



**DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA *LEARNING BINAR*
BOOTCAMP DI BINAR ACADEMY**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh :

ADITYA RIZKI SYAHPUTRA

19.41010.0098

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

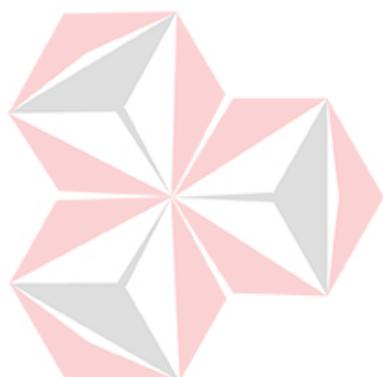
2022

DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA LEARNING BINAR

BOOTCAMP DI BINAR ACADEMY

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja

Praktik



Disusun Oleh :

Nama

: Aditya Rizki Syahputra

NIM

: 19410100098

Program

: S1 (Strata Satu)

Jurusan

: Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA *LEARNING BINAR* BOUTCAMP DI BINAR ACADEMY

Laporan Kerja Praktik Oleh

Aditya Rizki Syahputra

NIM : 19410100098

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Dosen Pembimbing,

Digitally signed
by Julianto
Date: 2022.08.01
10:16:33 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0722108601

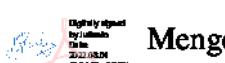
Surabaya, 28 Juli 2022

Disetujui

Penyelia,



Bagus Prakoso Gunawan

 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik.Sukmaaji,
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi
S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2022.08.01 10:31:34 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2022.001.20169

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Aditya Rizki Syahputra
NIM : 19410100098
Program Studi : S1 SISTEM INFORMASI
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Kerja Praktik
Judul Karya : DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA LEARNING BINAR
BOOTCAMP DI BINAR ACADEMY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Juli 2022

Yang Menyatakan



Aditya Rizki Syahputra
NIM : 19410100098

ABSTRAK

Perkembangan teknologi juga telah mengubah pembelajaran yang bisa dilakukan secara *online*. Salah satu perusahaan dengan menerapkan pembelajaran secara online yaitu binar academy. Program binar bootcamp belum mempunyai fitur untuk pembelajaran secara *online* berbasis *website*, sehingga para peserta banyak ketinggalan informasi yang penting terkait kegiatan yang telah di sampaikan di telegram oleh mentor ketumpuk oleh pesan dari peserta lainnya sehingga menghambat aktifitas peserta. Berdasarkan hal tersebut maka diberikan solusi terkait langkah awal yaitu mendesain antarmuka pengguna terkait pembelajaran online yang bisa diakses melalui *website* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) agar membantu para peserta dalam proses pembelajaran dan semua kegiatan pada binar bootcamp dapat diakses melalui *website*. Adapun tahapan yang dilakukan sebelum melakukan desain antarmuka pengguna yaitu *Specify the User Requirements, Specify user and organization requirements, Produce design solution* dan *Evaluate design*. Hasilnya berupa desain untuk 3 calon pengguna yaitu admin, mentor dan binarian, kemudian dilakukan evaluasi menggunakan SUS dengan hasil evaluasi *usability* menghasilkan nilai 74 untuk binarian, nilai 79 untuk mentor dan nilai 81 untuk admin termasuk dalam kategori *usable*, yang artinya tingkat kegunaan aplikasi ini dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh *user*.

Kata Kunci : binar academy, binar boorcamp, pembelajaran online, *website*, *user centered design*, *system usability scale*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 6 (enam) bulan di PT. Lentera Bangsa Benderang. Kerja Praktik ini membahas tentang desain antarmuka pembelajaran di binar bootcamp pada binar academy.

Dalam penyusunan laporan Kerja Praktik penulisan ini masih banyak kekurangan dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, nasihat, saran, dan kritik kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat penulis.
2. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., OCA., MCTS . selaku Dosen S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika sekaligus dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik serta telah membimbing dan mendukung penulis dalam proses Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Kak Bagas selaku penyelia binar academy yang telah mendukung, membantu, serta membina penulis dalam melaksanakan Kerja Praktik.

5. Teman-teman terdekat dan terbaik yang memberikan semangat serta bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan mereka imbalan yang setimpal yang telah membantu hingga mendukung dalam proses Kerja Praktik ini. Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangat diharapkan agar desain *user interface* ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi.

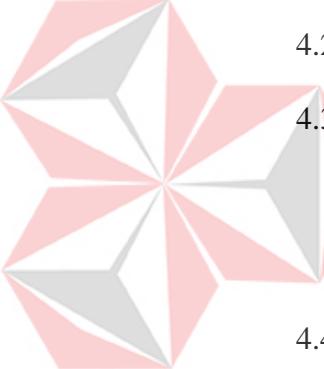


Surabaya, 6 Juli 2022

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM.....	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi	6
2.3 Identitas Perusahaan	6
2.4 Visi Perusahaan	7
2.5 Misi Perusahaan.....	7
2.5 Logo Perusahaan.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Antarmuka Pengguna.....	8
3.2 <i>E-Learning</i>	8

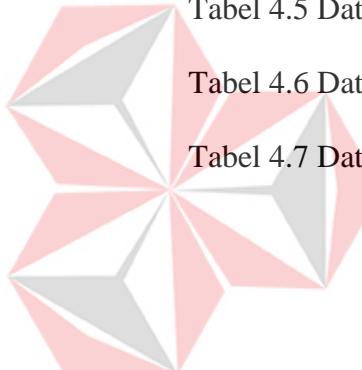


3.3	<i>Website</i>	9
3.4	<i>Wireframe</i>	9
3.5	Kuesioner	10
3.6	<i>User Centered Desain (UCD)</i>	10
3.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		17
4.1	<i>Specify the context of use</i>	17
4.1.1	Observasi	17
4.1.2	Identifikasi Permasalahan	17
4.1.3	Identifikasi Pengguna.....	19
4.2	<i>Specify user and organization requirements</i>	19
4.3	<i>Produce Design Solution</i>	22
4.3.1	Wireframe.....	22
4.3.2	Prototype	39
4.4	<i>Evaulate Design</i>	60
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	13
Tabel 3.2 Jawaban dan Skor.....	13
Tabel 3.3 Contoh Jawaban Responden	15
Tabel 4.1 Permasalahan	18
Tabel 4.2 Kebutuhan Binarian	20
Tabel 4.3 Kebutuhan Mentor	21
Tabel 4.4 Kebutuhan Admin	22
Tabel 4.5 Data Kuesioner SUS Binarian.....	61
Tabel 4.6 Data Kuesioner SUS Mentor.....	62
Tabel 4.7 Data Kuesinoer SUS Admin	63



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Perusahaan Binar Academy	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Binar Academy	6
Gambar 2.3 Logo Binar Academy	7
Gambar 3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	11
Gambar 3.2 Contoh Pertanyaan Dan Jawaban	14
Gambar 3.3 Skor SUS	15
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	23
Gambar 4.2 Tampilan <i>Login</i> Binarian	24
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama	24
Gambar 4.4 Tampilan Jadwal Kegiatan	25
Gambar 4.5 Tampilan Penilaian.....	25
Gambar 4.6 Tampilan <i>Chapter</i>	26
Gambar 4.7 Tampilan Absensi.....	27
Gambar 4.8 Tampilan <i>Pre-Test</i>	27
Gambar 4.9 Tampilan <i>Post-Test</i>	28
Gambar 4.10 Tampilan <i>Pitch-Deck</i>	29
Gambar 4.11 Tampilan <i>Profile</i>	29
Gambar 4.12 Tampilan <i>Login</i> Mentor	30
Gambar 4.13 Halaman Utama Mentor	31
Gambar 4.14 Halaman Rekap Absensi	31
Gambar 4.15 Halaman <i>Soft Skill</i>	32
Gambar 4.16 Halaman Nilai	32



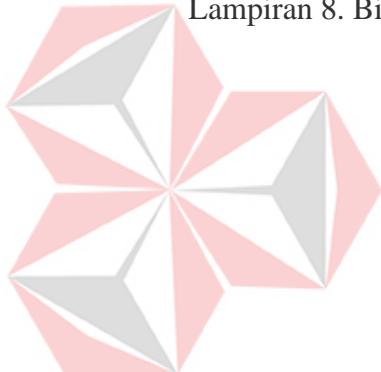
Gambar 4.17 Halaman <i>Logout</i>	33
Gambar 4.18 <i>Login</i>	34
Gambar 4.19 <i>Upload Program</i>	34
Gambar 4.20 Tampilan Admin	35
Gambar 4.21 Halaman Data Mentor	36
Gambar 4.22 Halaman Data Binarian	36
Gambar 4.23 Halaman Materi.....	37
Gambar 4.24 Halaman <i>Pre-Test</i>	38
Gambar 4.25 Halaman <i>Zoom</i>	38
Gambar 4.26 Halaman <i>Logout</i>	39
Gambar 4.27 Halaman <i>Login</i> Binarian	40
Gambar 4.28 <i>Homepage</i>	41
Gambar 4.29 Jadwal Kegiatan	41
Gambar 4.30 Penilaian	42
Gambar 4.31 <i>Learning</i>	42
Gambar 4.32 Presensi.....	43
Gambar 4.33 Presensi Berhasil	43
Gambar 4.34 Materi 1	44
Gambar 4.35 Materi 2	44
Gambar 4.36 Soal <i>Pre-Test</i>	45
Gambar 4.37 Pengisian <i>Pre-Test</i>	45
Gambar 4.38 Soal <i>Pre-Test</i> 2	46
Gambar 4.39 Pengisian <i>Pre-Test</i> 2.....	46
Gambar 4.40 Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> 1.....	47



Gambar 4.41 Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> 2.....	47
Gambar 4.42 <i>Score Pre-Test</i>	48
Gambar 4.43 Pengiriman <i>Pitch Deck</i>	48
Gambar 4.44 Popup File Terkirim	49
Gambar 4.45 <i>Chapter</i> Selesai	49
Gambar 4.46 <i>Login</i> Admin	50
Gambar 4.47 Halaman Utama.....	51
Gambar 4.48 Rekap Presensi	52
Gambar 4.49 <i>Soft Skill</i>	52
Gambar 4.50 Nilai.....	53
Gambar 4.51 <i>Logout</i>	54
Gambar 4.52 Halaman <i>Login</i> Admin	55
Gambar 4.53 <i>Upload Program</i>	55
Gambar 4.54 Halaman Utama Admin	56
Gambar 4.55 Halaman Data Mentor	57
Gambar 4.56 Halaman Data Binarian	57
Gambar 4.57 Halaman Materi.....	58
Gambar 4.58 Halaman <i>Pre-test</i>	59
Gambar 4.59 Halaman Zoom.....	59
Gambar 4.60 <i>Logout</i>	60
Gambar 4.61 Skor SUS	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-1	69
Lampiran 2. Surat Balasan	70
Lampiran 3. Form KP-5 (Acuan Kerja)	71
Lampiran 4. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)	72
Lampiran 5. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja).....	73
Lampiran 6. Form KP-7 (Kehadiran KP).....	83
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	88
Lampiran 8. Biodata.....	89



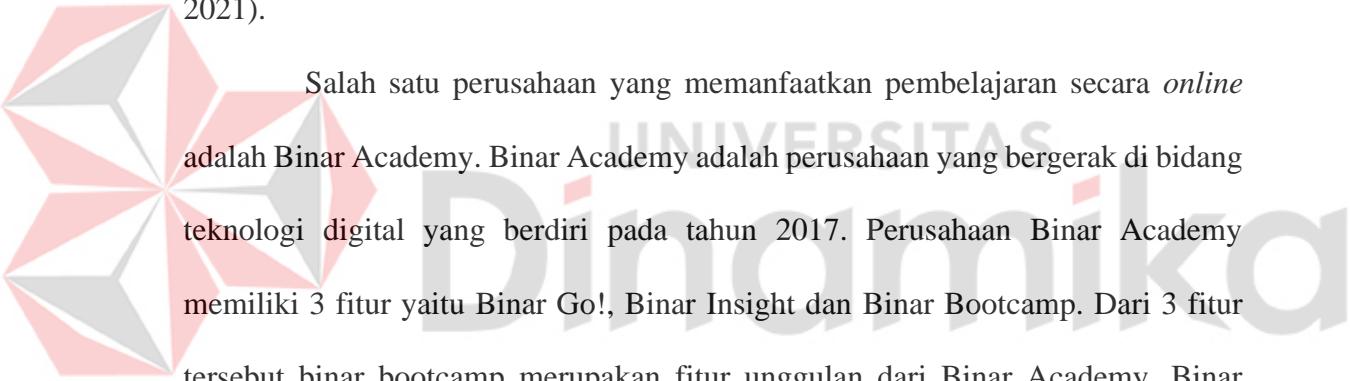
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah merambah dalam berbagai segi kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi juga digunakan didalam membantu proses pembelajaran secara *online*. Pembelajaran secara *online* tidak hanya soal perangkat kerasnya saja melainkan perangkat lunak baik *software* dan pengelolahan data yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Sefriani et al., 2021).



Salah satu perusahaan yang memanfaatkan pembelajaran secara *online* adalah Binar Academy. Binar Academy adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi digital yang berdiri pada tahun 2017. Perusahaan Binar Academy memiliki 3 fitur yaitu Binar Go!, Binar Insight dan Binar Bootcamp. Dari 3 fitur tersebut binar bootcamp merupakan fitur unggulan dari Binar Academy. Binar bootcamp merupakan pembelajaran secara intensif selama 4-6 minggu dengan 3 kali pertemuan seminggu yang dimana akan didampingi oleh mentor yang handal di bidangnya. Dan pada tahap akhir program binar bootcamp akan mendapatkan sertifikat kelulusan yang bisa digunakan untuk melamar pekerjaan.

Pada binar bootcamp memiliki beberapa tahapan yaitu *silver*, *gold* dan *platinum*. Pembelajaran di binar bootcamp sekarang masih menggunakan aplikasi telegram sebagai media pembelajaran seperti kegiatan mentor saat mengirimkan materi, mengirimkan *pretest* dan melakukan penilaian per *chapter* pada grup yang dimana hal tersebut menyulitkan binarian dikarenakan harus melakukan *scroll* grup

pada aplikasi di telegram yang membuat informasi penting dapat terlewatkan, dikarenakan percakapan peserta lainnya saat melakukan aktivitas pembelajaran di binar bootcamp. Binarian tidak menerima informasi terkait penilaian selama pembelajaran yang telah ditempuh sehingga binarian tidak dapat mengetahui secara langsung terkait penilaian tugas, penilaian per *chapter* dan penilaian *soft skill* saat di kelas yang di nilai langsung oleh mentor.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis meneliti tentang langkah awal untuk mendesain sebuah antarmuka pengguna / *user interface* untuk pembelajaran yang dapat diakses melalui *website* dengan membuatnya sebuah tampilan yang dapat digunakan binarian dalam pembelajaran pada binar bootcamp. Agar meningkatkan semangat belajar binarian selama pembelajaran di binar bootcamp. Dengan mendesain *user interface* berbasis *website* yang memiliki ruang lingkup yaitu mencangkup semua proses pembelajaran di binar bootcamp dari *homepage* pengguna yang berisi jadwal, penilaian dan absensi. Dan pada *page learning* yang berisi seluruh kegiatan pembelajaran binarian yang berisi materi, link zoom, pre-test, tempat pengumpulan *pitch deck* per *chapter* dan presensi yang nantinya dapat diakses melalui *website* dan dapat memudahkan binarian dalam pembelajaran di binar bootcamp dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) metode tersebut bertujuan untuk menghasilkan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode UCD merupakan metode yang dilakukan dengan cara pendekatan secara langsung kepada pengguna dengan cara melakukan survey untuk mengetahui karakter pribadi pengguna sehingga hasil rancangan sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan evaluasi atau testing menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

Maka output yang akan dihasilkan dari kerja praktik ini yaitu mendesain antarmuka pengguna terkait pembelajaran berbasis *website* pada binar bootcamp. Desain antarmuka pengguna *website learning* binar bootcamp menggunakan metode UCD dan *testing* menggunakan SUS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana mendesain antarmuka pengguna pada binar bootcamp di PT. Lentera Bangsa Benderang dengan metode UCD.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Membuat desain antarmuka pengguna untuk pembelajaran berbasis *website* untuk pengguna pada Binar Bootcamp
2. Desain antarmuka dapat diterapkan di *website* binar academy untuk *learning* Binar Bootcamp
3. Desain dibangun menggunakan *figma*
4. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD)

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa tujuan pada kerja praktik ini yaitu menghasilkan desain *user interface* dengan metode UCD untuk pembelajaran pada binar bootcamp dan sebagai acuan untuk pembuatan website pada binar bootcamp oleh developer.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik yang dilakukan pada di PT. Lentera Bangsa Benderang yaitu :

1. Menghasilkan desain *User Interface* pembelajaran pada binar bootcamp.
2. Mentor maupun binarian dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah dan nyaman
3. *User Interface* dapat digunakan Sebagai acuan untuk pembuatan website pembelajaran pada binar bootcamp untuk bagian *developer*.



