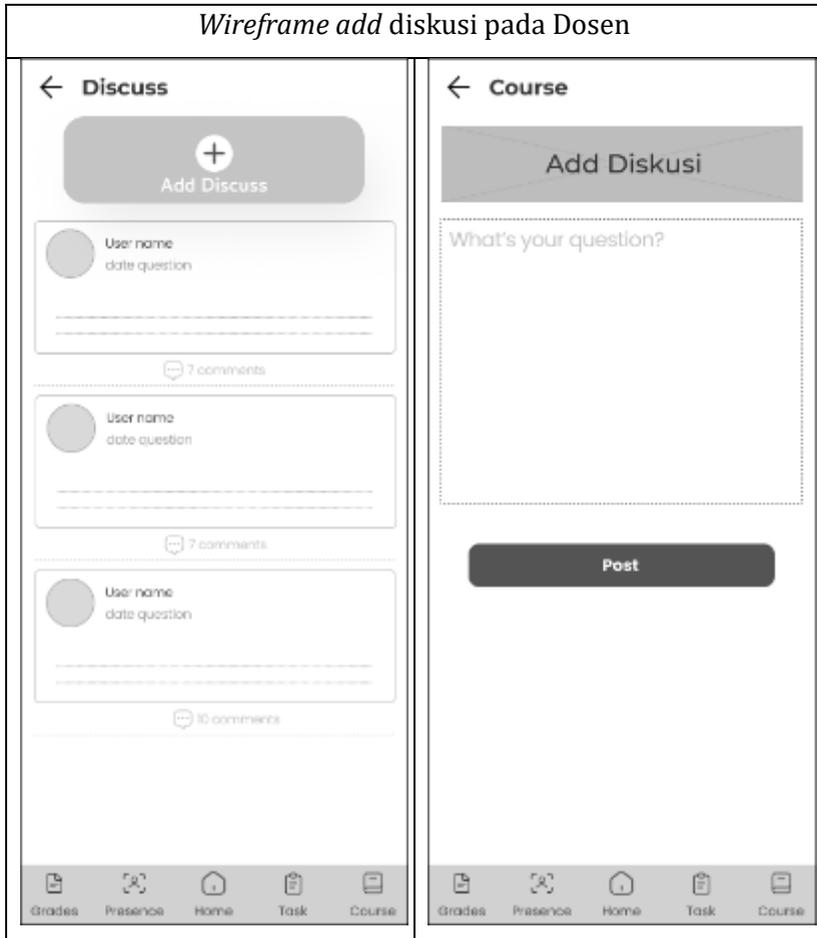


Gambar 3. 19 Wireframe add tugas

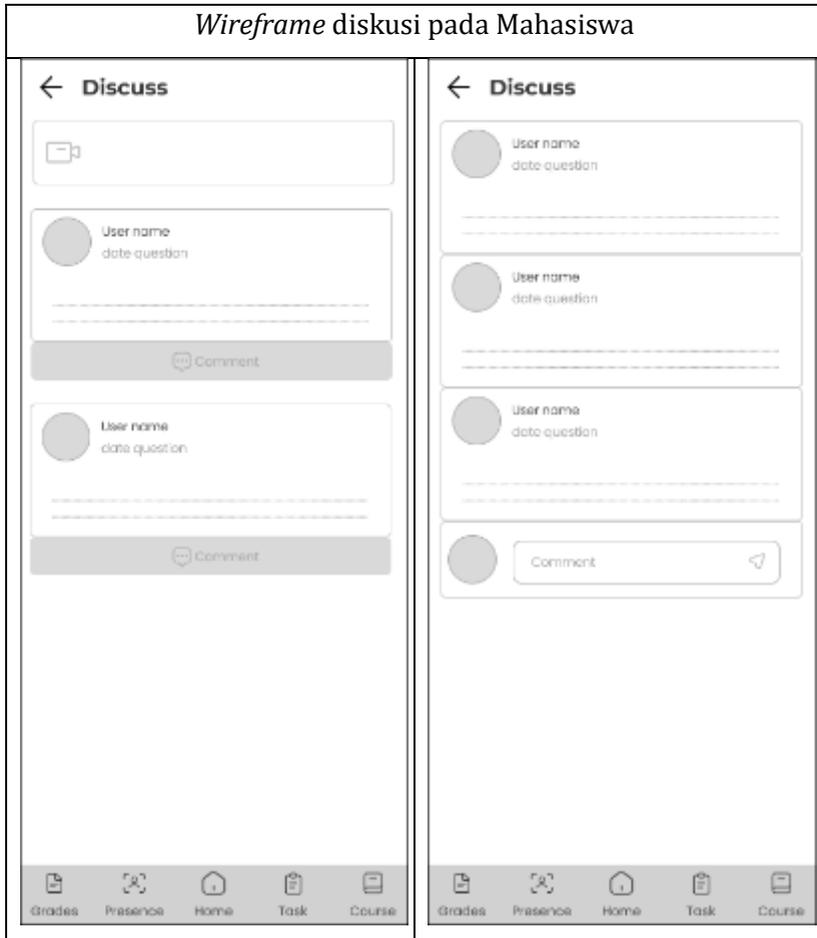
Wireframe tugas Mahasiswa



Gambar 3. 20 Wireframe tugas



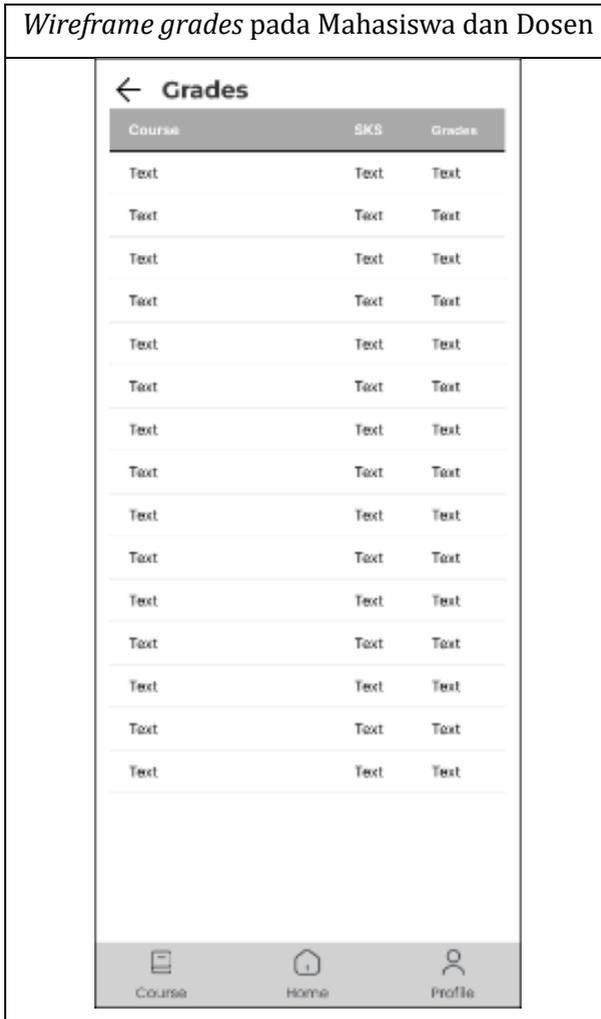
Gambar 3. 21 Wireframe add diskusi



Gambar 3.22 Wireframe diskusi

6. *Wireframe* halaman *grades*

Fungsi halaman *grades* untuk mengetahui nilai yang didapatkan mahasiswa.



Gambar 3. 23 Wireframe grades

3.4 Tahap *Design Solutions*

Pada proses ini, akan dilakukan perancangan desain yang dimulai dari membuat sketsa tiap halaman atau bagian pada *website* yang berupa *low-fidelity wireframe* dan hasil akhir perancangan anatarmuka ini adalah *prototype* desain *high-fidelity wireframe*.

3.5 Tahap *Evaluate Against Requirements*

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan *user interface website* ini dengan kebutuhan dan keinginan *user*. Proses evaluasi juga menjadi penentu apakah dilanjutkan ke proses selanjutnya (tahap akhir) atau kembali mengulang proses-proses pada tahap sebelumnya. Pada proses evaluasi tersebut kembali menggunakan metode *system usability scale* dan melakukan uji coba *prototype* dengan melibatkan secara langsung *user e-learning*. Pada pengujian ini, peneliti menyiapkan 10 pertanyaan dengan lima pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Pertanyaan ini berdasarkan paper yang telah diterjemahkan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia yang diteliti oleh Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016). Dengan keterangan skala sebagai berikut:

1 : Sangat Tidak Setuju, 2 : Tidak Setuju, 3 : Netral, 4 : Setuju, 5: Sangat Setuju.

Tabel 3. 3 Pertanyaan user testing

No	Pertanyaan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini					
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan					
3	Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini					
5	Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik					
6	Saya pikir ada banyak ketidak-konsistenan didalam aplikasi ini					
7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
8	Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan					
9	Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini					
10	Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini					

Keterangan perhitungan System Usability Scale (SUS):

- Setiap pertanyaan yang bernomor ganjil, memiliki penilaian dengan poin yang telah didapatkan dikurangi 1 poin.
- Setiap pertanyaan yang bernomor genap, memiliki penilaian akhir 5 poin dikurangi dengan poin yang didapatkan.
- Poin SUS didapatkan dari hasil penjumlahan poin setiap pertanyaan yang kemudian dikalikan dengan 2,5.

