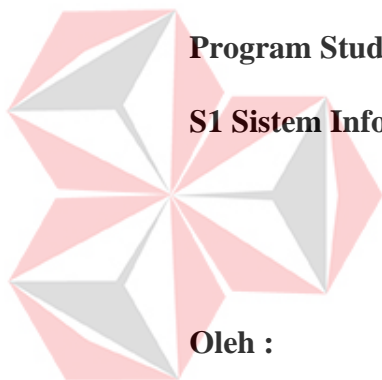




**DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA *LEARNING* BINAR  
BOOTCAMP DI BINAR ACADEMY**

**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 BOOTCAMP DI BINAR ACADEMY

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Aditya Rizki Syahputra**

NIM : 19410100098

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 28 Juli 2022

Disetujui

Dosen Pembimbing,

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

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

Penyelia,


  
PT. LENTERA BANGSA  
BENDERANG

**Bagus Prakoso Gunawan**

  
Digitally signed  
by Anjlk Sukmaaji  
Date:  
2022.08.01  
10:31:34 +07'00'

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi**

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

**Dr. Anjlk 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 Requirments, 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

Penulis

## DAFTAR ISI

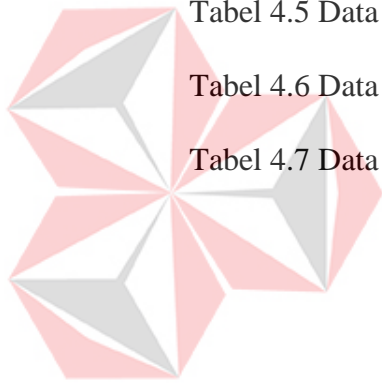
	Halaman
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	4
BAB II GAMBARAN 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	<i>Prototype</i> .....	39
4.4	<i>Evaluate 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 Kuesioner SUS Admin .....	63



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

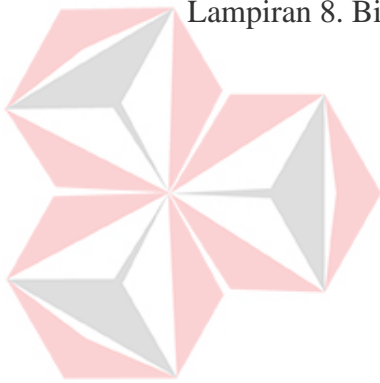
	Halaman
Gambar 2.1 Perusahaan Binar Academy .....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Binar Academy .....	6
Gambar 2.3 Logo Binar Academy .....	7
Gambar 3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	11
Gambar 3.2 Contoh Pertanyaan Dan Jawaban .....	14
Gambar 3.3 Skor SUS .....	15
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	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 Zoom .....	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 Admin</i> .....	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 Admin</i> .....	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

	<b>Halaman</b>
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 pengolahan 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 mencakup 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*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM

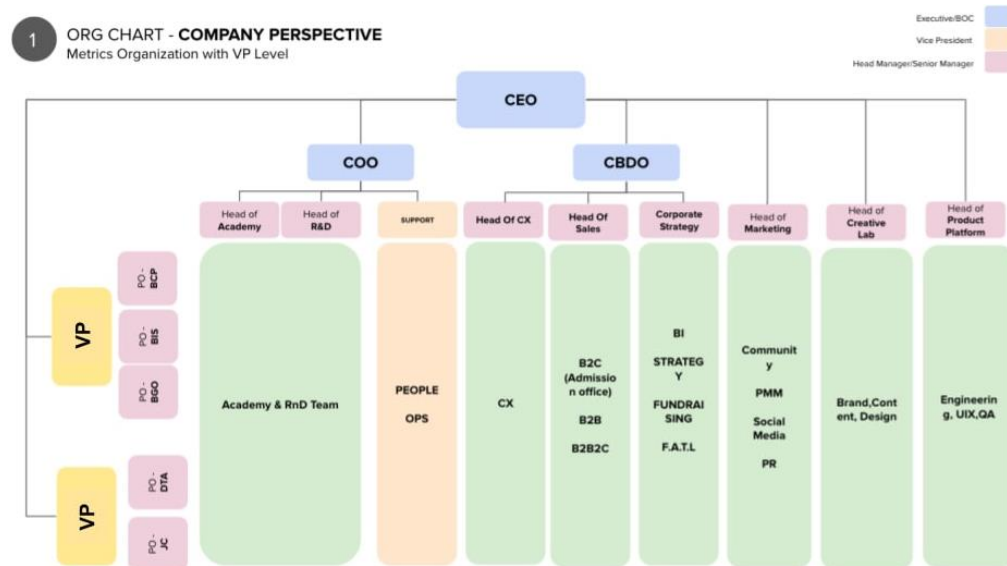
#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan

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 dibimbing 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 atasan 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. Dibawah 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](http://www.binaracaemy.com)

E-mail : [info@binar.co.id](mailto: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 tidak lah sangat berbeda dari pembelajaran konvensional (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 penyebaran 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 presepsinya masih rendah dengan tujuannya yaitu menunjukkan 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)

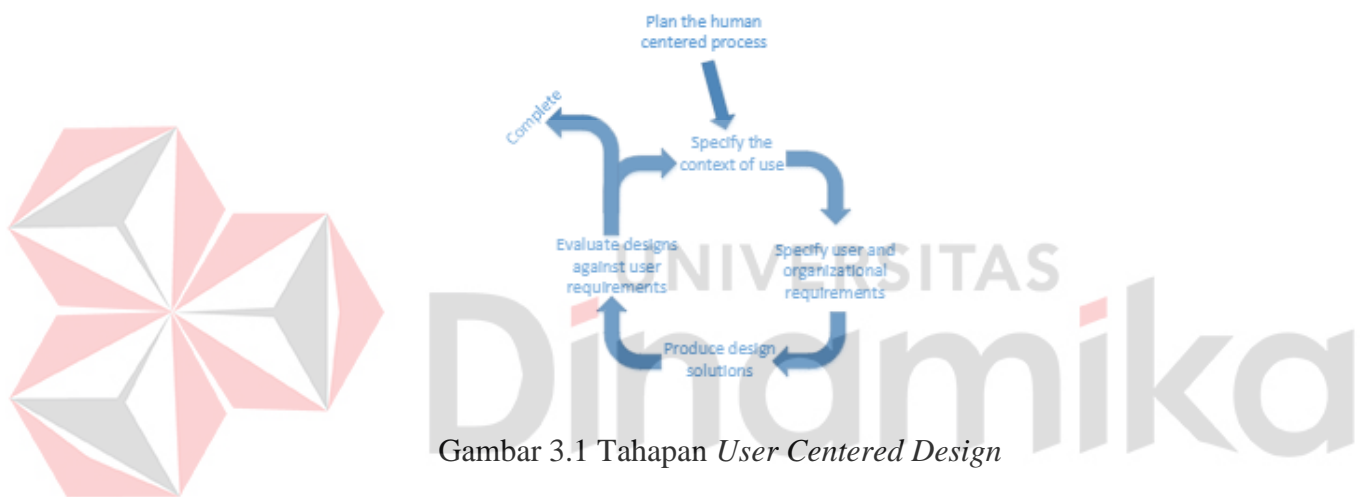
*User Centered Desain* (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan yang berfokus pada kebutuhan *user* yang merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. *User Centered Design* sering disebut *human centered design*. Menurut ISO 13407(1999). *Human Centered Design* merupakan pendekatan 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 :



Gambar 3.1 Tahapan *User Centered Design*

Sumber : ISO 13409 (1999)

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 :

	STS	TS	RG	ST	SS
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	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 dijumlah 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 :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots(3.1)$$

Dimana :

$\bar{x}$  = Skor Rata-Rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

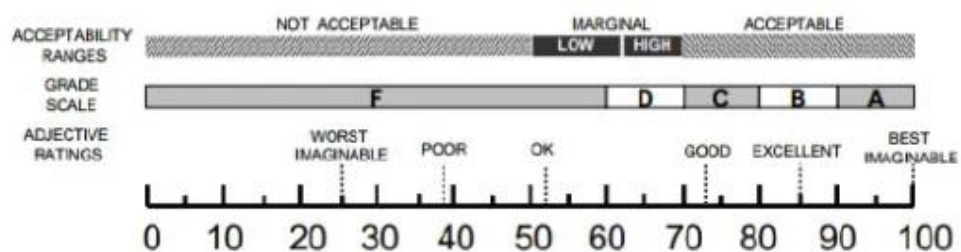
$n$  = Jumlah Responden

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)
<b>r1</b>	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	<b>32</b>	<b>85</b>
<b>r2</b>	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	<b>32</b>	<b>85</b>
<b>r3</b>	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	<b>32</b>	<b>85</b>
<b>r4</b>	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	<b>33</b>	<b>83</b>

