



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Proses Interaksi  
Pengguna Platform E-Learning Privat Al Faiz dengan  
Pendekatan User Centered Design**

**TUGAS AKHIR**

**RENALDI VELAJATI KENCANA**

**0110220231**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI  
MARET 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Proses Interaksi  
Pengguna Platform E-Learning Privat Al Faiz dengan  
Pendekatan User Centered Design**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

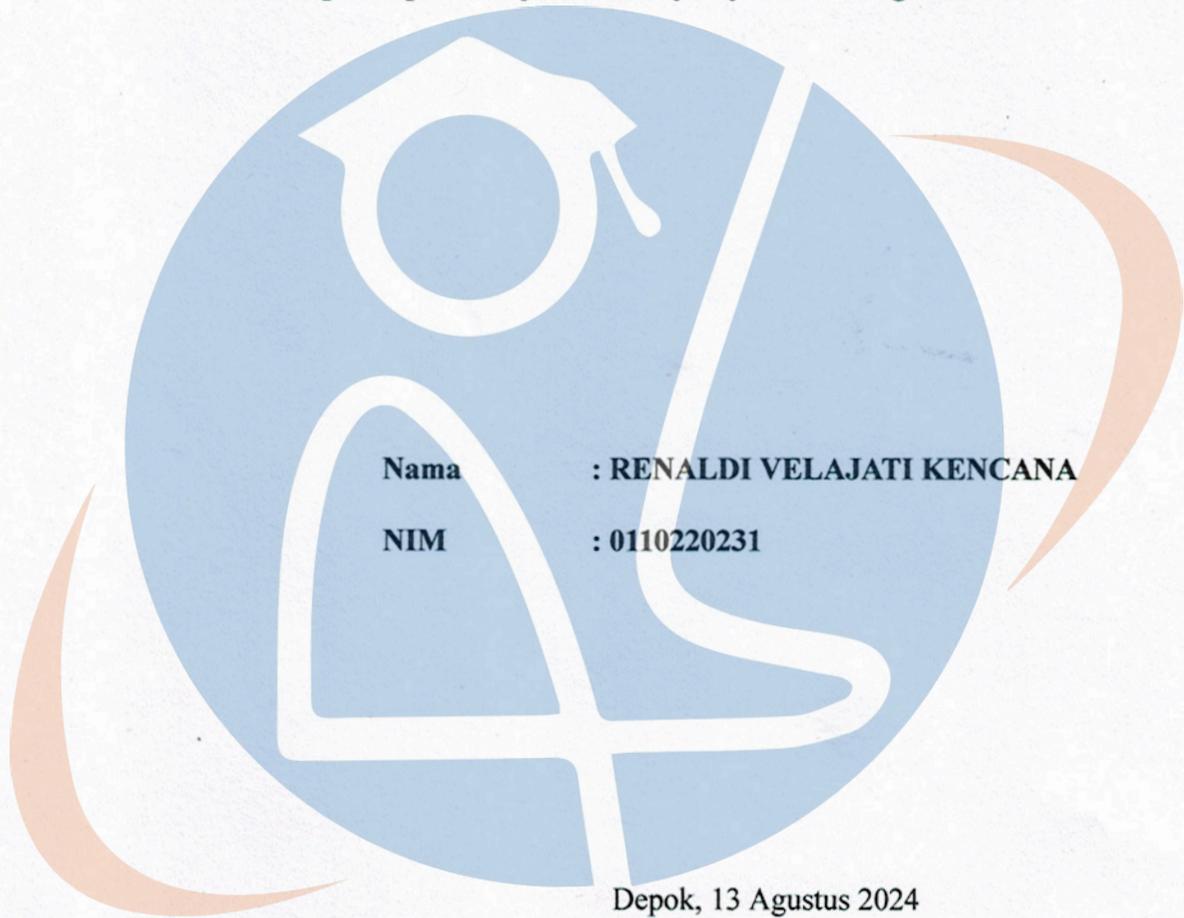
**RENALDI VELAJATI KENCANA**

**STT - NF**  
**0110220231**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI  
MARET 2024**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**



**Nama : RENALDI VELAJATI KENCANA**

**NIM : 0110220231**

Depok, 13 Agustus 2024

**STT**

Tanda Tangan

Renaldi Velajati Kencana

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Renaldi Velajati Kencana

NIM : 0110220231

Program Studi : Teknik Informatika

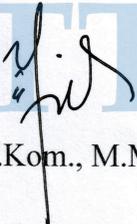
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Proses Interaksi Pengguna *Platform E-Learning* Privat Al Faiz dengan Pendekatan *User Centered Design*.

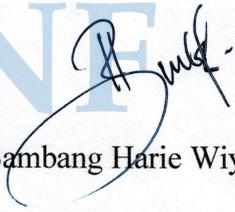
**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri**

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji

  
(Efrizal Zaida, S.Kom., M.M., M.Kom)

  
(Bambang Harie Wiyono, S.T., M.M)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 13 Agustus 2024

## KATA PENGANTAR

Dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT yang karena-Nya telah memberi rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir untuk memenuhi syarat lulus gelar sarjana. Tugas Akhir yang telah ditulis ini ditujukan untuk mencapai gelar sarjana komputer program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Menyadari akan bantuan dari pembimbing, rekan, dan pihak terkait, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
4. Ibu Tifani Nabarian, S.Kom, M.T.i selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Efrizal Zaida, S.Kom, M.M, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
6. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
7. Para jajaran manajer serta karyawan Privat Al Faiz yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini mungkin memiliki kekurangan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Namun, penulis telah berusaha sebaik mungkin untuk menyusun dan menyelesaikan karya tulis ini. Karena itu dengan rendah hati penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca.

Terakhir, penulis berdoa pada Allah SWT semoga membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu, dan semoga karya tulis ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 13 Agustus 2024



Renaldi Velajati Kencana



STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renaldi Velajati Kencana

NIM : 0110220231

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Tugas Akhir

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Proses Interaksi Pengguna Platform E-Learning Privat Al Faiz dengan Pendekatan User Centered Design**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok

Pada tanggal: 13 Agustus 2024

Yang menyatakan



Renaldi Velajati Kencana

## ABSTRAK

Nama : Renaldi Velajati Kencana  
NIM : 0110220231  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Perancangan Ulang Desain Antarmuka dan Proses Interaksi Pengguna Platform E-Learning Privat Al Faiz dengan Pendekatan User Centered Design

Platform e-learning yang diperkenalkan oleh Privat Al Faiz, [www.privatalfaiz.id](http://www.privatalfaiz.id), menawarkan berbagai fitur pembelajaran termasuk video rekaman, pembelajaran langsung, latihan try out, materi, dan tugas pembelajaran. Meskipun platform ini memberikan aksesibilitas yang diperlukan bagi siswa, namun tampilannya terlihat kurang terstruktur dan pengalaman pengguna tidak optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan tampilan dan efektivitas interaksi pengguna pada platform e-learning Privat Al Faiz melalui pendekatan User-Centered Design (UCD). Metodologi perancangan ulang yang digunakan meliputi studi pengguna, pengumpulan data melalui survei dan wawancara, analisis kebutuhan pengguna, serta iterasi desain dan pengujian prototipe. Prototipe yang dihasilkan akan diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan, efisiensi, dan efektivitas pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa penerapan UCD mampu memperbaiki struktur tampilan dan alur interaksi pada platform e-learning, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan platform e-learning yang lebih user-friendly dan efektif. Dengan demikian, platform e-learning Privat Al Faiz dapat bersaing lebih baik di pasar layanan pembelajaran online.

Kata kunci : *e-learning*, Privat Al Faiz, Perancangan Ulang, *User-Centered Design*.

## **ABSTRACT**

*Name* : Renaldi Velajati Kencana  
*NIM* : 0110220231  
*Study Program* : Informatics Engineering  
*Title* : *Redesigning Interface Design and User Interaction Process of Al Faiz Private E-Learning Platform with User Centered Design Approach*

*The e-learning platform introduced by Privat Al Faiz, [www.privatalfaiz.id](http://www.privatalfaiz.id), offers various learning features including recorded videos, live sessions, tryout exercises, materials, and assignments. Although this platform provides the necessary accessibility for students, its layout appears unstructured, and the user experience is suboptimal. Therefore, this study aims to refine the interface design and user interaction effectiveness of the Privat Al Faiz e-learning platform through the User-Centered Design (UCD) approach. The redesign methodology includes user studies, data collection through surveys and interviews, user needs analysis, and iterative design and prototype testing. The resulting prototype will be tested using the System Usability Scale (SUS) to measure user satisfaction, efficiency, and effectiveness. The results of this study are expected to demonstrate that the application of UCD can improve the layout structure and interaction flow of the e-learning platform, thereby significantly enhancing user satisfaction. This research also aims to contribute to the development of a more user-friendly and effective e-learning platform. Consequently, the Privat Al Faiz e-learning platform can better compete in the online learning services market.*

*Keywords: e-learning, Privat Al Faiz, Redesign, User-Centered Design.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Definisi.....</b>	<b>5</b>
2.1.1 Platform E-Learning Privat Al Faiz .....	5
2.1.2 <i>User Centered Design</i> .....	5
2.1.3 <i>User Interface</i> .....	6
2.1.4 <i>User Experience</i> .....	7
2.1.5 <i>System Usability Scale</i> .....	7
2.1.6 Perancangan Ulang.....	8
2.1.7 Figma .....	8

<b>2.2 Penelitian Terkait .....</b>	<b>9</b>
2.2.1 Tabel Penelitian Terkait .....	9
2.2.2 Penelitian Terkait Perancangan Desain <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Mobile ELENA STT</i> Terpadu Nurul Fikri Menggunakan Pendekatan <i>User Centered Design</i> .....	11
2.2.3 Penelitian Terkait Penerapan E-Learning Berbasis Web Pada Instansi PETIK LAZIS PLN .....	11
2.2.4 Penelitian Terkait Pemodelan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Furnicraft .....	12
2.2.5 Penelitian Terkait Penerapan Metode <i>User-Centered Design (UCD)</i> Dengan Pendekatan Pengujian <i>Usability</i> Pada Website <i>Trakteer.id</i> .....	12
2.2.6 Penelitian Terkait <i>UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method</i> .....	12
2.2.7 Posisi Penelitian Dengan Penelitian Terkait .....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Tahapan Penelitian .....</b>	<b>14</b>
3.1.1 Studi Pengguna.....	15
3.1.2 Pengumpulan Data .....	15
3.1.3 Studi Literatur .....	15
3.1.4 Pembuatan <i>User Flow</i> .....	16
3.1.5 Perancangan <i>Wireframe</i> dan <i>Mockup</i> .....	16
3.1.6 Pembuatan <i>Prototype</i> .....	16
3.1.7 Pengujian <i>Prototype</i> .....	17
<b>3.2 Jenis Penelitian .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3 Metode Analisis .....</b>	<b>18</b>
<b>3.4 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>18</b>
<b>3.5 Implementasi dan Evaluasi .....</b>	<b>19</b>

3.6 Metode Pengujian .....	19
3.7 Lingkungan Pengembangan.....	19
3.8 Alat Penelitian .....	20
<b>BAB IV HASIL STUDI PENGGUNA DAN IMPLEMENTASI</b>	
<b>PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE .....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Studi Pengguna.....</b>	<b>21</b>
4.1.1 Rancangan Pengumpulan Data Pengguna.....	21
4.1.2 Hasil Studi Pengguna.....	21
4.1.2.1 Pemahaman Pengguna Pada Tampilan Dan Informasi Landing Page.....	22
4.1.2.2 Kemudahan Pengguna Dalam Melakukan Login Dan Daftar.....	24
4.1.2.3 Kemudahan Pengguna Dalam Mencari Paket Atau Materi ....	27
4.1.2.4 Proses Pembelian Paket Belajar.....	29
4.1.2.5 Pengalaman Pengguna Mengakses Materi Video Belajar .....	31
4.1.2.6 Pengalaman Pengguna Ujian Tryout.....	32
4.1.2.7 Kepuasan Pengguna dan Daya Saing Terhadap Kompetitor .....	34
<b>4.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna dan Perancangan Desain .....</b>	<b>35</b>
4.2.1 Menentukan Kebutuhan Pengguna .....	36
4.2.2 Perancangan <i>User Flow</i> .....	37
4.2.2.1 Alur <i>Login</i> dan Daftar Akun.....	37
4.2.2.2 Alur Pembelian.....	37
4.2.2.3 Alur Akses Materi Video Belajar.....	38
4.2.2.4 Alur Ujian Tryout.....	39
4.2.3 Perancangan <i>User Interface</i> .....	40
4.2.3.1 Peningkatan Tampilan <i>Landing Page</i> .....	40
4.2.3.2 Tampilan Laman <i>Login</i> dan Daftar Akun .....	46
4.2.3.3 Tampilan Beranda .....	48

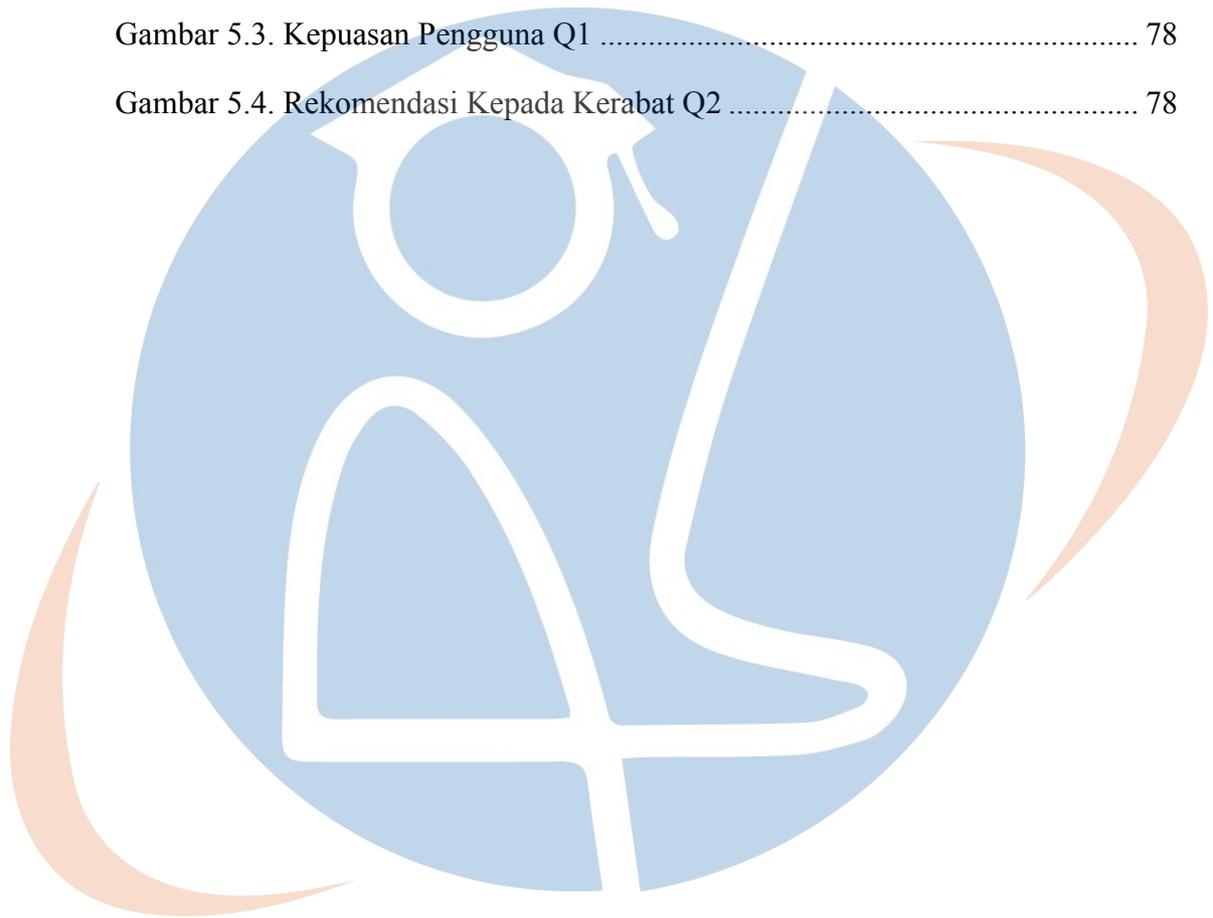
4.2.3.4 Tampilan Laman Mulai Belajar .....	50
4.2.3.5 Tampilan Detail Produk .....	53
4.2.3.6 Tampilan <i>Checkout</i> .....	55
4.2.3.7 Tampilan Paket Belajar Saya .....	62
4.2.3.8 Tampilan Detail Paket Belajar Saya .....	63
4.2.3.9 Tampilan Video Player .....	65
4.2.3.10 Tampilan Tes Ujian Tryout .....	66
4.2.3.11 Tampilan Pembahasan Hasil Ujian Tryout .....	67
<b>BAB V UJI PENELITIAN DAN EVALUASI HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>69</b>
<b>5.1 Pengujian Prototype Privat Al Faiz .....</b>	<b>69</b>
5.1.1 Metode Pengujian .....	69
5.1.2 Pertanyaan Pengujian Prototype .....	70
5.1.3 Evaluasi Hasil Pengujian SUS .....	71
<b>5.2 Kepuasan Pengguna.....</b>	<b>74</b>
5.2.1 Pertanyaan Kuesioner .....	74
5.2.2 Uji Validitas Kepuasan Pengguna.....	75
5.2.3 Evaluasi Hasil Kepuasan Pengguna .....	77
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
<b>6.1 Kesimpulan .....</b>	<b>80</b>
<b>6.2 Saran .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>
<b>Lampiran 1 <i>Prototype Redesign</i> Privat Al Faiz .....</b>	<b>84</b>
<b>Lampiran 2 Hasil Pengujian SUS.....</b>	<b>86</b>
<b>Lampiran 3 Hasil Survei Studi Pengguna .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rumus perhitungan skor SUS .....	7
Gambar 2.2. Skala SUS Score .....	8
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian .....	14
Gambar 4.1. Pemahaman Tampilan Landing Page .....	23
Gambar 4.2. Pemahaman Informasi Landing Page .....	24
Gambar 4.3. Menemukan Tombol Login/Daftar .....	25
Gambar 4.4. Pemahaman Proses Login .....	26
Gambar 4.5. Pemahaman Pengguna Saat Daftar .....	27
Gambar 4.6. Akses Paket dan Materi yang di Cari .....	28
Gambar 4.7. Kemudahan Akses Informasi Paket .....	29
Gambar 4.8. Penilaian Proses Pembelian .....	30
Gambar 4.9. Akses Video Belajar Pengguna .....	31
Gambar 4.10. Nilai Tampilan Laman Video Belajar .....	32
Gambar 4.11. Pengalaman Ujian Tryout .....	33
Gambar 4.12. Kepuasan Pengguna .....	34
Gambar 4.13. Apakah Direkomendasikan .....	35
Gambar 4.14. User Flow Login dan Daftar .....	37
Gambar 4.15. User Flow Pembelian .....	38
Gambar 4.16. User Flow Video Belajar .....	39
Gambar 4.17. User Flow Ujian Tryout .....	40
Gambar 4.18. Jumbotron Landing Page .....	41
Gambar 4.19. Media Information Landing Page .....	41
Gambar 4.20. USP Landing Page .....	42
Gambar 4.21. Video Profile Landing Page .....	42

Gambar 4.22. Our Course Landing Page .....	43
Gambar 4.23. Promo Paket Landing Page .....	43
Gambar 4.24. Testimoni Pengguna Landing Page.....	44
Gambar 4.25. Super Teacher Landing Page.....	44
Gambar 4.26. FAQ Landing Page.....	45
Gambar 4.27. Recall Landing Page.....	45
Gambar 4.28. Footer Landing Page .....	46
Gambar 4.29. Login Page.....	47
Gambar 4.30. Daftar Akun.....	47
Gambar 4.31. Beranda Promo dan Rekomendasi .....	49
Gambar 4.32. Beranda Ranking Tryout .....	50
Gambar 4.33. Mulai Belajar Rekomendasi .....	51
Gambar 4.34. Mulai Belajar Kelas Online.....	52
Gambar 4.35. Mulai Belajar Video Tryout.....	53
Gambar 4.36. Detail Paket Kelas Video Belajar.....	54
Gambar 4.37. Detail Paket Ujian Tryout .....	55
Gambar 4.38. Checkout Paket.....	56
Gambar 4.39. Pilih Metode Pembayaran .....	57
Gambar 4.40. Pembayaran QRIS .....	58
Gambar 4.41. Pembayaran Bank Transfer .....	59
Gambar 4.42. Pembayaran Virtual Account .....	60
Gambar 4.43. Status Pembayaran Berhasil .....	61
Gambar 4.44. Status Pembayaran Menunggu Verifikasi .....	62
Gambar 4.45. Paket Belajar Saya.....	63
Gambar 4.46. Detail Paket Belajar Saya.....	64
Gambar 4.47. Detail Paket Belajar Tryout.....	65

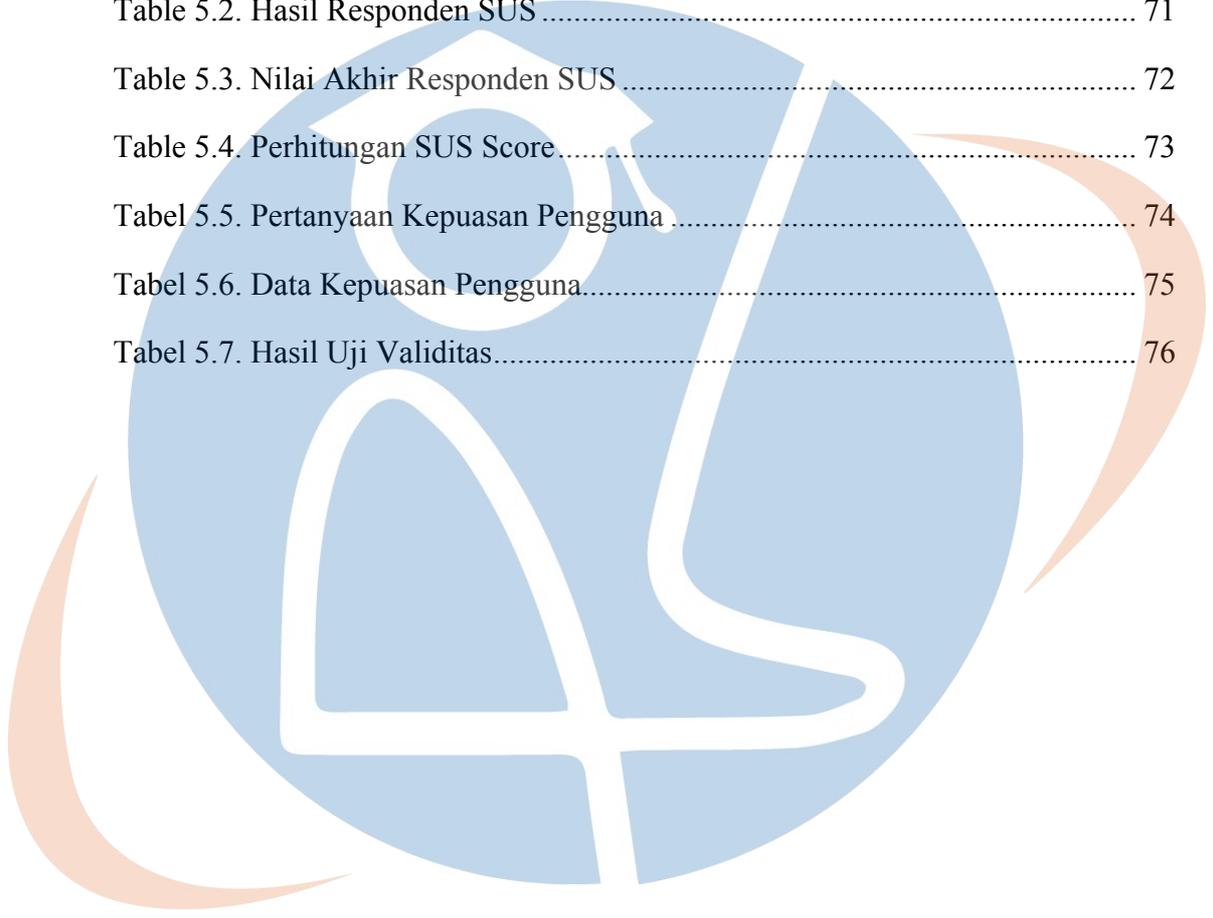
Gambar 4.48. Video Player.....	66
Gambar 4.49. Test Ujian Tryout.....	67
Gambar 4.50. Hasil Pembahasan Ujian Tes Tryout.....	68
Gambar 5.1. Skala SUS Score.....	70
Gambar 5.2. Skala SUS Score.....	74
Gambar 5.3. Kepuasan Pengguna Q1.....	78
Gambar 5.4. Rekomendasi Kepada Kerabat Q2.....	78



STT - NF

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait .....	9
Table 4.1. Kebutuhan Pengguna .....	36
Table 5.1. Pertanyaan SUS.....	70
Table 5.2. Hasil Responden SUS .....	71
Table 5.3. Nilai Akhir Responden SUS .....	72
Table 5.4. Perhitungan SUS Score .....	73
Tabel 5.5. Pertanyaan Kepuasan Pengguna .....	74
Tabel 5.6. Data Kepuasan Pengguna.....	75
Tabel 5.7. Hasil Uji Validitas.....	76



STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pada tahun 2020 di Indonesia muncul sebuah virus yang disebut Covid-19 dan menjadi wabah keseluruh Indonesia. Wabah ini menyebar dengan cepat dan juga dapat menyebabkan kematian. Akibatnya, pemerintah memutuskan untuk pembatasan aktivitas sosial hingga waktu yang tidak dapat ditentukan, dan menyarankan untuk semua kegiatan dilakukan secara daring termasuk di bidang pendidikan, sehingga instansi maupun lembaga yang berada di bidang pendidikan mulai mengembangkan *e-learning (Electronic Learning)*. E-learning ini adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan pada bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses dimana saja yang memanfaatkan jaringan internet [1].

Privat Al Faiz merupakan salah satu lembaga kursus dan pelatihan yang menerapkan pembelajaran melalui *e-learning*, dan telah meluncurkan sebuah website *e-learning* [www.privatalfaiz.id](http://www.privatalfaiz.id) dan juga *platform* untuk perangkat mobile melalui playstore yaitu Privat Al Faiz UTBK. Dengan menerapkan pembelajaran *e-learning*, para siswa dapat mengakses pembelajaran ditengah-tengah situasi wabah Covid-19. Di dalam *platform e-learning* tersebut terdapat pembelajaran melalui video rekaman, pembelajaran langsung, latihan tryout, materi dan juga tugas pembelajaran. Para siswa dapat mengakses semua bahan pembelajaran dan bahkan dapat melihat rekaman ulang dari proses pembelajaran langsung. Para siswa ini pun terdiri dari Siswa SMA sederajat yang aktif dan juga yang lulus, Privat Al Faiz memiliki pelatihan khusus untuk menghadapi Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK), persiapan masuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN), dan juga persiapan tes (Calon Pegawai Negeri Sipil) CPNS.