Aturan perhitungan poin berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan selanjutnya, poin SUS dari masing-masing responden dirata-rata dengan menjumlahkan seluruh poin dibagi dengan jumlah responden.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan *metode User Centered Design* yang menghasilkan sebuah produk desain *user interface e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application*. Adapun hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

4.1. *Understand Context Of Use*

Pada kegiatan observasi, peneliti membagikan kuesioner kepada mahasiswa UIN Walisongo diisi dengan sukarela dan secara acak dengan beberapa pertanyaan yang dapat disimpulkan dengan hasil sebagai berikut

Tabel 4. 1 Hasil pertanyaan observasi

Pertanyaan	Jawaban
Saya mengakses <i>website e-learning</i> UIN Walisongo menggunakan perangkat <i>mobile</i>	80% Setuju 20% Tidak Setuju
Saya melihat ada bagian pada <i>menu website</i> yang cukup merepotkan jika diakses melalui perangkat <i>mobile</i>	80% Setuju 20% Tidak Setuju

Saya merasa <i>website</i> UIN Walisongo mudah digunakan saat diakses melalui perangkat <i>mobile</i>	80% Setuju 20% Tidak Setuju
Saya rasa menu pada <i>website</i> ini sudah terintegrasi dengan baik saat diakses melalui perangkat <i>mobile</i>	70% Setuju 30% Tidak Setuju
Saya menemukan ketidak-konsistenan tampilan pada <i>website</i> saat di diakses melalui perangkat <i>mobile</i>	50% Setuju 50% Tidak Setuju
Saya sering mengakses <i>e-learning</i> untuk absensi melalui perangkat <i>mobile</i>	70% Setuju 30% Tidak Setuju
Saya sering mengakses <i>e-learning</i> untuk mengunduh materi melalui perangkat <i>mobile</i>	80% Setuju 20% Tidak Setuju
Saya sering mengakses <i>e-learning</i> untuk mengunggah tugas melalui perangkat <i>mobile</i>	80% Setuju 20% Tidak Setuju

Setelah dilakukan observasi pembagian kuesioner dengan mengumpulkan suara terbanyak oleh peneliti maka didapatkan *pain point* yang disimpulkan sebagai berikut:

- a. Terdapat menu website yang cukup merepotkan saat diakses pada perangkat mobile yaitu pada bagian tampilan ukuran website yang kurang sesuai dengan perangkat mobile
- b. Seringnya mahasiswa menggunakan perangkat mobile untuk mengakses e-learning sehingga diperlukan peningkatan pada tampilan agar lebih konsisten.

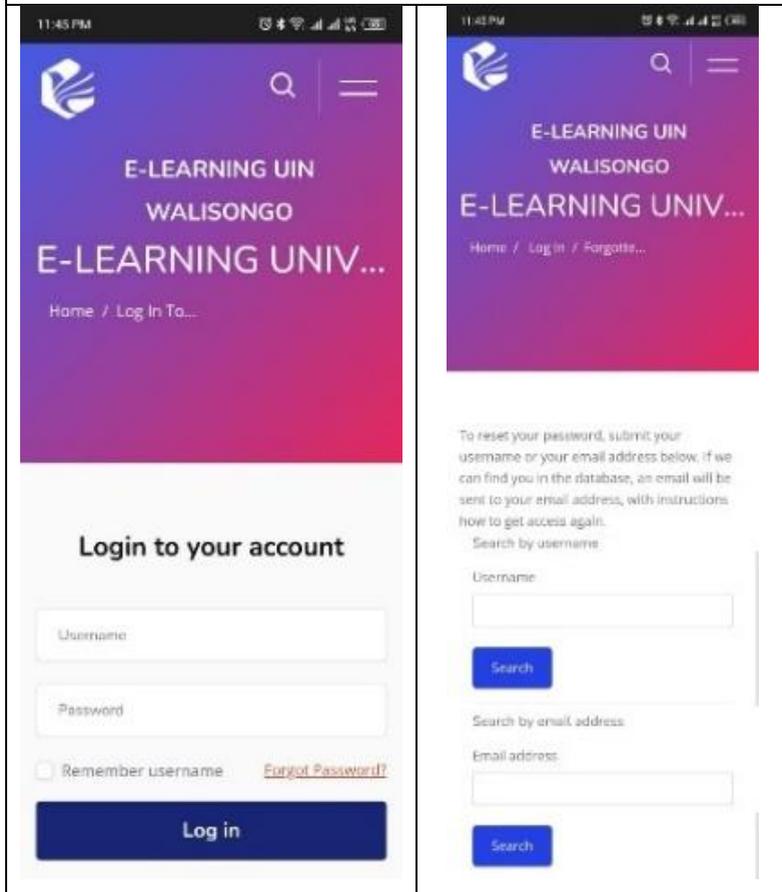
4.2. Specify User Requirement

Pada tahap ini peneliti telah melakukan identifikasi mengenai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna pada *pain point* yang telah diperoleh berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan metode *How Might We* (HMW) sebagai solusi permasalahan dari *pain point*.

4.3. Design Solution (Prototyping)

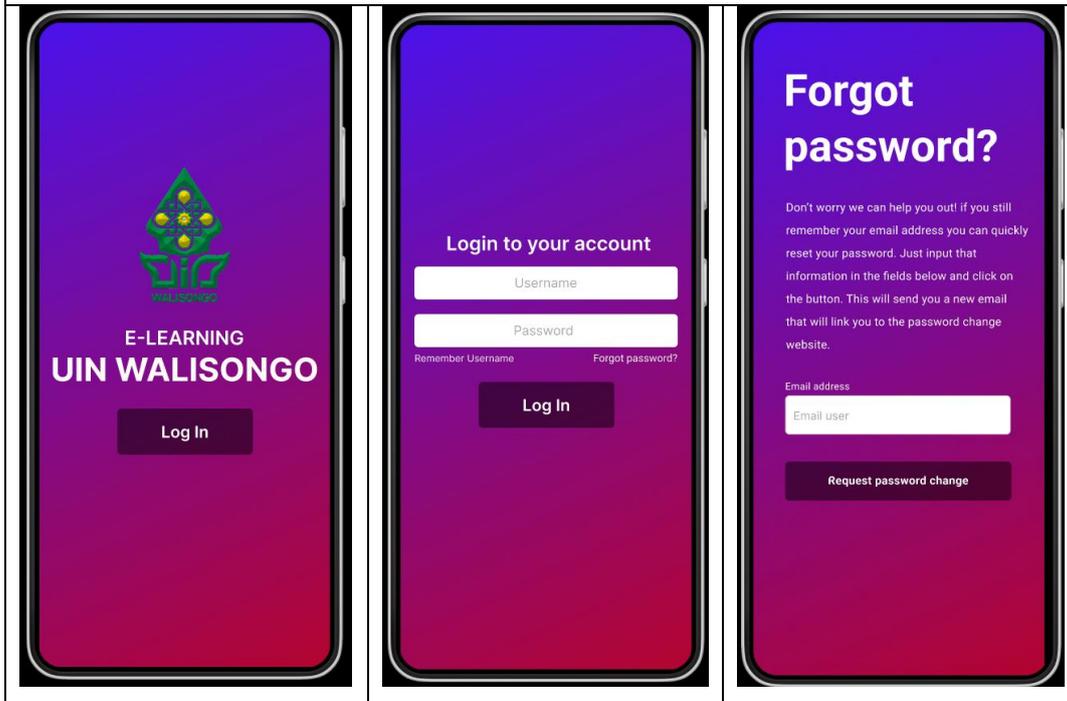
Berikut rancangan desain antarmuka *e-learning* UIN Walisongo Semarang berbasis *mobile application* menggunakan *tools* Figma dengan ukuran layar 360px X 800px. Warna yang digunakan pada tampilan antarmuka mengadaptasi *e-learning* UIN Walisongo berbasis *website* dan design yang menyesuaikan tampilan pada basis *mobile*.