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 = *Worst Imaginable*
2. 26 – 39 = *Poor*
3. 40 – 52 = *Ok*
4. 53 – 73 = *Good*
5. 74 – 85 = *Excellent*
6. 86 – 100 = *Best Imaginable*

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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **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

<b>Nama Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
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

<b>Nama Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
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

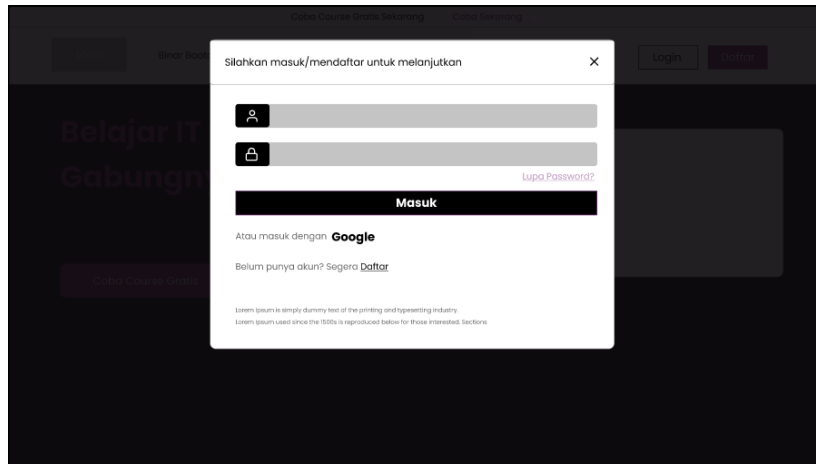
Sebelum login terdapat tampilan awal yang berisi logo, button *login*, button daftar, kata-kata unggulan binar dan gambar, seperti Gambar 4.1 yang dapat dilihat dibawah ini :



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 penilai 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 :

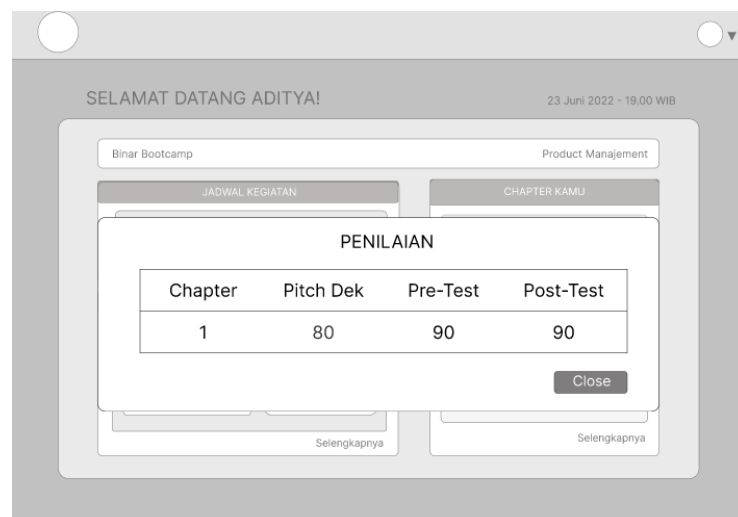


Hari,Tanggal	Jam	Agenda	Keterangan
Senin, 23 Juni 2022	19.00 - 22.00	Perkenalan Dunia IT	-
Selasa, 24 Juni 2022	19.00 - 22.00	Perkenalan Product Manajement	-
Rabu, 25 Juni 2022	19.00 - 22.00	Dokumen	-

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 :



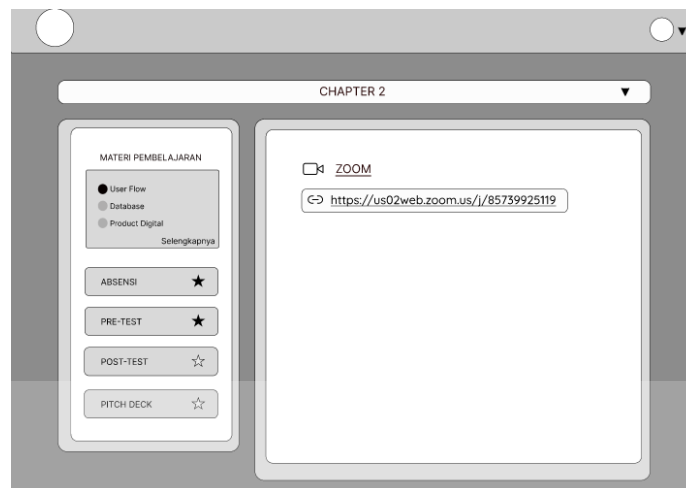
Chapter	Pitch Dek	Pre-Test	Post-Test
1	80	90	90

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 :

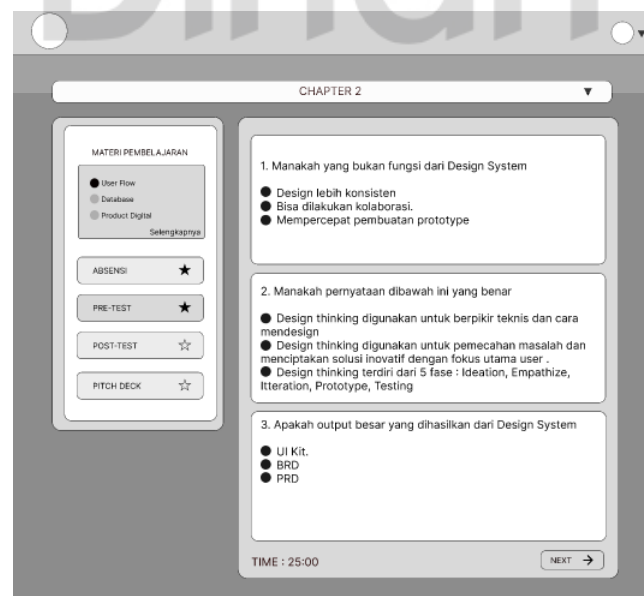




Gambar 4.7 Tampilan Absensi

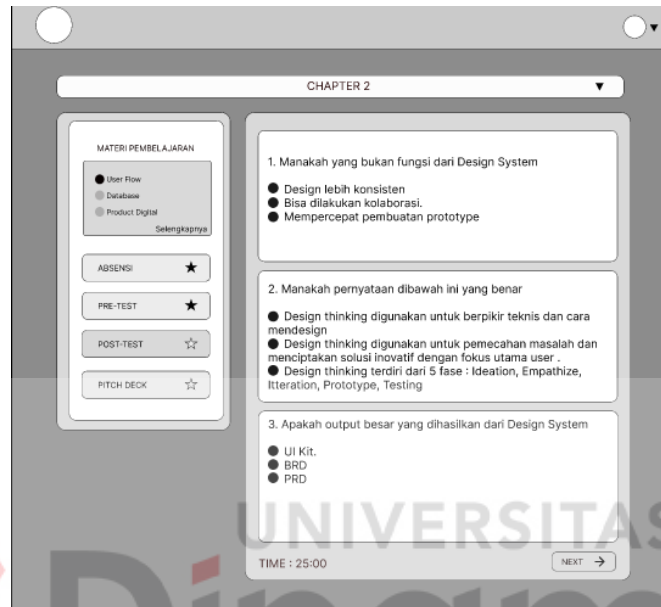
### A.8 Pre-Test

Pada *pre-test* terdapat soal yang sudah di kirim 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

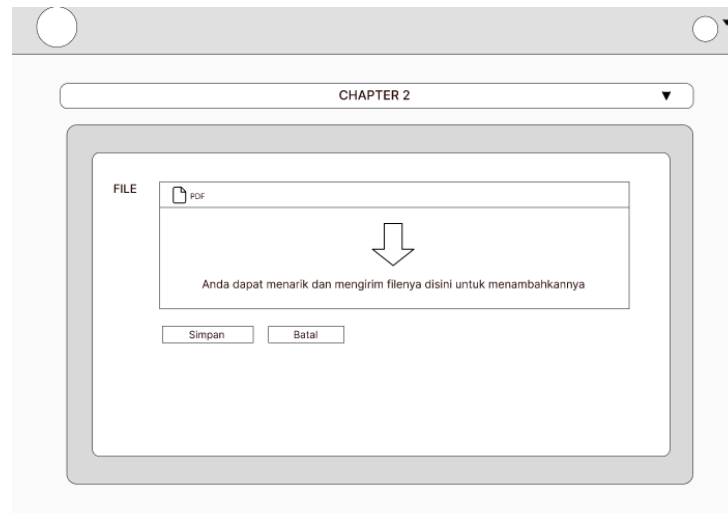
Pada *post-test* terdapat soal yang sudah di kirim oleh admin yang dapat dikerjakan secara langsung dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Seperti Gambar 4.9 yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 4.9 Tampilan *Post-Test*