BAB II

GAMBARAN UMUM

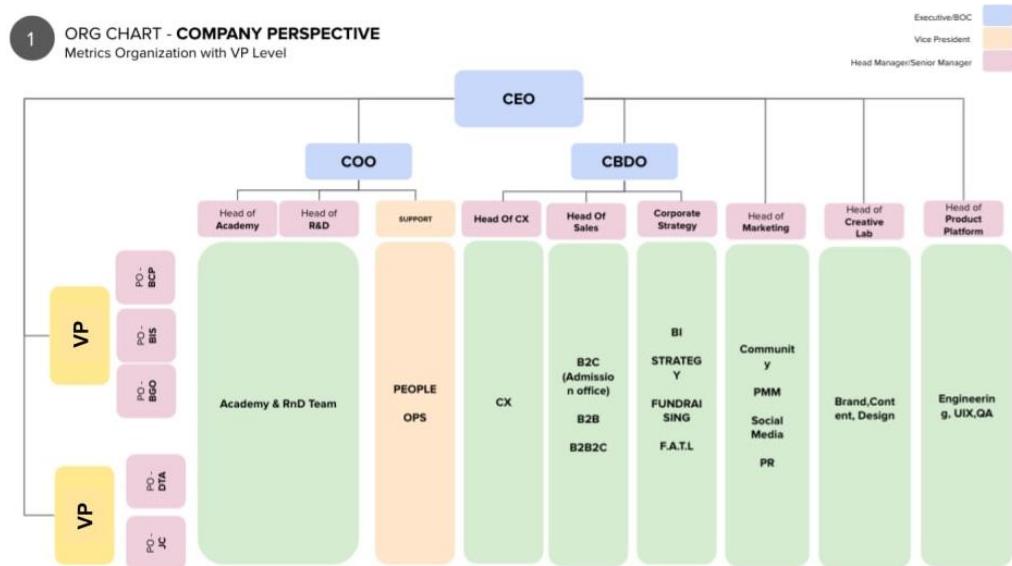
2.1 Latar Belakang Perusahaan

PT. Lentera Bangsa Benderang merupakan perusahaan digital yang bergerak di bidang teknologi. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2017. Alamat perusahaan binar academy yaitu Sampora, Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten. Binar academy mempunyai beberapa program yang ditawarkan seperti binar bootcamp, binar go, binar insight. Program dijalankan secara *online* dengan dimbimbing oleh mentor yang sudah ahli di bidangnya. Untuk binar bootcamp sendiri terdapat beberapa course premium seperti *Full Stack Developer*, *Business Intelligence Analyst*, *UI/UX Research & Desain*, *Mobile Development* (Android), *Product Management*, *Front End Engineering & Back End JavaScript*. Gambar 2.1 merupakan foto dari perusahaan binar dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 2.1 Perusahaan Binar Academy

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Binar Academy

Gambar 2.2 merupakan struktur organisasi pada PT. Lentera Bangsa Benderang yang terdiri pada struktur diatas terdapat beberapa level atas dan diantaranya *C-Levels* yakni *Chief Executive Officer* (CEO), *Chief Operational Officer* (COO) dan *Chief Business Development Officer* (CBDO). selain C-Levels terdapat level VP (*Vice Product*) yang juga merupakan posisi atas dalam struktur organisasi binar. Dibawahi oleh C-Levels dan VP terdapat *Head of Divisions* dan *Product Owner*.

2.3 Identitas Perusahaan

Nama Perusahaan : PT. Lentera Bangsa Benderang

Alamat : The Breeze BSD City Lake Level/L.30

No. Telepon : (+62) 812-2534-0414

Website : www.binaracaemy.com

E-mail : info@binar.co.id

2.4 Visi Perusahaan

Visi dari perusahaan binar academy yaitu Untuk Saling Menginspirasi dan Menyemangati

2.5. Misi Perusahaan

Misi dari perusahaan binar academy terdiri dari 3 yaitu :

1. Untuk Saling Menemukan
2. Untuk Saling Berproses
3. Untuk Saling Terkoneksi

2.5 Logo Perusahaan

Logo dari PT. Lentera Bangsa Benderang. Memiliki *background* logo seperti tangkai bunga berwarna ungu dengan tulisan Binar Academy. Yang dapat dilihat pada Gambar 2.3 dibawah ini :



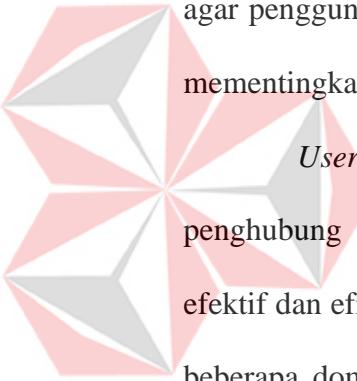
Gambar 2.3 Logo Binar Academy

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna menurut Lastiansyah adalah bagaimana cara program dan pengguna dapat berinteraksi (Haryuda et al., 2021). Antarmuka pengguna juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjadi penghubung sistem dengan *user*. Tampilan Antarmuka pengguna dapat berupa bentuk , warna, icon, dan tulisan yang didesain sebagus dan semenarik mungkin agar pengguna tertarik menggunakannya. Antarmuka pengguna yang baik berarti mementingkan *user friendly* agar pengguna dengan mudah memahami.



User Interface atau antarmuka pengguna adalah sebuah jembatan penghubung antara reaksi dari sistem dengan reaksi pengguna aplikasi secara efektif dan efisien (Yohanes et al., 2021). Antarmuka merupakan representasi dari beberapa domain seperti input, algoritma, dan output, sehingga seseorang dapat membangun model komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk merasakan, mengambil tindakan dan mencapai tujuan pengguna. Ada 3 prinsip tentang *User Interface Design* yang biasa disebut *Golden Rules* yaitu : Kendali antarmuka pengguna, mengurangi beban kognitif dan antarmuka pengguna yang konsisten.

3.2 E-Learning

E-Learning adalah pembelajaran digital yang dikembangkan dengan menggunakan sistem elektronik atau komputer yang mampu mendukung proses pembelajaran. *E-Learning* dikenal pertama kali pada tahun 1970-an, *E-Learning*

cenderung digemari karena dinilai lebih fleksibel, bisa diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang suatu tempat. Keberhasilan pembelajaran jarak jauh juga melibatkan banyak pihak sebab pembelajaran jarak jauh tidaklah sangat berbeda dari pembelajaran konvesional (Harianti et al., 2020).

Sistem *E-Learning* yang digunakan dan dimanfaatkan secara tepat untuk organisasi atau perusahaan dapat meningkatkan efisiensi dalam menyampaikan pengetahuan yang telah berhasil dikuasai dan juga dapat digunakan sebagai transaksi untuk menyalurkan pengetahuan tersebut melalui sistem yang dibangun. Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia usaha telah menciptakan pengaruh besar.

3.3 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan-kumpulan yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa *teks*, gambar, animasi, suara yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian yang saling terkait, yang semua saling terhubung dengan beberapa jaringan halaman. *Website* merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. *Website* tidak hanya dapat digunakan untuk penyebarluasan informasi melainkan bisa digunakan untuk pembelajaran secara *online* (Trimarsiah & Arafat, 2017).

3.4 Wireframe

Wireframe adalah tahapan awal dari mendesain *user interface* dan sebagai *blueprint* bagi para *UI/UX* yang merupakan sebuah kerangka yang memberikan gambaran kasar (Ramadhan, 2021). Setiap halaman yang ada dari

sebuah website/aplikasi sebelum memasuki tahapan visual *mock up*. *Wireframe* biasa digunakan agar memudahkan, mengarahkan dan mempermudah untuk perbaikan jika mengalami kesalahan dikarenakan *wireframe* adalah coretan kasar.

Wireframe berbeda dengan *prototype* dan *mockup*. *Wireframe* termasuk golongan *low fidelity*, *low fidelity* adalah desain yang tingkat presesinya masih rendah dengan tujuannya yaitu menunjukan tata letak sedangkan *prototipe* dan *mockup* termasuk golongan *high fidelity* dimana desain yang tingkat presesinya tinggi, sudah memiliki warna, ukuran jarak dan bentuk elemen dengan sangat mendetail.

3.5 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Kuesioner juga merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

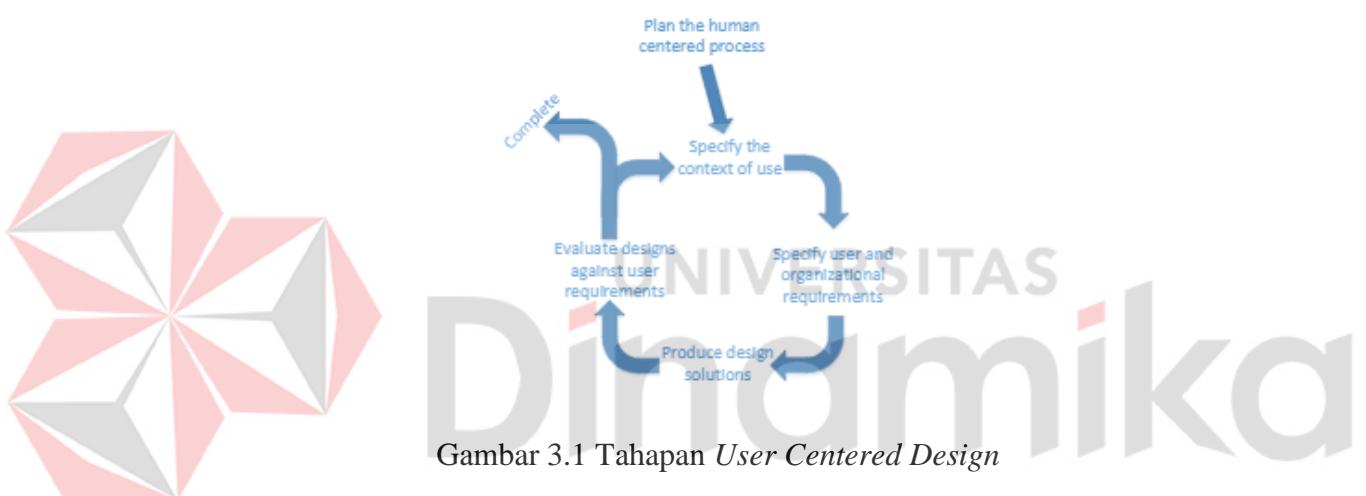
3.6 *User Centered Desain (UCD)*

User Centered Desain (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan yang berfokus pada kebutuhan *user* yang merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. *User Centered Design* sering disebut *human centered design*. Menurut ISO 13407(1999). *Human Centered Design* merupakan pendekatan pengembangan sistem interaktif secara khusus fokus untuk membuat sistem berguna (Saputri et al., 2017).

Menurut ISO 1347 (1999) prinsip yang perlu diperhatikan dalam User Centered Design adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada pengguna
2. Perancangan terintegrasi
3. Pengujian pengguna
4. Perancangan interaktif

Empat langkah yang dilakukan secara iterasi dalam proses UCD :



Keterangan gambar :

1. *Specify the context of use* : Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan sistem dan menjelaskan untuk apa dan juga dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan sistem.
2. *Specify User and Organizational Requirements* : Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan juga kebutuhan organisasi.
3. *Produce Design Solutions* : Membangun desain sebagai solusi dari sistem yang sedang dianalisis.
4. *Evaluate Design* : Evaluasi mengenai desain yang dilakukan sebelumnya.

3.7 ***System Usability Scale (SUS)***

System Usability Scale (SUS) merupakan metode yang digunakan sebagai evaluasi yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya (Kharis et al., 2019). Perhitungan tersebut akan menghasilkan sebuah strategi SUS yang akan diubah menjadi suatu nilai yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan apakah suatu aplikasi dapat diterapkan atau tidak.

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability suatu produk. Karakteristik dari SUS ini sendiri berbeda dari kuesioner lain. Yang pertama, SUS hanya terdiri dari sepuluh pertanyaan sehingga responden lebih mudah dan cepat untuk menyelesaikannya. Kedua, SUS dapat digunakan secara luas dan digunakan untuk mengevaluasi hampir semua jenis *interface*, termasuk *website*, *android* dll. Yang ketiga adalah hasil kuesioner memiliki nilai tunggal dari 0-100 dan sangat mudah dipahami oleh individu atau kelompok.

Metode SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 jawaban dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju (Maryati et al., 2022). Skor yang dimiliki adalah 0 dan maksimalnya 100. Dalam bahasa aslinya yaitu bahasa inggris, namun sudah ada penelitian yang membuatnya menjadi bahasa indonesia pada penelitian. Berikut 10 pertanyaan dari SUS yang sudah diterjemahkan beserta skor, dapat dilihat pada Tabel 3.1 dan Tabel 3.2 dibawah ini :

Tabel 3.1 Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 3.2 Jawaban dan Skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	4

Berikut adalah contoh salah satu pertanyaan dan jawaban, yang dapat dilihat pada Gambar 3.2 dibawah ini :

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	5

Gambar 3.2 Contoh Pertanyaan Dan Jawaban

Setelah melakukan pengumpulan data dari kuesioner yang dibagi kepada responden, proses selanjutnya adalah menghitung data. Dengan beberapa aturan dalam melakukan perhitungan skor pada kuesioner berikut :

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang didapat dari skor responden dikurangi 1.
 2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir yang akan didapat dikurangi 5.
 3. Skor SUS yang didapat dari keseluruhan maka dijumlahkan setiap pertanyaan kemudian dikali dengan 2,5.

Aturan perhitungan skor berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor dari keseluruhan dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus dari SUS, dapat dilihat pada 3.1 dibawah ini :

Dimana :

\bar{x} = Skor Rata-Rata

Σx = Jumlah skor SUS

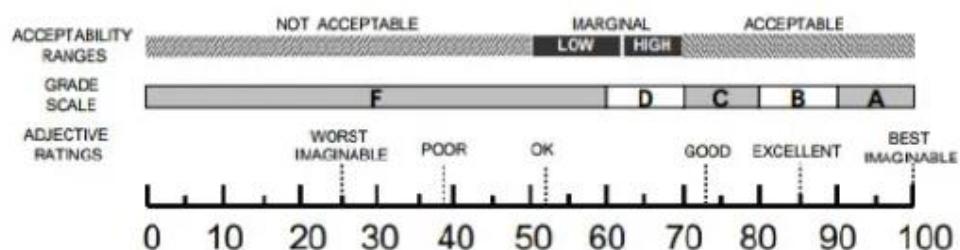
n = Jumlah Responden

Adapun contoh dari jawaban responden, yang dapat dilihat pada Tabel 3.3 di bawah ini :

Tabel 3.3 Contoh Jawaban Responden

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r1	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	32	85
r2	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	32	85
r3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	32	85
r4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	33	83

Setelah dihitung dan mendapat skor rata-rata dari semua responden, skor tersebut disesuaikan dengan penilaian SUS. Termasuk kategori manakah hasil kuesioner yang didapat. Skor minimal SUS yaitu 68, jika melebihi 68 maka dianggap diatas rata-rata, jika dibawah 68 maka dinyatakan dibawah rata-rata yang berarti ada masalah *usability* atau perlu diperbaiki. Kesimpulan akhir juga dapat ditentukan pada Gambar 3.3 terkait SUS score.