Halaman *login* dan *forgot password* pada laman Mahasiswa dan Dosen pada Website



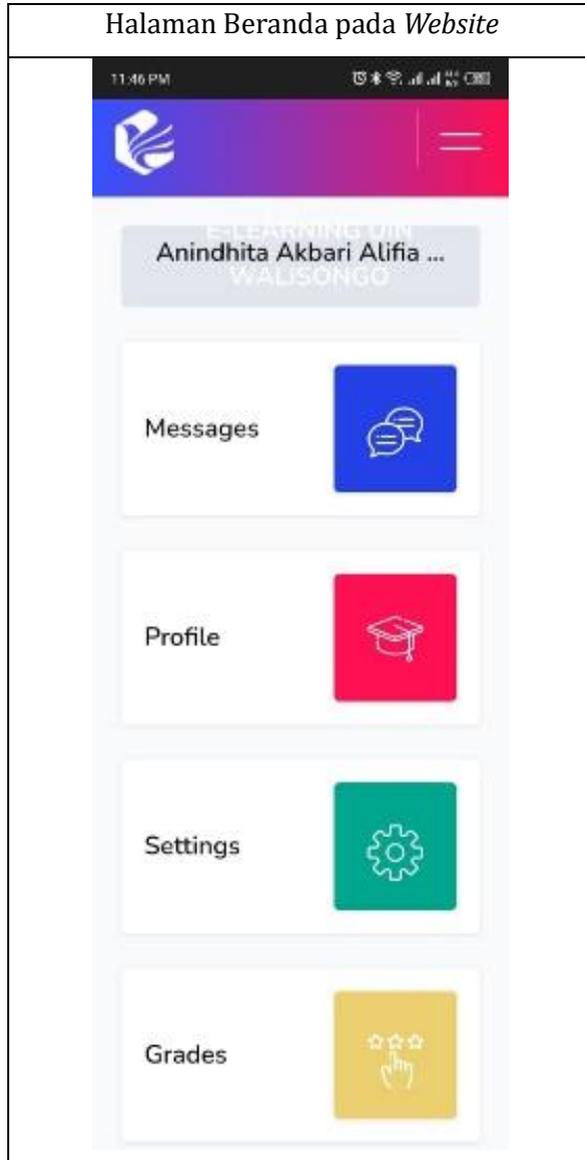
Gambar 4. 1 Login dan forgot password website