### 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 :

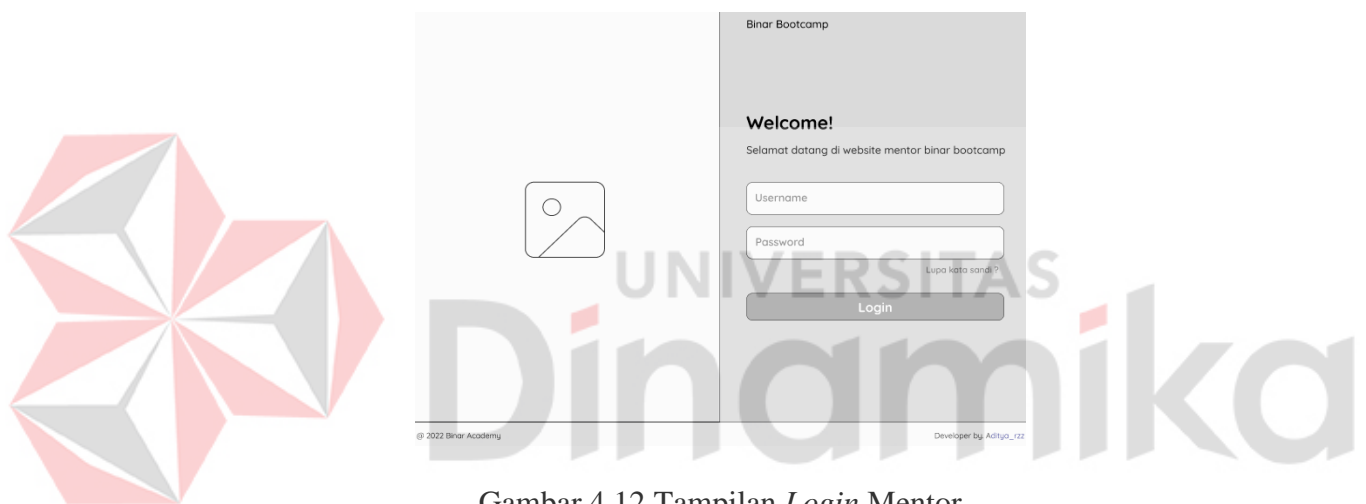
Gambar 4.11 Tampilan *Profile*

## B. Wireframe Mentor

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

### B.1 Login

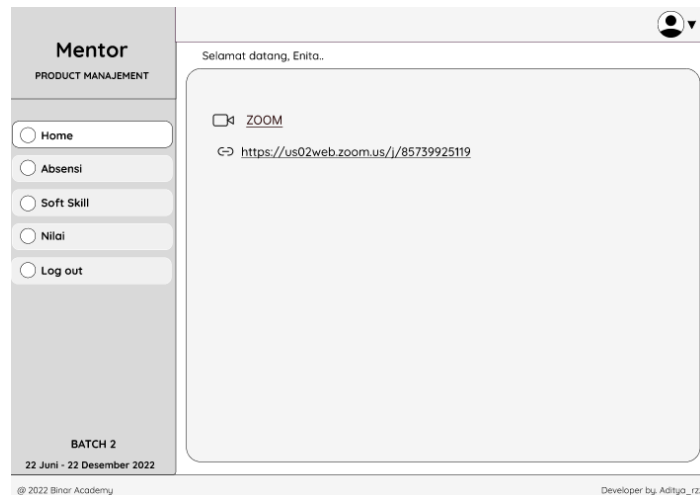
Pada login terdapat *username* dan *password* yang bisa diisi dengan data login mentor yang *valid* untuk mengaksesnya. Seperti pada Gambar 4.12 dibawah ini :



Gambar 4.12 Tampilan *Login* Mentor

### B.2 Halaman Utama

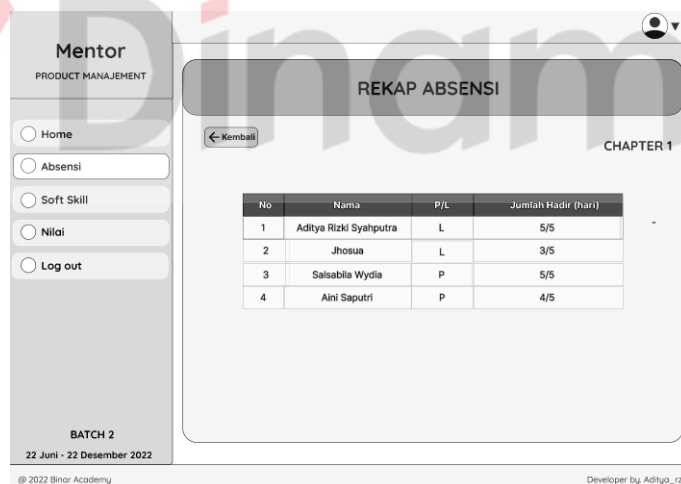
Pada halaman utama mentor terdapat link zoom yang telah di kirim oleh admin dan terdapat berbagai fitur seperti rekap absensi, *input soft skill*, *input nilai* dan *logout*. Seperti pada Gambar 4.13 dibawah ini :



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 :



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 :

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

Gambar 4.15 Halaman *Soft Skill*

## B.5 Nilai

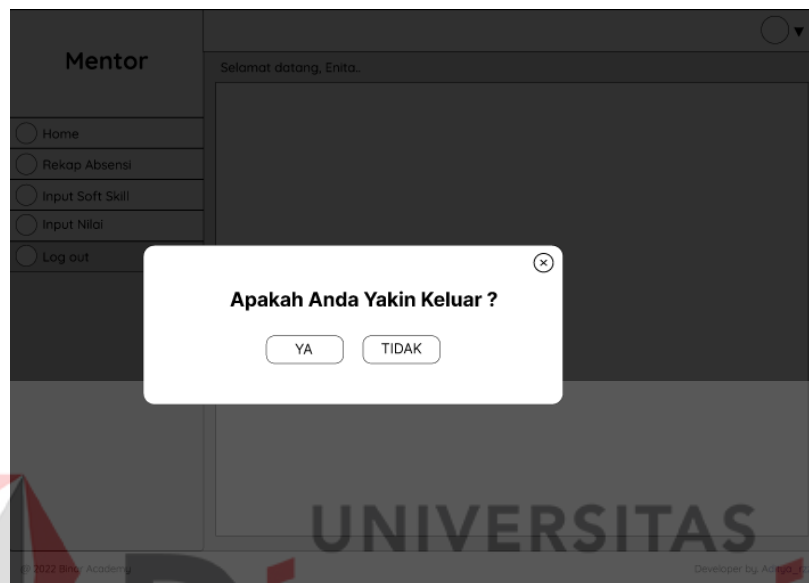
Pada halaman nilai mentor dapat mengisi penilaian dari binarian dengan mengisi kolom nilai dari *range* 0-100 dan sebelum mentor menilai dapat *download* file yang telah dikerjakan oleh binarian. Seperti pada Gambar 4.16 dibawah ini :

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

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 :

**LOGIN SEBAGAI ADMIN**

Username

Password 

[Lupa kata sandi ?](#)

**MASUK**







@ 2022 Binar Academy Developer by: Aditya\_rzz

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 :

**Binar Bootcamp** + Tambah Program

Kode Program	Batch	Role Program	Status	Description	Actions
PM - 001	Batch 1 (Januari - Juni 2022)	Product Manajement	Selesai	-	  
PM - 002	Batch 2 (Juni - Desember 2022)	Product Manajement	Active	-	  

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

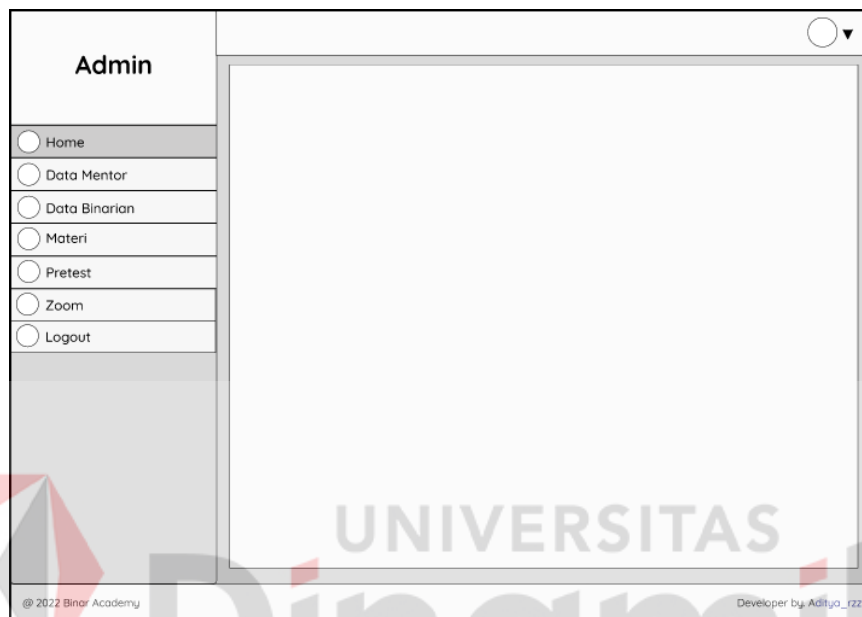
@ 2022 Binar Academy Developer by: Aditya\_rzz

