

Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* pada STIKI PMB Online dengan Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Rosandi Fila Setiawan¹, Sugeng Widodo², Adnan Zulkarnain³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang

¹161111031@mhs.stiki.ac.id, ²sugengw@stiki.ac.id, ³adnan.zulkarnain@stiki.ac.id

ABSTRAK

PMB STIKI Online memanfaatkan website sebagai media untuk memberikan informasi terkait perkuliahan di STIKI Malang. Pengembangan sebuah website harus melalui beberapa pedoman usability untuk memastikan tujuan website tersebut dapat dicapai. Pendekatan penelitian dilakukan menggunakan *user-centered design* dengan melibatkan pengguna pada proses perancangan untuk menghasilkan website yang dapat diterima pengguna. STIKI PMB Online sebelumnya belum pernah dievaluasi terkait keluhan dari calon mahasiswa tentang sulitnya menemukan informasi yang ingin didapatkan. Permasalahan yang terdapat pada STIKI PMB Online tersebut diharapkan dapat terselesaikan pada solusi desain yang akan dilakukan. Penelitian ini membahas mulai dari penetapan konteks penggunaan dan spesifikasi kebutuhan pengguna, analisis permasalahan, perancangan desain solusi, dan hasil evaluasi desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi dapat terselesaikan dengan aturan desain yang terdapat dalam standarisasi usability.

Kata Kunci: *User-centered Design, User Experience, User Interface*

ABSTRACT

PMB STIKI Online uses the website as a medium to provide information related to lectures at STIKI Malang. The development of a website must go through several usability guidelines to ensure that the website's goals can be achieved. The research approach is carried out using User-centered Design by involving the user in the design process to produce a website that is acceptable to the user. STIKI PMB Online has never been evaluated before in relation to complaints from prospective students about the difficulty of finding the information they want to obtain. The problems contained in STIKI PMB Online are expected to be resolved in the design solutions that will be carried out. This study discusses starting from the determination of the context of use and specifications of user needs, problem analysis, design of solution designs, and design evaluation result. The results of this study indicate that the problems that occur can be resolved with the design rules contained in the usability standardization.

Keywords: *User-centered Design, User Experience, User Interface*

1. PENDAHULUAN

STIKI PMB *Online* digunakan sebagai media promosi dan pemasaran yang bertujuan untuk menarik calon mahasiswa baru untuk berkuliah di STIKI Malang. *Website* yang berkualitas dibangun dari berbagai aspek, antara lain harus memiliki fitur yang berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan pembuatan, dapat dijalankan atau digunakan dengan mudah oleh pengguna, serta dapat dengan mudah diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun.

STIKI PMB *Online* saat ini dikembangkan hanya berdasarkan sudut pandang *developer*, yaitu sistem dibuat untuk segera digunakan tanpa memperhatikan kualitas *website*. Kekurangan dilihat dari segi fungsional *website* dan segi desain isi dari struktur informasi yang dibangun serta desain *visual* dari *layout* halaman *website* tersebut yang belum bisa dikatakan nyaman digunakan serta belum maksimal dalam membantu pengguna

mencapai tujuannya yaitu mendaftar sebagai calon mahasiswa.

Sebuah *website* dapat dikatakan berkualitas apabila telah diuji pada aspek – aspek kualitas tersebut menggunakan suatu metode tertentu. Metode merupakan pendekatan untuk perancangan dan pengembangan yang bertujuan untuk membuat *website* interaktif lebih bermanfaat dengan berfokus pada penggunaan *website* dan menerapkan faktor manusia sebagai penggunanya dan faktor penggunaan pengguna. Metode yang ditawarkan untuk menguji dan mengevaluasi kualitas *website* pada aspek *usability* salah satunya adalah metode *user-centered design*[1].

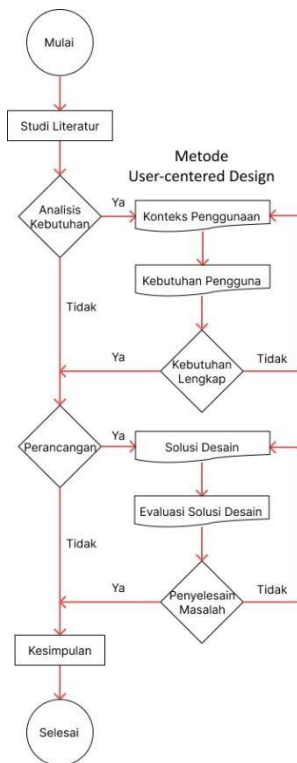
Penelitian tentang *user-centered design* sebelumnya pernah dilakukan pada *website portal* dan menunjukkan nilai *usability* meningkat yang berawal dari *poor* naik menjadi *moderate*[2]. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *eye tracking* pada *usability testing* telah memenuhi aspek *usability* pada faktor

efisiensi karena waktu pencarian yang dibutuhkan partisipan dalam mencapai menu yang dicari sangatlah singkat[3].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang desain *website* STIKI PMB *Online* dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan melihat konteks penggunaan *website* tersebut dengan menggunakan metode *user-centered design*. Dengan penelitian ini developer akan mendapatkan hasil evaluasi solusi desain untuk dijadikan bahan pertimbangan sebelum pengembangan *website* selanjutnya.

2. ANALISA DAN PERANCANGAN

Tahapan metodologi penelitian menggunakan *user-centered design* yang dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 1. Metodologi Penelitian Tahap Memahami Konteks Penggunaan *Menganalisis Spesifikasi Fungsional*

Proses untuk menganalisis mengetahui fungsi dari *website* seperti karakteristik pengguna, *main goals*.

Tabel 1. Spesifikasi Fungsional

No.	Aspek	Keterangan
1.	Apa tujuan utama <i>website</i> ?	- Menyediakan informasi mengenai pendaftaran secara detail - Menyediakan wadah calon mahasiswa melakukan pendaftaran secara <i>online</i> - Memberikan perspektif kepada pengguna secara

		<i>visual</i> - Sebagai sumber informasi terkait perkuliahan khususnya bagi calon mahasiswa baru
2.	Mengapa <i>website</i> ini dibutuhkan?	- Salah satu sarana persaingan dengan kompetitor lainnya untuk mencari calon mahasiswa - Untuk membantu sebagian besar calon mahasiswa yang berasal dari luar daerah.
3.	Untuk siapa <i>website</i> ini digunakan?	- Calon mahasiswa seperti pelajar, pekerja/karyawan

Menentukan Target Pengguna Website

Proses ini meliputi kegiatan mengumpulkan informasi tentang pengguna untuk menyesuaikan dengan karakteristik *website* dan menentukan target pengguna dari *website* STIKI PMB *Online* yang cocok berdasarkan analisis terkait user *expectation*[4]. Target pengguna utama dari *website* STIKI PMB *Online* nantinya adalah Siswa/Siswi Lulusan SMA/MA-sederajat sebagai calon Mahasiswa STIKI Malang dan pengguna lain seperti mahasiswa civitas akademika STIKI Malang, Staf PMB sebagai administrator PMB STIKI Malang, orang tua/wali calon mahasiswa dan pihak eksternal lainnya.

Menganalisis Task Pengguna

Proses menganalisis *task* apa saja yang dilakukan pengguna yaitu pelajar. *Task* pengguna tersebut dimaksudkan agar pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh *website* STIKI PMB *Online* seperti pengguna dapat melihat pilihan program studi, jalur penerimaan, jenjang pendidikan, pilihan beasiswa, tahapan pendaftaran, membuat akun untuk pendaftaran, masuk ke sistem untuk melanjutkan pendaftaran, mengunggah bukti pembayaran biaya pendaftaran, melengkapi biodata diri, memilih jalur penerimaan dan melakukan ujian masuk, mengumpulkan kelengkapan berkas pendaftaran, melakukan daftar ulang, serta melihat pengumuman dan informasi awal perkuliahan.