Halaman *login* dan *forgot password* pada laman Mahasiswa dan Dosen



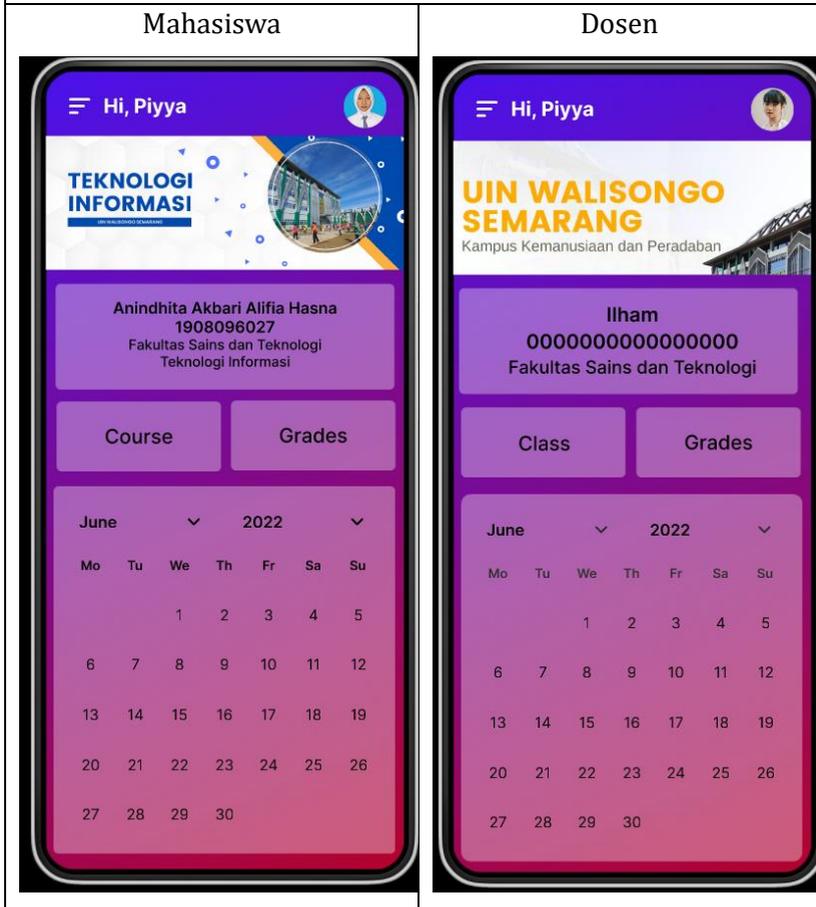
Gambar 4. 2 Login dan forgot password

Halaman Beranda pada *Website*



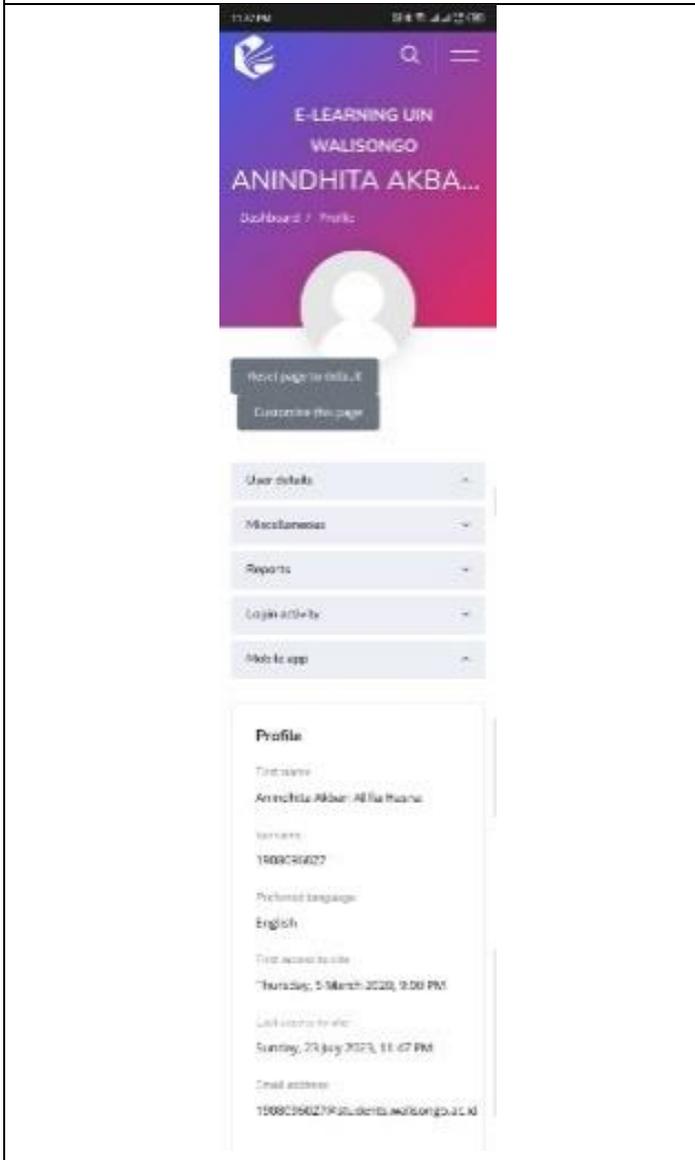
Gambar 4.3 Beranda website

Halaman Beranda



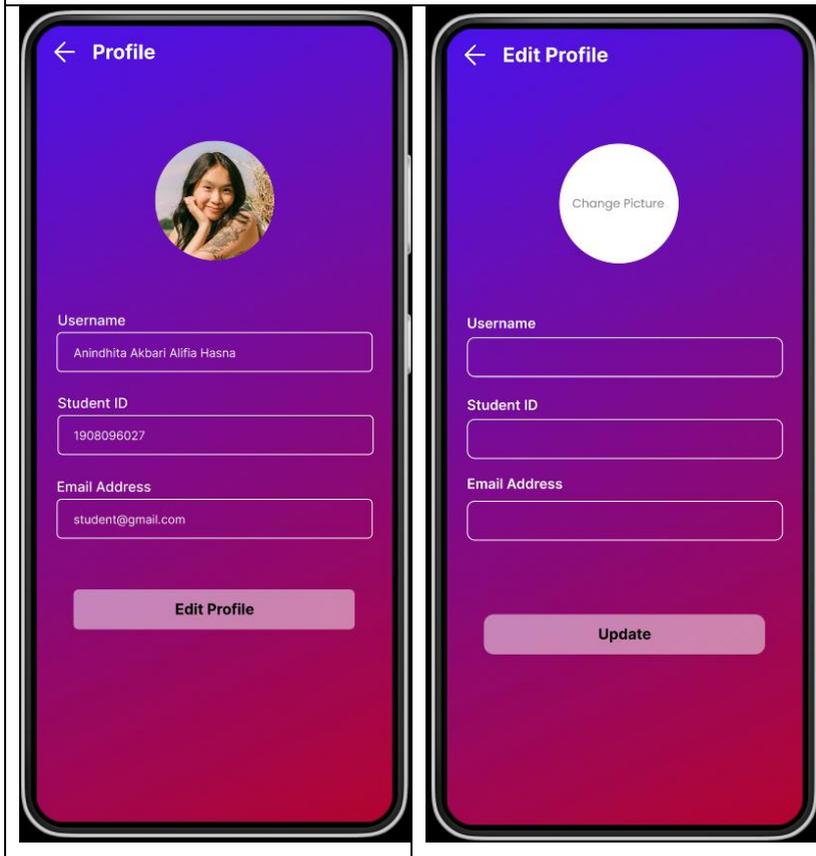
Gambar 4. 4 Beranda

Halaman *profile* dan *edit profile* pada *Website*



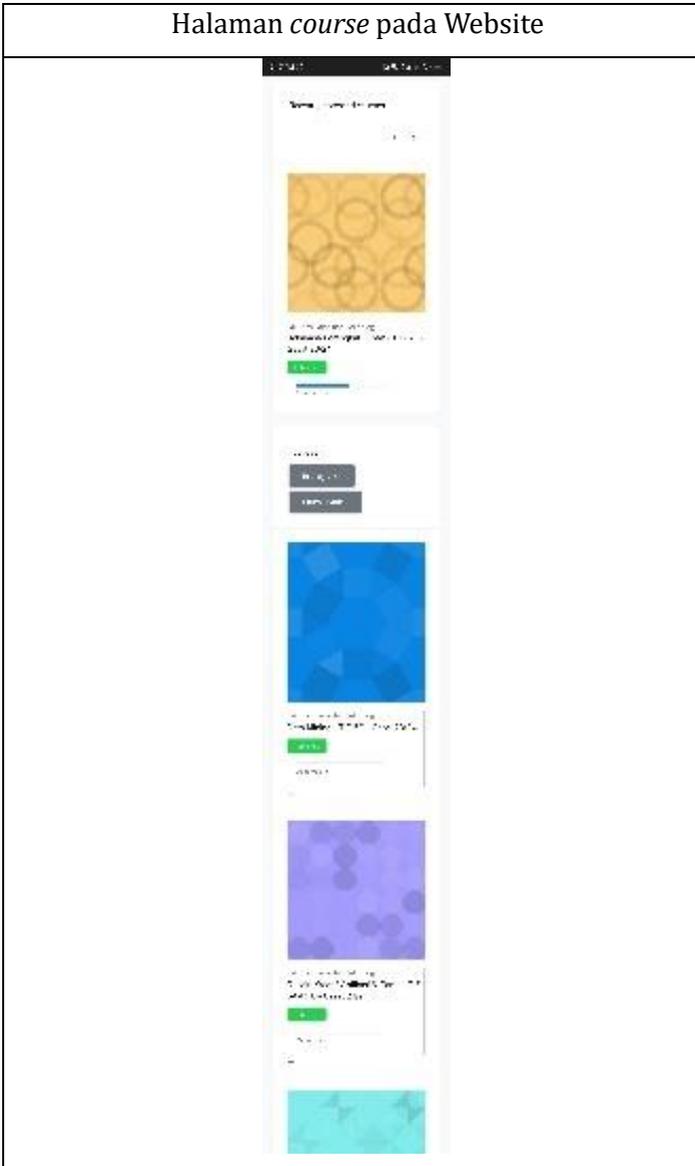
Gambar 4.5 *Profile website*

Halaman *profile* dan *edit profile* pada Mahasiwa dan Dosen



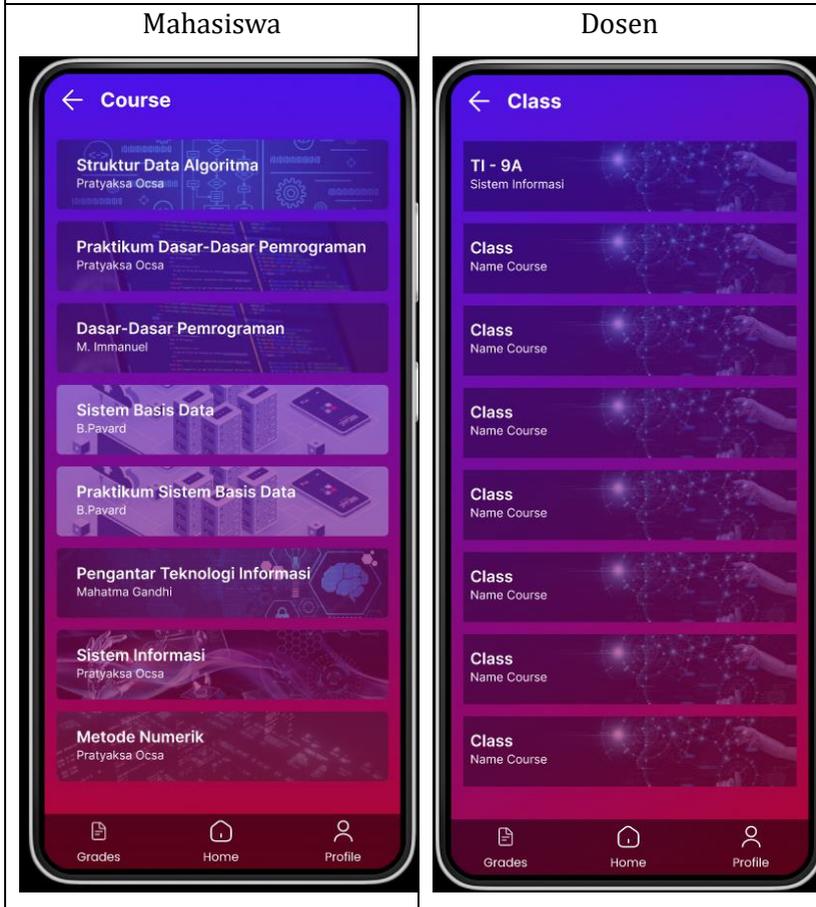
Gambar 4. 6 Profile dan edit profile

Halaman *course* pada Website



Gambar 4. 7 Course website