Gambar 3.3 Skor SUS

Keterangan Range :

1. $0 - 25 = \text{Worst Imaginable}$
2. $26 - 39 = \text{Poor}$
3. $40 - 52 = \text{Ok}$
4. $53 - 73 = \text{Good}$
5. $74 - 85 = \text{Excellent}$
6. $86 - 100 = \text{Best Imaginable}$

Contohnya mendapatkan skor 80 maka termasuk dalam kategori *GOOD* dengan *grade B* yang menandakan bahwa secara *usability* dapat diterima oleh responden.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 *Specify the context of use*

Pada tahap awal yaitu mengumpulkan informasi terkait permasalahan dengan melakukan tahapan observasi, identifikasi permasalahan, dan identifikasi pengguna guna mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahan yang sedang terjadi.

4.1.1 Observasi

Pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap sistem yang sedang berjalan pada pembelajaran binar bootcamp, dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa pengguna dan mengetahui beberapa permasalahan yang dialami oleh pengguna hingga memberikan solusi untuk pengguna.

4.1.2 Identifikasi Permasalahan

Pada tahap identifikasi permasalahan terhadap kegiatan binar bootcamp, beberapa permasalahan terjadi dikarenakan belum adanya fitur learning yang mengakibatkan pengguna mengalami keluhan dikarenakan sering kelewatan informasi yang penting seperti yang bisa dilihat pada Tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1 Permasalahan

No	Masalah	Solusi
1	Binarian sering terlupa presensi dikarenakan tertumpuk oleh beberapa percakapan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur presensi secara mandiri
2	Binarian kesulitan mencari materi yang diupload pada grup telegram dikarenakan tertumpuk oleh beberapa percakapan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur kumpulan materi per <i>chapter</i>
3	Binarian kesulitan mencari link pengumpulan tugas yang diupload pada grup telegram dikarenakan tertumpuk oleh beberapa percakapan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur pengiriman tugas
4	Binarian kesulitan mencari link zoom yang diupload pada grup telegram dikarenakan tertumpuk oleh beberapa percakapan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur link zoom
5	Binarian tidak dapat melihat penilaian ketika binarian sudah dikerjakan dan dikumpulkan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur informasi penilaian

No	Masalah	Solusi
6	Binarian tidak dapat melihat jadwal kegiatan	Menambahkan learning pada website binar dengan menambahkan fitur jadwal kegiatan

4.1.3 Identifikasi Pengguna

Dapat dilihat dibawah ini adalah identifikasi pengguna yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Admin : Bertugas untuk mengelola *website learning*, tambah program, melakukan proses *upload* materi, *upload* tugas dan *upload link zoom*.
2. Binarian / Peserta : Melakukan segala aktifitas *learning* seperti presensi, baca materi, *upload* tugas dan mengakses informasi terkait penilaian dan jadwal kegiatan
3. Mentor : Pendamping binarian yang bertugas untuk mengisi *soft skill*, rekap presensi, dan mengisi penilaian.

4.2 Specify user and organization requirements

Setelah melakukan pengamatan, identifikasi masalah dan identifikasi pengguna. Pada proses ini berisi analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan data, hal ini berguna untuk mengetahui kebutuhan pengguna yang dapat digunakan sebagai data untuk melakukan pembuatan *user interface*, berikut analisis kebutuhan pengguna *website binar academy* antara lain :

1. Binarian

Tugas dan tanggung jawab dari binarian adalah melakukan kegiatan binar bootcamp seperti presensi, baca materi, upload tugas dan mengakses informasi terkait penilaian dan jadwal kegiatan yang dapat dianalisis dan dapat dilihat pada

Tabel 4.2 di bawah ini :

Tabel 4.2 Kebutuhan Binarian

Nama Pengguna	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Binarian	Melakukan presensi	Data presensi	Informasi terkait presensi secara mandiri
	Melihat materi	Data presensi	Informasi terkait materi yang telah diberikan oleh mentor
	Melakukan pengumpulan tugas	Data pengumpulan tugas	Melakukan pengumpulan tugas
	Melihat nilai	Data nilai	Informasi terkait nilai yang diberikan oleh mentor
	Melihat jadwal kegiatan	Data jadwal kegiatan	Informasi terkait jadwal kegiatan yang diberikan oleh admin

2. Mentor

Tugas dan tanggung jawab dari mentor adalah Pendamping binarian yang bertugas untuk rekap presensi, mengisi *soft skill*, dan mengisi penilaian. yang dapat dianalisis dan dapat dilihat pada Tabel 4.3 di bawah ini :

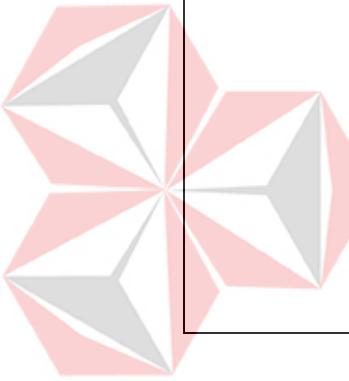
Tabel 4.3 Kebutuhan Mentor

Nama Pengguna	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mentor	Rekap presensi	Data Presensi	Informasi terkait absensi binarian setiap 1 minggu
	Mengisi nilai	Data Jawaban Data Penilaian	Informasi terkait jawaban binarian dan penilaian
	Mengisi soft skill	Data <i>Soft skill</i>	Informasi terkait nilai <i>soft skill</i>

3. Admin

Tugas dan tanggung jawab dari admin adalah Bertugas untuk mengelola *website learning* seperti melakukan proses *upload* materi, upload tugas dan upload link zoom yang dapat dianalisis dan dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Kebutuhan Admin



Nama Pengguna	Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Admin	Upload Program	Data Program	Melakukan kelola program
	Upload Materi	Data Materi	Melakukan upload materi untuk binarian
	Upload Tugas	Data Tugas	Melakukan upload tugas untuk binarian
	Upload Link Zoom	Data <i>Soft skill</i>	Melakukan upload link zoom untuk binarian

4.3 *Produce Design Solution*

Pada proses ini, akan dilakukan perancangan desain yang dimulai dengan *wireframe* dan *Prototype* yang didapatkan berdasarkan analisis terhadap kebutuhan pengguna. Dalam membuat wireframe dan *prototype* pada kerja praktik ini akan menggunakan tools figma.

4.3.1 Wireframe

Pada bagian ini akan menampilkan hasil rancangan yang telah dibuat yang menghasilkan kerangka kasar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat 3

wireframe yang dirancang yaitu *wireframe binarian*, *wireframe admin*, *wireframe mentor*.

A. **Wireframe Binarian**

Pada *wireframe* binarian terdapat beberapa desain seperti tampilan awal, *login*, halaman utama, jadwal kegiatan, penilaian *chapter*, pembelajaran, absensi, *pre-test*, *post-test*, pengumpulan *pitch-deck* dan profil.

A.1 Tampilan awal

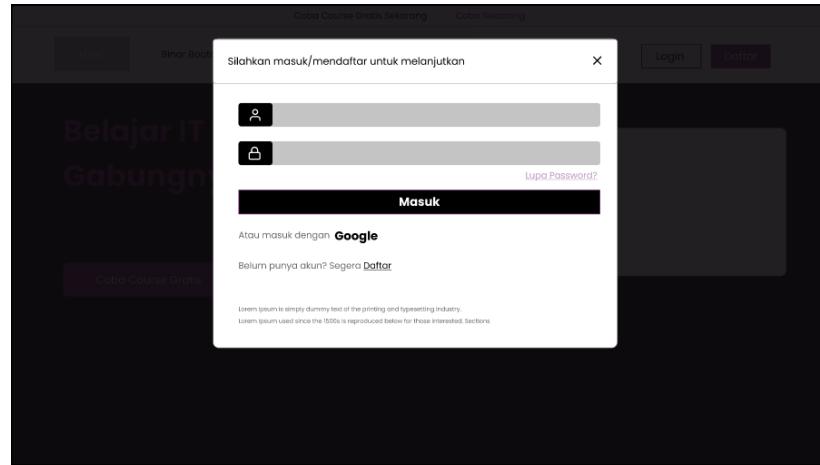
Sebelum login terdapat tampilan awal yang berisi logo, button *login*, button daftar, kata-kata unggulan binar dan gambar, seperti Gambar 4.1 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.1 Tampilan Awal

A.2 *Login*

Pada login terdapat kolom username dan password yang dimana binarian dapat mengisinya dengan data yang valid agar dapat mengakses *website learning*. seperti Gambar 4.2 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.2 Tampilan *Login* Binarian

A.3 Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat logo binar, profil, jam, dan aktifitas binar seperti : Jadwal kegiatan, *Chapter* yang sedang ditempuh, dan penilaian tiap *chapter*.

Seperti Gambar 4.3 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama

A.4 Jadwal Kegiatan

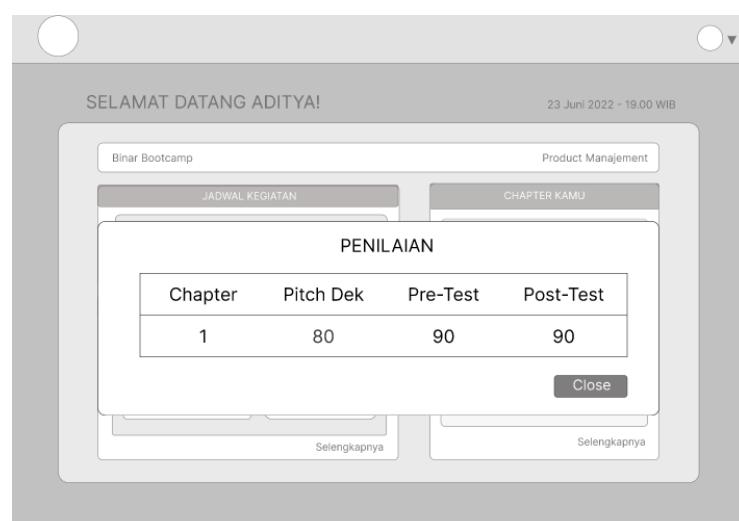
Pada jadwal kegiatan terdapat informasi terkait hari/tanggal, jam, Agenda dan keterangan. Seperti Gambar 4.4 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.4 Tampilan Jadwal Kegiatan

A.5 Penilaian Chapter

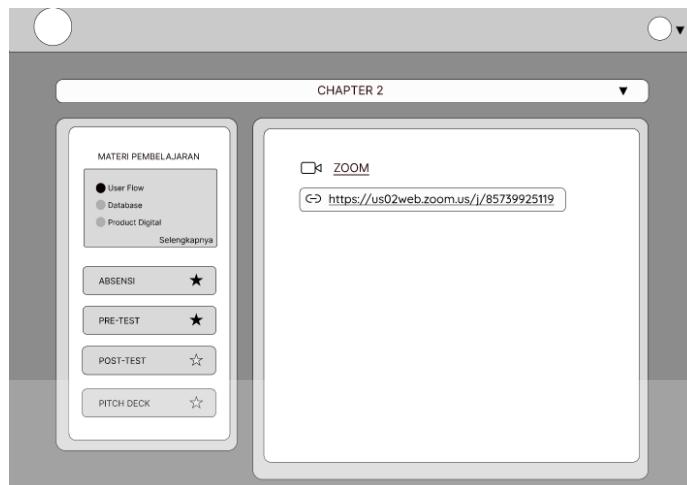
Pada penilaian chapter terdapat data nilai *pitch deck*, *pretest*, *post-test* yang telah di isi oleh mentor. Seperti Gambar 4.5 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.5 Tampilan Penilaian

A.6 *Chapter*

Pada *chapter* terdiri dari *home*, materi, presensi, *pretest*, *posttest* dan pengiriman *pitch-deck* yang digunakan oleh binarian untuk kegiatan pembelajaran. Seperti Gambar 4.6 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.6 Tampilan Chapter

A.7 Absensi

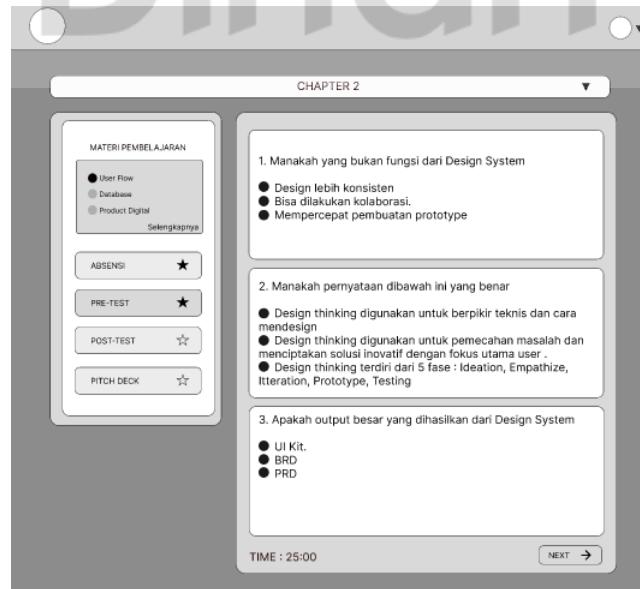
Pada absensi terdapat nama, tanggal dan waktu untuk melakukan absensi secara mandiri dengan menekan *button* hadir. Seperti Gambar 4.7 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.7 Tampilan Absensi

A.8 Pre-Test

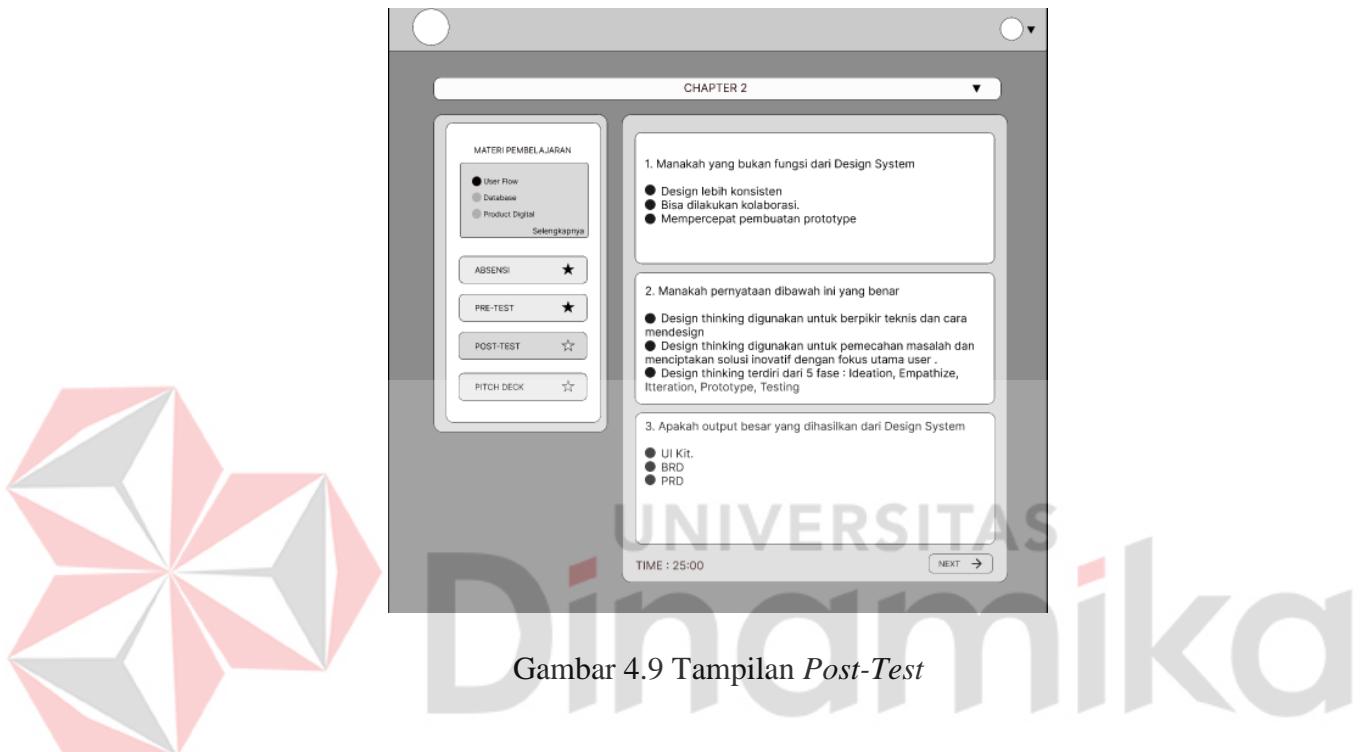
Pada *pre-test* terdapat soal yang sudah dikirim oleh admin yang dapat dikerjakan secara langsung dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Seperti Gambar 4.8 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan *Pre-Test*

