



**EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SIPENO  
PADA UPT BALAI LATIHAN KERJA TUBAN DENGAN METODE *USER  
CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN  
INTERAKTIF**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Melania Rizky Eka Putri  
18410100210**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE*  
SIPENO PADA UPT BALAI LATIHAN KERJA TUBAN DENGAN  
METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN  
LAYANAN INTERAKTIF**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana**



UNIVERSITAS

Dinamika

Oleh :

**Nama** : Melania Rizky Eka Putri

**NIM** : 18410100210

**Program** : S1 (Strata Satu)

**Jurusan** : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

# EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SIPENO PADA UPT BALAI LATIHAN KERJA TUBAN DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN INTERAKTIF

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Melania Rizky Eka Putri**

**NIM: 18410100210**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 16 Januari 2023

**Susunan Dewan Pembahas:**



### **Pembimbing**

I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.  
NIDN. 0731017601

II. Ayuningtyas, S.Kom., M.MT.  
NIDN. 0722047801

### **Pembahas**

I. Endra Rahmawati, M.Kom.  
NIDN. 0712108701

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.01.24  
10:49:21 +07'00'

Ayuningtyas  
cn=Ayuningtyas,  
o=Universitas Dinamika,  
ou=Sistem Informasi,  
email=tyas@dinamika.ac.id,  
c=ID  
2023.01.24 13:19:20 +07'00'

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2023.01.24  
14:32:09 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana:

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.01.25  
10:04:11 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT**

**NIDN 0731017601**

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA



*Saya persembahkan kepada seluruh keluarga tersayang saya*

*Bapak/Ibu Dosen yang telah membantu dan membimbing saya*

*Serta para sahabat yang terus mendukung saya*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Melania Rizky Eka Putri  
NIM : 18410100210  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE SIPENO PADA UPT BALAI LATIHAN KERJA TUBAN DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN INTERAKTIF**

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 di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Januari 2023

Yang menyatakan



**Melania Rizky Eka Putri**  
NIM : 18410100210

## ABSTRAK

UPT Balai Latihan Kerja Tuban adalah salah satu lembaga pemerintah dalam bidang pelatihan untuk mengatasi permasalahan terkait ketenagakerjaan serta pengangguran, dengan memberikan pelatihan bersertifikat. Dalam memenuhi salah satu fungsi instansi menurut Pergub Jawa Timur Nomor 111 Tahun 2016 untuk pelayanan dan penyebarluasan informasi bidang pelatihan, UPT BLK Tuban membangun *website* Sipeno untuk proses pendaftaran *online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak instansi diketahui bahwa pemanfaatan *website* belum maksimal karena masih banyaknya calon peserta yang mendaftar langsung ke kantor. Evaluasi dilakukan penyebaran kuesioner kepada 30 responden menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor 51 dengan *rating* OK. Sedangkan, wawancara awal terhadap responden menunjukkan adanya perasaan masih kurang yakin dan bingung dalam penggunaan dan pencarian informasi dengan tampilan yang kurang menarik sebagai *website* pendaftaran. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan perancangan desain UI/UX dengan *prototype website* pendaftaran dan profil dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Perancangan menghasilkan kebutuhan utama yaitu *homepage* menarik dan informatif, *log in* dan daftar akun, detail pelatihan, riwayat pendaftaran dan riwayat pelatihan, edit profil dan berkas, informasi terkait pendaftaran, serta ulasan alumni. Pengujian dilakukan dengan evaluasi kuesioner SUS dan *user testing* menggunakan *Useberry* dengan memberikan 10 tugas kepada 5 responden. Hasil *user testing*, responden berhasil menyelesaikan semua tugas dan menjalankan *website* dengan baik. Sedangkan hasil wawancara menunjukkan responden telah menerima desain dan dapat melakukan pendaftaran mandiri. Hasil penyebaran kuesioner akhir dengan 30 responden menghasilkan skor 81 dengan *rating Excellent*. Dari hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa desain sudah baik dalam *usability* dan diterima oleh pengguna.

**Kata Kunci:** *User Centered Design, Website Pelatihan Kerja, System Usability Scale*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT karena semua berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi dan Perancangan *User Interface Website* Sipeno pada UPT Balai Latihan Kerja Tuban dengan Metode *User Centered Design* untuk Meningkatkan Layanan Interaktif”. Penyusunan laporan ini sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian program studi strata satu di Universitas Dinamika.

Dalam proses penyelesaian laporan ini, penulis sadar tidak terlepas dari dukungan semua pihak sehingga laporan dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih terhadap dukungan serta bimbingan kepada:

1. Keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi dan doa untuk kelancaran pembuatan laporan ini.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom, M.MT. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu, membimbing, dan memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian laporan ini.
3. Ibu Ayuningtyas, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu, membimbing, dan memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian laporan ini.
4. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam pengerjaan laporan ini.
5. Pihak UPT Balai Latihan Kerja Tuban yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk penulis dapat melakukan penelitian ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak motivasi dan saling menasehati dalam pengerjaan laporan ini.
7. Semua pihak lain yang telah membantu dan turut serta dalam penyelesaian laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dari seluruh pihak yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian laporan ini. Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih terdapat kesalahan dan masih jauh dari

kesempurnaan, sehingga masukan berupa kritik dan saran diperlukan untuk perbaikan yang lebih baik lagi kedepannya. Semoga laporan ini dapat diterima dan bermanfaat untuk banyak pihak.

Surabaya, Januari 2023

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 <i>User Experience</i> .....	8
2.3 <i>User Interface</i> .....	9
2.4 <i>User Persona</i> .....	10
2.5 <i>User Centered Design</i> .....	11
2.6 <i>System Usability Scale</i> .....	13
2.7 <i>Storyboard</i> .....	15
2.8 <i>Prototype</i> .....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Tahap <i>Plan The Human Centered Process</i> .....	17
3.1.1 Studi Literatur .....	18

3.1.2	Observasi pada Instansi .....	18
3.1.3	Kuesioner SUS.....	20
3.1.4	Analisis Kompetitor.....	20
3.2	Tahap <i>Understand and Specify Context of Use</i> .....	21
3.2.1	Wawancara .....	22
3.2.2	Identifikasi Pengguna .....	22
3.2.3	Identifikasi Permasalahan.....	22
3.2.4	<i>User Persona</i> .....	22
3.3	Tahap <i>Specify User and Organizational Requirement</i> .....	23
3.3.1	<i>Customer Journey Maps</i> .....	23
3.3.2	Kebutuhan Pengguna .....	23
3.3.3	Pembuatan <i>Sitemap</i> .....	23
3.4	Tahap <i>Product Design Solutions</i> .....	23
3.4.1	<i>Storyboard</i> .....	24
3.4.2	<i>Wireframe</i> dan <i>Screenflow</i> .....	24
3.4.3	<i>Prototype</i> .....	24
3.5	Tahap <i>Evaluate Design Against Requirement</i> .....	24
3.6	Tahap <i>Design Solutions Meets User Requirements</i> .....	25
3.6.1	Dokumentasi Hasil Evaluasi.....	25
3.6.2	Dokumentasi UI/UX.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		26
4.1	Tahap <i>Plan The Human Centered Process</i> .....	26
4.1.1	Hasil Evaluasi Awal Kuesioner SUS.....	26
4.2	Tahap <i>Understand and Specify Context of Use</i> .....	27
4.2.1	Hasil Wawancara .....	27
4.2.2	Hasil Identifikasi Permasalahan .....	27

4.2.3 <i>User Persona</i> .....	28
4.3 Tahap <i>Specify User and Organizational Requirement</i> .....	29
4.3.1 <i>Customer Journey Maps</i> .....	30
4.3.2 <i>Kebutuhan Pengguna</i> .....	32
4.3.3 <i>Pembuatan Sitemap</i> .....	32
4.4 Tahap <i>Product Design Solutions</i> .....	33
4.4.1 <i>Storyboard</i> .....	34
4.4.2 <i>Wireframe dan Screenflow</i> .....	36
4.4.3 <i>Prototype</i> .....	37
4.5 Tahap <i>Evaluate Design Against Requirement</i> .....	43
4.6 Tahap <i>Design Solutions Meets User Requirements</i> .....	48
4.6.1 <i>Pembahasan Hasil Evaluasi</i> .....	48
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	50
5.2 <i>Saran</i> .....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	54



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Kuesioner SUS.....	13
Tabel 3.1 Analisis Kompetitor .....	20
Tabel 4.1 Identifikasi Permasalahan .....	28
Tabel 4.2 <i>User Persona</i> Calon Peserta .....	28
Tabel 4.3 <i>User Persona</i> Admin .....	29
Tabel 4.4 Kebutuhan Pengguna .....	32
Tabel 4.5 Solusi.....	38
Tabel 4.6 Hasil Pengerjaan Tugas Iterasi 1.....	44
Tabel 4.7 Hasil Umpan Balik Wawancara.....	45
Tabel 4.8 Hasil Umpan Balik Kuesioner .....	46
Tabel 4.9 Hasil Pengerjaan Tugas Iterasi 2.....	46
Tabel L1.1 Identitas Pihak Instansi dan Responden .....	54
Tabel L2.1 Wawancara Pihak Instansi.....	55
Tabel L2.2 Wawancara pada Pihak Admin.....	56
Tabel L3.1 Wawancara Responden 1.....	58
Tabel L3.2 Wawancara Responden 2.....	58
Tabel L3.3 Wawancara Responden 3.....	59
Tabel L3.4 Wawancara Responden 4.....	60
Tabel L3.5 Wawancara Responden 5.....	62
Tabel L9.1 <i>Heatmap</i> Tugas 4.....	94
Tabel L9.2 <i>Heatmap</i> Tugas 5.....	95
Tabel L9.3 <i>Heatmap</i> Tugas 6.....	96
Tabel L9.4 <i>Heatmap</i> Tugas 7.....	97
Tabel L9.5 <i>Heatmap</i> Tugas 8.....	98
Tabel L9.6 <i>Heatmap</i> Tugas 9.....	99
Tabel L9.7 <i>Heatmap</i> Tugas 10.....	100
Tabel L10.1 Hasil <i>User Testing</i> Admin .....	102
Tabel L12.1 <i>Heatmap</i> Tugas 3 Iterasi 2.....	109
Tabel L12.2 <i>Heatmap</i> Tugas 4 Iterasi 2.....	110

Tabel L12.3 <i>Heatmap</i> Tugas 5 Iterasi 2.....	111
Tabel L12.4 <i>Heatmap</i> Tugas 6 Iterasi 2.....	112
Tabel L12.5 <i>Heatmap</i> Tugas 7 Iterasi 2.....	113
Tabel L12.6 <i>Heatmap</i> Tugas 8 Iterasi 2.....	114
Tabel L12.7 <i>Heatmap</i> Tugas 9 Iterasi 2.....	115
Tabel L12.8 <i>Heatmap</i> Tugas 2 Iterasi 2.....	116
Tabel L14.1 Jadwal Kegiatan.....	119



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	12
Gambar 2.2 Penilaian Kuesioner SUS .....	14
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	17
Gambar 3.2 Halaman Beranda Sipeno .....	19
Gambar 3.3 Halaman Pengisian Formulir.....	19
Gambar 4.1 Skor Kuesioner SUS Awal.....	27
Gambar 4.2 <i>Customer Journey Map</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>Sitemap</i> Calon Peserta.....	33
Gambar 4.4 <i>Sitemap</i> Admin.....	33
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> dan <i>Screenflow</i> Calon Peserta .....	36
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> dan <i>Screenflow</i> Admin .....	36
Gambar 4.8 <i>Style guide</i> .....	37
Gambar 4.9 Desain <i>Homepage</i> .....	39
Gambar 4.10 Halaman Detail Pelatihan.....	40
Gambar 4.11 Halaman Informasi Pendaftaran.....	40
Gambar 4.12 Desain Daftar Akun Halaman Kedua.....	41
Gambar 4.13 Desain <i>Live Chat</i> .....	42
Gambar 4.14 Desain <i>Dashboard</i> Admin.....	42
Gambar 4.15 Desain Pesan Admin .....	43
Gambar 4.16 Hasil Skor Kuesioner SUS 1 .....	45
Gambar 4.17 Hasil Skor Kuesioner SUS 2 .....	48
Gambar 4.18 Grafik Rata-rata Waktu Keseluruhan Pengerjaan .....	49
Gambar 4.19 Grafik Hasil Skor SUS .....	49
Gambar L4.1 Halaman Syarat dan Ketentuan.....	63
Gambar L4.2 Tampilan Halaman Klik Daftar Pertama .....	63
Gambar L4.3 Tampilan Pesan <i>Pop Up</i> Klik Daftar Kedua.....	64
Gambar L4.4 Tampilan Halaman Pertama Pendaftaran .....	64
Gambar L4.5 Tampilan Pesan <i>Pop Up</i> Setelah Memilih Periode.....	64
Gambar L4.6 Halaman <i>Print Berkas</i> .....	65

Gambar L5.1 <i>Wireframe Homepage</i> .....	66
Gambar L5.2 <i>Wireframe</i> Daftar Akun Halaman Pertama.....	66
Gambar L5.3 <i>Wireframe</i> Daftar Akun Halaman Kedua .....	67
Gambar L5.4 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Akun .....	67
Gambar L5.5 <i>Wireframe</i> Halaman Semua Pelatihan .....	68
Gambar L5.6 <i>Wireframe</i> Halaman Informasi Pendaftaran .....	68
Gambar L5.7 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang.....	69
Gambar L5.8 <i>Wireframe</i> Detail Pelatihan.....	69
Gambar L5.9 <i>Wireframe Pop Up</i> Surat Pernyataan.....	70
Gambar L5.10 <i>Wireframe</i> Halaman Pelatihan Saya .....	70
Gambar L5.11 <i>Wireframe Pop Up</i> Detail Berhasil Mendaftar Pelatihan .....	71
Gambar L5.12 <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman Seleksi .....	71
Gambar L5.13 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Ulang.....	72
Gambar L5.14 <i>Wireframe</i> Halaman Jadwal Pelatihan Berlangsung.....	72
Gambar L5.15 <i>Wireframe Pop Up</i> Pelatihan Lulus.....	73
Gambar L5.16 <i>Wireframe Pop Up</i> Sertifikat dan Beri Ulasan .....	73
Gambar L5.17 <i>Wireframe Live Chat</i> .....	74
Gambar L6.1 <i>Wireframe</i> Masuk Akun Admin .....	75
Gambar L6.2 <i>Wireframe Dashboard</i> .....	75
Gambar L6.3 <i>Wireframe</i> Menu Profil Tampilan Admin .....	75
Gambar L6.4 <i>Wireframe</i> Daftar Pelatihan Admin .....	76
Gambar L6.5 <i>Wireframe</i> Konfirmasi Aktifkan/Menonaktifkan Pelatihan .....	76
Gambar L6.6 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Calon Peserta.....	76
Gambar L6.7 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Pelatihan.....	77
Gambar L6.8 <i>Wireframe</i> Detail Calon Peserta .....	77
Gambar L6.9 <i>Wireframe Live Chat</i> Tampilan Admin .....	78
Gambar L7.1 Halaman Tentang.....	79
Gambar L7.2 Halaman Pertama Pendaftaran Akun.....	79
Gambar L7.3 <i>Pop Up</i> Syarat Pas Foto .....	80
Gambar L7.4 <i>Pop Up</i> Pesan Berhasil Daftar .....	80
Gambar L7.5 Halaman Masuk Akun .....	80
Gambar L7.6 Halaman Edit Profil .....	81

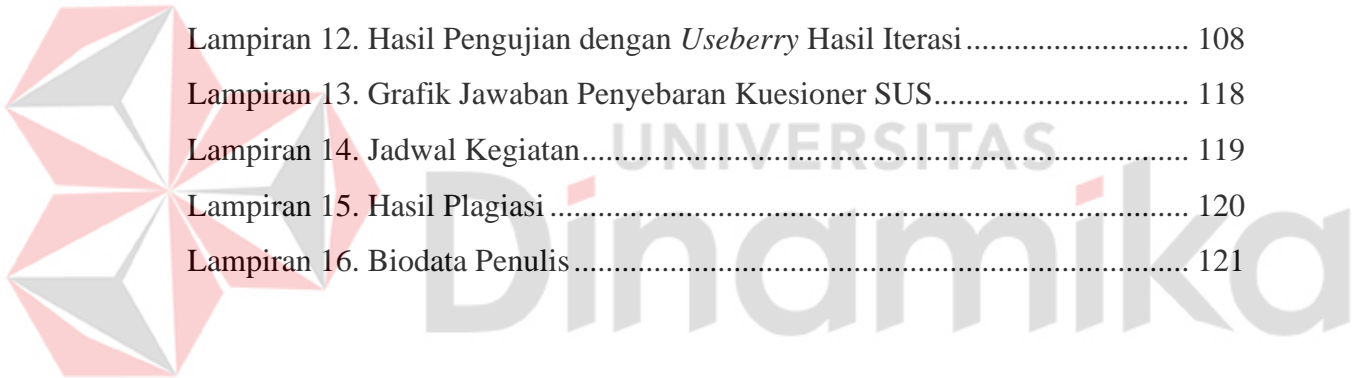
Gambar L7.7 Halaman Edit Akun dan Edit Berkas .....	81
Gambar L7.8 Halaman Semua Pelatihan .....	82
Gambar L7.9 <i>Pop Up</i> Surat Pernyataan .....	82
Gambar L7.10 <i>Pop Up</i> Pesan Berhasil Daftar Pelatihan .....	83
Gambar L7.11 Halaman Riwayat Pelatihan .....	83
Gambar L7.12 Halaman Pengumuman Seleksi .....	84
Gambar L7.13 Halaman Daftar Ulang .....	84
Gambar L7.14 <i>Pop Up</i> Berhasil Daftar Ulang .....	85
Gambar L7.15 Halaman Jadwal Pelatihan Berlangsung .....	85
Gambar L7.16 Halaman <i>Pop Up</i> Pelatihan Selesai .....	86
Gambar L7.17 <i>Pop Up</i> Beri Ulasan .....	86
Gambar L7.18 <i>Pop Up</i> Lihat Sertifikat .....	87
Gambar L8.1 Halaman Masuk Admin .....	88
Gambar L8.2 Halaman Menu Profil .....	88
Gambar L8.3 <i>Pop Up</i> Tambah Periode .....	88
Gambar L8.4 Halaman Daftar Pelatihan Admin .....	89
Gambar L8.5 <i>Pop Up</i> Konfirmasi Aktifkan/Menonaktifkan Pelatihan .....	89
Gambar L8.6 Halaman Daftar Calon Peserta .....	90
Gambar L8.7 Halaman Detail Calon Peserta .....	90
Gambar L8.8 <i>Pop Up</i> Berkas Calon Peserta .....	91
Gambar L8.9 Halaman Tambah Pelatihan .....	91
Gambar L9.1 <i>Overview</i> Tugas 1 .....	92
Gambar L9.2 <i>Heatmap</i> Tugas 1 .....	92
Gambar L9.3 <i>Overview</i> Tugas 2 .....	92
Gambar L9.4 <i>Heatmap</i> Tugas 2 .....	93
Gambar L9.5 <i>Overview</i> Tugas 3 .....	93
Gambar L9.6 <i>Heatmap</i> Tugas 3 .....	93
Gambar L9.7 <i>Overview</i> Tugas 4 .....	94
Gambar L9.8 <i>Overview</i> Tugas 5 .....	95
Gambar L9.9 <i>Overview</i> Tugas 6 .....	96
Gambar L9.10 <i>Overview</i> Tugas 7 .....	97
Gambar L9.11 <i>Overview</i> Tugas 8 .....	98