Halaman *course* pada Mahasiswa dan *class* pada Dosen



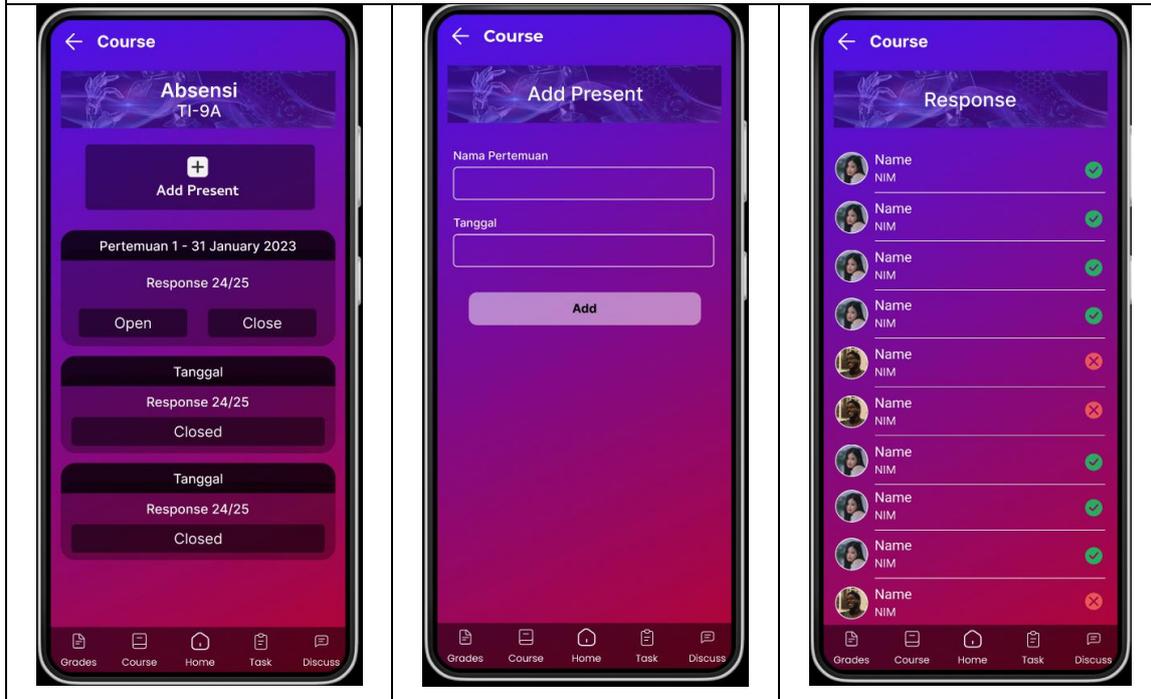
Gambar 4. 8 Course dan class

Halaman *menu class* pada Dosen



Gambar 4. 9 Menu class

Halaman *add present* pada Dosen



Gambar 4. 10 Add present

Halaman *present* Mahasiswa pada *Website*

9:19 PM

This course All courses All sessions

A All past Months Weeks Days

Date	Status
------	--------

Taken sessions: 0
Points over taken sessions: 0 / 0
Percentage over taken sessions: 0.0%

Total number of sessions: 0
Points over all sessions: 0 / 0
Percentage over all sessions: 0.0%

Maximum possible points: 0 / 0
Maximum possible percentage: 0.0%

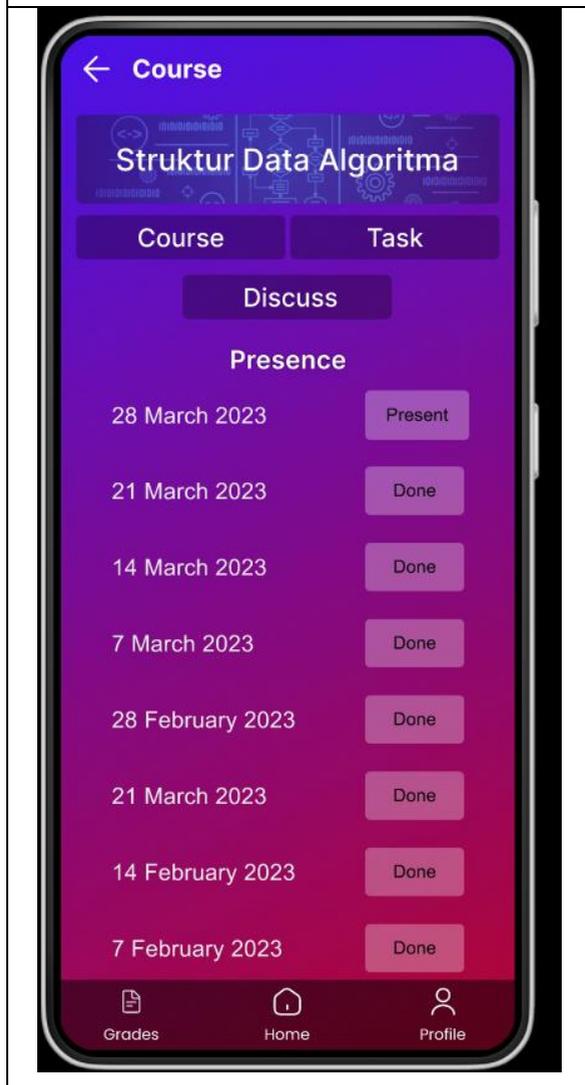
– Pengumuman

Jump to...