Gambar 4.19 *Upload Program*



### C.3 Halaman Utama Admin

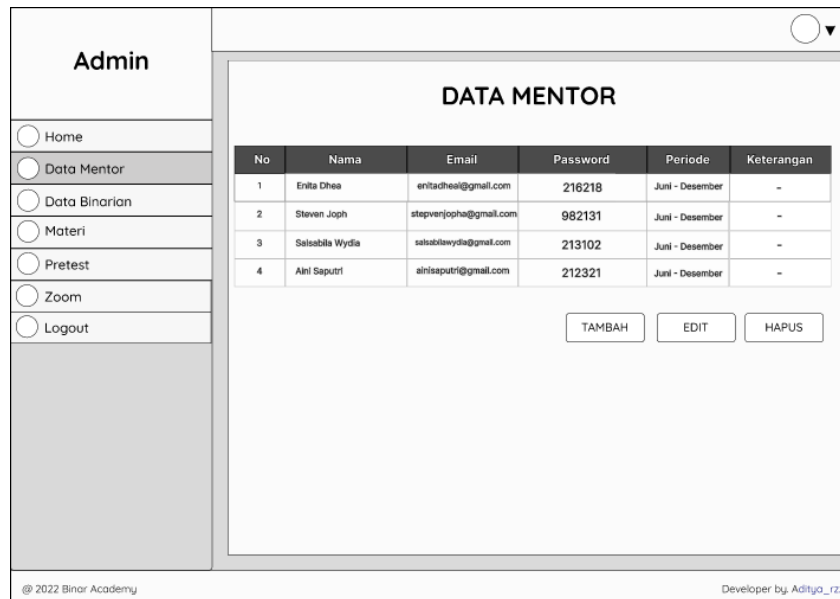
Pada halaman utama admin berisi deretan fitur yang sering digunakan admin untuk menambahkan data dan menambahkan materi. Seperti pada Gambar 4.20 dibawah ini :



Gambar 4.20 Tampilan Admin

### C.4 Data Mentor

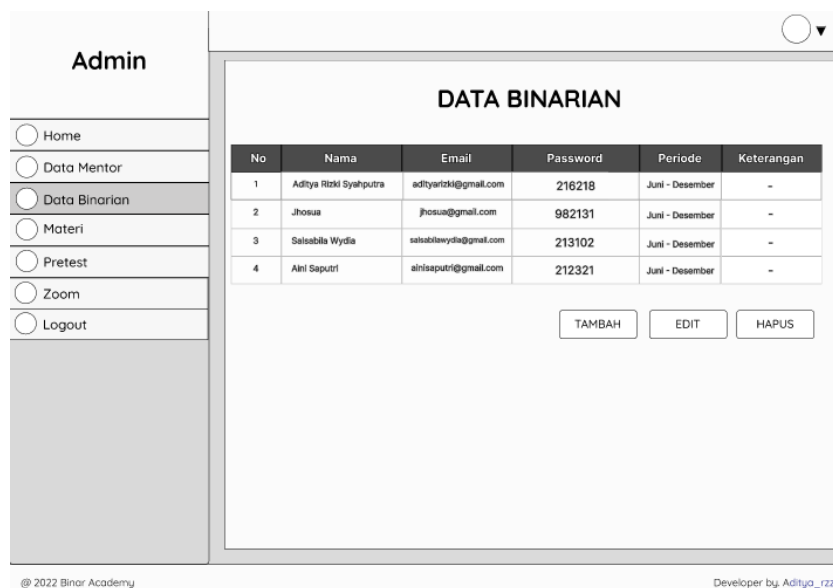
Pada halaman data mentor terdapat *button* edit, tambah dan hapus dan berisi daftar mentor yang telah mendapatkan akses email dan password untuk *website* mentor. Seperti pada Gambar 4.21 dibawah ini :



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 :

Gambar 4.23 Halaman Materi

## 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 :

Gambar 4.24 Halaman *Pre-Test*

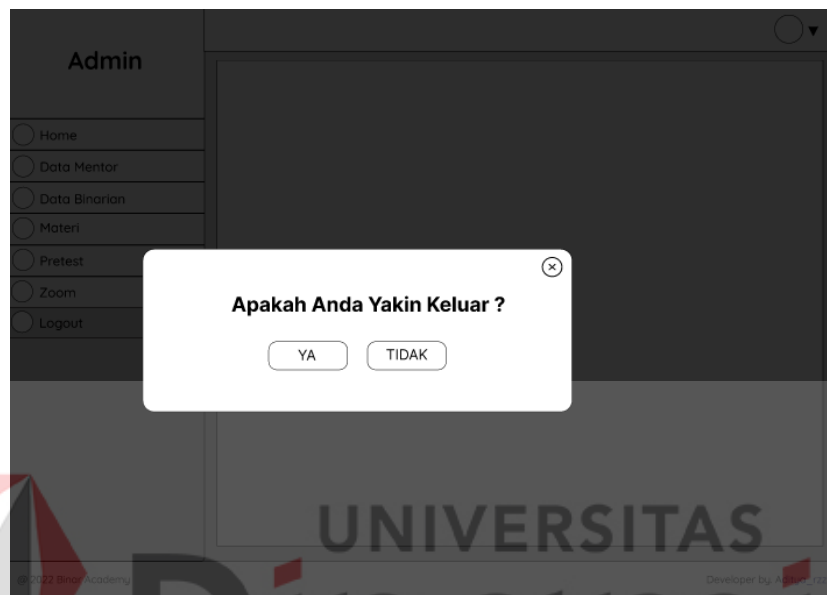
## C.8 Zoom

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 :

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

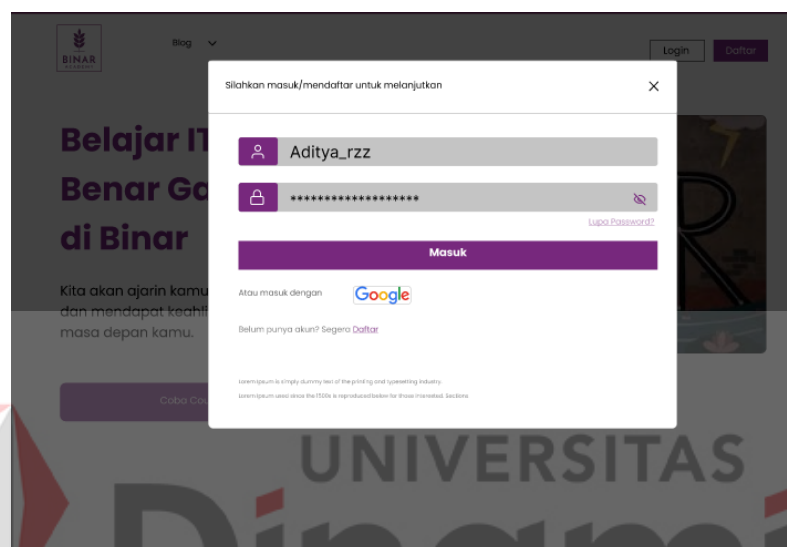
Setelah wireframe dibuat kemudian ke tahap berikutnya yaitu *prototype* dengan menggunakan *tools* figma. Terdapat 3 *prototype* yaitu binarian, mentor dan admin.