Gambar L9.12 <i>Overview</i> Tugas 9 .....	99
Gambar L9.13 <i>Overview</i> Tugas 10 .....	100
Gambar L10.1 <i>Overview User Testing</i> Admin .....	102
Gambar L11.1 Hasil Perbaikan Halaman Informasi Pendaftaran .....	103
Gambar L11.2 Hasil Perbaikan Tambahan Informasi Alur Pendaftaran .....	103
Gambar L11.3 Hasil Perbaikan Tanda Notifikasi .....	104
Gambar L11.4 Hasil Perbaikan Menu Bantuan Diperbesar .....	104
Gambar L11.5 Hasil Perbaikan Halaman Daftar Akun .....	105
Gambar L11.6 Hasil Perbaikan Tata Letak <i>Value</i> Instansi .....	105
Gambar L11.7 Hasil Perbaikan Menu Bantuan Informasi Layanan .....	106
Gambar L11.8 Hasil Perbaikan Tulisan <i>Header</i> Diperbesar .....	106
Gambar L11.9 Hasil Perbaikan Ukuran <i>Pop Up</i> Diperkecil .....	107
Gambar L11.10 Hasil Perbaikan Halaman Tentang .....	107
Gambar L12.1 <i>Overview</i> Tugas 1 Iterasi 2 .....	108
Gambar L12.2 <i>Heatmap</i> Tugas 1 Iterasi 2 .....	108
Gambar L12.3 <i>Overview</i> Tugas 2 Iterasi 2 .....	108
Gambar L12.4 <i>Heatmap</i> Tugas 2 Iterasi 2 .....	109
Gambar L12.5 <i>Overview</i> Tugas 3 Iterasi 2 .....	109
Gambar L12.6 <i>Overview</i> Tugas 4 Iterasi 2 .....	110
Gambar L12.7 <i>Overview</i> Tugas 5 Iterasi 2 .....	111
Gambar L12.8 <i>Overview</i> Tugas 6 Iterasi 2 .....	112
Gambar L12.9 <i>Overview</i> Tugas 7 Iterasi 2 .....	113
Gambar L12.10 <i>Overview</i> Tugas 8 Iterasi 2 .....	114
Gambar L12.11 <i>Overview</i> Tugas 9 Iterasi 2 .....	115
Gambar L12.12 <i>Overview</i> Tugas 10 Iterasi 2 .....	116
Gambar L13.1 Grafik Hasil Evaluasi Kuesioner SUS Iterasi 1 .....	118
Gambar L13.2 Grafik Hasil Evaluasi Kuesioner SUS Iterasi 2 .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Identitas Pihak Instansi & Responden .....	54
Lampiran 2. Wawancara pada Pihak Instansi .....	55
Lampiran 3. Wawancara Responden.....	58
Lampiran 4. Observasi pada Tampilan <i>Website</i> Saat Ini .....	63
Lampiran 5. <i>Wireframe</i> Tampilan Calon Peserta.....	66
Lampiran 6. <i>Wireframe</i> Tampilan Admin.....	75
Lampiran 7. Hasil <i>Prototype</i> Tampilan Calon Peserta.....	79
Lampiran 8. Hasil <i>Prototype</i> Tampilan Admin.....	88
Lampiran 9. Hasil Pengujian dengan <i>Useberry</i> Tampilan Calon Peserta.....	92
Lampiran 10. Hasil Pengujian dengan <i>Useberry</i> Tampilan Admin.....	102
Lampiran 11. Hasil Perbaikan Iterasi.....	103
Lampiran 12. Hasil Pengujian dengan <i>Useberry</i> Hasil Iterasi.....	108
Lampiran 13. Grafik Jawaban Penyebaran Kuesioner SUS.....	118
Lampiran 14. Jadwal Kegiatan.....	119
Lampiran 15. Hasil Plagiasi .....	120
Lampiran 16. Biodata Penulis.....	121



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

UPT Balai Latihan Kerja (BLK) secara umum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat berlatih serta menambah keterampilan perorangan dalam rangka persiapan untuk memasuki dunia kerja secara gratis (Hastomo, 2015). BLK merupakan lembaga pelatihan pemerintah untuk mengatasi permasalahan terkait ketenagakerjaan serta pengangguran, dengan banyaknya peserta pelatihan maka kontribusi BLK juga semakin meningkat. UPT BLK Tuban merupakan sarana untuk menambahkan keterampilan khusus bersertifikat atau untuk mendalami keahlian di bidangnya masing-masing selama kurang lebih satu bulan. Bertempat di Jalan. DR. Wahidin Sudirohusodo, Kabupaten Tuban, UPT BLK Tuban memberikan program pelatihan yang dimulai dari dasar dengan beberapa bidang keahlian seperti Teknik Las, Teknik Manufaktur, Otomotif, Teknik Listrik, Bangunan, Teknik Elektronika, *Processing*, TIK, dan *Garmen Apparel*.

UPT BLK Tuban saat ini memiliki beberapa program pelatihan yaitu, *Practical Office Advance*, Pembuatan Roti dan Kue, Multimedia, dsb, tetapi tidak menutup kemungkinan pula bagi instansi untuk membuka atau bahkan menutup pelatihan. Hal ini terjadi karena kurangnya minat dan tingkat kelulusan peserta dalam program pelatihan tersebut, selain itu bisa menjadi penilaian kinerja terhadap UPT BLK Tuban. Maka dari itu, penting bagi instansi untuk menarik minat dan ketertarikan banyak Calon Peserta untuk mendaftar dan mengikuti program pelatihan.

UPT BLK Tuban dalam mencapai para Calon Peserta memiliki fasilitas Kios 3in1 untuk informasi dan melakukan pendaftaran secara *offline*. Selain itu, UPT BLK Tuban memiliki *Instagram* dan membangun aplikasi berbasis *website* Sistem Pendaftaran *Online* (Sipeno) di alamat <https://tuban.disnakertrans.jatimprov.go.id/sipeno/> dengan tujuan untuk melakukan salah satu fungsi UPT BLK Tuban menurut Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 111 Tahun 2016 pasal 6 poin kedua yaitu pelayanan dan penyebarluasan informasi bidang pelatihan. Sipeno memiliki beberapa menu seperti profil singkat instansi,

memberikan informasi syarat dan ketentuan pendaftar, pengisian formulir pendaftaran *online*, hingga mencetak kartu daftar.

Dari *website* tersebut instansi juga ingin agar para Calon Peserta tidak datang ke Kios 3in1 karena proses pendaftaran telah dialihkan melalui *online*. Namun, sampai periode sebelumnya tahun 2021, terdapat 20-25 orang per hari yang datang dan harus diarahkan oleh petugas untuk mendaftar pada *website* Sipeno. Alasan Calon Peserta yang datang menurut petugas mayoritas karena tidak mengetahui cara mendaftar dengan *website*, bagaimana mempersiapkan syarat pendaftaran, dan ada pula yang belum mengetahui adanya *website*. Melihat hal tersebut, pada periode pertama tahun 2022, UPT BLK Tuban membuka dua jalur pendaftaran yaitu *online* dan *offline*, namun jalur *offline* petugas hanya membantu mengisi formulir dengan melihat berkas milik Calon Peserta dan melalui *website* yang sama dengan jalur *online*. Terdapat 10-20 orang per hari yang datang ke Kios 3in1 untuk melakukan pendaftaran *offline*. Banyak Calon Peserta yang datang membuat proses pendaftaran menjadi tidak efisien karena petugas harus mengarahkan pendaftaran juga mengarahkan untuk *scan* persyaratan pendaftaran agar masuk ke dalam sistem. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak yang kebingungan dalam melakukan pendaftaran secara mandiri dan memperlihatkan bahwa tujuan awal dibentuknya *website* Sipeno belum sepenuhnya terpenuhi.

Berdasarkan hasil wawancara pada 2 siswa pelatihan dan 3 masyarakat umum sebagai Calon Peserta didapatkan bahwa *website* Sipeno sudah memiliki alur pendaftaran yang sesuai dan sederhana, namun dalam menggunakan *website* tersebut masih terdapat beberapa kendala seperti pengguna kebingungan saat ingin mendaftar dan tidak ada panduan bagaimana alur pendaftaran melalui *website*. Selain itu, pada pengisian beberapa data kurang efektif karena masih harus mengetik secara manual, tidak adanya informasi detail mengenai program pelatihan serta profil perusahaan. Sehingga dirasa bahwa promosi dan *branding* kurang, tidak tertarik karena tidak ada ulasan alumni terkait berbagai kegiatan pelatihan seperti foto kegiatan dan cerita alumni. Kendala yang dialami menyebabkan pendaftar menjadi tidak tertarik, tidak merasa yakin setelah mengakses web, dan lebih memilih untuk langsung datang ke tempat dalam melakukan pendaftaran dan pencarian informasi yang dibutuhkan.

Hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan memperkuat data dalam evaluasi awal *website* Sipeno dengan menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS) dalam pemenuhan aspek seperti penerimaan *usability* dan *user experience* pada *website*. Penyebaran kuesioner melibatkan 30 responden memperoleh skor rata-rata sebesar 51. Skor SUS tersebut menunjukkan bahwa rating *website* OK dan *acceptable* tingkat *marginal* dengan *grade scale* D yang artinya pada kelayakan *website* masih dapat diterima namun pada tingkatan yang rendah.

Berdasarkan wawancara pada pengurus Sipeno didapatkan bahwa tampilan *website* sudah dibuat sederhana, namun pendaftar masih merasa kesulitan dan tetap harus dibimbing dalam menggunakan *website*. Pengurus Sipeno menginginkan adanya penambahan menu dan fitur seperti informasi alur pendaftaran, informasi arahan pendaftaran menggunakan *website*, dan juga *log in* agar para pendaftar dapat menyimpan data diri untuk melakukan pendaftaran pelatihan yang berikutnya, sehingga diharapkan para Calon Peserta tidak banyak yang perlu datang ke tempat.

Hal ini memperlihatkan bahwa keterlibatan Calon Peserta menjadi salah satu faktor yang penting untuk membangun interaksi dan juga kelancaran antar pengguna dan sistem yang digunakan, sehingga dapat dinilai apakah aplikasi ini telah ramah dalam *user experience* atau tidak. Maka perlu dilakukan evaluasi dan perancangan desain pada *user interface* untuk memastikan kesesuaian kebutuhan pengguna terhadap sistem yang telah ada, sehingga dapat mencapai tujuan awal sistem serta ekspektasi pengguna dalam menggunakan sistem. Selain itu, jika hal tersebut dibiarkan sulit adanya peningkatan pada penggunaan Sipeno dan pelayanan informasi secara lebih luas pada UPT BLK Tuban.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka *website* membutuhkan desain *user interface* yang lebih memperhatikan orientasi dan kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang diberikan yaitu melakukan penelitian evaluasi dan perancangan desain *user interface* dengan menggunakan metode *User centered design* (UCD) dan *System usability scale* (SUS) sebagai evaluasi. Metode *User centered design* (UCD) merupakan metode dalam perancangan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Desain yang berpusat pada pengguna dapat diterapkan untuk memastikan bahwa sistem dapat mempertahankan pengalaman pengguna yang baik (Lowdermilk, 2013). Metode *User Centered Design*

melibatkan pengguna dalam setiap prosesnya, sehingga produk dapat lebih memenuhi harapan dan persyaratan pengguna. Perancangan akan menyesuaikan orang-orang yang terlibat dengan tugas tertentu sehingga dapat mengurangi kesalahan penggunaan. Dengan acuan untuk mengevaluasi menggunakan *System usability scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability* dan penerimaan tampilan pada *website* Sipeno dari sudut pandang pengguna.

Hasil akhir penelitian ini berupa rancangan desain *user interface* pada Sipeno yang diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain tampilan *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pengguna berdasarkan evaluasi desain dengan SUS pada tahap awal dan tahap akhir, sehingga dapat memberikan kepuasan pengalaman pengguna yang ramah dan nyaman, memudahkan dalam penggunaan dan menemukan informasi yang dibutuhkan, menambahkan fitur *login* penyimpanan data siswa dan akses *track* pelatihan seperti jadwal, nilai, dan sertifikat, fitur layanan interaktif seperti pendaftaran, dan penghubung pendaftar dengan pihak instansi seperti penyampaian keluhan atau kesulitan, dan menambahkan informasi profil instansi serta detail program pelatihan pada *website*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain *user interface* yang memudahkan pendaftar menemukan informasi detail terkait UPT BLK Tuban, program pelatihan yang ada, dan pendaftaran program pelatihan?
2. Bagaimana merancang desain *user interface* yang membuat pendaftar melakukan pendaftaran *online* secara mandiri dan lebih cepat pada *website*?
3. Bagaimana merancang desain *user interface* yang menarik pengguna pada *website*?
4. Bagaimana merancang desain *user interface* yang memudahkan pengguna untuk menyampaikan kesulitan yang dihadapi?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Responden dari penelitian ini adalah pengurus Sipeno, peserta pelatihan tahun 2022, dan Calon Peserta dari masyarakat umum.
2. Perancangan *prototype* merupakan tampilan berbasis *website* dengan resolusi layar 1920x1080.
3. Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan *User Centered Design* (UCD).
4. Pengujian dan evaluasi pada penelitian ini menggunakan penilaian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk tampilan pengunjung atau Calon Peserta.

### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain *user interface* yang memudahkan pendaftar menemukan informasi detail terkait UPT BLK Tuban, program pelatihan yang ada, dan pendaftaran program pelatihan.
2. Menghasilkan desain *user interface* yang membuat pendaftar dapat melakukan pendaftaran secara *online* secara mandiri dan lebih cepat.
3. Menghasilkan desain *user interface* yang menarik pendaftar dalam interaksi pengguna pada *website*.
4. Menghasilkan desain *user interface* yang memudahkan pengguna untuk menyampaikan kesulitan yang dihadapi.

### 1.5 Manfaat

Manfaat pada desain *user interface* berdasarkan hasil evaluasi *website* Sipeno adalah sebagai berikut:

1. Merancang tampilan *user interface* pada *website* Sipeno.
2. Memaksimalkan interaksi pengguna dengan *website* Sipeno agar lebih mudah digunakan dan memberikan kenyamanan *user experience* dalam pencarian informasi yang dibutuhkan pengguna.

3. Meningkatkan interaksi dan pengalaman pengguna pada *website* Sipeno
4. Sebagai hasil rekomendasi rancangan pada aspek desain *user interface* untuk mengembangkan *website* Sipeno.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan sebagai dasar acuan dalam pencarian wawasan dan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu yang ditemukan memiliki objek yang sejenis kemudian dituliskan beberapa perbedaan dengan penelitian penulis. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang digunakan dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian
(Setyorini, 2019)	Perancangan <i>User Interface</i> pada <i>Website</i> SD AI Falah (Assalam) Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan evaluasi awal dan akhir dengan kuesioner dengan nilai <i>Usability testing</i>.</li> <li>Tahapan <i>design solutions</i> menghasilkan desain <i>wireframe low-fidelity</i>.</li> <li>Menghasilkan rekomendasi desain UI dengan menu dan fitur untuk pendaftaran siswa baru dan profil sekolah dengan <i>high-fidelity</i>.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengujian hasil rancangan akhir dengan <i>usability testing</i> dengan memberikan kuesioner. Sedangkan, pada penelitian ini melakukan pengujian dengan memberikan <i>task</i> untuk dikerjakan dan evaluasi kuesioner SUS.</li> <li>Penelitian Setyo melakukan <i>branding</i> pada sekolah. Sedangkan, penelitian ini melakukan perancangan pada instansi pelatihan kerja.</li> <li>Penelitian ini tidak hanya berfokus pada web portal informasi namun juga interaksi siswa yang telah terdaftar seperti <i>tracking</i> kegiatan.</li> <li>Pada tahapan <i>product design solutions</i> menghasilkan <i>wireframe</i>, <i>design guidelines</i>, dan <i>prototype</i>. Sedangkan, pada penelitian ini menghasilkan <i>storyboard</i>, <i>wireframe</i>, dan <i>prototype</i>.</li> </ol>
(Prasida, Wijoyo, & Rokhmawati, 2021)	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada <i>Website</i> Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Analisis pengalaman pengguna pada <i>website</i> belajar berbagai bahasa pemrograman dengan menggunakan indikator UX Honeycomb.</li> <li>Hasil evaluasi Pengalaman pengguna pada elemen <i>valuable</i>, <i>usable</i>, dan <i>useful</i> sudah dikatakan baik.</li> <li>Memberikan rekomendasi perbaikan pada temuan masalah yang ada.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penelitian Prasida, Wijoyo, dan Rokhmawati hanya melakukan evaluasi pada pengalaman pengguna dengan pengukuran dasar. Sedangkan penelitian ini melakukan evaluasi lalu melakukan perancangan dengan berdasarkan hasil evaluasi yang ada.</li> <li>Menggunakan indikator UX Honeycomb untuk melakukan evaluasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan evaluasi awal dan akhir dengan nilai penyebaran kuesioner SUS.</li> </ol>
(Ariyan, Rokhmawati, & Brata, 2019)	Pengembangan Antarmuka <i>Website E-Learning</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Pemrograman Dasar Dalam Bahasa Pemrograman Java bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan pengembangan desain antarmuka situs <i>e-learning</i> untuk mahasiswa UB dengan menggunakan metode GDD. Dengan konten seperti forum diskusi, video pembelajaran, testimoni dosen Filkom, dsb.</li> <li>2. Melakukan evaluasi dengan 2 metode yaitu <i>user testing</i> dan <i>expert evaluation</i> pada akhir tahapan, dengan menghasilkan saran dan masukan dari pengguna.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berfokus pada media pembelajaran yang mengacu pada mahasiswa Filkom UB. <i>Website</i> hanya berfokus pada tampilan pembelajaran mahasiswa. Sedangkan penelitian ini, memiliki fokus pada tampilan pada Calon Peserta dan siswa yang telah terdaftar.</li> <li>2. Melakukan evaluasi awal dengan penyebaran <i>survey</i> untuk mengetahui tingkat kesulitan belajar sehingga diperlukan perancangan. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan evaluasi awal sebagai dasar dilakukannya perancangan desain antarmuka dengan kuesioner SUS.</li> <li>3. Melakukan evaluasi pada tahapan akhir GDD dengan 2 metode yaitu <i>user testing</i> dan <i>expert evaluation</i>. Pada penelitian ini, melakukan evaluasi akhir dengan penilaian kuesioner SUS dan tes skenario.</li> </ol>
<b>(Pradana &amp; Idris, 2021)</b>	Implementasi <i>User Experience</i> Pada Perancangan <i>User Interface Mobile E-learning</i> Dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Amikom Center)
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain perancangan aplikasi pembelajaran <i>online</i> dengan referensi situs web AMIKOM Center dengan metode <i>Design Thinking</i>.</li> <li>2. Rekomendasi hasil desain <i>user interface</i> dengan <i>wireframe high fidelity</i>.</li> <li>3. Melakukan pengujian desain dengan <i>user testing</i> memberikan skenario menggunakan aplikasi <i>maze design</i>.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian Perdana dan Idris menggunakan metode <i>design thinking</i> dengan langsung implementasi. Sedangkan, penelitian ini menggunakan metode UCD dan melakukan evaluasi awal dengan penyebaran kuesioner SUS untuk pengukuran UI/UX.</li> <li>2. Penelitian Perdana dan Idris merancang aplikasi berbasis <i>mobile</i> dengan memberikan fitur seperti <i>e-commerce</i> untuk kelas-kelas yang ditawarkan. Sedangkan pada penelitian ini, memberikan portal berbasis <i>web</i> dengan memberikan informasi detail juga terkait pelatihan dan kategori masing-masing.</li> <li>3. Referensi menggunakan fitur yang sudah ada pada <i>website</i> AMIKOM Center. Sedangkan penelitian ini melakukan evaluasi awal pengguna sebagai referensi perancangan.</li> </ol>