Rekayasa Perangkat Lunak –

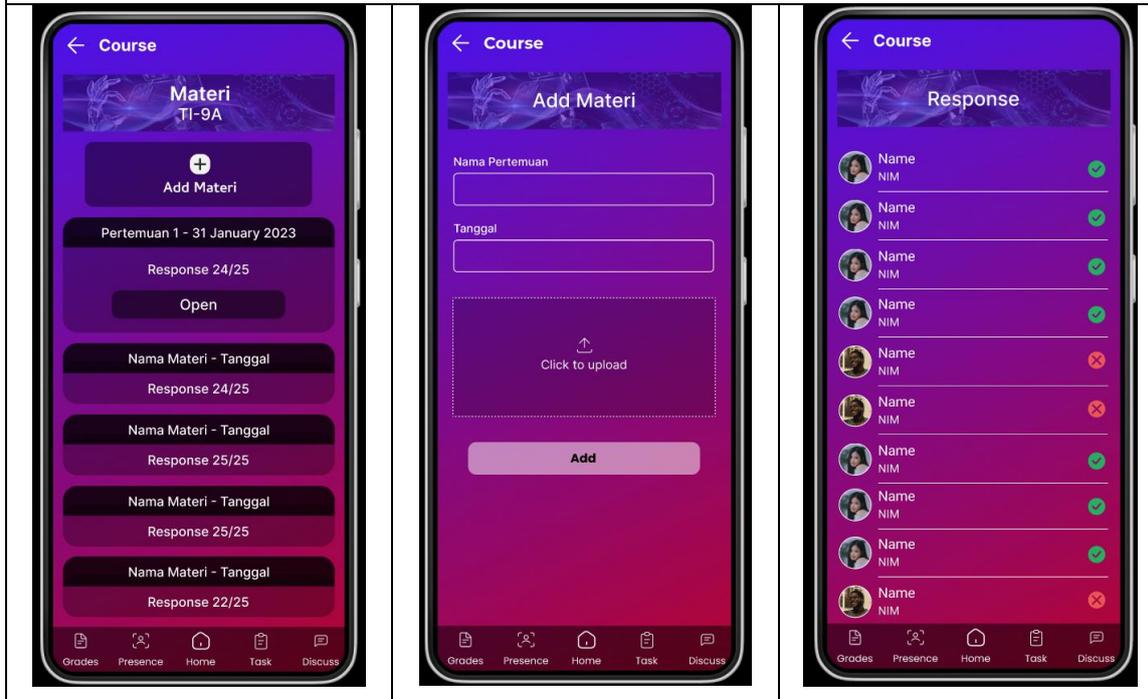
Gambar 4. 11 Present website

Halaman *present* pada Mahasiswa



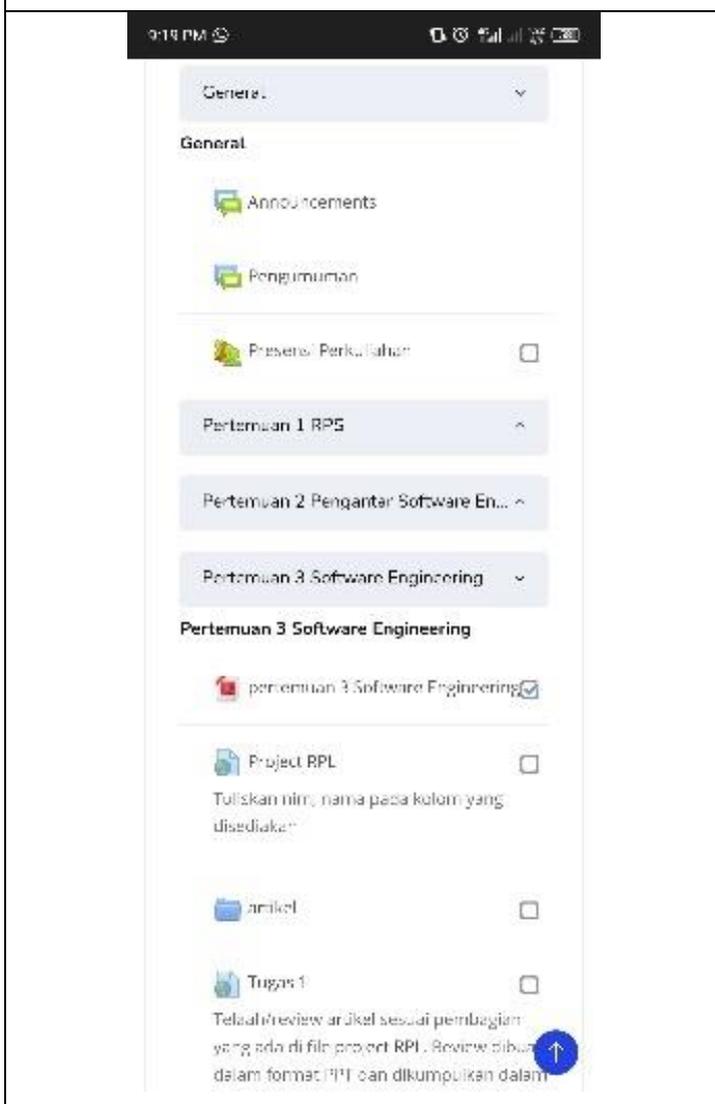
Gambar 4. 12 Present

Halaman *add* materi pada Dosen



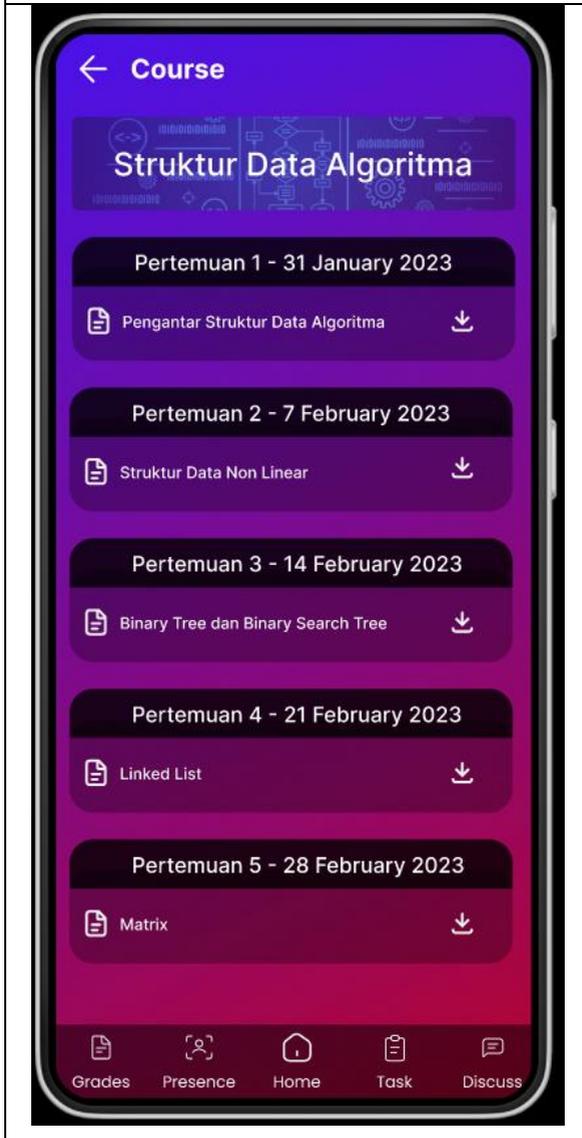
Gambar 4. 13 Add materi

Halaman materi dan tugas Mahasiswa pada *Website*



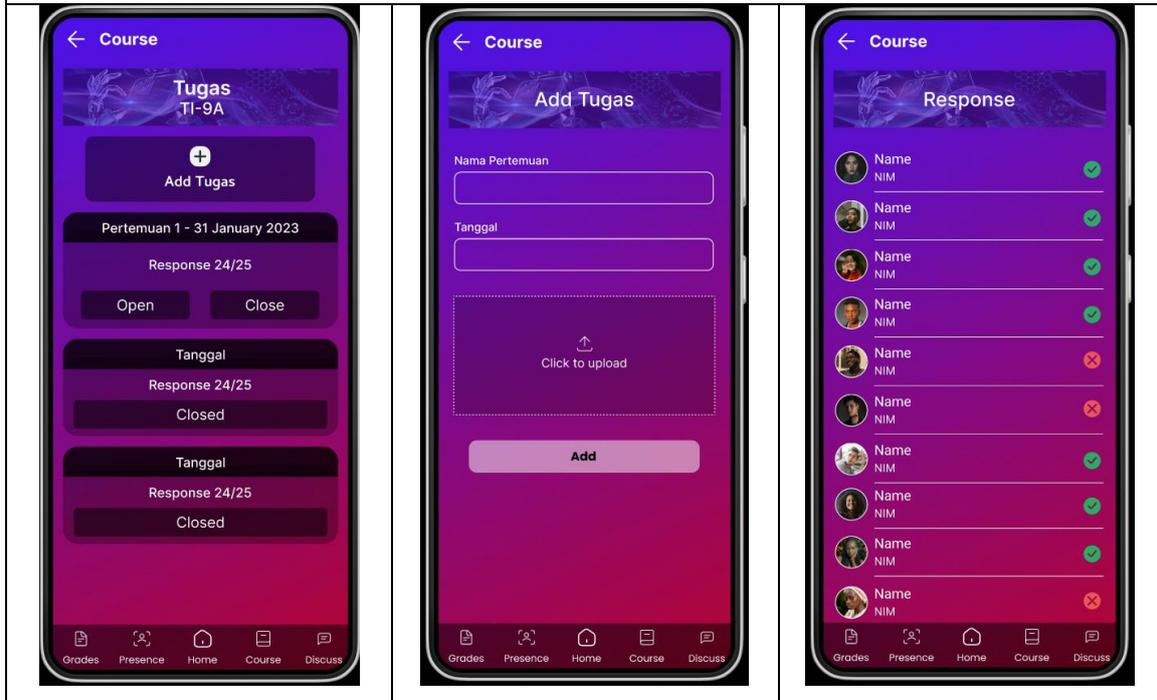
Gambar 4. 14 Materi dan tugas website

Halaman materi Mahasiswa



Gambar 4. 15 Materi

Halaman *add* tugas pada Dosen



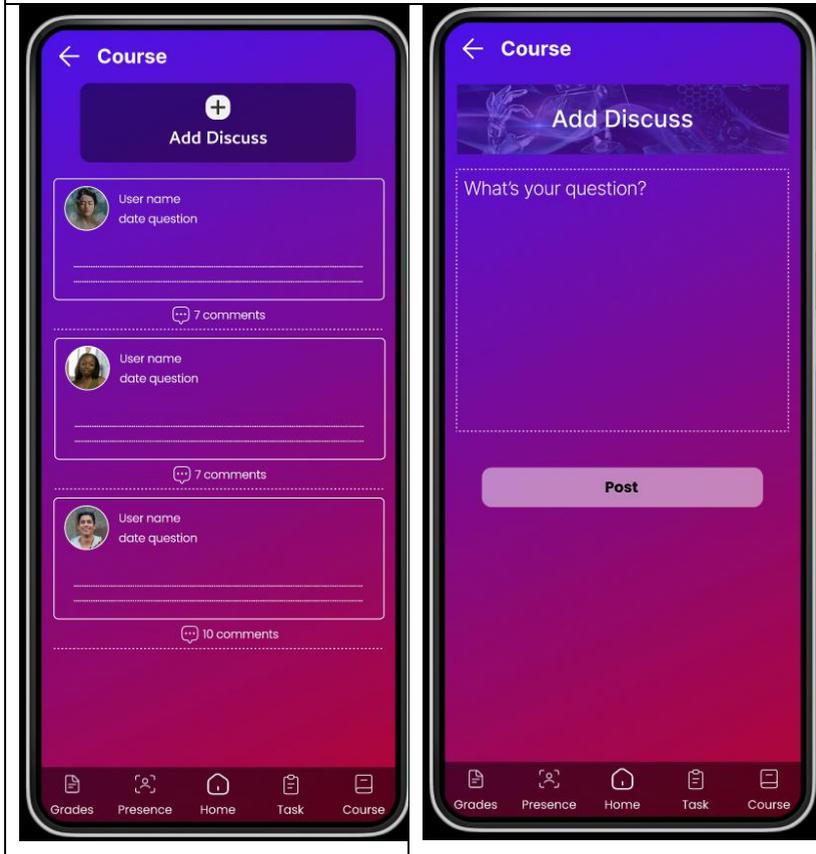
Gambar 4. 16 Add tugas

Halaman tugas pada Mahasiswa



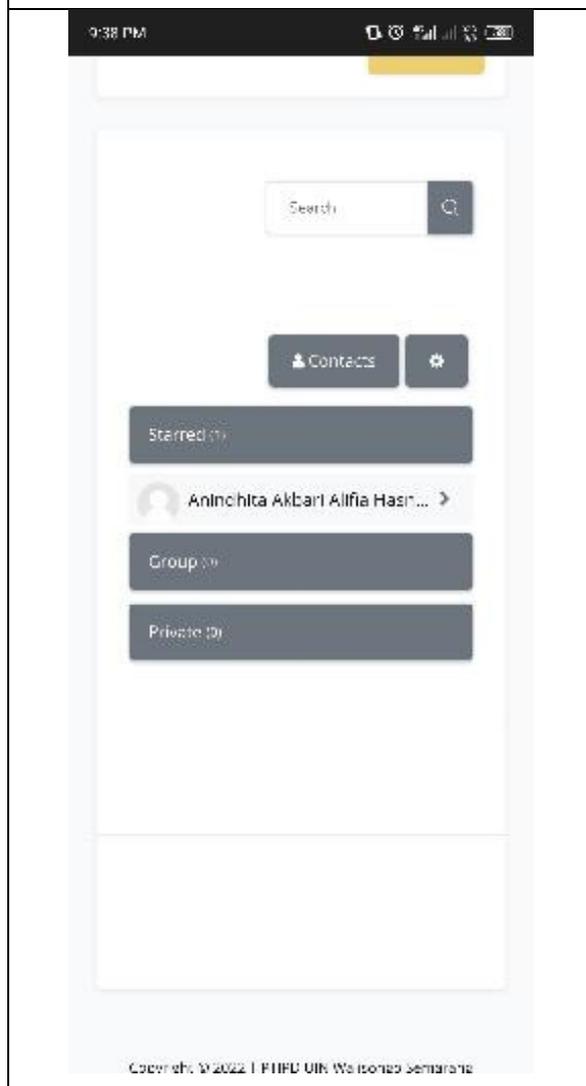
Gambar 4. 17 Tugas

Halaman *add* diskusi pada Dosen



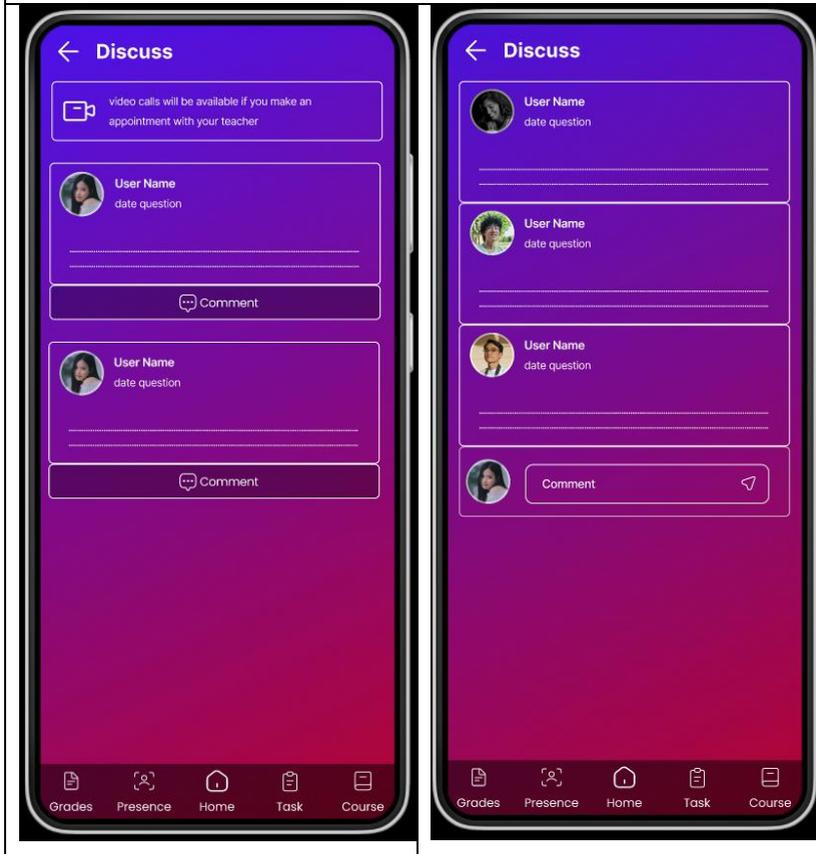
Gambar 4. 18 Add diskusi

Halaman diskusi Mahasiswa pada Website



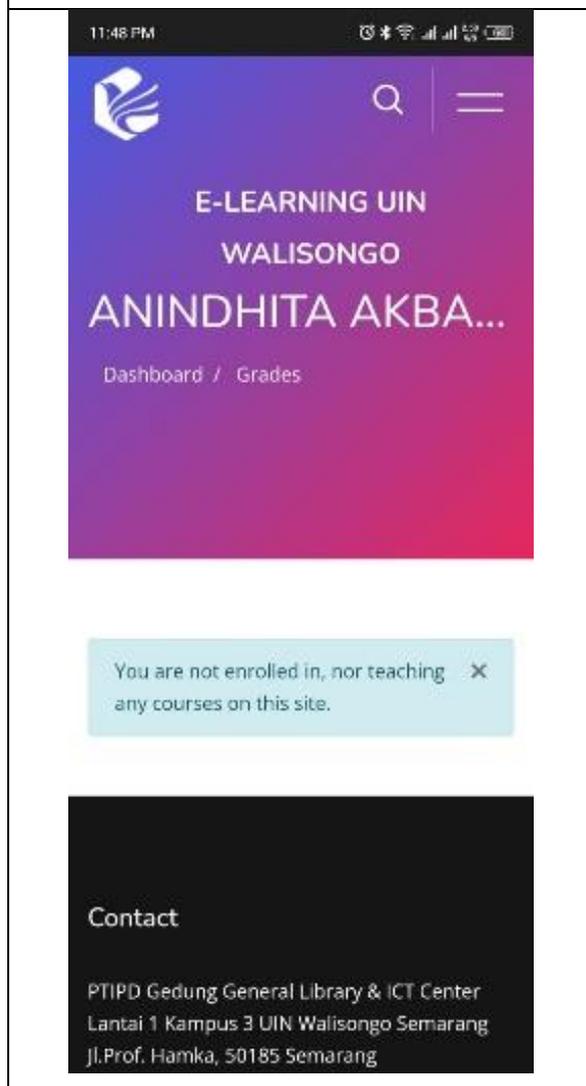
Gambar 4. 19 Diskusi website

Halaman diskusi pada Mahasiswa



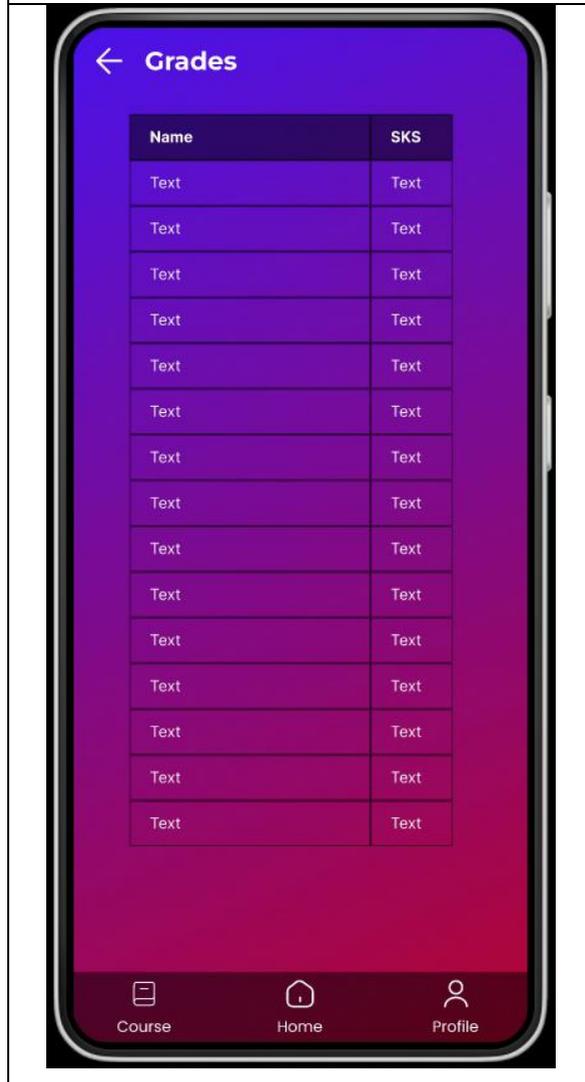
Gambar 4. 20 Diskusi

Halaman *grades* Mahasiswa pada *Website*



Gambar 4. 21 Grades website

Halaman *grades* pada Mahasiswa dan Dosen



Gambar 4. 22 Grades

4.4. Evaluate Against Requirement (User Testing)

User testing merupakan tahap pengujian untuk mendapatkan validasi dari pengguna. Pada tahap ini dilakukan uji coba penggunaan *user interface e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile application* yang dilakukan oleh responden. Responden dipilih berdasarkan *user persona* yang telah ditentukan.

Proses *testing* pada penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tahap perhitungan menggunakan metode SUS dilakukan melalui beberapa tahap. Keterangan perhitungan *System Usability Scale* (SUS):

- Setiap pertanyaan yang bernomor ganjil, memiliki penilaian dengan poin yang telah didapatkan dikurangi 1 poin.
- Setiap pertanyaan yang bernomor genap, memiliki penilaian akhir 5 poin dikurangi dengan poin yang didapatkan.
- Poin SUS didapatkan dari hasil penjumlahan poin setiap pertanyaan yang kemudian dikalikan dengan 2,5.

Aturan perhitungan poin berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan selanjutnya, poin SUS dari masing-masing responden dirata-rata dengan menjumlahkan seluruh poin dibagi dengan jumlah responden.

Berikut hasil testing dari calon pengguna:

