



**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* KONSULTASI ILMU FIKIH BERBASIS
WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP PENGGUNA**

TUGAS AKHIR



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

FACHRU RIZA BAHIJZAHY

18410100065

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* KONSULTASI ILMU FIKIH BERBASIS
WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP PENGGUNA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Fachru Riza. Bahijzahy

NIM : 18410100065

Program Studi : S1 Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* KONSULTASI ILMU FIKIH BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP PENGGUNA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fachru Riza Bahijzahy

NIM: 18410100065

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

pada : Kamis, 26 Januari 2023

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Tan Amelia, S.Kom., M.MT

NIDN 0728017602


II. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN 0712108701

Pembahas

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

NIDN 0731017601


Universitas
Dinamika
2023.01.26
12:59:19
+07'00'

Digitally signed by

Endra Rahmawati

Date: 2023.01.26

16:13:03 +07'00'

Digitally signed by

Universitas

Dinamika

Date: 2023.01.27

07:29:29 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by
Universitas Dinamika

Date: 2023.01.27

13:08:16 +07'00'

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

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA



UNIVERSITAS
Usaha, Niat dan Berdoa adalah
Kunci dari Kesuksesan
Dinamika

-Fachru Riza Bahijzahy-

*Saya Persembahkan Kepada Mama, Ayah, Sahabat
Yang selalu menjadi Support System.*



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Fachru Riza Bahijzahy
NIM : 18410100065
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN UI/UX KONSULTASI**

ILMU FIQIH BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP PENGGUNA

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 Royalti 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.

Surabaya, 22 Desember 2022

Yang menyatakan



Fachru Riza Bahijzahy

NIM: 18410100065

ABSTRAK

Fikih adalah ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas hukum-hukum Islam yang bersumberkan Al-Qur'an dan sunnah. Fikih merupakan ilmu yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya. Permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat ialah ketika masyarakat ingin mencari jawaban seputar agama islam dan ilmu fikih tidak menemukan sebuah desain *interface* aplikasi khusus yang dimana hanya membahas ilmu fikih maupun seputar agama umat islam. Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut maka penulis kali ini membuat sebuah desain *interface* aplikasi konsultasi ilmu fikih yang berlandaskan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna penulis ingin menyelesaikan permasalahan terkait permasalahan yang dialami masyarakat dan membuat desain *interface* konsultasi ilmu fikih. Penulis menggunakan metodologi *User Centered Design* (UCD) untuk mengetahui siapa saja penggunanya, tujuannya untuk apa dan kebutuhan apa yang pengguna inginkan. Setelah mendapatkan hasil dari *User Centered Design* (UCD) penulis membuat *prototype* dengan menggunakan *tools Adobe XD* dan melakukan ujicoba terhadap pengguna menggunakan metode *A/B Testing* dengan media *voting* melalui *google form* untuk menghasilkan *prototype C*. Selanjutnya *prototype C* konsultasi ilmu fikih dihitung dari segi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian dapat memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat terkait desain *interface* awal (*prototype*) *user friendly* dan nyaman ketika digunakan. Hal ini dapat dilihat dari penyebaran kuisisioner melalui *voting google form* kepada 10 pengguna terhadap hasil desain / *prototype C* dan didapatkan skor yang diperoleh rata-rata 70,5 yang menurut standar SUS masuk kedalam kategori margin *high* dengan peringkat *Good*.

Kata Kunci: *UI/UX, User Centered Design, SUS, Fikih*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Percangan Desain *UI/UX* Konsultasi Ilmu Fikih Berbasis Website Untuk Meningkatkan Pelayanan Terhadap Pengguna”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun material kepada peneliti. Oleh karena itu peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Mama, Ayah dan keluarga yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas peneliti.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang selalu memberikan dukungan, arahan dan motivasi kepada peneliti selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2, yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti selama mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
6. Semua teman-teman yang mendukung dan memberikan bantuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan bersedia memberikan saran dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini harus mendapatkan imbalan yang bermartabat dari Allah SWT.

Sidoarjo, 26 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 <i>User Interface</i>	4
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.3 <i>User Centered Design</i>	5
2.4 <i>System Usability Scale</i>	7
2.5 <i>User Persona</i>	9
2.6 <i>A/B Testing</i>	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Hipotesis.....	13
3.2 Studi Literatur.....	13
3.3 Tahap <i>Understand Context of Use</i>	14
3.4 Tahap <i>Specify User Requirement</i>	14
3.5 <i>Prototype</i>	16
3.6 <i>Validate</i>	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 <i>User Flow</i>	17
4.2 Hipotesis.....	18

4.3	<i>Understand Context of Use</i>	18
4.4	<i>Specify User Requirement</i>	24
4.5	<i>Design Solution</i>	25
4.5.1	<i>Wireframe</i>	25
4.5.2	Hasil <i>Prototype</i>	29
4.6	Hasil Pengujian <i>A/B Testing</i>	34
4.7	<i>Prototype C</i>	35
4.8	<i>Evaluate Against Requirements</i>	39
4.9	<i>Desain Guideline</i>	42
4.10	Hasil <i>Desain Back-End</i>	43
4.11	Menentukan Responden	44
4.12	Hasil dari <i>Usability Testing</i>	44
4.13	Hasil <i>Validate</i>	45
4.14	Pembahasan	47
BAB V	PENUTUP	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Pernyataan SUS.....	8
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional	15
Tabel 4.1 Hipotesis Permasalahan.....	18
Tabel 4.2 Hasil Wawancara.....	19
Tabel 4.3 Hasil <i>Pre-Defining your Target</i>	22
Tabel 4.4 Masyarakat	23
Tabel 4.5 Ustadz.....	24
Tabel 4.6 Kebutuhan Informasi.....	25
Tabel 4.7 Hasil Pengujian <i>A/B Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	34
Tabel 4.8 Daftar Responden untuk Wawancara/ <i>Front-End</i>	40
Tabel 4.9 Daftar Responden untuk Wawancara/ <i>Back-End</i>	40
Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan untuk Wawancara dan <i>User Testing</i>	40
Tabel 4.11 Hasil Wawancara dan <i>User Testing</i>	41
Tabel 4.12 Hasil Wawancara dan <i>User Testing</i>	41
Tabel 4.14 Identitas Responden	44
Tabel 4.15 Hasil Pengujian <i>single task</i> konsultasi ilmu fikih	44
Tabel 4.16 Hasil <i>Usability Testing</i> dengan <i>Google Form</i>	45
Tabel 4.17 Hasil SUS akhir.....	46
Tabel 4.18 Hasil Pembahasan	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Proses <i>User Centered Design</i>	6
Gambar 2.2 Rating dan Skor SUS.....	7
Gambar 2.3 Kategori <i>acceptability ranges</i>	8
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	13
Gambar 3.2 <i>Site Map</i> Konsultasi Fikih	15
Gambar 4.1 <i>User Flow</i> Aplikasi Fikih	17
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Masyarakat	20
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Ustadz.....	21
Gambar 4.4 <i>User Persona Admin Website</i>	22
Gambar 4.5 <i>Wireframe Dashboard</i> A dan B.....	26
Gambar 4.6 <i>Wireframe Login</i> A dan B	26
Gambar 4.7 <i>Wireframe Halaman Register</i> A dan B.....	26
Gambar 4.8 <i>Wireframe Halaman Sign-up</i> A dan B.....	27
Gambar 4.9 <i>Wireframe Halaman Rekomendasi Ustadz</i> A dan B	27
Gambar 4.10 <i>Wireframe Halaman Chat Ustadz</i> A dan B.....	28
Gambar 4.11 <i>Wireframe Pengertian Fikih</i> A dan B	28
Gambar 4.12 <i>Wireframe Riwayat</i> A dan B	28
Gambar 4.13 <i>Wireframe Halaman Zakat Fitrah</i> A dan B.....	29
Gambar 4.14 <i>Wireframe Halaman Artikel</i> A dan B.....	29
Gambar 4.15 <i>Prototype Halaman Landing page</i> A dan B	30
Gambar 4.16 <i>Prototype Halaman Login</i> A dan B	30
Gambar 4.17 <i>Prototype Halaman Pengertian Fikih</i> A dan B.....	30
Gambar 4.18 <i>Prototype Halaman Artikel</i> A dan B	31
Gambar 4.19 <i>Prototype Halaman Chat ustadz</i> A dan B.....	31
Gambar 4.20 <i>Prototype Halaman Rekomendasi Ustadz</i> A dan B.....	32
Gambar 4.21 <i>Prototype Halaman Riwayat</i> A dan B	32
Gambar 4.22 <i>Prototype Halaman Zakat Fitrah</i> A dan B.....	32
Gambar 4.23 <i>Prototype Halaman Register</i> A dan B	33
Gambar 4.24 <i>Prototype Halaman Sign-up pengguna</i> A dan B.....	34

Gambar 4.25 Halaman <i>Dashboard Prototype C</i>	35
Gambar 4.26 Halaman <i>Login Prototype C</i>	35
Gambar 4.27 Halaman <i>Register Prototype C</i>	36
Gambar 4.28 Halaman <i>Sign-up Prototype C</i>	36
Gambar 4.29 Halaman <i>Pengertian Fikih Prototype C</i>	37
Gambar 4.30 Halaman <i>Artikel Prototype C</i>	37
Gambar 4.31 Halaman <i>Riwayat Prototype C</i>	38
Gambar 4.32 Halaman <i>Zakat Fitrah Prototype C</i>	38
Gambar 4.33 Halaman <i>Chat Ustadz Prototype C</i>	39
Gambar 4.34 Halaman <i>Rekomendasi Ustadz Prototype C</i>	39
Gambar 4.35 <i>Desain Guideline Konsultasi Ilmu Fikih</i>	42
Gambar 4.36 Halaman <i>Back-end Login Admin</i>	43
Gambar 4.37 Halaman <i>Back-end Lupa Password Admin</i>	43
Gambar L.1 Hasil Jawaban Kuesioner	57
Gambar L.2 Hasil Jawaban Kuesioner	57
Gambar L.3 Hasil Pertanyaan Kuesioner	58
Gambar L.4 Hasil Jawaban Kuesioner	58
Gambar L.5 Hasil Jawaban Kuesioner	59
Gambar L.6 Hasil Pernyataan Kuesioner	60
Gambar L.7 Hasil Pernyataan Kuesioner	60
Gambar L.8 Hasil Pernyataan Kuesioner	61
Gambar L.9 Hasil Pernyataan Kuesioner	61
Gambar L.10 Hasil Pernyataan Kuesioner	62
Gambar L.11 Hasil Pernyataan Kuesioner	62
Gambar L.12 Hasil Pernyataan Kuesioner	63
Gambar L.13 Hasil Pernyataan Kuesioner	63
Gambar L.14 Hasil Pernyataan Kuesioner	64
Gambar L.15 Hasil Pernyataan Kuesioner	64
Gambar L.16 Hasil Jawaban <i>Deep Interview</i>	67
Gambar L.17 Hasil Jawaban <i>Deep Interview</i>	67

Gambar L.18 Hasil Jawaban <i>Deep Interview</i>	68
Gambar L.19 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	69
Gambar L.20 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	70
Gambar L.21 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	71
Gambar L.22 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	71
Gambar L.23 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	72
Gambar L.24 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	72
Gambar L.25 Hasil Jawaban Kuesioner <i>Deep Interview</i>	73
Gambar L.26 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Dashboard</i>	74
Gambar L.27 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Login</i>	74
Gambar L.28 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Register</i>	75
Gambar L.29 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Sign-up</i>	75
Gambar L.30 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Fikih</i>	76
Gambar L.31 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Rekomendasi Ustadz</i>	76
Gambar L.32 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Zakat Fitrah</i>	77
Gambar L.33 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Chat Ustadz</i>	78
Gambar L.34 Hasil Pengujian <i>A/B Testing Riwayat</i>	78
Gambar L.35 Hasil Desain <i>Back-End User</i>	79
Gambar L.36 Hasil desain <i>Back-End Module</i>	79
Gambar L.37 Hasil desain <i>Back-End Role</i>	80
Gambar L.38 Hasil desain <i>Back-End Setting Website</i>	80
Gambar L.39 Hasil desain <i>Back-End Setting Website Lanjutan</i>	81
Gambar L.40 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	82
Gambar L.41 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	82
Gambar L.42 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	83
Gambar L.43 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	83
Gambar L.44 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	84
Gambar L.45 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	84
Gambar L.46 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	85

Gambar L.47 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	85
Gambar L.48 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	86
Gambar L.49 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	86
Gambar L.50 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	87
Gambar L.51 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	87
Gambar L.52 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	88
Gambar L.53 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	88
Gambar L.54 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	89
Gambar L.55 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih	89
Gambar L.56 Hasil <i>Usability Testing</i> Konsultasi Ilmu Fikih.....	90



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. KUESIONER ANALISIS DESAIN UI	53
Lampiran 2. Hasil Kuesioner Analisis Desain UI/UX Konsultasi Ilmu Fikih.....	44
Lampiran 3. Pertanyaan Hasil Kuesioner Analisis Konsultasi Fikih.....	47
Lampiran 4. Pernyataan Hasil Kuesioner Analisis Konsultasi Fikih.....	50
Lampiran 5. Hasil Kuesioner <i>Depth Interview</i>	55
Lampiran 6. Pertanyaan Hasil Kuesioner <i>Depth Interview</i>	58
Lampiran 7 Hasil Pengujian <i>Prototype A/B Testing</i>	65
Lampiran 8 Hasil Desain <i>Back-End</i>	72
Lampiran 9 Hasil <i>Usability Testing</i>	78
Lampiran 10 Hasil Plagiasi.....	95
Lampiran 11 Biodata Penulis.....	96



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fikih adalah ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas hukum-hukum Islam yang bersumberkan Al-Qur'an dan sunnah. Fikih merupakan ilmu yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya. Untuk membantu keperluan penelitian desain *interface* konsultasi ilmu fikih adapun responden yang menjadi kriteria didalam penelitian ini berjumlah 35 orang responden dengan rata-rata usia 20-40 tahun keatas dan jenis kelamin yaitu Perempuan dan Laki-laki dengan latar belakang pendidikan meliputi SMP, SMA/SMK, S1 dan S2, adapun untuk asal kota meliputi kota Surabaya, Sidoarjo, Pasuruan, Madiun dan Mojokerto sedangkan untuk pekerjaan meliputi Wiraswasta, Tenaga Pendidik, Ibu rumah tangga, dan mahasiswa.