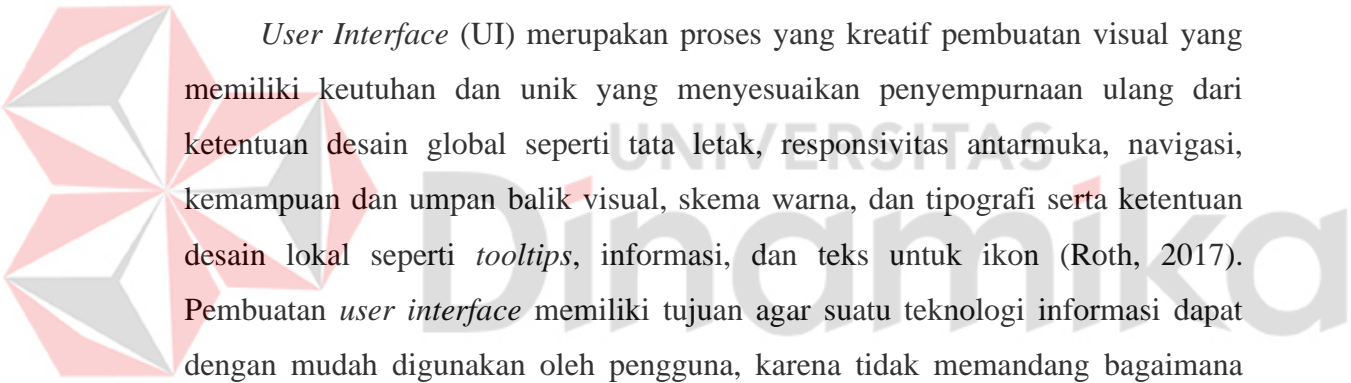
## 2.2 User Experience

*User Experience* merupakan sebuah proses desain produk melalui metode pengguna, sehingga dapat membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User experience* diartikan pengalaman yang diciptakan produk untuk orang yang menggunakannya, ketika suatu produk sedang dikembangkan, seseorang menaruh banyak perhatian pada apa yang bisa dilakukan produk tersebut (Lowdermilk, 2013).

Menurut Wiryawan (2011), *User Experience* merupakan persepsi dan respon *orang* terhadap sebuah sistem. Pengalaman pengguna menilai bagaimana kenyamanan dan kepuasan terhadap sistem atau aplikasi yang digunakan.

Sebagaimana *dengan* suatu *website* yang dibentuk untuk memenuhi suatu tujuan, maka pengalaman pengguna atau *user experience* merupakan salah satu aspek penting sehingga tujuan *website* atau produk yang telah dibentuk dapat tersampaikan kepada para pengguna dan mengurangi kesalahan dalam penggunaan pada hal ini *website* Sipeno. Permasalahan yang ada pada penggunaan Sipeno adalah pengguna masih kebingungan, kurang nyaman, dan kurang merasa yakin saat menggunakan. Maka, penting untuk memperhatikan bagaimana *user experience* yang baik sehingga *website* dapat menyampaikan dan mencapai tujuan.

### 2.3 *User Interface*



*User Interface* (UI) merupakan proses yang kreatif pembuatan visual yang memiliki keutuhan dan unik yang menyesuaikan penyempurnaan ulang dari ketentuan desain global seperti tata letak, responsivitas antarmuka, navigasi, kemampuan dan umpan balik visual, skema warna, dan tipografi serta ketentuan desain lokal seperti *tooltips*, informasi, dan teks untuk ikon (Roth, 2017). Pembuatan *user interface* memiliki tujuan agar suatu teknologi informasi dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, karena tidak memandang bagaimana suatu produk tersebut yang telah dibuat oleh pemilik produk dan teknologi yang digunakan, produk akan dikatakan gagal jika pengguna bingung, takut atau tidak mengetahui cara menggunakannya. Adapun tahapan-tahapan dalam membuat *user interface*:

1. *User Research*

*User Research* merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah pengguna atau calon pengguna.

2. *Design and Prototyping*

*Design and Prototyping* dimulai dengan sketsa sederhana dan *wireframe* dengan *ketelitian* rendah lalu dilanjutkan dengan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* dengan *ketelitian* yang tinggi.

### 3. *Evaluation*

*Evaluation* atau evaluasi adalah penting untuk dimasukkan ke dalam semua tahap proses desain. Ini bertujuan untuk menilai kualitas desain, menganalisis bagaimana kesesuaian desain itu dengan pengguna dan kebutuhan mereka.

*User interface* menjadi tampilan awal yang akan dilihat oleh para pengunjung *website*. UI atau desain antarmuka akan menentukan ketertarikan para pengunjung dalam penggunaan *website*. Maka dari itu, UI merupakan salah satu aspek penting dalam membangun suatu produk, dalam penelitian ini yaitu *website* Sipeno portal pendaftaran pelatihan kerja. Diperlukannya UI yang baik dan menarik agar dapat memenuhi salah satu tujuan *website* dalam hal ini adalah banyak calon siswa yang mendaftar dan melakukan pendaftaran *online*. Dengan melihat tahapan dan ketentuan desain dalam UI, maka dapat dilakukan perancangan desain yang sesuai dan menarik pengunjung sehingga *website* memiliki isi dan tampilan yang sesuai kebutuhan pengguna.

#### 2.4 *User Persona*

*User Persona* merupakan suatu alat yang memiliki manfaat dan tujuan dalam membantu untuk lebih memahami pengguna skala besar. Hal ini juga termasuk pengambilan keputusan dalam pembuatan fitur pada produk, navigasi suatu *website*, dan interaksi yang lebih mudah digunakan. Setiap *persona* diharuskan dapat mempresentasikan tujuan dari setiap pengguna secara nyata sehingga dapat teridentifikasi dengan mudah. Tidak ada aturan khusus jumlah ideal dari *persona* yang harus dibuat (Maulana, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2019).

Adapun tahapan dalam membuat *User Persona*:

##### 1. Menentukan target

Tahap pertama yaitu penulisan daftar dari inti target kelompok. Daftar ini mewakili harapan dalam perubahan yang akan datang dari pengalaman atau ekspektasi. Contoh:

- a. Target inti: Siswa baru
- b. Harapan pribadi: Siswa baru yang ingin mengikuti pelatihan program pembelajaran.

- c. Harapan saat menggunakan *website*: Siswa baru yang ingin mengikuti pelatihan program pembelajaran dapat mendapatkan pelatihan yang sesuai bidang dan minatnya.

## 2. Mengumpulkan data

Setelah menentukan kelompok pengguna tahap selanjutnya menggali informasi mengenai target kelompok pengguna tersebut dengan memperluas informasi dengan cakupan yang telah ditentukan. Adapun data yang perlu digali adalah:

- a. Demografis: umur, jenis kelamin, pekerjaan
- b. Psikologis: kebiasaan, gaya hidup, tipe personaliti, dan kepercayaan hidup.
- c. Kemampuan: tingkat pendidikan, pengalaman yang memiliki hubungan dengan nilai yang ditawarkan, *professional background*, dan kemampuan bahasa.
- d. Motivasi dalam menggunakan produk atau jasa yang disediakan.
- e. Tujuan pribadi

## 3. Membuat cerita dari *persona*

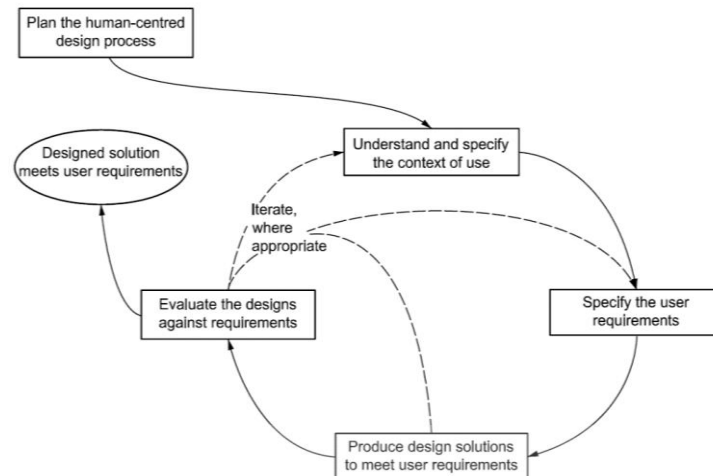
Setelah mengumpulkan informasi dari demografis hingga tujuan pribadi, tahap selanjutnya dengan membuat cerita mengenai karakter fiksi dari *User Persona* mulai dari nama, foto, motto, dan tipe kepribadian.

Dalam perancangan *user interface* untuk meningkatkan *user experience* pengguna, maka perlu dalam tahapannya untuk mengetahui siapa dan bagaimana target pengguna suatu produk. Pada penelitian ini, *User Persona* membantu dalam memetakan dan memahami para pengguna *website* Sipeno yaitu Admin dan Calon Peserta. *User Persona* akan menentukan bagaimana aspek dalam perancangan *user interface* agar desain yang dihasilkan sesuai dengan target pengguna. Dengan kesesuaian antara desain *website* dan pengguna maka juga dapat meningkatkan *user experience* dan mengurangi kesalahan pengguna saat menggunakan *website*.

## 2.5 *User Centered Design*

Menurut Simatupang (2014), *User Centered Design* (UCD) merupakan salah satu paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. UCD memiliki

konsep yaitu pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem dari pengalaman pengguna. Dalam pendekatan UCD bertujuan untuk menghasilkan produk dengan nilai kegunaan atau *usability* yang tinggi. Pendekatan UCD standard (ISO, 2010) dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design*  
(Sumber: (ISO, 2010))

1. *Plan the Human Centered Design Process*: Pada tahap ini dilakukan diskusi oleh orang-orang yang melakukan proyek. Proyek akan ditentukan waktu dan tugas yang dikerjakan untuk melibatkan pengguna dalam awal dan akhir proses atau pada bagian mereka dibutuhkan.
2. *Understand and Specify the Context of Use*: Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi seperti apa yang membuat pengguna menggunakan aplikasi.
3. *Specify the User Requirements*: Pada tahap ini melakukan proses identifikasi pada kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*: Tahapan ini melakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi berdasarkan aplikasi yang dibangun.
5. *Evaluate the Designs Against Requirements*: Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna.

6. *Design Solution Meet User Requirement*: Tahapan ini melakukan proses rekomendasi desain UI dan dokumentasi UI/UX kepada pengguna.

Metode *User Centered Design* dinilai sesuai dalam menyelesaikan masalah yang dialami terkait penggunaan *website*. Sipeno belum melakukan evaluasi desain, maka dari itu memang desain dan alur penggunaan masih belum berorientasi pada pelanggan yang disini adalah Calon Peserta atau masyarakat umum. Terlihat bahwa dalam metode UCD memiliki tahapan yang berfokus pada pengguna, mulai dari identifikasi masalah, identifikasi pengguna, karakteristik pengguna, dll. Dengan memperhatikan pengguna maka Sipeno diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum atau Calon Peserta lebih maksimal.

## 2.6 System Usability Scale

Menurut John Brooke (2013) *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu *tools* yang paling sering digunakan dalam melakukan penilaian kegunaan atau *usability* dari suatu sistem atau produk. *System Usability Scale* (SUS) digunakan dalam mengukur *usability* dengan kelebihan, seperti dapat dikalkulasikan dengan sederhana, dan luaran hasilnya berupa skor 0-100 sehingga mudah dimengerti, tidak membutuhkan biaya, dengan ukuran sampel yang relatif kecil tetap memiliki kevalidan dan keandalan.

*System Usability Scale* (SUS) mengukur kinerja *usability* dengan 10 pertanyaan dan jawaban skala 1 sampai 5. Skala ini mewakili jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Pertanyaan nomor ganjil merupakan pertanyaan dengan positif dan pertanyaan nomor genap merupakan pernyataan dengan nada negatif. Sepuluh pertanyaan SUS seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.2 tentang kuesioner SUS.

Tabel 2.2 Kuesioner SUS

No	Pertanyaan
1	Saya pikir saya ingin sering menggunakan <i>website</i> ini.
2	Saya merasa <i>website</i> ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.
4	Saya pikir saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini.
5	Saya merasa fitur dan menu <i>website</i> ini sudah berjalan semestinya.
6	Saya merasa ada hal yang tidak konsisten dalam <i>website</i> ini (tidak adanya keserasian pada <i>website</i> ini).

No	Pertanyaan
7	Saya merasa kebanyakan orang akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.
8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan.
9	Saya merasa dapat menggunakan <i>website</i> ini dengan lancar (tanpa hambatan).
10	Saya perlu belajar dan membiasakan diri sebelum bisa menggunakan <i>website</i> ini

Setiap pertanyaan memiliki bobot 0-4. Pada pertanyaan nada positif skor dihitung dengan bobot pertanyaan dikurangi 1, ditulis  $x_i - 1$ . Sedangkan skor pertanyaan negatif dihitung dengan 5 dikurangi bobot pertanyaan, sehingga ditulis  $5 - x_i$ . Seluruh skor yang telah diperoleh lalu dijumlahkan. Untuk mendapatkan nilai SUS, total dari skor yang telah dijumlah lalu dikalikan dengan 2,5. Berdasarkan nilai SUS dapat diketahui penilaian tingkat *usability* dan penerimaan tampilan serta kinerja dari *website*.

Pada penelitian ini nilai SUS yang diperoleh dari rata-rata skor yang diperoleh dari responden. Perhitungan nilai rata-rata untuk skor SUS menggunakan persamaan berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

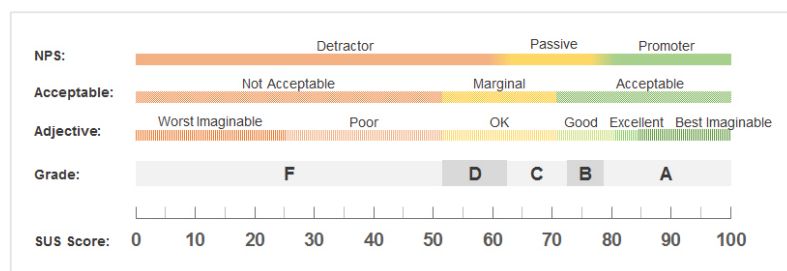
Keterangan :

$\bar{x}$  adalah skor rata-rata

$\sum x$  adalah jumlah skor SUS

$n$  adalah jumlah responden

Kesimpulan dalam menggunakan SUS setelah mendapatkan hasil skor rata-rata dari semua responden. Kemudian skor tersebut disesuaikan dengan kategori penilaian SUS. Termasuk ke dalam kategori mana hasil penilaian skor rata-rata yang telah dihitung. Kategori penilaian skor SUS dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Penilaian Kuesioner SUS  
(Sumber: (Sauro, 2018))



Jika skor rata-rata yang didapatkan semua responden yaitu 90 maka skor tersebut masuk ke penilaian kategori *Best Imaginable* dengan *grade scale* A. Hal ini menunjukkan bahwa *usability* dari *website* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian yang *Acceptable* atau dapat diterima.

Penilaian berdasarkan tiga kategori:

- a. *Not Acceptable* = skor 0-50,9
- b. *Marginal* = skor 51-71
- c. *Acceptable* = Skor 71-100

SUS telah banyak digunakan untuk mengukur tingkat *usability* suatu sistem atau produk. Sipeno akan dievaluasi awal menggunakan kuesioner SUS oleh responden yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil evaluasi yang diambil dari skor SUS akan menjadi kesimpulan apakah Sipeno dalam penilaian *usability*, tingkat penerimaan, dan tampilan sudah baik atau belum. Jika hasilnya belum, maka perlu untuk dilakukan perancangan ulang UI/UX *website* Sipeno dengan berdasarkan hasil skor SUS dan jawaban hasil dari kuesioner. Skor SUS juga akan menjadi penguat data dalam penelitian ini.

## 2.7 Storyboard

Menurut Lowdermilk (2013), *Storyboard* digunakan untuk memulai merumuskan perkembangan aplikasi secara visual. Berbeda dengan *dataflow* atau *workflow diagram*, *storyboard* jauh lebih visual. *Storyboard* sebagai gambaran atau skenario dari bentuk awal halaman-halaman yang akan disusun. Menampilkan proses awal hingga akhir dengan berurutan akan membantu memahami alur pada desain *website*.

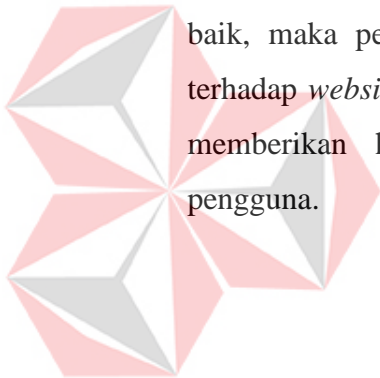
Sipeno dalam penyelesaian masalah melakukan rancangan desain akan dibuat lebih mudah dan ringkas, maka urutan halaman dan alur harus diperhatikan dengan melihat kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Urutan halaman dan proses-proses yang ada dalam perkembangan *website* digambarkan dalam *storyboard* yang menggambarkan pengguna.