Menganalisa Alur Awal Penggunaan Website

Proses merancang alur penggunaan pengguna terhadap *task* yang sudah ditentukan. Alur penggunaan yang akan terjadi sebagai berikut : **Task 1** Melihat Pilihan Program Studi :



Gambar 2. *Task 1* User Flow Awal

“Proses melihat pilihan program studi dengan tujuan pengguna mengetahui jenis program studi yang tersedia”

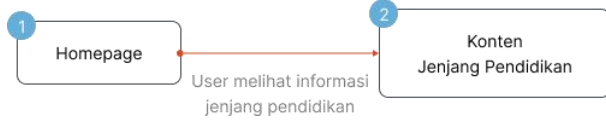
Task 2 Melihat Pilihan Jalur Penerimaan :



Gambar 3. Task 2 User Flow Awal

“Proses melihat pilihan jalur pendaftaran dengan tujuan pengguna dapat menentukan jalur pendaftaran yang ingin dituju”

Task 3 Melihat Pilihan Jenjang Pendidikan :



Gambar 4. Task 3 User Flow Awal

“Proses melihat pilihan jenjang pendidikan dengan tujuan pengguna dapat menentukan jenjang pendidikan yang sesuai”

Task 4 Melihat Pilihan Beasiswa :



Gambar 5. Task 4 User Flow Awal

“Proses melihat pilihan beasiswa dengan tujuan pengguna dapat mengajukan beasiswa untuk melanjutkan studi pendidikannya”

Task 5 Melihat Panduan Pendaftaran :



Gambar 6. Task 5 User Flow Awal

“Proses melihat tahapan pendaftaran dengan tujuan pengguna dapat mengetahui tahapan apa saja yang harus dilalui”

Task 6 Proses melihat konten Testimoni Alumni :



Gambar 7. Task 6 User Flow Akhir

“Proses melihat konten testimoni alumni dengan tujuan supaya pengguna melihat konten testimoni alumni”

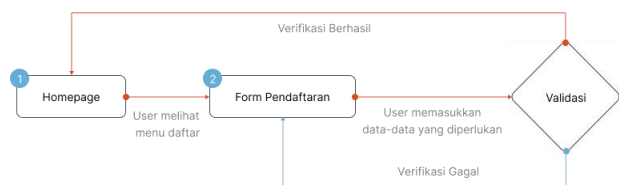
Task 7 Proses melihat konten *Partnership* :



Gambar 8. Task 7 User Flow Akhir

“Proses melihat konten *partnership* alumni dengan tujuan supaya pengguna melihat *partnership* kampus”

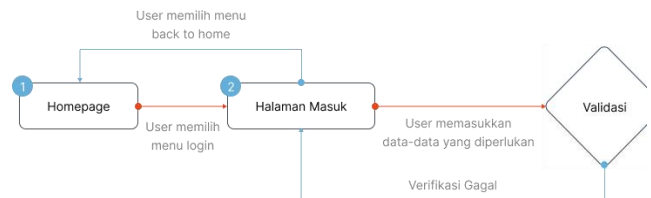
Task 8 Membuat Akun:



Gambar 9. Task 8 User Flow Awal

“Proses membuat akun dengan tujuan supaya pengguna dapat masuk ke dalam *dashboard*”

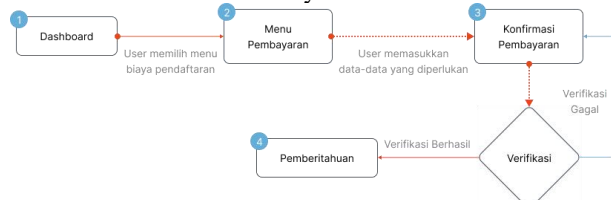
Task 9 Masuk ke dalam Sistem:



Gambar 10. Task 9 User Flow Awal

“Proses masuk ke dalam *dashboard* dengan tujuan supaya pengguna dapat mengakses halaman *dashboard* dan dapat melanjutkan ke tahapan pendaftaran”

Task 10 Konfirmasi Pembayaran :

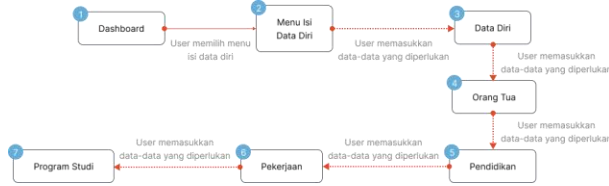


Gambar 11. Task 10 User Flow Awal

“Proses mengunggah bukti pembayaran dengan tujuan supaya pengguna dapat mengonfirmasi”

pembayaran dengan mengirimkan bukti pembayaran biaya pendaftaran”

Task 11 Melengkapi Biodata Diri:



Gambar 12. Task 11 User Flow Awal

“Proses melengkapi data diri dengan tujuan supaya pengguna dapat memberikan data diri yang *valid* untuk keperluan pendaftaran”

Task 12 Menentukan Jalur Penerimaan :



Gambar 13. Task 12 User Flow Awal

“Proses memilih jalur penerimaan dengan tujuan supaya pengguna dapat menentukan jalur penerimaan yang sesuai”

Task 13 Melihat Hasil Ujian Masuk Penerimaan :



Gambar 14. Task 13 User Flow Awal

“Proses melihat hasil ujian masuk penerimaan dengan tujuan supaya pengguna dapat mengetahui hasil tes masuk penerimaan”

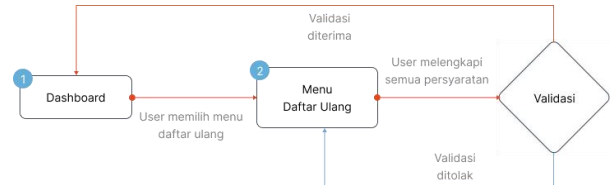
Task 14 Mengumpulkan Berkas Pendaftaran:



Gambar 15. Task 14 User Flow Awal

“Proses mengumpulkan kelengkapan berkas pendaftaran dengan tujuan supaya pengguna dapat mengumpulkan berkas yang kurang lengkap”

Task 15 Melakukan Daftar Ulang :



Gambar 16. Task 15 User Flow Awal

“Proses melakukan daftar ulang dengan tujuan supaya pengguna dapat memberikan kepastian benar

– benar masuk STIKI Malang”

Task 16 Informasi Awal Perkuliahan :



Gambar 17. Task 16 User Flow Awal

“Proses melihat informasi jadwal perkuliahan dengan tujuan supaya pengguna dapat mempersiapkan diri dalam perkuliahan”

Tahap Menentukan Kebutuhan Pengguna Mengidentifikasi Produk Kompetitor

Proses mengumpulkan, menganalisis struktur dari *website* kompetitor. Data produk kompetitor didapat dari *website ayokuliah.id* dan menyaring beberapa Sekolah Tinggi yang ada di **Jawa Timur**. Data sampel kemudian dianalisis terhadap *pmb.stiki.ac.id* dan didapatkan perbedaan antara lain kemudahan untuk *chat* melalui *chatbot*, *download* form pendaftaran, pengumuman pendaftaran, info keuangan.