Melalui penyebaran kuesioner dengan bantuan *google form*, penulis mengajukan pertanyaan kepada pengguna yang bertujuan untuk menganalisis apa yang menjadi permasalahan. Kemudian didapatkan kendala yaitu ketika ingin mencari jawaban mengenai ilmu fikih, pengguna tidak dapat menemukan *website* yang *user friendly* dan nyaman ketika digunakan. Sehingga pengguna ingin dihadirkan sebuah desain aplikasi awal (*Prototype*) yang dimana sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna dalam bentuk desain *interface* berbasis *website* namun juga *support* untuk *mobile* agar memudahkan di dalam penggunaan ketika diakses melalui *smartphone*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghapus permasalahan dari masyarakat tersebut dengan menciptakan sebuah solusi desain *interface* rekomendasi aplikasi berbasis *website*.

Permasalahan terkait keinginan masyarakat untuk adanya suatu desain *interface* aplikasi awal (*Prototype*) yang berdasarkan kebutuhan pengguna untuk menampung atau menyediakan informasi maupun ilmu-ilmu mengenai ajaran umat muslim. Desain aplikasi tersebut nantinya tidak hanya menyediakan suatu informasi saja melainkan juga bisa melakukan sesi tanya jawab atau konsultasi langsung dengan ahlinya yaitu seorang ustadz agar mendapatkan informasi yang benar-benar *valid* adanya. Aplikasi ini akan digunakan *user/masyarakat* sebagai sarana berkonsultasi seputar agama Islam. Selain itu ada beberapa

fitur seperti konsultasi dengan ustadz, zakat fitrah, dan pengertian fikih yang akan disediakan agar memudahkan masyarakat. Isi konten yang lainnya yaitu berupa artikel atau berita terbaru mengenai umat islam yang sedang beredar di kalangan masyarakat dan tidak lupa tetap mengandung sebuah informasi ataupun ilmu untuk umat islam. Berdasarkan penyebaran kuesioner menggunakan metode *google form* yang telah penulis lakukan terhadap pengguna dan teknik perhitungan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) diperoleh rata-rata skor sebesar 57,3 yang berarti memiliki *grade scale D*, dan berdasarkan skor termasuk dalam kategori marjinal (*Low*). Sehingga masuk kedalam kategori Ok.

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi *User Centered Design* (UCD) yang dianggap cocok karena membantu dalam keberhasilan dan kesuksesan yang lebih berfokus pada kebutuhan *user*. Karena menempatkan pengguna sebagai pusat pengembangan sistem, pendekatan *User Centered Design* (UCD) dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan antarmuka. Kelebihan dalam UCD adalah hemat waktu dan berdasarkan kebutuhan pengguna. Pengukuran pada *prototype UI/UX* konsultasi fikih dilakukan menggunakan metode *A/B Testing* dengan bantuan penyebaran kuesioner melalui *google form* yang disebarkan penulis kepada pengguna, yakni membandingkan dua jenis *prototype Alpha* dan *Beta* dengan cara penulis membagikan *sample* desain kepada *user* yang dituju melalui *google form* kemudian pengguna akan mencoba menggunakan *prototype A* dan *prototype B* yang telah dibuat, *user* akan memberikan *feedback* dengan mengisi kuesioner yang telah disiapkan oleh penulis. Penulis menyimpulkan dan menghasilkan *prototype C* yang dimana akan menjadi *prototype* hasil. Kemudian diujicobakan kepada pengguna dari segi *usability* menggunakan bantuan penyebaran kuesioner *Google Form* dan menilai dari segi *usability* menggunakan metode *system usability scale* (SUS).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis *user interface* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana merancang solusi desain berdasarkan hasil analisis *user experience*?

3. Bagaimana mengevaluasi *user interface* dan *user experience* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka disusun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Merancang *User Interface* berbasis *website*.
2. Hasil penelitian ini adalah perancangan *user interface* berupa *prototype*.
3. Dalam perancangan *user interface* menggunakan *Adobe XD*.
4. Dalam perancangan *user interface* menggunakan *FlatIcon* sebagai sumber ikon yang digunakan.

1.4 Tujuan

Studi ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan rekomendasi desain *interface website* Konsultasi fikih menggunakan metodologi *User Centered Design* yang mudah dipahami oleh pengguna pada saat mengakses *website* dan mendapatkan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan, adapun beberapa tujuan lain seperti:

1. Menganalisis *user experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *user centered design*.
2. Merancang solusi desain berdasarkan hasil analisis *user experience*.
3. Mengevaluasi *interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Manfaat

Berdasarkan analisis dan desain *UI/UX* pada *website* Konsultasi fikih diharapkan dapat memberikan manfaat seperti:

1. Mendapatkan informasi yang akurat mengenai ilmu fikih.
2. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan solusi dari permasalahan terkait ilmu fikih dengan bertanya/berkonsultasi dengan seorang ustadz.
3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan digitalisasi ilmu fikih.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 *User Interface*

User Interface adalah cara program dan pengguna berinteraksi. Dalam istilah *User Interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah hubungan manusia dan komputer atau *Human Computer Interaction* (HCI) yang mana semua aspek saling berhubungan (Lastiansah, 2012). Keberhasilan produk perangkat lunak apa pun sangat bergantung pada antarmuka penggunanya. Bahkan jika pemilik produk memiliki ide bagus dan tim pengembangan perangkat lunak menggunakan banyak teknologi, produk tidak akan berhasil jika pengguna bingung, takut, atau tidak mengerti cara menggunakannya. Tujuan pembuatan *user interface* adalah agar teknologi informasi mudah digunakan oleh pengguna, langkah-langkah untuk membuat antarmuka pengguna adalah sebagai berikut:

1. *User Research*

Proses penentuan persyaratan pengguna saat ini atau potensial disebut penelitian pengguna. Melakukan wawancara kebutuhan pengguna adalah salah satu metode.

2. *Design and Prototyping*

Plan dan *prototyping* dimulai dengan garis besar langsung dan *wireframe* dengan dedikasi rendah untuk dilanjutkan dengan *wireframe* dan model konsistensi tinggi.

a. *Wireframe*

Sketsa pembangunan sistem disebut *wireframe*. Elemen-elemen yang membentuk berbagai fitur pada semua halaman atau layar produk berikutnya harus diuraikan dengan jelas dalam gambar rangka, tetapi tidak terlalu detail.

b. *Prototype*

Dalam hal ini, *prototype* adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Pembuatan *prototype* juga dapat meningkatkan efisiensi proses pengembangan perangkat lunak.

c. *Mockup*

Bijaksana untuk membuat *mockup* setelah meninjau *wireframe*, bukan sebaliknya. Model *mockup* menunjukkan setiap *illustration*, *typografi*, *color*, dan komponen halaman lainnya. Seringkali *mockup* hanyalah file gambar.

3. *Evaluation*

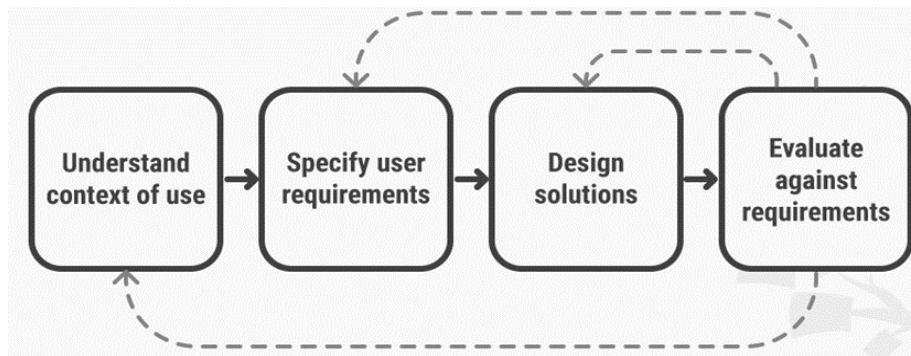
Evaluasi harus disertakan pada setiap tahap proses desain. Tujuan utama dari tahap evaluasi adalah untuk mengevaluasi kualitas desain dalam hal seberapa baik memenuhi kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

2.2 *User Experience*

User Experience adalah segala hal yang mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produknya. Pengalaman pengguna situs web atau perangkat lunak dirancang untuk membuat interaksi pengguna menarik dan menyenangkan. Memahami kebutuhan, nilai, dan kemampuan pengguna serta keterbatasan mereka merupakan inti dari pengalaman pengguna (Ferdianto, 2019).

2.3 *User Centered Design*

User Centered Design (UCD) adalah metodologi dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Dalam kaitannya dengan sistem informasi, UCD merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*) sehingga perancangan aplikasi yang dikembangkan UCD akan lebih optimal berfokus pada kebutuhan pengguna akhir dan diharapkan aplikasi dapat mengikuti kebutuhan pengguna dan pengguna tidak perlu mengubah perilakunya untuk menggunakannya (Febriana, F. 2017). Proses UCD umumnya terdiri 4 tahap, dimana setiap proses diulang dan dievaluasi sebelum melanjutkan ke proses berikutnya. Secara umum proses UCD terdiri dari empat tahap:



Gambar 2.1 Proses *User Centered Design*

a) Tahap 1: *Understanding Context of Use*

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

b) Tahap 2: *Specify User Requirement*

Perancang dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, mencari tahu apa yang dibutuhkan pengguna, setelah mereka mengetahui bagaimana aplikasi akan digunakan. Perancang harus dapat mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengguna bisnis yang akan dicapai.

c) Tahap 3: *Design Solutions*

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang diuraikan dalam proses sebelumnya, solusi akan dirancang pada tahap ini. Dimulai dengan konsep kasar, proses desain ini akan berlanjut melalui beberapa tahapan, termasuk prototipe dan desain akhir.

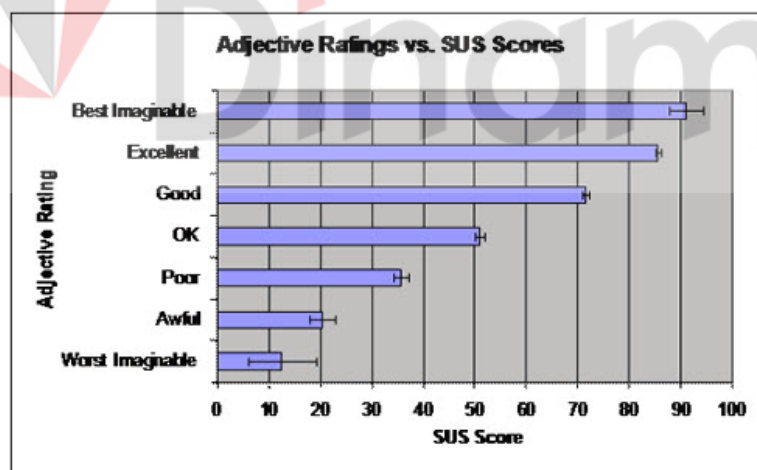
d) Tahap 4: *Evaluations Against Requirement*

Evaluasi akan dilakukan pada saat ini dengan partisipasi pengguna yang akan menggunakannya. Evaluasi akan dimulai dengan satu proses dan berlanjut ke proses berikutnya.

2.4 System Usability Scale

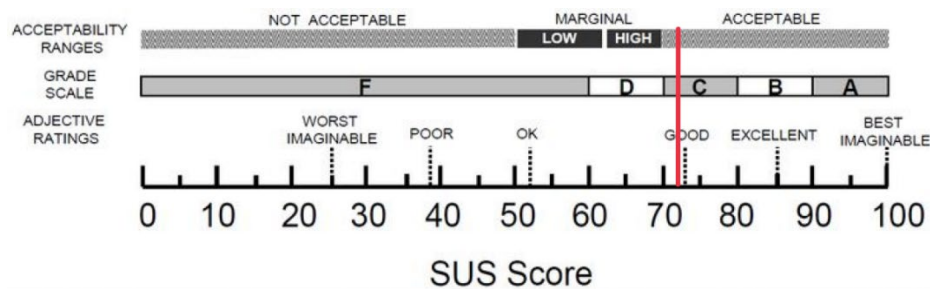
Menurut John Brooke (2013) salah satu instrumen yang paling banyak digunakan untuk menilai kegunaan produk atau *System Usability Scale* (SUS) *Framework convenience scale* digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan karena memiliki beberapa manfaat, termasuk: a) mudah dihitung, dan hasilnya disajikan sebagai skor dari 0 hingga 100, membuatnya lebih mudah dipahami, b) tidak memerlukan biaya apa pun untuk digunakan, dan meskipun memiliki ukuran sampel yang kecil, namun tetap terbukti valid dan dapat diandalkan.