#### 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 :

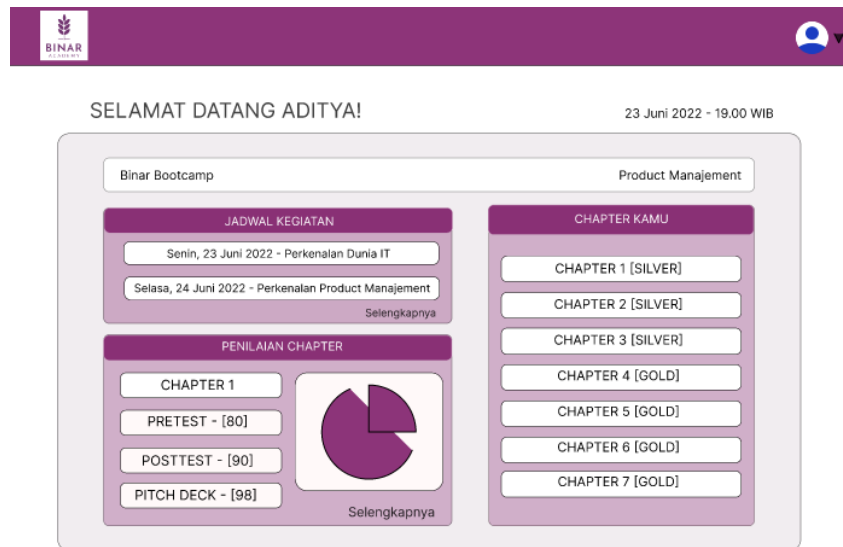


Gambar 4.27 Halaman *Login* Binarian

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 :



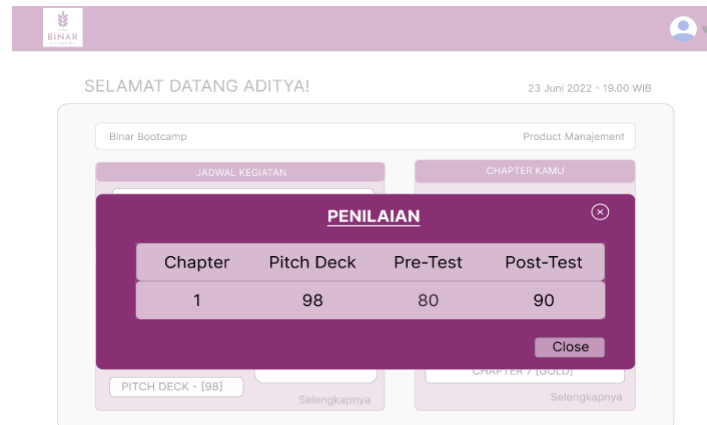
Gambar 4.28 Homepage

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 :



Gambar 4.29 Jadwal Kegiatan

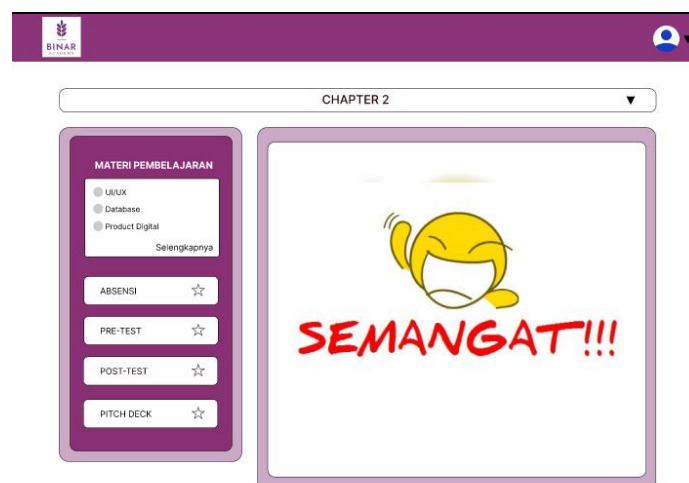
Binarian juga dapat melihat nilai per *chapter* yang sudah mereka kerjakan tiap dua minggu sekali. Seperti pada tampilan yang dapat dilihat pada Gambar 4.30 dibawah ini :



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 :



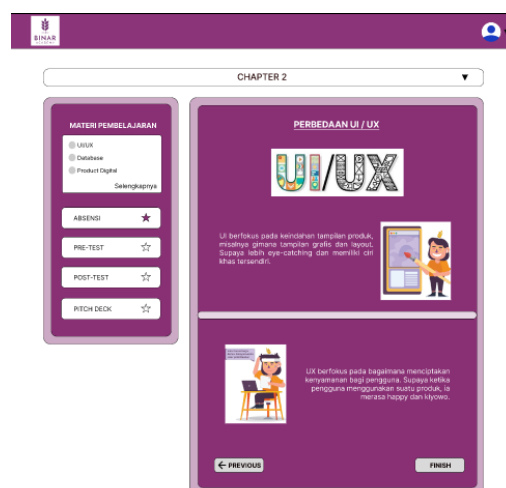
Gambar 4.33 Presensi Berhasil

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 :



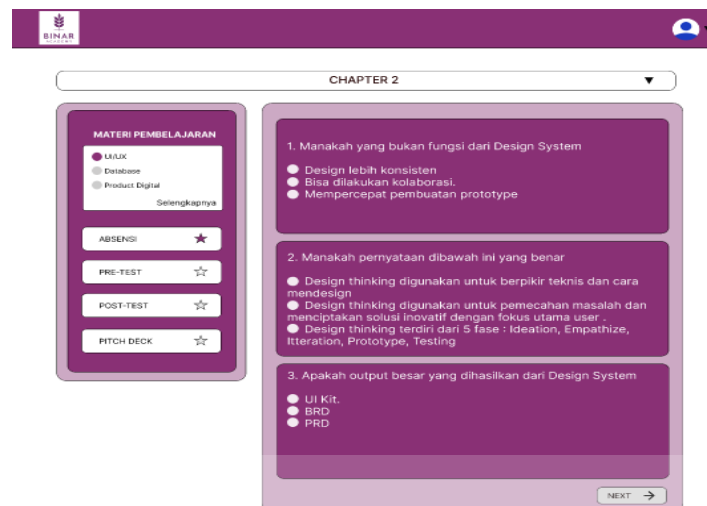
Gambar 4.34 Materi 1

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

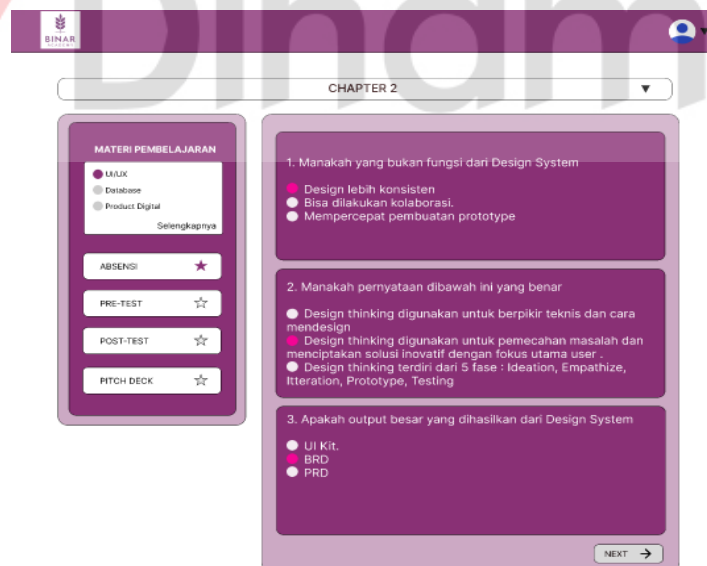


Gambar 4.35 Materi 2

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 :

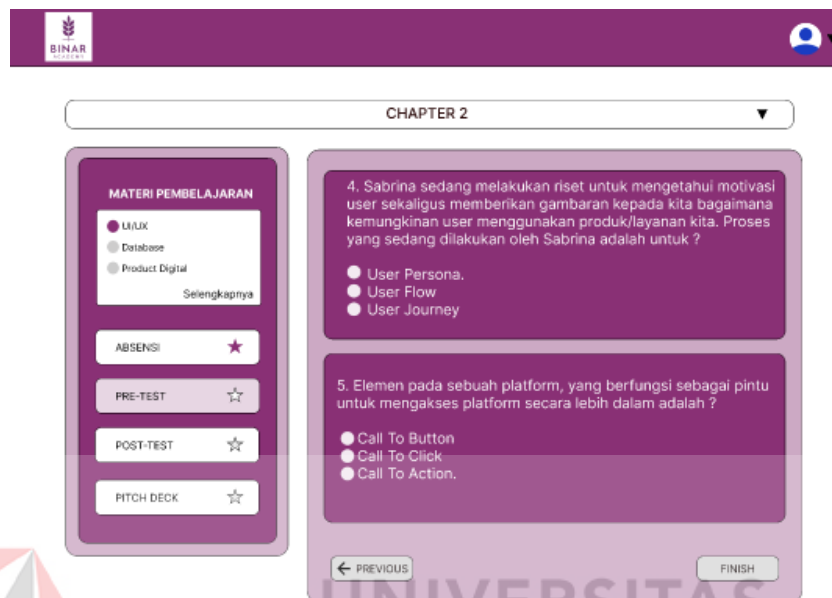


Gambar 4.36 Soal *Pre-Test*

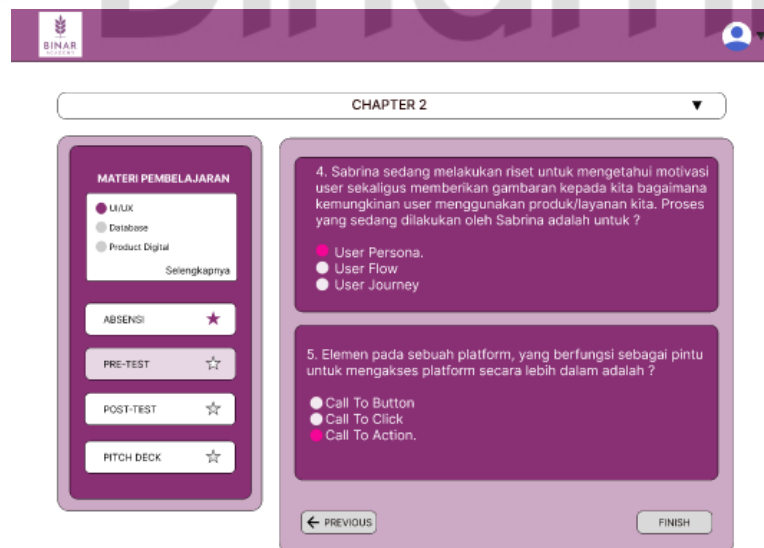


Gambar 4.37 Pengisian *Pre-Test*

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 :