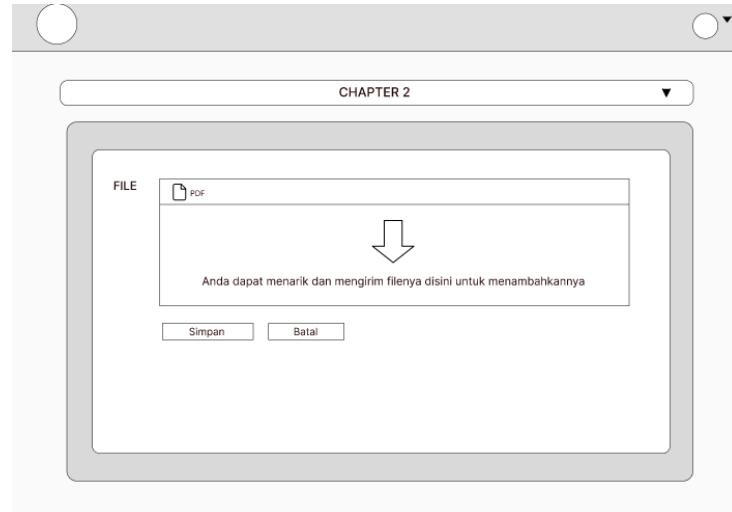
A.9 Post-Test

Pada *post-test* terdapat soal yang sudah dikirim oleh admin yang dapat dikerjakan secara langsung dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Seperti Gambar 4.9 yang dapat dilihat dibawah ini :



A.10 Pitch-Deck

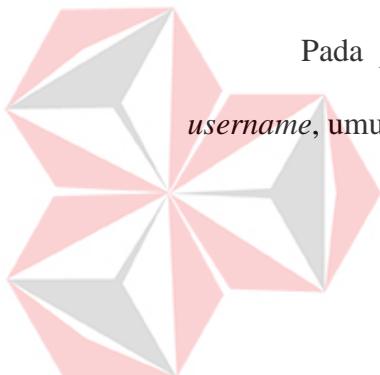
Pada *pitch-deck* binarian dapat mengirimkan dokumen tugas berformat pdf dengan menarik dokumen ke kolom pengiriman. Seperti Gambar 4.10 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.10 Tampilan *Pitch-Deck*

A.11 *Profile*

Pada *profile* binarian dapat mengisi data diri seperti nama lengkap, *username*, umur dan alamat. Seperti Gambar 4.11 yang dapat dilihat dibawah ini :



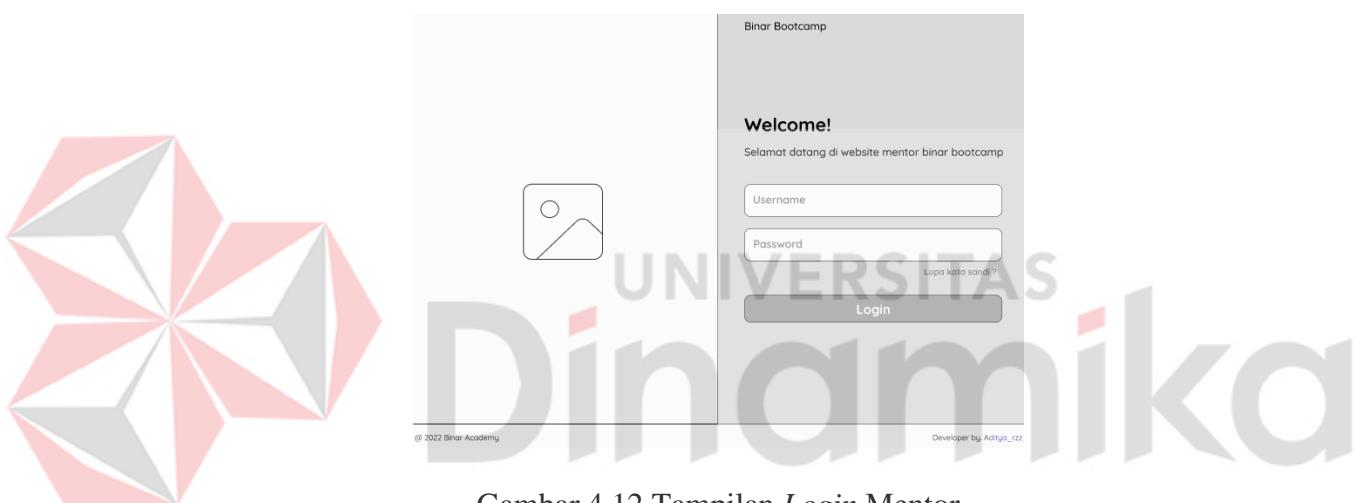
Gambar 4.11 Tampilan *Profile*

B. Wireframe Mentor

Pada wireframe mentor terdapat desain user interface meliputi *login*, rekap absensi, *input soft skill*, *input nilai* dan *logout*.

B.1 Login

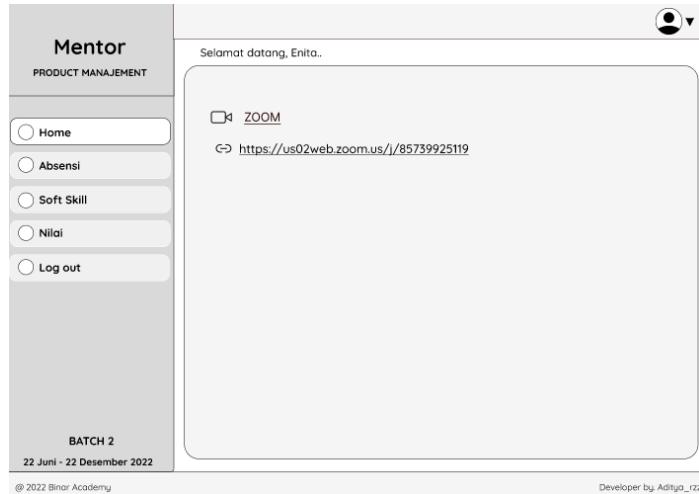
Pada login terdapat *username* dan *password* yang bisa diisi dengan data login mentor yang *valid* untuk mengaksesnya. Seperti pada Gambar 4.12 dibawah ini :



Gambar 4.12 Tampilan *Login* Mentor

B.2 Halaman Utama

Pada halaman utama mentor terdapat link zoom yang telah di kirim oleh admin dan terdapat berbagai fitur seperti rekap absensi, *input soft skill*, *input nilai* dan *logout*. Seperti pada Gambar 4.13 dibawah ini :



Gambar 4.13 Halaman Utama Mentor

B.3 Rekap Absensi

Pada halaman rekap absensi terdapat daftar nama dengan jumlah hari pada halaman absensi. Seperti pada Gambar 4.14 dibawah ini :

No	Nama	P/L	Jumlah Hadir (hari)
1	Aditya Rizki Syahputra	L	5/5
2	Jhosua	L	3/5
3	Salsabila Wydia	P	5/5
4	Aini Saputri	P	4/5

Gambar 4.14 Halaman Rekap Absensi

B.4 Soft Skill

Pada halaman *soft skill* terdapat daftar binarian dan beberapa kriteria seperti diskusi, pendapat dan menjawab yang dapat diisi oleh mentor. Seperti pada Gambar 4.15 dibawah ini :

The screenshot shows a software interface titled 'Mentor PRODUCT MANAGEMENT'. On the left, a sidebar lists navigation options: Home, Absensi, Soft Skill, Nilai, and Log out. Below this is the text 'BATCH 2' and '22 Juni - 22 Desember 2022'. At the bottom of the sidebar is the copyright notice '@ 2022 Binar Academy'. The main content area is titled 'REKAP SOFT SKILL' and 'CHAPTER 1'. It contains a table with the following data:

No	Nama	Diskusi	Pendapat	Menjawab	Total
1	Aditya Rizki Syahputra	4	5	3	12/15
2	Jhosua	-	-	-	-
3	Salsabila Wydia	-	-	-	-
4	Aini Saputri	-	-	-	-

At the bottom right of the main content area is the developer credit 'Developer by Aditya_rzz'.

Gambar 4.15 Halaman Soft Skill

B.5 Nilai

Pada halaman nilai mentor dapat mengisi penilaian dari binarian dengan mengisi kolom nilai dari *range* 0-100 dan sebelum mentor menilai dapat *download* file yang telah dikerjakan oleh binarian. Seperti pada Gambar 4.16 dibawah ini :

The screenshot shows a software interface titled 'Mentor PRODUCT MANAGEMENT'. On the left, a sidebar lists navigation options: Home, Absensi, Soft Skill, Nilai, and Log out. Below this is the text 'BATCH 2' and '22 Juni - 22 Desember 2022'. At the bottom of the sidebar is the copyright notice '@ 2022 Binar Academy'. The main content area is titled 'REKAP NILAI'. It contains a table with the following data:

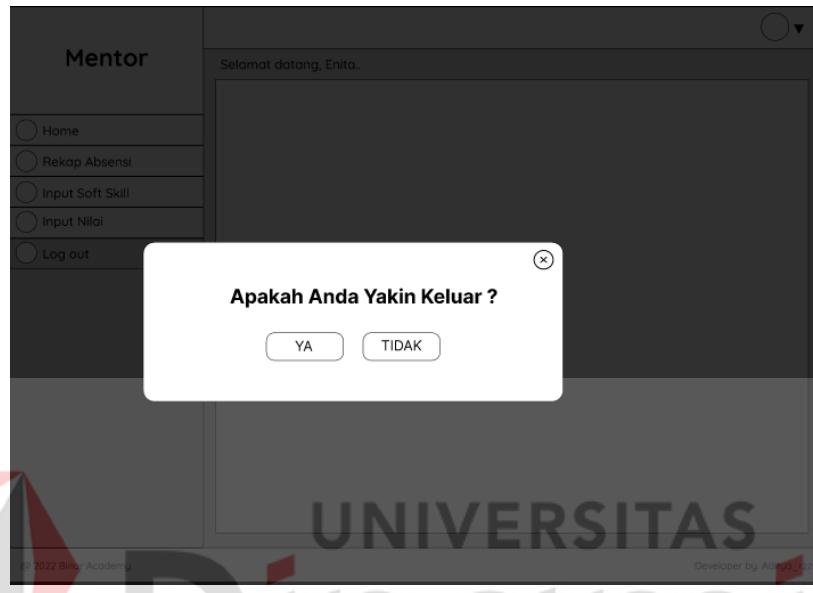
NO	NAMA	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1	Aditya Rizki Syahputra	✓	-	-	-	-	-	-	-	
2	Jhosua		-	-	-	-	-	-	-	
3	Salsabila wydia	✓	-	-	-	-	-	-	-	
4	Aini Saputri	-	-	-	-	-	-	-	-	

At the bottom right of the main content area is the developer credit 'Developer by Aditya_rzz'.

Gambar 4.16 Halaman Nilai

B.6 *Logout*

Pada halaman *logout* terdapat *button* untuk keluar ketika mentor sudah menyelesaikan tugas dan kewajibannya pada *website* mentor. Seperti pada Gambar 4.16 dibawah ini :



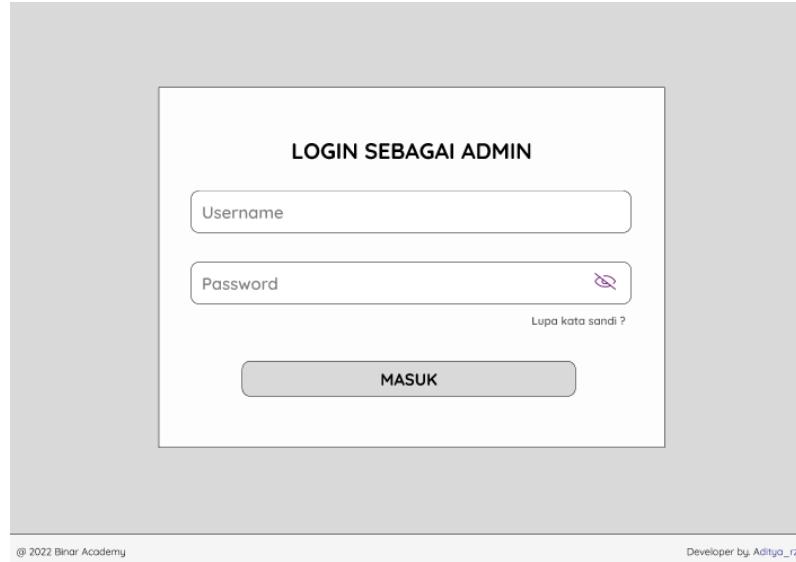
Gambar 4.17 Halaman *Logout*

C. *Wireframe Admin*

Pada *wireframe* admin terdapat fitur berupa *Login* tambah program halaman utama data mentor, data binarian, *upload* materi, *upload* pre-test, *upload* zoom dan *logout* yang merupakan tugas dan tanggung jawab admin.

C.1 *Login*

Pada login terdapat *username* dan *password* yang bisa diisi dengan data login admin yang *valid* untuk mengaksesnya. Seperti pada Gambar 4.17 dibawah ini :



Gambar 4.18 *Login*

C.2 *Upload Program*

Pada *upload* program admin dapat menambah *batch* sesuai kebutuhan dari binar academy. Seperti pada Gambar 4.19 dibawah ini :

The image shows a screenshot of a web application titled 'Binar Bootcamp'. At the top right is a button '+ Tambah Program'. Below it is a table with the following data:

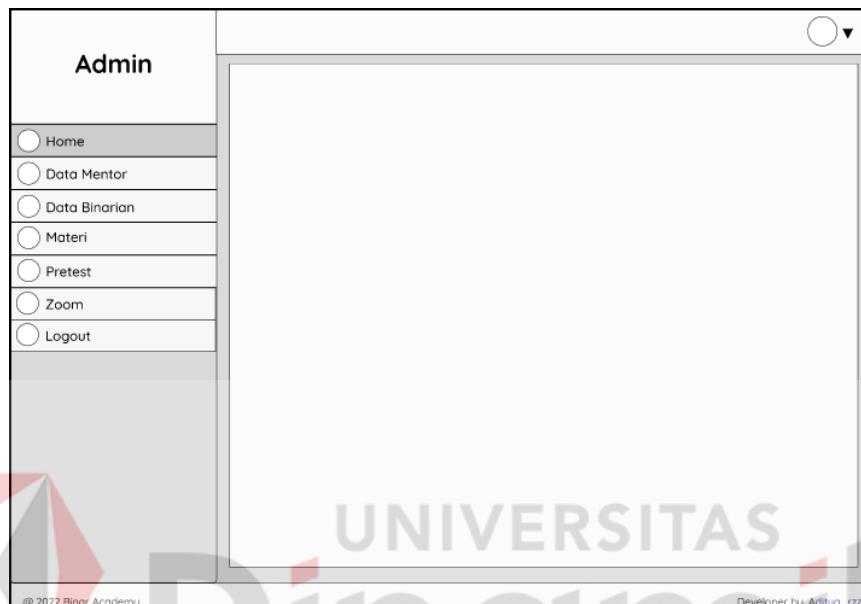
Kode Program	Batch	Role Program	Status	Description	Actions
PM - 001	Batch 1 (Januari - Juni 2022)	Product Management	Selesai	-	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
PM - 002	Batch 2 (Juni - Desember 2022)	Product Management	Active	-	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

At the bottom of the table, it says 'Showing 1-20 of 69 results' and has a page navigation with numbers 1, 2, 3, 4, 5, >. To the right, there is a 'Items per page' dropdown set to 20. The footer links '@ 2022 Binar Academy' and 'Developer by Aditya_rzz'.