Tabel 4. 2 Poin User Testing Pertama

Responden	Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	4	2	5	1	4	1	4	1
2	4	2	4	1	4	2	3	1	5	2
3	4	4	5	2	4	2	4	2	4	2
4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	5	2	5	1	5	1	5	1	5	5

Poin dari hasil diatas dikonversikan kedalam perhitungan metode SUS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Konversi poin pertama

Responden	Pernyataan										Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	87,5
2	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	80
3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	72,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	0	87,5
Jumlah											402,5
Nilai SUS											80,5

Pada *testing* pertama yang mendapatkan nilai total 80,5 maka peneliti menambahkan calon pengguna dan salah satu berperan sebagai admin atau dosen dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Poin User Testing Kedua

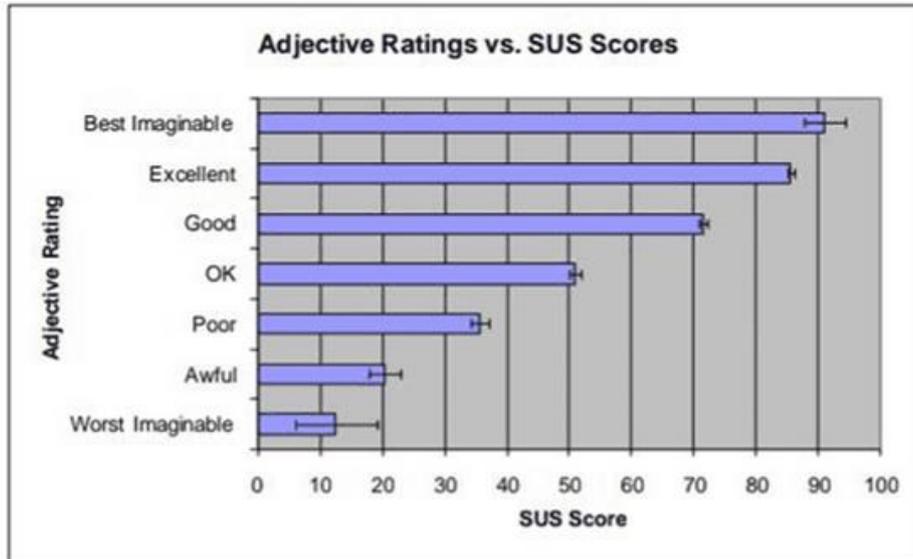
Responden	Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	4	2	5	1	4	1	4	1
2	4	2	4	1	4	2	3	1	5	2
3	4	4	5	2	4	2	4	2	4	2
4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	5	2	5	1	5	1	5	1	5	5
6	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
7	4	2	4	1	4	2	5	1	4	1
8	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
9	4	3	4	2	2	2	4	2	4	2
10	5	3	4	1	4	2	4	2	4	2
11	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2

Poin dari hasil testing kedua jika dikonversikan kedalam perhitungan metode SUS mendapatkan hasil sebagai berikut:

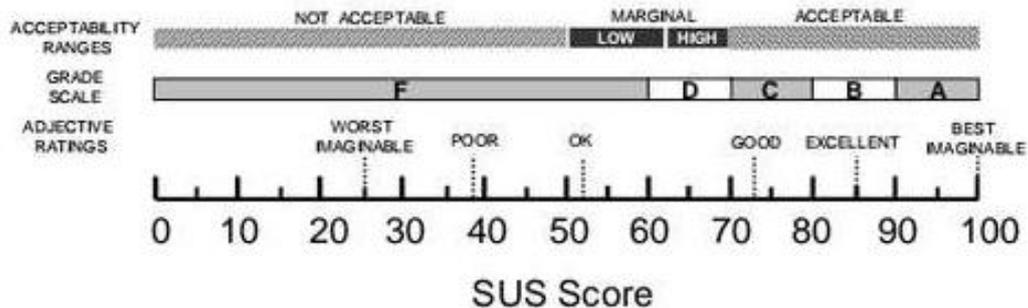
Tabel 4. 5 Konversi Poin Kedua

Responden	Pernyataan										Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	87,5
2	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	80
3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	72,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	0	87,5
6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97,5
7	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	85
8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	77,5
9	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	67,5
10	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	77,5
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	72,5
Jumlah											380
Nilai SUS											76