*Platform* yang telah dibuat oleh Privat Al Faiz dalam waktu yang sangat singkat tentu memiliki berbagai kekurangan terutama dalam hal tampilan yang masih terlihat tidak terstruktur, penggunaan komponen yang tidak konsisten, dan penggunaan warna yang tidak sesuai dengan warna brand. Hal tersebut kurang mendukung sebuah aplikasi untuk meningkatkan ketertarikan dan kepuasan pengguna. Juga pengalaman alur penggunaan di masing-masing fitur aplikasi yang

tidak tepat dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna selama menggunakan aplikasi. Dengan kekurangan tersebut, Privat Al Faiz membutuhkan sebuah desain antarmuka dan pengalaman alur pengguna baru yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna sehingga mampu mendukung dan meningkatkan daya saing Privat Al Faiz dengan lembaga pesaing dalam layanan pembelajaran *online*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan tampilan dan efektivitas interaksi pengguna pada *platform e-learning* Privat Al Faiz melalui pendekatan *User-Centered Design*, sehingga mampu meningkatkan kepuasan pengguna dengan efektif untuk menunjang keperluan marketing Privat Al Faiz untuk menghadapi persaingan usaha layanan pelatihan khusus atau pembelajaran informal.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain *prototype* yang efektif dan dapat diterapkan pada *platform website e-learning* Privat Al Faiz sehingga lebih intuitif, efisien, sehingga mampu memuaskan pengguna?
2. Bagaimana pengaruh implementasi pendekatan *User Centered Design* dalam menyempurnakan tampilan dan interaksi pengguna terhadap kepuasan pengguna dan daya saing Privat Al Faiz dibandingkan dengan lembaga pesaing dalam layanan pembelajaran khusus?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka didapatkan tujuan dan manfaat penelitian, yaitu:

### a. Tujuan Penelitian :

1. Meningkatkan kepuasan pengguna dengan merancang desain antarmuka interaksi yang lebih intuitif, efisien, dan memuaskan pada *platform website e-learning* Privat Al Faiz.
2. Mengukur pengaruh implementasi pendekatan *User Centered Design* dalam menyempurnakan tampilan dan interaksi pengguna terhadap kepuasan pengguna dan daya saing Privat Al Faiz dibandingkan dengan lembaga pesaing dalam layanan pembelajaran khusus.

## **b. Manfaat Penelitian :**

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan menyempurnakan desain antarmuka *platform website e-learning* Privat Al Faiz, sehingga pengguna merasa lebih nyaman dan puas dalam menggunakan layanan ini.
2. Dengan menerapkan *redesign* dengan pendekatan *User Centered Design*, Privat Al Faiz diharapkan dapat meningkatkan daya saingnya dalam pasar layanan pembelajaran khusus dengan menawarkan pengalaman pengguna yang unggul dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik daripada pesaingnya.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang telah ditentukan oleh penulis terkait penelitian yaitu :

1. Proses perancangan ulang desain aplikasi atau *Webapps* hanya sampai pada pembuatan *prototype*. Selain itu, pengembangan dan pemrograman tidak diikutsertakan.
2. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan ulang *platform website e-learning* Privat Al Faiz yang tersedia melalui situs web [www.privatalfaiz.id](http://www.privatalfaiz.id).
3. Penelitian ini akan membatasi sampel pengguna yang terdiri dari siswa SMA sederajat yang aktif atau yang lulus, yang menggunakan layanan pembelajaran *online* dari Privat Al Faiz.
4. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan fokus pada observasi, survei, dan analisis data untuk mengukur kepuasan pengguna dan efektivitas desain.
5. Penelitian ini akan membatasi perubahan desain yang akan diimplementasikan pada antarmuka pengguna, dengan fokus pada tata letak, navigasi, warna, atau komponen visual lainnya dan penyempurnaan alur penggunaan aplikasi dengan berdasarkan metode *user centered design*, yang dimana akan berfokus untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## 1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN, bagian ini merupakan gambaran umum yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan batasan masalah.
2. BAB 2 KAJIAN LITERATUR, bagian ini menyajikan tinjauan literatur terkait topik penelitian, mencakup penelitian sebelumnya, teori-teori yang relevan, dan temuan-temuan penting dari penelitian terdahulu.
3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN, bagian ini menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam rancangan dan juga tahapan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang digunakan.
4. BAB 4 HASIL STUDI PENGGUNA DAN IMPLEMENTASI PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE, pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian serta hasil perancangan ulang desain Privat Al Faiz.
5. BAB 5 UJI PENELITIAN DAN EVALUASI HASIL PENELITIAN, bab ini menyajikan temuan atau hasil penelitian secara rinci, sering kali melalui tabel, grafik, atau diagram untuk memvisualisasikan data, atau hasil perancangan ulang *platform*.
6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN, bagian ini memberikan rangkuman dari temuan utama penelitian, memberikan kesimpulan tentang pertanyaan penelitian, serta memberikan saran untuk penelitian masa depan atau implementasi praktis.

STT - NF

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini akan dijelaskan seluruh landasan teori dan juga penelitian terkait yang dijadikan referensi ataupun acuan dalam penyusunan penelitian ini. Konsep dasar teori yang dibahas meliputi:

#### 2.1 Definisi

##### 2.1.1 Platform E-Learning Privat Al Faiz

Privat Al Faiz merupakan sebuah lembaga penyedia layanan bimbingan belajar secara *online* maupun *offline*. Memiliki target pasar anak SMA akhir atau yang baru lulus SMA untuk membantu mempersiapkan UTBK-SNBT, Ujian Mandiri Universitas, SKD & Kedinasan, RB BUMN, dan PPPK dengan materi yang berkualitas. Privat Al Faiz memiliki sebuah website *e-learning* <https://privatalfaiz.id/> untuk sesi pembelajaran *online* yang didalamnya terdapat materi dan berbagai latihan soal maupun tugas yang diberikan oleh para mentor dan juga ada kelas via *web conference*. *E-Learning* sendiri merupakan sebuah sistem yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan pengolahan data teknologi informasi sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa tatap muka dan menjadi lebih efektif dan efisien[8].

##### 2.1.2 User Centered Design

*User Centered Design* merupakan sebuah metode pendekatan dalam suatu proses perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama[2]. Prinsip utama *User Centered Design* adalah memahami kebutuhan pengguna, prioritas, dan tantangan pengguna selama menggunakan produk atau aplikasi sistem sehingga perkembangan desain yang dilakukan dapat optimal sesuai kebutuhan *end-user* sehingga pengguna tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi. Pendekatan *User Centered Design* (UCD) ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk dengan nilai *usability* yang tinggi untuk pengguna, penggunaannya dalam perancangan suatu sistem dapat meningkatkan efektivitas suatu sistem[7]. Berdasarkan dengan

kebutuhan pengguna, pengguna akan dilibatkan langsung untuk proses pengembangan produk. Sehingga akan dihasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses yang dibutuhkan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan melibatkan pengguna dalam pengembangan ini ada beberapa metode yaitu kuesioner dan observasi secara langsung sehingga dalam pengembangan ini pengguna akan menjadi fokus utama demi menjawab kebutuhan ataupun permasalahan. Dari data kuesioner dan observasi tersebut akan diolah menjadi daftar kebutuhan pengguna yang akan dikembangkan dan kembali diterapkan pada sebuah desain *prototype* dari Privat Al Faiz.

### 2.1.3 *User Interface*

Antarmuka Pengguna (*User Interface*) merupakan hal yang sangat mendasar dalam interaksi manusia dan komputer. Sebuah tampilan *User Interface* (UI) harus mampu menyampaikan informasi sistem untuk lebih mudah dipahami pengguna. Dalam merancang sebuah tampilan antarmuka pengguna, terdapat 5 prinsip yang harus diterapkan agar dapat mengakomodasi sebuah fungsi ataupun informasi dengan maksimal[3], antara lain:

- Konsistensi, dalam sebuah desain antarmuka penerapan pada pola perancangan harus menggunakan bahasa desain yang sama sehingga susunan informasi dan konsistensi bentuk dapat mengurangi kebingungan pengguna.
- Familiarity, secara umum manusia dapat mengingat hal yang pernah dia lakukan. Maka dari itu sebuah desain dalam pengembangannya harus mengikuti hirarki atau elemen yang serupa dengan aplikasi atau tampilan lain.
- Sederhana, dalam perancangan seorang desainer harus merancang sebuah desain sesederhana mungkin dan senyaman mungkin bagi pengguna dan membuang hal yang tidak benar-benar diperlukan.
- Hak kontrol pengguna, sebisa mungkin seorang *User Interface Designer* mampu mengakomodasi apapun yang mereka inginkan pada sebuah sistem. Sebagai contoh perubahan *style font* ataupun warna tema.

- Responsif, sebuah desain juga harus responsif terhadap berbagai *device* yang memiliki perbedaan ukuran layar. Sebisa mungkin sebuah desain tidak berubah hirarki dan objektif yang ingin dicapai ketika terdapat perubahan ukuran layar.[3]

#### 2.1.4 *User Experience*

*Design User Experience (UX)* adalah sebuah desain yang tidak dapat dilihat namun bisa dirasakan. Berbeda dengan desain antarmuka yang dapat dilihat secara visual mata, *Design User Experience (UX)* lebih dapat dirasakan pada penggunaan produk dan layanan yang diterima secara emosional berinteraksi dengan website atau aplikasi tertentu[4]. Titik puncak *Design User Experience (UX)* adalah kepuasan pelanggan atau pengguna terhadap sebuah aplikasi, kepuasan tersebut tercipta karena tidak adanya permasalahan selama penggunaan aplikasi dan interaksi yang sangat mudah dimengerti sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan untuk memahami cara kerja aplikasi.

#### 2.1.5 *System Usability Scale*

*System Usability Scale (SUS)* merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem. Metode ini adalah metode yang sederhana yang dikenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986[12]. SUS ini dapat digunakan dalam pengujian *hardware, software, mobile app, hingga website*[12]. SUS tersebut menggunakan standarisasi 10 pertanyaan dengan penilaian skala likert 1-5, 1 sangat tidak setuju (STS) hingga 5 sangat setuju (SS)[13]. Penilaian SUS tersebut akan menggunakan rumus seperti berikut:

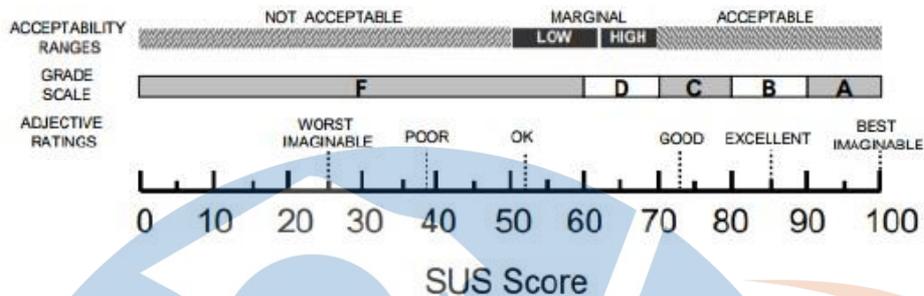
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$	=	skor rata-rata
$\sum x$	=	jumlah skor SUS
$n$	=	jumlah responden

**Gambar 2.1. Rumus perhitungan skor SUS**

Sumber: [www.edisusilo.com](http://www.edisusilo.com) [13]

Setelah dihitung, skor rata rata dari penilaian SUS tersebut akan disesuaikan dengan penilaian skala SUS yang mana menentukan kategori hasil pengujian.



**Gambar 2.2. Skala SUS Score**

Sumber: [www.edisusilo.com](http://www.edisusilo.com) [13]

### 2.1.6 Perancangan Ulang

Perancangan ulang menurut John.M, adalah sebuah kegiatan merancang serta merencanakan kembali dengan tujuan perubahan fisik tanpa merubah fungsinya. Juga menurut *America Heritage Dictionary* (2006) perancangan ulang berarti membuat revisi dalam penampilan dan fungsi[10].

Dalam penelitian ini perancangan ulang yang dimaksud merupakan sebuah proses mengubah atau memperbaiki desain produk, maupun fitur yang terkait yang sudah ada sebelumnya. Perancangan ulang ini meliputi tata letak informasi, elemen, fitur, fungsi, estetika, dan pengalaman pengguna untuk meningkatkan daya tarik maupun daya saing dari produk tersebut. Hal tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas produk atau menyempurnakan sebuah produk terkait sistem, fitur, maupun tampilan sesuai tren desain. Proses ini merupakan proses yang berurutan atau iteratif yang membutuhkan tahapan penyelesaian desain untuk mendapat tujuan yang dicapai.

### 2.1.7 Figma

Figma adalah sebuah *tools* desain berbasis web yang data penyimpanannya disimpan di penyimpanan *cloud* yang dapat diakses melalui device apa saja dan kapan saja selama memiliki akses internet. Figma ini sendiri merupakan sebuah

aplikasi desain yang sangat digemari oleh kalangan desainer karena Figma ini dapat melakukan kolaborasi desain dengan sesama desainer[11], terutama di kalangan desainer *User Interface/User Experience (UI/UX)*. Figma juga merupakan aplikasi desain yang *freemium*, yang artinya pada dasarnya Figma adalah aplikasi yang gratis namun memiliki fitur tambahan yang dapat mempermudah proses desain dan fitur tambahan tersebut berbayar.

## 2.2 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini, penulis juga merujuk pada penelitian sebelumnya yang membahas topik yang sama sebagai referensi selama penelitian untuk mengembangkan penelitian yang lebih baik. Adapun penelitian terkait yang dirujuk oleh penulis, yaitu:

### 2.2.1 Tabel Penelitian Terkait

Semua penelitian terkait yang menjadi referensi pengembangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel terkait dibawah ini:

**Tabel 2.1. Penelitian Terkait**

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Mayang Damayanti. 2021	Perancangan Desain <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Elena STT Terpadu Nurul Fikri Menggunakan Pendekatan <i>User Centered Design</i>	<i>Mobile Learning</i>	Mahasiswa dan Dosen STT NF	Rancangan Aplikasi <i>Mobile</i> Elena
2	Nur Arroby. 2016	Penerapan <i>E-Learning</i>	<i>Web E-Learning</i>	Mahasiswa dan Dosen	E-Learning berbasis

		Berbasis Web Pada Instansi PETIK LAZIS PLN Pendekatan <i>User Centered Design</i>		PETIK LAZIS PLN	web menggunakan Moodle
3	Ajeng Syechan Nadifa. 2023	Pemodelan UI/UX dengan Metode <i>Design Thinking</i> pada Aplikasi Furnicraft	<i>User Interface Design</i>	UMKM	Pemodelan UI/UX Aplikasi <i>Marketplace</i>
4	Faris Ar Rasyad. 2023	Penerapan Metode <i>User Centered Design (UCD)</i> Dengan Pendekatan Pengujian Usability Pada Website Trakteer.id	<i>User Centered Design</i>	Pengguna Trakteer.id	Perancangan Website dengan fitur tertentu
5	Windah Suci Lestari Nasution. 2021	<i>UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method</i>	<i>Web-Based Learning</i>	Pengguna IdeIn	<i>Learning Web Application</i>

Sumber: Dokumentasi pribadi

### **2.2.2 Penelitian Terkait Perancangan Desain *User Interface* Aplikasi *Mobile* ELENA STT Terpadu Nurul Fikri Menggunakan Pendekatan *User Centered Design***

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri (STT NF) memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran mahasiswa, teknologi tersebut bisa disebut dengan sistem *e-learning* bernama eLena STT NF. Namun, pemanfaatan eLena selama proses pembelajaran tidak memungkiri kekurangan dan kendala yang dirasakan pengguna. Dari hasil 90 responden mahasiswa dan 20 responden dosen STT NF, menyatakan bahwa seringkali permasalahan yang dialami oleh pengguna yaitu mengharuskan pengguna untuk mengisi *username* dan *password* setiap kali *login* yang dirasa tidak efektif, dari penelitian ini menghasilkan sebuah desain *User Interface* aplikasi *mobile* eLena dengan hasil akhir berupa *prototype high-fidelity*. Adapun perbedaan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian terkait ini memiliki objek berbeda dengan penelitian yang akan dikembangkan, penelitian ini akan berfokus pada objek Privat Al Faiz
2. Hasil penelitian terkait hanya sampai pada versi *mobile*, berbeda dengan penelitian ini yang akan memiliki versi web dan juga *mobile*.

### **2.2.3 Penelitian Terkait Penerapan E-Learning Berbasis Web Pada Instansi PETIK LAZIS PLN**

Penerapan teknologi informasi untuk pendidikan dapat disebut juga *E-Learning* adalah suatu sistem elektronik atau juga suatu komputer yang dapat mendukung proses pembelajaran. Penerapan *E-Learning* menggunakan *Moodle* yang diharapkan dapat membantu kegiatan proses belajar mengajar sehingga menjadi lebih baik. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *e-learning* berbasis *Moodle* yang diterapkan pada PETIK LAZIS PLN dengan tingkat kepuasan sebesar 72.03% dari mahasiswa dan 75% dari dosen. Hal tersebut menandakan bahwa penerapan *e-learning* dinilai cukup baik. Adapun perbedaan penelitian ini, yaitu:

1. Basis yang digunakan adalah sebuah *platform* Moodle, sedangkan peneliti akan mendesain dengan menggunakan Figma.

#### **2.2.4 Penelitian Terkait Pemodelan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Furnicraft**

Aplikasi Furnicraft dirancang dengan metode *design thinking* yang dinilai efektif untuk pengembang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Penggunaan metode *design thinking* akan menghasilkan banyak ide dan gagasan baru yang di uji coba kepada pengguna. Sehingga cocok untuk merancang sebuah aplikasi baru. Penilaian rancang bangun tersebut akan diuji dengan metode *usability testing* dengan sistem penilaian *system usability scale*. Adapun perbedaan pada penelitian ini, yaitu:

1. Pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan penelitian terkait adalah metode *Design Thinking*, sedangkan peneliti menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.

#### **2.2.5 Penelitian Terkait Penerapan Metode User-Centered Design (UCD) Dengan Pendekatan Pengujian Usability Pada Website Trakteer.id**

Trakteer.id merupakan sebuah platform untuk membantu konten kreator untuk memonetisasi dan menerima dukungan finansial pada karya sebagai bentuk apresiasi. Perlu adanya tampilan yang menarik, komunikatif, dan *user friendly* untuk meyakinkan para pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Adapun perbedaan pada penelitian ini, yaitu:

1. Objek pada penelitian terkait merupakan *platform* media sosial, sedangkan penelitian merupakan web *e-learning*.

#### **2.2.6 Penelitian Terkait UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method**

Indonesia menghadapi tantangan dalam mengatasi kualitas guru. Dari beberapa guru di Indonesia hingga kepala sekolah banyak diantaranya tidak memenuhi kualifikasi dan dapat mempengaruhi kualitas pendidikan siswa. Karena hal itu, penelitian ini mengembangkan sebuah *prototype* desain *User Interface/User Experience (UI/UX)* dari web aplikasi bernama “IdeIn” untuk memberikan akses pendidikan berkualitas untuk semua siswa.. *Prototype* tersebut akan diuji dengan

metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi efektifitas dan efisiensi dari pengguna web aplikasi tersebut. Adapun perbedaan penelitian ini, yaitu:

1. Pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan penelitian terkait adalah metode *Design Thinking*, sedangkan peneliti menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

### **2.2.7 Posisi Penelitian Dengan Penelitian Terkait**

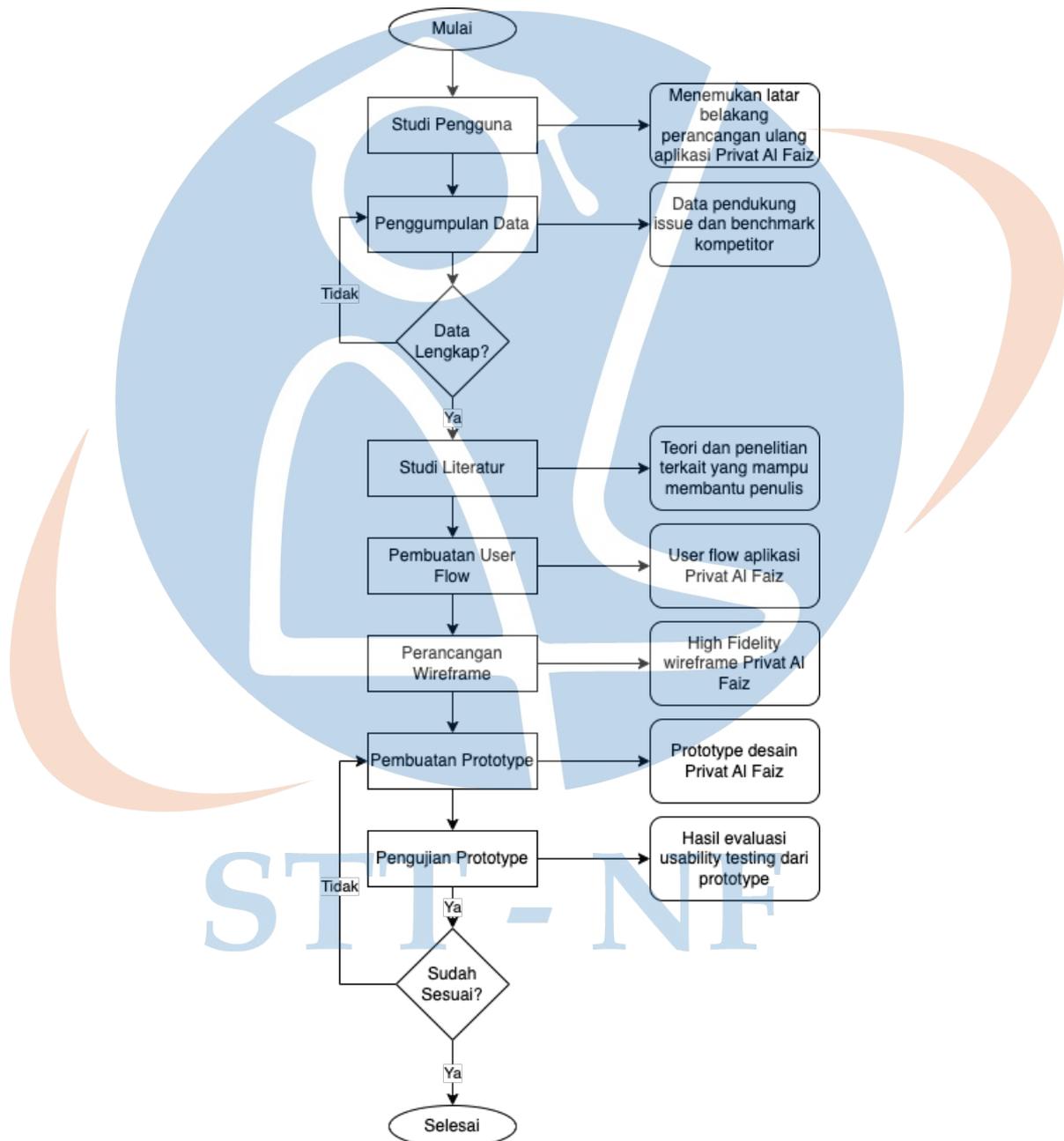
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *e-learning* Privat Al Faiz dalam versi Web dan *Mobile*. Penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), sebuah metode perancangan sistem yang mengedepankan kebutuhan pengguna. Selama pengembangan ini akan membutuhkan pengguna siswa Privat Al Faiz secara langsung, untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan cara penggunaan kuesioner dan juga observasi pada pengguna siswa. Hasil dari data tersebut akan diolah untuk menentukan desain *user interface* (UI). Hasil akhir pada penelitian ini adalah rancangan *prototype* Web yang menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* tersebut akan diuji kepada pengguna siswa Privat Al Faiz untuk mendapatkan validasi dan saran terkait kepuasan dan kekurangan yang telah diimplementasi.

STT - NF

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian

Gambar dibawah ini merupakan sebuah tahapan penelitian yang akan dilakukan selama menyusun penelitian ini.



**Gambar 3.1. Tahapan Penelitian**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar tersebut yang berisi terkait tahapan-tahapan yang yang akan dilakukan dan berikut penjelasan tahapan tersebut:

### **3.1.1 Studi Pengguna**

Studi pengguna merupakan tahap awal untuk mengumpulkan informasi terkait pengguna potensial, preferensi terkait *benchmark* perancangan ulang, dan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi Privat Al Faiz, juga melakukan observasi terkait minat calon pengguna potensial yang akan menggunakan *platform e-learning* tersebut. Observasi tersebut juga berdasarkan pengamatan langsung terhadap pengguna selama menggunakan aplikasi Privat Al Faiz, hal tersebut akan membantu untuk mengidentifikasi masalah dalam penentuan kebutuhan pengguna.

### **3.1.2 Pengumpulan Data**

Pada pengumpulan data, peneliti akan melakukan survei *online* menggunakan kuesioner dari Google Form yang akan berisi terkait indikator penilaian pengguna selama menggunakan aplikasi Privat Al Faiz. Hal ini bertujuan untuk memberikan data pendukung dengan apa permasalahan yang ada sehingga *issue* yang dialami didukung kuat oleh data. Dengan begitu pengumpulan data ini dapat memberikan referensi peneliti akan seperti apa penyelesaian masalah yang ada, hasil dari tahap ini merupakan data kuantitatif dan hasil observasi *benchmark* terhadap kompetitor untuk memahami bagaimana kompetitor menyelesaikan permasalahan yang sama.

Data kuesioner tersebut akan diolah menjadi grafik menggunakan Google Spreadsheet, pembuatan grafik tersebut berdasarkan penilaian skala likert berdasarkan hasil responden yang didapat. Grafik tersebut akan memvisualisasikan data untuk menentukan kebutuhan pengguna sesuai pertanyaan.

### **3.1.3 Studi Literatur**

Pada tahapan Studi Literatur, peneliti akan mencari dan meninjau penelitian terkait topik yang sama. Hal itu bertujuan untuk mencari teori-teori yang relevan dengan penelitian ini, dengan begitu informasi yang didapatkan dari pustaka yang ada dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian ini. Pustaka yang digunakan dalam pengkajian studi literatur ini antara lain seperti jurnal ilmiah, teori,

ataupun skripsi yang nantinya akan menghasilkan landasan teori dari penelitian terkait.

#### **3.1.4 Pembuatan *User Flow***

Pembuatan *user flow* ini adalah tahapan yang dilakukan untuk menentukan alur pengguna atau tahapan pemakaian pengguna dalam penyelesaian sebuah *task* dalam sebuah sistem aplikasi. Dalam pengembangan *user flow* ini merupakan sebuah penerapan metode *user centered design*, yang dimana *flow* yang akan dikembangkan berdasar pada kebutuhan pengguna dalam melakukan interaksi dengan sistem. Pada pembuatan *user flow* ini, peneliti akan membuat rancangan ulang sebuah skenario tahapan pada fitur-fitur ataupun *task* yang menjadi *issue* pada aplikasi Privat Al Faiz. Skenario yang dibuat ini diharapkan dapat memberikan kesan intuitif dan lebih interaktif dengan pengguna sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi ini, maka dari itu penggunaan metode *user centered design* akan sangat tepat untuk penelitian ini.

#### **3.1.5 Perancangan *Wireframe* dan *Mockup***

Tahapan perancangan *wireframe* dan *mockup* merupakan tahap yang paling penting pada pengembangan aplikasi Privat Al Faiz. Tahap ini merupakan sebuah kerangka desain awal bagaimana sebuah desain antarmuka dikembangkan. Pada tahapan ini pengembangan akan berdasarkan sebuah data yang telah didapatkan dan *benchmark* pada kompetitor. Pengembangan desain visual ini akan bertahap dimulai dengan *wireframe* yang merupakan sebuah sketsa kerangka awal yang tidak begitu mementingkan sebuah elemen visual, pada tahap ini hal terpenting adalah sebuah tata letak sebuah fungsi ataupun elemen. Sebuah kerangka tersebut akan dikembangkan lagi untuk implementasi warna, efek visual, tipografi yang akan menghasilkan sebuah *mockup*. *Mockup* merupakan sebuah desain visual yang lebih detail dan memiliki estetika dalam antarmuka pengguna, *mockup* ini juga disebut sebuah *wireframe high-fidelity*. Dengan membuat kerangka dengan baik sesuai kebutuhan dan *user flow*, diharapkan dapat mengidentifikasi masalah potensial, dan mampu mendapatkan umpan balik dari pengguna.