## 2.8 *Prototype*

*Prototype* merupakan salah satu versi dari sistem yang akan dikembangkan oleh *developer* dan akan digunakan oleh *user*. *Prototype* mencakup bagaimana secara keseluruhan sistem akan berfungsi (Akbar, 2021). *Prototype* memiliki dua jenis yaitu:

1. *Prototype* evolusioner, yaitu *prototype* yang secara terus menerus diperbaiki hingga menjadi sempurna sehingga fungsionalitas yang dimiliki sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. *Prototype* persyaratan, yaitu *prototype* yang digunakan untuk mendefinisikan proses yang dibutuhkan pada sistem yang baru.

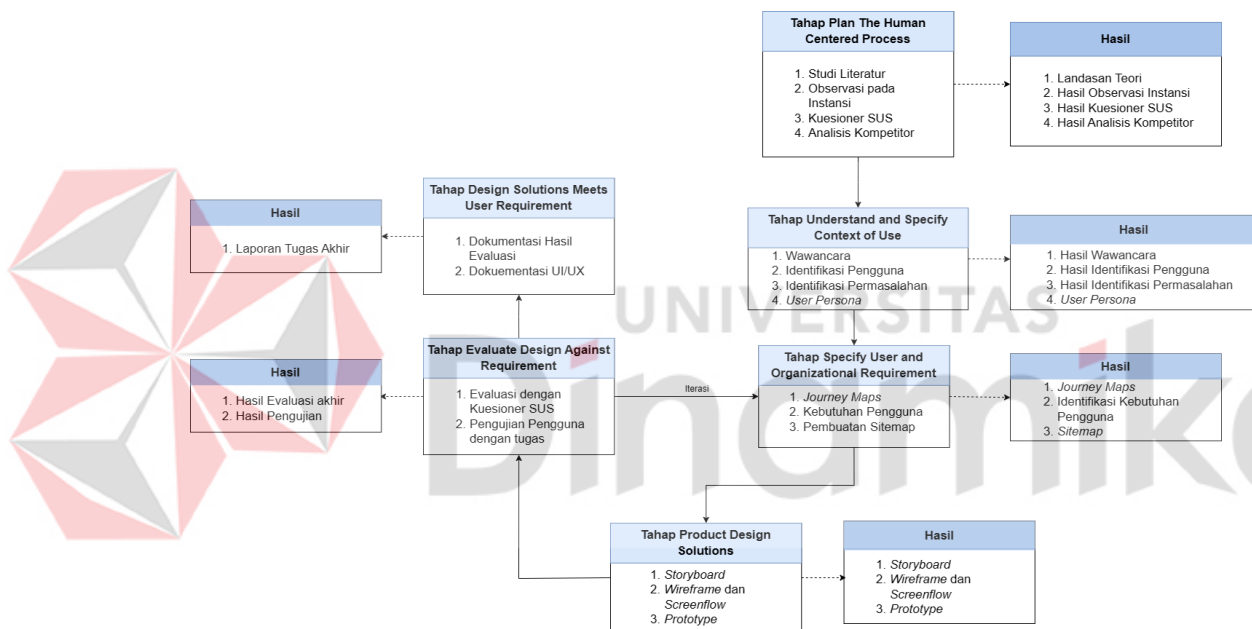
Dalam penelitian ini, *prototype* dibuat dengan menggunakan *tool Figma* dengan *high-fidelity*. *Prototype* merupakan hasil akhir rekomendasi desain untuk *website* Sipeno. Dalam mendukung terbentuknya desain *website* Sipeno yang lebih baik, maka perlu adanya evaluasi terhadap rancangan desain oleh pengguna terhadap *website* tersebut. *Prototype* yang akan memberikan hasil akhir dan juga memberikan hasil berdasarkan evaluasi dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu langkah yang terstruktur dalam pemaparan model pengerjaan dalam melakukan penelitian ini. Metodologi penelitian dalam perancangan *website* pendaftaran pelatihan kerja ini menggunakan metode *User Centered Design* dengan evaluasi tingkat *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metodologi penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

### 3.1 Tahap *Plan The Human Centered Process*

Tahap awal dari *Plan The User Centered Process* dilakukan dengan pengumpulan informasi pada Instansi UPT BLK Tuban dan informasi mengenai penerapan metode. Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu, studi literatur, wawancara dan observasi, menyebarkan kuesioner dengan metode SUS, tahapan perencanaan, serta analisis kompetitor.

### 3.1.1 Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan pengumpulan bahan atau informasi terkait dengan tujuan memahami bagaimana metode perancangan desain dengan metode *User Centered Design* dan melakukan proses evaluasi dengan *System Usability Scale*. Pengumpulan informasi didapatkan dari laporan penelitian dan jurnal sebelumnya, sumber tertulis berupa buku atau dokumen, buku dalam bentuk elektronik pada internet dan situs-situs internet yang membahas dan mendukung penelitian.

Tahapan ini melakukan kajian pengumpulan bahan atau informasi terkait dengan tujuan memahami topik dalam penyelesaian penelitian ini. Adapun kajian dan referensi yang diperlukan:

1. *User Interface*
2. *User Experience*
3. *System Usability Scale*
4. Metode *User Centered Design*

Pengumpulan referensi dengan mengkaji beberapa laporan penelitian dan jurnal sebelumnya, buku atau dokumen, buku dalam bentuk elektronik pada internet dan situs-situs internet.

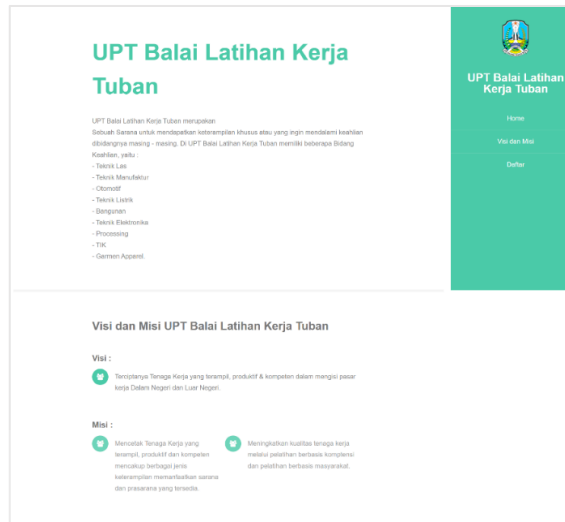
### 3.1.2 Observasi pada Instansi

Observasi pada instansi dilakukan dengan wawancara dan observasi kepada pihak UPT BLK Tuban. Pada wawancara dibahas mengenai permasalahan yang terjadi dan apa yang dibutuhkan perusahaan. Selain itu, juga untuk mengetahui bagaimana kondisi *website* Sipeno saat ini dan kebutuhan pengguna dengan hasil yang diharapkan oleh pihak instansi. Wawancara dilakukan secara tatap muka. Pengguna merasa *website* kurang menarik sehingga perlu dikembangkan sehingga menjadi *website* yang memuat banyak informasi sebagai *branding*, selain itu walau sudah sederhana pengguna yang ingin mendaftar harus mengklik menu daftar dua kali sebelum benar-benar masuk ke halaman pendaftaran.

Untuk tampilan *website* lainnya dapat dilihat pada Lampiran 4. Berikut adalah tampilan *website* Sipeno saat ini sebelum dilakukan perancangan ulang desain *user interface*.

## A. Halaman Beranda

Halaman beranda ditunjukkan pada Gambar 3.2 merupakan tampilan awal yang berisikan profil singkat dan menu pada *website* saat ini. Pada halaman ini terlihat hanya berisikan tulisan, dengan pilihan menu tidak bisa dibedakan antara tombol atau tidak.



**UPT Balai Latihan Kerja Tuban**

UPT Balai Latihan Kerja Tuban merupakan Sebuah Satuan untuk mendapatkan keterampilan khusus atau yang memiliki keahlian dibidang/kejuruan masing-masing. Di UPT Balai Latihan Kerja Tuban memiliki beberapa Bidang Keahlian, yaitu:

- Teknik Las
- Teknik Manufaktur
- Stensil
- Teknik Listrik
- Bangunan
- Teknik Stensil
- Processing
- TIK
- Garmen-Apparel

**Visi dan Misi UPT Balai Latihan Kerja Tuban**

**Visi :**

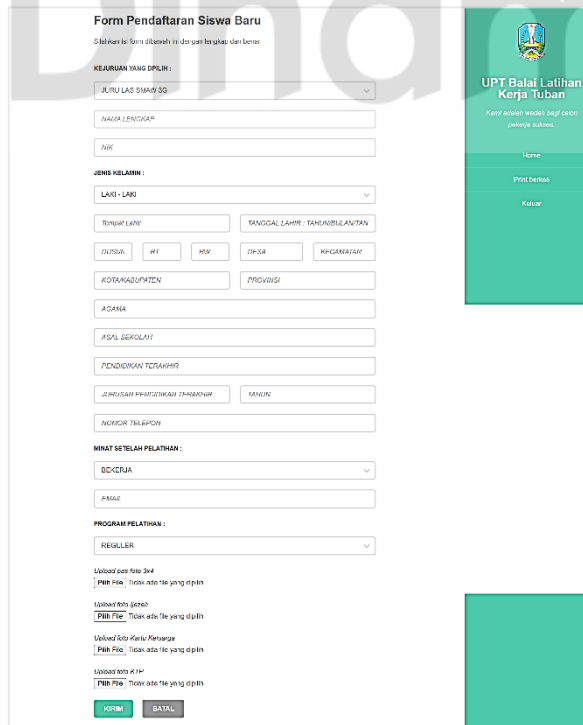
- Terwujudnya Tenaga Kerja yang terampil, produktif & kompeten dalam mengisi pasar kerja Dalam Negeri dan Luar Negeri.

**Misi :**

- Mencetak Tenaga Kerja yang terampil, produktif dan kompeten mencakup berbagai jenis keterampilan memenuhkan sarana dan prasarana yang memadai.
- Meningkatkan kualitas tenaga kerja melalui pelatihan berbasis kompetensi dan pelatihan berbasis masyarakat.

Gambar 3.2 Halaman Beranda Sipeno

## B. Halaman Pengisian Formulir



**Form Pendaftaran Siswa Baru**

Silahkan isi form dibawah ini dengan lengkap dan benar

**KELOMPOK YANG DIPILIH :**

JURU LAS SIMAR SS

**NAMA LENGKAP**

NIK

**JENIS KELAMIN :**

LAKI - LARI

Tempat Lahir

TANGGAL LAHIR : TAHUN/BULAN/TANGGAL

ZONASI

PROVINSI

KOTA/KABUPATEN

PROVINSI

JAGANA

ASAL BERKULAH

PENDIRIKAN TERTAMBAH

JENJANG PENDIDIKAN TERAKHIR

MAMPU

NO. HP

**MINAT SETELAH PELATIHAN :**

REGULER

**PROGRAM PELATIHAN :**

REGULER

Upload foto diri 3x4  
 [Pilih File] (Tipe: foto/tae yang diptn)

Upload foto jenjang  
 [Pilih File] (Tipe: foto/tae yang diptn)

Upload foto Kartu Keluarga  
 [Pilih File] (Tipe: foto/tae yang diptn)

Upload foto KTP  
 [Pilih File] (Tipe: foto/tae yang diptn)

**KIRIM** **BATAL**

Gambar 3.3 Halaman Pengisian Formulir

Halaman pengisian formulir Sipeno saat ini ditunjukkan pada Gambar 3.3 menggunakan satu formulir pengisian. Pada halaman pengisian formulir terdapat beberapa formulir yang harus dimasukkan oleh Calon Peserta, dari identitas diri, pilihan pelatihan, sampai dengan berkas-berkas yang dibutuhkan.

### 3.1.3 Kuesioner SUS

Kuesioner dibuat dengan metode *System Usability Scale* (SUS) terdiri atas 10 pertanyaan dengan responden 30 orang. Penyebaran kuesioner menggunakan *Google Form* dan diberikan jawaban skala 1 sampai 5 bagi responden. Responden mempelajari dan menggunakan *website* Sipeno terlebih dahulu lalu mengisi kuesioner. Hasil kuesioner sebagai evaluasi tingkat *usability* dan penilaian tampilan pada *website* Sipeno.

### 3.1.4 Analisis Kompetitor

Analisis kompetitor dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara *website* Sipeno dengan *website* pendaftaran pelatihan secara *online* serupa. Informasi yang dikumpulkan terkait produk, layanan, kekurangan, dan kelebihan dengan membandingkan dan mencoba mempelajari *website* tersebut. Kompetitor yang akan dianalisis adalah *website* portal pendaftaran pelatihan atau kursus yang bersertifikat yaitu *website* milik UPT BLK Pasuruan (<http://www.uptBLKpasuruan.com/>), *website* pintaria (<https://pintaria.com/>), dan *website* flashcomindonesia (<https://flashcomindonesia.com/>) dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis Kompetitor

<i>Website</i>	<i>Layanan</i>	<i>Kelebihan</i>	<i>Kekurangan</i>
<b>UPT BLK Pasuruan</b> ( <a href="http://www.uptBLKpasuruan.com/">http://www.uptBLKpasuruan.com/</a> )	<i>Website</i> profil instansi, dan pendaftaran program pelatihan kerja UPT BLK Pasuruan. Program pelatihan kerja yang diberikan gratis tanpa biaya tambahan.	Memiliki banyak menu/fitur yang terbilang lengkap. Informasi profil instansi, program pelatihan kerja, dan pendaftaran. Katalog pencapaian alumni pelatihan. Menu pengaduan.	Terdapat beberapa menu yang hanya berisi alur daftar. Alur Pengaduan hanya berisi langkah. Tampilan <i>website</i> belum mengikuti tren.

<b>Website</b>	<b>Layanan</b>	<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
<b>pintaria</b> ( <a href="https://pintaria.com/">https://pintaria.com/</a> )	Pintaria situs yang menawarkan berbagai macam kategori produk-produk pendidikan dan pelatihan/kursus. Memberikan akses kelas video pembelajaran dan test kelulusan untuk mendapatkan sertifikat.	Memiliki tampilan yang menarik, menu pelatihan banyak dan lengkap. Menu FAQ, setiap kursus memiliki detail kompetensi. <i>Rating</i> dan ulasan untuk setiap kursus. Fitur <i>live chat</i> untuk berkomunikasi dengan pihak <i>customer service</i> .	Kursus/pelatihan diberikan hanya secara <i>online</i> melalui dan berbayar. Kategori kompetensi diletakkan di bawah. Tampilan menu pada <i>header</i> tidak terlihat. Ukuran <i>font</i> terlalu kecil.
<b>Flashcom-indonesia</b> ( <a href="https://flashcomindonesia.com/">https://flashcomindonesia.com/</a> ).	Menyelenggarakan pelatihan dengan fokus teknologi digital komputer, skala besar maupun kecil. Pelatihan yang ditawarkan dilakukan secara <i>offline</i> dan <i>online</i> .	<i>Website</i> sederhana dan ringkas. Informasi yang disediakan seperti testimoni alumni, detail pelatihan. Menu <i>chat</i> yang diarahkan ke <i>whatsapp</i> . Alur pendaftaran mudah dan praktis.	Beberapa halaman terdapat ukuran <i>font</i> yang terlalu kecil. Tidak ada alur sampai pelaksanaan pelatihan. Pada detail kursus masih belum ada durasi, jadwal, dan biaya.

Dari hasil analisis kompetitor menunjukkan bahwa *website* pendaftaran sejenis memiliki fitur dan menu yang beragam dan tidak hanya sebatas pendaftaran. Kompetitor sejenis memanfaatkan *website* sebagai *branding* dan portal pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan terkait pelatihan atau kelas yang disediakan. Sipeno sebagai *website* pendaftaran hanya berisikan informasi singkat dan juga bukan merupakan *website* profil dengan informasi. Informasi terkait pendaftaran maupun pelatihan tidak tersedia. Pengguna memiliki kebutuhan informasi yang cukup banyak sehingga Sipeno dalam memenuhi tujuan awal yaitu sebagai pendaftaran *online* harus dirancang kembali agar memiliki menu/fitur yang dimiliki oleh kompetitor sejenis sebagai acuan yang lebih baik. Selain itu, Sipeno dapat memberikan kemudahan dan pengalaman pengguna yang lebih baik.

### 3.2 Tahap *Understand and Specify Context of Use*

Tahap ini dilakukan penentuan *user context*. Pada proses ini berisikan identifikasi orang yang akan menggunakan produk ini. Hal ini memperlihatkan tujuan dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk. Tahap ini didukung dengan melakukan wawancara.

### 3.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 2 siswa pelatihan dan 3 masyarakat umum sebagai Calon Peserta untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang ada, serta untuk memperoleh data gambaran penyelesaian masalah tersebut.

### 3.2.2 Identifikasi Pengguna

Proses ini dilakukan identifikasi *user context* yang terlibat pada pengembangan desain *website* yang dirancang. Identifikasi pengguna berisikan tugas yang dilakukan pada saat menggunakan *website*.

Identifikasi pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Admin, bertugas untuk mengelola data pendaftaran pada *website*. Seperti mengatur tanggal periode daftar, data dan berkas pendaftar, serta menerima layanan langsung pada kios 3in1.
- b. Pendaftar, pendaftar atau Calon Peserta melakukan pencarian informasi UPT BLK Tuban, kelas dan pelatihan, dan melakukan pendaftaran. Calon Peserta bisa berasal dari mana saja tidak terbatas kota Tuban.

### 3.2.3 Identifikasi Permasalahan

Proses ini dilakukan identifikasi permasalahan yang dirasakan sebagai pengalaman pengguna saat menggunakan *website*. Untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna dilakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada pihak instansi maupun pengguna sebagai hasil evaluasi awal. Permasalahan yang dialami kemudian diberikan solusi dengan kebutuhan pengguna.

### 3.2.4 User Persona

*User Persona* merupakan dokumentasi yang berisi representasi dari target pengguna sistem mencakup demografi, tujuan, kebutuhan, motivasi, dan perilaku pengguna yang diperoleh dari hasil wawancara. *User Persona* juga dilakukan untuk menggambarkan karakteristik dari pengguna. Pada Sipeno pengguna memiliki karakteristik umum seperti memiliki usia 17-35 tahun, tinggal di Kota Tuban, dan memiliki ketertarikan untuk mengikuti kelas atau pelatihan bersertifikat.