Gambar 4.19 *Upload Program*

C.3 Halaman Utama Admin

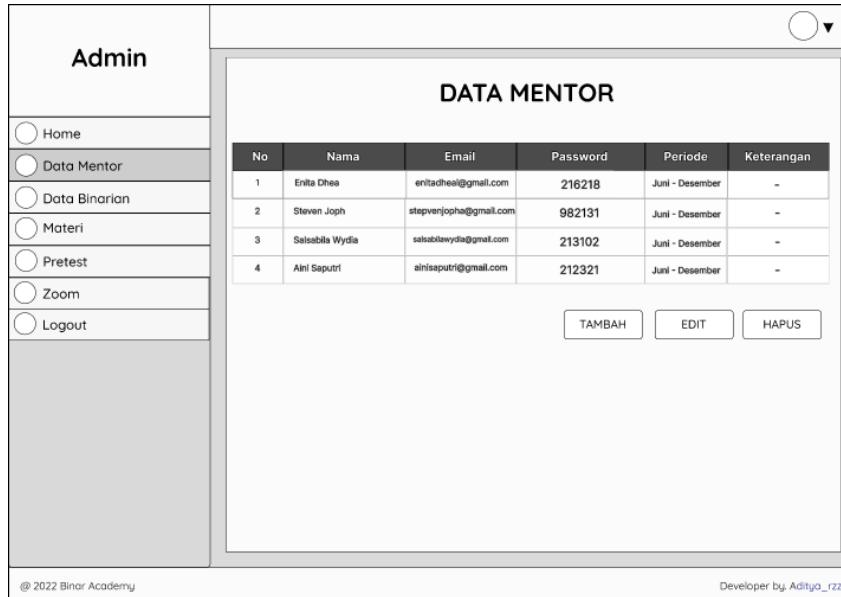
Pada halaman utama admin berisi deretan fitur yang sering digunakan admin untuk menambahkan data dan menambahkan materi. Seperti pada Gambar 4.20 dibawah ini :



Gambar 4.20 Tampilan Admin

C.4 Data Mentor

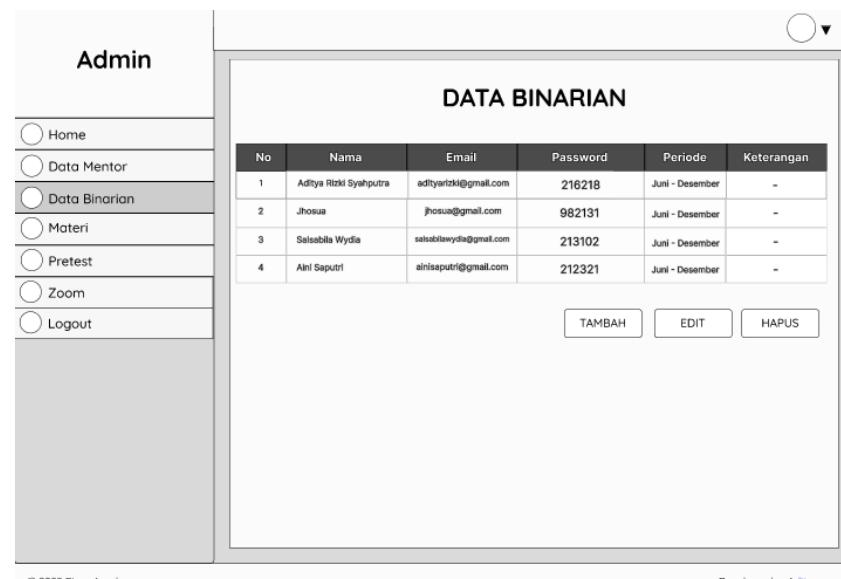
Pada halaman data mentor terdapat *button* edit, tambah dan hapus dan berisi daftar mentor yang telah mendapatkan akses email dan password untuk *website* mentor. Seperti pada Gambar 4.21 dibawah ini :



Gambar 4.21 Halaman Data Mentor

C.5 Data Binarian

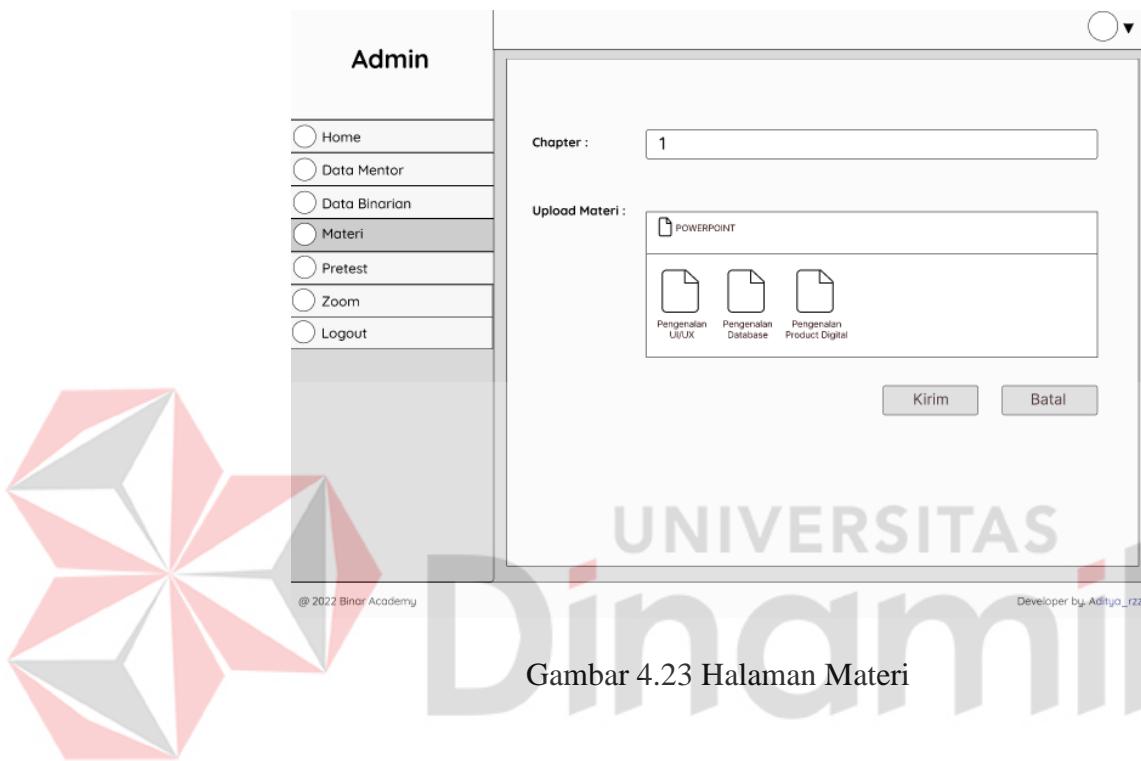
Pada halaman data binarian terdapat *button* edit, tambah dan hapus dan berisi daftar binarian yang telah mendapatkan akses email dan password untuk *website* binarian. Seperti pada Gambar 4.22 dibawah ini :



Gambar 4.22 Halaman Data Binarian

C.6 Materi

Pada halaman materi terdapat kolom untuk mengisi *chapter* berapa, kolom untuk mengirim file materi kemudian ada *button* kirim dan batal yang semua dijalankan oleh admin. Seperti pada gambar 4.23 dibawah ini :



C.7 Pre-Test

Pada halaman *pre-test* terdapat halaman untuk mengirim soal kepada binarian dengan mengisi *chapter* yang dituju, jangka waktu dan mengirim file ke kolom yang telah disediakan. Seperti pada Gambar 4.24 dibawah ini :

The screenshot shows a web-based application interface for an administrator. On the left, there is a vertical sidebar with the title "Admin" at the top. Below it is a list of navigation links: Home, Data Mentor, Data Binarian, Materi, Pretest (which is highlighted in grey), Zoom, and Logout. The main content area has a header "Chapter : 1". Below this, there is a section "Jangka Waktu :" with two date inputs: "01/06/2022" and "14/06/2022". Underneath is a "Upload Soal :" section with a file input field labeled "PDF, WORD" and a preview area showing a document icon with the text "Pre-Test Chapter 1". At the bottom right of the main area are two buttons: "Kirim" (Send) and "Batal" (Cancel). The footer of the page includes the text "@ 2022 Binor Academy" and "Developer by Aditya_rzz".

Gambar 4.24 Halaman *Pre-Test*

C.8 Zoom

Pada halaman zoom terdapat kolom *chapter* dan kolom untuk mengisi link zoom yang akan digunakan oleh mentor dan binarian yang digunakan untuk kegiatan pertemuan secara *online* juga ada terdapat *button* kirim dan *button* batal yang bisa dijalankan oleh admin. Seperti pada Gambar 4.25 dibawah ini :

The screenshot shows a web-based application interface for an administrator. On the left, there is a vertical sidebar with the title "Admin" at the top. Below it is a list of navigation links: Home, Data Mentor, Data Binarian, Materi, Pretest, Zoom (which is highlighted in grey), and Logout. The main content area has a header "Chapter : 1". Below this, there is a section "Link Zoom :" containing a text input field with the URL "https://us02web.zoom.us/j/85739925119". At the bottom right of the main area are two buttons: "Kirim" (Send) and "Batal" (Cancel). The footer of the page includes the text "@ 2022 Binor Academy" and "Developer by Aditya_rzz".

Gambar 4.25 Halaman Zoom

C.9 *Logout*

Pada halaman *logout* terdapat *button* untuk keluar ketika admin sudah menyelesaikan tugas dan kewajibannya pada *website* admin. Seperti pada Gambar 4.26 dibawah ini :



Gambar 4.26 Halaman *Logout*

4.3.2 *Prototype*

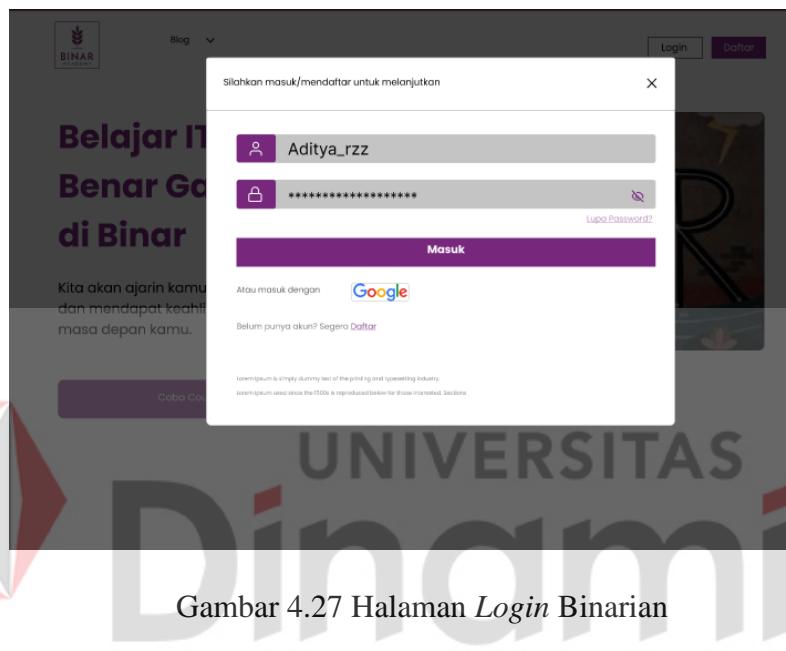
Setelah wireframe dibuat kemudian ke tahap berikutnya yaitu *prototype* dengan menggunakan *tools* figma. Terdapat 3 *prototype* yaitu binarian, mentor dan admin.

A. **Binarian**

Binarian adalah bagian dari pengguna yang memiliki tugas dalam melakukan presensi, pengumpulan tugas serta mengakses pengumuman yang diberikan oleh mentor selama binar bootcamp.

A.1 *Login*

Login merupakan tampilan halaman awal yang ditampilkan *learning* pada binar bootcamp sebelum masuk ke halaman utama yang menampilkan beberapa fitur-fitur dari binar bootcamp. Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.27 dibawah ini :

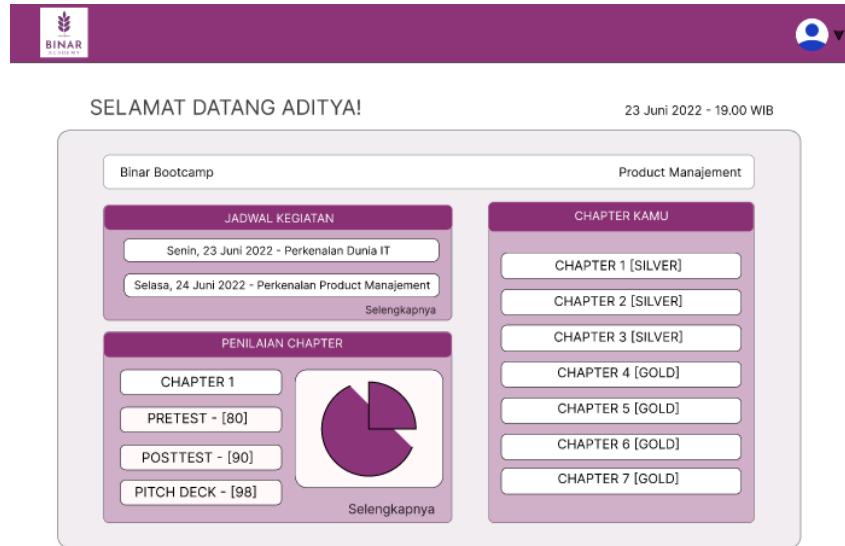


Gambar 4.27 Halaman *Login* Binarian

Halaman login diisi dengan *username* dan *password* dari binarian yang sudah diberi akses oleh binar academy dan juga binarian dapat *login* menggunakan google yang sudah diberi akses.

A.2 *Homepage*

Pada halaman *homepage* berisi *welcoming word* berisi sambutan serta nama binarian, jadwal kegiatan, chapter yang ditempuh dan penilaian *chapter* selama menjalani binar bootcamp. Halaman homepage dapat dilihat pada Gambar 4.28 dibawah ini :



Gambar 4.28 *Homepage*

Binarian dapat melihat jadwal kegiatan secara lengkap yang berisi hari/tanggal, jam, agenda dan keterangan dengan *klik* selengkapnya, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.29 di bawah ini :

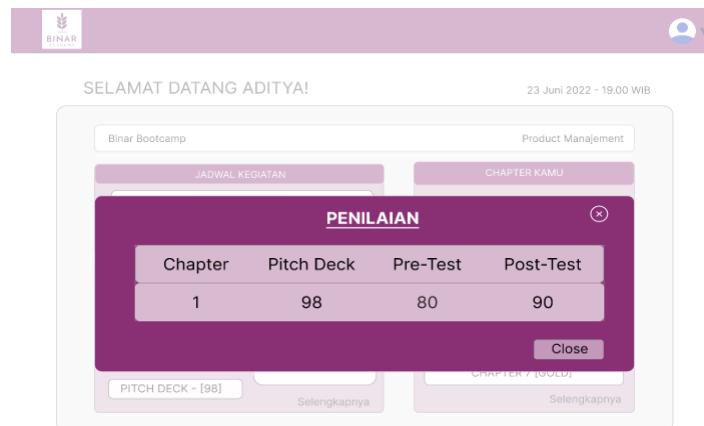
The screenshot shows a purple header with the Binar Academy logo and a user profile icon. Below the header, a welcome message "SELAMAT DATANG ADITYA!" is displayed, along with the date "23 Juni 2022 - 19.00 WIB". The main content area is titled "JADWAL KEGIATAN" and displays a table with four columns: "Hari,Tanggal", "Jam", "Agenda", and "Keterangan". The table has three rows:

Hari,Tanggal	Jam	Agenda	Keterangan
Senin, 23 Juni 2022	19.00 - 22.00	Perkenalan Dunia IT	-
Selasa, 24 Juni 2022	19.00 - 22.00	Perkenalan Product Management	-
Rabu, 25 Juni 2022	19.00 - 22.00	Dokumen	-

A "Close" button is located at the bottom right of the table. There are also "Selengkapnya" links at the bottom of each column.