Setelah mendapatkan kesimpulan selanjutnya adalah menentukan kategori penerimaan (*acceptability*), skala nilai dan *adjective rating* dengan skala kelipatan 10 (Bangor et al., 2009). Skala 1 - ≥ 10 masuk ke dalam *rating worst imaginable*, skala ≥ 10 - 20 masuk ke dalam *rating awful*, skala 20 - ≥ 30 masuk ke dalam *rating poor*, skala ≥ 30 - ≥ 50 masuk ke dalam *rating Ok*, skala ≥ 50 - ≥ 70 masuk ke dalam *rating good*, skala ≥ 70 - ≥ 80 masuk ke dalam *rating excellent*, sedangkan skala ≥ 80 - ≥ 90 masuk ke dalam *rating best imaginable* yang ditunjukkan pada gambar 2.2 di bawah:



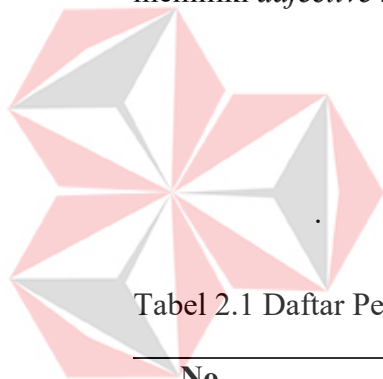
Gambar 2.2 Rating dan Skor SUS

rade B, dan >90 - 100 untuk *grade A*. Sedangkan untuk *acceptability range* menggunakan skala 0 - 50,9 untuk *not acceptable*, 51 - 70,9 untuk *marginal* dan 71 - 100 untuk *acceptable* yang ditunjukkan pada gambar 2.3 dibawah:



Gambar 2.3 Kategori *acceptability ranges*

Berdasarkan pengolahan data seperti ditabulasikan pada Gambar 2.3 diperoleh rata-rata skor sebesar 70,5 yang berarti memiliki *grade scale* C, jika dikonversikan menurut standar (Bangor et al., 2009), dan masuk dalam kategori marginal (*high*) menurut nilai skor yang diperoleh. Dengan demikian, maka *website* Konsultasi fikih memiliki *adjective rating* Good. Meskipun masuk ke dalam *rating* Good.



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 2.1 Daftar Pernyataan SUS

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini mmebingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini

No	Pernyataan
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Setiap pernyataan diberi bobot 0-4. Pada pernyataan bernada positif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pernyataan. bobot pernyataan dikurangi 1, sehingga ditulis x_i-1 . Sedangkan untuk mendapatkan skor pernyataan bernada negatif dengan menghitung bobot pernyataan dikurangi 5, sehingga ditulis x_i-5 . Selanjutnya jumlahkan seluruh skor pernyataan positif dan negatif. Untuk mendapatkan skor SUS, total skor dikalikan dengan 2,5. Berdasarkan skor SUS dapat diketahui tingkat *usability* dan penerimaan tampilan dan kinerja *website*.

Untuk kasus ini nilai SUS yang didapat dari rata-rata nilai yang didapat dari responden. Perhitungan nilai rata menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Nilai rata rata} = \sum_{i=1}^n xi / N$$

x_i adalah nilai skor responden

N adalah Jumlah Responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori:

- a. Not Acceptable = skor 0-50,9
- b. Marginal = skor 51-70,9
- c. Acceptable = skor 71-100

2.5 User Persona

Alat yang disebut persona pengguna memudahkan untuk memahami audiens target dan membuat keputusan tentang fitur, produk, navigasi situs, dan bahkan media sosial dengan membuat interaksi lebih ramah pengguna cara membuat persona menggunakan data sekunder. Ada berbagai tahapan dalam pembuatan persona pengguna, antara lain:

1. Menentukan Target Klompok (*Pre-Defining your Target Group*)

Pada titik ini, cari tahu siapa kelompok inti pengguna yang dituju, serta motivasi anda sendiri untuk menggunakan aplikasi tersebut, contoh:

a. Target inti

Seorang ustadz yang ahli di bidang agama dan masyarakat.

b. Motivasi *Personal*

Ustadz yang ingin berbagi ilmu dan berkeinginan membantu sesama umat muslim.

c. Motivasi dalam menggunakan aplikasi

Membantu masyarakat untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan, bersedia melakukan sesi tanya jawab dengan seseorang *client*.

2. Mengumpulkan Data (*Gathering data and going in-depth*)

Setelah menentukan motivasi pengguna dan audiens target. Langkah selanjutnya adalah mencari data sekunder pada user dengan cara sebagai berikut:

- a. Demografi *user* berdasarkan umur, gender, lokasi tempat tinggal.
- b. Kepribadian, nilai, pendapat, keyakinan, sikap, aktivitas, minat, dan psikografis pengguna berbasis kelas sosial.
- c. Keterampilan *user* berdasarkan tingkat pendidikan, pengalaman yang relevan (atau tidak berpengalaman), professional, latar belakang, *skill*, *soft skill*, keterampilan bahasa.
- d. Motivasi menggunakan produk atau layanan.
- e. Motivasi pribadi dan karir terkait, jangka pendek dan jangka panjang.

3. Membuat cerita berdasarkan *persona*

Hal berikutnya yang perlu dilakukan adalah menulis cerita yang menarik tentang karakter fiksi pengguna setelah mengumpulkan informasi tentang demografi, psikografi, dan keterampilan mereka. Beri pengguna fiksi nama, gambar, kutipan dan tipe kepribadian mereka.

2.6 *A/B Testing*

Menurut Arif (2019) *A/B Testing* adalah *review* yang menggunakan setidaknya dua jenis strategi, menggunakan pemeriksaan faktual untuk mengetahui variasi teknik mana yang memiliki presentasi terbaik. Keunggulan dari pengujian *A/B Testing* adalah kemampuan untuk menganalisis data perilaku pengguna dan menentukan strategi pemasaran terbaik untuk sebuah merek (Marketo, 2015).

A/B Testing pada dasarnya adalah eksperimen dimana dua varian *Alpha* dan *Beta* dari satu halaman diperlihatkan kepada pengguna secara acak dan analisis digunakan untuk menentukan variasi mana yang berkinerja lebih baik untuk tujuan konversi yang diberikan. Analisis yang dimaksud untuk membandingkan dua desain yang berbeda dan mencari hasil

yang paling di rasa nyaman atau paling banyak dipilih oleh pengguna. Selain itu untuk menjalankan *A/B Testing* dapat juga mengajukan pertanyaan terfokus tentang perubahan pada *website* atau aplikasi pada produk yang dibuat dan kemudian mengumpulkan data tentang dampak perubahan tersebut. Kemudian dipilih salah satu dengan bantuan *Google Form*.



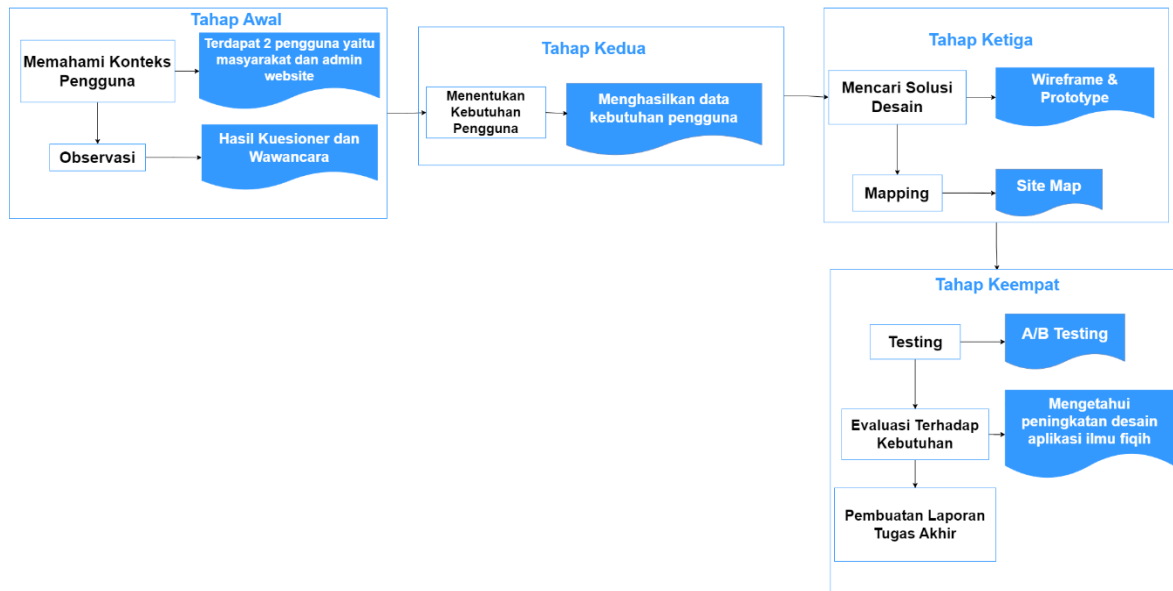
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan metodis untuk seluruh proses penelitian adalah metodologi penelitian. Pendekatan metodologi tertentu digunakan untuk memecahkan masalah atau pertanyaan penelitian (*research question*). Studi metodologi penelitian melihat langkah-langkah dan proses dari sebuah proyek penelitian. Suatu fenomena dapat dijelaskan, dideskripsikan, dan diprediksi dengan menggunakan kumpulan metode penelitian (Timotius, 2017).

Adapun metodologi penelitian pada analisis dan perancangan *UI/UX website* konsultasi ilmu fikih ini adalah menggunakan metodologi *User Centered Design (UCD)*, dimana tahapannya telah mencakup proses analisis dan perancangan *UI/UX*, penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap utama, yaitu tahap awal, tahap dua dan tahap tiga. Pada tahap keempat, metodologi penelitian yang digunakan adalah menggunakan tahapan yang ada pada metodologi *User Centered Design*.

Pada tahap awal menentukan konteks pengguna, mengidentifikasi siapa saja pengguna aplikasi dan melakukan *mapping*, dan selanjutnya dilakukan tahap wawancara kepada pengguna. Tahap kedua menentukan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang selanjutnya diimplementasikan kedalam desain aplikasi. Tahap ketiga menentukan desain solusi dengan melakukan penyusunan konsep dasar mulai dari *wireframe* hingga *prototype*. Tahap ke empat melakukan evaluasi kembali dengan fokus pada *interface* dari segi kerapihan pemilihan *font* dan warna lalu kebutuhan apa saja yang sudah terpenuhi maupun yang belum terpenuhi sehingga menghasilkan sebuah aplikasi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan para pengguna.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Pada gambar 3.1 menjelaskan bahwa di dalam metodologi penelitian kedepannya akan seperti apa sehingga dapat tercapai sesuai dengan target yang diinginkan dan tetap mengikuti alur metodologi penelitian menggunakan *User Centered Design* (UCD).

3.1 Hipotesis

Hipotesis penulis ini adalah semacam pertanyaan penelitian yang akan dianalisis oleh penulis dan kemudian dibuktikan melalui penelitian yang dilakukannya. Hipotesis akan diuji untuk melihat apakah memenuhi persyaratan *UI/UX* atau sebaliknya. Di dalam penelitian ini terdapat asumsi dari segi pengguna/masyarakat yang berlandaskan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh pengguna menghasilkan 4 contoh yang telah tertera pada tabel 4.1.

3.2 Studi Literatur

Tahapan pemahaman metodologi desain, *User Centered Design* (UCD) adalah *literature review*, yang mencari kajian-kajian sebelumnya tentang metode UCD dan berfungsi untuk mendukung setiap proses yang akan dilakukan.

3.3 Tahap *Understand Context of Use*

Memahami konteks pengguna adalah langkah selanjutnya dalam proses. Penyebaran kuesioner dan penentuan siapa yang terlibat langsung di dalam sistem juga merupakan bagian dari proses ini. Berikut hasil identifikasinya:

- a. *Admin website*, yaitu seseorang dari pihak *website* konsultasi ilmu fikih yang bertugas untuk mengelola dan mengontrol aktifitas *website*.
- b. *User*, yaitu seseorang yang menggunakan/melakukan pencarian di dalam *website* dan berkonsultasi.
- c. Ustadz, yaitu seorang yang dimana membantu memberikan solusi dan jawaban terkait ilmu fikih.
- d. Melakukan penyebaran kuisisioner dengan karakteristik responden sbagai berikut:
 1. Jumlah responden: 35 Orang, 34 sebagai masyarakat dan 1 orang sebagai *admin*.
 2. Usia: 20-40 tahun keatas.
 3. Jenis kelamin: Perempuan dan Laki-laki.
 4. Latar belakang pendidikan: SMP, SMA/SMK, S1 & S2
 5. Asal Kota: Surabaya, Sidoarjo, Pasuruan, Madiun dan Mojokerto.
 6. Pekerjaan: Mahasiswa, Swasta, Tenaga Pendidik & Ibu rumah tangga.