### **3.3 Tahap *Specify User and Organizational Requirement***

Setelah membuat *user context*, tahap selanjutnya adalah identifikasi kebutuhan pengguna. Pada proses ini berisikan identifikasi pengguna untuk mengetahui permasalahan kebutuhan pengguna dengan *journey maps* dan pembuatan *sitemap*.

#### **3.3.1 *Customer Journey Maps***

*Customer Journey Map* menggambarkan skenario pengguna dalam melakukan interaksi dengan *website* yang didesain dengan ditampilkan melalui gambar urutan penggunaannya. Pada proses ini dapat mengetahui kebutuhan pengguna dan apa yang diharapkan pengguna dalam melakukan tugasnya.

#### **3.3.2 Kebutuhan Pengguna**

Kebutuhan pengguna mendeskripsikan lebih detail terkait kebutuhan pengguna terhadap *website*. Kebutuhan pengguna dibuat berdasarkan skenario dan alur pengguna dalam menggunakan *website* yang digambarkan pada *customer journey maps*.

#### **3.3.3 Pembuatan *Sitemap***

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *sitemap* atau daftar halaman *website* Sipeno dengan tujuan memudahkan pemahaman *website*. Selain itu, *sitemap* juga bertujuan menggambar denah dari menu dan sub menu pada *website* sebelum dilakukan perancangan desain.

### **3.4 Tahap *Product Design Solutions***

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain dimulai dengan tiga tahapan yaitu storyboard, *wireframe*, dan *prototype* dengan berdasarkan pada hasil wawancara kepada pihak instansi dan kuesioner yang telah dibagikan.

### 3.4.1 *Storyboard*

Pada tahap ini dilakukan penggambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun dengan berurutan dilengkapi dengan penjelasan alur skenario yang mengikuti gambaran yang telah dibuat sebelumnya pada *sitemap*.

### 3.4.2 *Wireframe dan Screenflow*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan awal desain *website* dalam penataan item dan *layout* sebelum pembuatan desain. Hal ini dilakukan agar *prototyping* dapat dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Screenflow* menunjukkan bagaimana alur perpindahan halaman pada *website*. Perancangan desain antarmuka diperuntukkan tampilan *front-end* bagi pengunjung *website* dan *back-end* bagi Admin.

### 3.4.3 *Prototype*

Tahap ini merupakan rancangan *real* atau nyata dari produk yang dibentuk dalam *prototype* dari *storyboard* yang dibuat sebelumnya. *Prototype* mensimulasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk yang dibuat yang memungkinkan untuk memvalidasi kepada calon pengguna. Alat atau *tools* yang digunakan dalam pembuatan *prototype* adalah *Figma*.

### 3.5 Tahap *Evaluate Design Against Requirement*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi kembali terhadap hasil rancangan rekomendasi desain. Teknik evaluasi untuk mengetahui tingkat kesesuaian UI *website* dilakukan penyebaran kuesioner SUS sehingga dapat mengetahui perubahan pada *user experience*. Perubahan seperti mudah mendapatkan informasi dan tujuan dari penggunaan *website*. Selain itu, dilakukan pengujian pengguna dengan memberikan beberapa tugas untuk dipraktikkan dalam *prototype*. Tingkat keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas akan memberikan hasil terhadap rancangan desain yang sudah dibuat.

### **3.6 Tahap *Design Solutions Meets User Requirements***

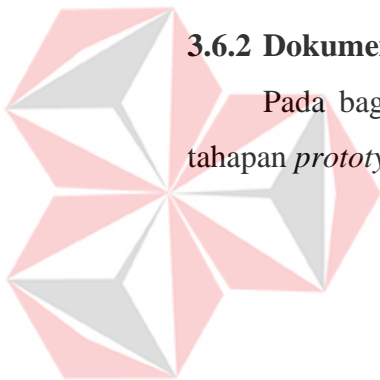
Tahap terakhir yaitu proses menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan. Kemudian hasil dilakukan dokumentasi yang sesuai dalam bentuk laporan akhir.

#### **3.6.1 Dokumentasi Hasil Evaluasi**

Pada proses ini berisi hasil akhir evaluasi yang telah didapatkan penulis dengan kuesioner yang telah diberikan serta hasil pengujian pengguna dalam penyelesaian *task*. Hasil kuesioner dan pengujian tersebut yang akan didokumentasikan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat evaluasi yang didapatkan. Evaluasi akhir dilakukan dengan kuesioner yang sama dengan evaluasi awal yaitu menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

#### **3.6.2 Dokumentasi UI/UX**

Pada bagian ini melakukan dokumentasi perancangan desain berdasarkan tahapan *prototype* dari awal hingga akhir dengan bentuk laporan.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tahap *Plan The Human Centered Process*

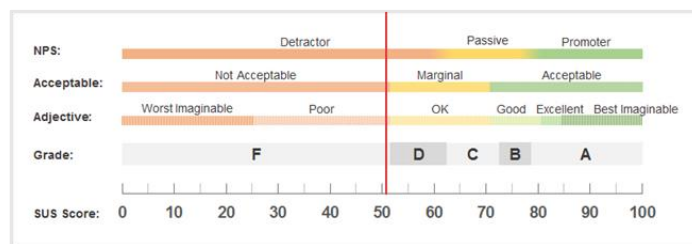
Dilakukan wawancara dan observasi kepada pihak UPT BLK Tuban. Hasil wawancara awal ke pihak instansi dapat dilihat pada Lampiran 2. Dari hasil wawancara diketahui permasalahan pada penggunaan Sipeno yaitu tidak terpenuhinya tujuan dari *website*. Sipeno dibentuk sebagai portal pendaftaran *online* bagi calon peserta. Namun, dalam implementasinya lebih banyak calon peserta yang mendaftar langsung ke kantor. Menurut pihak instansi hal ini terjadi karena calon peserta tidak memahami alur pendaftaran melalui *website* dan tidak menemukan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, tampilan *website* yang kurang menarik dan sederhana membuat mereka kebingungan. Permasalahan ini menyebabkan para pendaftar memilih untuk langsung datang ke kantor.

##### 4.1.1 Hasil Evaluasi Awal Kuesioner SUS

Penyebaran kuesioner SUS untuk mengetahui tingkat *usability* dan penilaian tampilan pada *website*. Penyebaran kuesioner SUS juga dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi awal penilaian *website*. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan dengan dengan jawaban skala 1 sampai 5 yaitu sangat tidak setuju hingga sangat setuju dengan tambahan 2 pertanyaan terkait saran desain dan fitur. Penyebaran kuesioner menggunakan *Google Form* dengan 30 responden. Berikut karakteristik responden penyebaran kuesioner :

1. Jumlah responden : 30 orang
2. Usia : 17 – 35 Tahun
3. Jenis Kelamin : 8 laki-laki dan 22 perempuan
4. Latar Belakang Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Wiraswasta, *Freelancer*, F&B, *Fresh Graduate*, Ibu Rumah Tangga, dan *Job Seeker*.

Hasil perhitungan evaluasi awal dengan kuesioner SUS mendapatkan skor 51 dengan rating OK, tingkat *acceptable* yaitu *marginal*, dan *grade scale* D dapat dilihat pada Gambar 4.1. Hal tersebut menunjukkan kelayakan *website* masih dapat diterima namun pada tingkatan yang rendah.



Gambar 4.1 Skor Kuesioner SUS Awal

## 4.2 Tahap *Understand and Specify Context of Use*

Tahapan ini dilakukan identifikasi pengguna produk. Identifikasi berisikan tujuan dan kondisi pengguna menggunakan produk. Dalam memahami pengguna dilakukan wawancara.

### 4.2.1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan kepada 2 siswa pelatihan dan 3 masyarakat umum sebagai calon peserta dapat dilihat pada Lampiran 3. Wawancara dilakukan untuk memahami permasalahan dan penyelesaian masalah dari segi pengguna. Dari hasil wawancara pada 5 responden penulis menemukan permasalahan yang dialami responden saat menggunakan *website*. Permasalahan tersebut seperti kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Responden sebagai pengguna menginginkan adanya informasi terkait alur pendaftaran dan detail pelatihan. Permasalahan lain, pengguna merasa tata letak dan alur halaman pada *website* membingungkan dengan isian formulir pendaftaran yang dirasa terlalu lama karena harus mengetik isian secara manual. Selain itu, pengguna juga kesulitan dalam menemukan kontak instansi pada *website*.

### 4.2.2 Hasil Identifikasi Permasalahan

Tahap ini menghasilkan identifikasi *user context* yang terlibat. Identifikasi ini menjelaskan permasalahan yang dialami oleh pengguna dan diberikan solusi. Selain itu, dibahas lebih detail mengapa para Calon Peserta lebih memilih untuk mendaftar secara langsung. Terdapat dua pengguna yaitu Admin dan Calon Peserta. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner didapatkan permasalahan yang dialami pengguna saat melakukan tugas atau selama menggunakan *website*. Permasalahan ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Identifikasi Permasalahan

Kode	Permasalahan
M1	Informasi pada <i>website</i> kurang informatif, hanya sebatas untuk pendaftaran
M2	Tidak terdapat informasi panduan pendaftaran, detail pelatihan, dan profil instansi
M3	Tidak terdapat konten menarik seperti cerita alumni sehingga merasa kurang tertarik
M4	Tata letak halaman dan penempatan menu yang kurang rapi dan menarik dengan tampilan yang kurang menarik
M5	Pengisian formulir pendaftaran kurang efektif karena harus mengisi dengan mengetik manual per isian formulir
M6	Tidak ada fitur untuk mengedit berkas bila ada kesalahan
M7	Merasa kurang yakin dan membutuhkan bantuan orang lain untuk yakin dalam penggunaan <i>website</i>

### 4.2.3 User Persona

Setelah mengetahui permasalahan yang dialami para pengguna, kemudian dilakukan pembuatan *user persona* untuk memahami lebih dalam karakteristik dan kebutuhan pengguna. *User Persona* menggambarkan karakteristik dari pengguna dengan berdasarkan hasil wawancara. Dalam *User Persona* ini peneliti menggambarkan tujuan, kebutuhan, dan minat pengguna dalam aplikasi yang akan dirancang.

Tabel 4.2 *User Persona* Calon Peserta

User 1	
<b>Demographics</b>	<b>Goals</b>
Nama : Yunita Nur Rochmawati	Mendaftar suatu pelatihan atau kelas untuk menambah keterampilan dan sertifikat.
Usia : 21 tahun	
Pekerjaan : <i>Job-seeker/Fresh Graduate</i>	
Kota : Tuban	
<b>User Needs</b>	
Informasi terkait program pelatihan seperti durasi, silabus, ulasan. Alur pendaftaran yang ringkas dan tampilan dan tata letak <i>website</i> yang lebih menarik.	
<b>Frustrations</b>	<b>Motivations</b>
Tidak adanya informasi yang dibutuhkan, alur pendaftaran kurang jelas, pengisian form pendaftaran yang dirasa tidak efektif, membutuhkan info kontak jika mengalami kesulitan.	Diberikan informasi yang lengkap pada <i>website</i> dengan tampilan yang menarik dan informatif. Memberikan alur pendaftaran yang jelas.
<b>Impacts</b>	
Merupakan <i>job-seeker</i> dan <i>fresh graduate</i> yang sedang mengembangkan keterampilan dan menambah wawasan dengan mengikuti pelatihan atau kelas yang bersertifikat. Informasi pelatihan dan kelas yang diberikan sangat berpengaruh pada keputusan untuk mengikuti kelas, juga testimoni dari kelas tersebut.	

*User 1* pada Tabel 4.2 merupakan Calon Peserta yang memiliki keinginan *website* untuk dibuat lebih menarik dengan menambahkan banyak isi dan informasi.

Untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan mendapatkan informasi, *website* dibuat lebih modern dan informatif dan ramah pengguna.

Tabel 4.3 *User Persona Admin*

<i>User 2</i>	
<b>Demographics</b>	<b>Goals</b>
Nama : Danti Nurita	Mengelola <i>website</i> dan data dari pendaftar serta siswa yang telah diterima. Tidak banyak pendaftar yang kesulitan mendaftar secara <i>online</i> . Memberikan pengumuman dan informasi terkait pelatihan.
Usia : 36 tahun	
Pekerjaan : PNS	
Kota : Tuban	
<b>User Needs</b>	
<i>Dashboard</i> data yang lebih jelas, untuk memperlihatkan jumlah pendaftar dan detail terkait pelatihan kelas. <i>Website</i> dapat menghubungkan petugas dengan pengunjung/calon peserta/ siswa. Terdapat fitur <i>login</i> bagi siswa yang dapat memudahkan penyimpanan sertifikat dan data per siswa. Fitur untuk memberikan detail pelatihan dan penyebaran informasi.	
<b>Frustrations</b>	<b>Motivations</b>
<i>Website</i> kurang informatif dan interaktif, tampilan kurang modern dan terlalu sederhana.	<i>Website</i> informatif dan sebagai layanan <i>online</i> dengan tampilan yang menarik. Diberikan fitur <i>helpdesk</i> untuk membentuk interaksi kepada Calon Peserta.
<i>Website</i> masih belum membantu dalam pendaftaran <i>online</i> , pengisian <i>form</i> pendaftaran yang dirasa kurang efektif karena harus mengisi satu persatu.	
<b>Impacts</b>	
Merupakan petugas yang bertanggung jawab pada pendaftaran dan pelatihan siswa pada kelas <i>Office</i> . Memiliki tugas untuk melakukan penyebaran informasi dan layanan kepada masyarakat terkait UPT BLK Tuban.	

*User 2* pada Tabel 4.3 merupakan Admin yang bertanggung jawab dalam mengelola *website*. Admin yang juga petugas pendaftaran memiliki keinginan agar diberikan informasi yang lengkap, dan tampilan pada *website* Sipeno pada pengguna maupun tampilan pada Admin agar dibuat lebih menarik dan modern dengan fitur-fitur yang mendukung sehingga dapat mudah digunakan oleh pengguna.

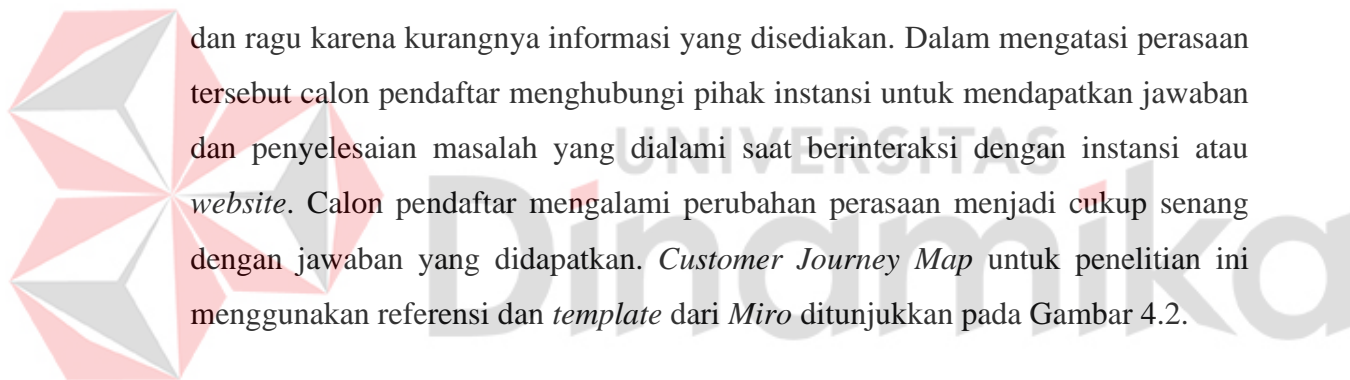
### 4.3 Tahap Specify User and Organizational Requirement

Tahapan ini berisikan identifikasi pengguna untuk mengetahui permasalahan kebutuhan pengguna dengan *customer journey maps* yang dihasilkan berdasarkan hasil wawancara. Kemudian, penulis dapat memetakan kebutuhan pengguna terhadap *website*.

### 4.3.1 *Customer Journey Maps*

Pembuatan *Customer Journey Map* (CJM) sebagai visualisasi yang menggambarkan perjalanan dari seorang pelanggan dalam penelitian ini calon pendaftar dari awal sampai akhir dalam interaksi dengan instansi atau produk. CJM digunakan dalam memahami bagaimana calon pendaftar berinteraksi dengan instansi atau produk dan mengidentifikasi masalah atau kesempatan untuk melakukan peningkatan layanan.

CJM dimulai dari calon pendaftar yang ingin mengembangkan keterampilannya secara gratis dan bersertifikat. Calon pendaftar menemukan informasi terkait pelatihan atau kelas yang dapat diikuti melalui media sosial *Instagram*. Calon pendaftar kemudian memutuskan untuk mendaftar pelatihan di UPT BLK Tuban dengan mencoba melakukan pendaftaran melalui *website*. Namun, saat mendaftar melalui *website* calon pendaftar mengalami kebingungan dan ragu karena kurangnya informasi yang disediakan. Dalam mengatasi perasaan tersebut calon pendaftar menghubungi pihak instansi untuk mendapatkan jawaban dan penyelesaian masalah yang dialami saat berinteraksi dengan instansi atau *website*. Calon pendaftar mengalami perubahan perasaan menjadi cukup senang dengan jawaban yang didapatkan. *Customer Journey Map* untuk penelitian ini menggunakan referensi dan *template* dari *Miro* ditunjukkan pada Gambar 4.2.