Mengidentifikasi User Interview

Identifikasi wawancara pengguna diperlukan untuk melihat bagaimana wawancara yang akan dilakukan serta kebutuhan - kebutuhan lain yang menjadi kebutuhan wawancara, lebih detailnya seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Identifikasi User Interview

Perencanaan	Keterangan
Tujuan Pengujian	- Untuk mencari informasi kebutuhan dari pengguna - Untuk mencari masalah yang dialami pengguna - Untuk mencari motivasi yang dimiliki pengguna
Alamat Website Pengujian	<i>pmb.stiki.ac.id</i>
Tingkat Pengujian	Pengujian dilakukan pada <i>homepage</i> atau beranda <i>website</i> dan <i>dashboard</i>
Persiapan dan Pelatihan	Sebelum melakukan diperlukan adanya <i>briefing</i> untuk menjelaskan alur dan tata cara mengisi.

Konfigurasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> yang dibutuhkan	- Laptop / Telepon Seluler - OS : Windows 10 - Browser : Google Chrome
Kebutuhan Pengujian	Kebutuhan dari pengujian mencakup : 1. <i>Form</i> kuesioner atau Google <i>Forms</i> 2. Form pencatatan hasil wawancara atau Google Sheets
Kebutuhan Partisipan Uji	Rinciannya adalah sebagai berikut : - 5 orang dari Siswa/Siswi SMA/MA-sederajat atau Mahasiswa STIKI Malang - 1 orang perwakilan StafPMB STIKI Online
Data Dicatat	Data yang dibutuhkan antaralain : - Seluruh jawaban yang terbuka dan luas dari pertanyaan wawancara

Menentukan Partisipan User Interview

Proses mengumpulkan informasi mengenai partisipan yang tepat dan sesuai dengan target pengguna dari *website* STIKI PMB Online. Partisipan dari penelitian ini terdiri dari 1 orang staf PMB, 3 orang mahasiswa STIKI dengan rentang usia 18-23 tahun, dan 2 orang pelajar berusia 18-20 tahun.

Merancang Pertanyaan User Interview

Proses merancang pertanyaan – pertanyaan terbuka yang memungkinkan pengguna menjawab secara luas dan terbuka tentang pengalaman, pendapatnya sehingga dirancang pertanyaan sebagai berikut :

Tabel 3. Pertanyaan *User Interview* Staf PMB

Kode	Pertanyaan	Keterangan
S1	Bagaimana alur pendaftaran secara online yang benar?	Untuk mengetahui langkah-langkah yang dilakukan pengguna saat melakukan pendaftaran
S2	Berkas apa saja yang perlu dikumpulkan saat pendaftaran?	Untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk mendaftar
S3	Informasi apa saja yang perlu diberikan ke pengguna pada <i>website</i> ?	Untuk mengetahui informasi apa saja yang ingin ditonjolkan untuk menarik pengguna
S4	Apakah ada fitur baru yang sedang dikembangkan?	Untuk mengetahui kebutuhan internal dalam pengembangan <i>website</i> selanjutnya

Tabel 4. Representasi *User Interview* Staf PMB

Kode	Hasil Wawancara Staf PMB
S1	1. Pengguna harus mempunyai akun terlebih dahulu

	2. Pengguna diminta untuk melakukan pembayaran pendaftaran terlebih dahulu
	3. Pengguna diminta mengunggah bukti pembayaran
	4. Pengguna menunggu verifikasi dari pihak kampus
	5. Pengguna diminta melengkapi data diri pendaftaran
	6. Pengguna memilih jalur penerimaan
	7. Pengguna melakukan tes masuk
	8. Pengguna menunggu pengumuman hasil ujian masuk
	9. Pengguna diminta melengkapi berkas pendaftaran
	10. Pengguna bisa melakukan daftar ulang
	Pengguna mendapatkan informasi jadwal perkuliahan.
S2	- Syarat Administrasi - Surat Lulus - Surat Keuangan - Form Bebas Narkoba
S3	- Pilihan Program Studi - Berbagai Jalur Penerimaan - Jenjang Pendidikan (Diploma, Bachelor, Double Degree) - Beasiswa - Panduan Pendaftaran - Dokumentasi Kegiatan Perkuliahan - Hubungan Kerjasama
S4	Fitur yang bisa tambahkan : - <i>Live Chat / Chatbot</i>

Tabel 5. Pertanyaan *User Interview* Pelajar

Kode	Pertanyaan	Keterangan
M1	Apa yang menjadi tujuan kamu untuk mengakses <i>website</i> ini?	Untuk mengetahui tujuan utama pengguna dalam mengakses <i>website</i>
M2	Informasi apa yang kamu cari saat sedang mengakses <i>website</i> ?	Untuk mengetahui kebutuhan informasi yang diinginkan pengguna
M3	Apa masalah atau hal paling membingungkan yang pernah dialami di halaman <i>website</i> ? Kenapa masalah itu bisa terjadi?	Untuk mengetahui kesulitan yang dialami pengguna
M4	Apa masalah atau hal paling ribet yang pernah dialami di halaman <i>dashboard</i> ? Kenapa masalah itu bisa terjadi?	Untuk mengetahui kebingungan yang dialami pengguna
M5	Sudah berapa lama mempunyai pengalaman menggunakan internet?	Untuk mengetahui seberapa lama pengalaman pengguna dalam mengakses <i>website</i>
M6	Media sosial apa yang sering kamu gunakan?	Untuk mengetahui media sosial apa saja yang

M7 Bahasa apa saja yang kamu bisa?

digunakan sebagai bahan promosi yang akan dilakukan Untuk mengetahui pengguna akan nyaman membacakonten yang diberikan nantinya

Gambar 18. Representasi *User Interview* Pelajar Dilihat dari hasil wawancara diatas, disimpulkan berdasarkan *user problem* dan *user insight* yang pengguna tuliskan dengan rincian seperti berikut :
Tabel 6. Representasi *User Problem* dan *User Insight*

User Problem	User Insight
1. Pengguna merasakurang nyaman dengan peletakkantombol ‘ubah bahasa’ di pojok kanan atas	1. Pengguna menyarakan formpendaftaran dipindahkan ke halaman lain supaya membedakan konten dengan pendaftaran
2. Pengguna merasakurang mengerti dengan informasiprogram studi	2. Pengguna menyarakan langkah-langkah pendaftaran lebih dijelaskan kembali
3. Pengguna merasatidak bisa membedakan menulogin dengan menu yang lainnya	
4. Pengguna merasafoto galeri kurang menarik perhatianjarang diakses	
5. Pengguna sering salah tekan tombol lupa password dilahalaman loginkarena penggunaterbiasa dengantombol login di sebelah kanan	
6. Pengguna tidakbisa membedakan menu profile dengan isi data diri dilahalaman dashboard	
7. Pengguna tidak menggunakan fitur pencarian dannotifikasi	

Berdasarkan kesimpulan representasi *user problem* dan *user insight*, maka bisa disimpulkan kembali mengenai kebutuhan dan permasalahan yang terjadi terkait penggunaan *website* STIKI PMB Online pada pengguna yaitu segala permasalahan seperti berikut:

Gambar 19. Representasi *User Persona*

Mengidentifikasi User Survey Tahap Awal

Identifikasi survei pengguna diperlukan dengan tujuan supaya survei yang akan dilakukan berjalan sesuai dengan harapan dan hasil survei yang dilakukan akan menghasilkan permasalahan, kebutuhan dari pengguna, lebih detailnya seperti berikut ini :