3.4 Tahap *Specify User Requirement*

Kebutuhan pengguna terhadap fitur-fitur *website* dianalisis dengan menggunakan tanggapan terhadap serangkaian pertanyaan yang disebarakan melalui kuesioner konsultasi ilmu fikih, bisa dilihat pada tabel 3.1

Mengingat konsekuensi dari survei tersebut maka dilakukan pemeriksaan terhadap kualitas pengguna dengan mengumpulkan *user persona*. Uraian kelompok pengguna yang meliputi pengelola *website* dan pengguna konsultasi fikih digunakan untuk membagi *persona* pengguna. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, berikut adalah *user persona* yang menggambarkan kelompok pengguna *website*:

a. *Data User Persona*

Pencarian data terkait karakteristik *user* dilakukan dengan menggunakan metode *User Persona* dengan cara wawancara pada *user*. Sebelum melakukan wawancara ada beberapa tahap yang harus dilakukan oleh penulis. Tahap pertama yang harus dilakukan penulis yaitu menentukan *Pre-Defining your Target Group* dari aplikasi *website* konsultasi fikih. Hasil *Pre-Defining your Target Group* yang bisa dilihat pada contoh tabel 4.3.

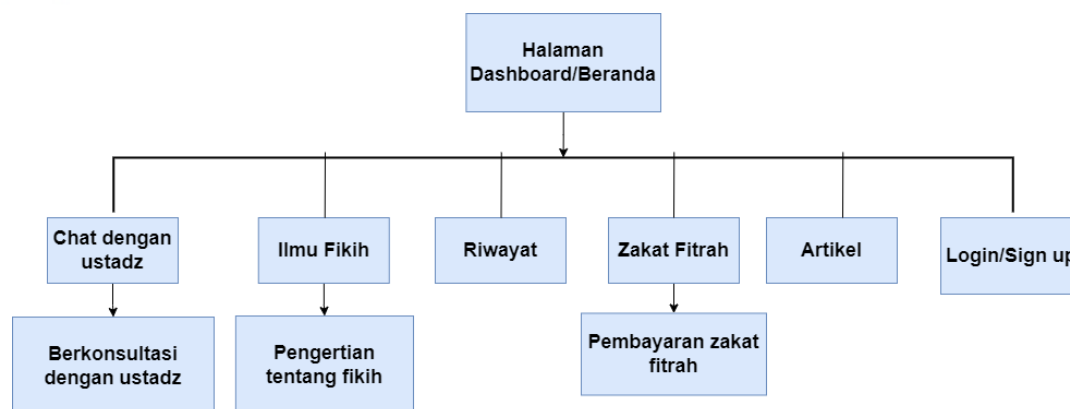
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional

<i>User</i>	No	Kebutuhan Fungsional
Masyarakat	1.	Berkonsultasi dengan ustadz
	2.	Zakat fitrah
	3.	Pengertian tentang fikih
	4.	Artikel yang memuat berita terkait islam
Ustadz	5.	Halaman untuk sesi tanya jawab dengan <i>client</i>
Admin	6.	Halaman <i>back-end</i> untuk mengelola aplikasi

Di dalam penelitian ini memiliki kebutuhan fungsional dari segi pengguna seperti pada tabel 3.1 diatas yaitu ada 6 kebutuhan fungsional.

b. *Site Map*

Untuk memperjelas dari alur konsultasi fikih maka digunakan *sitemap* atau peta media. Berikut adalah hasil site map aplikasi Konsultasi fikih :



Gambar 3.2 *Site Map* Konsultasi Fikih

Langkah selanjutnya adalah beralih ke proses *prototype* setelah mendapatkan hasil data. Penulis kemudian akan mengubah hasil wawancara menjadi deskripsi cerita masing-

masing pengguna untuk *output*. Langkah terakhir dalam mengembangkan *user persona*. Penulis akan mengetahui keadaan yang dihadapi pengguna konsultasi fikih jika *persona* pengguna telah diperoleh.

3.5 *Prototype*

Pada tahapan ini penulis membuat rancangan *prototype*, ada dua macam *prototype* yaitu *prototype A* dan *prototype B*. Mengenai *tools* yang akan digunakan untuk membuat *prototype* ini adalah *Adobe XD*.

3.6 *Validate*

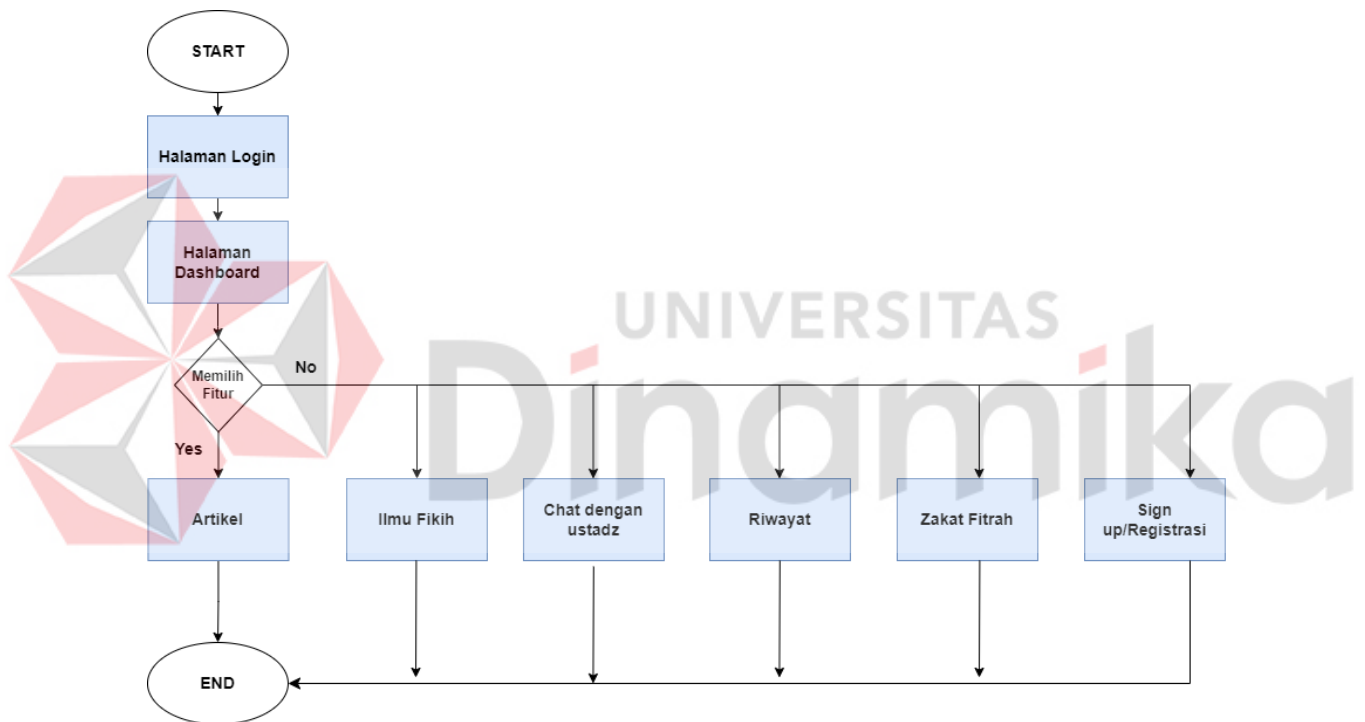
Pada tahap ini kedua jenis *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya di ujicobakan. Pengujian *A/B Testing* dengan pengguna menggunakan bantuan *Google Form* dalam pengujian ini. *Voting* adalah metode yang akan digunakan pada bagian validasi. Pada titik ini, tindakan berikut harus diambil:

1. Hasil *interface* dari *prototype A* dan *B* diberikan kepada pengguna.
2. Dua jenis *prototype* yang telah disediakan akan ditentukan oleh pengguna.
3. Setelah itu pengguna memberikan *feedback* pada *prototype* yang disediakan. *Feedback* merinci apakah rekomendasi untuk *prototype* memenuhi aturan konsistensi, tata letak, jenis, warna, dan pengalaman sesuai dengan harapan pengguna.
4. Penulis akan merangkum hasil *feedback* dan hasil *voting user* menjadi satu kesimpulan. Hasil kesimpulan itu akan menghasilkan *prototype C* yang nantinya akan menjadi *prototype* hasil dan diujicobakan kepada pengguna menggunakan metode Kuesioner *Google Form*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *User Flow*

Berikut adalah gambaran *user flow* dari aplikasi *website* konsultasi fikih dari *user* akses awal hingga melakukan konsultasi ataupun mencari jawaban dari seorang ustadz di dalam *website* tersebut:



Gambar 4.1 *User Flow* Aplikasi Fikih

Dari gambar 4.1 dapat dilihat yaitu langkah pertama pengguna harus masuk ke halaman login terlebih dahulu. Kemudian menuju ke halaman *dashbaord* dan pengguna dihadapkan dengan berbagai pilihan fitur seperti artikel, ilmu fikih, riwayat, chat dengan ustadz dan zakat fitrah,.

4.2 Hipotesis

Penulis telah melihat hipotesis dan menemukan hasil berikut. Hasil hipotesis ini merupakan semacam pernyataan penelitian yang kemudian akan dibuktikan oleh penulis dalam penelitian yang dilakukannya. Hipotesis akan diperiksa untuk melihat apakah memenuhi persyaratan *UI/UX* atau sebaliknya. Tabel 4.1 menampilkan temuan selanjutnya dari analisis hipotesis.

Tabel 4.1 Hipotesis Permasalahan

No	Asumsi Pengguna
1	Pengguna bingung mencari jawaban yang benar dan dapat dipercaya
2	Mebutuhkan informasi yang <i>real</i> dan terpercaya
3.	Mebutuhkan jawaban langsung oleh ustadz
4	Mebutukan informasi mengenai Ilmu fikih dan ajaran mengenai islam

Seperti pada contoh tabel 4.1 merupakan hasil dari wawancara kepada masyarakat sebagai pengguna dan menghasilkan 4 permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Di dalam penelitian ini terdapat asumsi dari segi pengguna/masyarakat yang berlandaskan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis terhadap pengguna menghasilkan 4 contoh yang telah tertera pada tabel 4.1. Adapun asumsi dari segi admin *website* sendiri berdasarkan hasil wawancara tertulis menghasilkan: Untuk memudahhi pengguna mencari jawaban yang terpercaya langsung dari seorang ustadz dan melakukan *maintenance* sistem pada aplikasi.

4.3 *Understand Context of Use*

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa pengguna menggunakannya dan dalam situasi seperti apa pengguna menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan untuk membantu proses pada tahapan ini adalah wawancara, wawancara dilakukan kepada masyarakat sebagai pengguna untuk mengumpulkan informasi dan mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada, serta untuk mendapatkan gambaran dalam menyelesaikan masalah. Berikut hasil wawancara dengan masyarakat dapat dilihat pada tabel 4.2.

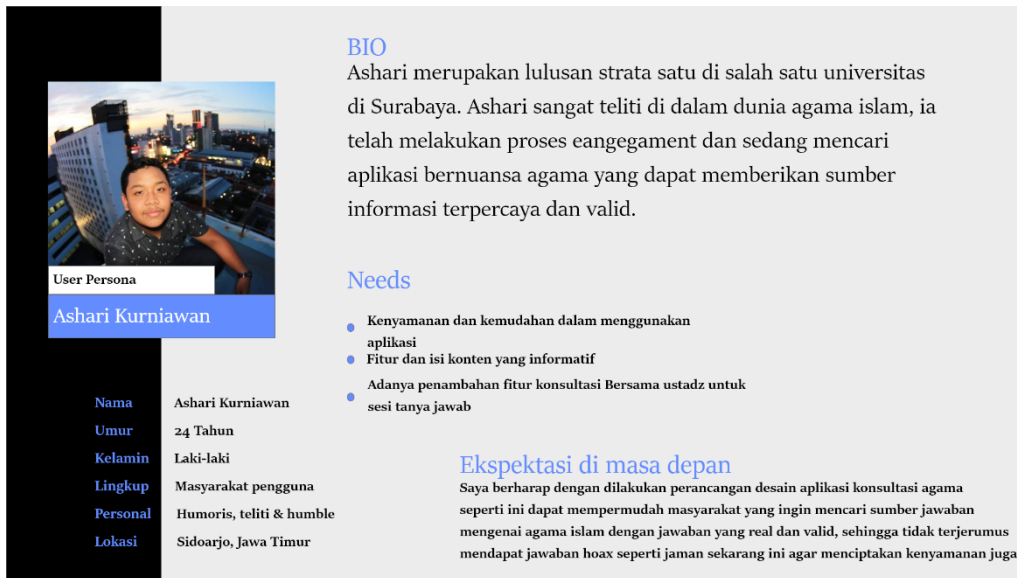
Tabel 4.2 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tujuan anda menggunakan aplikasi Konsultasi fikih?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mendapatkan jawaban dan informasi yang <i>real</i> dan terpercaya 2. Ingin melakukan sesi tanya jawab langsung dengan seorang ustadz
2.	Apa yang akhirnya membuat anda membuka aplikasi tersebut?	Karena ingin mendapatkan jawaban yang praktis dan tidak perlu takut lagi terkena informasi <i>hoax</i> .
3.	Apa yang anda harapkan dari aplikasi ini nantinya?	Ingin berjalan dan konsisten dengan semestinya dan sesuai tujuan awal dibangun.
4.	Menurut anda, apakah ada fitur atau informasi yang perlu ditambahkan? Dan kenapa?	<i>Rating</i> seorang ustadz itu sendiri agar kita mengetahui seberapa bagus <i>rating</i> dari orang tersebut.
5.	Dari angka 1 sampai 5 menurut anda berapa nilai angka dalam keahlian menggunakan <i>website</i> , <i>social media</i> dan <i>aplikasi mobile</i> ?	Lima (5).
6.	Menurut anda seperti apa aplikasi <i>website</i> yang mudah dan nyaman saat digunakan?	Desain yang mengikuti tren dan sesuai keinginan pengguna, dan memiliki tatanan yang rapih dan elegan.