#### **3.1.6 Pembuatan *Prototype***

Tahapan selanjutnya dari proses pembuatan *wireframe* adalah pengembangan *prototype*. *Prototype* dibuat untuk menguji sebuah desain visual

terkait fitur yang sedang dikembangkan bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terkait hasil pengembangan desain visual yang disesuaikan dengan *user flow* yang ada. Pengembangan *prototype* berdasarkan pada *wireframe* yang sebelumnya telah dibuat, dari *wireframe* tersebut akan dihubungkan dengan animasi dan aksi pemicu tertentu. Pembuatan keseluruhan *wireframe* hingga *prototype* ini akan menggunakan aplikasi desain visual Figma. Alur pengembangan *prototype* ini akan sesuai dengan *user flow* yang telah dibuat untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang optimal sesuai kebutuhan pengguna. *Prototype* ini akan membantu peneliti untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna dengan pengujian *prototype* yang diberikan oleh peneliti. Selain menguji *prototype*, pada tahap ini akan terlihat sebuah iterasi alur pengguna yang kurang tepat sehingga pengujian pengguna ini mampu mengevaluasi kinerja dan efektivitas *prototype*.

### **3.1.7 Pengujian *Prototype***

Tahap ini akan menguji dan mengevaluasi *prototype* dari sebuah pengembangan produk aplikasi Privat Al Faiz yang mengacu pada kebutuhan pengguna. Pengujian ini akan memastikan bahwa desain produk yang telah dikembangkan dapat menjawab kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik serta dapat digunakan dengan mudah. Pengujian *prototype* ini akan memiliki skenario atau *task* tertentu berdasarkan fitur atau fungsi yang digunakan. Pengguna akan berusaha menyelesaikan skenario atau *task* tanpa panduan atau demonstrasi dari penulis, hal ini akan memicu bagaimana pengguna berkomunikasi langsung dengan sebuah aplikasi secara natural. Parameter pengujian ini akan menggunakan metode penilaian *System Usability Scale (SUS)*, sebuah metode yang mengajak langsung pengguna aplikasi untuk mencoba *prototype* yang telah dikembangkan. Dari data tersebut akan dikembangkan ulang sebuah *prototype* baru yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan pengembangan dan perancangan ulang dari sistem yang sudah ada yaitu Privat Al Faiz sebuah web aplikasi *e-learning* dari lembaga bimbingan belajar Privat Al Faiz. Lebih lanjut penelitian ini akan menganalisa

kekurangan sistem yang sudah digunakan oleh pengguna, dan akan dilakukan perancangan ulang untuk menjawab kekurangan yang dibutuhkan pengguna secara kuantitatif berdasarkan survei kuesioner data yang didapat. Dengan lingkup penelitian tersebut maka jenis penelitian ini merupakan penelitian *design research* kuantitatif. Pada penelitian ini, penulis akan berfokus untuk merancang ulang *user interface* aplikasi web Privat Al Faiz untuk menjawab kebutuhan pengguna yang didasarkan pada studi pengguna sebelumnya.

### **3.3 Metode Analisis**

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif akan digunakan untuk survei *online* kuesioner, dimana akan didapatkan informasi berupa data statistik yang kemudian diolah menjadi daftar prioritas kebutuhan pengguna. Survei menggunakan *online* kuesioner tersebut juga akan digunakan untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna setelah proses pengembangan dilakukan.

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Tahapan pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan metode *online* kuesioner. Metode ini merupakan penyebaran kuesioner secara *online* yang ditujukan kepada pengguna Aplikasi Privat Al Faiz yang berisi terkait pertanyaan penilaian yang telah memiliki indikator dengan penilaian berskala 1-5 untuk menentukan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Penyebaran *online* kuesioner ini untuk mengetahui kebutuhan, informasi terkait preferensi, harapan pengguna terhadap sebuah produk yang nantinya data tersebut mampu mengidentifikasi masalah utama dari sebuah kebutuhan pengguna. Penilaian dari data tersebut menggunakan indikator berskala 1-5 dimana nilai 1 diberikan untuk kurang puas dan 5 untuk sangat puas. Indikator ini akan memiliki pertanyaan pada setiap alur penggunaan dan fitur dari aplikasi Privat Al Faiz dan juga pengujian *prototype*.

Pengolahan data kuesioner yang didapat akan diolah berdasarkan nilai skala likert yang diberikan, dan diubah menjadi bentuk grafik berdasarkan penilaian pengguna. Pertanyaan yang digunakan merupakan pertanyaan yang menyangkut kebutuhan pengguna terhadap suatu fitur maupun pemahaman pengguna terhadap

laman tertentu. Pengolahan data menjadi grafik akan menggunakan Google Spreadsheet sebagaimana kuesioner yang dibuat langsung terintegrasi secara aktual dan originalitas data yang terjaga sehingga peneliti dapat memahami kebutuhan pengguna secara tepat.

### **3.5 Implementasi dan Evaluasi**

Perancangan ulang aplikasi Privat Al Faiz versi Web ataupun *Mobile Playstore* akan menggunakan metode *User Centered Design*, yang mana perancangan ulang aplikasi ini akan berfokus untuk menjawab kebutuhan pengguna. Hasil rancangan ini akan sampai pada tahap *prototype* yang siap diujikan dan digunakan secara statis. *Prototype* ini nantinya akan diujikan untuk dievaluasi sesuai tujuan yang dibutuhkan pengguna. Evaluasi ini akan menggunakan metode *Usability Testing* yang mana pada evaluasi ini akan mengajak perwakilan pengguna dari Privat Al Faiz.

### **3.6 Metode Pengujian**

Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian pada *prototype* yang telah dirancang oleh peneliti mengikuti kebutuhan pengguna berdasarkan *research* yang dilakukan. Pengujian ini akan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang akan melibatkan pengguna dari aplikasi Privat Al Faiz secara langsung, dalam pengujian ini peneliti akan mengobservasi bagaimana kebiasaan dan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi tersebut berdasarkan skenario yang diberikan, juga pengguna akan diminta mengisi sebuah kuesioner terkait penilaian *prototype* yang baru dirancang. *SUS* merupakan sebuah metode pengujian yang membantu peneliti untuk mengetahui apakah hasil rancangan *prototype* telah dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah[5]. Hasil dari pengujian ini akan menjadi penilaian dan landasan dalam hal penyempurnaan fitur yang di *redesign*.

### **3.7 Lingkungan Pengembangan**

Pada pengembangan ini akan dilakukan secara *online*, peneliti akan mengembangkan aplikasi Privat Al Faiz di kediaman peneliti di Grand Kelapa Dua, Kelurahan Pasir Gunung Selatan RT 003 RW 007, Kecamatan Cimanggis, Depok,

Jawa Barat. Pengembangan ini akan memiliki relasi secara langsung dengan pengguna yang berada di Kota Metro Provinsi Lampung.

### 3.8 Alat Penelitian

Selama penelitian ini akan ada alat yang akan digunakan untuk menunjang proses penelitian ini, antara lain:

1. Macbook Pro 2012 (13 inch)
  - a. Processor : 2,5 Ghz Dual-Core Intel Core i5
  - b. Memory : 8 GB 1600 MHz DDR3, SSD 240 GB, HDD 500 GB
  - c. System OS : macOS Catalina Version 10.15.17
2. Figma  
Figma merupakan *tool* yang akan digunakan peneliti untuk membuat desain rancangan aplikasi hingga sampai tahap *prototype*.
3. Google Drive  
Digunakan untuk penyimpanan dokumen dan aset desain serta pembuatan form *online* kuesioner.
4. Google Docs  
Aplikasi ini merupakan *tool* yang akan digunakan untuk menyusun penelitian ini.
5. Google Chrome  
Peneliti akan menggunakan Chrome sebagai *search engine* untuk mencari berbagai data referensi dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.
6. Google Scholar  
Digunakan oleh penulis untuk mengakses informasi terkait penelitian sebelumnya seperti skripsi, jurnal, maupun artikel yang berhubungan dengan penelitian ini.

## BAB IV

### HASIL STUDI PENGGUNA DAN IMPLEMENTASI PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE

#### 4.1 Studi Pengguna

Studi pengguna yang dilakukan peneliti bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna menggunakan aplikasi Privat Al Faiz dan apa kebutuhan dan permasalahan pengguna selama mengoperasikan web dan juga *mobile e-learning* Privat Al Faiz.

##### 4.1.1 Rancangan Pengumpulan Data Pengguna

Studi pengguna dalam penelitian ini akan menggunakan pengumpulan data dengan metode kuantitatif yang diterapkan pada formulir pertanyaan yang disebut kuesioner. Pengumpulan data tersebut akan dilakukan secara *online* sehingga dapat mencakup banyak pengguna tanpa terkendala oleh waktu. Penyebaran kuesioner tersebut akan menyasar pada pengguna siswa Privat Al Faiz dan juga pengguna *e-learning* pesaing lainnya, hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui bagaimana Privat Al Faiz dapat dikembangkan hingga mampu bersaing dengan kompetitor.

Kuesioner tersebut akan memuat pertanyaan mengenai tampilan, serta alur penggunaan sistem yang selama ini pengguna lakukan. Hal tersebut akan mendukung permasalahan terhadap kebutuhan tampilan dan juga pengalaman pengguna untuk diperbarui sesuai kebutuhan pengguna. Pengguna utama dari Privat Al Faiz ini adalah anak SMA ataupun siswa yang menyiapkan jenjang pendidikan ke universitas atau kedinasan dengan usia antara 17 sampai 21 tahun.

##### 4.1.2 Hasil Studi Pengguna

Pada kuesioner yang telah disebar secara *online*, terdapat 56 responden yang mana di isi oleh 27 responden telah lulus SMA/K dan 29 masih bersekolah SMA/K sederajat. Responden ini adalah pengguna *e-learning* yang dapat mewakili siswa pengguna *e-learning* dalam pengisian kuesioner pada penelitian ini. Teknik pemilihan sampel responden ini merupakan *Purposive Sampling* dimana peneliti mengambil data sampel berdasarkan kriteria tertentu seperti umur 17-21 tahun dan juga pengguna *e-learning* Privat Al Faiz.

Pengolahan data kuesioner ini akan menggunakan aplikasi Google Spreadsheet, yang diubah menjadi tampilan *chart* dengan perhitungan skala likert. Penilaian yang diberikan akan pada nilai yang telah diberi oleh pengguna melalui kuesioner. Berdasarkan penilaian skala likert yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

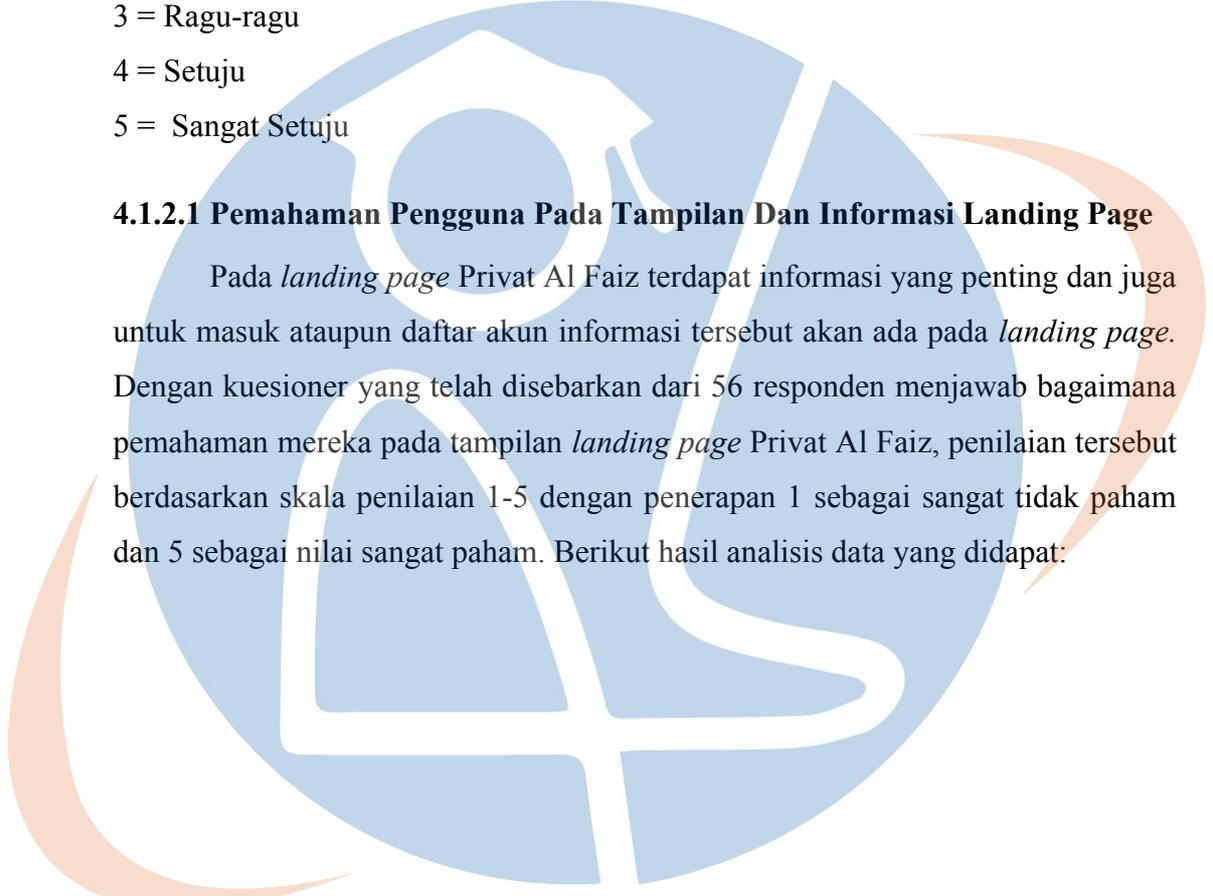
3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

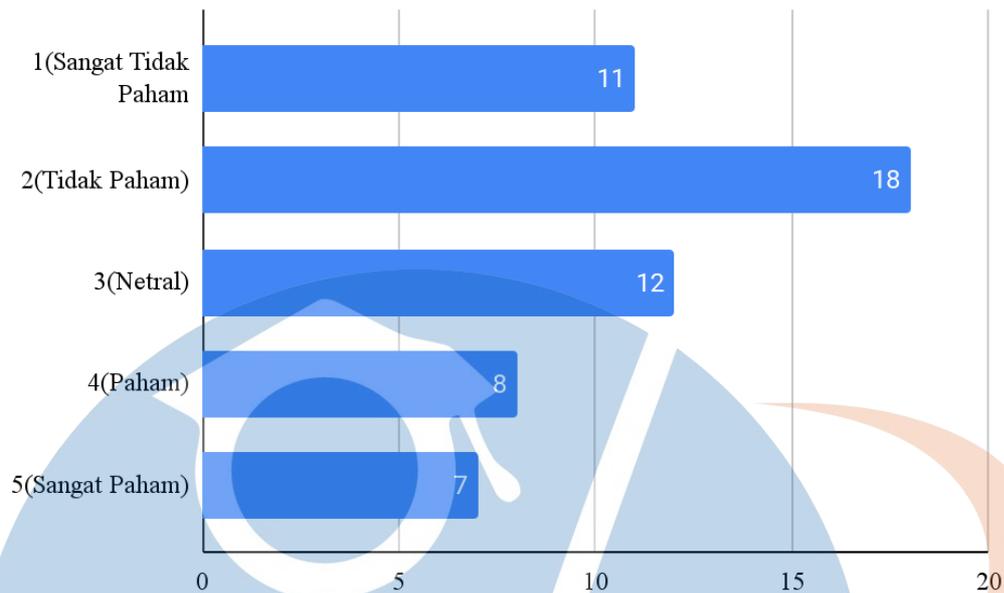
#### **4.1.2.1 Pemahaman Pengguna Pada Tampilan Dan Informasi Landing Page**

Pada *landing page* Privat Al Faiz terdapat informasi yang penting dan juga untuk masuk ataupun daftar akun informasi tersebut akan ada pada *landing page*. Dengan kuesioner yang telah disebar dari 56 responden menjawab bagaimana pemahaman mereka pada tampilan *landing page* Privat Al Faiz, penilaian tersebut berdasarkan skala penilaian 1-5 dengan penerapan 1 sebagai sangat tidak paham dan 5 sebagai nilai sangat paham. Berikut hasil analisis data yang didapat:



STT - NF

Seberapa paham Anda dengan tampilan Landing Page Privat Al Faiz?



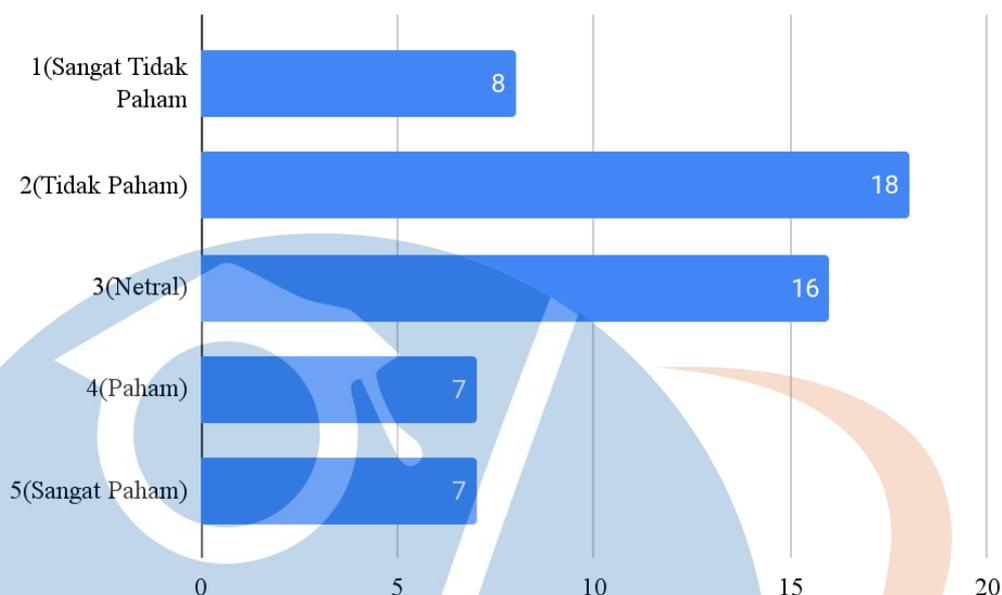
**Gambar 4.1. Pemahaman Tampilan Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut dapat dipahami bahwa dari 54 (100%) responden yang menilai tampilan dari *landing page* Privat Al Faiz sulit untuk dipahami sebanyak 29 (51,8%) responden dan sisa diantaranya menganggap paham 15 (26,8%) responden dan 12 (21,4%) responden bersifat netral. Dari data tersebut terdapat perbedaan penilaian yang sangat signifikan, dimana sebanyak 51,8% pengguna menilai *landing page* memiliki tampilan yang sulit dipahami. Dapat disimpulkan bahwa susunan tampilan *landing page* Privat Al Faiz memerlukan perubahan.

Tampilan yang sulit dipahami dapat mempengaruhi bagaimana pengguna memahami informasi yang terdapat pada *landing page* tersebut. Karena sebuah tampilan menentukan bagaimana penyampaian informasi yang baik untuk pengguna. Hal tersebut didukung dengan data berikut:

Seberapa paham Anda dengan informasi pada Landing Page Privat Al Faiz?



**Gambar 4.2. Pemahaman Informasi Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut dapat diketahui bahwa dengan tampilan yang sulit dipahami, mempengaruhi pemahaman pengguna terhadap informasi. Sebanyak 26 (46,4%) responden tidak dapat memahami informasi dengan baik, hal ini berbanding jauh daripada 14 (25%) responden yang dapat memahami informasi yang ada. Sebagaimana 16 (28,6%) responden memilih netral. Dengan data responden yang dominan tidak memahami informasi pada *landing page* maka dapat disimpulkan dengan kedua data diatas, *landing page* Privat Al Faiz perlu adanya perubahan desain pada tampilan agar dapat memberikan informasi yang tepat.

#### 4.1.2.2 Kemudahan Pengguna Dalam Melakukan Login Dan Daftar

Analisis data pengguna dalam melakukan *login* dan daftar akun di *e-learning* Privat Al Faiz didapat melalui pertanyaan kuesioner. Pengguna menilai 1-5 dengan penilaian 1 (sangat sulit) berskala sampai 5 (sangat mudah). Dari 56 (100%) responden menghasilkan data sebagai berikut:

Seberapa mudah Anda menemukan tombol untuk login/daftar pada halaman utama?



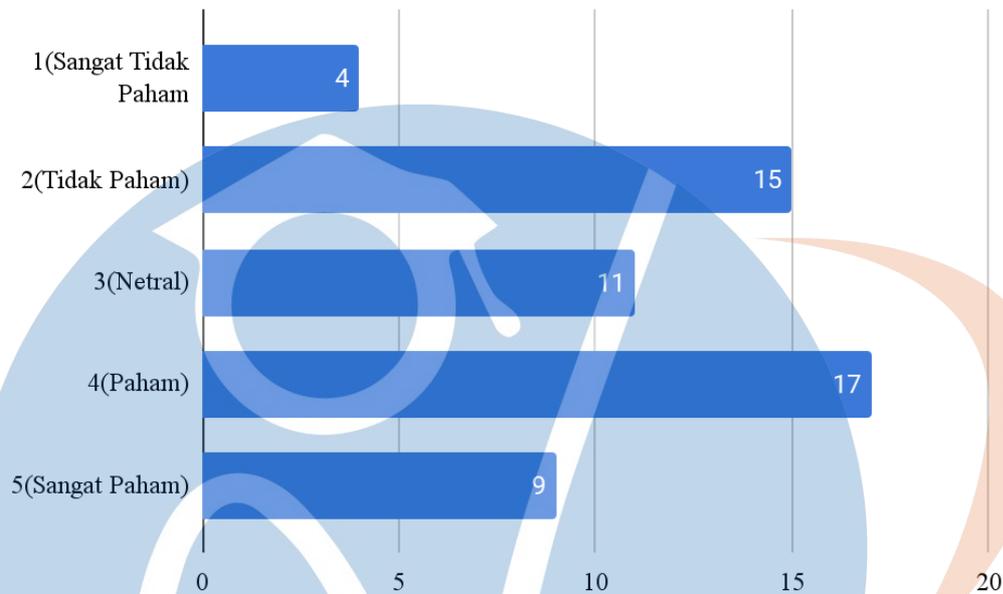
**Gambar 4.3. Menemukan Tombol Login/Daftar**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa 24 (42,8%) responden menyatakan kesulitan menemukan tombol *login/daftar* akun. Juga terdapat 16 (28,6%) responden menyatakan mudah untuk menemukan tombol *login/daftar*. Sebagaimana 16 (28,6%) bersifat netral. Berdasarkan data tersebut yang mana data dominan 42,8% menyatakan kesulitan menemukan tombol saat ingin *login/daftar*.

Untuk lebih mendukung data sebelumnya, ada analisis data lain yang mana data tersebut menghitung kemudahan pengguna saat proses *login* dan *daftar*, seperti berikut:

Seberapa paham Anda Bagaimana untuk melakukan Login ke Aplikasi?



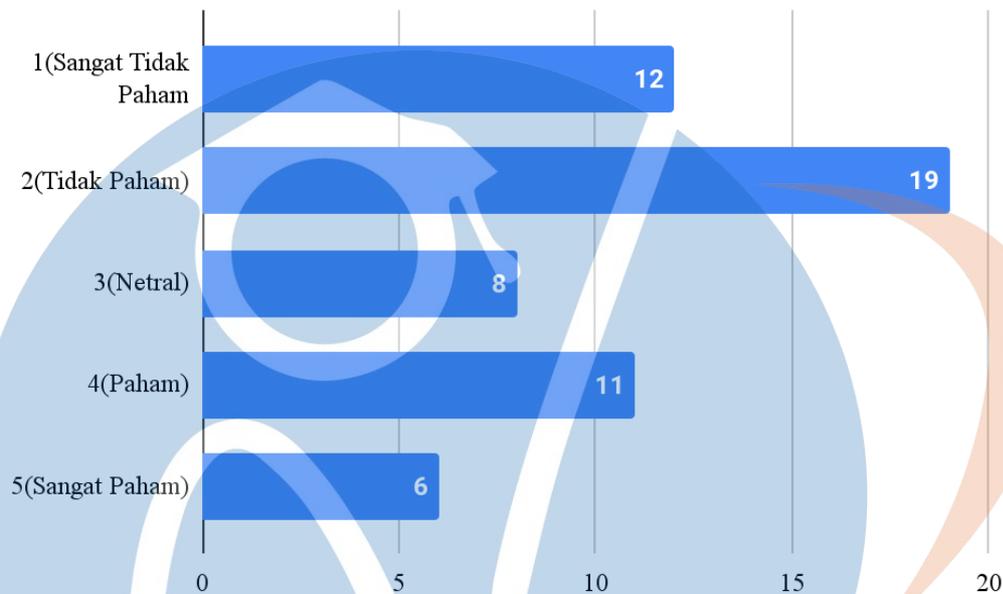
**Gambar 4.4. Pemahaman Proses Login**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar diatas terdapat data bagaimana pengalaman pengguna saat proses *login*, dari 56 (100%) responden terdapat 19 (33,9%) responden selama proses *login* mengalami kesulitan. Namun terdapat 26 (46,4%) responden menyatakan paham dan tidak mengalami kesulitan selama proses *login*, dan 11 (19,7%) responden netral. Dari data tersebut saat proses *login* dapat disimpulkan pada proses *login* tidak memerlukan perubahan informasi dan alur. Namun dikarenakan terdapat jumlah yang cukup banyak pengguna yang tidak memahami, dibutuhkan penelitian lanjutan untuk membedah hal tersebut.

Pada proses daftar, para pengguna relatif mengalami kesulitan. Hal tersebut berdasarkan data berikut:

Seberapa paham Anda Bagaimana untuk melakukan Daftar ke Aplikasi?



**Gambar 4.5. Pemahaman Pengguna Saat Daftar**

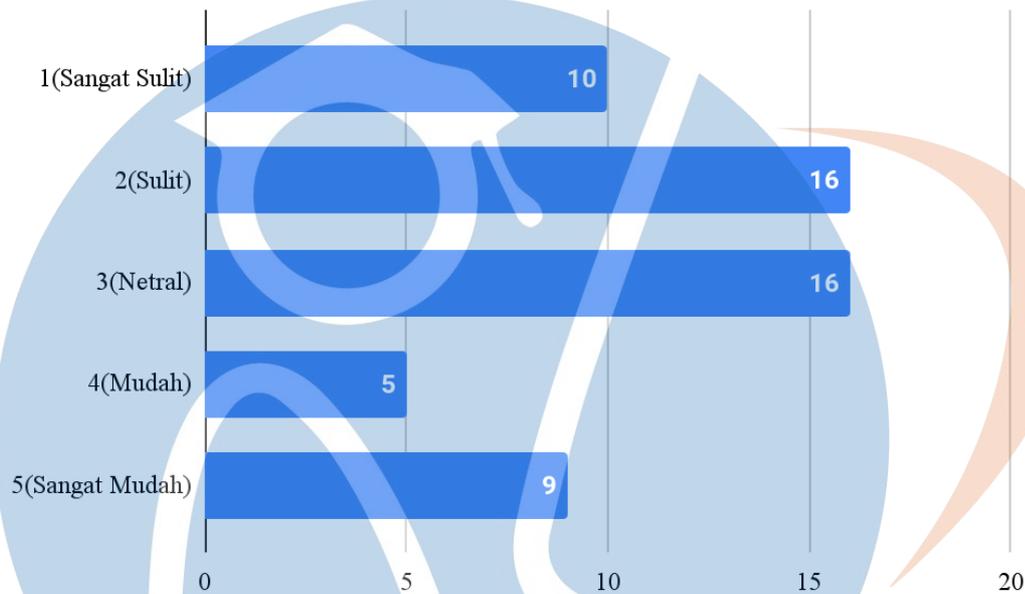
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dari gambar tersebut sebanyak 31 (55,4%) responden menyatakan kesulitan dalam proses daftar akun. Angka tersebut sangat dominan dibanding 17 (30,4%) yang menyatakan paham. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perubahan alur dan informasi pada proses daftar akun.