Tabel 7. Identifikasi *User Survey* Tahap Awal

Proses Perencanaan	Keterangan
Tujuan Pengujian	Untuk mengevaluasi <i>website</i> apakah pengalaman pengguna sudah cukup baik dalam penggunaan Untuk mendapatkan kepastian informasi tentang penggunaan <i>website</i> dari pengalaman pengguna
Alamat <i>Website</i> Pengujian	pmb.stiki.ac.id
Tingkat Pengujian	Pengujian dilalukan pada <i>homepage</i> atau beranda <i>website</i> dan <i>dashboard</i>
Persiapan danPelatihan	Sebelum melakukan diperlukan adanya <i>briefing</i> untuk menjelaskan alur dantata cara mengisi.
Konfigurasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> yang dibutuhkan	Laptop / Telepon Seluler OS : Windows 10 Browser : GoogleChrome
Kebutuhan Pengujian	Kebutuhan dari pengujian mencakup : 1. Form kuesioner atauGoogle Forms 2. Form pencatatan hasil wawancara atau GoogleSheets
Kebutuhan Partisipan Uji	Rinciannya adalah sebagaiberikut: - 40 orang dari Siswa/Siswi SMA/MA-sederajat atau Mahasiswa STIKI Malang [5]
Data	Data yang dibutuhkan antarlain : - Seluruh jawaban yangtertutup berdasarkan merit penilaian

Merancang Pertanyaan User Survey Tahap Awal

Proses ini berisi kegiatan diantaranya adalah merancang pertanyaan kuesioner untuk digunakan sebagai bahan acuan pengujian dengan menggunakan WEBUSE (*Website Usability Evaluation Tool*). Dari 5 aspek yang dimiliki, maka dilakukan pemecahan menjadi 24 pertanyaan yang terdiri dari 5 aspek *usability*. Pertanyaan – pertanyaan yang digunakan untuk pengujian adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Rancangan Pertanyaan User Survey

Kode	Butir Pertanyaan	Kategori
A1	Website mengandung informasi yang menarik dan selalu ter-update	Content, Organization, Readability
A2	Saya merasa mudah menemukan apa yang saya butuhkan	
A3	Konten tersusun atau terorganisasi dengan baik	
A4	Saya merasa mudah membaca konten website	
A5	Saya merasa mudah membaca menggunakan bahasa yang digunakan	
A6	Saya tidak berusaha keras melakukan scroll ke kiri dan ke kanan ketika membaca konten	
B1	Saya mudah mengetahui keberadaan halaman yang sedang saya akses	Navigation and Links
B2	Website mempunyai petunjuk yang mempermudah saya memperoleh informasi	
B3	Saya merasa mudah untuk kembali ke halaman sebelumnya menggunakan link atau tombol back	
B4	Link dalam website sesuai dengan kebutuhan yang saya inginkan	
B5	Website tidak terlalu banyak membuka tab browser baru ketika saya menjelajahi	
B6	Penempatan links atau menu disusun secara tertatan dan mudah dikenali	
C1	Desain interface website menyenangkan atau menarik	User Interface Design
C2	Saya merasa nyaman dengan pilihan warna yang digunakan	
C3	Website ini tidak berlebihan menggunakan scrolling / teks hilang / animasi	
C4	Website mempunyai pola tampilan yang konsisten	
C5	Website tidak terlalu banyak mengandung iklan	
C6	Desain website mudah dipelajari dalam cara penggunaannya	
D1	Saya tidak perlu menunggu lama untuk membuka halaman baru atau download file	Performance and Effectiveness
D2	Saya merasa mudah membedakan links yang sudah dan belum dikunjungi	
D3	Saya bisa dengan mudah	

D4	mengakses website di sepanjang waktu Website memberi respon yang baik untuk aksi yang dilakukan
D5	Saya merasa tepat menggunakan website untuk mencari informasi yang saya cari
D6	Website memberikan informasi peringatan saat saya melakukan kesalahan

Tabel 9. Penilaian WEBUSE

Pilihan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0.00	0.25	0.50	0.75	1.00

Mendesripsikan Responden User Survey Tahap Awal

Proses mengumpulkan informasi mengenai responden yang tepat dan sesuai dengan target pengguna dari website STIKI PMB Online. Berdasarkan target pengguna yang akan menjadi partisipan dari penelitian ini minimal 40 orang [5] umur 18-24 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan rincian siswa/siswi SMA/MA sederajat sebagai pengguna utama yaitu calon mahasiswa STIKI Malang dan mahasiswa STIKI sebagai pengguna yang dianggap memiliki pengalaman penggunaan.

Jumlah responden laki-laki, yaitu 33 orang, lebih banyak dari jumlah responden perempuan yaitu 7 orang atau 18% dari jumlah total responden 40 orang.

Usia responden tahap awal menunjukkan bahwa rentang usia responden laki-laki maupun perempuan dengan rincian sebagai berikut :

- Usia 18 – 20 tahun sebanyak 17 orang,
- Usia 21 – 23 tahun sebanyak 23 orang dan
- Usia 23 – 25 tahun tidak ada.

Pekerjaan responden tahap awal adalah mahasiswa, dengan rincian sebagai berikut Pelajar 21, Mahasiswa 15 orang, Pekerja/Karyawan 4 orang, Wirausaha 0.

Data user survey tahap awal yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk melihat mean value dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\sum(\text{Merit untuk setiap pertanyaan kategori})}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan poin serta tingkat usability sesuai tabel berikut :

Tabel 10. Hubungan Poin Usability dan Tingkat Usability

Poin, x	0 ≤ x ≤ 0.2	0.2 ≤ x ≤ 0.4	0.4 ≤ x ≤ 0.6	0.6 ≤ x ≤ 0.8	0.8 ≤ x ≤ 1.0

Tingkat Usability	Bad	Poor	Moderate	Good	Excellent
-------------------	-----	------	----------	------	-----------

Hasil analisis dapat disimpulkan untuk mencari tahu apa saja kekurangan yang bisa diperbaiki untuk meningkatkan tingkat *usability* pada tiap - tiap aspek yaitu[5] :

- Tingkat *usability* dari kategori *Content, Organization & Readability* yaitu *Poor*, yang berarti tingkat *usability* sangat tidak cukup baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *Navigation and Links* yaitu *Poor*, yang berarti tingkat *usability* sangat tidak cukup baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *User Interface Design* yaitu *Poor*, yang berarti tingkat *usability* sangat tidak cukup baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *Performance and Effectiveness* yaitu *Poor*, yang berarti tingkat *usability* sangat tidak cukup baik.

3. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN Tahap Merancang Solusi Desain

Berdasarkan kebutuhan – kebutuhan yang ditemukan, maka dilakukan perancangan *website* STIKI PMB Online dengan menggunakan desain yang memenuhi kebutuhan dari pengguna, dengan harapan dapat menjadi media yang cocok untuk calon – calon mahasiswa melalui *website* STIKI PMB Online.

Tabel 11. Rangkuman Permasalahan

Topik	Permasalahan
Intisari Perbaikan	Latar belakang mendesain ulang <i>website</i> STIKI PMB Online
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkurasi informasi yang dapat menimbulkan perasaan kurang nyaman bagipenggunanya. 2. Menyediakan konten-konten yang dapat membantu pengguna dalam menentukan program studi. 3. Menggunakan pilihan kata yang tepat untuk bisa menarik pengguna 4. Menyediakan informasi yang dapat membantu pengguna berupa langkah-langkah untuk melakukan pendaftaran 5. Menggunakan warna – warna yang berhubungan dengan logo PMB STIKI Online dalam upaya untuk melakukan branding ke pihak eksternal 6. Memberikan akses ke media sosial STIKI untuk memudahkan pengguna menerima informasi
Perubahan yang dibuat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perombakan pada tampilan (<i>user interface</i>) <i>website</i> dengan berbagai aspek pendukung yang dapat menciptakan suasana baru ketika mengaksesnya 2. Penambahan menu Register, untuk menyakinkan para calon mahasiswa

melakukan pendaftaran masuk sebagai mahasiswa di STIKI Malang.