Seperti pada tabel 4.2 merupakan hasil wawancara kepada calon pengguna dari segi kenyamanan, fitur, dan tampilan *interface* dari desain aplikasi yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna.

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan permasalahan yang ada pada calo pengguna. *User persona* didapatkan dari hasil wawancara dengan 5 masyarakat diluar. Tujuan pembuatan *user persona* agar peneliti memahami kebutuhan *user* dan menemukan permasalahan dari latar belakang di masyarakat. Hasil dari *user persona* dapat dilihat pada gambar 4.2, 4.3 dan 4.4.

1. *User Persona* Masyarakat/Pengguna



BIO
Ashari merupakan lulusan strata satu di salah satu universitas di Surabaya. Ashari sangat teliti di dalam dunia agama islam, ia telah melakukan proses eangegament dan sedang mencari aplikasi bernuansa agama yang dapat memberikan sumber informasi terpercaya dan valid.

Needs

- Kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi
- Fitur dan isi konten yang informatif
- Adanya penambahan fitur konsultasi Bersama ustadz untuk sesi tanya jawab

Ekspektasi di masa depan
Saya berharap dengan dilakukan perancangan desain aplikasi konsultasi agama seperti ini dapat mempermudah masyarakat yang ingin mencari sumber jawaban mengenai agama islam dengan jawaban yang real dan valid, sehingga tidak terjerumus mendapat jawaban hoax seperti jaman sekarang ini agar menciptakan kenyamanan juga.

User Persona	Ashari Kurniawan
Nama	Ashari Kurniawan
Umur	24 Tahun
Kelamin	Laki-laki
Lingkup	Masyarakat pengguna
Personal	Humoris, teliti & humble
Lokasi	Sidoarjo, Jawa Timur

Gambar 4.2 *User Persona* Masyarakat

Pada gambar 4.2 merupakan gambaran dari *user persona* calon pengguna/masyarakat dan terdapat bio pengguna, kebutuhan apa yang pengguna inginkan, ekspektasi pengguna dan beberapa identitas dari calon pengguna itu nantinya.

Dalam *User Persona* Pengguna berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama pengguna, mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat melakukan pencarian jawaban maupun juga sesi tanya jawab berkonsultasi dengan seorang ustadz. *User* berharap nantinya dapat membantu mempermudah dalam proses pencarian sumber informasi maupun jawaban seputar agama islam, seperti seputar ilmu fikih maupun lainnya. Beberapa informasi mengenai ajaran hukum-hukum yang ada di islam juga dibutuhkan dalam fitur yang ada di dalam aplikasi nantinya sehingga dapat menciptakan kemudahan dan kenyamanan dalam berinteraksi pencarian informasi dan jawaban yang valid.

2. User Persona Ustadz



BIO
Ustadz Nanang merupakan lulusan strata satu di salah satu universitas di Surabaya. Ustadz Nanang sangat teliti dan berhati-hati di dalam dunia agama islam, ia telah melakukan proses eangegament dan sedang mencari aplikasi bernuansa islam yang dapat memberikan sumber informasi terpercaya di tahun ini.

Needs

- Kenyamanan dan tentunya merasa mudah dalam menggunakan aplikasi
- Fitur dan isi konten yang bermanfaat bagi semua orang
- Adanya penambahan fitur konsultasi Bersama ustadz untuk sesi tanya jawab dengan masyarakat

Ekspektasi di masa depan
Saya ingin sekali mas besok di masa yang akan datang aplikasi seperti ini bisa terus dikembangkan agar bisa bersaing dengan aplikasi lain yang serupa namun kalau bisa harus lebih baik punyaanya jenengan ini itu saja mas, semoga sukses.

User Persona	Ustadz Nanang
Nama	Ustadz Nanang
Umur	45 Tahun
Kelamin	Laki-laki
Lingkup	Ustadz
Personal	Agamis, teliti & rendah hati
Lokasi	Sidoarjo, Jawa Timur

Gambar 4.3 User Persona Ustadz

Pada gambar 4.3 merupakan gambaran dari *user persona* ustadz dan terdapat bio mengenai ustadz, kebutuhan apa yang diinginkan ustadz didalam aplikasi, ekspektasi pengguna dan beberapa identitas dari ustadz itu nantinya.

Dalam *User Persona* ustadz berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat membantu dalam melakukan sesi tanya jawab berkonsultasi dengan *client*. Pengguna berharap nantinya dapat membantu mempermudah dalam proses sesi tanya jawab seputar agama islam, seperti ilmu fikih maupun lainnya. Diharapkan fitur yang ada di dalam aplikasi nantinya dapat menciptakan kemudahan dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan seorang *client*.

3. User Persona Admin Website



Gambar 4.4 User Persona Admin Website

Pada gambar 4.4 merupakan gambaran dari Admin *website* dan terdapat bio mengenai admin *website*, kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh admin tersebut, ekspektasi pengguna dan beberapa identitas dari admin *website* itu nantinya.

User Persona admin *website* berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, *user persona* admin *website* mempunyai motivasi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini yaitu dapat mengelolah dan melakukan *maintenance*. *User persona* admin *website* berharap nantinya dapat membantu mempermudah dalam proses pencarian sumber informasi dan kenyamanan pengguna didalam menggunakan aplikasi nantinya.

Pencarian data terkait karakteristik *user* dilakukan dengan menggunakan metode *User Persona* dengan cara wawancara pada *user*. Sebelum melakukan wawancara ada beberapa tahap yang harus dilakukan oleh penulis. Tahap pertama yang harus dilakukan penulis yaitu menentukan *Pre-Defining your Target Group* dari aplikasi *website* konsultasi fikih. Berikut adalah hasil *Pre-Defining your Target Group* :

Tabel 4.3 Hasil *Pre-Defining your Target*

No	Target Inti	Motivasi Personal	Motivasi dalam Menggunakan Aplikasi
1.	Masyarakat	Menemukan Jawaban Mengenai Ilmu fikih	1. Menemukan jawaban terkait ilmu fikih

No	Target Inti	Motivasi Personal	Motivasi dalam Menggunakan Aplikasi
2.	Ustadz	Memperkenalkan Ilmu fikih Kepada Pengguna/Masyarakat	2. Mencari informasi fikih dan Syariah 3. Belajar pengetahuan baru tentang fikih dan Syariah. Membantu masyarakat dalam memecahkan permasalahan terkait ilmu fikih dengan sesi tanya jawab/konsultasi.
3.	Admin Website	Membantu masyarakat dalam menggunakan aplikasi dengan nyaman dan aman.	Mewadahi/menyediakan platform untuk masyarakat dalam mencari jawaban tentang ilmu fikih di internet melalui aplikasi.

Setelah mendapatkan hasil *Pre-Defining your Target Group*, langkah selanjutnya penulis beralih ke proses *design solutions* setelah mengumpulkan hasil wawancara dan data untuk aplikasi serupa melalui analisis independen untuk mempelajari pendapat pengguna. Pada tahap ini penulis dapat menggunakan wawancara mendalam/*deep interview* dengan calon pengguna atau komunitas aplikasi konsultasi fikih yang mengajukan pertanyaan untuk membahas masalah yang ada dan mencoba mengidentifikasi peluang untuk menyelesaikannya. Berikut adalah hasil penelitian oleh penulis mengenai pertanyaan yang diajukan:

Tabel 4.4 Masyarakat

No	Pertanyaan	Bagaimana Peluangnya?
1.	Bagaimana agar dapat berkonsultasi dengan seorang ustadz?	Adanya fitur chat yang dapat memudahkan pengguna untuk berkonsultasi.
2.	Bagaimana agar pengguna dapat mengetahui kabar terkini terkait informasi islam?	Adanya notifikasi untuk pengingat dan memberi kabar mengenai informasi islam kepada pengguna.
3.	Bagaimana dapat menarik para pengguna dan tidak bosan ketika menggunakan aplikasi?	Berfokus kepada isi konten dan fitur yang membuat pengguna tertarik.
4.	Bagaimana supaya pelanggan mudah memilih seorang ustadz?	Berfokus pada hasil rekomendasi yang ada hasil <i>review</i> dan <i>rating</i> bintang serta detailnya.
5.	Bagaimana pengguna akan mencari informasi mengenai <i>bug</i> , adanya fitur yang tidak berfungsi?	Dengan cara menghubungi <i>customer service</i> melalui email yang tertera pada aplikasi.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada sisi pengguna, maka penulis melakukan *deep interview* kepada pengguna untuk mendapatkan peluang dari permasalahan yang ada dan menghasilkan jawaban pada contoh tabel 4.4.

Tabel 4.5 Ustadz

No	Pertanyaan	Bagaimana Peluangnya?
1.	Bagaimana agar dapat berkonsultasi dengan seorang <i>client</i> ?	Adanya fitur chat yang dapat memudahkan ustadz untuk menjawab pertanyaan dari <i>client</i> .
2.	Bagaimana agar pengguna dapat mengetahui kabar terkini terkait informasi islam?	Adanya notifikasi untuk pengingat dan memberi kabar kepada ustadz
3.	Bagaimana dapat menarik para pengguna dan tidak bosan ketika menggunakan aplikasi?	Seorang ustadz yang ketika berkonsultasi dengan <i>client</i> harus sopan dan ramah.
4.	Bagaimana supaya pengguna mudah memilih seorang ustadz?	Berfokus pada hasil rekomendasi yang ada hasil <i>review</i> dan <i>rating</i> bintang serta detailnya.
5.	Bagaimana ustadz akan mencari informasi mengenai bug, adanya fitur yang tidak berfungsi?	Melalui email HaloUstadz yang tertera pada <i>header</i> aplikasi dan langsung <i>ter-direct</i> ke <i>customer service</i> HaloUstadz..

Untuk menyelesaikan permasalahan yang pada sisi ustadz maka penulis melakukan *deep interview* kepada ustadz untuk mendapatkan peluang dari permasalahan yang ada dan menghasilkan jawaban pada contoh tabel 4.5.

4.4 Specify User Requirement

Tahapan ini akan melakukan identifikasi kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna yang akan teridentifikasi merpuakan luaran dari tahapan wawancara.

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan masyarakat luar, berdasarkan hasil wawancara kepada masyarakat luar dan tabel permasalahan dari hasil proses tabulasi data dari tahap sebelumnya, ditemukan beberapa kebutuhan informasi yang nantinya akan menjadi sebuah fitur untuk di desain. Berikut tabel kebutuhan informasi dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Kebutuhan Informasi

No	Kebutuhan Informasi	Keterangan	Hasil Desain
1.	Chat dengan ustadz/berkonsultasi	Halaman yang berisikan fitur chat dengan ustadz dan penjadwalan <i>meeting</i> dengan ustadz.	Halaman Chat ustadz.
2.	Informasi pengertian ilmu fikih	Halaman yang berisikan pengertian dari ilmu fikih.	Halaman Fikih.
3.	Halaman yang berisikan berita/informasi seputar agama islam	Halaman yang terdapat berita maupun informasi mengenai agama islam.	Halaman Artikel.
4.	Informasi pembayaran Zakat Fitrah.	Halaman seputar tata cara dan pembayaran zakat fitrah.	Halaman Zakat Fitrah
5.	Daftar rekomendasi ustadz.	Halaman berisikan daftar rekomendasi ustadz yang berkompeten didalam agama islam.	Halaman Rekomendasi Ustadz.

Pada tabel 4.6 merupakan hasil wawancara kepada calon pengguna dari segi kebutuhan calon pengguna itu sendiri seperti apa dan menghasilkan jawaban dari pengguna seperti pada contoh tabel 4.6.

4.5 *Design Solution*

Tahap ini merupakan tahap perancangan solusi, dimana penulis akan membangun desain solusi dari sistem yang sedang dianalisis dengan teknik *wireframe* dan *prototyping*.