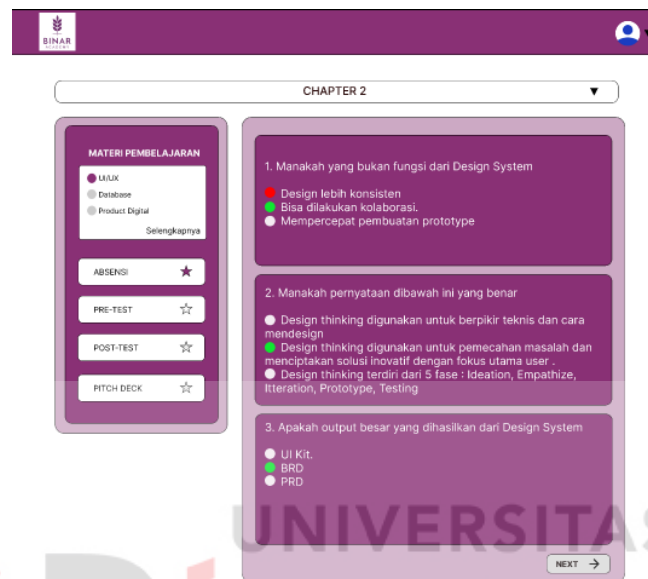


Gambar 4.38 Soal *Pre-Test* 2

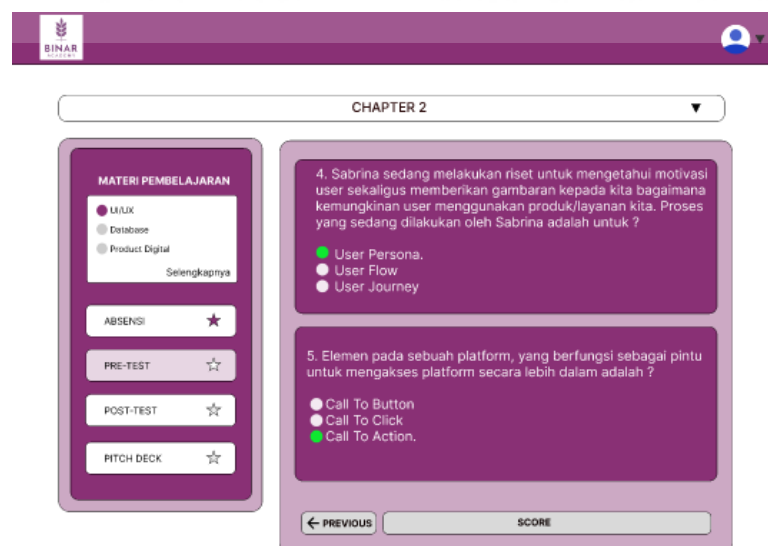


Gambar 4.39 Pengisian *Pre-Test* 2

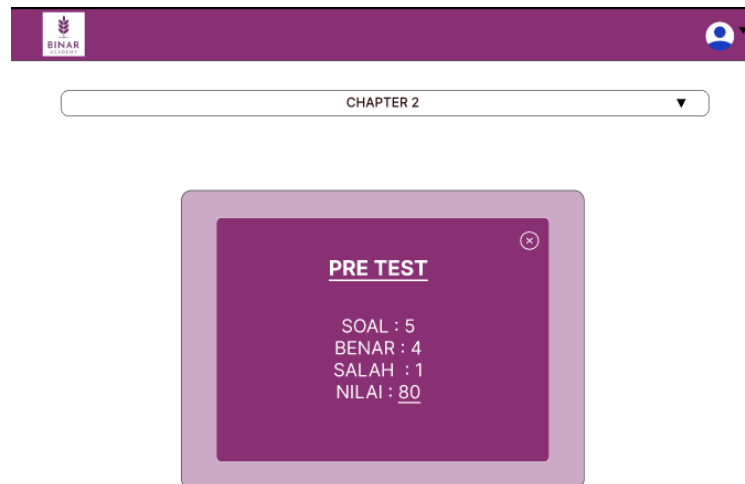
Binarian juga dapat melihat hasil dari *Pre-Test* secara langsung pada website dengan menekan *next* pada Gambar 4.40 dan kemudian akan muncul jawaban yang benar pada Gambar 4.41 dan dapat melihat nilai *pre-test* pada Gambar 4.42 dibawah ini :



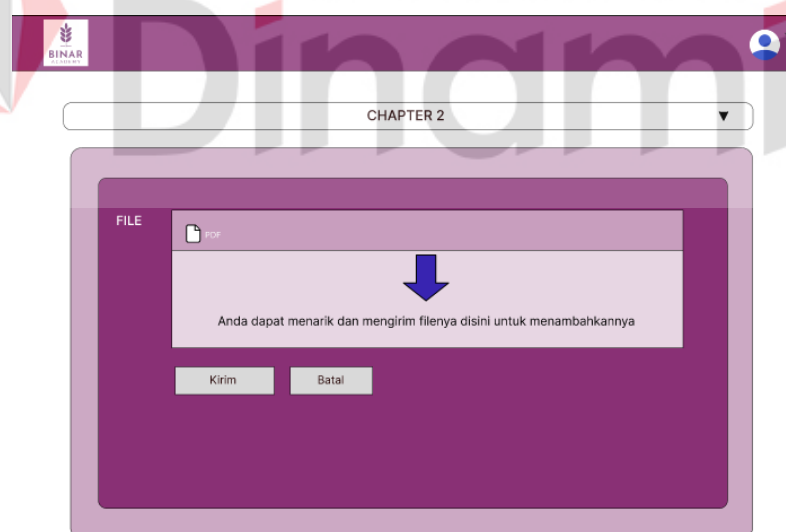
Gambar 4.40 Kunci Jawaban *Pre-Test 1*

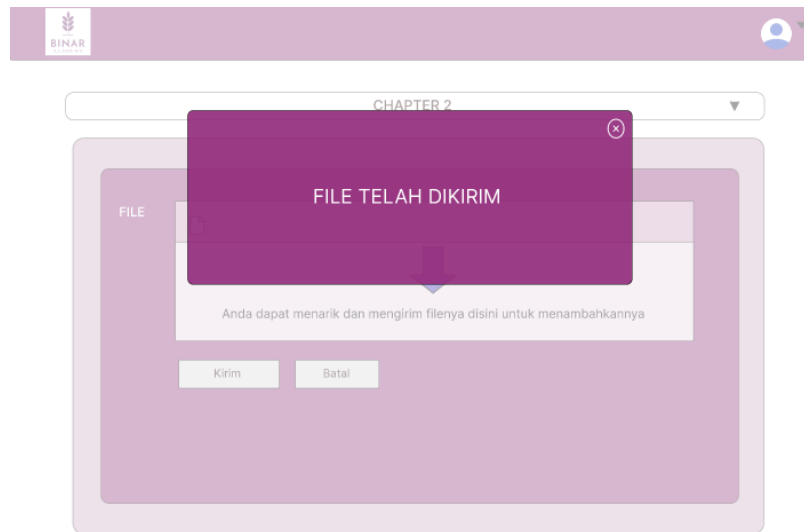


Gambar 4.41 Kunci Jawaban *Pre-Test 2*

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 :