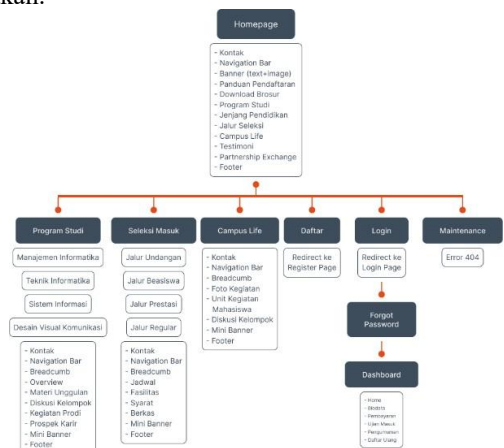
3. Penambahan menu **Program Studi**, untuk memudahkan para calon mahasiswa agar tidak kebingungan ketika ingin menentukan prodi yang diminati.
4. Penambahan menu **Jalur Penerimaan**, untuk memberikan informasi yang detail mengenai jalur penerimaan yang ada di STIKI Malang.
5. Penambahan menu **Campus Life**, sebagai panduan sebagai para calon mahasiswa tentang kehidupan kampus serta segala sesuatu atau pengalaman yang akan di dapatkan ketika menjalani perkuliahan di STIKI Malang
6. Menambahkan menu navigasi yang bertujuan untuk mengelompokkan informasi berdasarkan aspeknya.
7. Menambahkan menu media sosial STIKI PMB Online yang bertujuan untuk pengguna mudah mengakses.

Kritik terkait desain saat ini

1. Informasi yang ditampilkan terlalu ramai dan tidak tertata secara rapi sehingga menimbulkan pengguna kebingungan untuk mencerna informasi yang disampaikan
2. Halaman beranda terlalu panjang, sehingga membutuhkan *effort* lebih untuk *scrolling*
3. Pengguna tidak bisa membedakan konten dengan tombol yang aktif

Merancang Alat Bantu Ukur Perancangan

Sitemap menyediakan dengan tinjauan umum logis dari jalur yang dilalui oleh pengguna navigasi melalui *website*. Tanpa navigasi yang efisien dan ramah pengguna, pengguna cenderung bingung, hilang, atau frustrasi dan meninggalkan tanpa menyelesaikan pekerjaan yang seharusnya dilakukan.

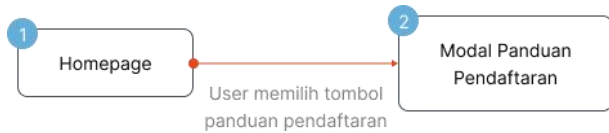


Gambar 23. Sitemap Baru

Merancang Alur Penggunaan Pada Solusi Desain

Proses ini untuk merancang alur penggunaan pengguna yang memudahkan pengguna untuk melakukan pekerjaan tanpa merasa kebingungan. Alur penggunaan yang akan terjadi sebagai berikut :

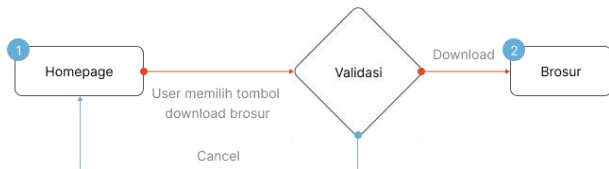
Task 1 Proses Panduan Pendaftaran :



Gambar 24. Task 1 User Flow Akhir

“Proses melihat panduan pendaftaran dengan tujuan supaya pengguna dapat memahami langkah-langkah pendaftaran yang benar”

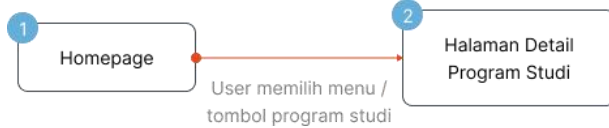
Task 2 Proses *Download* Brosur :



Gambar 25. Task 2 User Flow Akhir

“Proses mengunduh brosur dengan tujuan supaya pengguna dapat mengunduh brosur”

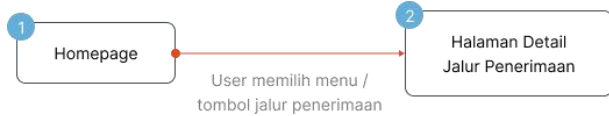
Task 3 Proses melihat *Detail Program Studi* :



Gambar 26. Task 3 User Flow Akhir

“Proses melihat program studi dengan tujuan supaya pengguna mendapat informasi apa saja yang dilakukan di tiap program studi”

Task 4 Proses melihat *Detail Jalur Penerimaan* :



Gambar 27. Task 4 User Flow Akhir

“Proses melihat detail jalur penerimaan dengan tujuan supaya pengguna mendapat informasi apa saja yang dibutuhkan untuk pendaftaran”

Task 5 Proses melihat konten *Campus Life* :



Gambar 28. Task 5 User Flow Akhir

“Proses mengakses *campus life* dengan tujuan supaya pengguna mengetahui kegiatan yang dilakukan selama di kampus”

Task 6 Proses melihat konten Testimoni Alumni :



Gambar 29. Task 6 User Flow Akhir
 “Proses melihat konten testimoni alumni dengan tujuan supaya pengguna melihat konten testimoni alumni”

Task 7 Proses melihat konten *Partnership* :



Gambar 29. Task 7 User Flow Akhir

“Proses melihat konten *partnership* alumni dengan tujuan supaya pengguna melihat *partnership* kampus”

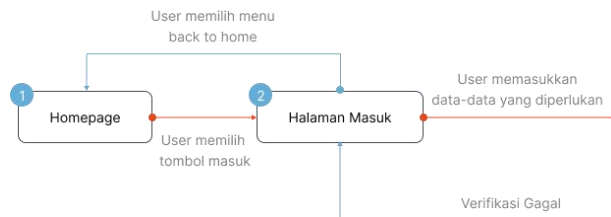
Task 8 Proses melakukan Pendaftaran :



Gambar 30. Task 8 User Flow Akhir

“Proses mengakses halaman daftar dengan tujuan supaya pengguna dapat mendaftar sebagai calon mahasiswa baru”

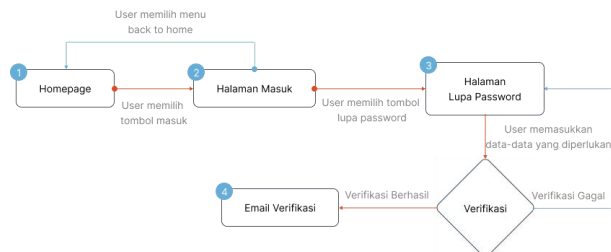
Task 9 Proses untuk Masuk :



Gambar 31. Task 9 User Flow Akhir

“Proses mengakses halaman masuk dengan tujuan supaya pengguna dapat melanjutkan tahapan pendaftaran”