#### **4.1.2.3 Kemudahan Pengguna Dalam Mencari Paket Atau Materi**

Berikutnya merupakan analisis data terkait bagaimana pengguna mencari paket ataupun materi, hal ini merupakan indikasi bagaimana laman utama (*Home*) mampu memuat informasi yang baik dan dipahami pengguna. Analisis tersebut berdasarkan data berikut:

Seberapa mudah Anda menemukan materi belajar yang Anda butuhkan di Aplikasi tersebut?



**Gambar 4.6. Akses Paket dan Materi yang di Cari**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan gambar tersebut yang mana terdapat 56 (100%) responden pengguna Privat Al Faiz, 26 (46,4%) responden menyatakan kesulitan dalam menemukan paket ataupun materi yang mereka cari. Sebanyak 14 (25%) merasa mudah menemukan, 16 (28,6%) menyatakan netral. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna Privat Al Faiz merasa kesulitan dalam mencari paket ataupun materi yang mereka butuhkan. Hal ini dapat menjadi sebuah nilai indikator bahwa pada laman utama (*Home*) membutuhkan adanya perancangan ulang desain yang mana pengguna dapat mengakses paket belajar dengan mudah.

#### 4.1.2.4 Proses Pembelian Paket Belajar

Berikut adalah lanjutan pertanyaan sebelumnya, dengan akses mencari paket yang susah juga berdampak pada informasi paket yang akan dibeli. Kurangnya informasi pada paket yang akan dibeli membuat pengguna Privat Al Faiz kesulitan dalam menentukan kebutuhan pengguna. Hal tersebut berdasarkan data yang diisi oleh 56 pengguna sebagai responden penilaian kebutuhan pengguna. Berikut visualisasi data tersebut:

Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang paket atau layanan yang tersedia untuk dibeli?



**Gambar 4.7. Kemudahan Akses Informasi Paket**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan data tersebut dari 56 (100%) responden pengguna Privat Al Faiz, 26 (46,4%) merasa sulit menemukan informasi yang mereka butuhkan. Sebanyak 15 (26,8%) menyatakan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan, dan 15 (26,8%) netral. Dari data tersebut mayoritas pengguna merasa informasi sulit ditemukan pada paket yang akan dibeli, hal tersebut memerlukan perubahan tata letak informasi dan tambahan informasi yang dapat mendukung pengguna dalam menentukan paket yang akan dibeli.

Dalam proses pembelian juga memerlukan tahap pembayaran untuk menyelesaikan proses tersebut. Proses pembayaran juga mencakup bagaimana pengguna memilih metode pembayaran, informasi detail pembayaran, promo, dan melakukan pembayaran. Terdapat data yang dapat menilai proses tersebut, yang mana data tersebut divisualisasikan sebagai berikut:

Apakah proses pembelian (memilih paket, memasukkan detail pembayaran, dll.) mudah diikuti?



**Gambar 4.8. Penilaian Proses Pembelian**

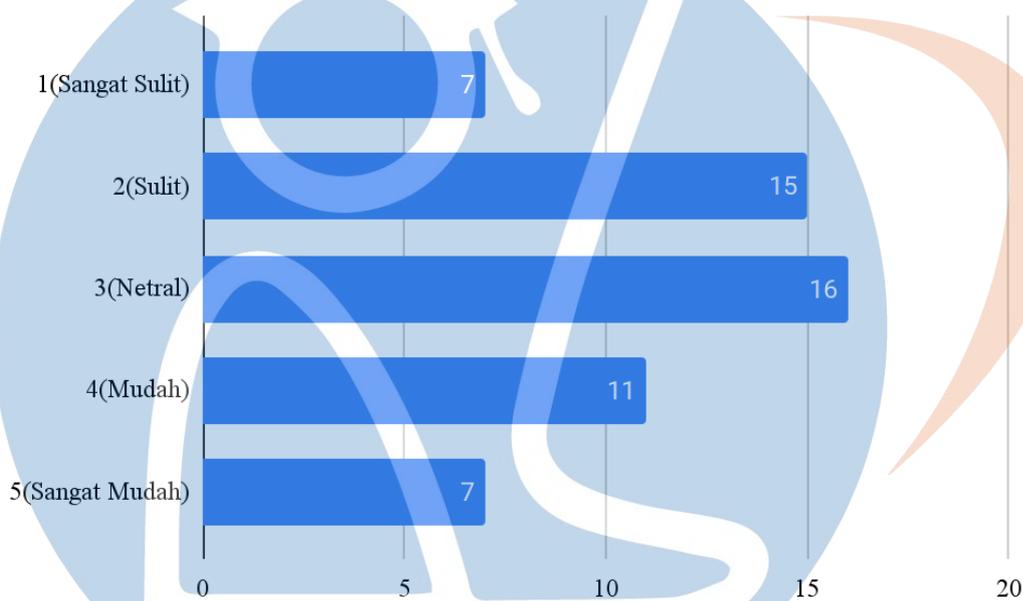
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut pengguna Privat Al Faiz menilai 25 (44,7%) responden menyatakan proses pembelian sulit untuk di pahami. 16 (28,5%) responden merasa mudah untuk mengikuti proses pembelian, 15 (26,8%) responden netral. Dari data tersebut mayoritas pengguna Privat Al Faiz merasa sulit untuk melakukan proses pembelian dari awal hingga akhir. Hal tersebut menjadi indikator bahwa proses pembelian perlu adanya perubahan alur dan tampilan yang mampu mendukung pengguna lebih memahami proses tersebut dengan mudah.

#### 4.1.2.5 Pengalaman Pengguna Mengakses Materi Video Belajar

Kemudahan akses pengguna terhadap paket belajar yang telah dibeli juga membutuhkan akses yang mudah, sehingga para pengguna Privat Al Faiz cukup nyaman untuk belajar menggunakan aplikasi Privat Al Faiz. Mengutamakan pengalaman pengguna, peneliti mendapatkan data yang menjadi indikator dimana data ini didapat dari responden pengguna Privat Al Faiz, sebagai berikut:

Seberapa mudah Anda menemukan video pembelajaran yang Anda cari?



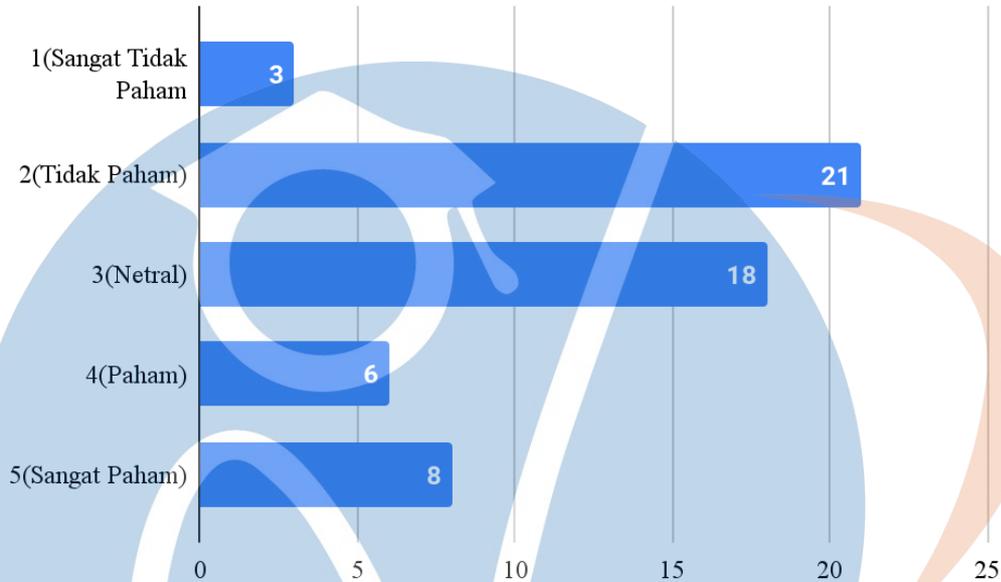
**Gambar 4.9. Akses Video Belajar Pengguna**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut 56 (100%) responden yang merupakan pengguna Privat Al Faiz, 22 (39,3%) responden menyatakan kesulitan untuk menemukan materi belajar. 18 (32,2%) responden menilai cukup mudah, sedangkan 16 (28,5%) responden netral. Dari data diatas terdapat sedikit perbedaan nilai, namun angka yang menilai sulit untuk mengakses cukup dominan. Maka dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa akses untuk mencari materi ataupun video belajar pengguna tidak cukup mudah, bahkan tergolong sulit. Hal tersebut memerlukan adanya perubahan yang dapat memudahkan pengguna dalam penggunaan aplikasi, perubahan dalam segi tampilan ataupun informasi.

Tidak hanya pada akses, tampilan *user interface* juga menentukan bagaimana pengalaman pengguna selama menggunakan fitur tersebut. Terdapat penilaian pada tampilan laman video belajar, sebagai berikut:

Apakah tampilan pembelajaran video nyaman untuk digunakan?



**Gambar 4.10. Nilai Tampilan Laman Video Belajar**

Sumber: Dokumentasi pribadi

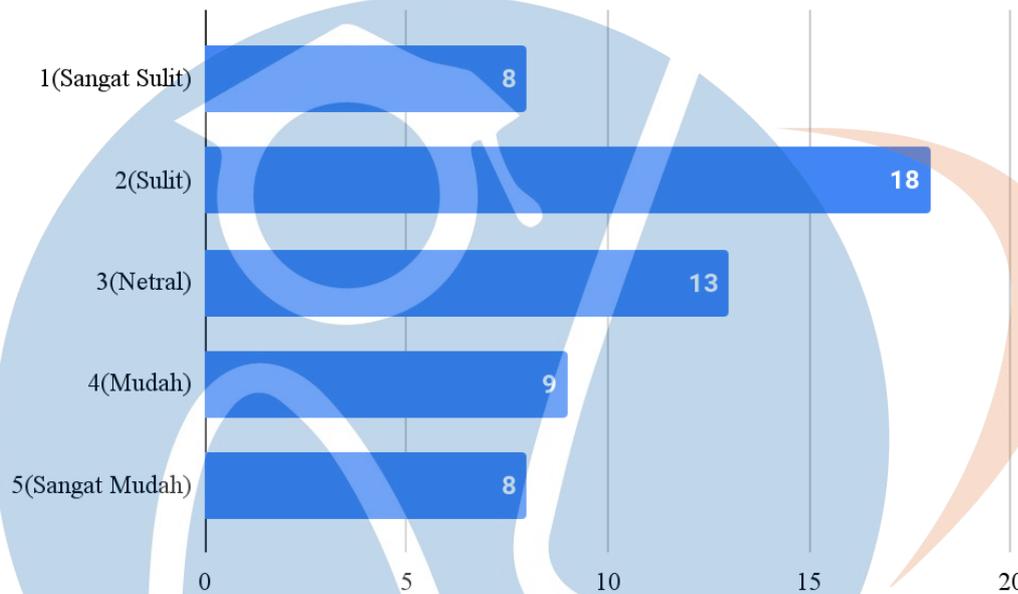
Pada gambar tersebut terdapat data 56 (100%) responden pengguna Privat Al Faiz yang menilai tampilan video belajar. Sesuai data tersebut terdapat 24 (42,9%) responden menilai tidak paham dengan tampilan yang ada pada aplikasi tersebut, 14 (25%) menyatakan paham, dan 18 (32,1%) responden netral. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada tampilan video belajar, mayoritas pengguna sebanyak 42,9% tidak paham dengan tampilan tersebut. Maka dibutuhkan *redesign* pada tampilan tersebut sehingga pengguna nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut.

#### 4.1.2.6 Pengalaman Pengguna Ujian Tryout

Pembelajaran juga dilatih dengan latihan soal, pada Privat Al Faiz juga tersedia paket ujian tryout untuk mengasah kemampuan siswa. Oleh sebab itu ujian

tryout merupakan fitur yang akan sering digunakan oleh pengguna. Penilaian pengalaman berikut meliputi penilaian keseluruhan, seperti akses, tampilan, dan pengalaman keseluruhan. Pada data berikut akan disajikan dengan penilaian yang menjadi satu, sebagai berikut:

Seberapa mudah Anda memahami latihan tryout yang Anda butuhkan?



**Gambar 4.11. Pengalaman Ujian Tryout**

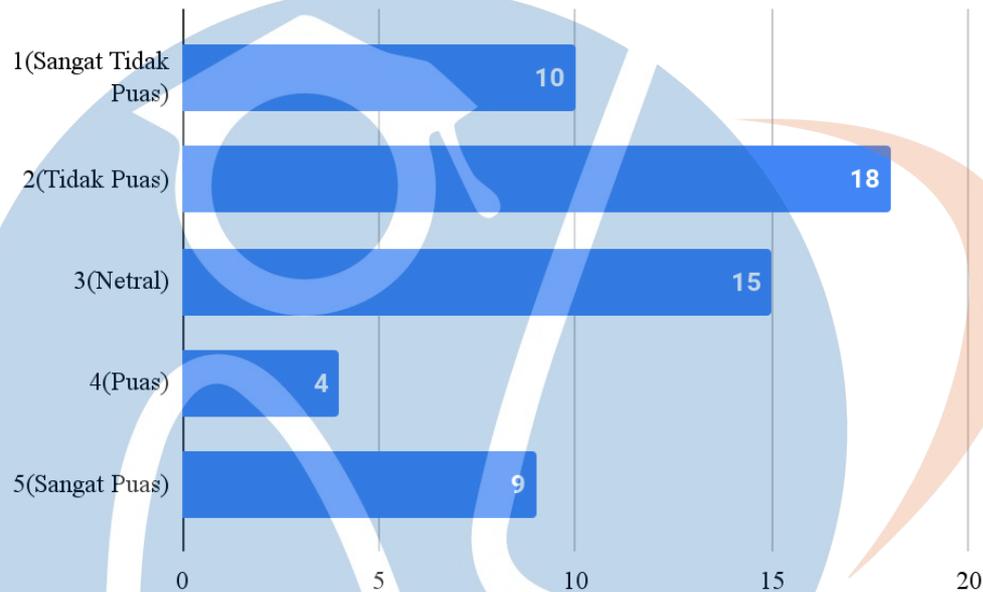
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan penilaian pengguna sebanyak 56 (100%) responden, 26 (46,4%) responden menyatakan pengalaman pengguna fitur ujian tryout yang cukup sulit untuk digunakan dan dipahami, 17 (30,4%) responden menilai cukup mudah untuk menggunakan fitur tersebut, 13 (23,2%) responden netral. Pada data tersebut nilai pengalaman pengguna sangatlah buruk, dapat disimpulkan bahwa fitur ujian tryout perlu adanya *redesign* tampilan maupun alur yang dapat memudahkan pengguna.

#### 4.1.2.7 Kepuasan Pengguna dan Daya Saing Terhadap Kompetitor

Dari beberapa faktor penilaian sebelumnya dapat mempengaruhi kepuasan pengguna secara keseluruhan dan menurunkan daya saing Privat Al Faiz terhadap kompetitor. Hal tersebut akan didukung oleh data berikut:

Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan platform ini?

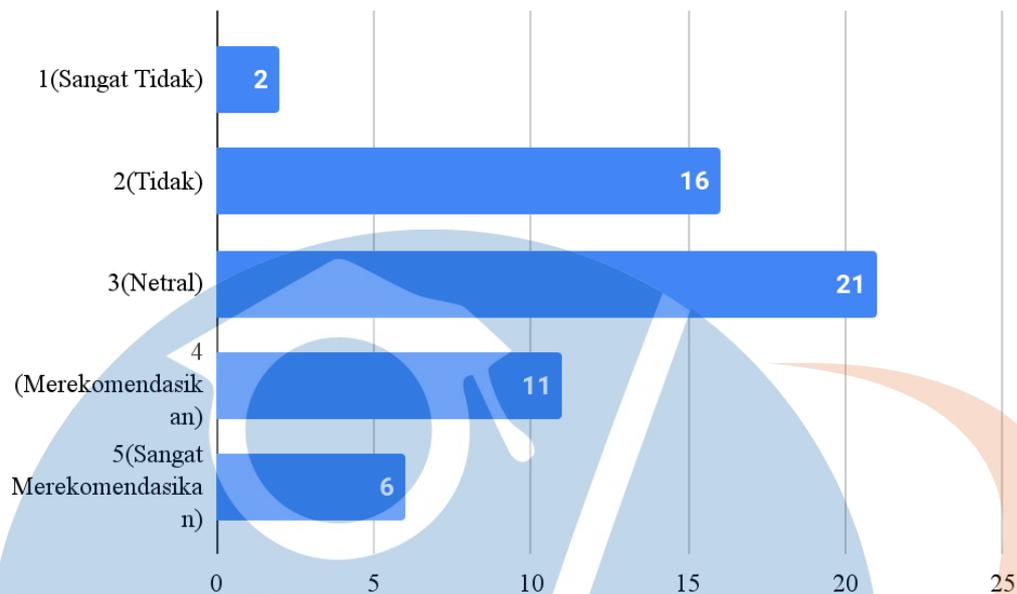


**Gambar 4.12. Kepuasan Pengguna**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut, kepuasan pengguna dari total 56 (100%) pengguna sebanyak 28 (50%) responden menyatakan tidak puas terhadap aplikasi Privat Al Faiz, yang sangat berbanding jauh dengan 13 (23,2%) menyatakan puas. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman keseluruhan penggunaan aplikasi Privat Al Faiz sangatlah buruk, dan akan mempengaruhi tingkat daya saing terhadap kompetitor. Dengan data pendukung sebagai berikut:

Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan platform e-learning Privat Al Faiz kepada teman atau rekan Anda?



**Gambar 4.13. Apakah Direkomendasikan**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tersebut sebanyak 56 (100%) pengguna, 18 (32,2%) responden tidak akan merekomendasikan aplikasi tersebut. 17 (30,4%) responden menyatakan akan merekomendasikan aplikasi tersebut, 21 (37,4%) responden netral. Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap data tersebut, namun jika mengacu data sebelumnya hal tersebut sangat berpengaruh. Dapat disimpulkan bahwa tingkat daya saing Privat Al Faiz tidak cukup kuat terhadap kompetitor, maka dibutuhkan peningkatan fitur terhadap tampilan dan alur yang lebih mengedepankan kebutuhan pengguna.

#### 4.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna dan Perancangan Desain

Dengan data yang telah didapatkan, peneliti akan merancang sebuah *design* baru yang akan menjawab kebutuhan pengguna dan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Privat Al Faiz dengan *design* yang mengedepankan kebutuhan pengguna.

#### 4.2.1 Menentukan Kebutuhan Pengguna

Sebelum melakukan desain, peneliti akan menentukan kebutuhan spesifik pengguna dengan tabel menggunakan kode M-Nomor, M sebagai identifikasi kode masalah, dan nomor adalah urutan nomor masalah. Dari evaluasi kebutuhan pengguna sebelumnya ditentukan kebutuhan pengguna sebagai berikut:

Table 4.1. Kebutuhan Pengguna

Kode	Permasalahan
M1	Tampilan visual pada <i>landing page</i> kurang dapat dipahami tidak seperti web pada umumnya
M2	Informasi pada <i>landing page</i> kurang dapat dipahami dan kurang relevan dengan urutan <i>flow</i> pengguna
M3	Susah menemukan tombol <i>Login</i> /Daftar
M4	Terlalu banyak informasi yang dibutuhkan saat mendaftar membuat pengguna bingung, butuh tahap yang sederhana dan mudah
M5	Pencarian paket sangat sulit dan membingungkan karena tidak ada fitur cari ataupun filter
M6	Informasi yang ditampilkan pada setiap paket kurang lengkap, pengguna ingin mengetahui materi apa saja yang ada pada paket tersebut
M7	Proses pembelian sangat rumit, berganti halaman dan tidak menampilkan informasi apa yang akan dibeli membuat pengguna ragu
M8	Pencarian paket yang dimiliki pengguna cukup sulit karena pada laman tersebut tidak memiliki fitur pencarian ataupun filter yang dapat mengkategorikan
M9	Tampilan pada video belajar kurang interaktif, dan tidak adanya <i>playlist</i> sesuai urutan materi sehingga pengguna harus keluar laman untuk mengakses video lain
M10	Pengguna membutuhkan fitur penanda ( <i>mark flag</i> ) untuk menandai soal yang memiliki kesulitan
M11	Soal terjawab tidak memiliki perbedaan dengan soal yang belum terjawab sehingga pengguna merasa bingung dengan list soal yang ada

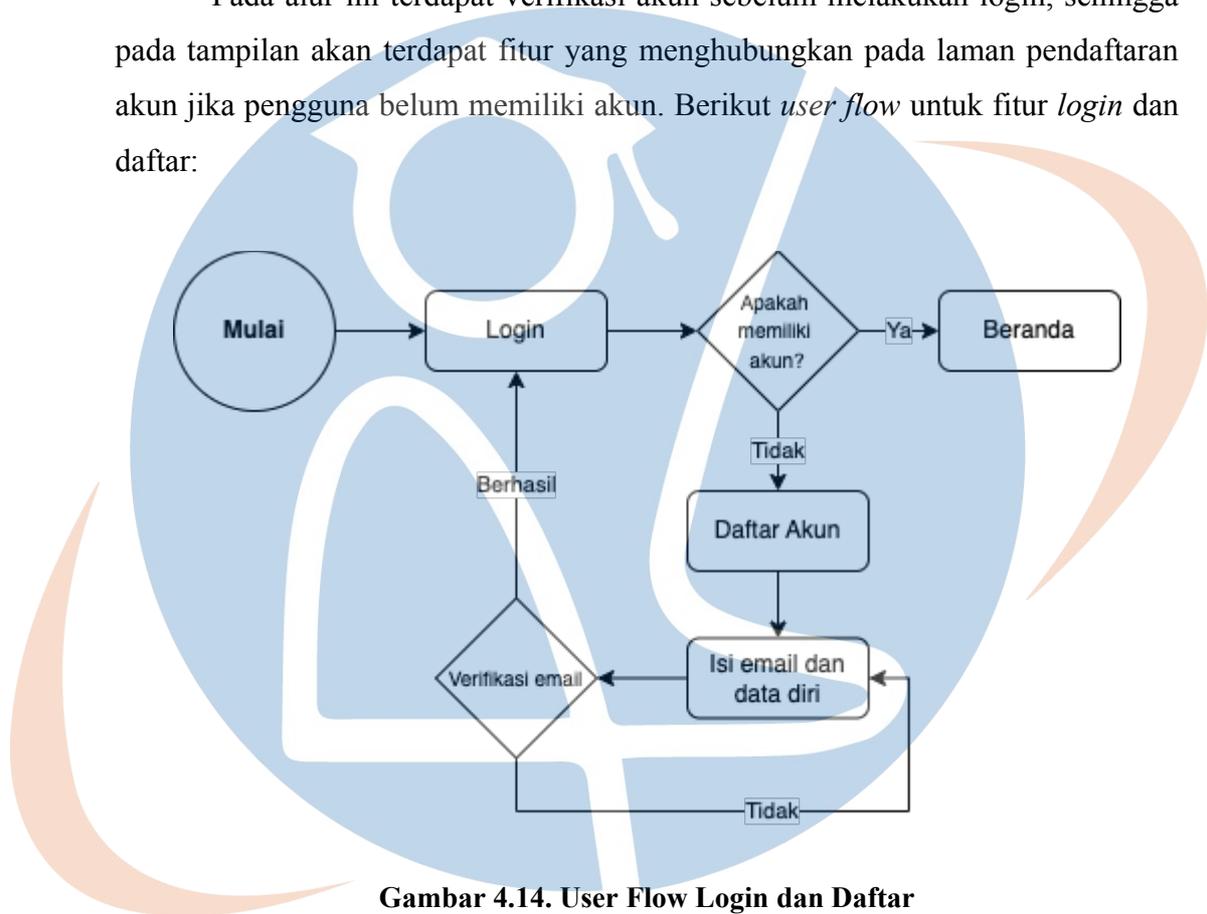
Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.2 Perancangan *User Flow*

Perancangan *user flow* dalam suatu sistem akan menentukan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna. Hal tersebut akan dapat mendefinisikan bagaimana bentuk tampilan yang dapat mendukung *user flow* tersebut.