Phase of journey	Awareness	Research	Consideration	Exploring	Select	Support	
<b>Actions</b> What does the customer do?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posisi kerja yang ingin dilamar membutuhkan kemampuan dan pengetahuan tambahan.</li> <li>Melihat kesempatan kerja dengan sertifikasi dari kelas atau pelatihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari tahu dan mengumpulkan informasi pelatihan dan kelas yang sesuai dengan minat.</li> <li>Melihat platform dan media sosial penyedia pelatihan</li> </ul>	Memutuskan akan mengikuti pelatihan di UPT BLK Tuban.	Menjelajahi intasgram dan menemukan website	Melakukan pendaftaran pada pelatihan dengan periode yang ada	Mengisi formulir pendaftaran pada website	Menghubungi pihak instansi untuk menyampaikan masalah atau kesulitan.
<b>Customer Thought</b> What is the customer thinking?	Ingin mencari tahu informasi pelatihan dan kelas dengan sertifikasi	Adakah pelatihan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan materi yang disediakan	Ada pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan saya dan juga tanpa biaya	Ingin melakukan pendaftaran, bagaimana alur pendaftarannya? Materi apa saja yang ada pada pelatihan ini.	Bisa mendaftar sendiri melalui website	Apa sudah benar dengan mengisi formulir saja?	Ingin mendapatkan jawaban dan penyelesaian dari masalah yang dialami saat mendaftar maupun mencari informasi
<b>Touchpoint</b> What part of the service do they interact with?	Mulut ke mulut	Instagram	Instagram	Instagram Website	Website	Instagram Tatap muka	
<b>Customer Feeling</b> What is the customer feeling?	Senang dan antusias	Senang dan antusias	Biasa dan antusias	Kebingungan	Kebingungan dan ragu	Cukup Senang	
<b>Expectations</b> What they expect?	Menemukan informasi pelatihan yang memberikan sertifikat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan informasi penyedia dan pelatihan yang memenuhi kebutuhan.</li> <li>Untuk mengetahui pilihan pelatihan yang paling tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah menemukan dan memutuskan untuk mendaftar pelatihan yang sesuai.</li> <li>Mendapatkan informasi tentang UPT BLK Tuban dan pelatihan sertifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk menemukan semua informasi yang dibutuhkan seperti bagaimana alur pendaftaran.</li> <li>Mendapatkan informasi lebih lengkap pada website terkait pelatihan, jadwal pendaftaran.</li> <li>Website akan memiliki tampilan yang menarik dan informatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat melakukan pendaftaran sendiri.</li> <li>Untuk mengisi formulir dengan lebih cepat karena dilakukan sendiri.</li> <li>Dapat melakukan perubahan data sendiri</li> <li>Ingin mendapatkan pengumuman selanjutnya setelah pendaftaran melalui website saja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan jawaban dengan baik dan cepat untuk menyelesaikan permasalahan atau keluhan.</li> </ul>	
<b>Opportunities</b>	Menyediakan website dengan informasi yang lengkap untuk menarik pada pendaftar	Menyediakan website dengan informasi lengkap terkait pelatihan yang ada seperti silabus, pengajar, durasi, dan penilaian lulusan.	Menyediakan website dengan layanan pada pendaftar, agar dapat melakukan interaksi antar pendaftar dan pihak instansi	Menyediakan website dengan penyimpanan data pendaftar atau siswa untuk memberikan kegiatan lebih lanjut.			

Gambar 4.2 Customer Journey Map

### 4.3.2 Kebutuhan Pengguna

Dari alur dan skenario yang telah dipaparkan dari *customer journey maps*, kemudian dilakukan identifikasi pengguna untuk pemberian solusi permasalahan. Kebutuhan pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.4 berisikan identifikasi kebutuhan pengguna yaitu calon peserta pelatihan untuk fitur dan menu pada *website* Sipeno sebagai solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya.

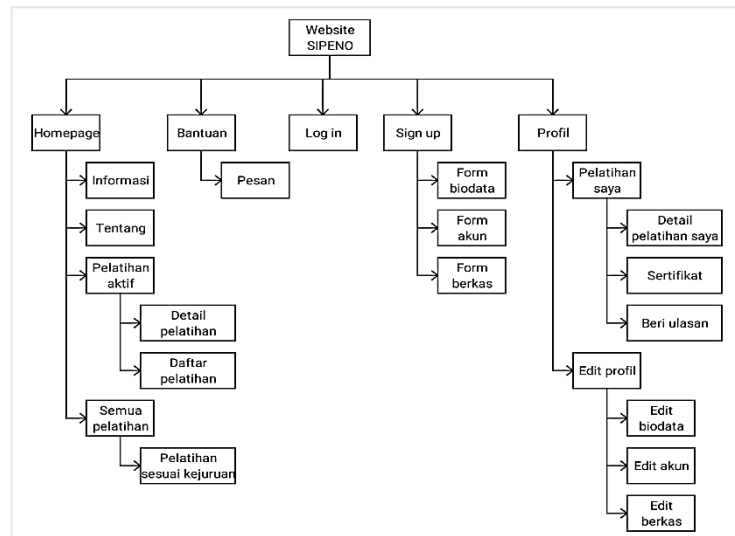
Tabel 4.4 Kebutuhan Pengguna

Kode	Kebutuhan	Deskripsi
K01	Homepage menarik dan informatif	Digunakan sebagai halaman awal saat pengguna mengakses web dengan informasi menarik seperti cerita alumni, <i>value</i> instansi, dan beberapa foto kegiatan. Pengguna dapat mendaftar pelatihan yang dipilih.
K02	Fitur pendaftaran akun	Digunakan untuk membantu pengguna dalam melakukan pendaftaran pelatihan dengan memasukkan data diri dan persyaratan untuk melakukan pendaftaran pelatihan. Pendaftaran dilakukan hingga daftar ulang pelatihan.
K03	Fitur pendaftaran pelatihan	Digunakan untuk melakukan pendaftaran pelatihan yang diinginkan.
K04	Fitur <i>live chat</i>	Digunakan untuk memudahkan pengguna yaitu Calon Peserta dalam menghubungi pihak instansi jika menemui kesulitan.
K05	Halaman detail pelatihan	Digunakan untuk melihat informasi lengkap mengenai pelatihan seperti deskripsi singkat, persyaratan, jadwal mulai pelatihan, kompetensi pelatihan, instruktur pelatihan, dan ulasan dari alumni yang telah lulus pelatihan.
K06	Halaman pelatihan saya	Digunakan dalam melihat informasi terkait riwayat pelatihan seperti pelatihan yang telah diikuti atau pelatihan yang berhasil terdaftar. Halaman ini akan berisikan informasi lebih detail seperti melihat sertifikat untuk pelatihan yang telah lulus, dan jadwal selanjutnya untuk pendaftaran selanjutnya.
K07	Halaman edit data profil, data akun, dan berkas	Digunakan dalam melakukan perubahan data diri bila diperlukan seperti data profil, data akun, dan data berkas-berkas yang diperlukan
K08	Halaman informasi pendaftaran	Digunakan dalam memberikan informasi terkait alur pendaftaran pelatihan melalui web secara singkat.
K09	Fitur ulasan	Digunakan untuk peserta pelatihan yang telah lulus untuk memberikan ulasan pelatihan.

### 4.3.3 Pembuatan Sitemap

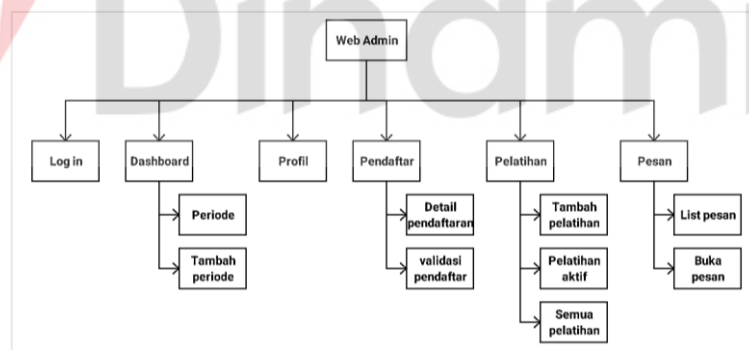
Setelah mengetahui kebutuhan pengguna terhadap *website* Penulis melakukan pemetaan dasar untuk merancang desain dengan *sitemap*. Denah dipetakan dengan memunculkan halaman dan sub-halaman yang akan ada pada *web* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Halaman dan sub-halaman dibentuk dengan bagan *sitemap* agar memudahkan pemahaman tata halaman *website*.

*Sitemap* terdiri dari dua bagian yaitu *sitemap* untuk tampilan pengunjung dan *sitemap* untuk tampilan Admin.



Gambar 4.3 *Sitemap* Calon Peserta

*Sitemap* Calon Peserta atau pengunjung berisikan halaman dan sub halaman dengan alur utama yaitu pendaftaran. Calon Peserta akan mendapatkan informasi pendaftaran dan informasi singkat instansi, melakukan pendaftaran akun, pendaftaran pelatihan, dan melihat riwayat pelatihan.



Gambar 4.4 *Sitemap* Admin

*Sitemap* Admin berisikan halaman dan sub halaman dengan pembahasan utama pada pengolahan data pendaftar, pelatihan yang aktif, dan pesan masuk dari *web*.

#### 4.4 Tahap *Product Design Solutions*

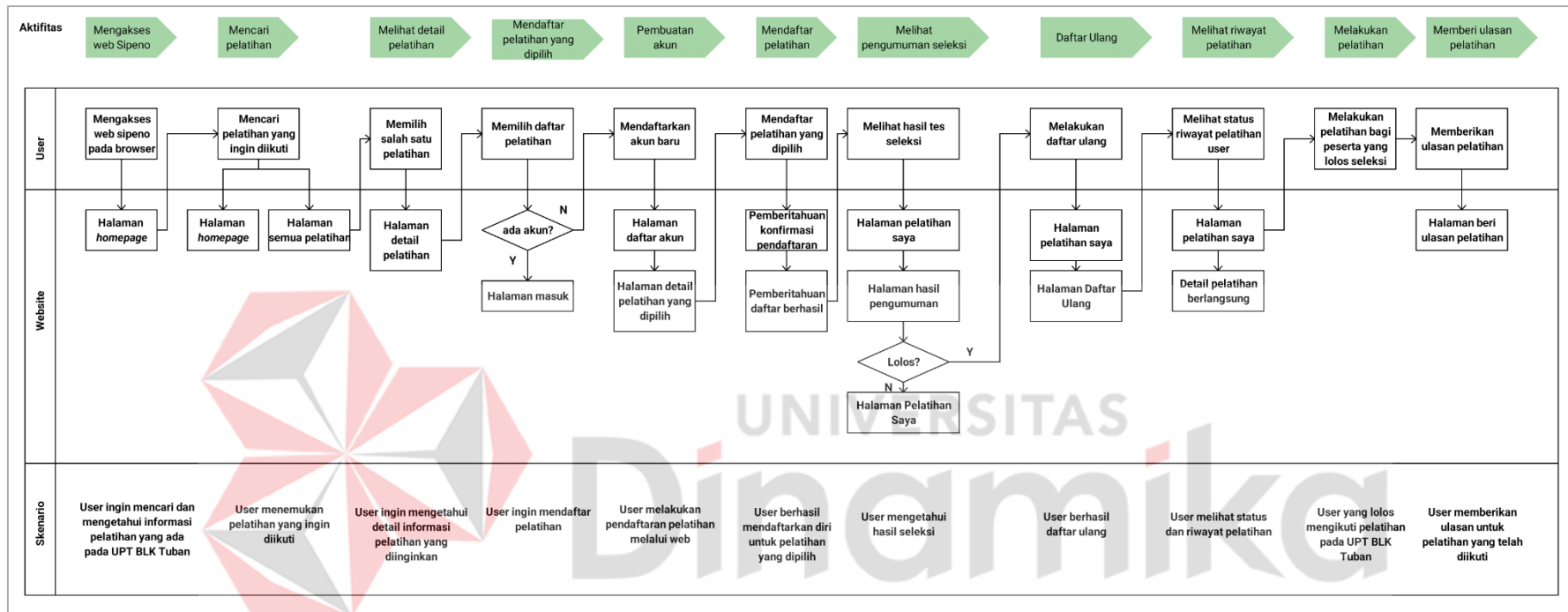
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, kemudian dilakukan tahapan perancangan desain *website*. Perancangan desain dimulai dengan tiga tahapan yaitu

*storyboard*, *wireframe*, dan *prototype* dengan berdasarkan pada hasil wawancara dan kuesioner yang telah dibagikan.

#### 4.4.1 *Storyboard*

*Storyboard* menggambarkan awal halaman yang akan disusun dengan alur yang disesuaikan dengan aktivitas pengguna, halaman yang akan ditampilkan saat dilakukan aktivitas, dan skenario pengguna. *Storyboard* mengikuti gambaran halaman yang telah dibuat sebelumnya pada *sitemap*. Pada *storyboard* alur pengguna dimulai dengan mengakses *web* Sipeno untuk melakukan pendaftaran pelatihan sampai dengan memberikan ulasan terhadap pelatihan yang selesai diikuti.

Alur pengguna pada *storyboard* penelitian ini dimulai dengan pengguna mengakses *website* kemudian ditampilkan *homepage* sebagai halaman awal. Pada halaman tersebut pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan. Kemudian, pengguna mencari pelatihan yang ingin diikuti yang dapat ditemukan pada halaman *homepage* atau halaman semua pelatihan. Pengguna yang telah menentukan pelatihan yang ingin diikuti kemudian melakukan pendaftaran pada pelatihan tersebut. Jika pengguna sudah memiliki akun maka pengguna dapat langsung mendaftar pelatihan, namun jika belum pengguna akan diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu. Setelah berhasil mendaftar pada pelatihan yang dipilih pengguna mendapatkan informasi alur aktivitas berikutnya yaitu tes seleksi, pengumuman tes, dan melakukan daftar ulang. *Storyboard* pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.



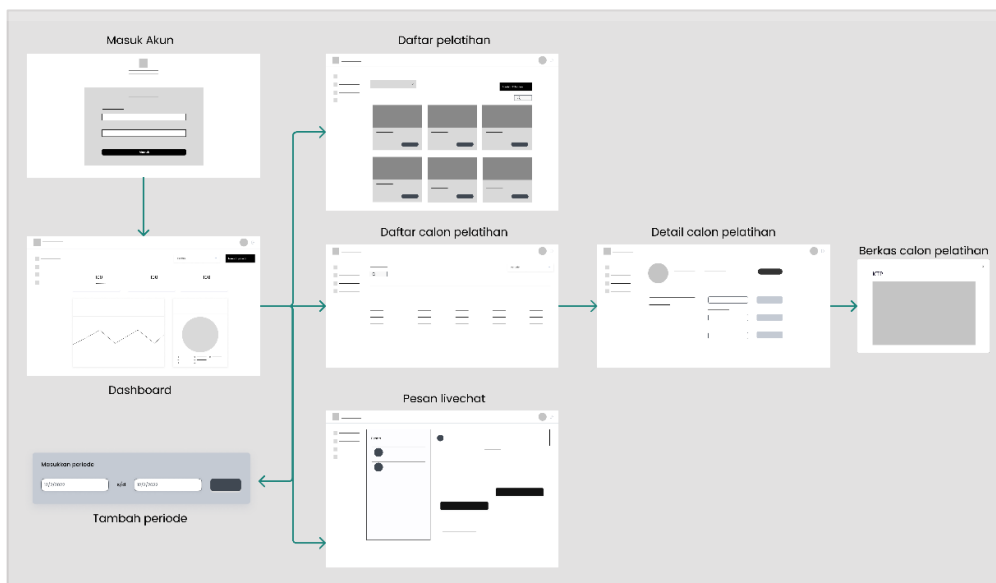
Gambar 4.5 Storyboard

#### 4.4.2 Wireframe dan Screenflow

*Wireframe* dilakukan pembuatan rancangan awal desain dan penataan item. Rancangan *wireframe* secara lebih detail terdapat pada lampiran. *Screenflow* menunjukkan bagaimana alur perpindahan halaman-halaman penting pada *website* dari *wireframe* yang telah dibuat. *Wireframe* dan *Screenflow* pada *website* Sipeno untuk tampilan pengunjung (calon peserta) menunjukkan alur pendaftaran hingga riwayat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.6. *Wireframe* lainnya dapat dilihat pada Lampiran 5.



Gambar 4.6 Wireframe dan Screenflow Calon Peserta



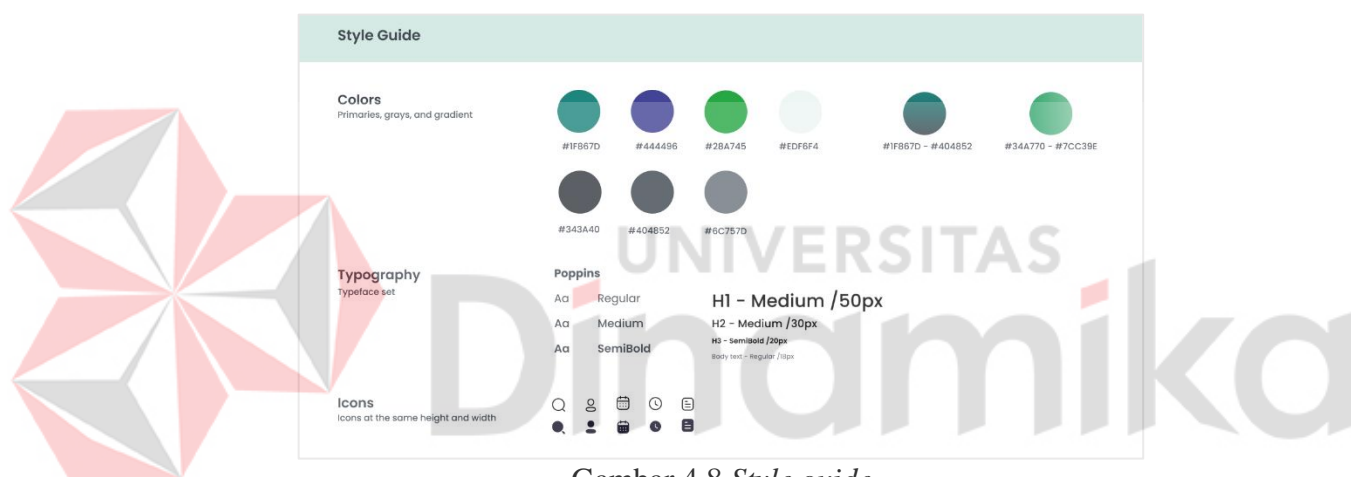
Gambar 4.7 Wireframe dan Screenflow Admin

*Wireframe* dan *Screenflow* pada *website* Sipeno untuk tampilan Admin pada Gambar 4.7 menunjukkan alur halaman pengelolaan Admin. Pengelolaan yang dibahas yaitu pada daftar pelatihan, daftar pendaftar, dan pesan bantuan yang masuk. *Wireframe* tampilan Admin lainnya dapat dilihat pada Lampiran 6.

#### 4.4.3 *Prototype*

Tahap ini merupakan rancangan dari produk yang dibentuk dalam *prototype* dari *storyboard* yang dibuat sebelumnya. *Prototype* mensimulasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk yang dibuat. Alat atau *tools* yang digunakan dalam pembuatan *prototype* adalah *Figma*.

##### 1. *Style Guide*



Gambar 4.8 *Style guide*

*Style guide* digunakan sebagai pedoman aturan dan desain komponen maupun keseluruhan UI. *Style guide* pada perancangan UI berisikan warna, *typography*, dan *icons*. Warna utama yang digunakan adalah hijau diambil dari warna dasar *website* yang sudah ada dengan perubahan dari hijau muda ke hijau tua. Pemilihan warna hijau tua untuk memberikan kontras mata dan mengurangi pencahayaan. Adapun pemakaian warna *gradient* dengan mencampurkan dua warna untuk menambahkan kesan modern pada *website*. *Style Guide* perancangan desain penelitian ini ditunjukkan Gambar 4.8.