Gambar 4.29 Jadwal Kegiatan

Binarian juga dapat melihat nilai per *chapter* yang sudah mereka kerjakan tiap dua minggu sekali. Seperti pada tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.30 dibawah ini :



Gambar 4.30 Penilaian

A.3 Learning Binar Bootcamp

Pada halaman learning berisi Materi Pembelajaran, Presensi, *Pre-Test*, *Post-Test* dan Pengumpulan *Pitch Deck*. Seperti pada tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.31 dibawah ini :



Gambar 4.31 *Learning*

Binarian juga dapat melakukan presensi secara personal per *chapter* pada *website* dengan klik fitur presensi. Seperti tampilan yang dapat dilihat di Gambar 4.32 dibawah ini :



Gambar 4.32 Presensi

Dan ketika binarian sukses dalam melakukan presensi maka akan menerima *popup* dengan keterangan nama, tanggal presensi dan presensi berhasil.

Seperti pada Gambar 4.33 dibawah ini :



Gambar 4.33 Presensi Berhasil

Binarian juga dapat membaca materi yang telah dibuat oleh mentor untuk dipelajari langsung di *website*. Seperti tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.34 dibawah ini :

The screenshot shows a learning management system interface. At the top, there's a purple header with the university logo and a user profile icon. Below it, a navigation bar says "CHAPTER 2". On the left, a sidebar titled "MATERI PEMBELAJARAN" lists "UI/UX", "Database", and "Product Digital", with "Selengkapnya" below them. It also includes sections for "ABSENsi", "PRE-TEST", "POST-TEST", and "PITCH DECK", each with a star icon. The main content area has a purple background and features a section titled "PERKEMBANGAN UI / UX DI INDUSTRI" with a timeline from 1960 to 2020. Below this is another section titled "PERBEDAAN UI / UX" with text and small illustrations. A "NEXT" button is visible at the bottom right.

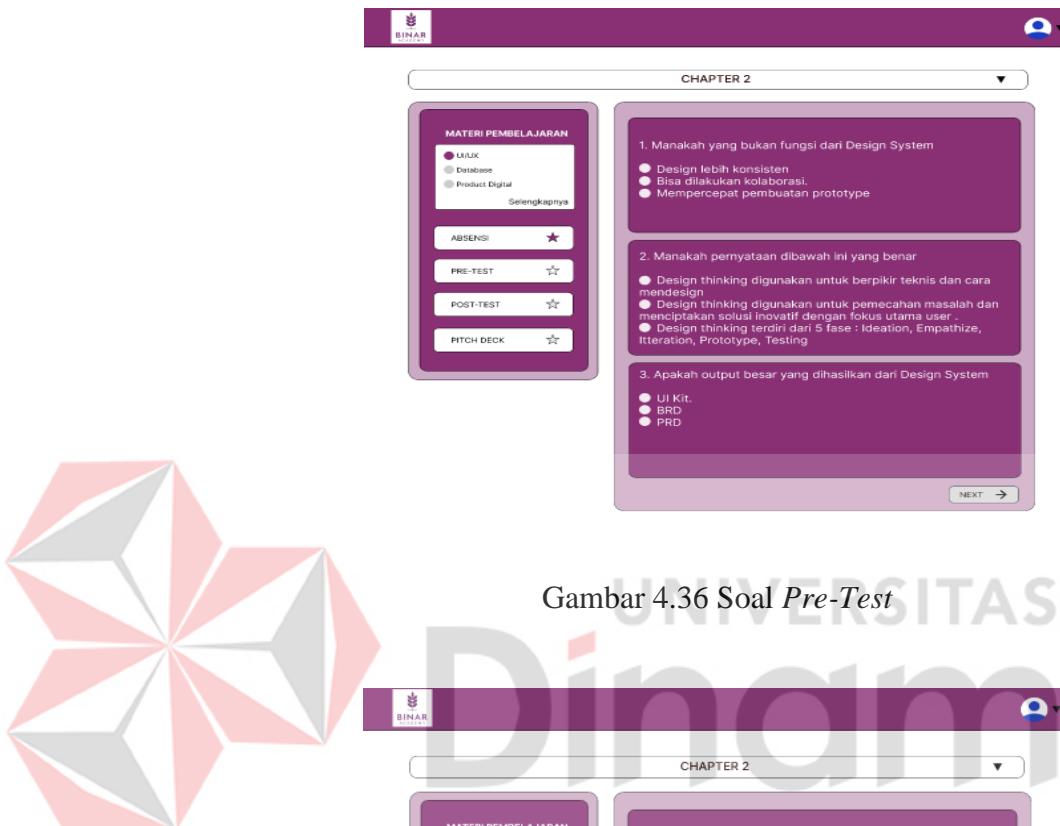
Gambar 4.34 Materi 1

Binarian juga dapat *klik next* untuk melanjutkan materi pada *slide* berikutnya. Seperti tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.35 dibawah ini :

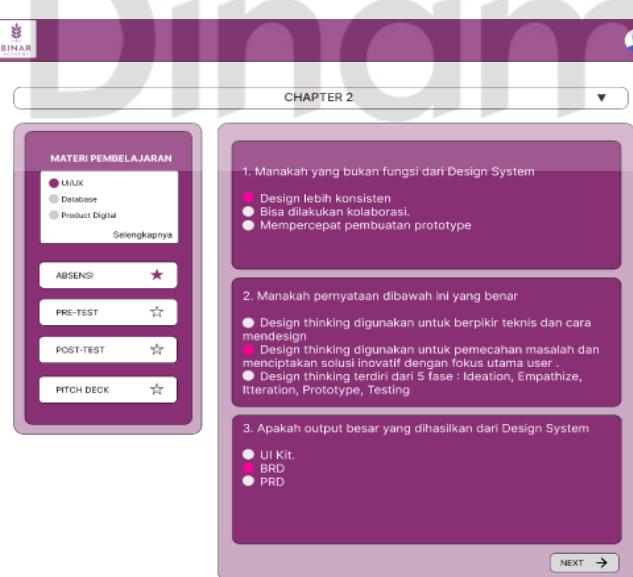
This screenshot shows the continuation of the learning platform. The sidebar remains the same. The main content area now focuses on "PERBEDAAN UI / UX" with a large title "UI/UX". It includes text explaining the differences between UI (User Interface) and UX (User Experience), with illustrations of people interacting with screens. Navigation buttons "PREVIOUS" and "NEXT" are at the bottom.

Gambar 4.35 Materi 2

Binarian bisa melakukan pengisian *pre-test* dan *post test* yang berisi soal dan pilihan jawaban yang bisa dipilih pada *website*. Seperti tampilan yang dilihat pada Gambar 4.36 Soal *Pre-Test* & Gambar 4.37 Pengisian *Pre-Test* dibawah ini :



Gambar 4.36 Soal *Pre-Test*

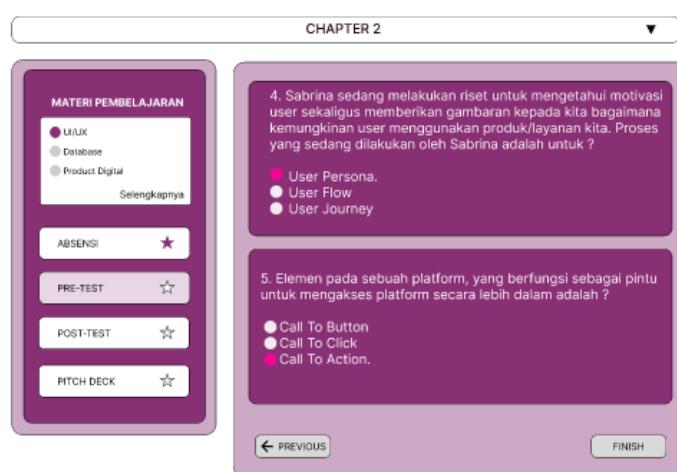


Gambar 4.37 Pengisian *Pre-Test*

Binarian melanjutkan soal selanjutnya pada Gambar 4.38 dan pada Gambar 4.39 Binarian dapat mengisi soal *Pre-Test*. Seperti yang bisa dilihat tampilan di bawah ini :



Gambar 4.38 Soal *Pre-Test* 2



Gambar 4.39 Pengisian *Pre-Test* 2

Binarian juga dapat melihat hasil dari *Pre-Test* secara langsung pada website dengan menekan *next* pada Gambar 4.40 dan kemudian akan muncul jawaban yang benar pada Gambar 4.41 dan dapat melihat nilai *pre-test* pada Gambar 4.42 dibawah ini :

MATERI PEMBELAJARAN

- UI/UX
- Database
- Product Digital

Selengkapnya

ABSENSI ★

PRE-TEST ★

POST-TEST ★

PITCH DECK ★

CHAPTER 2

1. Manakah yang bukan fungsi dari Design System

- Design lebih konsisten
- Bisa dilakukan kolaborasi.
- Mempercepat pembuatan prototype

2. Manakah pernyataan dibawah ini yang benar

- Design thinking digunakan untuk berpikir teknis dan cara mendesign
- Design thinking dipunakan untuk pemecahan masalah dan menciptakan solusi inovatif dengan fokus utama user
- Design thinking terdiri dari 5 fase : Ideation, Empathize, Iteration, Prototype, Testing

3. Apakah output besar yang dihasilkan dari Design System

- UI Kit.
- BRD
- PRD

NEXT →

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.40 Kunci Jawaban *Pre-Test 1*

MATERI PEMBELAJARAN

- UI/UX
- Database
- Product Digital

Selengkapnya

ABSENSI ★

PRE-TEST ★

POST-TEST ★

PITCH DECK ★

CHAPTER 2

4. Sabrina sedang melakukan riset untuk mengetahui motivasi user sekaligus memberikan gambaran kepada kita bagaimana kemungkinan user menggunakan produk/layanan kita. Proses yang sedang dilakukan oleh Sabrina adalah untuk ?

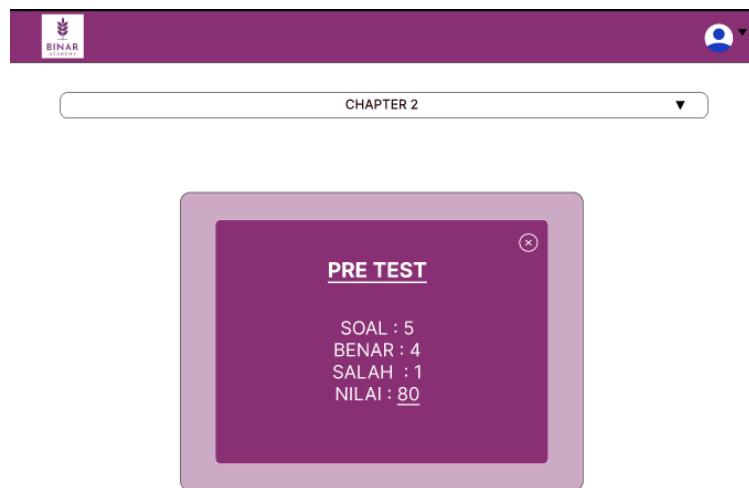
- User Persona.
- User Flow
- User Journey

5. Elemen pada sebuah platform, yang berfungsi sebagai pintu untuk mengakses platform secara lebih dalam adalah ?

- Call To Button
- Call To Click
- Call To Action.

← PREVIOUS **SCORE**

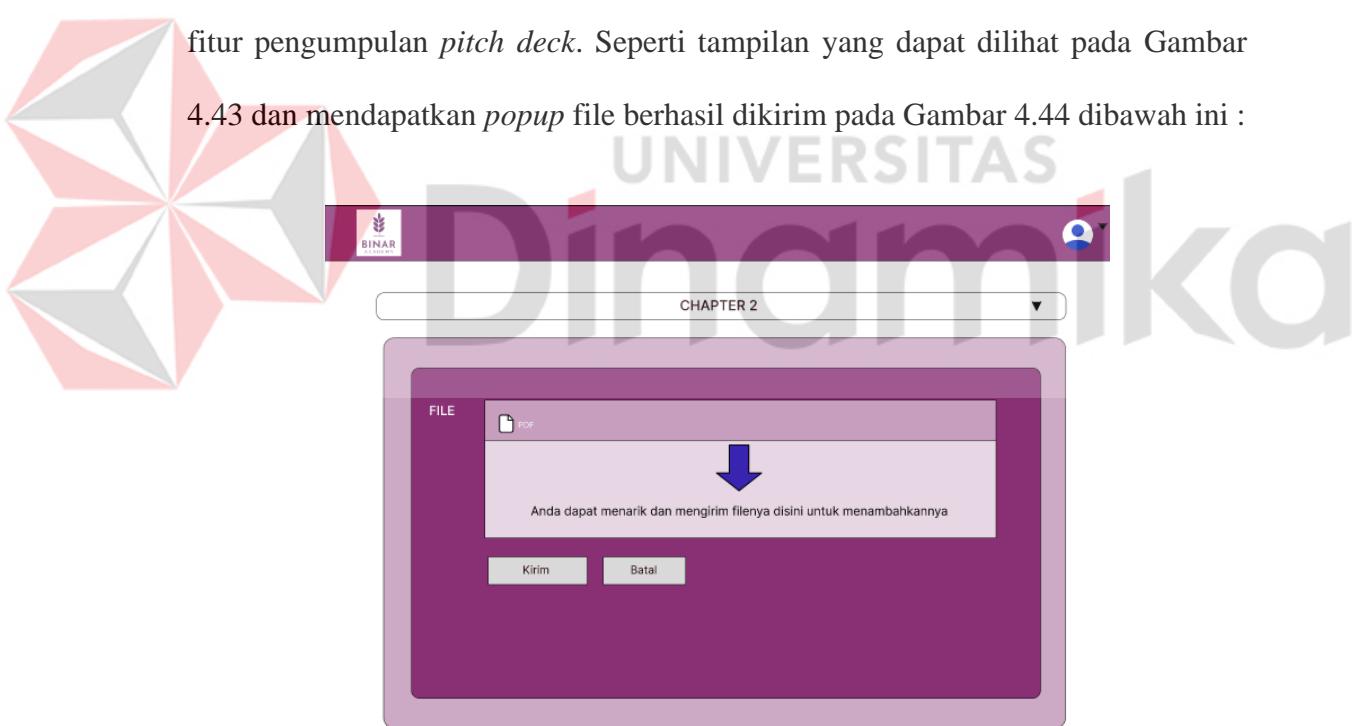
Gambar 4.41 Kunci Jawaban *Pre-Test 2*



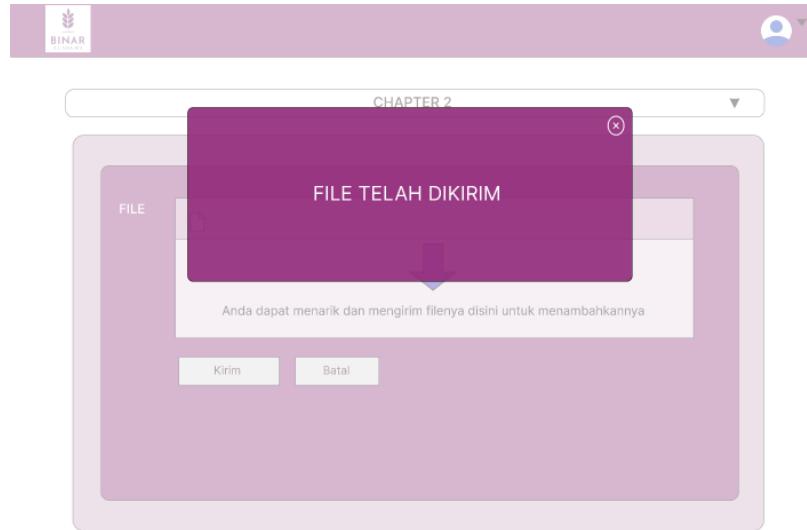
Gambar 4.42 Score Pre-Test

Binarian juga dapat mengumpulkan *pitch deck* pada website dengan klik

fitur pengumpulan *pitch deck*. Seperti tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.43 dan mendapatkan *popup* file berhasil dikirim pada Gambar 4.44 dibawah ini :



Gambar 4.43 Pengiriman Pitch Deck



Gambar 4.44 *Popup File Terkirim*

Setelah melakukan semua aktivitas pada *learning chapter* maka ikon bintang akan berubah menjadi ungu. Seperti tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.45 dibawah ini :



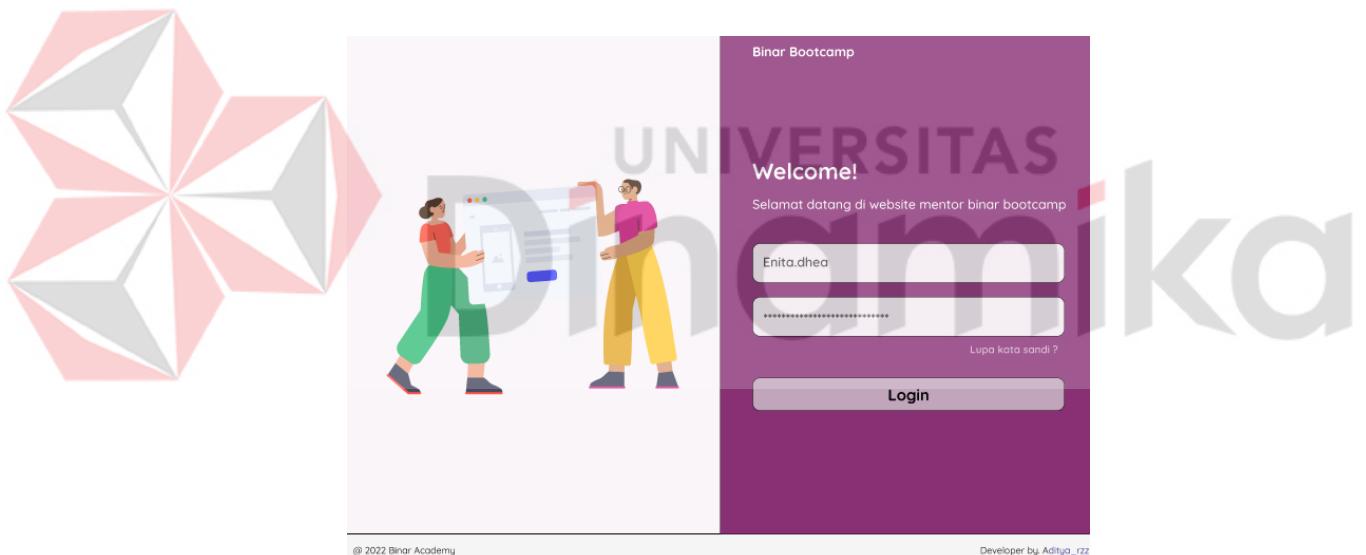
Gambar 4.45 *Chapter Selesai*

B. Mentor

Mentor adalah bagian dari pengguna yang memiliki tugas dalam melakukan rekap presensi, mengisi nilai tugas dan nilai *soft skill* selama binar bootcamp.