##### 4.2.2.1 Alur *Login* dan *Daftar Akun*

Pada alur ini terdapat verifikasi akun sebelum melakukan login, sehingga pada tampilan akan terdapat fitur yang menghubungkan pada laman pendaftaran akun jika pengguna belum memiliki akun. Berikut *user flow* untuk fitur *login* dan *daftar*:

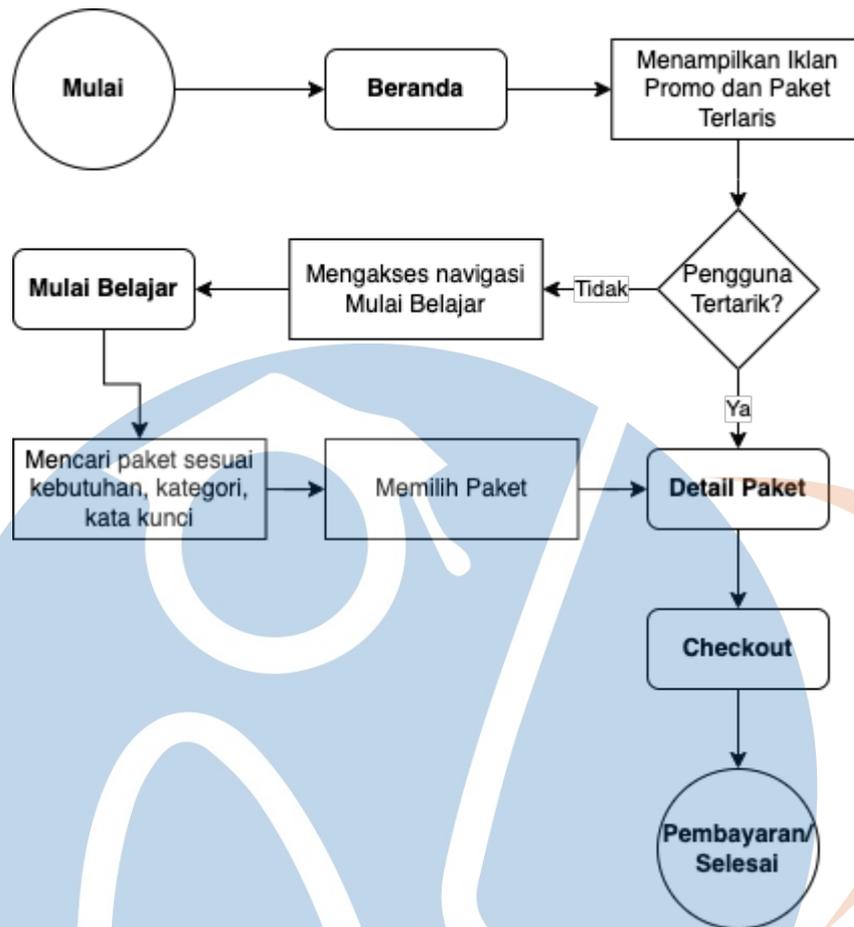


Gambar 4.14. User Flow Login dan Daftar

Sumber: Dokumentasi pribadi

##### 4.2.2.2 Alur *Pembelian*

Pada alur pembelian dalam pemilihan paket tidak dikategorikan dengan baik, bercampur sehingga informasi dan kebutuhan pengguna tidak dapat dispesifikan pada kebutuhan tertentu. Hal tersebut juga akan mempengaruhi daya beli pengguna terhadap paket belajar yang ada, dikarenakan informasi yang tidak terstruktur dengan baik. Berikut *user flow* pembelian:

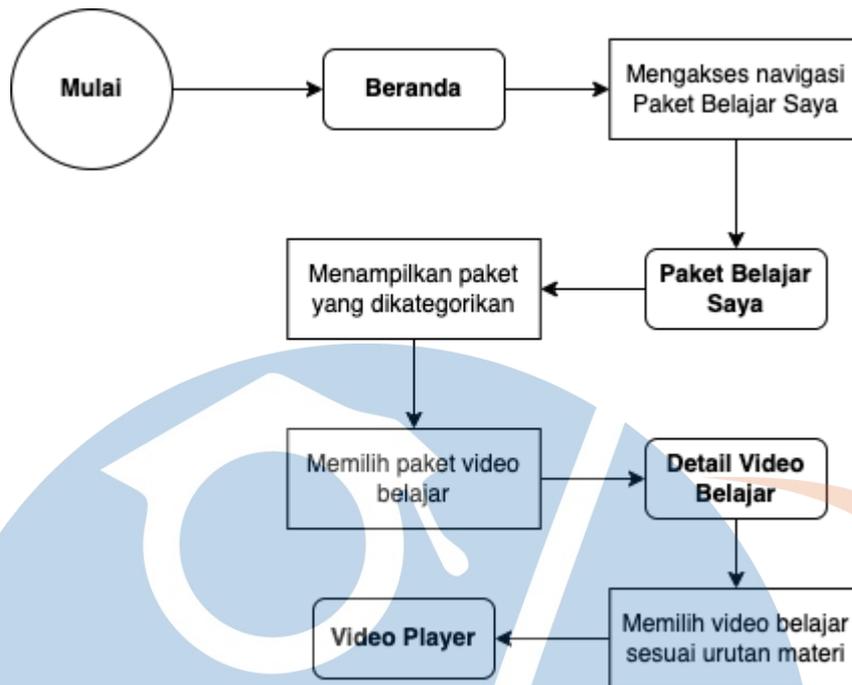


Gambar 4.15. User Flow Pembelian

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.2.3 Alur Akses Materi Video Belajar

Pada fitur video belajar, sama halnya dengan tampilan *card product* yang tidak terstruktur. Informasi yang tidak lengkap dan tidak sesuai kategori membuat pengguna kesulitan. Video belajar yang diakses pun disajikan per materi, jadi dalam 1 paket belajar terdapat 8 hingga 16 materi video belajar. Sehingga perlu adanya kategori ataupun filter yang mampu mengkategorikan dengan benar, berikut *user flow* video belajar:



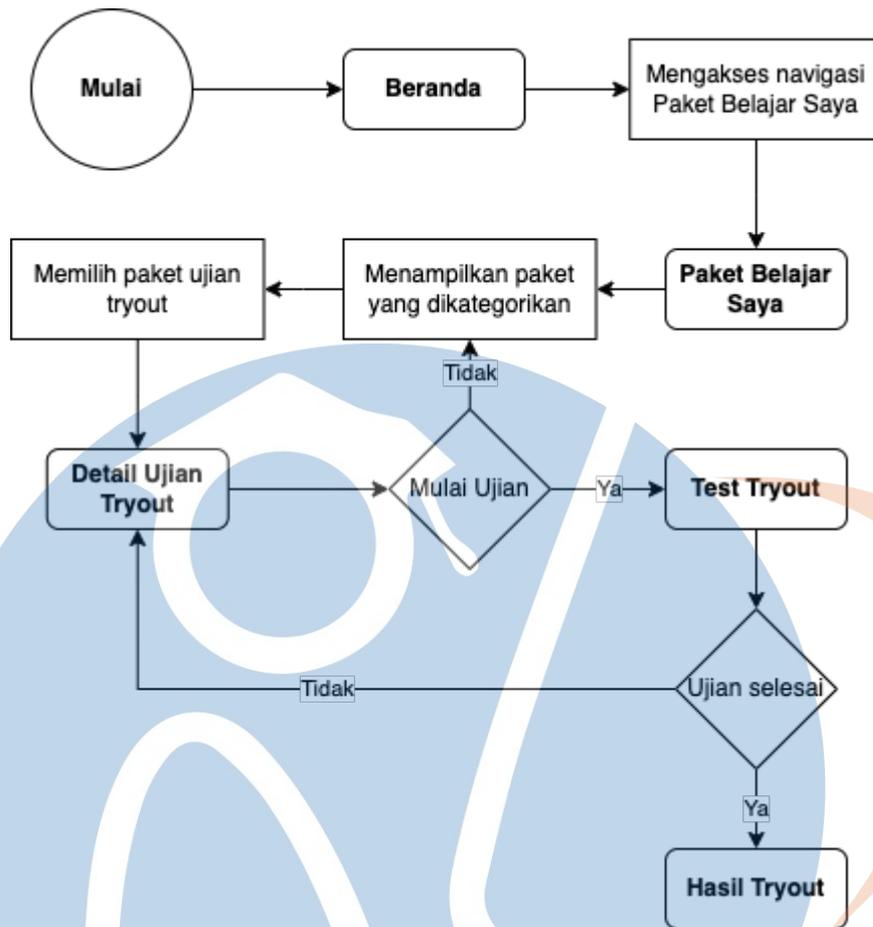
**Gambar 4.16. User Flow Video Belajar**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.2.4 Alur Ujian Tryout

Sama seperti *user flow* video belajar, namun terdapat *case* ketika pengguna memulai ujian dapat keluar sebelum selesai. Dalam hal tersebut ketika keluar maka ujian tersebut dianggap selesai, kebanyakan pengguna mengalami hal tersebut karena susahnya akses internet dan error yang membuat web Privat Al Faiz mengalami *force close*. Maka dibutuhkan alur baru yang dapat mengatasi terjadinya *worst case* tersebut, seperti berikut:

STT - NF



**Gambar 4.17. User Flow Ujian Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

### 4.2.3 Perancangan *User Interface*

Perancangan selanjutnya membuat tampilan *user interface* yang mendukung *user flow* yang telah dimaksimalkan. Perancangan ini merupakan hasil *benchmark* terhadap *e-learning* kompetitor.

#### 4.2.3.1 Peningkatan Tampilan *Landing Page*

Dengan data yang dimiliki, para pengguna dominan tidak memahami struktur tampilan dan juga informasi yang tersedia pada *landing page* Privat Al Faiz. Hal tersebut disebabkan pemilihan warna yang tidak kontras dan *layout* informasi yang tidak terstruktur dengan baik seperti web pada umumnya, untuk web yang dibentuk dalam waktu yang singkat sangat wajar hal tersebut terjadi. Untuk menjawab permasalahan pengguna M1, M2, dan M3 maka dibuatlah sebuah desain

baru. *Landing page* tersebut terdiri dari 12 bagian, yang ditampilkan sebagai berikut:



**Gambar 4.18. Jumbotron Landing Page**

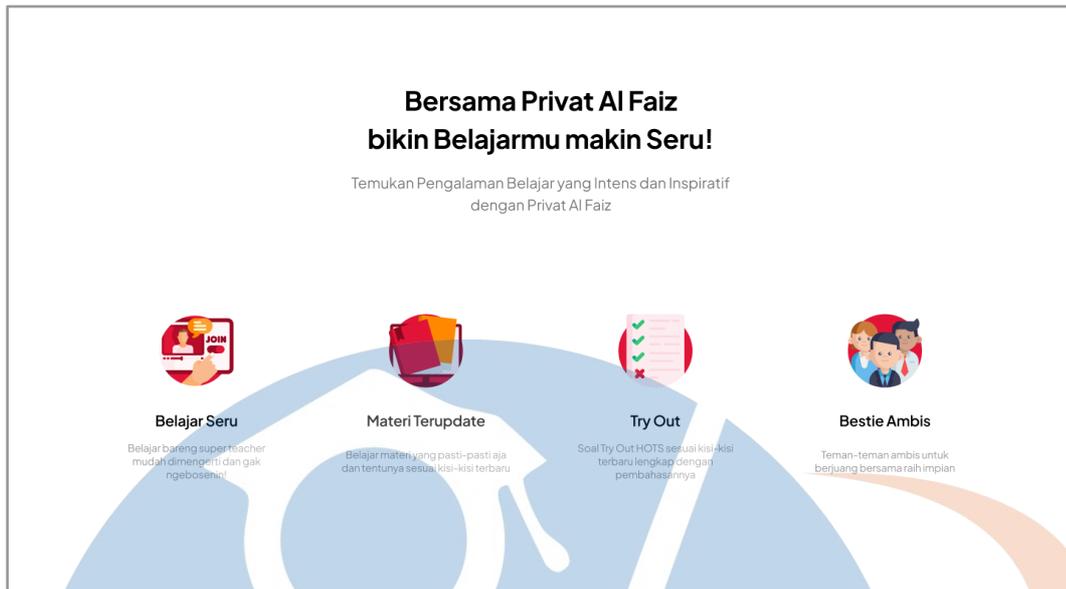
Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 4.19. Media Information Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF



**Gambar 4.20. USP Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



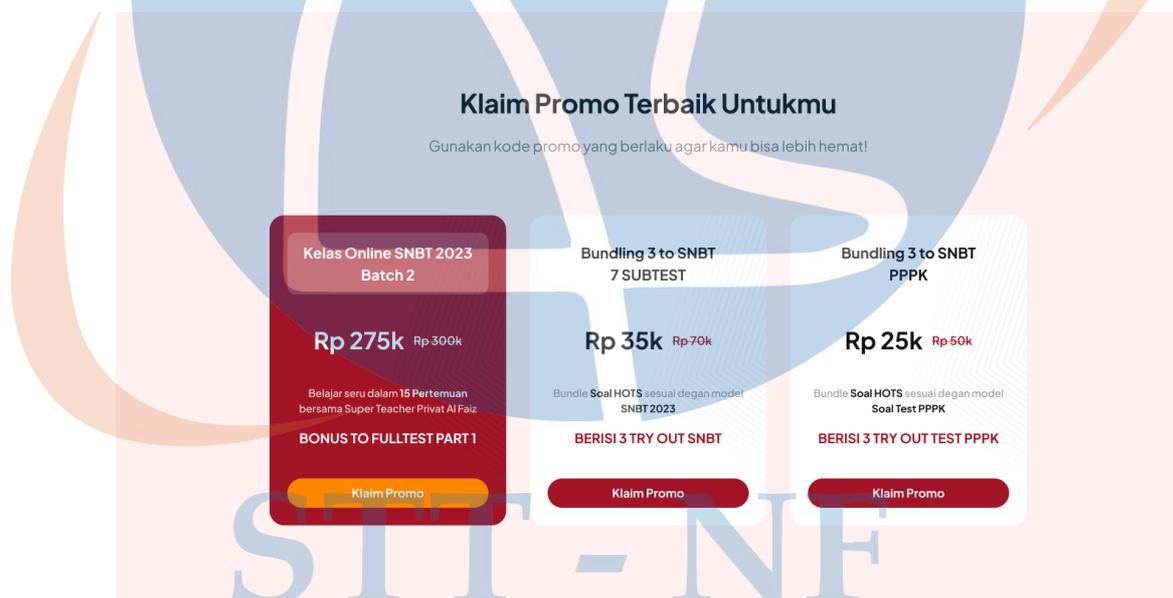
**Gambar 4.21. Video Profile Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



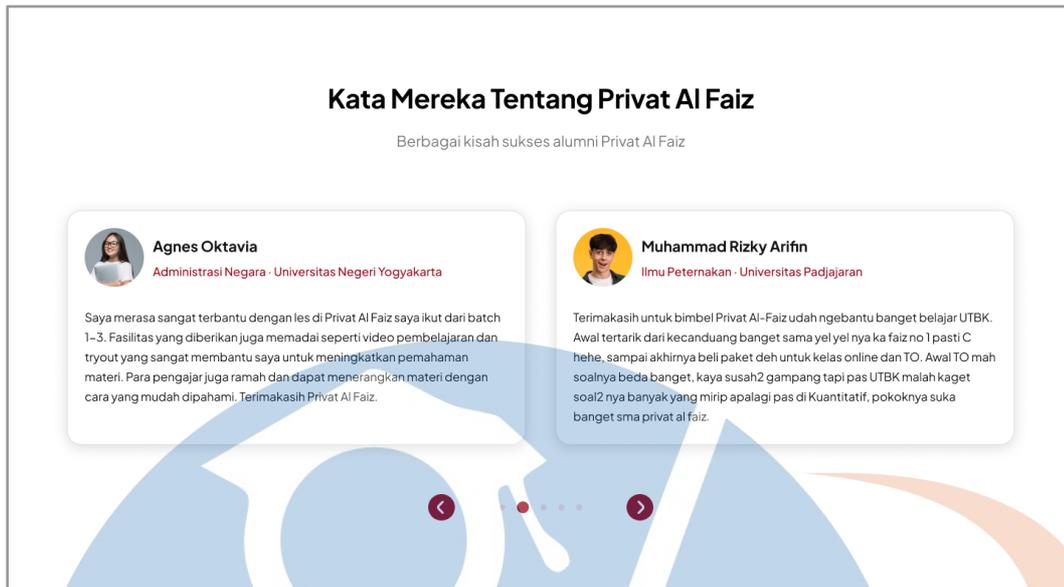
**Gambar 4.22. Our Course Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 4.23. Promo Paket Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



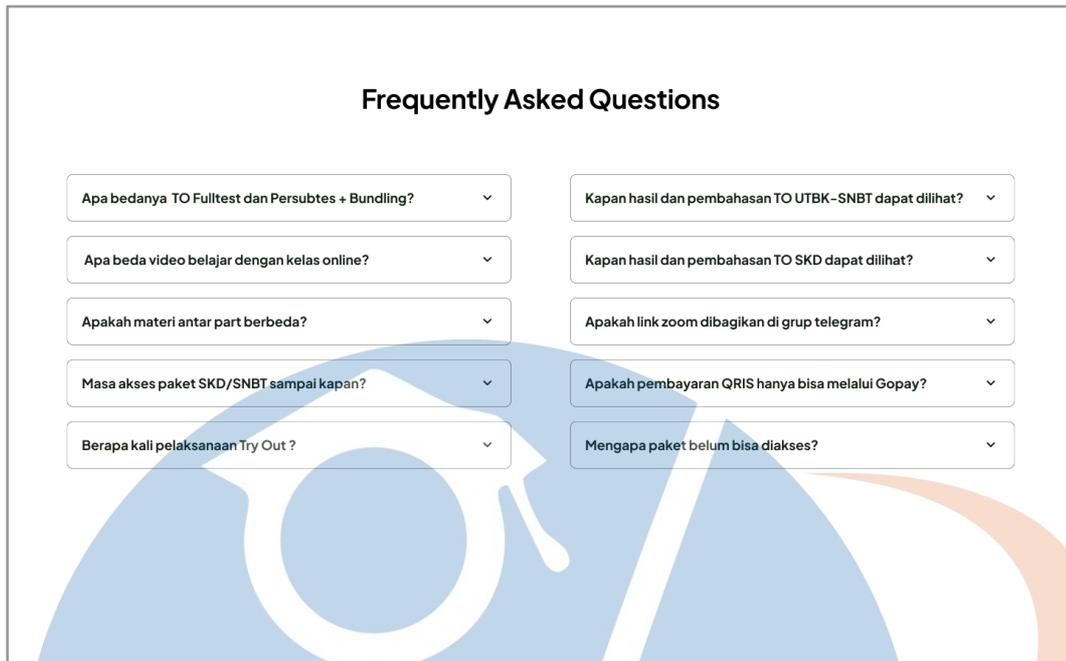
**Gambar 4.24. Testimoni Pengguna Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 4.25. Super Teacher Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



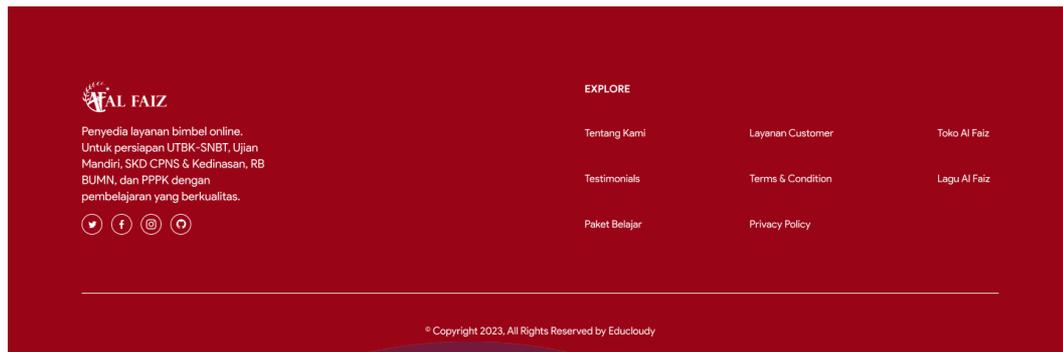
**Gambar 4.26. FAQ Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 4.27. Recall Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



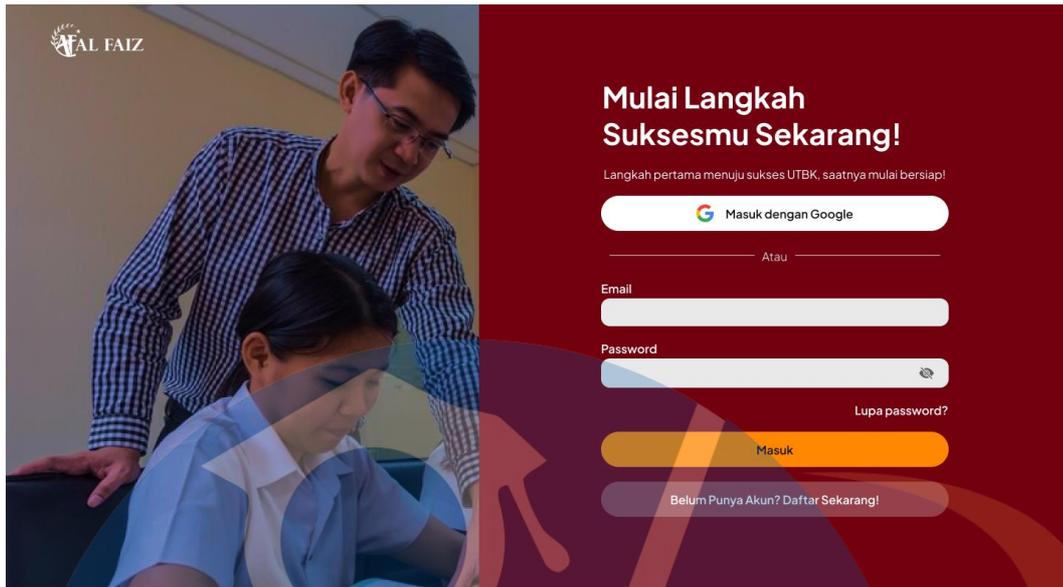
**Gambar 4.28. Footer Landing Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menjawab kebutuhan pengguna, peneliti membuat *design landing page* yang lebih familiar dan mudah dipahami oleh pengguna. *Landing page* tersebut merupakan hasil research bagaimana bentuk tampilan terbaik tanpa mengurangi informasi *landing page* sebelumnya, peneliti menentukan hal tersebut dengan melakukan *benchmark* terhadap web *e-learning* lain bagaimana kompetitor menyampaikan informasi. Konsistensi warna dan pemilihan *state* warna juga menjadi fokus utama peneliti untuk menunjang informasi yang disampaikan.

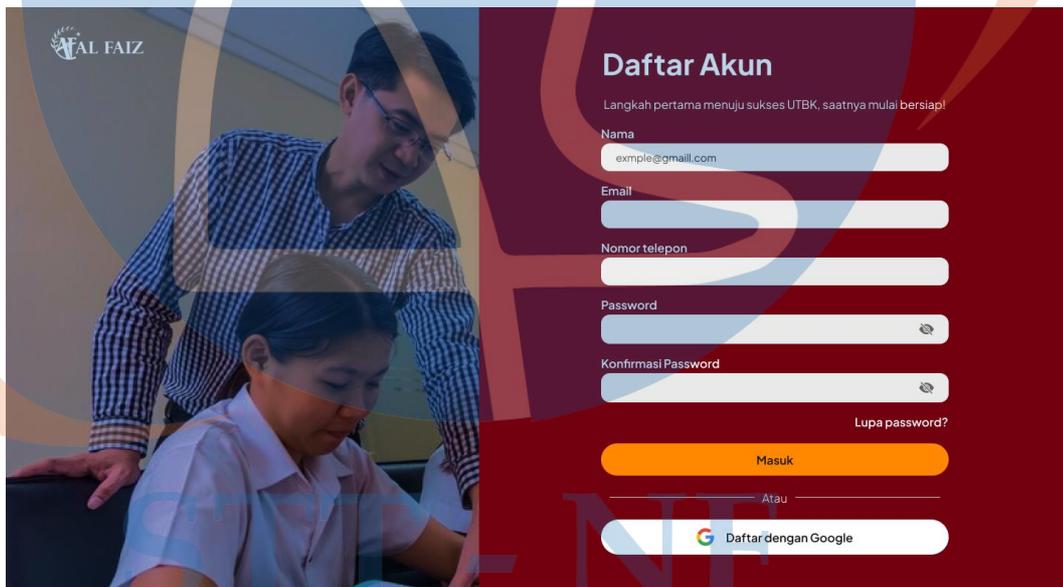
#### **4.2.3.2 Tampilan Laman *Login* dan Daftar Akun**

Pada laman *login* dan daftar tidak begitu banyak perubahan alur, untuk menjawab permasalahan M4 peneliti akan meningkatkan tampilan yang lebih familiar seperti *layout* tampilan, informasi yang dibutuhkan, serta penambahan *carousel image* untuk lebih mengenalkan Privat Al Faiz pada pengguna. Dengan hasil *design* seperti berikut:



**Gambar 4.29. Login Page**

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 4.30. Daftar Akun**

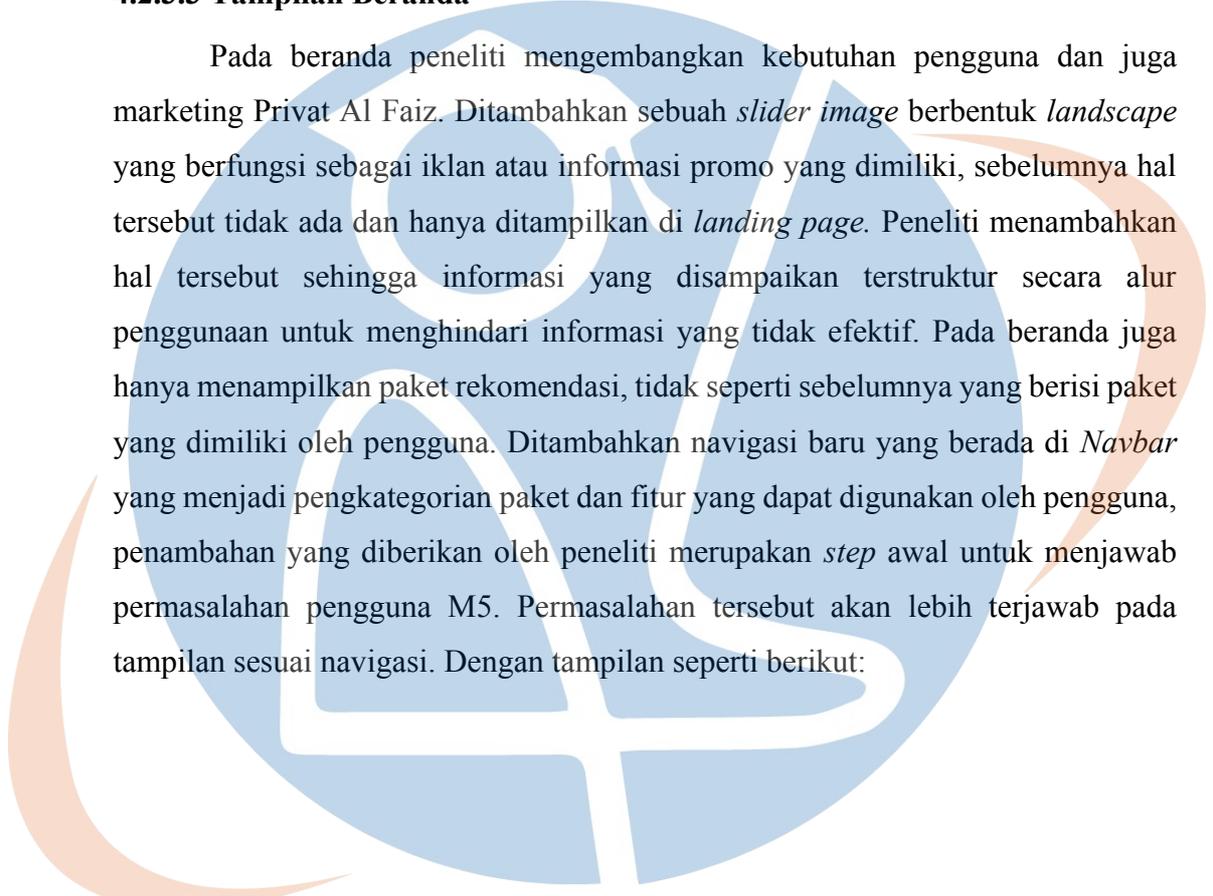
Sumber: Dokumentasi pribadi

Perubahan terdapat penambahan *carousel image/slider image* yang bertema momen belajar, untuk menunjukkan bahwa Privat Al Faiz adalah sebuah web *e-learning*, dan juga konsistensi warna merah yang menjadi warna primer pada web

tersebut. Tidak ada perbedaan yang jauh antara *login* dan daftar karena kedua laman tersebut memuat informasi yang sama. Namun terdapat perbedaan dengan laman daftar sebelumnya, peneliti memotong beberapa informasi yang tidak dibutuhkan sehingga pengguna hanya butuh untuk mengisi data utama untuk persyaratan mendaftar.