Setelah didapatkan nilai total SUS dengan hasil nilai 76, untuk merepresentasikan nilai tersebut ke dalam sebuah pernyataan maka perlu menggunakan skala SUS sebagai acuan yang terdiri dari *Acceptability Range*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating* sebagai berikut :



Gambar 4. 23 Adjective Ratings vs SUS Scores



Gambar 4. 24 SUS score

Hasil perhitungan dari nilai SUS yang didapatkan yaitu sebesar 76 yang jika dimasukkan ke dalam *adjective rating* masuk ke dalam kategori *good* dan sesuai dengan *acceptability range* masuk ke dalam kategori *acceptable* atau yang artinya dapat diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil rancangan *user interface e-learning* UIN Walisongo berbasis *mobile application* dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* dengan Metode *User Centered Design*” yang telah dilakukan adalah:

1. Penelitian ini berhasil merancang desain *user interface* dari *website e-learning* menjadi berbasis *mobile application* dengan menggunakan metode *user centered design*
2. Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan lima responden yang sesuai dengan *user persona* dengan pengujian menggunakan *system usability scale (SUS)*, didapatkan kesimpulan bahwa perancangan desain *user interface* dari *website e-learning* berbasis *mobile application* dapat diterima oleh calon pengguna dan sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Pada pengujian dengan SUS didapatkan hasil nilai dengan total 76 yang merujuk dalam kategori *excellent* atau dapat diterima oleh calon pengguna.

5.2. SARAN

Pada penelitian yang berjudul “Perancangan *User Interface Website E-Learning* UIN Walisongo Semarang Berbasis *Mobile Application* dengan *Metode User Centered Design*” terdapat beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki untuk penelitian selanjutnya.

Adapun saran yang diberikan peneliti diantaranya:

1. Perancangan desain *user interface website e-learning* berbasis *mobile application* dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah aplikasi nyata yang berbasis android maupun ios.
2. Perancangan desain *user interface website e-learning* berbasis *mobile application* dapat dikembangkan lagi menggunakan metode yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriya, W., Simadibrata, M. and Soemantri, D. (2021) 'Adaptasi Kuesioner Satisfaction Scale for E-Learning Process Versi Indonesia: Evaluasi Kepuasan Mahasiswa terhadap Pembelajaran 4C/ID Adaptation of The Indonesian Version of Satisfaction Scale for E-Learning Process: Evaluation of Students' Satisfaction t', 9(3). Available at: <https://doi.org/10.23886/ejki.9.72.169>.
- Avindra, A., Metta Cahyani, C. and Ningsih, L.R. (2021a) 'Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma', *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*, 1(2), pp. 2798–6179.
- Avindra, A., Metta Cahyani, C. and Ningsih, L.R. (2021b) *Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma, Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*.
- cavanaugh, alif (2021) '16410100142-2021-UNIVERSITASDINAMIKA'.
- da Costa Brito, L. and Quresma, M. (2019) *USER-CENTERED DESIGN IN AGILE METHODOLOGIES O DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO NAS METODOLOGIAS ÁGEIS*.
- Dahiya, S., Jaggi, S. (2016) 'An eLearning System for Agricultural Education. Indian Research', *Journal of Extension Education*, 12(January 2022), pp. 132-135.
- Dhandapani, S. (2016) 'Integration of User Centered Design and Software Development Process', *2016 IEEE 7th Annual Information Technology, Electronics and Mobile Communication Conference (IEMCON)*, pp. 1–5. Available at: <https://doi.org/10.1109/IEMCON.2016.7746075>.
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S. and Al Fath Sukabumi, S. (no date) 'Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), pp. 85–114. Available at: <https://doi.org/10.55927>.

- Hartanto, W. (2016) 'Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), pp. 1–18.
- Ikhsan, M. and Sukmasetya, P. (2020) 'Perancangan User Interface Aplikasi Central Islam Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design (UCD)', *Seri Prosiding Seminar ...*, pp. 97–103. Available at:
<http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/135>.
- Kalesaran, I.T.M.D.N.. M.E.R. (2017) '91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak', *Acta Diurna*, VI.
- Khasanah, F.N. and Murdowo, S. (2021) 'Metode User Centered Design Pada Perancangan Aplikasi Reservasi Service Sepeda Motor Berbasis Android Menggunakan AxureRP', *Jurnal Ilmiah Infokam*, 17(1). Available at:
<https://doi.org/10.53845/infokam.v17i1.279>.
- Koran, J.K.C. (2001) 'Dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah malaysia', *Elearning*, 3, p. 13. Available at:
http://www.tutor.com.my/tutor/pix/2001/0716/DuniaPendidikan/Kertas_Kerja/kk_01.PDF.
- Maulana, R.T. (2020) 'Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik', *Informatics Engineering*, p. 60. Available at:
<https://dspace.uii.ac.id/123456789/28891>.
- McDermid, J. (1995) *Book review: Software Engineering: a Practitioner's Approach*, *Software Engineering Journal*. Available at: <https://doi.org/10.1049/sej.1995.0031>.
- Mohammad Yazdi (2012) 'E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi', *jurnal Ilmua Foristek*, 2 (1)(1), pp. 143–152.
- Multazam, M. (2020) 'Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design', *Universitas Islam Indonesia*, 1, p.

8. Available at:
<https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>.
- Ningsih, N.A. and Abidin, M.R. (2021) 'Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan', *Jurnal Barik*, 2(3), pp. 202–216. Available at:
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Pamungkas, P. (2019) *Universitas Islam Negeri Walisongo, Tribunnewswiki.com*.
- Saputra, D. and Kania, R. (2022) *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*.
- Sari, R., Utami, E. and Amborowati, A. (2016) 'Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta)', *Creative Information Technology Journal*, 3(1), p. 62. Available at:
<https://doi.org/10.24076/citec.2015v3i1.66>.
- Sharfina, Z. and Santoso, H.B. (2016) 'An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)', in *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, pp. 145–148. Available at:
<https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776>.
- Shirvanadi, E.C. and Idris, M. (2021) 'Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center)', *Automata*, 2, pp. 1–8. Available at:
<https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>.
- Sidik, A. et al. (2018) *Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile, Technologia*. Available at: <http://m.detik.com>.
- Tarry Andini (2020) *4 Cara Mengidentifikasi Pain Point dan Meningkatkan Customer Experience*, <https://www.weefer.co.id/2020/02/mengidentifikasi-pain-point-pelanggan/>.

- Vasconcelos, A.C.C.P. De, Pereira, I.D.F. and Cruz, P.J.S.C. (2008) 'Práticas Educativas Em Nutrição Na Atenção Básica Em Saúde: Reflexões a Partir De Uma Experiência De Extensão Popular Em João Pessoa-Paraíba', *Revista APS*, 11(3), pp. 334–340. Available at: <https://aps.ufjf.emnuvens.com.br/aps/article/view/347/125>.
- Widhiarso, W., Jessianti and Sutini (2007) 'Metode UCD (User Centered Design) Untuk Rancangan Kios Informasi', *Jurnal Ilmiah STIMIK GI MDP*, 3, pp. 6–10.
- Zen, C.E., Namira, S. and Rahayu, T. (2022) 'Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)', *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, (April), pp. 17–26.

LAMPIRAN

1. Lembar Pengesahan Laporan Proposal Skripsi

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PROPOSAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Perancangan User Interface Website E-Learning UIN Walisongo Semarang Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design

Nama : Anindhita Akbari Alifia Hasna

NIM : 1908096027

Program Studi : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang komprehensif oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam program studi Teknologi Informasi.

Semarang, 27 September 2023

DEWAN PENGUJI

Penguji I,



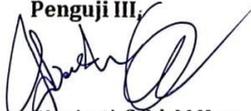
Nur Cahyo Hendro Wibowo, S. T., M.Kom.
NIP. 197312222006041001

Penguji II,



Khotibul Uham, M.Kom.
NIP. 197908272011011007

Penguji III,



Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197706222006042005

Penguji IV,



Mokhammad Iklil Mustofa, M.Kom.
NIP. 198808072019031010

2. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 1

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

3. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 2

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

4. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 3

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

5. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 4

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

6. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 5

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 6

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 7

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan di dalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

06/12/23, 07:12 diakhiri

9. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 8

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 9

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

11. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 10

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

12. Tampilan *Google Form* Pengujian SUS oleh user 11

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terdapat kerumitan yang tidak diperlukan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya berpikir aplikasi ini mudah untuk digunakan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan aplikasi ini

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya menemukan berbagai macam fitur pada aplikasi ini yang telah terintegrasi dengan baik

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Netral

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya pikir ada banyak ketidakkonsistenan didalam aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

7. Saya dapat membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

8. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

9. Saya merasa sangat percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

10. Saya butuh belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Anindhita Akbari Alifia Hasna
2. Tempat, Tanggal Lahir : Salatiga, 8 Agustus 2001
3. Alamat Rumah : Ngobo RT 02 RW 04
Wringinputih, Kec. Bergas
Kab. Semarang, Jawa Tengah
4. HP : 081392051413
5. E-mail : anindhitahasna881@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Negeri Pembina
2. SD Negeri Wringinputih 03
3. SMP Negeri 1 Bergas
4. SMA Negeri 1 Bergas

Semarang, 26 Februari 2024



Anindhita Akbari Alifia Hasna
NIM.1908096027