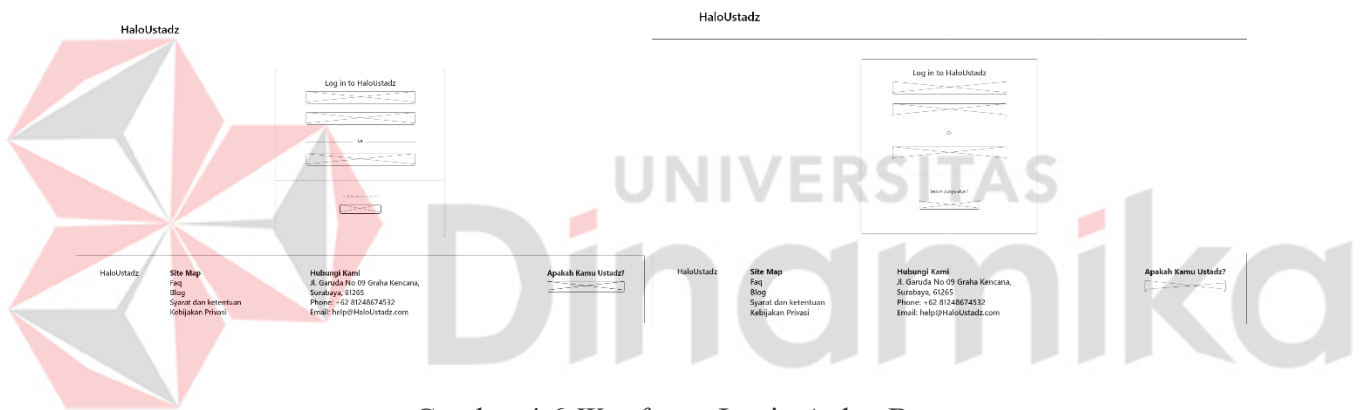
4.5.1 *Wireframe*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan awal sebuah desain aplikasi dalam penataan item-item sebelum proses pembuatan desain dimulai, agar *prototyping* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan *user*.



Gambar 4.5 Wireframe Dashboard A dan B

Pada gambar 4.5 merupakan hasil dari desain wireframe A dan B pada tampilan dashboard awal yang menyediakan fitur dan beberapa menu yang disediakan.



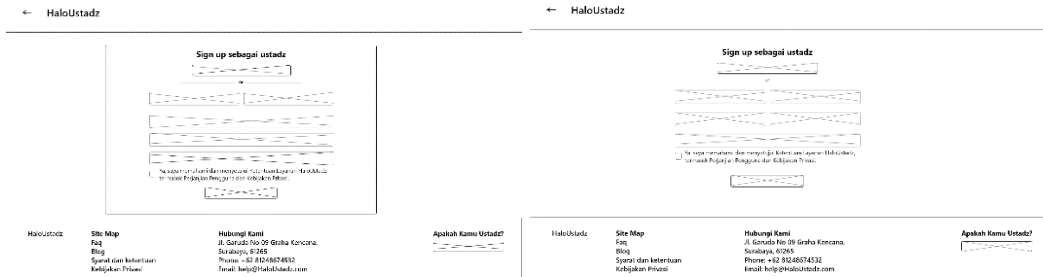
Gambar 4.6 Wireframe Login A dan B

Pada gambar 4.6 merupakan hasil dari desain wireframe A dan B pada tampilan login, ketika pengguna sudah memiliki akun dianjurkan untuk login terlebih dahulu.



Gambar 4.7 Wireframe Halaman Register A dan B

Pada gambar 4.7 merupakan hasil desain *wireframe* A dan B pada halaman register yang dimana pengguna ketika belum memiliki akun dianjurkan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu agar memudahkan pengguna ketika ingin menggunakan aplikasinya nantinya.



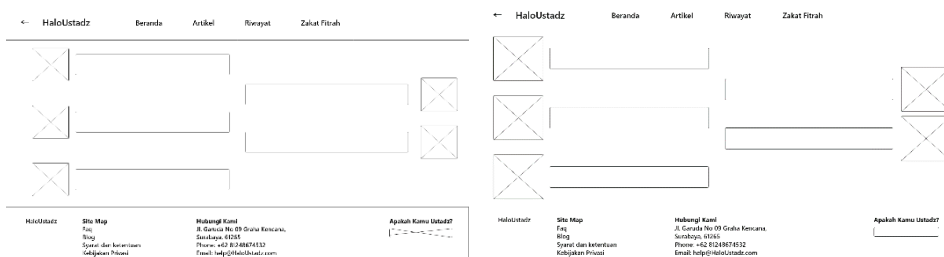
Gambar 4.8 *Wireframe* Halaman Sign-up A dan B

Pada gambar 4.8 merupakan hasil dari *wireframe sign-up* untuk ustadz A dan B yang dimana ketika ustadz ingin *login* kedalam aplikasi bisa melalui halaman tersebut dan berbeda ketika *sign-up* sebagai masyarakat akan ada halaman tersendiri.



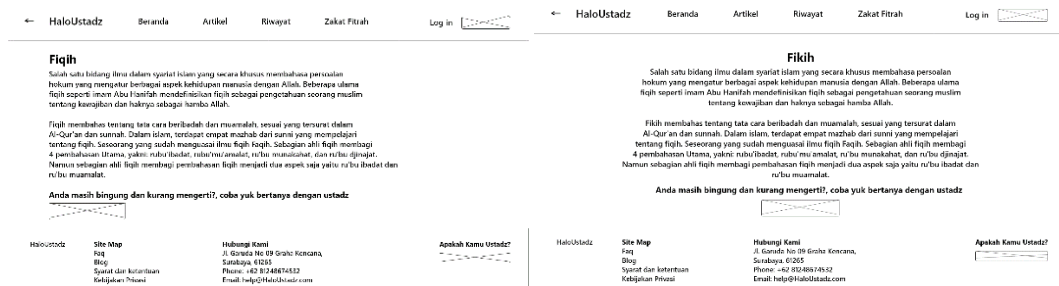
Gambar 4.9 *Wireframe* Halaman Rekomendasi Ustadz A dan B

Pada gambar 4.9 merupakan hasil *wireframe* A dan B pada halaman rekomendasi ustadz yang berkompeten di bidang agama islam.



Gambar 4.10 Wireframe Halaman Chat Ustadz A dan B

Pada gambar 4.10 merupakan hasil *wireframe* A dan B untuk tampilan chat ketika pengguna ingin melakukan sesi tanya jawab/konsultasi dengan ustadz.



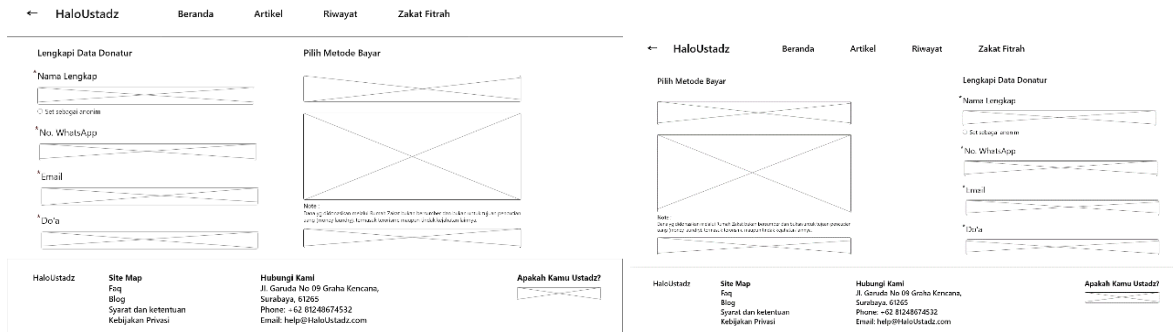
Gambar 4.11 Wireframe Pengertian Fikih A dan B

Pada gambar 4.11 merupakan hasil *wireframe* A dan B untuk halaman pengertian tentang ilmu fikih agar pengguna tidak mengalami kesulitan ketika ingin mencari tahu mengenai pengertian ilmu fikih, dan bisa berkonsultasi langsung dengan ustadz dengan menekan *button* chat dibawah pengertian fikih ketika kurang memahami apa yang telah di pelajari.



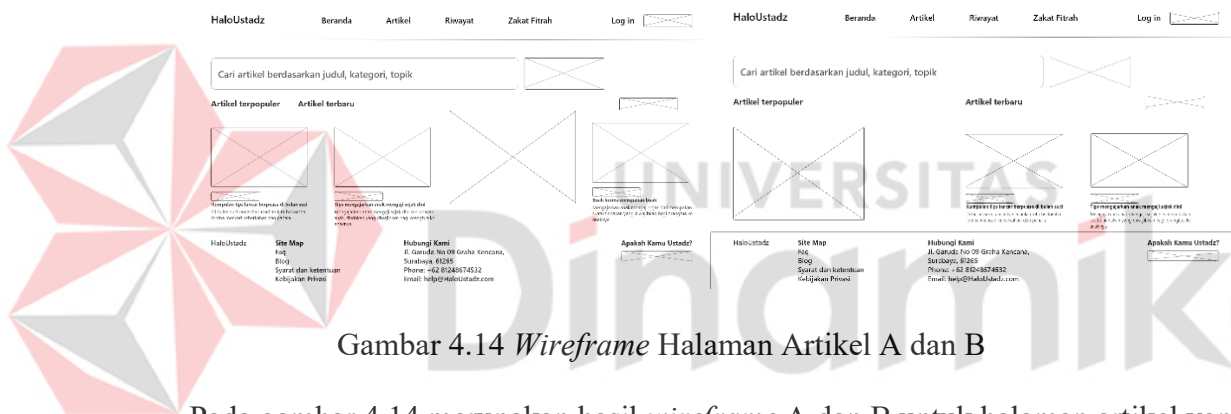
Gambar 4.12 Wireframe Riwayat A dan B

Pada gambar 4.12 merupakan hasil *wireframe* A dan B untuk halaman riwayat dan menyediakan beberapa fitur seperti riwayat berkonsultasi dengan ustadz, artikel dan pembayaran zakat fitrah.



Gambar 4.13 Wireframe Halaman Zakat Fitrah A dan B

Pada gambar 4.13 merupakan hasil dari *wireframe* A dan B untuk halaman zakat fitrah yang dimana pengguna ketika ingin melakukan pembayaran zakat fitrah online bisa melalui aplikasi HaloUstadz ini.



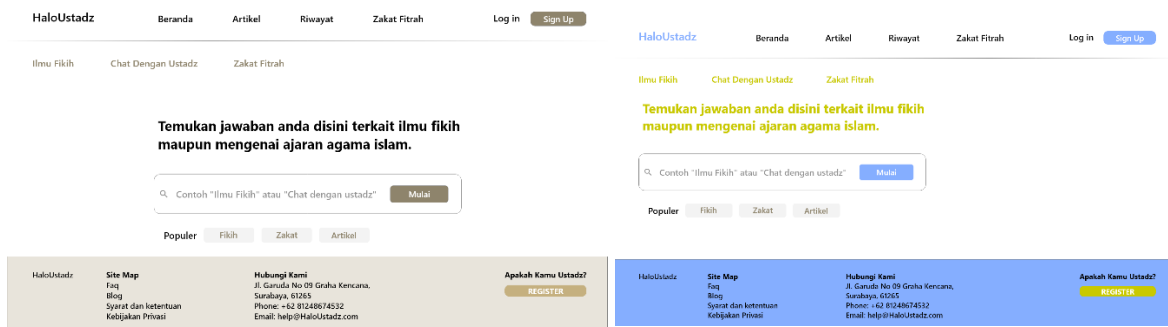
Gambar 4.14 Wireframe Halaman Artikel A dan B

Pada gambar 4.14 merupakan hasil *wireframe* A dan B untuk halaman artikel yang dimana halaman tersebut memuat berita terpopuler dan terbaru pada dunia islam yang bisa pengguna manfaatkan sebagai sumber informasi.

Selain itu, pembuatan *prototype* merupakan langkah selanjutnya setelah pembuatan *wireframe*, perangkat lunak *Adobe XD* digunakan oleh penulis untuk membuat *prototype*.

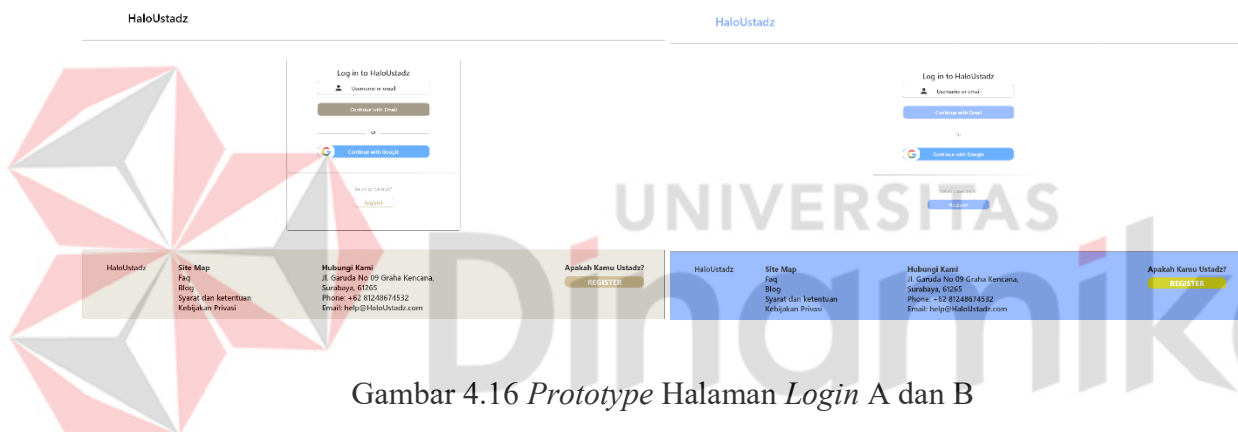
4.5.2 Hasil Prototype

Pada tahap *prototyping* dapat melakukan membuat alur pada hasil tampilan berupa *prototype* dengan menggunakan *framework Adobe XD*. Sebelumnya dilakukannya pembuatan *Wireframe* sesuai dengan kebutuhan pengguna.