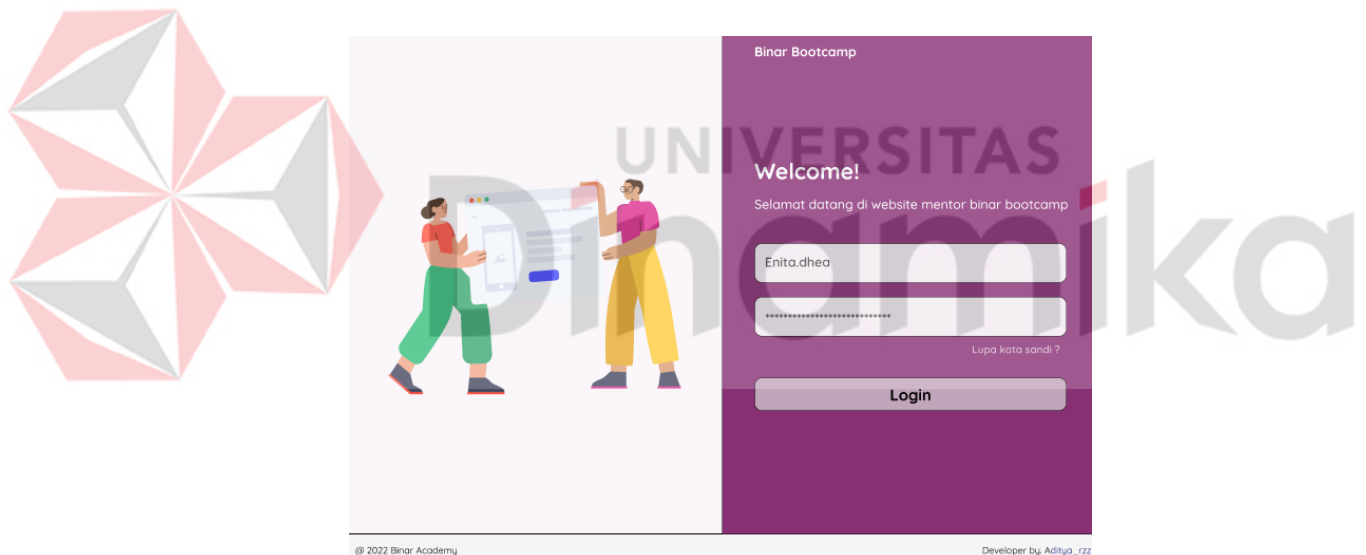
Gambar 4.45 *Chapter* Selesai

## 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 :



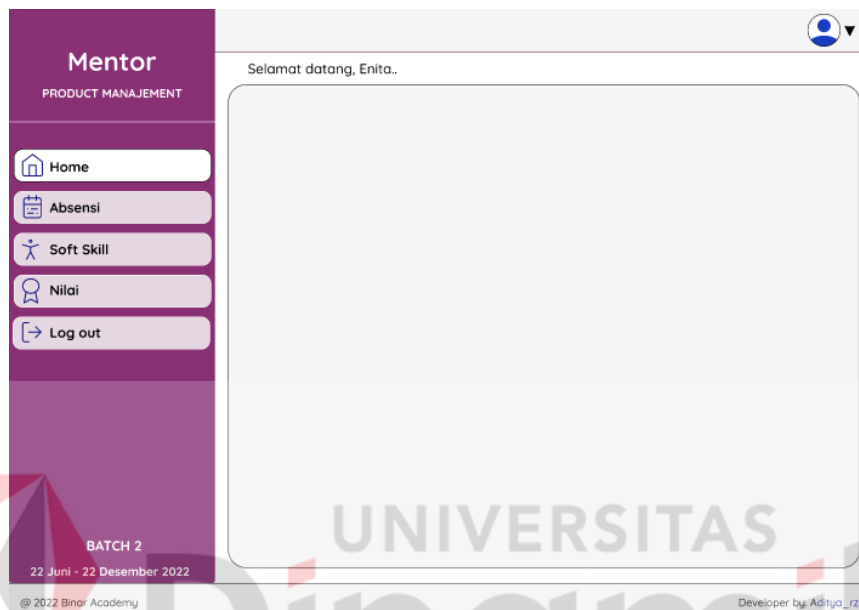
Gambar 4.46 Login Admin

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 :



Gambar 4.47 Halaman Utama

## 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

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	-	-	-	-

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 :

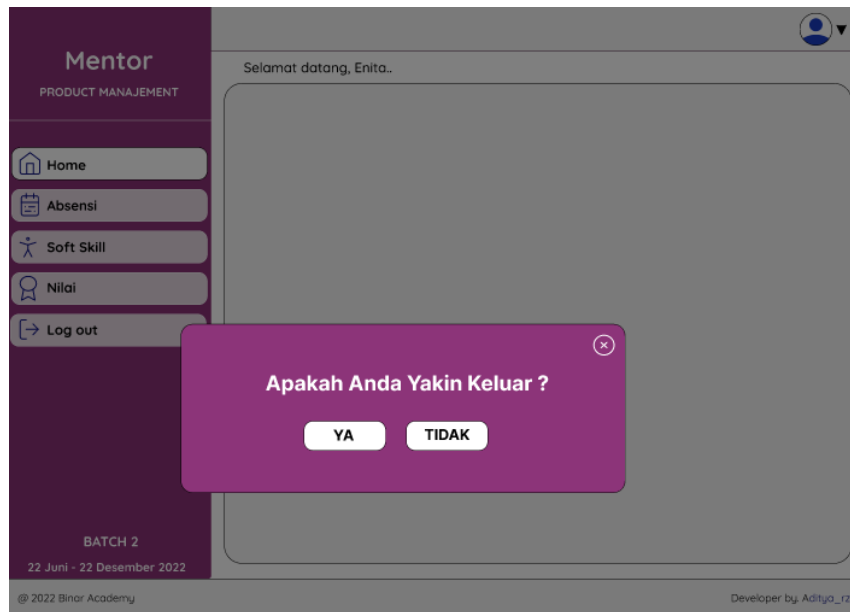


NO	NAMA	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1	Aditya Rizki Syahputra	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Jhosua	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Salsabila wydia	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Aini Saputri	-	-	-	-	-	-	-	-	-

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*

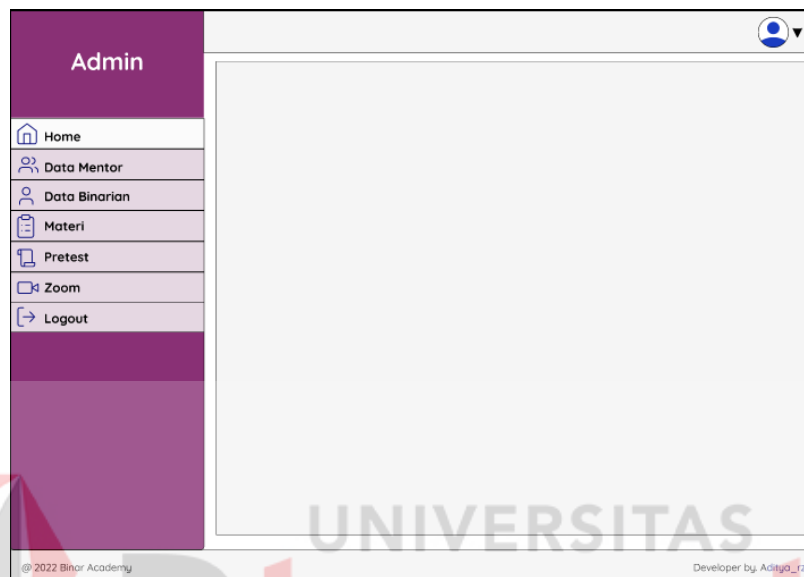
Pada *upload program* admin dapat menambahkan *batch*. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.53 *upload program* dibawah ini :

Kode Program	Batch	Role Program	Status	Description	Actions
PM - 001	Batch 1 (Januari - Juni 2022)	Product Manajement	Selesai	-	[Edit] [Delete] [Add]
PM - 002	Batch 2 (Juni - Desember 2022)	Product Manajement	Active	-	[Edit] [Delete] [Add]

Gambar 4.53 *Upload Program*

### C.3 Halaman Utama

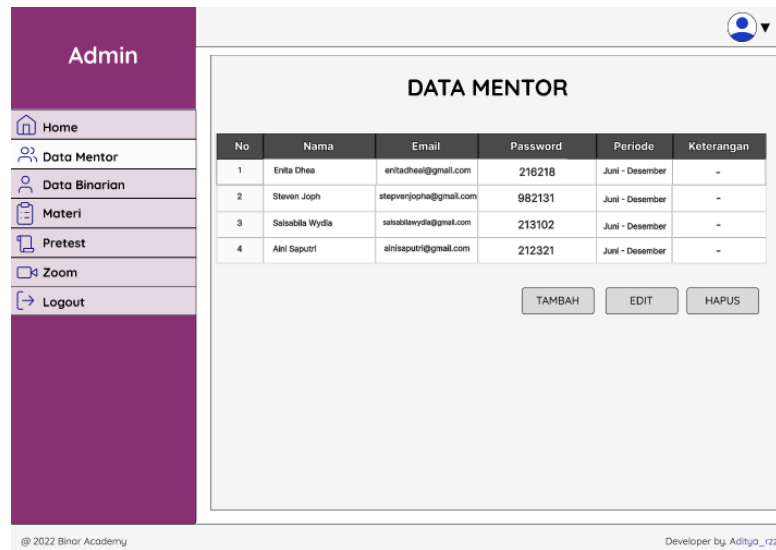
Pada halaman utama admin terdapat berbagai fitur seperti data mentor, data binarian, *input materi*, *input pre-test*, input link zoom dan *log out*. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.54 Halaman Utama dibawah ini :