##### 2. Hasil *Prototype High-Fidelity*

Tahap ini dilakukan pembuatan *prototype* yang merupakan hasil perancangan *high-fidelity*. *Prototype* dibuat dengan pedoman *style guide* dan menggunakan *Figma*. Desain *website* menggunakan *header* dengan menampilkan logo, menu

kejuruan *dropdown* menampilkan kejuruan yang tersedia, informasi pendaftaran, *about page*, dan tombol untuk masuk atau daftar akun. Selain itu, terdapat fitur *Live Chat* yang akan selalu tampil pada setiap halaman *website*. Pada *footer* diberikan informasi singkat seperti alamat, nomor telepon, media sosial, dan peta lokasi. Hasil desain *prototype* lainnya dapat dilihat pada Lampiran 7 untuk tampilan calon peserta dan Lampiran 8 untuk tampilan Admin.

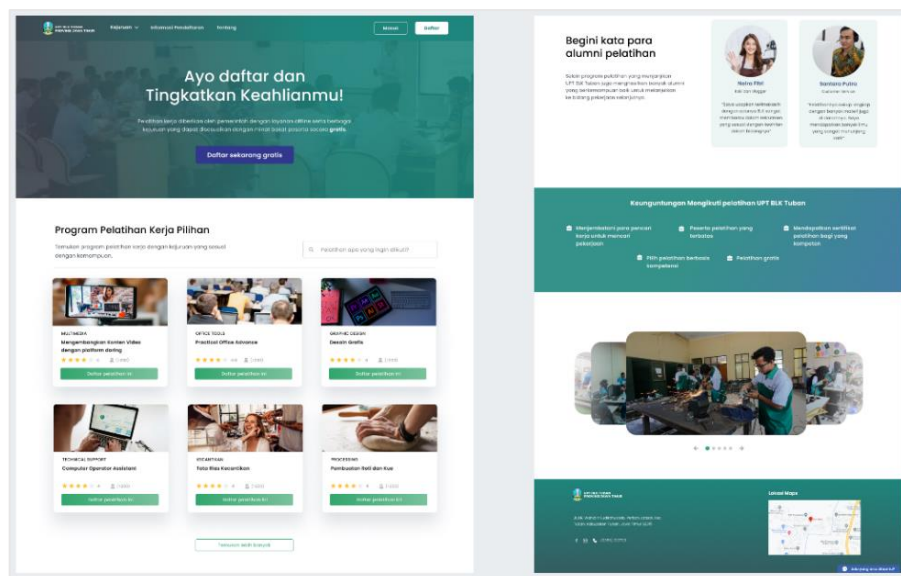
Prototipe yang dihasilkan merupakan pemberian solusi dalam permasalahan yang dialami dan kebutuhan pengguna. Dari hasil rancangan desain *website* dalam menjawab permasalahan dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Solusi

No.	Solusi	Kebutuhan	Masalah	Gambar
1.	Menjadikan <i>website</i> informatif dengan memberikan informasi terkait dengan pelatihan yang ada, instansi, dan pendaftaran sampai pelatihan berlangsung.	K01, K05	M1	Gambar 4.9, Gambar 4.10
2.	Memberikan informasi terkait alur pendaftaran melalui <i>website</i> , dengan halaman informasi dan bagaimana alur pendaftaran.	K02, K08	M2	Gambar 4.11, Gambar 4.12
3.	Memberikan informasi lengkap terkait pelatihan dengan detail pelatihan sebelum melakukan pendaftaran.	K03, K06	M2	Gambar 4.10
4.	Memberikan informasi pada <i>website</i> terkait alumni pelatihan dengan fitur ulasan pada setiap pelatihan.	K05, K09	M3	Gambar 4.14
5.	Membuat halaman dengan tata letak yang sederhana, terorganisir, dan konsisten sehingga mudah digunakan. Dengan tampilan <i>website</i> menarik dengan menambahkan konten seperti gambar, dan informasi menarik. Memperbaiki komposisi warna agar lebih modern mengikuti tren desain saat ini.	Tampilan <i>website</i> sederhana dan menarik	M4	Hasil rancangan desain
6.	Membuat halaman pendaftaran menjadi efisien dengan memasukkan tempat, tanggal, lahir secara otomatis dan fitur pencarian untuk isian kota/kabupaten. Sehingga pendaftaran dapat dilakukan lebih cepat.	K02	M5	Gambar 4.12
7.	Membuat halaman edit dengan fitur edit profil, edit data akun, dan edit data berkas.	K07	M6	Gambar 4.13
8.	Memberikan fitur bantuan untuk menghubungi langsung pihak instansi.	K04	M7	Gambar 4.15



a. *Homepage*



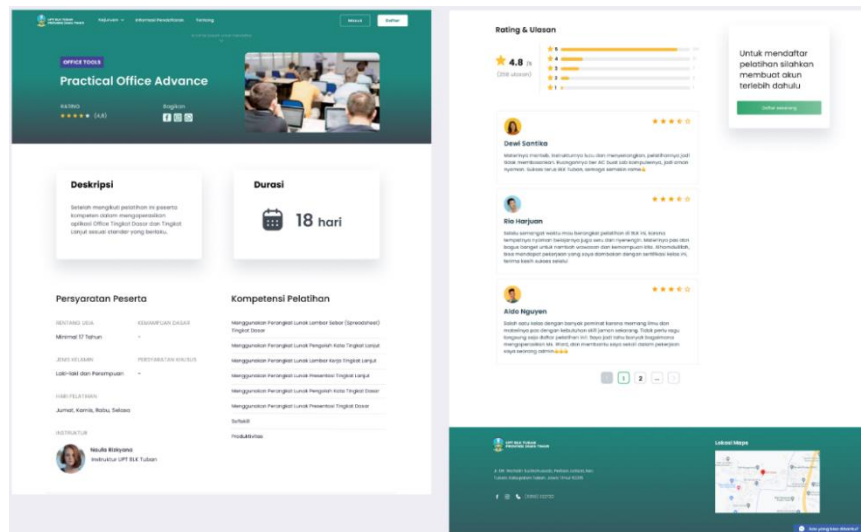
Gambar 4.9 Desain *Homepage*

*Homepage* merupakan halaman yang akan menjadi awal tempat pengunjung melihat *website*. Pada *homepage* ditunjukkan Gambar 4.9 memiliki elemen CTA (*call to action*) pada button “Daftar sekarang gratis” untuk menarik para pengguna melakukan tindakan pada *website* yaitu melakukan pendaftaran. Diberikan daftar pilihan pelatihan yang tersedia untuk dilakukan pendaftaran, cerita alumni, informasi singkat *value* yang ada pada UPT BLK Tuban, dan foto kegiatan pada saat pelatihan dengan *image slider*. Pelatihan yang aktif masing-masing dikelompokkan ke dalam *card* dengan informasi gambar, kejuruan, nama pelatihan, *rating*, jumlah alumni, dan *button* “Daftar pelatihan ini”. *Button* tersebut akan mengarahkan pengguna ke halaman detail pelatihan.

b. Halaman Detail Pelatihan

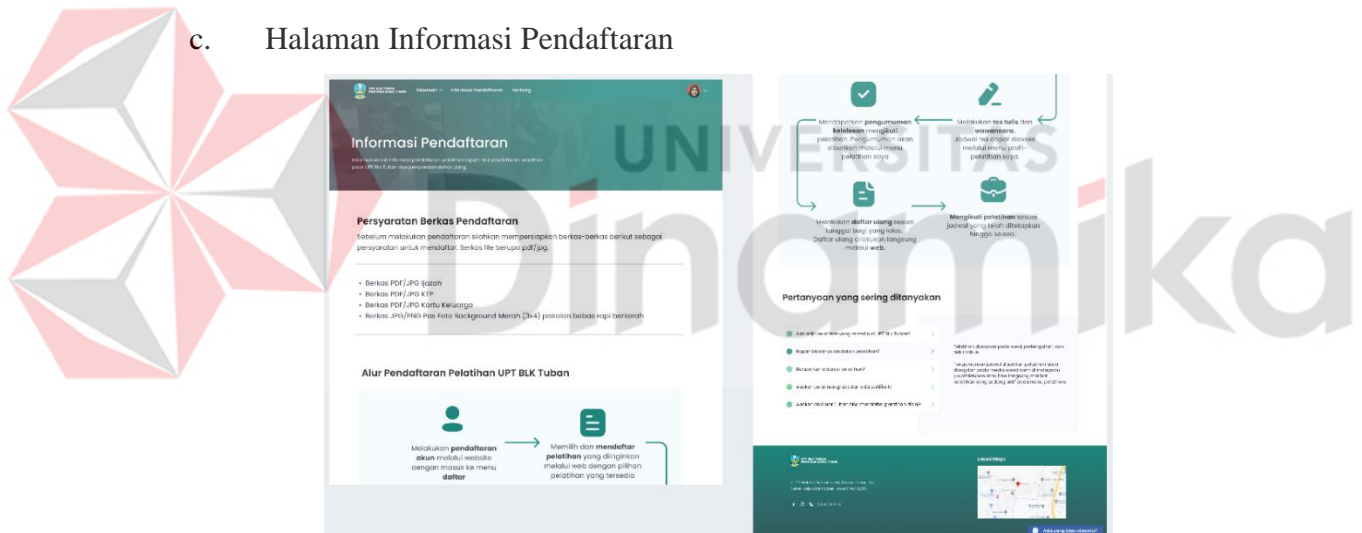
Halaman detail pelatihan akan tampil jika pengguna mengklik salah satu *card* pelatihan. Pada halaman ini berisikan informasi penting terkait pelatihan yang ingin diikuti. Pada bagian atas di bawah header terdapat *shortcut* untuk langsung *scroll* ke *card* untuk mendaftar pelatihan. Kemudian pengguna dapat langsung melihat *rating* pelatihan dan *icon* beberapa media sosial untuk menarik pengguna melakukan tindakan membagikan pelatihan. Diberikan pula informasi *rating* dan ulasan para alumni pelatihan. Jika pengguna ingin mendaftar pelatihan maka pengguna dapat mengklik *button* “Daftar sekarang”. Jika pengguna telah masuk ke akun maka akan langsung diberikan *pop up* konfirmasi pendaftaran, bila belum

mendaftar akan diarahkan untuk mendaftar terlebih dahulu. Halaman detail pelatihan ditunjukkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Detail Pelatihan

### c. Halaman Informasi Pendaftaran



Gambar 4.11 Halaman Informasi Pendaftaran

Halaman informasi pendaftaran akan tampil saat pengguna mengklik menu informasi pendaftaran. Diberikan tiga informasi pada halaman ini, yaitu persyaratan berkas pendaftaran, alur pendaftaran melalui *web*, dan FAQ. Informasi tersebut akan ditampilkan dengan teks dan *icon* yang digunakan pada penjelasan alur dapat dilihat pada Gambar 4.11.

### d. Halaman Daftar Akun

Halaman daftar akun memiliki dua halaman dengan tiga *form* yang harus diisi. Pembagian menjadi dua halaman dilakukan agar pengguna tidak merasa ada terlalu banyak isian *form* dalam satu halaman. Pada formulir telah dihilangkan

untuk isian agama dan provinsi. Halaman pertama mengisikan biodata singkat pengguna untuk data akun profil singkat. Kemudian dilanjutkan dengan halaman kedua pengisian informasi akun seperti *email* dan kata sandi juga pengumpulan berkas persyaratan pendaftaran dengan maksimal ukuran *file* yang ditunjukkan oleh Gambar 4.12. Hasil desain daftar akun halaman pertama dapat dilihat pada Lampiran 7.

Gambar 4.12 Desain Daftar Akun Halaman Kedua

#### e. Halaman Edit Profil

Halaman edit profil berisikan *field* untuk mengedit data profil, seperti nama, NIK, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, dan lain-lain. Terdapat menu edit data akun dan edit berkas yang memiliki fungsi masing-masing untuk melakukan perubahan data akun dan melakukan perubahan data berkas untuk pendaftaran. Data berkas terdapat *button* 'lihat file' untuk melihat berkas dan akan muncul *pop up* yang menampilkan *file* dan *button* 'ubah file' untuk mengubah *file*. Desain halaman edit profil, edit akun, dan edit berkas dapat dilihat pada Lampiran 7.

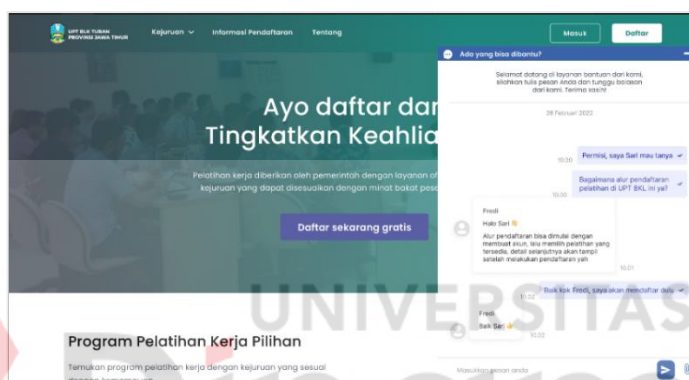
#### f. Halaman Riwayat Pelatihan

Halaman riwayat pelatihan akan tampil jika pengguna sudah masuk ke akun, lalu masuk ke menu profil. Pada halaman ini pengguna akan melihat daftar pelatihan yang diikuti dengan dikelompokkan dalam *card*. *Card* tersebut menunjukkan informasi terkait tanggal penting, dan status dari pelatihan. Jika pengguna mengklik salah satu *card* pelatihan akan muncul detail dari informasi status pelatihan. Halaman riwayat pelatihan berada pada menu profil. Pengguna akan melakukan alur proses pendaftaran berikutnya pada menu ini. Melihat

pengumuman seleksi hingga daftar ulang. Sehingga pendaftaran pelatihan dapat lebih cepat dan efisien dengan dilakukan secara *online*. Untuk tampilan riwayat pelatihan dan halaman informasi status pelatihan seperti pengumuman seleksi dan halaman daftar ulang dapat dilihat pada Lampiran 7.

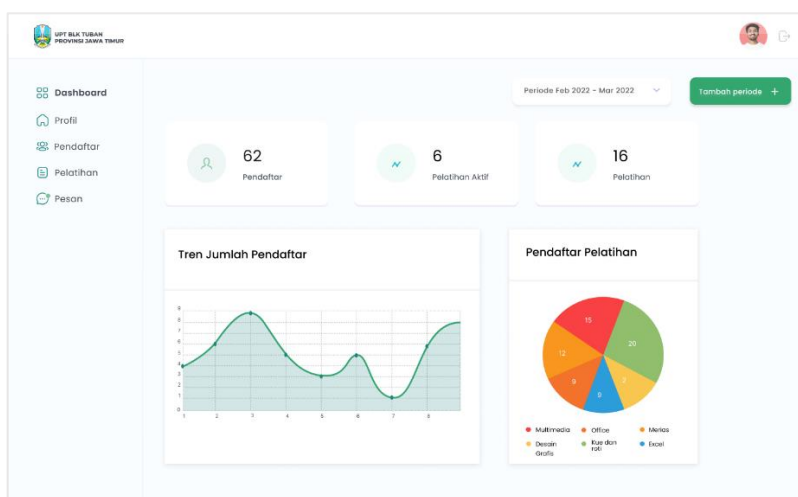
g. Tampilan *Live Chat*

Tampilan *Live Chat* ditunjukkan pada Gambar 4.14 digunakan pengguna untuk menghubungi pihak instansi secara langsung. *Live Chat* akan tampil seperti *chatbox* pada pojok kanan bawah *website*. Pada *Live Chat* dapat melihat waktu pesan terkirim dan tanda pesan sudah terbaca atau belum. *Live Chat* menyediakan fitur untuk mengirim *file*.



Gambar 4.13 Desain *Live Chat*

h. Halaman *Dashboard Admin*

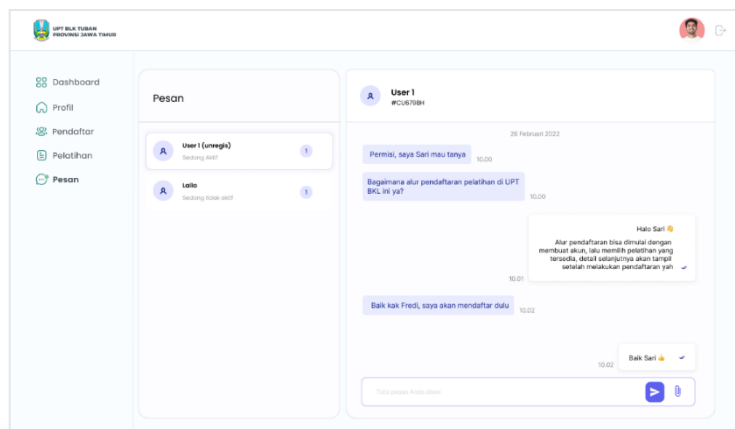


Gambar 4.14 Desain *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard Admin* menampilkan informasi terkait pendaftaran pada periode yang dipilih, pengguna dapat memilih periode dari *dropdown* periode, dan menambah periode dari *button* “Tambah periode”. *Dashboard Admin*

menampilkan jumlah pendaftar, jumlah pelatihan aktif, dan jumlah semua pelatihan. Juga terdapat grafik garis tren jumlah pendaftar, dan grafik lingkaran jumlah pendaftar setiap pelatihan. Desain *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.15.

#### i. Halaman Pesan Admin



Gambar 4.15 Desain Pesan Admin

Halaman pesan Admin ditunjukkan pada Gambar 4.16 digunakan mengelola pesan yang masuk melalui *Live Chat*. Jika pengguna mengirim pesan saat belum masuk ke akun maka akan ditampilkan nama “User 1 (*unregis*)”. Pada pesan Admin dapat melihat *list* pesan masuk, waktu pesan terkirim dan tanda pesan terbaca, dengan fitur mengirim *file*.

### 4.5 Tahap *Evaluate Design Against Requirement*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi desain berdasarkan hasil *prototype* yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability* dan penilaian desain hasil *prototype*. Tahap ini melakukan dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi dengan *user testing* dengan *Useberry*, dan evaluasi *usability* dengan kuesioner SUS. Evaluasi dilakukan dengan iterasi sebanyak dua kali. Hasil evaluasi desain tampilan Admin bisa dilihat pada Lampiran 10. Berikut hasil evaluasi iterasi pertama dan iterasi kedua desain tampilan pengunjung atau Calon Peserta.

#### 1. Hasil Evaluasi Iterasi Pertama

##### a. *User testing* dengan *Useberry*

Pengujian atau evaluasi menggunakan *Useberry* dilakukan dengan melakukan 10 *task* yang diberikan dengan deskripsi dibuat untuk tampilan

pengunjung atau Calon Peserta. Pengujian dilakukan oleh 5 orang responden yang sama dengan tahap wawancara awal. Pengujian dengan memberikan *task* lalu pengguna akan menjalankan *prototype* untuk mengerjakan *task* tersebut.