#### 4.2.3.3 Tampilan Beranda

Pada beranda peneliti mengembangkan kebutuhan pengguna dan juga marketing Privat Al Faiz. Ditambahkan sebuah *slider image* berbentuk *landscape* yang berfungsi sebagai iklan atau informasi promo yang dimiliki, sebelumnya hal tersebut tidak ada dan hanya ditampilkan di *landing page*. Peneliti menambahkan hal tersebut sehingga informasi yang disampaikan terstruktur secara alur penggunaan untuk menghindari informasi yang tidak efektif. Pada beranda juga hanya menampilkan paket rekomendasi, tidak seperti sebelumnya yang berisi paket yang dimiliki oleh pengguna. Ditambahkan navigasi baru yang berada di *Navbar* yang menjadi pengkategorian paket dan fitur yang dapat digunakan oleh pengguna, penambahan yang diberikan oleh peneliti merupakan *step* awal untuk menjawab permasalahan pengguna M5. Permasalahan tersebut akan lebih terjawab pada tampilan sesuai navigasi. Dengan tampilan seperti berikut:



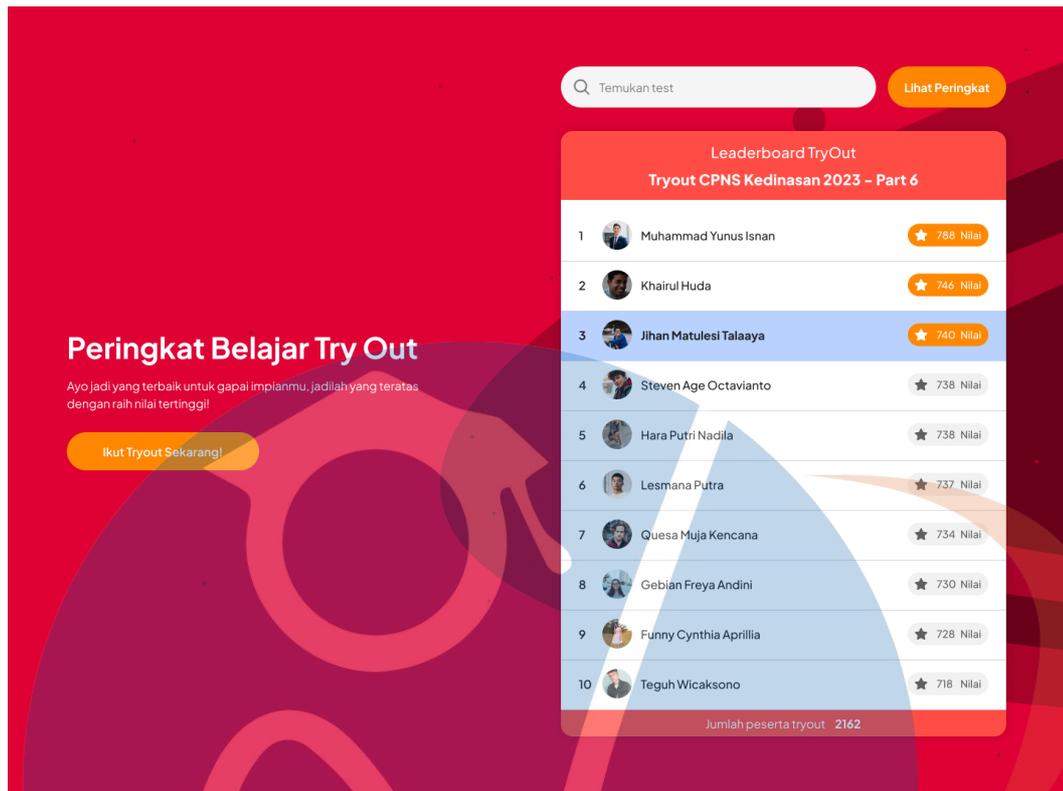
STT - NF



**Gambar 4.31. Beranda Promo dan Rekomendasi**

Sumber: Gambar pribadi

Pada beranda juga ditambahkan fitur baru yang disematkan pada beranda, yaitu fitur ranking hasil try out yang diikuti oleh pengguna. Ranking tersebut akan otomatis muncul ketika pengguna telah mengikuti tryout, di *case* ketika pengguna belum mengikuti tryout maka tampilan ranking hanya akan menampilkan tryout terbaru dengan data peserta yang telah mengikuti. Fitur tersebut digunakan untuk meningkatkan sikap bersaing pengguna selama belajar. Seperti berikut:



**Gambar 4.32. Beranda Ranking Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.4 Tampilan Laman Mulai Belajar

Laman mulai belajar adalah tempat *product card* yang dijual, jadi laman ini merupakan laman awal dalam melakukan jual beli paket belajar. Pada laman tersebut juga paket dikategorikan berdasarkan jenis paket, dibagi menjadi Paket Rekomendasi, Kelas Online, Video Belajar, dan Tryout Test. Kategori tersebut ditambahkan untuk menjawab permasalahan pengguna M5, pada tampilan produk juga ditambahkan informasi terkait *micro description* paket. Namun tersedia juga *search bar* untuk memudahkan pengguna untuk mencari paket yang dibutuhkan atau filter yang dapat langsung menampilkan paket sesuai kategori. Dengan tampilan sebagai berikut:

The screenshot displays the ALFA FAIZ website interface. At the top, a dark red navigation bar contains the logo and menu items: Beranda, Mulai Belajar, Keranjang, Paket Belajar Saya, and a user profile for RV Renaldi Velajati. Below the navigation is a large promotional banner with a red background and a photo of students. The banner text reads: "Belajar Jadi Lebih Seru Bareng Bestie Ambis Di Privat Alfaiz!" with a "GABUNG SEKARANG!" button. Underneath the banner is a search bar with filters for "Kelas Online", "Video Belajar", and "Tryout", and a "Cari Paket" button. The main content area is titled "Rekomendasi Untukmu!" and features four identical course cards. Each card is for "Kelas Online UTBK-SNBT 2024 Part 1" and includes a 71% discount from Rp 499.000 to Rp 149.000, along with a "Selengkapnya" button.

**Gambar 4.33. Mulai Belajar Rekomendasi**

Sumber: Dokumentasi pribadi

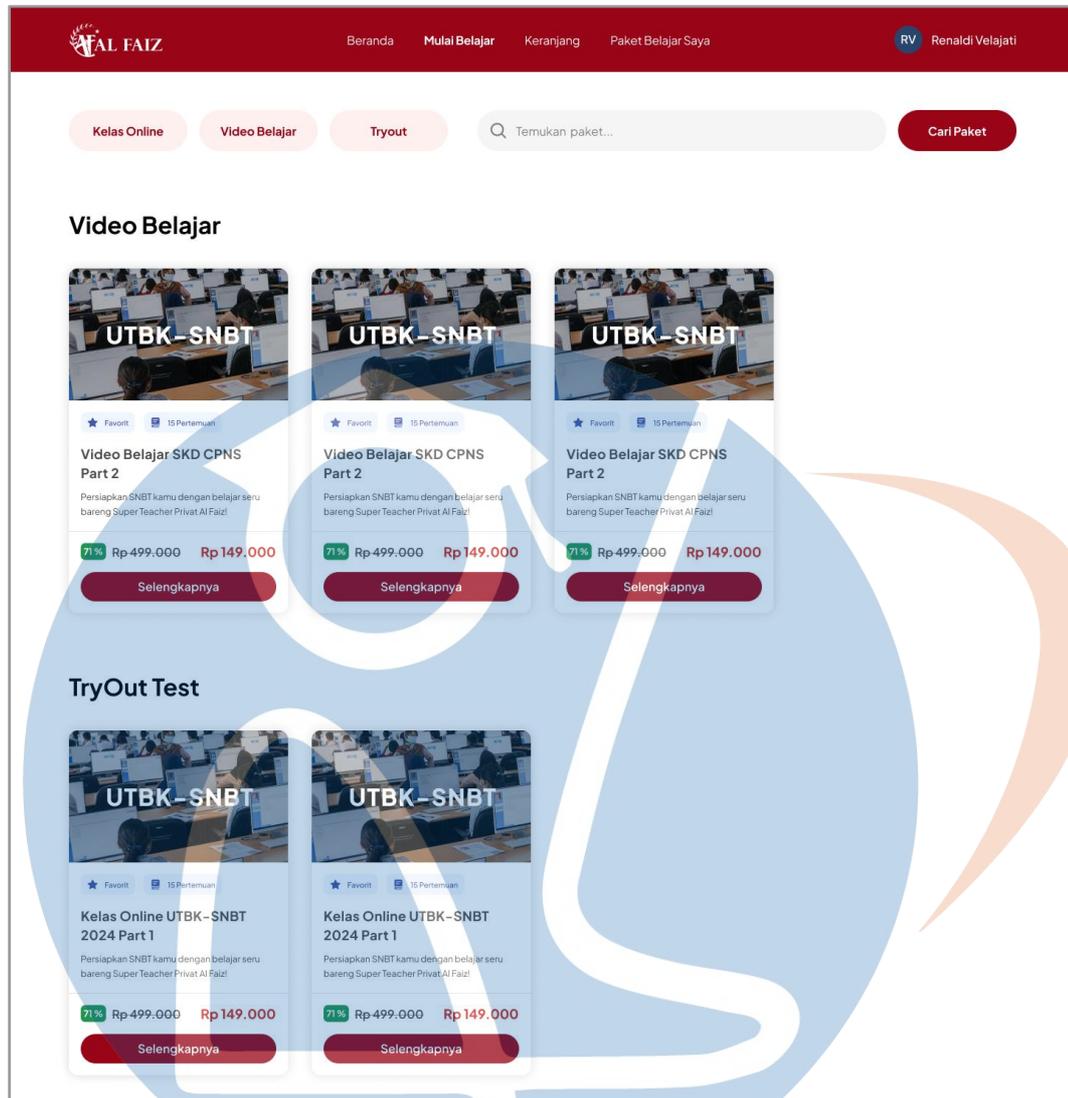
STT - NF

The screenshot shows the 'Mulai Belajar' (Start Learning) page on the AL FAIZ website. The page has a dark red header with the AL FAIZ logo and navigation links: Beranda, Mulai Belajar, Keranjang, and Paket Belajar Saya. The user profile 'RV Renaldi Velajati' is visible in the top right. Below the header, there are buttons for 'Kelas Online', 'Video Belajar', 'Tryout', and 'Cari Kelas'. A search bar with the text 'Temukan kelas....' is also present. The main content area is titled 'Kelas Online' and displays seven course cards for 'Kelas Online UTBK-SNBT 2024 Part 1'. Each card features a video thumbnail, a star icon for 'Favorit', a calendar icon for '15 Pertemuan', and a 71% discount from Rp 499.000 to Rp 149.000. A 'Selengkapnya' button is located at the bottom of each card. The background of the page features a large, stylized blue and orange graphic of the letter 'A'.

Gambar 4.34. Mulai Belajar Kelas Online

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF



Gambar 4.35. Mulai Belajar Video Tryout

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.5 Tampilan Detail Produk - NF

Pada tampilan sebelumnya, setiap *product card* memiliki *button* yang digunakan untuk mengakses informasi lengkap dari paket yang dipilih. Informasi yang ditampilkan adalah deskripsi paket, detail kelas, materi yang didapat, persiapan yang dibutuhkan (opsional), informasi harga, dan juga pada detail paket terdapat *section* rekomendasi paket untuk mempersingkat alur pengguna ketika mencari paket yang dibutuhkan. Hal tersebut menjawab permasalahan pengguna M6, dengan tampilan seperti berikut:



[Beranda](#)
[Mulai Belajar](#)
[Keranjang](#)
[Paket Belajar Saya](#)

 Renaldi Velajati

[< Kembali](#)

## Kelas Online UTBK-SNBT 2024 Part 1

Apakah Anda seorang calon mahasiswa yang ingin berhasil dalam ujian masuk perguruan tinggi? Jangan lewatkan kesempatan emas ini! Kami hadirkan Paket Belajar UTBK SNBT yang inovatif dan komprehensif untuk membantu Anda mencapai impian pendidikan Anda!

Tidak perlu lagi merasa cemas atau bingung tentang persiapan UTBK SNBT. Dengan Paket Belajar UTBK SNBT kami, Anda akan memiliki semua yang Anda butuhkan untuk sukses dalam ujian ini.

71%
Rp 499.000  
Rp 149.000

Beli Paket

### Tentang Paket

Paket Persiapan UTBK dan SNBT Ultimate adalah solusi komprehensif yang dirancang khusus untuk membantu Anda meraih sukses dalam Ujian Tulis Bersama Kemampuan Dasar (UTBK) dan Saintek Bersama Tes Kompetensi Akademik (SNBT). Ini adalah kunci untuk membuka pintu menuju perguruan tinggi impian Anda. Dengan Paket Persiapan UTBK dan SNBT Ultimate, Anda akan mendapatkan segala yang Anda butuhkan untuk meraih skor tertinggi dalam ujian UTBK dan SNBT. Kami telah membantu ribuan siswa mencapai impian pendidikan mereka, dan sekarang giliran Anda untuk sukses!

### Materi

1. TPS (PU, PPU, PBM, PK)
2. Literasi Bahasa Inggris
3. Literasi Bahasa Indonesia
4. Penalaran Matematika
5. Tips Rumus Cinta
6. TO UTBK-SNBT Full Test

### Persiapan Kelas

Kamu dapat mengikuti kelas ini untuk belajar SAITEK dan SOSHUM serta IPC, kami merekomendasikan bagi yang mengikuti kelas ini memiliki akses internet yang cukup agar dapat mengikuti kelas dengan baik.

Pada kelas ini juga menggunakan persiapan dan aplikasi sebagai berikut :

1. Zoom Meeting
2. Google Docs
3. Google Spreadsheet
4. Telegram



### Detail Kelas

- 📅 Mulai 13 Oktober 2023
- 📖 6 Materi
- 👤 7 Pertemuan
- 🕒 120 Menit durasi belajar

### Mentor

👤 Kak Dedy  
Super Teacher Bahasa Indonesia & Inggris

**Gambar 4.36. Detail Paket Kelas Video Belajar**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF

**Gambar 4.37. Detail Paket Ujian Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.6 Tampilan *Checkout*

Pada laman tersebut digunakan untuk *step* sebelum melakukan pembayaran paket, laman tersebut memuat informasi singkat seperti deskripsi paket, materi belajar, detail paket, dan harga. Pada laman ini juga terdapat informasi metode pembayaran yang didukung, informasi tersebut berupa logo sistem pembayaran. Terdapat juga *input* kode promo yang digunakan untuk mendapat potongan harga, dari laman tersebut pengguna akan diarahkan memilih metode pembayaran, dan melakukan pembayaran yang muncul dengan sistem *pop-up*. Sistem *pop-up* dipilih untuk menjawab permasalahan pengguna M7, dan juga penambahan informasi untuk pembelian yang mendukung. Dengan tampilan seperti berikut:

< Checkout

### Kelas Online UTBK-SNBT 2024 Part 1

Paket Persiapan UTBK dan SNBT Ultimate adalah solusi komprehensif yang dirancang khusus untuk membantu Anda meraih sukses dalam Ujian Tulis Bersama Kemampuan Dasar (UTBK) dan Saintek Bersama Tes Kompetensi Akademik (SNBT). Ini adalah kunci untuk membuka pintu menuju perguruan tinggi impian Anda. Dengan Paket Persiapan UTBK dan SNBT Ultimate, Anda akan mendapatkan segala yang Anda butuhkan untuk meraih skor tertinggi dalam ujian UTBK dan SNBT. Kami telah membantu ribuan siswa mencapai impian pendidikan mereka, dan sekarang giliran Anda untuk sukses!

**71%** Rp 499.000  
**Rp 149.000**

Materi	Detail Kelas
1. TPS (PU, PPU, PBM, PK)	Mulai 13 Oktober 2023
2. Literasi Bahasa Inggris	6 Materi
3. Literasi Bahasa Indonesia	7 Pertemuan
4. Penalaran Matematika	120 Menit durasi belajar
5. Tips Rumus Cinta	
6. TO UTBK-SNBT Full Test	

### Checkout

Harga paket **Rp 149.000**  
Potongan **Rp 0**

**Kode Promo**  
Masukan Kode Promo  **Terapkan**

**Total Pembayaran** **Rp 149.000**

**Pilih metode pembayaran**

---

### Metode pembayaran yang didukung

QRIS (Verifikasi Otomatis)

Bank Transfer (Verifikasi Manual)

Bank Transfer (Verifikasi Otomatis)

**Gambar 4.38. Checkout Paket**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada tahap pembayaran, pengguna akan dapat memilih metode pembayaran yang dibagi menjadi 3 metode, yaitu Bank *Virtual Account*, Bank Transfer, dan QRIS. Tampilan tersebut akan muncul dengan sistem *pop-up*, dengan tampilan sebagai berikut:

STT - NF

**Pilih metode pembayaran**

Total Pembayaran **Rp 149.000**

QRIS  
 Bank Transfer  
 Bank Virtual Account





**Metode pembayaran yang didukung**

QRIS (Verifikasi Otomatis)












Bank Transfer (Verifikasi Manual)



Bank Transfer (Verifikasi Otomatis)

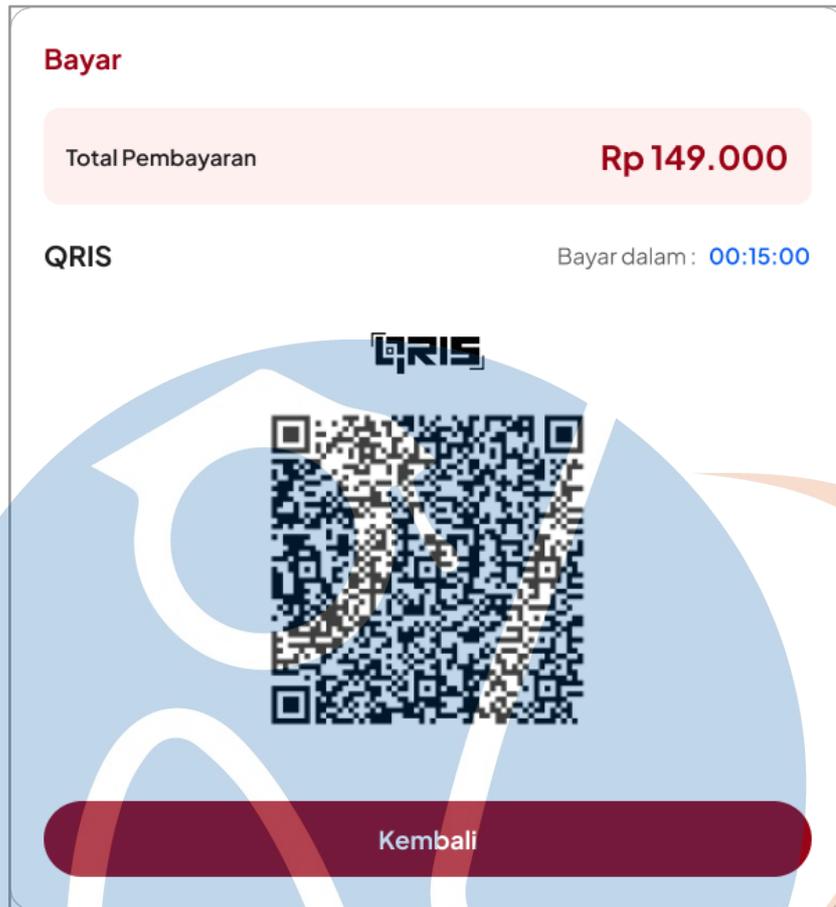


**Bayar**

**Gambar 4.39. Pilih Metode Pembayaran**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF



**Gambar 4.40. Pembayaran QRIS**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF

**Bayar**

Total Pembayaran **Rp 149.000**

**BSI**  
BANK SYARIAH  
INDONESIA

**7189680559**  
**RIZA BERLIANA SAVITRI**

**i** Pada catatan Transfer mohon informasikan nama peserta

**Pemilik Rekening**  
ex : Alexander Pato

**Bukti Pembayaran**  
Choose File No file choosen

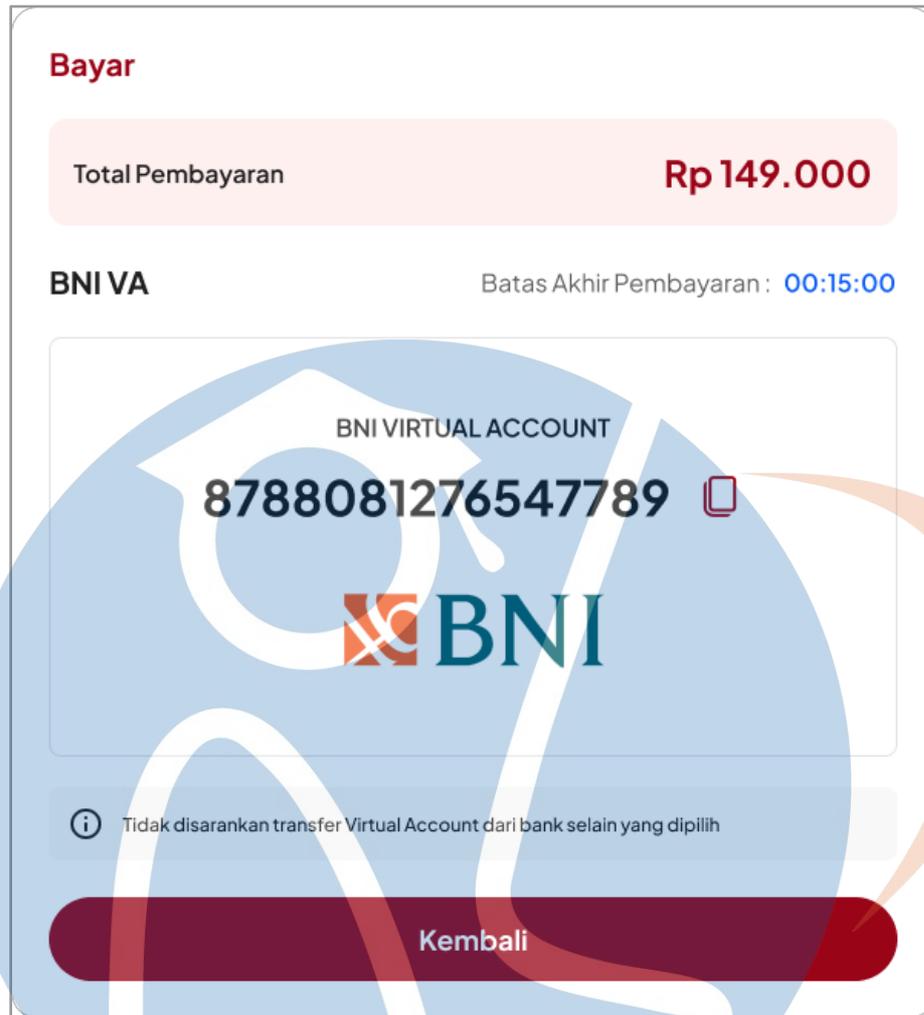
**i** Bukti transfer yang dikirim menginformasikan No. Ref, Tanggal, Nama Bank, Rek. Penerima dan Nominal **CONTOH BUKTI BAYAR**

**Kirim Bukti Pembayaran**

**Gambar 4.41. Pembayaran Bank Transfer**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF



**Gambar 4.42. Pembayaran Virtual Account**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah pembayaran dilakukan, sistem akan memberikan *state* untuk memberikan informasi pembayaran berhasil atau tidak. Informasi tersebut dibagi menjadi 2, yaitu Berhasil dan Menunggu Verifikasi. Menunggu verifikasi untuk metode pembayaran menggunakan bank transfer karena sistem memiliki verifikasi manual, berbeda dengan metode yang lain menggunakan verifikasi otomatis. Berikut bentuk *state* tersebut:



**Gambar 4.43. Status Pembayaran Berhasil**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF

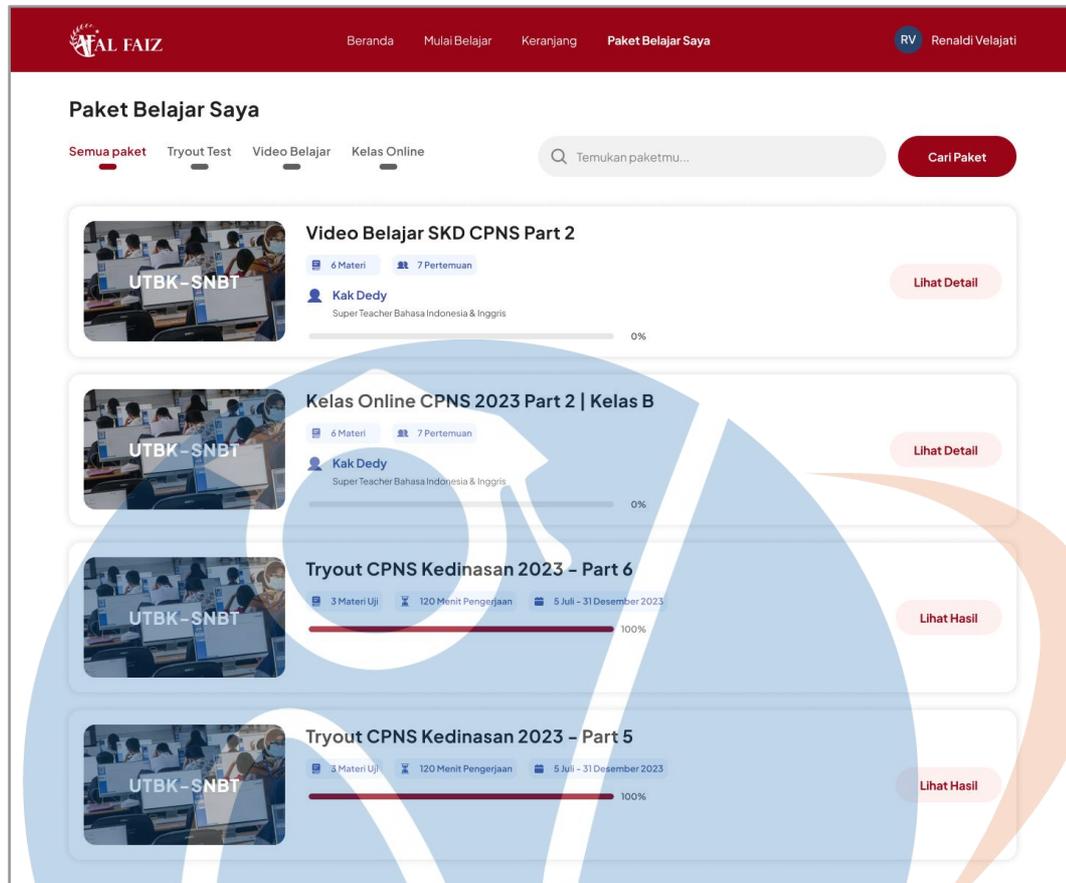


**Gambar 4.44. Status Pembayaran Menunggu Verifikasi**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### **4.2.3.7 Tampilan Paket Belajar Saya**

Paket belajar saya merupakan laman yang diakses dari navigasi untuk masuk ke laman yang berisi paket yang dimiliki oleh pengguna. Memiliki *layout* yang hampir sama dengan laman pembelian, namun tampilan paket belajar saya memiliki perbedaan pada bentuk *card product* yang berbentuk *landscape* memanjang. Bentuk tersebut dikarenakan pada *card* tersebut menampilkan sebuah progres penyelesaian paket belajar, dan juga detail paket seperti jumlah materi dan juga pemateri. Tampilan baru tersebut merupakan jawaban permasalahan M8 yang mana laman tersebut dapat diakses melalui navigasi yang tersedia. Berikut tampilan laman tersebut:



**Gambar 4.45. Paket Belajar Saya**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar tampilan diatas, terdapat juga fungsi *search bar* dan juga filter paket yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengkategorikan berdasarkan filter yang tersedia atau kata kunci pencarian tertentu.

#### 4.2.3.8 Tampilan Detail Paket Belajar Saya

Pada laman detail paket belajar saya ini terdapat deskripsi paket, dan detail paket lainnya. Namun pada detail peneliti menyajikan materi dengan *card* tersendiri untuk setiap *card*, hal tersebut dapat membantu pengguna untuk mengakses masing masing materi yang terdapat pada paket dengan mudah. Dengan tampilan seperti berikut:



[Beranda](#)
[Mulai Belajar](#)
[Keranjang](#)
[Paket Belajar Saya](#)

 Renaldi Velajati

[← Paket Belajar Saya](#)

## Kelas Online CPNS 2023 Part 2 | Kelas B

Mulai 14 September 2023
6 Materi
10 Pertemuan

**Progress**

0%

### Persiapan Kelas

Kamu dapat mengikuti kelas ini untuk belajar SAINTEK dan SOSHUM serta IPC, kami merekomendasikan bagi yang mengikuti kelas ini memiliki akses internet yang cukup agar dapat mengikuti kelas dengan baik.