B.1 Login

Login merupakan tampilan halaman awal yang ditampilkan *website* mentor sebelum masuk ke halaman utama yang menampilkan beberapa fitur-fitur dari *website* Mentor. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.46 dibawah ini :

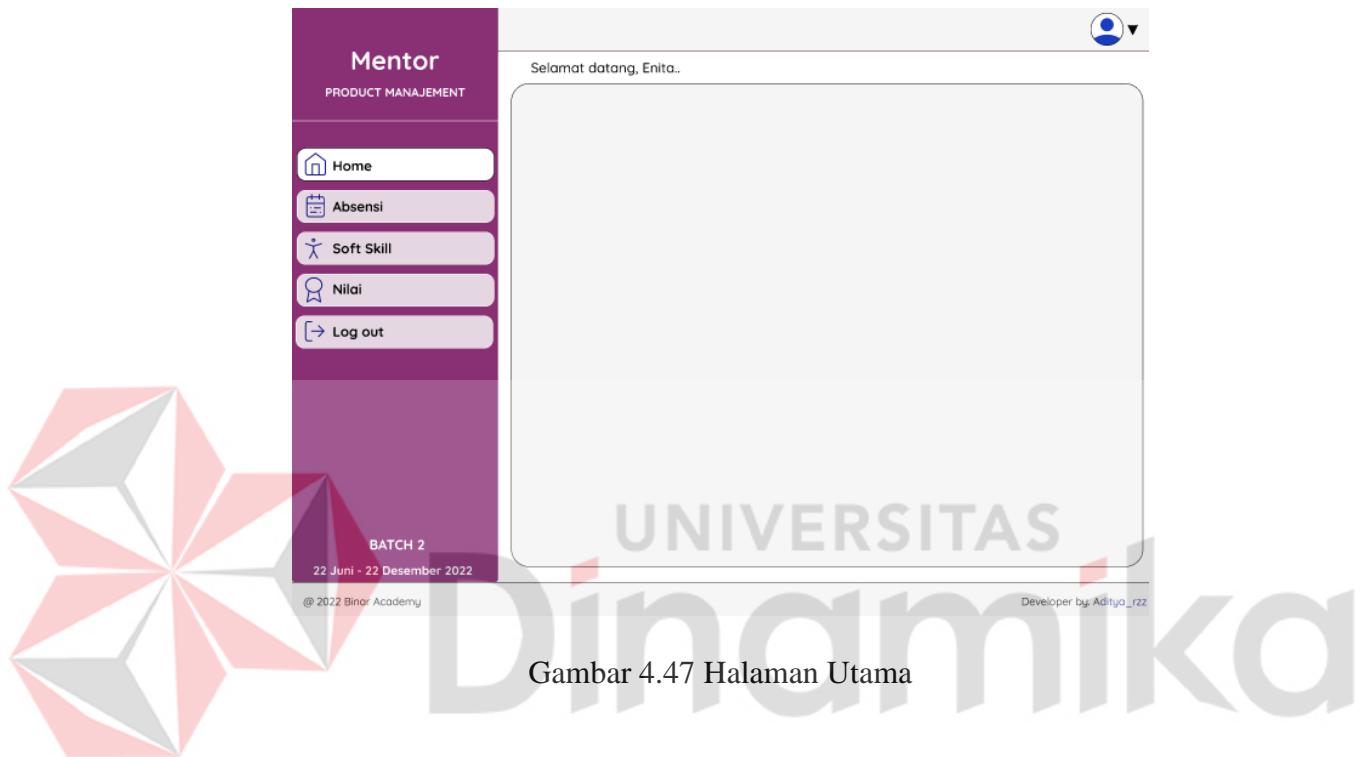


Gambar 4.46 Login Admin

Pada halaman *login* diisi dengan *username* dan *password* yang *valid* yang sebelumnya mentor sudah diberikan akses oleh pihak perusahaan binar academy untuk dapat masuk ke website mentor.

B.2 Halaman Utama

Halaman utama *website* mentor berisi beberapa fitur sesuai kebutuhan mentor seperti : rekap presensi, *soft skill*, Nilai dan *log out*. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.47 dibawah ini :



B.3 Rekap Presensi

Pada Rekap Presensi terdapat daftar binarian yang berisi nama, jenis kelamin dan jumlah hadir pada setiap minggunya. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.48 Rekap Presensi dibawah ini :

No	Nama	P/L	Jumlah Hadir (hari)
1	Aditya Rizki Syahputra	L	5/5
2	Jhosua	L	3/5
3	Salsabila Wydia	P	5/5
4	Aini Saputri	P	4/5

 At the bottom right of the main content area, it says 'Developer by Aditya_rzz'.

Gambar 4.48 Rekap Presensi

B.4 Soft Skill

Pada *soft skill* mentor dapat mengisi nilai *soft skill* yang dimana penilaian dari kegiatan pembelajaran selama di kelas seperti berdiskusi , berpendapat dan menjawab pertanyaan dari mentor. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.49 *Soft Skill* dibawah ini :

No	Nama	Diskusi	Pendapat	Menjawab	Total
1	Aditya Rizki Syahputra	4	5	3	12/15
2	Jhosua	-	-	-	-
3	Salsabila Wydia	-	-	-	-
4	Aini Saputri	-	-	-	-

 At the bottom right of the main content area, it says 'Developer by Aditya_rzz'.
 Gambar 4.49 *Soft Skill*

B.5 Nilai

Pada halaman nilai berisi rekap penilaian seperti tes awal, tes akhir dan nilai presentasi tiap chapter yang telah dilakukan oleh tiap binarian yang nantinya mentor dapat mengisi penilaian presentasi tersebut. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.50 Nilai dibawah ini :

The screenshot shows a web application interface for 'Mentor PRODUCT MANAGEMENT'. On the left, there's a sidebar with icons for Home, Absensi, Soft Skill, Nilai (selected), and Log out. Below the sidebar is a decorative graphic of overlapping triangles in pink and grey. The main content area has a header 'REKAP NILAI' and a table with the following data:

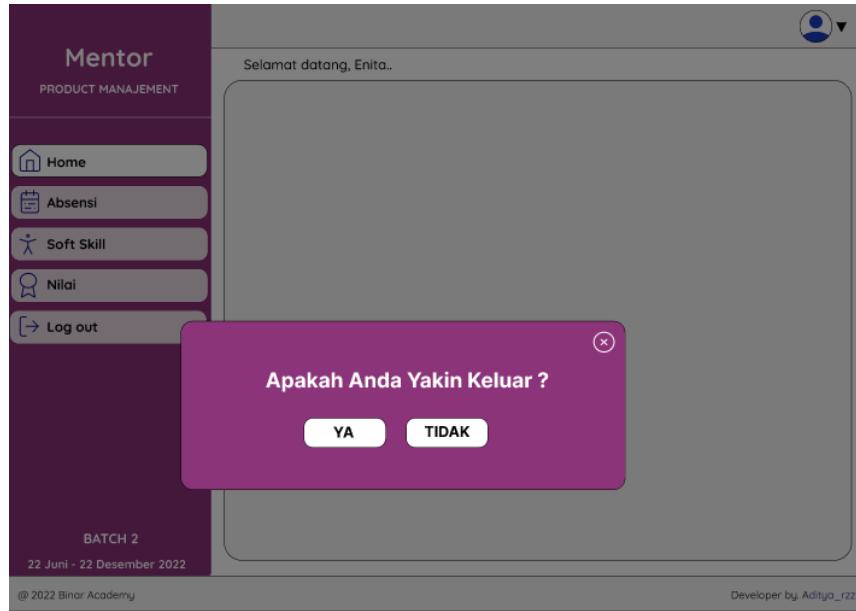
NO	NAMA	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1	Aditya Rizki Syahputra	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Jhosua		-	-	-	-	-	-	-	-
3	Salsabila wydia	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Aini Saputri	-	-	-	-	-	-	-	-	-

The background features a large watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika'.

Gambar 4.50 Nilai

B.6 Logout

Pada *logout* mentor dapat keluar dari *website* mentor dengan menekan *logout* setelah mentor telah menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya pada *website* mentor. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.51 *Logout* dibawah ini :



Gambar 4.51 *Logout*

C. Admin

Admin adalah bagian dari pengguna yang memiliki tugas dalam melakukan penambahan *batch*, penginputan data mentor maupun binarian dan juga bertugas untuk mengirim tugas, materi, dan link zoom selama di binar bootcamp.

C.1 *Login Admin*

Pada login admin diharuskan mengisi *username* dan *password* yang valid agar bisa masuk ke *website* admin. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.52 *Login Admin* dibawah ini :



Gambar 4.52 Halaman *Login Admin*

C.2 *Upload Program*

Pada *upload program* admin dapat menambahkan *batch*. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.53 *upload program* dibawah ini :

Binar Bootcamp					
Kode Program	Batch	Role Program	Status	Description	Actions
PM - 001	Batch 1 (Januari - Juni 2022)	Product Management	Selesai	-	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PM - 002	Batch 2 (Juni - Desember 2022)	Product Management	Active	-	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

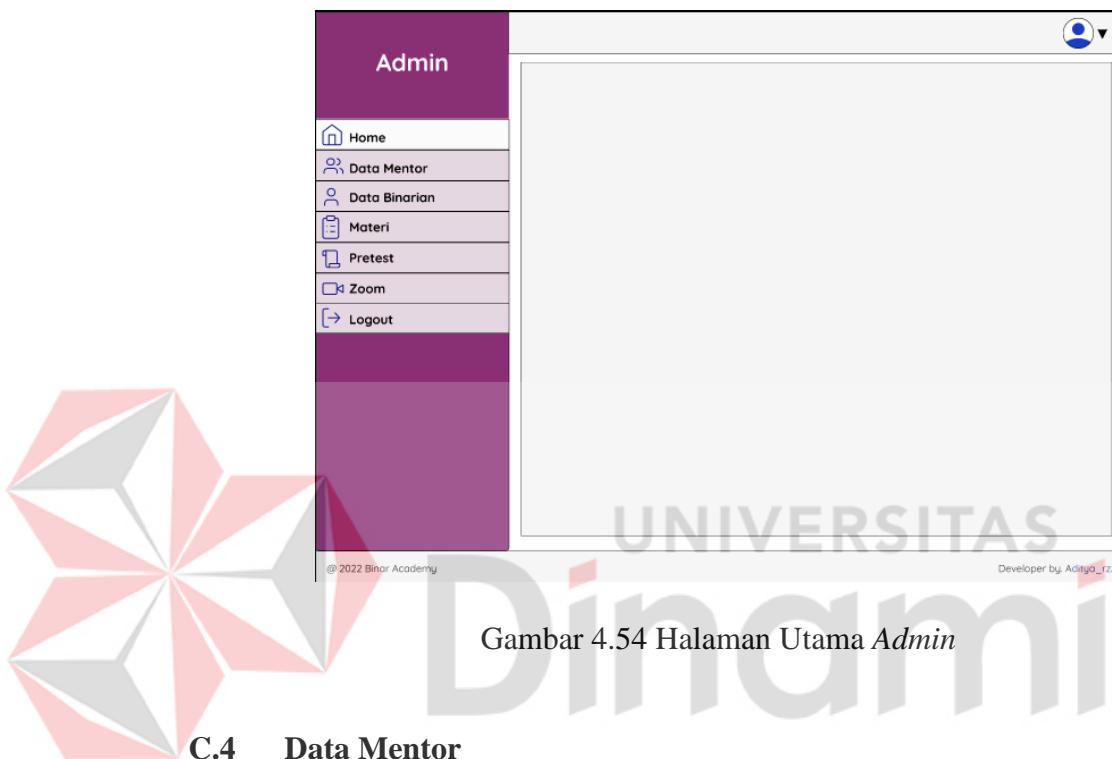
Showing 1-20 of 69 results Items per page: 20

@ 2022 Binar Academy Developer by: Aditya_rzz

Gambar 4.53 *Upload Program*

C.3 Halaman Utama

Pada halaman utama admin terdapat berbagai fitur seperti data mentor, data binarian, *input materi*, *input pre-test*, input link zoom dan *log out*. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.54 Halaman Utama dibawah ini :



Gambar 4.54 Halaman Utama Admin

C.4 Data Mentor

Pada halaman data mentor terdapat list mentor yang aktif dengan menyertakan email, *password*, periode dan keteterangan juga ada button untuk tambah, edit dan hapus yang dapat di gunakan oleh admin untuk mengatur data mentor. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.55 Halaman Data Mentor dibawah ini :

No	Nama	Email	Password	Periode	Keterangan
1	Enita Dhea	enitadhea@gmail.com	216218	Juni - Desember	-
2	Steven Joph	stevenjoph@gmail.com	982131	Juni - Desember	-
3	Salsabila Wydia	salsabilawydia@gmail.com	213102	Juni - Desember	-
4	Aini Saputri	ainisaputri@gmail.com	212321	Juni - Desember	-

TAMBAH EDIT HAPUS

Gambar 4.55 Halaman Data Mentor

C.5 Data Binarian

Pada halaman data binarian terdapat list pengguna yaitu binarian yang aktif dengan menyertakan email, *password*, periode dan keterangan juga ada *button* untuk tambah, edit dan hapus yang dapat di gunakan oleh admin untuk mengatur data binarian. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.56 Halaman Data Binarian dibawah ini :