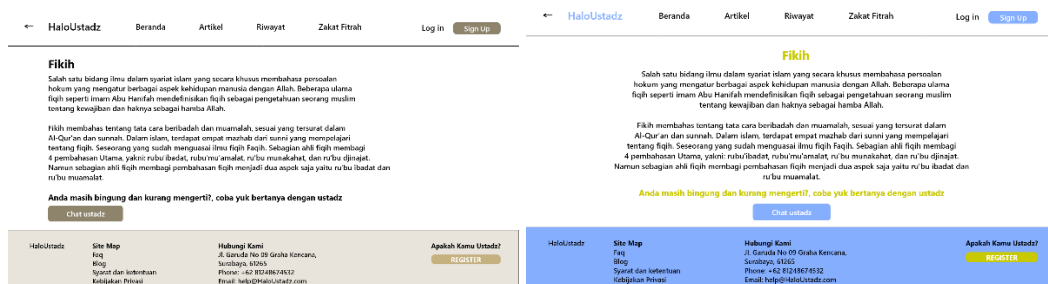
Gambar 4.15 *Prototype* Halaman *Landing page* A dan B

Gambar 4.15 merupakan hasil desain *prototype* halaman *dashboard* aplikasi konsultasi ilmu fikih dan menyediakan beberapa fitur yang pengguna butuhkan.



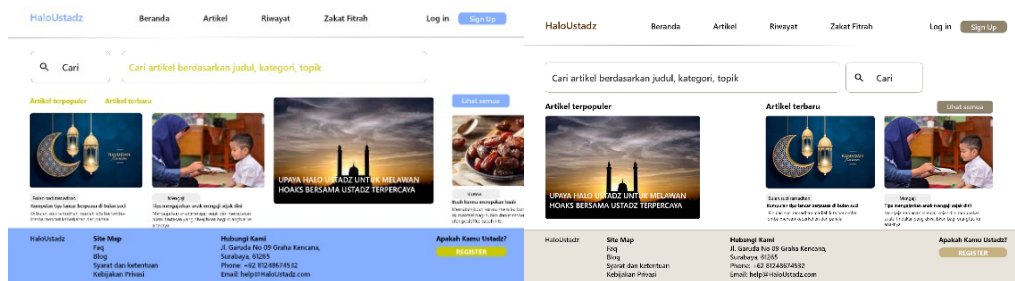
Gambar 4.16 *Prototype* Halaman *Login* A dan B

Gambar 4.16 adalah halaman untuk *form login* ketika pengguna/masyarakat yang sudah memiliki akun di dalam aplikasi dianjurkan untuk melakukan *login* terlebih dahulu, dan adapun juga *button* untuk registrasi yang dimana berfungsi untuk mendaftar sebagai pengguna baru yang belum memiliki akun.



Gambar 4.17 *Prototype* Halaman *Pengertian Fiqih* A dan B

Gambar 4.17 merupakan hasil desain *prototype* halaman pengertian ilmu fikih A dan B dari fitur fikih yang merupakan definisi atau pengertian dari ilmu fikih itu sendiri, adapun juga terdapat tombol untuk chat dengan ustadz yang diperuntukkan ketika pengguna mengalami kebingungan ketika di dalam mempelajari definisi dari fikih itu sendiri atau mengenai agama islam.



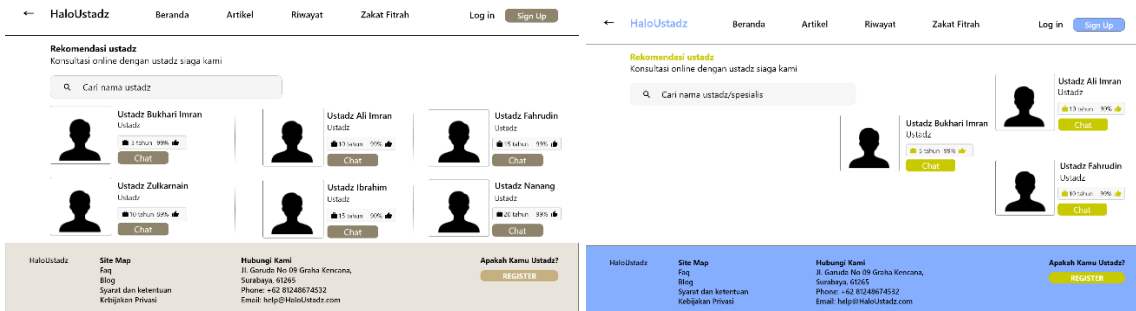
Gambar 4.18 *Prototype* Halaman Artikel A dan B

Gambar 4.18 merupakan hasil desain halaman artikel A dan B dari fitur artikel yang dimana isinya memuat berita atau informasi mengenai agama islam.



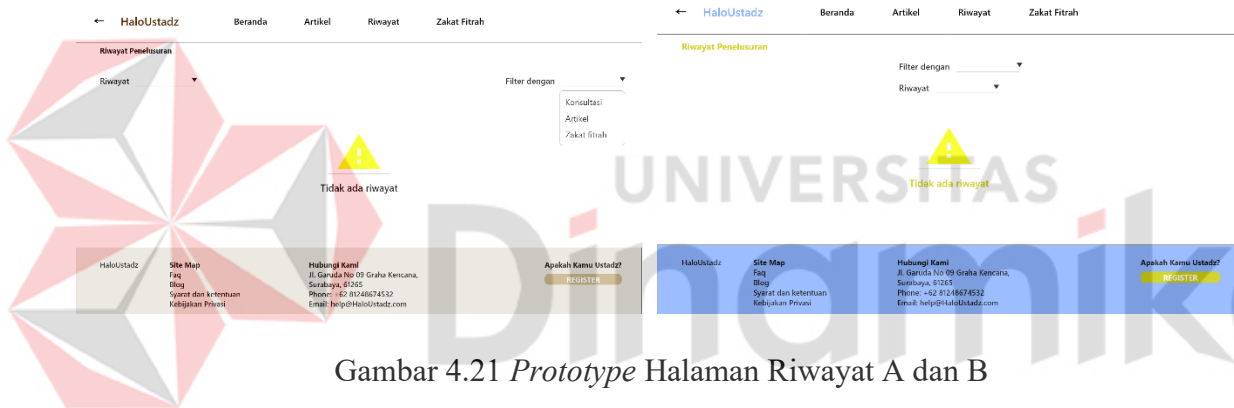
Gambar 4.19 *Prototype* Halaman Chat ustadz A dan B

Gambar 4.19 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman fitur chat dengan ustadz, dimana fitur tersebut merupakan kebutuhan dari pengguna aplikasi konsultasi ilmu fikih.



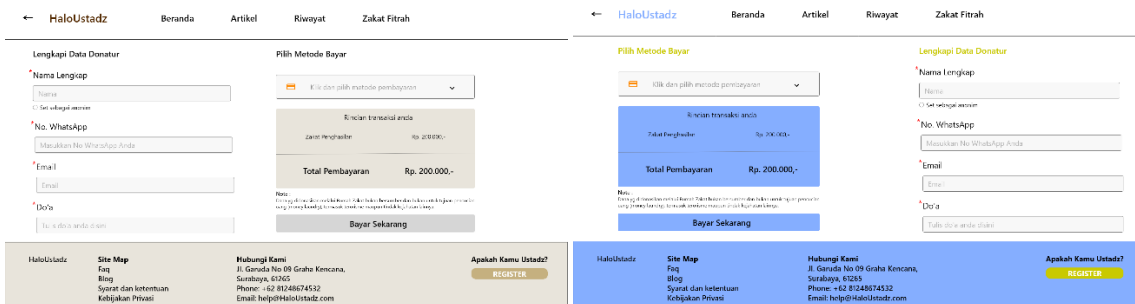
Gambar 4.20 *Prototype* Halaman Rekomendasi Ustadz A dan B

Gambar 4.20 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman rekomendasi ustadz, dimana fitur tersebut merupakan kebutuhan yang pengguna inginkan yang bertujuan untuk pengguna mengetahui ustadz mana yang berkompeten didalam agama islam.



Gambar 4.21 *Prototype* Halaman Riwayat A dan B

Gambar 4.21 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman riwayat yang dimana berisikan riwayat dari chat dengan ustadz, artikel dan pembayaran zakat fitrah



Gambar 4.22 *Prototype* Halaman Zakat Fitrah A dan B

Gambar 4.22 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman pembayaran zakat fitrah online, dimana pengguna bisa melakukan transaksi pembayaran zakat fitrah secara online hanya melalui HaloUstadz.

← HaloUstadz

← HaloUstadz

Nomor rekening bank
 Nomor rekening ustadz
 Nomor rekening fard
 Register
 Sudah punya akun?
 Login

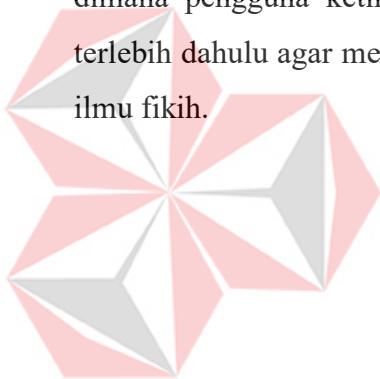
Nomor rekening bank
 Nomor rekening ustadz
 Kategori (Pilih salah satu)
 Register
 Sudah punya akun?
 Login

HaloUstadz Site Map Hubungi Kami Apakah Kamu Ustadz?
 Faq J. Garuda No 09 Graha Kencana SURABAYA 61265
 Blog Syarat dan ketentuan SURABAYA 61265
 Kebijakan Privasi Email: help@halo Ustadz.com PHONE: +62 31248674532

HaloUstadz Site Map Hubungi Kami Apakah Kamu Ustadz?
 Faq J. Garuda No 09 Graha Kencana SURABAYA 61265
 Blog Syarat dan ketentuan SURABAYA 61265
 Kebijakan Privasi Email: help@halo Ustadz.com PHONE: +62 31248674532

Gambar 4.23 *Prototype* Halaman *Register* A dan B

Gambar 4.23 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman *register*, yang dimana pengguna ketika belum memiliki akun dianjurkan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu agar memudahkan pengguna ketika ingin menggunakan aplikasi konsultasi ilmu fikih.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.24 *Prototype* Halaman *Sign-up* pengguna A dan B

Gambar 4.24 merupakan hasil desain *prototype* A dan B dari halaman *sign-up* sebagai pengguna atau ustadz, yang dimana ketika pengguna pertama kali ingin mendaftar pada aplikasi konsultasi ilmu fikih akan diberikan 2 (dua) opsi mendaftar sebagai masyarakat atau sebagai ustadz.

4.6 Hasil Pengujian *A/B Testing*

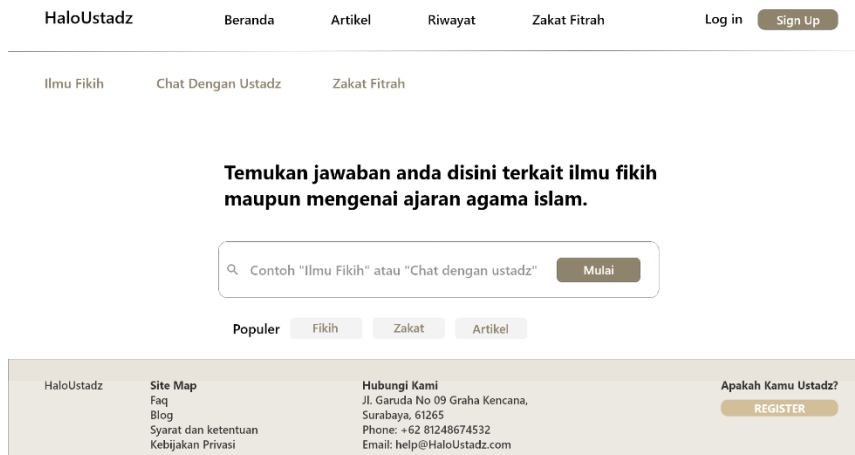
Dari 10 responden yaitu 5 orang mahasiswa dan 5 orang pekerja dari berbagai bidang seperti pegawai swasta, marketing, *front-end*, spg telah melalui tahap pengujian menggunakan metode *A/B Testing* pada 2 *prototype* yang berbeda, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna menggunakan bantuan *google form*. Kemudian pengguna memberikan *feedback* terhadap *prototype* A dan B lalu penulis menyimpulkan dan menghasilkan *prototype* C atau *prototype* hasil. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.7. Untuk hasil pengujian lebih jelasnya terdapat pada Lampiran 7.