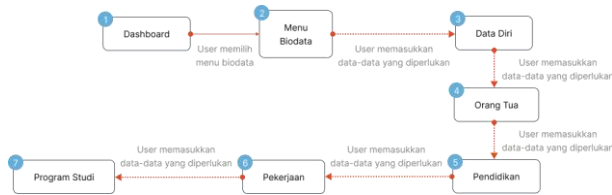
Task 10 Proses Lupa *Password* :



Gambar 32. Task 10 User Flow Akhir

“Proses mengakses halaman lupa password dengan tujuan supaya pengguna dapat mereset ulang *password* akunnya”

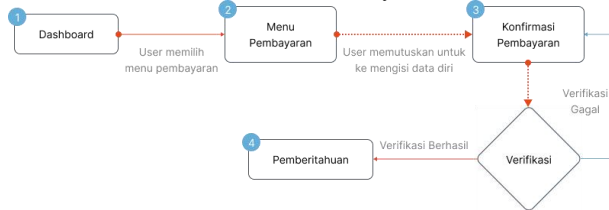
Task 11 Proses mengisi Biodata :



Gambar 33. Task 11 User Flow Akhir

“Proses mengakses menu biodata dengan tujuan supaya pengguna dapat mengisi semua data diri”

Task 12 Proses Konfirmasi Pembayaran :



Gambar 34. Task 12 User Flow Akhir

“Proses mengakses menu pembayaran dengan tujuan supaya pengguna dapat mengonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan”

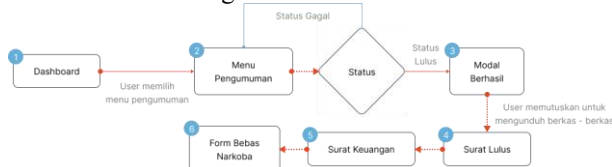
Task 13 Proses Ujian Masuk :



Gambar 35. Task 13 User Flow Akhir

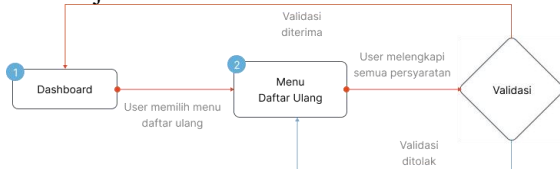
“Proses mengakses menu ujian masuk dengan tujuan supaya pengguna dapat melakukan tes ujian masuk”

Task 14 Proses Pengumuman :



Gambar 36. Task 14 User Flow Akhir

“Proses mengakses menu pengumuman dengan tujuan supaya pengguna dapat melihat hasil ujian masuk”

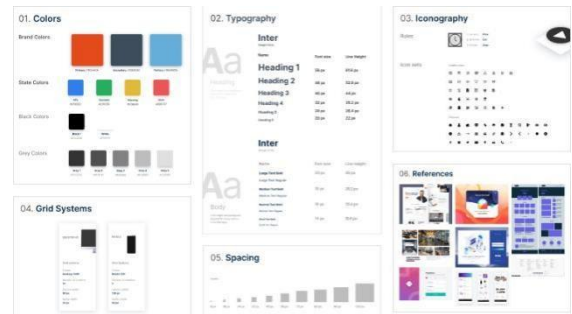


Gambar 37. Task 15 User Flow Akhir

“Proses mengakses menu daftar ulang dengan tujuan supaya pengguna dapat memastikan bahwa benar – benar diterima”

Mencari Referensi Desain

Teknik *moodboards* dalam tahap perancangan diperlukan untuk memudahkan perancangan *website* karena *moodboards* dianggap sebagai elemen penting dan efektif yang dapat membantu desainer mengeksplorasi emosi dan perasaan di balik desain produk yang dilakukan[6]. Penggunaan *moodboards* dapat menghemat waktu dan tenaga, untuk mendapatkan inspirasi, menemukan palet warna yang cocok, dan mencari gaya desain yang cocok.



Gambar 38. Moodboards

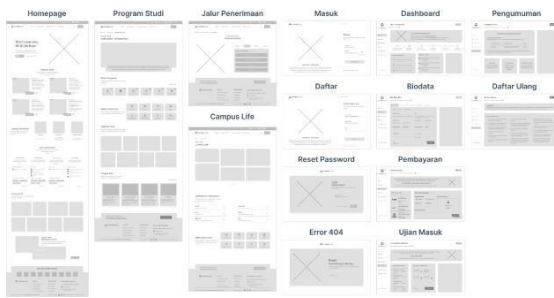
Rancangan *moodboards* yang sudah dilakukan (*color, typography, iconography, grid system, spacing, references*) memiliki karakteristik sebagai berikut :

Tabel 12. Karakteristik Moodboards

Karakteristik	Keterangan
Colors	Warna yang dipilih sesuai dengan warna logo STIKI PMB Online yang identik dengan warna oranye, navy dan biru
Typography	Jenis font style yang dipilih yaitu Inter, yang mempunyai karakteristik formal dan tegas yang sesuai dengan konsep website penerimaan mahasiswa yang formal dan tegas.
Iconography	Pilihan icon yang dipilih yaitu outline icons dan fill icons, karena struktur icon tersebut dinilai formal dan tegas. Minimal ukuran ibu jari nyaman saatmenekan.
Grid System	Membuat batasan layout dengan mengelompokkan konten secara vertikal atau horizontal supaya konten nyaman dilihat dan digunakan.
Spacing	Jarak antar elemen menggunakan cara kelipatan yaitu 8. Maka semua jarak menggunakan 8px,16px,24px,dst.
References	Referensi digunakan sebagai bahan untuk mencari inspirasi desain dan melihat gaya desain masa kini yang cocok dengan website yang dirancang.

Merancang Gambaran Model Desain Website

Tahap ini dilakukan untuk membuat perancangan tahap awal yang merancang struktur interface seperti *button, navigasi, text. Wireframe* memuat *layout*, konten dan fungsi setiap halaman *website*. Tahapan ini dilakukan sebelum tahap desain dimulai sehingga berfokus pada tata letak dan elemen – elemen *visual*[7].



Gambar 39. Low Fidelity Website (Mockup)

Dari wireframe yang sudah dirancang dengan beberapa referensi dari moodboards. Penjelasan mengenai wireframe tersebut sebagai berikut :

Tabel 13. Penjelasan Wireframe

Halaman	Keterangan
<i>Homepage</i>	Merupakan halaman utama <i>website</i> yang berisi konten program studi, jenjang pendidikan, jalur penerimaan, <i>campus life</i> , review dan <i>partnership exchange</i> .
Program Studi	Merupakan halaman tiap program studi yang memberikan informasi seputar program studi, materi unggulan, diskusi kelompok, kegiatan program studi dan prospek karir di dunia kerja
Jalur Penerimaan	Merupakan halaman tiap jalur penerimaan yang memberikan informasi jadwal pelaksanaan, fasilitas yang didapat, syarat yang dibutuhkan dan berkas yang diperlukan
<i>Campus Life</i>	Merupakan halaman yang memberikan kegiatan – kegiatan yang dilakukan mahasiswa selama di perkuliahan
Masuk	Merupakan halaman untuk pengguna masuk ke dalam sistem menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>
Daftar	Merupakan halaman untuk pengguna membuat akun supaya mempunyai akses ke dalam sistem
<i>Reset Password</i>	Merupakan halaman untuk pengguna <i>me-reset password</i> jika pengguna lupa dengan <i>password</i> nya
<i>Error 404</i>	Merupakan halaman bantuan untuk memberi tahu pengguna bahwa <i>website</i> sedang bermasalah
<i>Dashboard</i>	Merupakan halaman utama sistem untuk pengguna melakukan pendaftaran sebagai calon mahasiswa baru
Biodata	Merupakan halaman sistem untuk pengguna mengisi data – data diri yang diperlukan sebagai syarat pendaftaran
Pembayaran	Merupakan halaman sistem untuk pengguna memberikan konfirmasi uang pendaftaran yang telah dibayarkan