Pada kelas ini juga menggunakan persiapan dan aplikasi sebagai berikut :

- Zoom Meeting
- Google Docs
- Google Spreadsheet
- Telegram [Join Grup Angkatan](#) [Join Grup Belajar](#)

### Materi

- TPS (PU, PPU, PBM, PK)
- Literasi Bahasa Inggris
- Literasi Bahasa Indonesia
- Penalaran Matematika
- Tips Rumus Cinta
- TO UTBK-SNBT Full Test

### Ikuti Kelas

Cari Kelas



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar



UTBK-SNBT

Mulai 5 Oktober 2023
18.30 - 21.15 WIB

#### TIU - Wawasan Kebangsaan

**Modul Pertemuan**

- Download Modul Materi
- Download Modul Soal
- Download Modul Tugas

Record Kelas, Pembahasan Soal, dan Tugas akan tersedia setelah 2 hari selesai kelas di menu Video Belajar

Mulai Belajar

**Gambar 4.46. Detail Paket Belajar Saya**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Tampilan tersebut juga sama pada detail paket belajar yang lain, hanya saja pada paket belajar tes tryout tidak terdapat *card* materi, tampilan tersebut menjadi akses hasil tryout. Berikut tampilan laman tersebut:

The screenshot displays the AL FAIZ website interface for a 'Tryout CPNS Kedinasan 2023 - Part 6' package. The page features a dark red navigation bar at the top with the AL FAIZ logo and menu items: Beranda, Mulai Belajar, Keranjang, and Paket Belajar Saya. A user profile icon for 'RV Renaldi Velajati' is visible in the top right corner. Below the navigation bar, the page title is '< Paket Belajar Saya'. The main content area is titled 'Tryout CPNS Kedinasan 2023 - Part 6' and includes a date range '5 Juli - 31 Desember 2023' and a duration of '100 Menit Waktu Pengerjaan'. A 'Telah Selesai' button is present. A 'Perolehan Nilai' card shows a score of '887' and the status 'LULUS'. The 'Persiapan Tryout' section lists six benefits, and the 'Materi Try Out' section lists three topics: Tes Wawasan Kebangsaan, Tes Intelegensi Umum, and Tes Karakteristik Pribadi. The footer contains the AL FAIZ logo, a description of the online tutoring service, and a grid of links including 'EXPLORE', 'Tentang Kami', 'Layanan Customer', 'Toko Al Faiz', 'Testimonials', 'Terms & Condition', 'Lagu Al Faiz', 'Our Course', and 'Privacy Policy'. Social media icons for Twitter, Facebook, Instagram, and YouTube are also present.

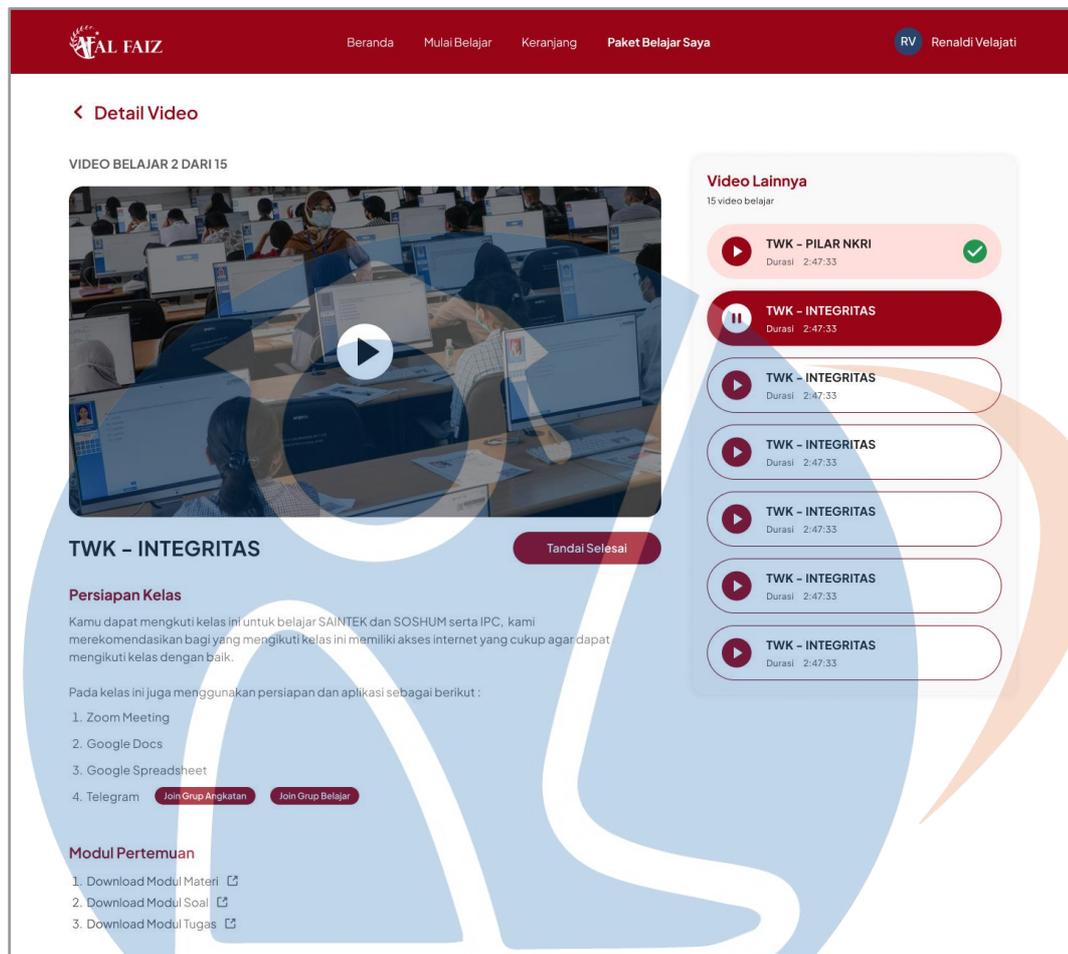
**Gambar 4.47. Detail Paket Belajar Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.9 Tampilan Video Player

Pada tampilan video player, peneliti menambahkan fitur *playlist* berurutan sesuai dengan materi, hal tersebut untuk menjawab permasalahan pengguna M9.

Tidak hanya menambahkan fitur *playlist*, peneliti juga memperbarui penggunaan warna yang serasi dengan laman lain. Dengan tampilan seperti berikut:

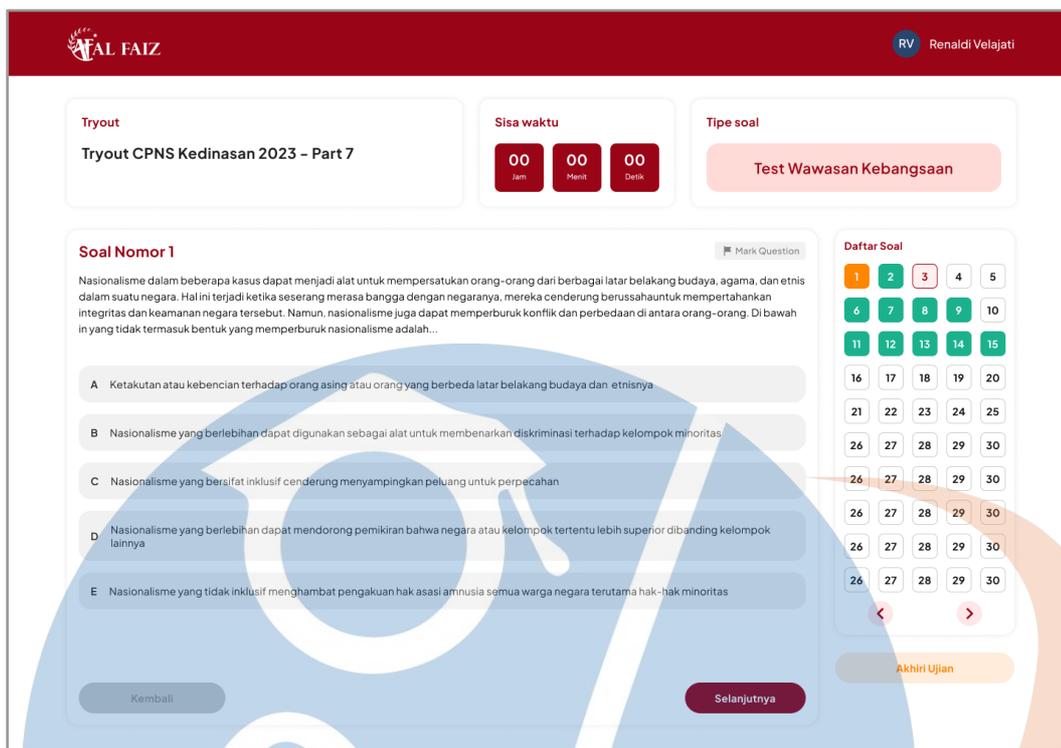


**Gambar 4.48. Video Player**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.10 Tampilan Tes Ujian Tryout

Pada tampilan tes ujian tryout, peneliti meningkatkan penggunaan *state* warna yang lebih variatif untuk membedakan kondisi ketika soal terjawab, soal ragu, dan belum terjawab. Peneliti juga meningkatkan tampilan informasi selama ujian tes tryout seperti nama ujian, waktu mundur, dan juga jenis soal. Hal tersebut untuk menjawab kebutuhan pengguna M10 dan juga M11, berikut tampilan tersebut:



**Gambar 4.49. Test Ujian Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

#### 4.2.3.11 Tampilan Pembahasan Hasil Ujian Tryout

Pada tampilan pembahasan memiliki *layout* yang sama dengan tampilan tes ujian, namun pada pembahasan pada pilihan jawaban telah memiliki kunci jawaban dari setiap soal dan juga pembahasan per pertanyaan. Sebagai tampilan seperti berikut:

STT - NF

**FAL FAIZ** Beranda Mulai Belajar Keranjang Paket Belajar Saya RV Renaldi Velajati

**Pembahasan**  
Tryout CPNS Kedinasan 2023 - Part 6

**Tipe soal**  
Test Wawasan Kebangsaan

**Soal Nomor 1** Tampilkan Soal

Nasionalisme dalam beberapa kasus dapat menjadi alat untuk mempersatukan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, agama, dan etnis dalam suatu negara. Hal ini terjadi ketika seseorang merasa bangga dengan negaranya, mereka cenderung berusaha untuk mempertahankan integritas dan keamanan negara tersebut. Namun, nasionalisme juga dapat memperburuk konflik dan perbedaan di antara orang-orang. Di bawah ini yang tidak termasuk bentuk yang memperburuk nasionalisme adalah...

A Ketakutan atau kebencian terhadap orang asing atau orang yang berbeda latar belakang budaya dan etnisnya

B Nasionalisme yang berlebihan dapat digunakan sebagai alat untuk membenarkan diskriminasi terhadap kelompok minoritas

C Nasionalisme yang bersifat inklusif cenderung menyampingkan peluang untuk perpecahan

D Nasionalisme yang berlebihan dapat mendorong pemikiran bahwa negara atau kelompok tertentu lebih superior dibanding kelompok lainnya

E Nasionalisme yang tidak inklusif menghambat pengakuan hak asasi manusia semua warga negara terutama hak-hak minoritas

**Daftar Soal**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

**Pembahasan Nomor 1**

Jawaban kamu : **Salah**

Tingkat kesulitan soal : **Bekim ada**

**Pembahasan**

Integritas nasional bangsa adalah mutu, sifat, atau keadaan yang menunjukkan kesatuan yang utuh sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan; kejujuran. Integritas didefinisikan sebagai jati diri bangsa yang dimana negara tidak memihak salah satu negara bersifat objektif serta melayani semua negara dengan sama tidak ada perbedaan apapun.

Integrasi nasional adalah suatu proses penyatuan atau pembauran berbagai aspek sosial budaya, etnisitas, latar belakang ekonomi ke dalam kesatuan wilayah dan pembentukan bangsa yang harus dapat menjamin terwujudnya keselarasan, keserasian dan keseimbangan dalam mencapai tujuan bersama sebagai suatu bangsa.

**Jawaban**

C Nasionalisme yang bersifat inklusif cenderung menyampingkan peluang untuk perpecahan

**Kembali** **Selanjutnya** **Keluar Pembahasan**

**Gambar 4.50. Hasil Pembahasan Ujian Tes Tryout**

Sumber: Dokumentasi pribadi

STT - NF

## BAB V

### UJI PENELITIAN DAN EVALUASI HASIL PENELITIAN

#### 5.1 Pengujian Prototype Privat Al Faiz

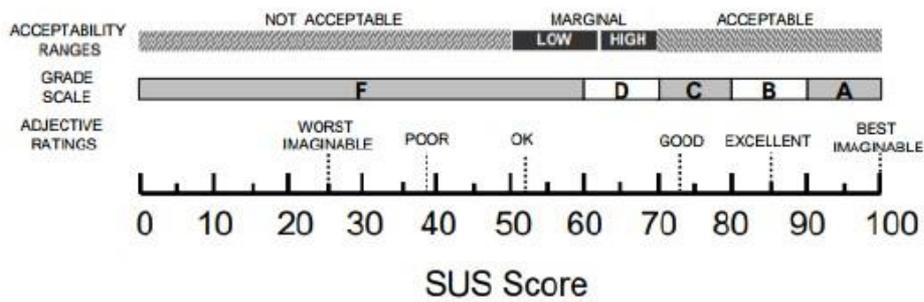
Pada tahap ini hasil *redesign* web aplikasi Privat Al Faiz akan diuji dengan metode *System Usability Scale (SUS)* yang memiliki 10 soal yang akan ditujukan pada pengguna Privat Al Faiz sebanyak 10 responden. Pengujian ini akan menggunakan *prototype* sebagai implementasi *redesign* pertama sebelum tahap *development*. Uji *system usability scale* ini akan menggunakan kuesioner dengan skala likert 5 poin, 5 untuk sangat setuju hingga 1 sangat tidak setuju.

*Prototype* tersebut dapat digunakan dan diakses oleh pengguna dengan tautan: <https://www.figma.com/proto/2xsyZHw397VPTSN1UZaWEs/Redesign-AlFaiz?node-id=753-3307&viewport=1454%2C595%2C0.06&t=VBP6QBxqlhCofBlp-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=772%3A1927&show-proto-sidebar=1>

Tautan tersebut merupakan akses *prototype* yang dapat digunakan oleh pengguna, pembuatan *prototype* tersebut menggunakan aplikasi Figma dan dijalankan dengan aplikasi Figma.

##### 5.1.1 Metode Pengujian

Metode pengujian akan menggunakan *system usability scale* karena sistem ini memiliki kesederhanaan dan kemampuan dalam memberikan penilaian keseluruhan terhadap *usability redesign* Privat Al Faiz. Setelah pengisian kuesioner selesai, data dari kuesioner tersebut akan dihitung untuk mendapatkan skor total. Skor SUS akan diinterpretasikan dengan rentang nilai yang telah ditentukan yang menunjukkan tingkat usabilitas sistem. Skala tersebut memiliki nilai 1-100 dengan kategori seperti berikut:



Gambar 5.1. Skala SUS Score

Sumber: [www.edisusilo.com](http://www.edisusilo.com) [13]

### 5.1.2 Pertanyaan Pengujian Prototype

Analisis data pengujian akan dinilai dari pertanyaan kuesioner yang memiliki 10 pertanyaan sesuai standarisasi *system usability scale*. Pertanyaan tersebut akan seperti berikut:

Table 5.1. Pertanyaan SUS

No	Kode	Pertanyaan
1.	Q1	Saya berpikir akan menggunakan Privat Al Faiz lagi
2.	Q2	Saya merasa Aplikasi Privat Al Faiz ini rumit untuk digunakan
3.	Q3	Saya merasa Aplikasi Privat Al Faiz ini mudah digunakan
4.	Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Aplikasi Privat Al Faiz
5.	Q5	Saya merasa fitur-fitur Privat Al Faiz ini berjalan dengan semestinya
6.	Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Q8	Saya merasa Aplikasi Privat Al Faiz ini membingungkan
9.	Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Aplikasi Privat Al Faiz

10.	Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi Privat AI Faiz ini
-----	-----	---

Sumber: Dokumentasi pribadi

### 5.1.3 Evaluasi Hasil Pengujian SUS

Pada tahap ini data responden yang di dapat diolah menggunakan perhitungan *System Usability Scale (SUS)* untuk menentukan tingkat usabilitas sistem Privat AI Faiz. Berikut hasil dari 20 responden:

**Table 5.2. Hasil Responden SUS**

Responden	Jenis Kelamin	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	Pria	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
Responden 2	Wanita	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
Responden 3	Wanita	4	3	5	4	4	5	4	2	4	5
Responden 4	Pria	2	2	3	5	3	3	3	3	3	4
Responden 5	Pria	5	1	4	2	5	2	4	1	5	2
Responden 6	Wanita	5	2	4	1	5	2	4	2	5	2
Responden 7	Pria	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
Responden 8	Wanita	5	2	4	2	5	1	5	2	4	2
Responden 9	Wanita	5	1	4	2	4	1	5	2	4	1
Responden 10	Pria	4	1	4	2	5	1	5	2	4	1
Responden 11	Pria	4	2	5	1	4	1	5	2	4	2
Responden 12	Wanita	4	1	4	2	5	1	5	2	4	1
Responden 13	Pria	5	1	4	2	5	2	4	1	4	2
Responden 14	Wanita	4	2	5	1	5	2	4	2	5	1
Responden 15	Wanita	5	2	5	1	5	1	5	2	5	2
Responden 16	Wanita	5	1	5	2	5	2	4	1	5	3
Responden 17	Wanita	5	1	4	2	4	2	4	2	4	2
Responden 18	Pria	4	2	4	3	4	2	4	2	5	3
Responden 19	Wanita	5	1	5	1	5	2	4	2	4	1
Responden 20	Pria	4	2	4	1	4	1	5	2	5	2

Sumber: Dokumentasi pribadi

Terdapat aturan dalam menghitung SUS *score*, berikut aturan pembobotan skor pada data hasil kuesioner:

1. Setiap pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9), skor akhir didapat dari pengurangan 1, jadi responden (x) - 1.
2. Setiap pertanyaan genap (2,4,6,8,10) skor akhir didapat dari pengurangan 5, jadi responden (x) - 5.
3. Pembobotan SUS skor didapat dari hasil penjumlahan keseluruhan responden yang dikali 2,5.

Setelah penerapan aturan tersebut terdapat nilai responden akhir yang akan dikalikan 2,5 setiap responden dan dihitung nilai rata rata SUS skor yang dimiliki setiap responden, maka didapatkan lah perhitungan seperti ini:

**Table 5.3. Nilai Akhir Responden SUS**

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	SUS Score
Responden 1	4	0	4	1	4	1	4	0	4	0	22	55
Responden 2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
Responden 3	3	2	4	1	3	0	3	3	3	0	22	55
Responden 4	1	3	2	0	2	2	2	2	2	1	17	42.5
Responden 5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	35	87.5
Responden 6	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	34	85
Responden 7	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
Responden 8	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	85
Responden 9	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	35	87.5
Responden 10	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87.5
Responden 11	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	34	85
Responden 12	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87.5
Responden 13	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85

Responden 14	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	35	87.5
Responden 15	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92.5
Responden 16	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87.5
Responden 17	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Responden 18	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	29	72.5
Responden 19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	36	90
Responden 20	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	85

Sumber: Dokumentasi pribadi

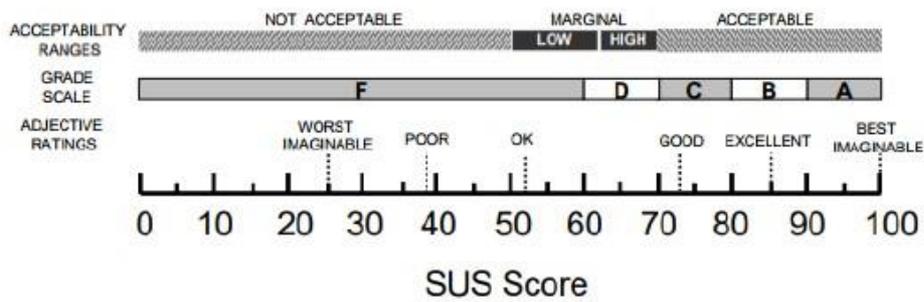
SUS *Score* didapat dari skor total setiap responden dikali 2,5 sesuai aturan perhitungan SUS. Dari SUS Skor tersebut akan dihitung rata rata yang didapat, rata rata tersebut didapat dari total keseluruhan SUS Skor dibagi dengan jumlah data. Dari data tersebut didapatkan skor rata rata sebagai berikut:

**Table 5.4. Perhitungan SUS Score**

<b>Skor Rata rata =</b>	Jumlah SUS Skor
	Jumlah Data
<b>Skor Rata rata =</b>	1602.5
	20
<b>Skor Rata rata =</b>	80.125

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dari perhitungan skor rata rata tersebut, didapatkan nilai 80,125 dari total 20 responden. Sesuai skala SUS skor untuk tingkat kelayakan sebuah sistem:



Gambar 5.2. Skala SUS Score

Sumber: [www.edisusilo.com](http://www.edisusilo.com) [13]

Sistem Privat Al Faiz yang telah di *redesign* dengan skor 80,125 mendapatkan kategori *Acceptable* dan rating *Excellent* dengan *grade scale* B. Dapat disimpulkan secara *usability* sistem Privat Al Faiz yang telah di *redesign* dapat diterima oleh pengguna atau layak digunakan.

## 5.2 Kepuasan Pengguna

### 5.2.1 Pertanyaan Kuesioner

Berdasarkan tingkat usability yang baik dan layak digunakan pengguna, hal tersebut juga meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem tampilan baru Privat Al Faiz. Hal tersebut telah diuji dan dinilai oleh pengguna dengan pertanyaan:

Tabel 5.5. Pertanyaan Kepuasan Pengguna

No	Kode	Pertanyaan
1.	Q1	Saya sangat puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan platform ini?
2.	Q2	Saya akan merekomendasikan aplikasi Privat Al Faiz kepada teman ataupun rekan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada pertanyaan Q1 peneliti akan menegaskan bagaimana pengaruh *redesign* antarmuka dan interaksi pengguna terhadap kepuasan pengguna dan Q2 menjawab bagaimana tingkat daya saing *e-learning* Privat Al Faiz terhadap kompetitor lain.

### 5.2.2 Uji Validitas Kepuasan Pengguna

Data yang mencakup 20 responden yang terdiri dari 2 pertanyaan tidak relevan jika menggunakan perhitungan Cronbach's Alpha, dikarenakan tidak dapat memberikan informasi yang cukup. Cronbach's Alpha membutuhkan lebih banyak item untuk memberikan estimasi yang dapat diandalkan tentang konsistensi internal.

Sebagai alternatif perhitungan akan menggunakan koefisien korelasi Pearson untuk mengukur hubungan antara kedua pertanyaan tersebut. Korelasi yang tinggi antara kedua pertanyaan dapat menunjukkan konsistensi internal yang baik. Koefisien korelasi Pearson, yang juga dikenal sebagai Pearson Product-Moment Correlation Coefficient (PPMCC), adalah ukuran statistik yang digunakan untuk menentukan tingkat hubungan linier antara dua variabel. Nilai koefisien ini berkisar antara -1 dan 1, di mana:

1. 1 menunjukkan hubungan linier positif sempurna: saat satu variabel meningkat, variabel lainnya juga meningkat secara proporsional.
2. -1 menunjukkan hubungan linier negatif sempurna: saat satu variabel meningkat, variabel lainnya menurun secara proporsional.
3. 0 menunjukkan tidak ada hubungan linier antara dua variabel.[14]

Didapatkan data sebagai berikut yang akan dihitung dengan korelasi Pearson:

**Tabel 5.6. Data Kepuasan Pengguna**

Responden	Q1	Q2
Responden 1	5	5
Responden 2	5	4
Responden 3	4	4
Responden 4	4	4
Responden 5	5	5
Responden 6	4	5

Responden 7	5	5
Responden 8	5	3
Responden 9	4	4
Responden 10	5	5
Responden 11	5	4
Responden 12	5	4
Responden 13	4	5
Responden 14	4	4
Responden 15	4	5
Responden 16	4	5
Responden 17	4	4
Responden 18	4	5
Responden 19	4	5
Responden 20	5	5

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Data tersebut akan dihitung menggunakan fungsi =CORREL menggunakan Google Spreadsheet untuk menghitung korelasi. Rumus yang digunakan yaitu =CORREL(C2:C21,E2:E21) dan =CORREL(D2:D21,E2:E21), dimana E2:E21 merupakan total skor likert tiap responden. Maka didapatkan hasil berikut:

**Tabel 5.7. Hasil Uji Validitas**

<b>Responden</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>
Responden 1	5	5
Responden 2	5	4
Responden 3	4	4
Responden 4	4	4
Responden 5	5	5
Responden 6	4	5
Responden 7	5	5
Responden 8	5	3

Responden 9	4	4
Responden 10	5	5
Responden 11	5	4
Responden 12	5	4
Responden 13	4	5
Responden 14	4	4
Responden 15	4	5
Responden 16	4	5
Responden 17	4	4
Responden 18	4	5
Responden 19	4	5
Responden 20	5	5
<b>Uji Validitas</b>	<b>0.6044360404</b>	<b>0.7424330166</b>

Sumber: Dokumentasi pribadi

Interpretasi dari hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Korelasi antara Q1 dan skor total sebesar 0.604 menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang cukup kuat antara pertanyaan Q1 dan keseluruhan skor total. Ini mengindikasikan bahwa Q1 memiliki validitas konstruk yang cukup baik.
2. Korelasi antara Q2 dan skor total sebesar 0.742 menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang kuat antara pertanyaan Q2 dan keseluruhan skor total. Ini mengindikasikan bahwa Q2 memiliki validitas konstruk yang sangat baik.

### 5.2.3 Evaluasi Hasil Kepuasan Pengguna

Data yang didapat telah valid maka data tersebut dapat dijadikan acuan dalam memberi penilaian. Berdasarkan penilaian skala likert yang dimana:

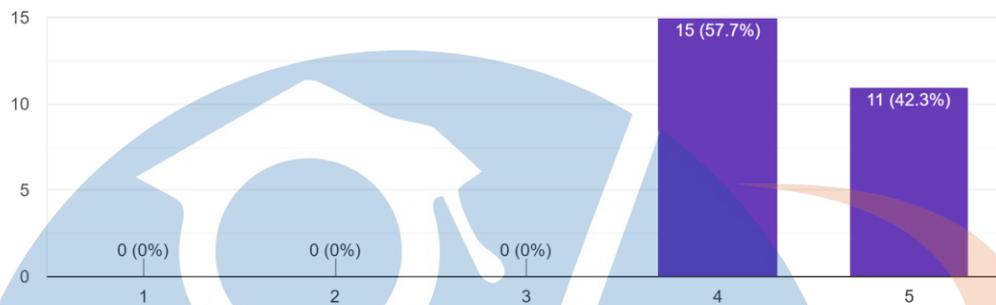
- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Berikut diagram penyajian data secara visual:

Saya sangat puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan platform ini?