Pengujian dengan *Useberry* dapat mengetahui keberhasilan para responden dalam mengerjakan tugas, mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan tugas. *Useberry* juga merekam aktifitas responden saat melakukan tugas. Hasil *user testing* dengan *Useberry* iterasi pertama dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Pengerjaan Tugas Iterasi 1

Kode Tugas	Tugas	Completed	Rate	Rata-rata waktu
T1	Melihat halaman "informasi pendaftaran"	5	100%	10,6 detik
T2	Melihat halaman "tentang" UPT BLK Tuban	5	100%	3,9 detik
T3	Menghubungi UPT BLK Tuban melalui web	5	100%	5 detik
T4	Buatlah akun baru	5	100%	1m 29,3 detik
T5	Mendaftar pelatihan "Practical Office Advance"	5	100%	33 detik
T6	Melihat detail pelatihan yang baru didaftar pada profil	5	100%	40,5 detik
T7	Melakukan Proses pendaftaran sampai dengan Daftar Ulang Pelatihan	5	100%	35,3 detik
T8	Melihat detail pelatihan berlangsung	5	100%	9,4 detik
T9	Melihat "hasil kompetensi dan sertifikat" pelatihan yang sudah lulus	5	100%	16 detik
T10	Memberikan review/ulasan pada pelatihan yang telah lulus	5	100%	20,4 detik

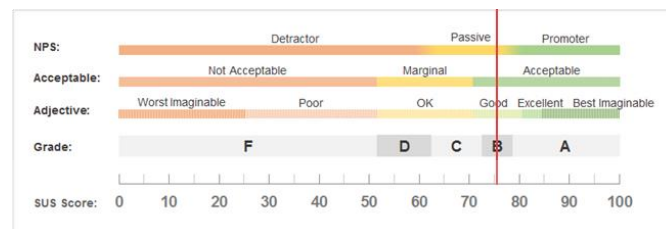
Dari hasil *user testing* kelima responden berhasil untuk menyelesaikan 10 *task* yang diberikan. Pada pengujian pengguna ini tidak ditentukan target penyelesaian waktu, namun pengujian dinilai dari keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Pengujian mendapatkan *rate* 100% dengan rata-rata keseluruhan waktu pengerjaan 9 menit 4,6 detik. Hasil tersebut menunjukkan waktu rata-rata dari seluruh pengujian bersama 5 responden yang digunakan sebagai pembandingan waktu untuk hasil *user testing* pada iterasi kedua.

#### b. Evaluasi dengan Kuesioner SUS

Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner SUS yang sama dengan evaluasi awal. Hasil kuesioner menunjukkan tingkat *usability* dari hasil desain *prototype* yang telah dibuat. Penyebaran kuesioner menggunakan *Google Form* dengan 30 responden yang diharuskan untuk melihat dan mencoba

dahulu hasil desain *prototype website* Sipeno tampilan pengunjung. Responden evaluasi dengan kuesioner memiliki karakteristik usia antara 17 dan 35 tahun dengan latar belakang pekerjaan pelajar, mahasiswa, wiraswasta, *freelancer*, karyawan, *fresh graduate*, ibu rumah tanggam dan *job seeker* yang sama dengan responden pada evaluasi awal.

Penyebaran kuesioner SUS untuk iterasi pertama mendapatkan rata-rata *score* sebanyak 76 dapat dilihat pada Gambar 4.17. Rata-rata SUS tersebut menunjukkan bahwa *rating website* yaitu *Good*, tingkat *acceptable* pada tingkatan diterima dengan grade scale B pada kelayakan *website* dapat diterima dengan tingkatan tinggi.



Gambar 4.16 Hasil Skor Kuesioner SUS 1

### c. Hasil Umpan Balik Responden

Hasil umpan balik responden diambil dari kritik dan saran saat melakukan pengujian dan kolom saran dari penyebaran kuesioner. Rata-rata jawaban wawancara dan kuesioner terkait tata letak, pemilihan warna, dan ukuran tulisan untuk penggunaan dan desain sudah baik. Berikut adalah saran dan kritik dari responden terhadap hasil desain *prototype website* Sipeno. Umpan balik yang diberikan akan menjadi dasar iterasi berikutnya (iterasi kedua).

Tabel 4.7 Hasil Umpan Balik Wawancara

No.	Saran dan Kritik
1	Bisa tambahkan alur pendaftaran dari <i>website</i> yang lebih jelas dan lebih detail lagi dengan video tutorial, halaman tentang ditambahkan profil singkat BLK
2	Menu bantuan bisa dibuat lebih besar agar lebih kelihatan dan menarik perhatian
3	Halaman daftar bisa dibuat satu halaman dengan langkah-langkah seperti itu
4	<i>Value</i> instansi di <i>home</i> dibuat berjejer dan lebih besar agar lebih menarik dan rapi
5	Bisa diberikan waktu buka pelayanan untuk fitur <i>live chat</i> -nya.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil saran dan kritik responden saat melakukan pengujian menggunakan *Useberry* pertama. Sedangkan, hasil saran dan kritik responden melalui penyebaran kuesioner SUS pertama dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Umpan Balik Kuesioner

No.	Saran dan Kritik
1	Logo BLK bisa diperbesar agar terlihat lebih jelas
2	Halaman buat akun ditaruh di tengah
3	Pada halaman tentang, dan <i>pop up</i> menu bisa diperkecil ukuran tulisannya ditata agar lebih nyaman dibaca dan <i>user</i> tidak perlu <i>scroll</i>
4	Foto petugas pada halaman tentang dapat dirapikan lagi atau diberi struktur organisasi
5	Tulisan pada <i>header</i> diperbesar

## 2. Hasil Evaluasi Iterasi Kedua

Iterasi merupakan salah satu tahapan yang dilalui dalam rangkaian metode *User Centered Design*. Iterasi kedua dilakukan untuk memperbaiki desain iterasi pertama berdasarkan umpan balik yang diterima dengan begitu desain dapat memenuhi pengalaman pengguna yang lebih baik. Iterasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Jika pengguna tidak memiliki kritik dan saran maka iterasi selesai. Hasil desain iterasi kedua dapat dilihat pada Lampiran 11. Berikut hasil evaluasi iterasi kedua dengan menggunakan metode evaluasi yang sama.

### a. *User Testing* dengan *Useberry* Iterasi Kedua

Evaluasi *user testing Useberry* iterasi kedua menggunakan pengujian pengerjaan tugas yang sama dengan evaluasi iterasi pertama. Pengguna berhasil mengerjakan semua tugas. Iterasi kedua memiliki rata-rata pengerjaan waktu 5 menit 33,3 detik. Berikut perbandingan waktu hasil iterasi pertama dan iterasi kedua.

Tabel 4.9 Hasil Pengerjaan Tugas Iterasi 2

Kode Tugas	Completed	Rate	Rata-rata waktu	
			Iterasi pertama	Iterasi kedua
T1	5	100%	10,6 detik	2,9 detik
T2	5	100%	3,9 detik	2,4 detik
<b>T3</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>5 detik</b>	<b>7,4 detik</b>
<b>T4</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>1m 29,3 detik</b>	<b>49,4 detik</b>
T5	5	100%	33 detik	17,9 detik
<b>T6</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>40,5 detik</b>	<b>12,5 detik</b>
<b>T7</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>35,3 detik</b>	<b>36,4 detik</b>
T8	5	100%	9,4 detik	7,8 detik
T9	5	100%	16 detik	8,8 detik
<b>T10</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>20,4 detik</b>	<b>26,9 detik</b>

Hasil perbandingan memperlihatkan bahwa adanya pengurangan waktu penyelesaian tugas. Untuk kode tugas T3, T4, T6, dan T7 merupakan hasil



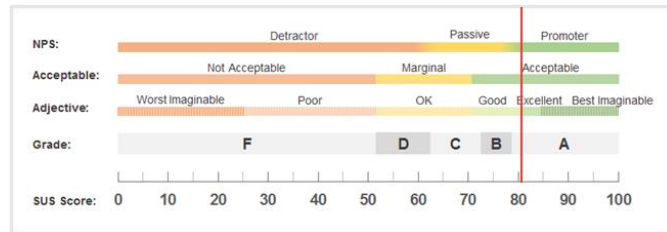
perbaikan desain mayor dengan adanya halaman pada *prototype*. Dari keempat tugas tersebut satu tugas dengan kode T3 mengalami peningkatan waktu penyelesaian selama 2,4 detik, dan ketiga tugas lain diselesaikan lebih cepat oleh responden walau terdapat penambahan halaman. Kode T10 juga mengalami peningkatan sebanyak 6,9 detik, hal ini dikarenakan salah satu responden mengklik pada tempat yang sama berulang kali hingga akhirnya bisa menyelesaikan tugas.

Namun, dengan perbaikan mayor tata letak untuk beberapa desain halaman *prototype*, hasil pengujian mengalami peningkatan rata-rata keseluruhan waktu menjadi 5 menit 33,3 detik. Selain itu, semua tugas berhasil terselesaikan dengan *rate* 100%.

#### **b. Evaluasi dengan Kuesioner SUS dan Umpan Balik Iterasi Kedua**

Evaluasi dengan penyebaran kuesioner SUS melalui *Google Form* dengan 30 responden. Responden pada evaluasi kuesioner SUS iterasi kedua beberapa merupakan responden evaluasi awal dan evaluasi iterasi pertama dengan karakteristik usia antara 17 dan 35 tahun dengan latar belakang pekerjaan pelajar, mahasiswa, wiraswasta, *freelancer*, karyawan, *fresh graduate*, ibu rumah tangga, dan *job seeker*. Hasil kuesioner SUS iterasi kedua menunjukkan nilai *usability* dari hasil perbaikan desain dari umpan balik yang didapatkan pada iterasi pertama. Perhitungan kuesioner SUS untuk iterasi kedua mendapatkan rata-rata *score* sebanyak 81 ditunjukkan pada Gambar 4.18. Rata-rata SUS tersebut menunjukkan bahwa *rating website* yaitu *Excellent*, tingkat *acceptable* pada tingkatan diterima dengan *grade scale* A pada kelayakan *website* dapat diterima pengguna dengan tingkatan sangat tinggi.

Umpan balik dari penyebaran kuesioner SUS dan wawancara responden sudah menerima desain hasil perbaikan, dengan saran minor seperti perbanyak testimoni dan bagian informasi penting lebih di-*highlight*. Kelima responden pada wawancara juga merasa mudah untuk melakukan pendaftaran mandiri melalui *website*. Hasil umpan balik iterasi kedua menunjukkan pengguna sudah dapat menerima desain. Sehingga dari hasil iterasi kedua tidak perlu dilakukan tahapan iterasi lagi.



Gambar 4.17 Hasil Skor Kuesioner SUS 2

## 4.6 Tahap *Design Solutions Meets User Requirements*

Pada tahapan ini memperlihatkan bahwa hasil desain *prototype* telah memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil desain *prototype website* Sipeno tampilan pengunjung ditujukan untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna. Permasalahan yang dialami pengguna dan solusi yang diberikan dari hasil wawancara dan kuesioner.

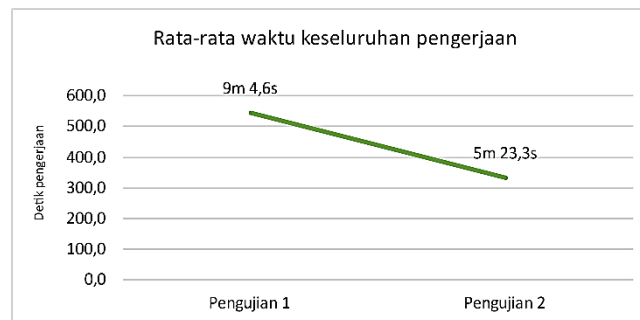
### 4.6.1 Pembahasan Hasil Evaluasi

Desain *prototype* yang telah dibuat merupakan hasil yang dirancang untuk memenuhi tujuan dan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami pengguna berdasarkan analisis kebutuhan pengguna. Permasalahan yang dialami pengguna yaitu merasa kesulitan dalam mendapatkan informasi terkait pelatihan dan perasaan tidak yakin dalam menggunakan *website*. Untuk mengetahui tingkat *usability* dan penerimaan oleh pengguna maka dilakukan tahapan evaluasi desain. Evaluasi desain dilakukan dengan penyebaran kuesioner SUS dan *user testing* dengan pengerjaan tugas dan wawancara yang dilakukan pada desain iterasi pertama dan iterasi kedua.

Evaluasi *user testing Useberry* mengalami peningkatan waktu 38,7% dengan penyelesaian waktu pengujian pertama selama 9 menit 4,6 detik dan penyelesaian waktu pengujian kedua selama 5 menit 33,3 detik. Hasil evaluasi penyebaran kuesioner SUS didapatkan skor rata-rata akhir 81 dengan kategori *acceptable* tinggi dan *rating excellent*.

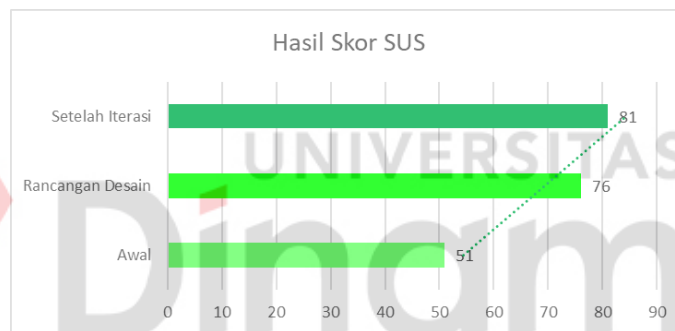
Dari *user testing* pertama didapatkan umpan balik berupa saran dan kritik untuk desain maupun fitur *prototype*. Umpan balik tersebut menjadi dasar perbaikan desain berikutnya. Dari hasil akhir desain *prototype* pengguna dapat

menyelesaikan tugas yang diberikan dan menemukan informasi yang dibutuhkan. Grafik rata-rata waktu pengerjaan tugas dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.18 Grafik Rata-rata Waktu Keseluruhan Pengerjaan

Dari hasil rata-rata skor SUS pada Gambar 4.20 menunjukkan dalam evaluasi desain awal sebesar 51 dan hasil evaluasi setelah dilakukan rancangan desain sebesar 76. Dengan demikian, sebelum dilakukan rancangan desain dan setelah dilakukan rancangan desain terjadi peningkatan skor sebesar 25.



Gambar 4.19 Grafik Hasil Skor SUS

Terdapat tahapan iterasi setelah melakukan rancangan desain dengan berdasarkan umpan balik pengguna hasil kuesioner dan wawancara. Hasil rata-rata skor SUS akhir setelah dilakukan iterasi memperoleh skor 81. Rata-rata SUS tersebut menunjukkan bahwa *rating website* yaitu *Excellent*, tingkat *acceptable* pada tingkatan diterima dengan *grade scale A* dan pada kelayakan *website* dapat diterima pengguna dengan tingkatan sangat tinggi.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil evaluasi dan perancangan desain *user interface website* Sipeno dengan metode *user centered design* pada UPT BLK Tuban dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi awal dilakukan perancangan desain UI dalam penyelesaian masalah yang dialami pengguna dengan memberikan tampilan *website* lengkap. *Website* memiliki fitur tambahan seperti *homepage* sebagai *landing page*, menu informasi pendaftaran, menu profil instansi, fitur pendaftaran akun, fitur pendaftaran pelatihan, fitur *live chat*, menu detail pelatihan, menu pelatihan saya, fitur edit data profil, data akun, dan berkas, dan fitur ulasan.
2. Hasil rancangan UI dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam meningkatkan layanan interaktif. Seperti dalam menemukan informasi terkait program pelatihan. Fitur daftar akun dan fitur mendaftar pelatihan dengan tata letak yang sederhana membuat pendaftar dapat melakukan pendaftaran *online* secara mandiri dan lebih cepat tanpa harus pergi ke instansi. Kemudian, *website* dirancang dengan desain yang lebih modern sehingga dapat menarik pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna. Ditambahkannya fitur *live chat* memudahkan pengguna dalam menyampaikan kesulitan yang dialami langsung melalui *website*.
3. Hasil evaluasi perancangan desain akhir menggunakan metode penilaian kuesioner SUS dan *user testing Useberry*. Berdasarkan hasil *user testing* dengan memberikan 10 tugas dan wawancara didapatkan *rate* 100% dalam penyelesaian tugas dan pengguna dapat menerima hasil desain dengan baik. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner SUS diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 81. Sehingga dapat dikatakan hasil rancangan akhir mendapatkan *grade scale A* dengan tingkat *acceptable excellent* yang artinya desain dapat diterima pengguna dengan tingkatan tinggi.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan desain UI *prototype website* dapat dilakukan realisasi sehingga menjadi tampilan Sipeno untuk meningkatkan layanan pengguna.
2. Desain *website* masih perlu adanya pengembangan lagi sebagai referensi penelitian berikutnya dengan metode UI/UX yang berkembang mengikuti tren.
3. Penambahan fitur notifikasi pada *website* pada setiap tahapan alur pendaftaran untuk penelitian berikutnya.
4. Penambahan alur *website* Admin sampai tahap daftar ulang untuk penelitian berikutnya.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi SICYCA Mobile*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Ariyan, F. R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Pengembangan Antarmuka Website E-Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pemrograman Dasar Dalam Bahasa Pemrograman Java bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9920-9928.
- Arman, Maulana, I. T., Sotar, & Sari, N. (2020). Perancangan User Interface Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru pada Bimbel Intensif Sbmptn Nurul Fikri Berbasis Web. *ZONasi Jurnal Sistem Informasi*, 22-33.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies* 8, 29-40.
- Cavanaugh, A. B. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website Dlu Ferry*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Fajriati, D. I., & Subhiyanto, E. R. (2021). Perancangan Mockup User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Aplikasi Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknik Informatika*. doi:<https://doi.org/10.15408/jti.v14i2.21704>
- Hastomo, N. Y. (2015). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Balai Latihan Kerja di Klaten Dengan Menggunakan Pendekatan Arsitektur Organik*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- ISO. (2010). *Ergonomics of Human-System Interaction Part 210*.
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design*. O'Reilly.
- Maulana, Y., Rokhmawati, R., & Az-Zahra, H. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3.
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*.

- Prasida, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi User Experience Pada *Website Progate.Com* Menggunakan Indikator UX Honercomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2994-3004.
- Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wandani, N. H. (2018). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2448-2548.
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 206-212.
- Setyorini, A. F. (2019). *Perancangan User Interface pada Website SD Al Falah (Assalam) Menggunakan Metode User Centered Design*. Surabaya.
- Simatupang, R. M. (2014). Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web. *STMIK Budidarma*.
- Wirawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*.