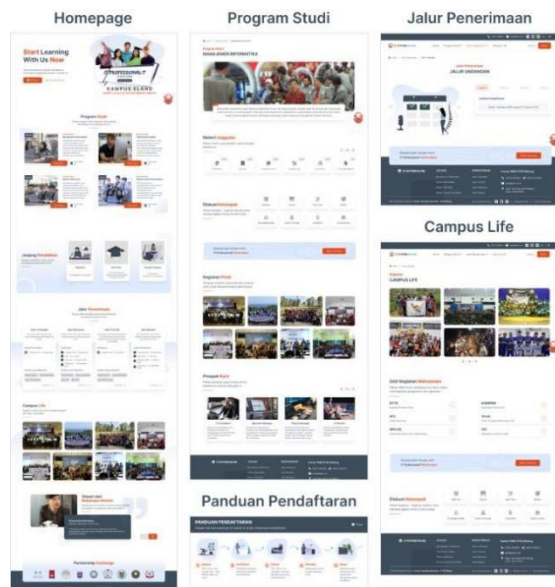
Ujian Masuk Merupakan halaman sistem untuk pengguna melakukan tes seleksi masuk sebagai syarat pendaftaran

Pengumuman Merupakan halaman sistem untuk pengguna mengetahui hasil seleksi masuk yang dilakukan

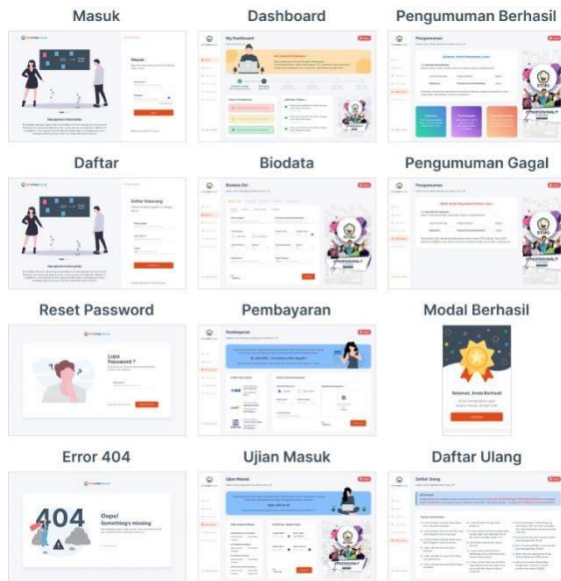
Daftar Ulang Merupakan halaman sistem untuk pengguna memastikan bahwa pengguna benar – benar ingin menjadi calon mahasiswa baru STIKI Malang.

Merancang Model Desain Website

Tahapan ini mengimplementasikan semua elemen yang sudah dilakukan di tahap gambaran model desain *website* atau *wireframe* dengan menambahkan detail-detail pada model desain atau *mockup* seperti warna, *icon*, dll [7].



Gambar 40. High Fidelity Website (Mockup) Homepage



Gambar 41. High Fidelity Website (Mockup) Dashboard

Tahap Mengevaluasi Solusi Desain

Identifikasi usability testing diperlukan untuk melihat bagaimana hasil solusi desain yang dihasilkan mudah digunakan dan seberapa efisien dan efektif solusi desain dapat membantu pengguna mencapai tujuan dan apakah pengguna puas dengan hasil solusi desain yang dirancang.

Tabel 14. Identifikasi Usability Testing

Proses Perencanaan	Keterangan
Tujuan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> Untuk menunjukkan tingkat kemudahan pengguna untuk memahami fungsi – fungsi rancangan <i>website</i> Untuk menilai seberapa cepat pengguna dapat menggunakan fungsi rancangan <i>website</i> Untuk menilai seberapa banyak jumlah <i>error</i> yang dilakukan pengguna dalam menggunakan fungsi rancangan <i>website</i>
Alamat Website Pengujian	pmb.stiki.ac.id
Tingkat Pengujian	Pengujian dilakukan pada <i>homepage</i> atau beranda <i>website</i> dan <i>dashboard</i>
Persiapan dan Pelatihan	Sebelum melakukan diperlukan adanya <i>briefing</i> untuk menjelaskan alur dan tata cara mengisi.
Konfigurasi Hardware dan Software yang dibutuhkan	<ol style="list-style-type: none"> OS : Windows 10 Browser : Google Chrome
Kebutuhan Partisipan Uji	Rinciannya adalah sebagai berikut : - 5 orang dari Siswa/Siswi SMA/MA- sederajat atau Mahasiswa STIKI Malang (<i>Random Sampling</i>)
Data	Data yang dibutuhkan antaralain : - Seluruh pergerakan yang dilakukan

pengguna terhadap *website* untuk mencapai tujuannya

Mendeskripsikan Partisipan Usability Testing

Proses ini berisi kegiatan diantaranya adalah mengumpulkan informasi mengenai responden yang tepat dan sesuai dengan target pengguna dari website STIKI PMB Online. Berdasarkan target pengguna yang akan menjadi partisipan dari penelitian ini minimal 5 orang dalam rentang umur 18-24 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan rincian siswa/siswi SMA/MA sederajat sebagai target pengguna utama yaitu calon mahasiswa STIKI Malang dan mahasiswa STIKI sebagai pengguna yang dianggap mempunyai pengalaman penggunaan[5].

Mendeskripsikan Task Usability Testing

Proses ini berisi kegiatan diantaranya adalah mengumpulkan informasi mengenai tujuan utama pengguna saat menggunakan website dan dipilih partisipan yang tepat dan sesuai dengan target pengguna dari website STIKI PMB Online. Berdasarkan tujuan utama pengguna maka task sebagai berikut :

Tabel 15. Task Usability Testing

Task	Keterangan
Saya ingin mengetahui langkah – langkah pendaftaran	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk memahami langkah – langkah pendaftaran
Saya ingin mengunduh brosur	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk mengunduh brosur
Saya ingin tahu informasi detail mengenai program studi Teknik Informatika	Guna mengetahui seberapa efisien dan efektif pengguna dalam menerima informasi program studi
Saya ingin tahu apa saja syarat yang dibutuhkan untuk masuk jalur beasiswa olahraga	Guna mengetahui seberapa efisien dan efektif pengguna dalam menerima informasi jalur penerimaan
Saya ingin mendaftar sebagai calon mahasiswa baru	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk mendaftar sebagai calon mahasiswa baru
Saya sudah memiliki akun dan ingin melanjutkan pendaftaran	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk melanjutkan proses pendaftaran
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan mengisi data pribadi	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk mengisi data pribadi
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan ingin mengonfirmasi pembayaran	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk mengonfirmasi pembayaran

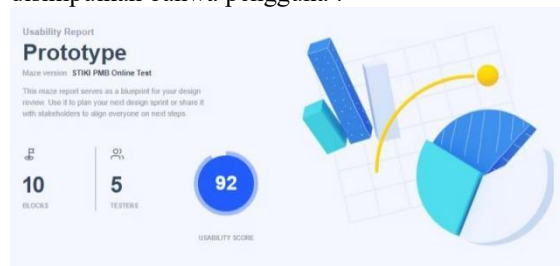
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan melakukan ujian masuk	Guna mengetahui seberapa mudah bagi pengguna untuk melakukan ujian masuk
Saya ingin melihat pengumuman hasil ujian masuk	Guna mengetahui seberapa cepat pengguna untuk melihat pengumuman hasil