26 responses



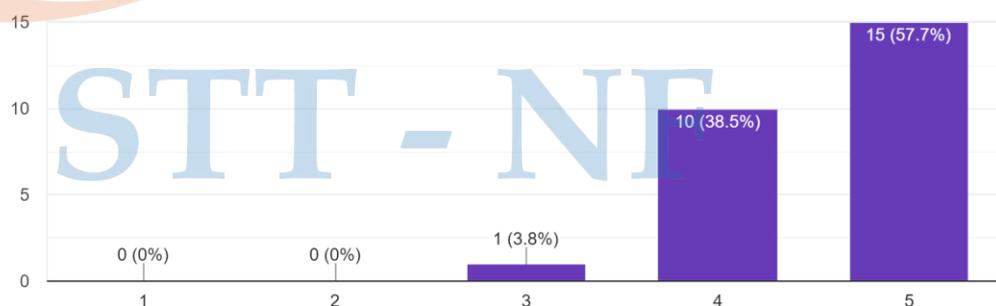
**Gambar 5.3. Kepuasan Pengguna Q1**

Sumber: Dokumentasi Pengguna

Dari data yang didapat 20 sampel responden valid menyatakan pengguna setuju bahkan sangat setuju dengan pernyataan kepuasan terhadap sistem baru Privat Al Faiz. Kepuasan pengguna tersebut juga dapat meningkatkan daya saing Privat Al Faiz pada kompetitor, yang dapat divisualisasikan berikut:

Saya akan merekomendasikan aplikasi Privat Al Faiz kepada teman ataupun rekan

26 responses



**Gambar 5.4. Rekomendasi Kepada Kerabat Q2**

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dari data tersebut juga pengguna menyatakan setuju hingga sangat setuju akan merekomendasikan kepada rekan atau kerabat. Hal ini merupakan suatu ukuran bahwa *platform* Privat Al Faiz dapat bersaing dengan kompetitor.



STT - NF

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

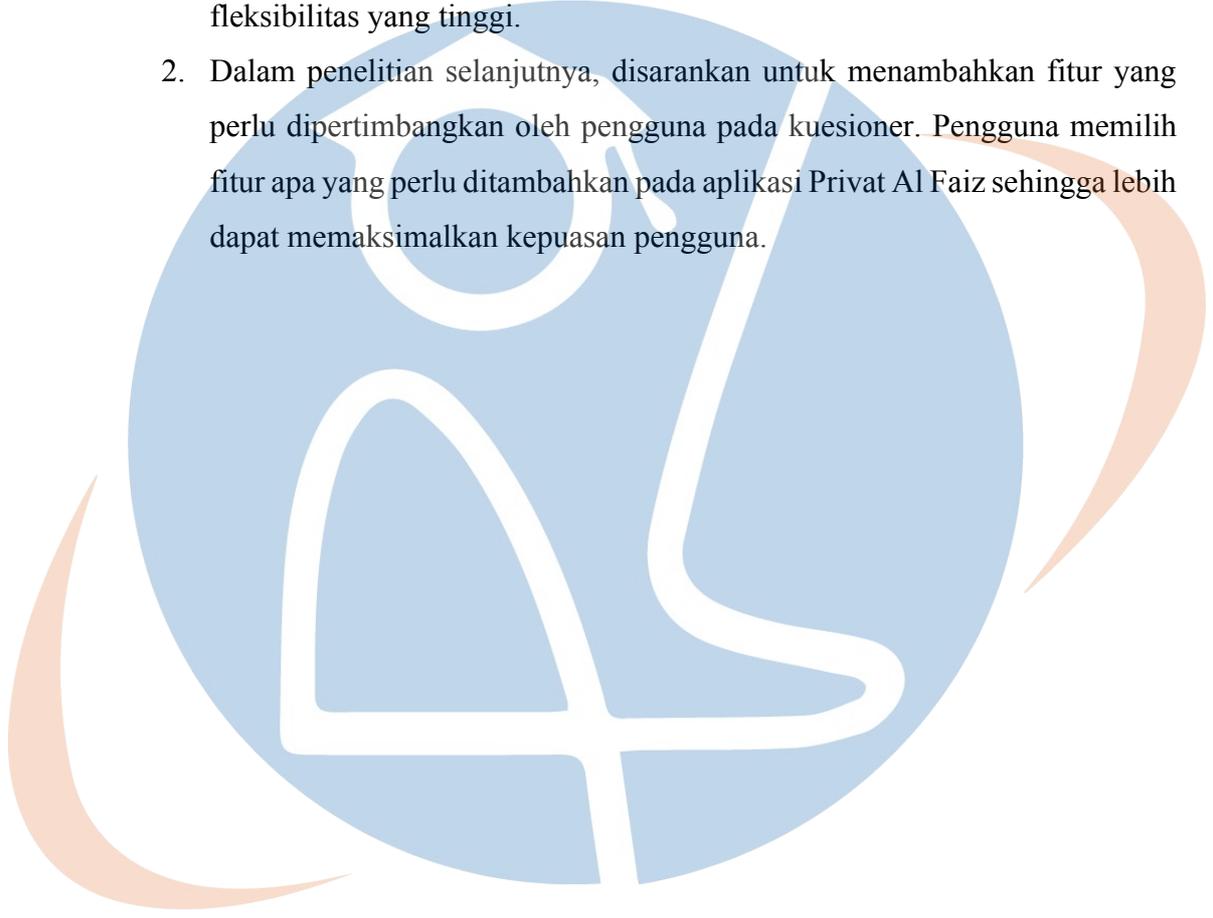
Kesimpulan dari penelitian ini yang berfokus pada pengembangan dan penyempurnaan antarmuka dan interaksi pengguna menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* pada *platform e-learning* Privat Al Faiz akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Sesuai rumusan masalah yang pertama, *design* yang efektif yang dapat diterapkan pada *e-learning* Privat Al Faiz menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna, terutama pada konsistensi warna dan juga tata letak informasi yang tepat. Beberapa optimalisasi alur juga dilakukan pada alur pendaftaran akun dan juga pembelian paket, dengan alur yang optimal mampu mendukung pengguna untuk lebih memahami kebutuhan belajar pengguna. Pada setiap produk pembelian ditampilkan juga informasi singkat yang dapat menjadi acuan memilih paket belajar. Sehingga mampu mengefisiensi waktu pengguna dalam menggunakan aplikasi Privat Al Faiz. Berdasarkan hasil penilaian *System Usability Scale* pada *prototype* akhir setelah *redesign* yang mendapat SUS Skor 80,125 dengan *grade* B dengan kategori *Acceptable* maka hasil *redesign* tersebut berhasil memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan sistem.
2. Sesuai rumusan masalah yang kedua, bagaimana implementasi *design* yang efektif dapat meningkatkan daya saing Privat Al Faiz terhadap kompetitor. Dengan kepuasan pengguna yang meningkat maka daya saing Privat Al Faiz juga meningkat, bahkan para pengguna merasa bahwa sistem baru tersebut dapat direkomendasikan kepada kerabat ataupun rekan pengguna. Berdasarkan nilai kepuasan pengguna dari 20 sampel responden yang valid sebanyak 57,7% puas dan 42,3% sangat puas, hal tersebut mempengaruhi bagaimana aplikasi tersebut bersaing dengan kompetitor. Sebanyak 96,2% menyatakan akan merekomendasikan dan sangat merekomendasikan kepada rekan ataupun kerabat, hanya 3,8% pengguna dari responden yang valid masih ragu-ragu.

## 6.2 Saran

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya:

1. Melihat kebiasaan pengguna yang saat ini lebih sering menggunakan *handphone*, Privat Al Faiz disarankan untuk melakukan pengembangan aplikasi *e-learning* berbasis *mobile* yang berupa aplikasi digital. Hal tersebut akan dapat mencakup lebih banyak pengguna dikarenakan tingkat fleksibilitas yang tinggi.
2. Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan fitur yang perlu dipertimbangkan oleh pengguna pada kuesioner. Pengguna memilih fitur apa yang perlu ditambahkan pada aplikasi Privat Al Faiz sehingga lebih dapat memaksimalkan kepuasan pengguna.



STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nandy Primandha. “*E-Learning: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Kekurangan*”. 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/e-learning/> (Diakses 16 Maret 2024).
- [2] Alvia Shanardi Wijaya. “*User-Centered Design*”. 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/> (Diakses 6 February 2024).
- [3] Malik. “*6 Prinsip Dasar Desain User Interface*”. 2021. <https://medium.com/niagahoster-product/6-prinsip-dasar-desain-user-interface-8f77a9d4fa7> (Diakses 6 February 2024).
- [4] Fitri W. “*Apa itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design*”. 2024. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah> (Diakses 15 Maret 2024).
- [5] Fitri, Santi, Kibar. “*Mengenal Usability Testing*”. 2024. <https://insights.g2academy.co/educational/mengenal-usability-testing/> (Diakses 6 February 2024).
- [6] Andika Surya Saputra. “*Pentingnya Usability Testing dalam Dunia UI/UX*”. 2023. <https://sis.binus.ac.id/2023/06/13/pentingnya-usability-testing-dalam-dunia-ui-ux/> (Diakses 11 April 2024).
- [7] Mayang Damayanti. “*Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile ELENA STT Terpadu Nurul Fikri Menggunakan Pendekatan User Centered Design*”. 2021.
- [8] Nur Arroby. “*Penerapan E-Learning Berbasis Web Pada Instansi PETIK LAZIS PLN*”. 2016.
- [9] W. S. L. Nasution and P. Nusa, “*UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method*”, *ARRUS J. Eng. Tech.*, vol. 1, no. 1, pp. 18-27, Aug. 2021.

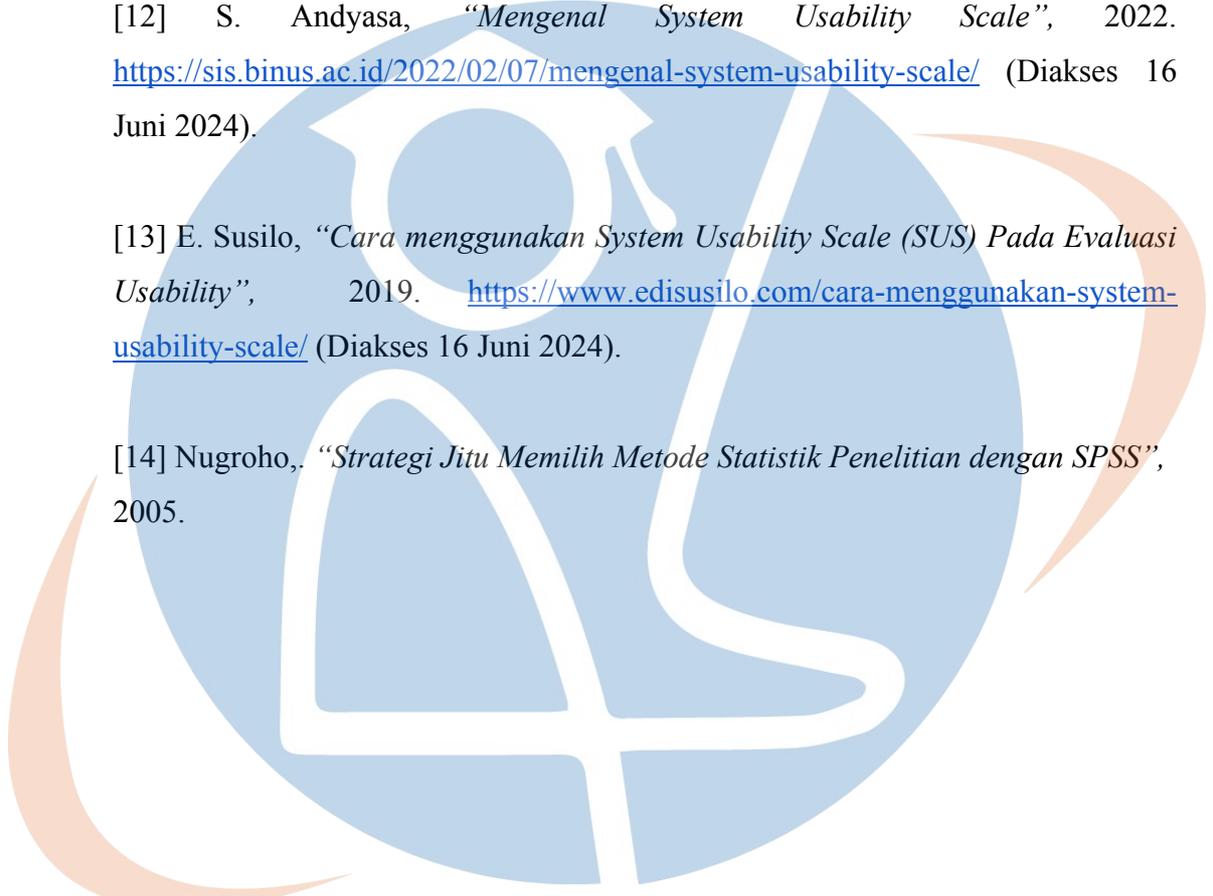
[10] Vimalla, “*Apa itu Redesign: Pengertian dan Penjelasan Lengkap*”, 2022. <https://blog.szetoconsultants.com/apa-itu-redesign/> (Diakses 20 Mei 2024).

[11] A. Z. Ramadhianputri, “*Apa itu Figma?*”, 2021. <https://student-activity.binus.ac.id/himka/2021/07/07/apa-itu-figma/> (Diakses 20 Mei 2024)

[12] S. Andyasa, “*Mengenal System Usability Scale*”, 2022. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/> (Diakses 16 Juni 2024).

[13] E. Susilo, “*Cara menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*”, 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/> (Diakses 16 Juni 2024).

[14] Nugroho., “*Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*”, 2005.



STT - NF

## LAMPIRAN

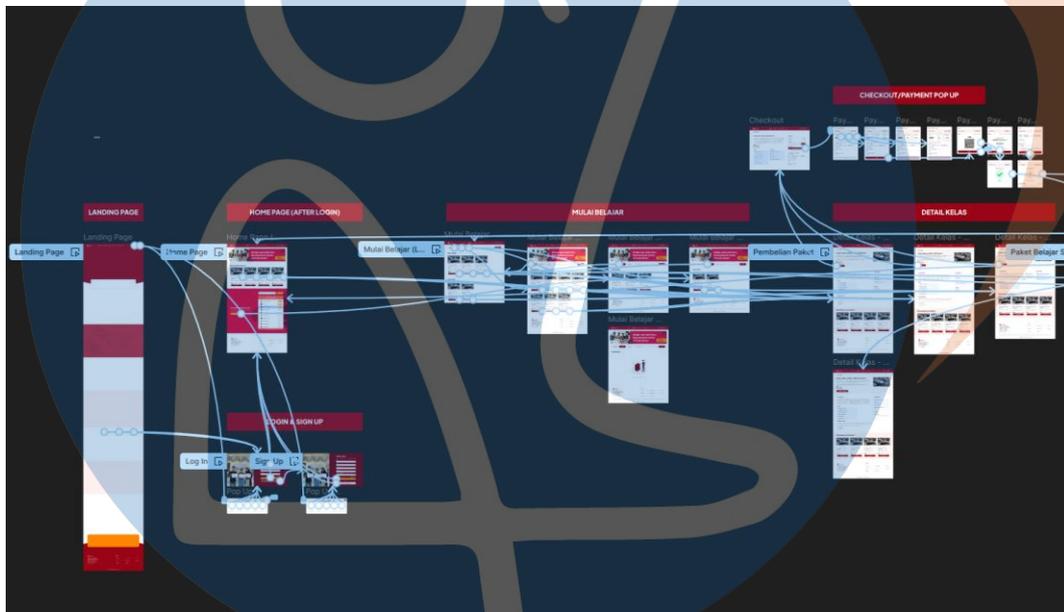
### Lampiran

1

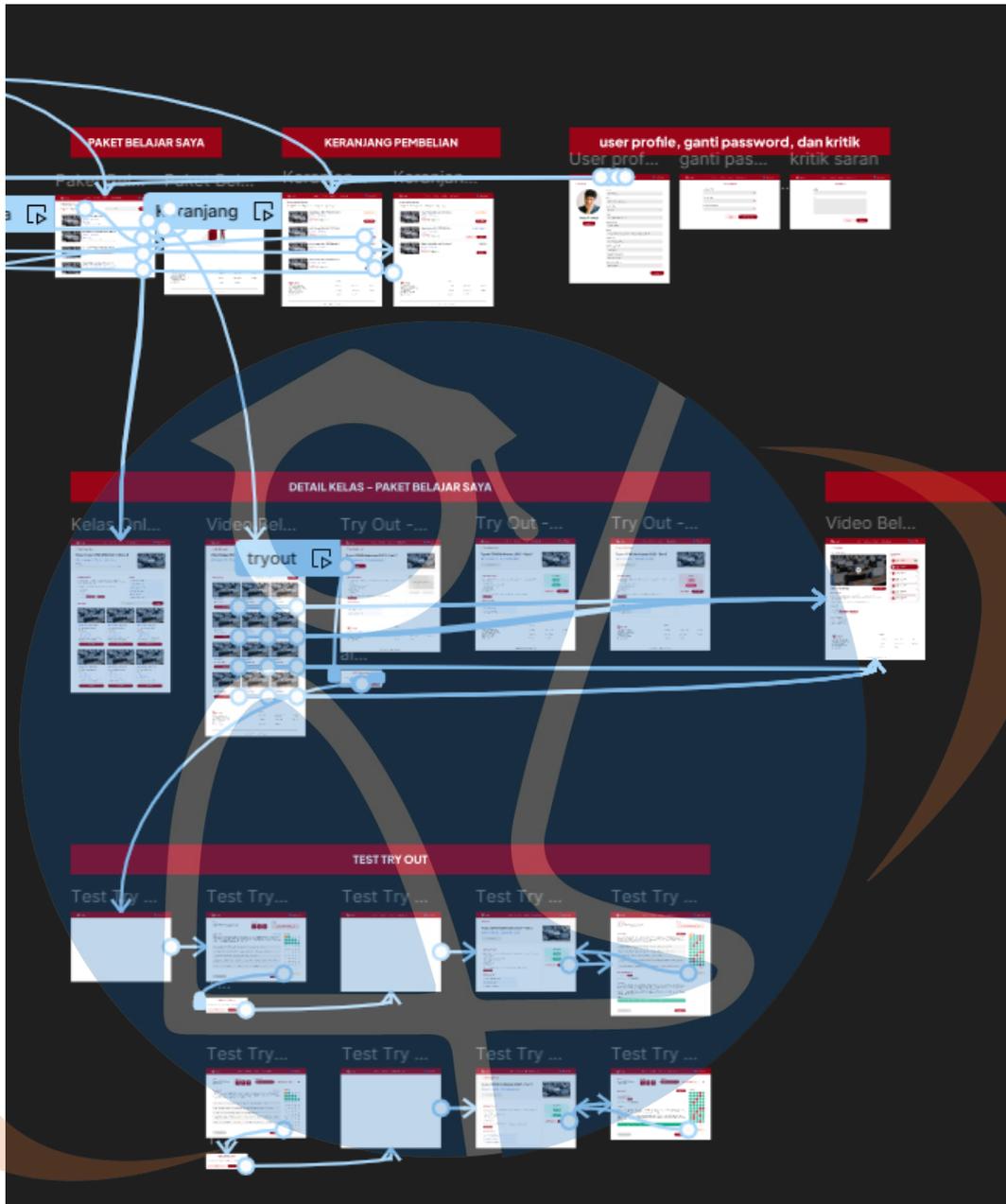
#### *Prototype Redesign Privat Al Faiz*

Tautan akses:

<https://www.figma.com/proto/2xsyZHw397VPTSN1UZaWES/Redesign-AlFaiz?node-id=753-3307&viewport=1231%2C588%2C0.06&t=VBP6QBxqlhCofBlp-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=772%3A1927&show-proto-sidebar=1>



# STT - NF



# STT - NF

# Lampiran

## Hasil Pengujian SUS

Tautan:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MbwM9AmOvN6Xea4dljQ2h6UEh\\_h0H6p1uDbblUIUKx8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MbwM9AmOvN6Xea4dljQ2h6UEh_h0H6p1uDbblUIUKx8/edit?usp=sharing)

**SUS Privat AI Faiz (Responses)**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Timestamp	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Seberapa sering anda m	Saya berpikir akan mang	Saya merasa Aplikasi Pri	Saya merasa Aplikasi Pri	Saya membutuhkan bantu	Saya merasa Mur-Bur Pri (ni)	Saya merasa ada banyak	Saya merasa orang lain	Saya merasa Aplikasi Pri	Saya m																	
18/06/2024 10:03:40	Muhammad Ims	Pria	Setiap Hari	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18/06/2024 12:04:14	sabva nabila/Brah	Wanita	Jarang	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18/06/2024 12:11:51	Diana	Wanita	Beberapa kali seminggu	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18/06/2024 12:41:37	Tatang	Pria	Jarang	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18/06/2024 12:51:29	Wahida Kurniawan	Pria	Beberapa kali seminggu	5	5	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18/06/2024 12:52:15	Bunga Vanessa	Wanita	Setiap Hari	5	2	4	1	2	1	5	2	4	1	2	1	5	2	4	1	2	1	5	2	4	1	2	1	5	2
18/06/2024 12:53:25	Chandra Dinata	Pria	Beberapa kali sebulan	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
18/06/2024 12:54:44	Dena Anggela	Wanita	Setiap Hari	5	2	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
18/06/2024 12:55:15	Riya Lestari	Wanita	Beberapa kali seminggu	5	5	11	4	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4
18/06/2024 12:56:09	Very Firmansyah	Pria	Beberapa kali seminggu	4	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
18/06/2024 12:56:41	Muhammad Fabriansyah	Pria	Beberapa kali seminggu	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2
18/06/2024 12:57:03	Nurul Anji	Wanita	Setiap Hari	4	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
18/06/2024 12:57:30	Fahar Agasyah	Pria	Beberapa kali seminggu	5	1	4	2	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
18/06/2024 12:58:25	Anissa Putri	Wanita	Setiap Hari	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2
18/06/2024 13:00:00	Daya aleya	Wanita	Setiap Hari	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18/06/2024 13:00:42	Tiya wirna	Wanita	Beberapa kali seminggu	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
18/06/2024 13:01:01	Sivri Mei	Wanita	Setiap Hari	5	1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18/06/2024 13:01:20	Haturu kangka	Pria	Beberapa kali seminggu	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2
18/06/2024 13:01:39	Rahmiya keyta	Wanita	Setiap Hari	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18/06/2024 13:02:00	Giver yedantha	Pria	Beberapa kali seminggu	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1
18/06/2024 13:02:15	Yeta andi	Wanita	Setiap Hari	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
18/06/2024 13:02:32	Adnan akbar	Pria	Beberapa kali seminggu	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18/06/2024 13:02:40	Ezigh Jivakamtha	Pria	Beberapa kali seminggu	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18/06/2024 13:03:05	Oliang andre	Pria	Beberapa kali seminggu	4	2	4	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	1
18/06/2024 14:20:54	Zakyuddin Rahman	Pria	Jarang	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
19/06/2024 00:15:20	Nurasi Febrlyanti	Wanita	Beberapa kali sebulan	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total	SUS Score																	
Responden 1	4	0	4	1	4	1	4	0	4	0	22	55																	
Responden 2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5	Skor Rata rata =	Jumlah SUS Skor															
Responden 3	3	2	4	1	3	0	3	3	3	3	22	55																	
Responden 4	1	3	2	0	2	2	2	2	2	3	17	42.5	Skor Rata rata =	1602.5															
Responden 5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	35	87.5		20															
Responden 6	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	34	85																	
Responden 7	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5	Skor Rata rata =	80.125															
Responden 8	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	85																	
Responden 9	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	87.5																	
Responden 10	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	35	87.5																	
Responden 11	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	34	85																	
Responden 12	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35	87.5																	
Responden 13	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	34	85																	
Responden 14	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	35	87.5																	
Responden 15	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92.5																	
Responden 16	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87.5																	
Responden 17	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80																	
Responden 18	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	29	72.5																	
Responden 19	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36	90																	
Responden 20	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	85																	
											80.125																		

# STT - NF

# Lampiran 3

## Hasil Survei Studi Pengguna

Tautan:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xUXvL4ydOpFR\\_09mOq5i0zJPG02RA5-ILJq\\_npEY3w/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xUXvL4ydOpFR_09mOq5i0zJPG02RA5-ILJq_npEY3w/edit?usp=sharing)

Timestamp	Nama atau Inisial	Jenis Kelamin	Asal Kota	Jenjang Pendidikan Saat Ini	Apakah Anda Pernah Menggunakan Tools	Seberapa sering Anda menggunakan tools	Seberapa sering Anda menggunakan platform	Seberapa sering Anda menggunakan fitur	Seberapa sering Anda menggunakan fitur
03/06/2024 13:31:33	BV	Perempuan	Jakarta Pusat	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	5	4	4
03/06/2024 13:40:24	SS	Perempuan	Bekasi	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	4	3	4
03/06/2024 13:40:25	Marli Brandon	Laki-laki	Bekasi	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	2	3
03/06/2024 13:41:40	Teahgu Andri	Laki-laki	Tangerang	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	1
03/06/2024 13:42:26	ST	Perempuan	Jakarta	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	5	2
03/06/2024 13:42:51	Ayana Afi	Perempuan	Bekasi	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	1
03/06/2024 13:42:55	Zhenya Marco	Laki-laki	Malang	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	1
03/06/2024 13:43:53	Kallia Alga	Perempuan	Depok	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	1	2
03/06/2024 13:44:24	Chitra Palpu	Laki-laki	Batu	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	1	3
03/06/2024 13:46:30	Ali Sarang	Perempuan	Magelang	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	4	3	5
03/06/2024 13:47:53	Agnesia Kubala	Perempuan	Purbalingga	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	3	1	2
03/06/2024 14:01:40	AS	Laki-laki	Surabaya	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	5	4	5
03/06/2024 14:03:53	SD	Laki-laki	Bitar	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	3	3
03/06/2024 14:06:30	AD	Perempuan	Malang	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	3	1	4
03/06/2024 14:07:10	ZF	Laki-laki	Madun	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	3	3
03/06/2024 14:09:05	VB	Perempuan	Mojokerto	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	3	2
03/06/2024 14:22:05	CH	Perempuan	Surabaya	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	3	1	2
03/06/2024 14:27:50	DF	Laki-laki	Surabaya	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	3	1
03/06/2024 14:29:07	RFA	Laki-laki	Bekasi	SMA/SMK Sederajat	Ya	Jarang menggunakan	1	3	1
03/06/2024 14:29:59	DH	Perempuan	Karangany	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	3	1
03/06/2024 14:38:11	syudia	Perempuan	Depok	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	1
03/06/2024 14:38:16	gita	Perempuan	Tangerang	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	1	1
03/06/2024 14:44:21	angel	Perempuan	Jakarta Selatan	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	1	2
03/06/2024 14:44:27	dm	Perempuan	Jakarta Timur	SMA/SMK Sederajat	Ya	Setiap Hari	2	2	4
03/06/2024 14:56:51	Iestari	Perempuan	Banten	Lulus SMA/SMK	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	2	2
03/06/2024 14:58:54	dp	Laki-laki	Tangerang	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	3	2	3
03/06/2024 15:04:59	manda	Perempuan	Jakarta selatan	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	2
03/06/2024 15:06:00	R	Perempuan	Jakarta barat	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	2
03/06/2024 15:11:03	Ethan	Laki-laki	Depok	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	1	2	2
04/06/2024 11:33:45	Susana	Perempuan	Bandar Lampung	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	3
04/06/2024 11:37:48	Aulia	Perempuan	Bandar Lampung	SMA/SMK Sederajat	Ya	Beberapa kali dalam sen	2	2	3