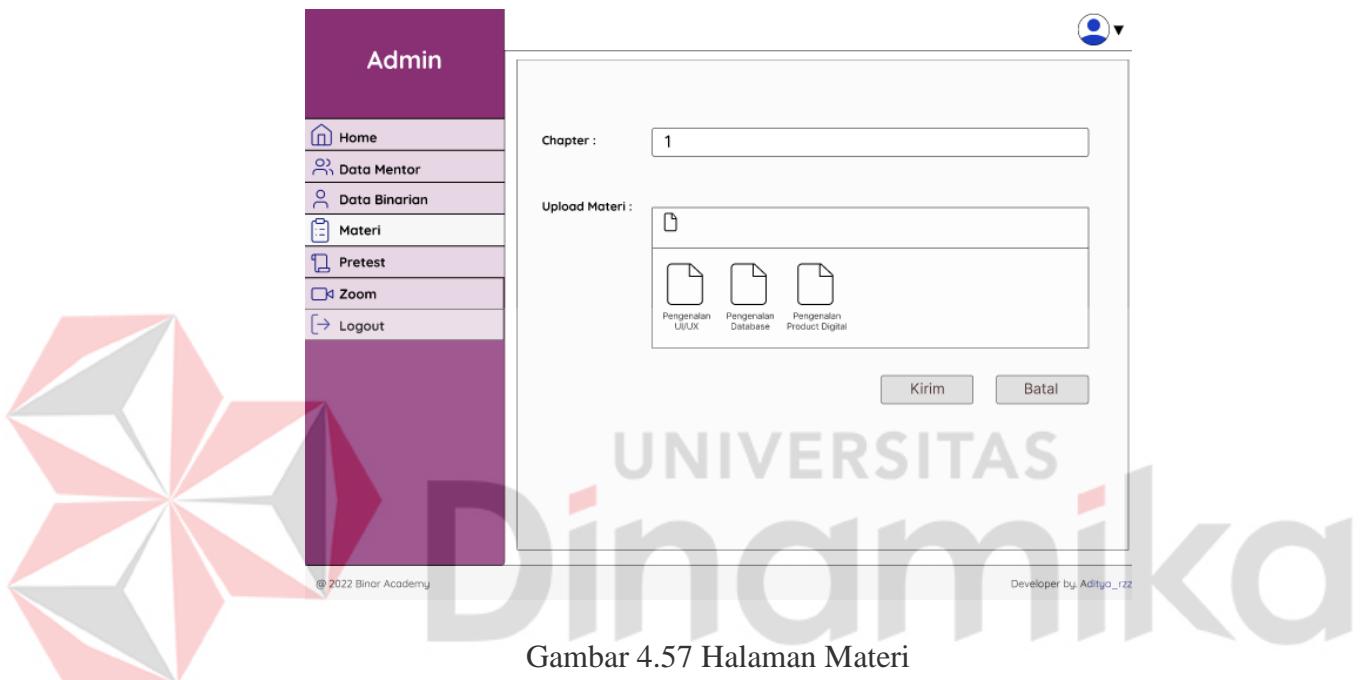
No	Nama	Email	Password	Periode	Keterangan
1	Aditya Rizki Syahputra	adityarizki@gmail.com	216218	Juni - Desember	-
2	Jhosua	jhosua@gmail.com	982131	Juni - Desember	-
3	Salsabila Wydia	salsabilawydia@gmail.com	213102	Juni - Desember	-
4	Aini Saputri	ainisaputri@gmail.com	212321	Juni - Desember	-

TAMBAH EDIT HAPUS

Gambar 4.56 Halaman Data Binarian

C.6 Materi

Pada halaman materi admin dapat mengirim materi pada kolom pengiriman dengan format powerpoint yang nantinya akan terhubung ke *website binarian* untuk diedit lagi agar dapat digunakan oleh binarian. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.57 Halaman Data Binarian dibawah ini :



C.6 Pre-Test

Pada halaman *pre-test* terdapat kolom untuk *admin* mengirim *file pre-test* yang digunakan oleh binarian untuk mengerjakan pada *website binarian*. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.58 Halaman *Pre-Test* dibawah ini :

The screenshot shows a web-based application interface for an administrator. On the left, there is a sidebar with a purple header labeled "Admin". Below the header, the sidebar contains the following menu items:

- Home**
- Data Mentor**
- Data Binarian**
- Materi**
- Pretest**
- Zoom**
- Logout**

The main content area has a white background. At the top, there is a form field labeled "Chapter:" with the value "1". Below it is a "Jangka Waktu:" field containing the dates "01/06/2022" and "14/06/2022". Underneath these fields is a section titled "Upload Soal:" which includes a "PDF, WORD" file attachment labeled "Pre-Test Chapter 1". At the bottom right of the main content area are two buttons: "Kirim" (Send) and "Batal" (Cancel).

Gambar 4.58 Halaman *Pre-test*

C.7 Zoom

Pada halaman *Zoom* terdapat kolom untuk admin mengirim *link zoom* yang digunakan oleh binarian dan mentor untuk pembelajaran daring. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.59 Halaman *Zoom* dibawah ini :

The screenshot shows a web-based application interface for an administrator. On the left, there is a sidebar with a purple header labeled "Admin". Below the header, the sidebar contains the following menu items:

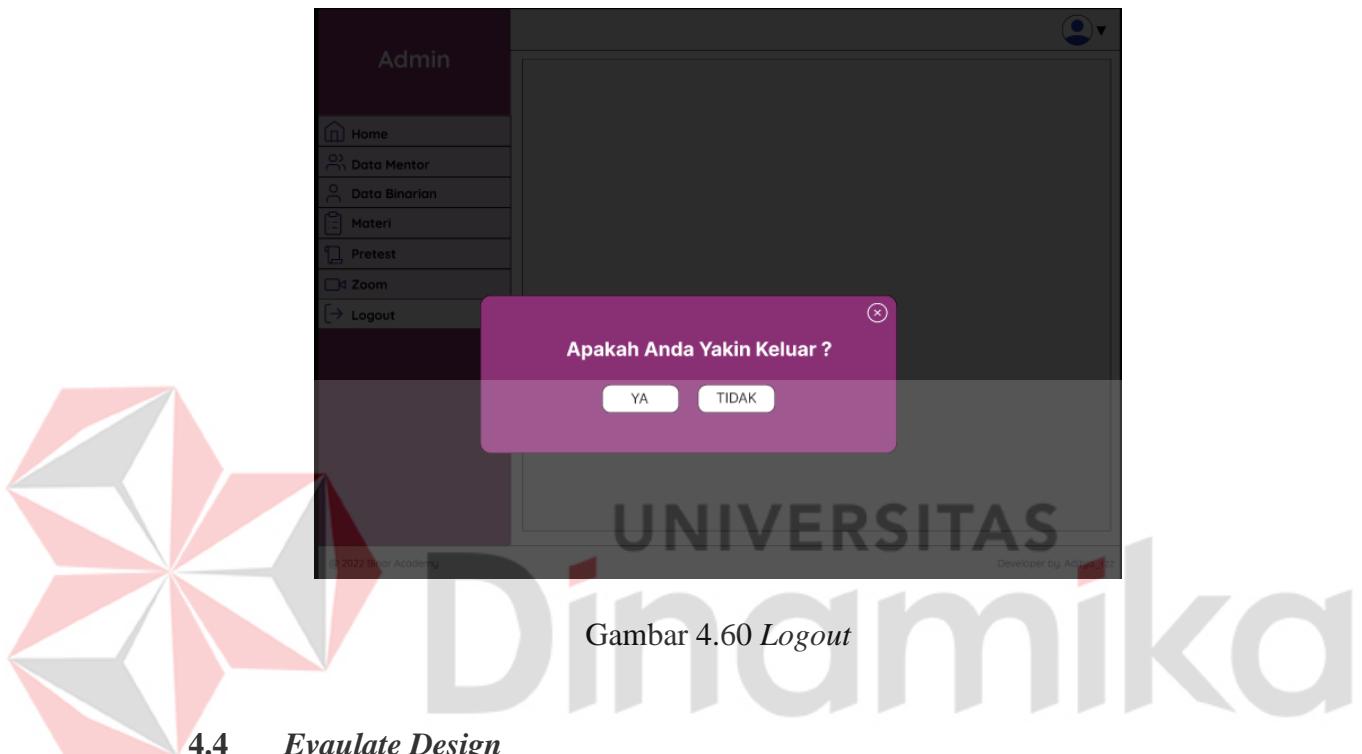
- Home**
- Data Mentor**
- Data Binarian**
- Materi**
- Pretest**
- Zoom**
- Logout**

The main content area has a white background. At the top, there is a form field labeled "Chapter:" with the value "1". Below it is a "Link Zoom:" field containing the URL "<https://us02web.zoom.us/j/85739925119>". At the bottom right of the main content area are two buttons: "Kirim" (Send) and "Batal" (Cancel).

Gambar 4.59 Halaman *Zoom*

C.7 Logout

Pada halaman *logout* terdapat *button* untuk keluar ketika admin sudah menyelesaikan tugas dan kewajibannya pada *website* admin. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.60 *Logout* dibawah ini :



4.4 Evaluate Design

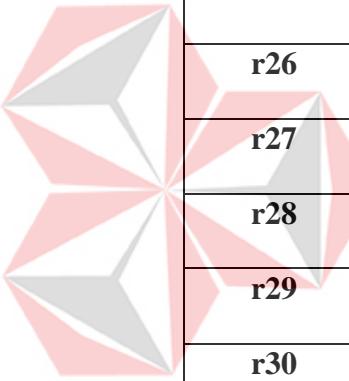
Pada tahap ini setelah semua tahapan pengembangan menggunakan model *user centered design* telah dilakukan dan pada tahap akhir akan dilakukan pengukuran terhadap desain yang telah dibuat dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan kepada binarian.

Pengambilan keputusan pada penelitian ini menggunakan SUS (*System Usability Scale*), dimana penulis menyebarkan kuesioner dengan sepuluh pertanyaan yang disebarluaskan kepada binarian untuk mengetahui nilai dari desain yang telah dibuat, setelah itu penulis dapat menilai desain yang telah dibuat.

Adapun hasil dari penilaian responden terkait kuesioner yang telah disebar, yang dapat dilihat pada Tabel 4.5 Data Kuesioner SUS Binarian, Tabel 4.6 Data Kuesioner SUS Mentor dan Tabel 4.7 Data Kuesioner SUS Admin dibawah ini:

Tabel 4.5 Data Kuesioner SUS Binarian

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r1	5	1	4	1	4	1	4	1	4	2	35	88
r2	3	2	4	2	3	2	5	1	4	2	30	75
r3	4	1	3	3	4	2	5	1	5	2	32	80
r4	5	3	3	2	5	1	5	2	4	1	33	83
r5	3	1	4	1	4	5	4	4	4	2	26	65
r6	3	1	2	3	3	1	1	1	3	2	24	60
r7	3	2	5	4	5	2	4	2	5	4	28	70
r8	3	1	3	4	5	3	4	2	5	2	28	70
r9	5	3	5	4	5	2	1	1	5	2	29	73
r10	2	2	4	4	4	5	2	4	2	2	17	43
r11	4	2	4	3	4	1	3	5	4	1	27	68
r12	5	2	3	1	5	2	5	2	5	2	34	85
r13	4	3	5	1	5	2	4	1	5	3	33	83
r14	5	2	3	5	4	1	4	5	4	3	24	60
r15	5	2	5	4	3	5	4	2	5	2	27	68
r16	5	1	5	1	4	1	4	1	2	1	35	88
r17	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	32	80



Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r18	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2	35	88
r19	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	24	60
r20	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2	32	80
r21	5	1	3	1	3	1	5	3	5	1	34	85
r22	3	1	4	2	3	3	5	2	4	2	29	73
r23	3	3	2	2	3	1	4	3	4	2	25	63
r24	5	3	3	2	3	2	3	2	3	1	27	68
r25	3	1	4	1	3	1	3	2	3	1	30	75
r26	4	2	5	2	4	2	3	2	4	2	30	75
r27	4	3	4	1	3	2	4	1	3	3	28	70
r28	3	1	4	2	4	1	4	2	4	1	32	80
r29	5	2	3	2	3	2	4	1	3	1	30	75
r30	5	1	5	1	5	3	4	1	4	2	35	88
Total Keseluruhan											885	
Skor SUS											74	

Tabel 4.6 Data Kuesioner SUS Mentor

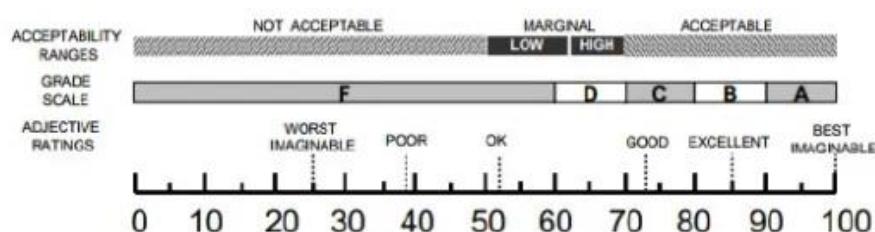
Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r1	5	1	4	1	4	1	4	1	4	2	35	88
r2	3	2	4	2	3	2	5	1	4	2	30	75

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r3	4	1	3	3	4	2	5	1	5	2	32	80
Total Keseluruhan										238		
Skor SUS										79		

Tabel 4.7 Data Kuesinoer SUS Admin

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
r1	4	2	4	1	5	1	4	2	4	2	33	83
r2	5	2	1	2	4	2	5	1	5	1	32	80
Total Keseluruhan										163		
Skor SUS										81		

Dari hasil kuesioner yang diperoleh, dapat disimpulkan nilai rata-rata dari semua pertanyaan melalui kuesioner yang telah disebarluaskan, maka hasil skor SUS sebesar 74, skor SUS mentor sebesar 79 dan skor SUS admin sebesar 81. Yang dapat disimpulkan bahwa tahap akhir pada tahap pengambilan keputusan dapat ditentukan oleh Skor SUS seperti pada Gambar 4.61 dibawah ini :



Gambar 4.61 Skor SUS

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* binarian yang dibuat termasuk kedalam kategori *GOOD* dengan *Grade Scale C*, desain *user interface* mentor dan admin yang dibuat termasuk kategori *EXCELLENT* yang artinya secara *Usability* berdasarkan data kuesioner yang telah didapat maka penilaian dapat diterima atau layak dibuat.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari Desain *User Interface* Aplikasi pembelajaran pada binar bootcamp yang telah diuji dengan menggunakan metode *System Usability Scale* pada Binar Academy sebagai berikut :

1. Berdasarkan permintaan dari binar academy didapat 3 *user interface* untuk pengguna yaitu admin, mentor dan binarian yang berguna untuk pembelajaran selama kegiatan binar bootcamp.
2. Dengan adanya desain tersebut maka proyek pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *website* dilanjut ke tahap selanjutnya yaitu perancangan sistem.
3. Dengan demikian, hasil desain *user interface* dari pembelajaran memiliki adjective rating “*Good*” dan “*Excellent*” hasil dari kuesioner SUS pada evaluasi akhir prototype website mendapatkan point SUS sebesar 74 untuk binarian, point 79 untuk website mentor dan point 81 untuk website admin.

5.2 Saran

Berdasarkan desain *user interface* aplikasi *learning* berbasis *website* pada binar bootcamp maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan dikemudian hari desain dari *learning* aplikasi binar bootcamp yang telah dibuat dapat dikembangkan.

2. Pengguna aplikasi tersebut. Agar aplikasi tersebut mendapat respon yang baik demi kemajuan binar academy.
3. Diharapkan kemudian hari, pihak binar academy melakukan pengembangan *system* agar desain *user interface* bisa diterapkan kedalam *website* oleh *developer*.



DAFTAR PUSTAKA

- Hariani, P. P., & Wastuti, S. N. Y. (2020). Pemanfaatan E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i2.4656>.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245.
- Maryati, I., Nugroho, E. I., & Indrasanti, Z. O. (2022). Analisis Usability pada Situs Perpustakaan UC dengan Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 362. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3472>.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>.
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4731–4737. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1430>
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Vol. 19 No, 1–10.
- Yohanes, O. D., Ambarwati, A., & Darujati, C. (2021). Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v6i1.2153>.

Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA BAHASA KEWIRAUSAHAAN DAN KOMPUTER AKMI BATURAJA. *Jurnal Ilmiah MATRIK* Vol.19 No.1, 1-10.

S. A. Pribadi, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, “Perancangan *User Experience* Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, 2019.

T. R. Dika, “Perancangan *User Interface* Pada Website The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode *Goal Directed Design*,” *J. Sist. Inf. Komput. Akunt.*, vol. 4, no. 1, pp. 75– 84, 2019, doi: .1037//0033-2909.I26.1.78