Usability testing yang dilakukan dengan menggunakan *website* Maze Design memiliki kriteria tingkat *usability* yang dihasilkan setelah dilakukan pengujian sebagai berikut :

Tabel 16. Tingkat Usability Score

Tingkat Usability Score	Low	Medium	High
Score	0 - 50	50 - 80	80 - 100

Setelah dilakukan tahapan *usability testing* untuk mengetahui tujuan tertentu, maka bisa disimpulkan bahwa pengguna :



Gambar 43. Hasil *Usability Testing*

Tabel 17. Hasil *Usability Testing*

Task	Hasil
Saya ingin mengetahui langkah-langkah pendaftaran	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 97
Saya ingin mengunduh brosur	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 100
Saya ingin tahu informasi detail mengenai program Studi Teknik Informatika	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 99
Saya ingin tahu apa saja syarat yang dibutuhkan untuk masuk jalur beasiswa olahraga	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 80
Saya ingin mendaftar sebagai calon mahasiswa baru	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 90
Saya sudah memiliki akun dan ingin melanjutkan pendaftaran	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 95
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan mengisi data pribadi	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 97
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 83

melakukan konfirmasi pembayaran	ingin	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 87
Saya ingin melanjutkan pendaftaran dan melakukan ujian masuk	ingin	Partisipan setuju bahwa cukup mudah dalam mencapai tujuan dengan hasil <i>usability</i> yaitu 90

Mengidentifikasi *User Survey* Tahap Akhir

Identifikasi *user survey* diperlukan untuk melihat bagaimana survei yang akan dilakukan serta kebutuhan - kebutuhan lain yang menjadi kebutuhan survei, lebih detailnya seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 18. Identifikasi *User Survey* Tahap Akhir

Proses Perencanaan	Keterangan
Tujuan Pengujian	1. Untuk menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan <i>website</i> 2. Untuk menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan <i>website</i>
Alamat Website Pengujian	pmb.stiki.ac.id
Tingkat Pengujian	Pengujian dilakukan pada <i>homepage</i> atau beranda <i>website</i> dan <i>dashboard</i>
Persiapan dan Pelatihan	Sebelum melakukan diperlukan adanya <i>briefing</i> untuk menjelaskan alur dan tata cara mengisi.
Konfigurasi Hardware dan Software yang dibutuhkan	1. Laptop / Telepon Seluler 2. OS : Windows 10 Browser : Google Chrome
Kebutuhan Pengujian	Kebutuhan dari pengujian mencakup : 1. Form kuesioner atau Google Forms 2. Form pencatatan hasil wawancara atau Google Sheets
Kebutuhan Partisipan Uji	Rinciannya adalah sebagai berikut : - 40 orang dari Siswa/Siswi SMA/MA-sederajat atau Mahasiswa STIKI Malang
Data	Data yang dibutuhkan antara lain : - Seluruh jawaban yang tertutup berdasarkan merit penilaian

Mendeskripsikan Responden User Survey Tahap Akhir

Proses mengumpulkan informasi mengenai responden yang tepat dan sesuai dengan target pengguna dari *website* STIKI PMB Online. Berdasarkan target pengguna yang akan menjadi partisipan dari penelitian ini minimal 40 orang dengan rentang umur 18-24 tahun baik laki-laki dan perempuan dengan rincian target peserta adalah siswa/siswi SMA/MA sederajat sebagai target pengguna utama yaitu calon mahasiswa STIKI Malang dan mahasiswa STIKI Malang

sebagai pengguna yang dianggap berpengalaman[5].

Responden tahap akhir menunjukkan bahwa jumlah responden laki – laki, yaitu 21 orang, lebih banyak dibanding jumlah responden perempuan yaitu 19 orang atau 48% dari jumlah total yaitu 40 responden.

Usia responden tahap akhir menunjukkan bahwa rentang usia responden laki-laki maupun perempuan dengan rincian sebagai berikut :

- Usia 18 – 20 tahun sebanyak 25 orang,
- Usia 21 – 23 tahun sebanyak 15 orang dan
- Usia 23 – 25 tahun tidak ada.

Pekerjaan responden tahap akhir menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan mahasiswa, dengan rincian sebagai berikut Pelajar 20, Mahasiswa 16 orang, Pekerja/Karyawan 4 orang, Wirausaha 0.

Data user survey tahap awal yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk melihat mean value dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\sum(\text{Merit untuk setiap pertanyaan kategori})}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan poin serta tingkat usability dan dapat disimpulkan untuk mencari tahu apa saja kekurangan yang bisa diperbaiki untuk meningkatkan tingkat usability pada tiap - tiap aspek yaitu[5] :

- Tingkat *usability* dari kategori *Content, Organization & Readability* yaitu : *Good*, yang berarti tingkat *usability* sudah baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *Navigation and Links* yaitu : *Good*, yang berarti tingkat *usability* sudah baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *User Interface Design* yaitu : *Excellent*, yang berarti tingkat *usability* sangat baik.
- Tingkat *usability* dari kategori *Performance and Effectiveness* yaitu : *Moderate*, yang berarti tingkat *usability* sudah baik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil analisis perancangan yang telah dilakukan :

- Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *usability testing*, perancangan solusi desain *website* yang dilakukan telah memenuhi dengan *usability score* mencapai 92% dari 100%, hal ini menunjukkan bawah solusi desain *website* yang dilakukan lebih efisien dibandingkan dengan desain *website* sebelumnya.
- Berdasarkan hasil validasi user *survey* menggunakan metode kuesioner WEBUSE menghasilkan rata – rata tingkatan *usability*

sebesar 0,75 atau *Good* yang berarti responden merasa Setuju bahwa solusi desain website 97 yang dilakukan memenuhi kelima aspek *usability* yaitu *Content, Organization & Readability, Navigation and Links, User Interface Design, Performance and Effectiveness*.

Saran

Berdasarkan hasil implementasi perancangan desain *user interface* dan *user experience* ini, maka disarankan untuk melakukan perhatian dan penelitian lebih lanjut terkait fungsionalitas *website* setelah *website* resmi diluncurkan untuk pengembangan kedepannya.

5. REFERENSI

- [1] B. ISO and B. STANDARD, “Ergonomics of human-system interaction,” 2010.
- [2] D. Pratiwi, M. C. Saputra, and N. H. Wardani, “Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2017.
- [3] K. S. Paramitha, “Evaluasi Usability Pada Desain Website Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2017 Dengan Metode Eye Tracking Berdasarkan Nielsen Model Dan Kuesioner Nielsen Attributes Of Usability (NAU).” Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2017.
- [4] M. R. Endsley, *Designing for situation awareness: An approach to user-centered design*. CRC press, 2016.
- [5] T. K. Chiew and S. S. Salim, “Webuse: Website usability evaluation tool,” *Malaysian J. Comput. Sci.*, vol. 16, no. 1, pp. 47–57, 2003.
- [6] A. Edward, S. Fadzli, and R. Setchi, “Comparative study of developing physical and digital mood boards,” 2009.
- [7] M. Walker, L. Takayama, and J. A. Landay, “High-fidelity or low-fidelity, paper or computer? Choosing attributes when testing web prototypes,” in *Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting*, 2002, vol. 46, no. 5, pp. 661–665.