Gambar 4.54 Halaman Utama *Admin*

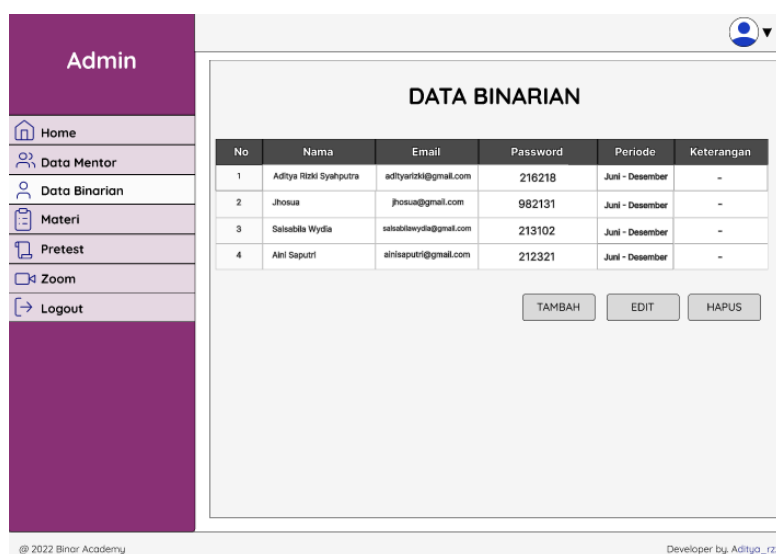
### C.4 Data Mentor

Pada halaman data mentor terdapat list mentor yang aktif dengan menyertakan email, *password*, periode dan ketereangan 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 :

Gambar 4.55 Halaman Data *Mentor*

## C.5 Data Binarian

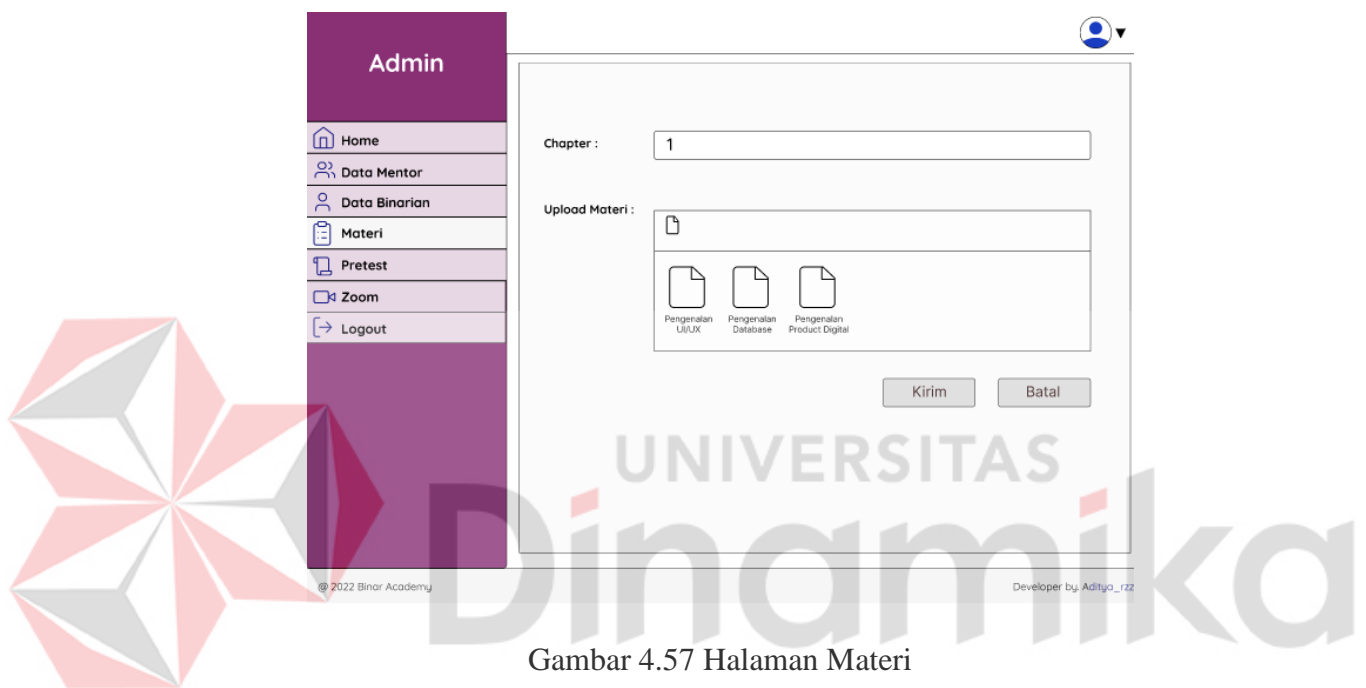
Pada halaman data binarian terdapat list pengguna yaitu binarian yang aktif dengan menyertakan email, *password*, periode dan keterangan juga ada *button* untuk tambah, edit dan hapus yang dapat di gunakan oleh admin untuk mengatur data binarian. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.56 Halaman Data Binarian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



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 :



Gambar 4.57 Halaman Materi

## 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 :



Gambar 4.58 Halaman *Pre-test*

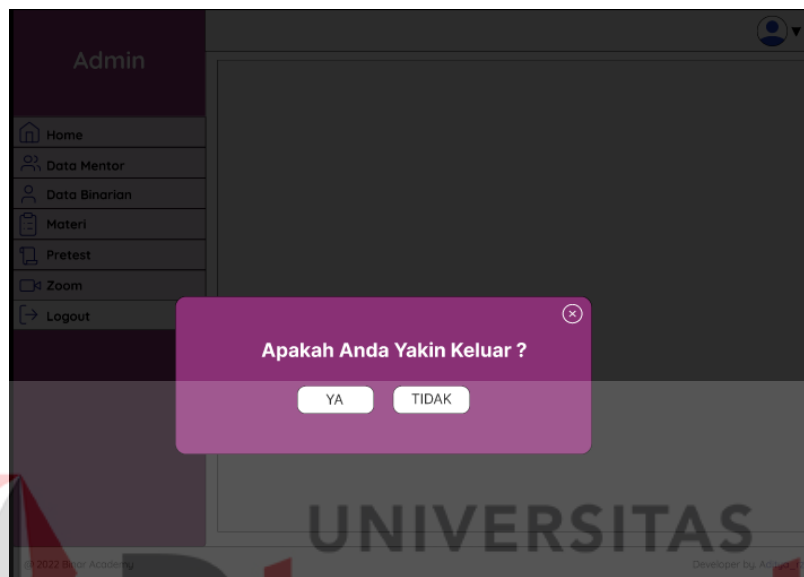
### C.7 Zoom

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 :

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 :



Gambar 4.60 *Logout*

### 4.4 Evaulate 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 disebarkan 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

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

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

Tabel 4.6 Data Kuesioner SUS Mentor

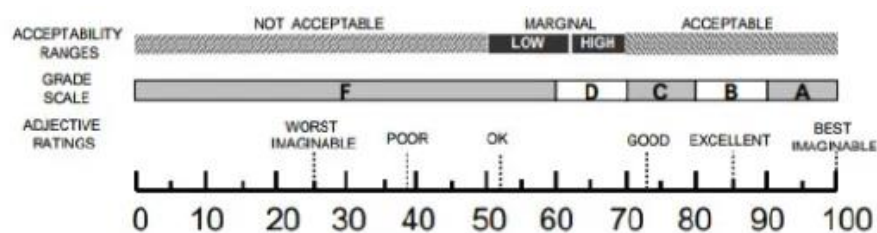
Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai X 2,5)
<b>r1</b>	5	1	4	1	4	1	4	1	4	2	<b>35</b>	<b>88</b>
<b>r2</b>	3	2	4	2	3	2	5	1	4	2	<b>30</b>	<b>75</b>

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

Tabel 4.7 Data Kuesinoer SUS Admin

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

Dari hasil kuesioner yang diperoleh, dapat disimpulkan nilai rata-rata dari semua pertanyaan melalui kuesioner yang telah disebarkan, 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.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## 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*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## 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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**