Tabel 4.7 Hasil Pengujian *A/B Testing* Konsultasi Ilmu Fikih

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Menang
Halaman <i>Dashboard</i>	100%	0%	A
Halaman <i>Login</i>	80%	20%	A
Halaman <i>Register</i>	90%	10%	A
Halaman <i>Sign-up</i>	60%	40%	A
Halaman Fikih	80%	20%	A
Halaman Artikel	40%	60%	B
Halaman Riwayat	100%	0%	A
Halaman Zakat Fitrah	80%	20%	A
Halaman Chat Ustadz	20%	80%	B
Halaman Rekomendasi Ustadz	100%	0%	A

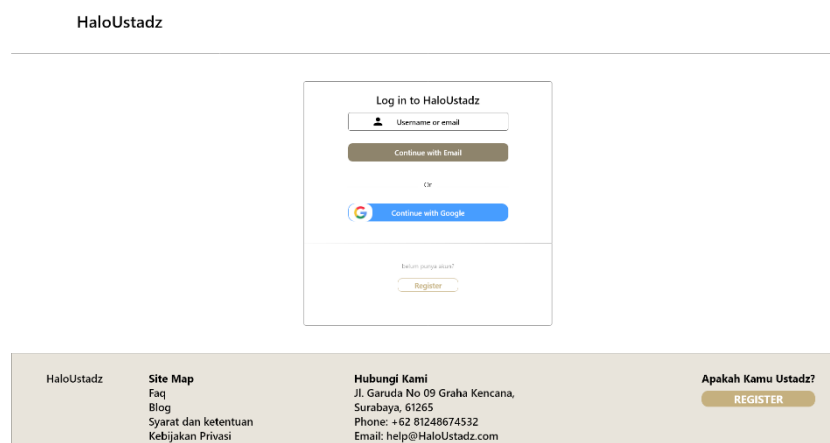
4.7 Prototype C

Berikut adalah *prototype* hasil atau *prototype C* yang dimana didapatkan dari kesimpulan yang telah dibuat oleh penulis dari pengujian *prototype A* dan *B* yang telah diujicobakan kepada pengguna.



Gambar 4.25 Halaman *Dashboard Prototype C*

Pada gambar 4.25 merupakan hasil dari *prototype C* halaman *dashboard* atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



Gambar 4.26 Halaman *Login Prototype C*

Pada gambar 4.26 merupakan hasil dari *prototype C* halaman *login* atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.

← HaloUstadz

Masukkan nama lengkap anda

Masukkan alamat email anda

Masukkan password anda

Register

Sudah punya akun?

Login

HaloUstadz	Site Map Faq Blog Syarat dan ketentuan Kebijakan Privasi	Hubungi Kami Jl. Garuda No 09 Graha Kencana, Surabaya, 61265 Phone: +62 81248674532 Email: help@HaloUstadz.com	Apakah Kamu Ustadz? REGISTER
------------	---	---	--

Gambar 4.27 Halaman *Register Prototype C*

Pada gambar 4.27 merupakan hasil dari *prototype C* halaman *register* atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



← HaloUstadz

Mari bergabung dengan HaloUstadz!

Saya sebagai masyarakat /pengunjung

Saya ustadz, ingin membantu memberi jawaban anda

Bergabung sebagai ustadz

HaloUstadz	Site Map Faq Blog Syarat dan ketentuan Kebijakan Privasi	Hubungi Kami Jl. Garuda No 09 Graha Kencana, Surabaya, 61265 Phone: +62 81248674532 Email: help@HaloUstadz.com	Apakah Kamu Ustadz? REGISTER
------------	---	---	--

Gambar 4.28 Halaman *Sign-up Prototype C*

Pada gambar 4.28 merupakan hasil dari *prototype C* halaman *sign-up* atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



Gambar 4.29 Halaman Pengertian Fikih *Prototype C*

Pada gambar 4.29 merupakan hasil dari *prototype C* halaman pengertian fikih atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan B kepada pengguna.



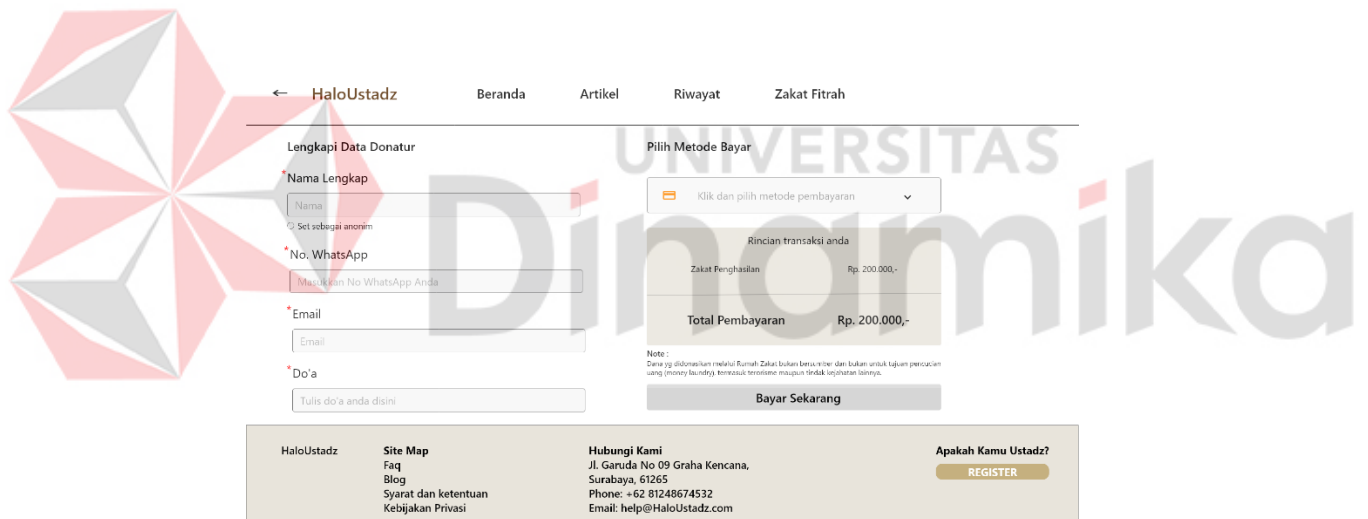
Gambar 4.30 Halaman Artikel *Prototype C*

Pada gambar 4.30 merupakan hasil dari *prototype C* halaman artikel atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan B kepada pengguna.



Gambar 4.31 Halaman Riwayat *Prototype C*

Pada gambar 4.31 merupakan hasil dari *prototype C* halaman riwayat atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



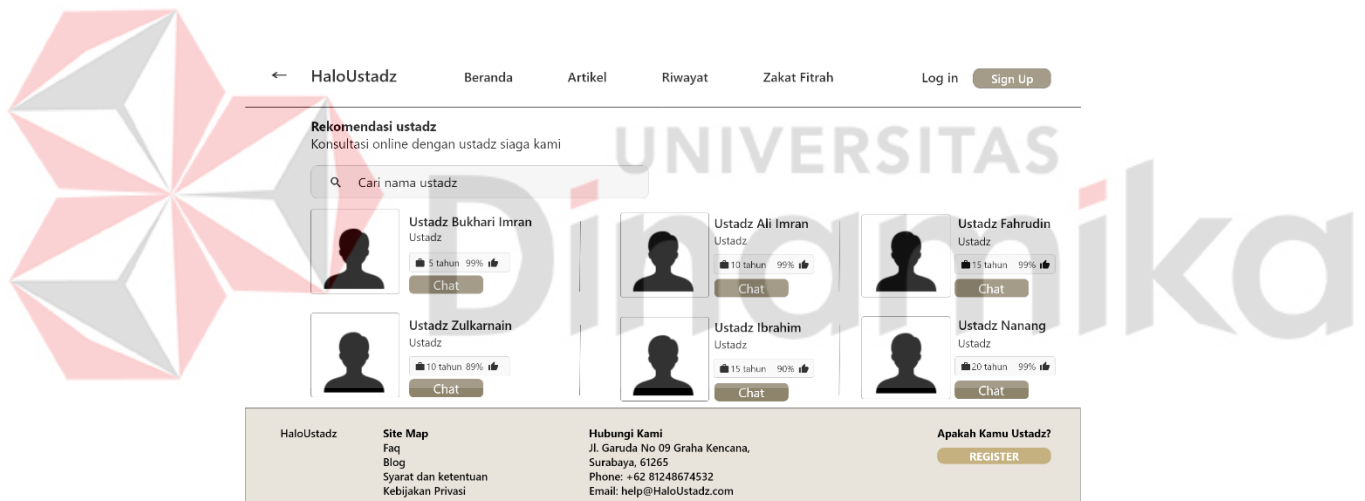
Gambar 4.32 Halaman Zakat Fitrah *Prototype C*

Pada gambar 4.32 merupakan hasil dari *prototype C* halaman zakat fitrah atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



Gambar 4.33 Halaman Chat Ustadz *Prototype C*

Pada gambar 4.33 merupakan hasil dari *prototype C* halaman chat ustadz atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.



Gambar 4.34 Halaman Rekomendasi Ustadz *Prototype C*

Pada gambar 4.34 merupakan hasil dari *prototype C* halaman rekomendasi ustadz atau hasil akhir yang didapatkan dari kesimpulan pengujian *prototype A* dan *B* kepada pengguna.

4.8 Evaluate Against Requirements

Pada tahapan ini akan dilakukan evaluasi kembali terhadap rekomendasi desain. Teknik evaluasi rekomendasi desain dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Tabel 4.8 Daftar Responden untuk Wawancara/*Front-End*

Kode	Nama Responden	Pekerjaan	Jenis Kelamin
UST01	Fitri Rizky	Mahasiswa	Perempuan
UST02	Ashari Kurniawan	Pegawai Swasta	Laki-laki
UST03	Muzammil	Mahasiswa	Laki-laki
UST04	Bima Ardian	<i>Front-End</i>	Laki-laki
UST05	Danu Digdo	Marketing	Laki-laki
UST06	Revikainanda	SPG	Perempuan
UST07	Ilga Dewi	Mahasiswa	Perempuan
UST08	Gilang Ilham	Mahasiswa	Laki-laki
UST09	Bagus herdinovian	Mahasiswa	Laki-laki

Pada tabel 4.8 merupakan daftar responden dari sisi *front-end* yang nantinya akan dilakukan wawancara kembali untuk melakukan tahapan evaluasi kembali. Responden kemudian melakukan tahap wawancara menggunakan daftar pertanyaan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Daftar Responden untuk Wawancara/*Back-End*

Kode	Nama Responden	Pekerjaan	Jenis Kelamin
UST10	Daniel	Admin/ <i>Back-End</i>	Laki-laki

Pada tabel 4.9 merupakan daftar responden dari sisi *back-end* yang nantinya akan dilakukan wawancara kembali untuk melakukan tahapan evaluasi kembali. Responden kemudian melakukan tahap wawancara menggunakan daftar pertanyaan pada metode *System Usability Scale* (SUS) pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan untuk Wawancara dan *User Testing*

Kode	Pertanyaan
Q1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
Q2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
Q5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
Q8	Saya merasa sistem ini membingungkan
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini

Kode	Pertanyaan
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Pada tabel 4.10 merupakan pertanyaan yang akan diajukan kepada reponden yang akan dilakukan tahap wawancara kembali terkait evaluasi desain. Berikut hasil wawancara pada tabel 4.11 diperoleh dari responden yang telah dilakukan wawancara dan dipaparkan dengan *prototype*.

Tabel 4.11 Hasil Wawancara dan *User Testing*

NO	KODE	PERTANYAAN									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	UST01	4	2	5	1	5	2	4	2	5	1
2	UST02	4	2	5	1	5	2	5	1	4	1
3	UST03	5	1	4	2	5	1	5	2	5	2
4	UST04	5	2	5	2	5	2	4	1	3	4
5	UST05	5	1	4	2	5	2	4	1	4	2
6	UST06	5	2	5	1	2	4	2	2	5	2
7	UST07	4	1	5	2	5	2	4	1	5	1
8	UST08	5	2	5	1	5	2	4	1	5	3
9	UST09	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
10	UST10	5	1	4	1	4	2	5	1	4	2

Pada tabel 4.11 merupakan hasil jawaban yang di dapat dari wawancara yang telah dilakukan penulis terhadap pengguna terkait jawaban evaluasi desain *prototype*. Kemudian diolah dan ditarik kesimpulan berdasarkan temuan wawancara pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Wawancara dan *User Testing*

No	Kategori	Hasil
1.	Tampilan (tata letak)	Tampilan simple, informatif, modern dan langsung menampilkan fitur di depan halaman.
2.	Pemilihan tulisan (<i>font, size</i>) dan warna	Tulisan mudah dibaca dan dikenali, tidak membingungkan, ukuran tidak terlalu kecil, pemilihan warna baik kalem.
3.	Kesesuaian fitur dengan kebutuhan	Penambahan fitur sudah sesuai dengan kebutuhan
4.	Kemudahan pada saat menggunakan	<i>Easy to use</i> (mudah digunakan)

Pada tabel 4.12 merupakan hasil evaluasi berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan kepada responden dan menghasilkan 4 kesimpulan seperti tabel 4.12.

4.9 Desain *Guideline*

Desain *guideline* aplikasi konsultasi fikih didasarkan pada keseragaman *visual* yang mengatur seperti warna, *font*, *icons* dan yang lainnya. Pemilihan desain tersebut berasal dari hasil riset penulis agar dapat menghasilkan tampilan aplikasi yang mempunyai warna sesuai, mudah dan nyaman ketika digunakan oleh pengguna. Berikut merupakan hasil dari desain *guideline* untuk *prototype* aplikasi konsultasi fikih.

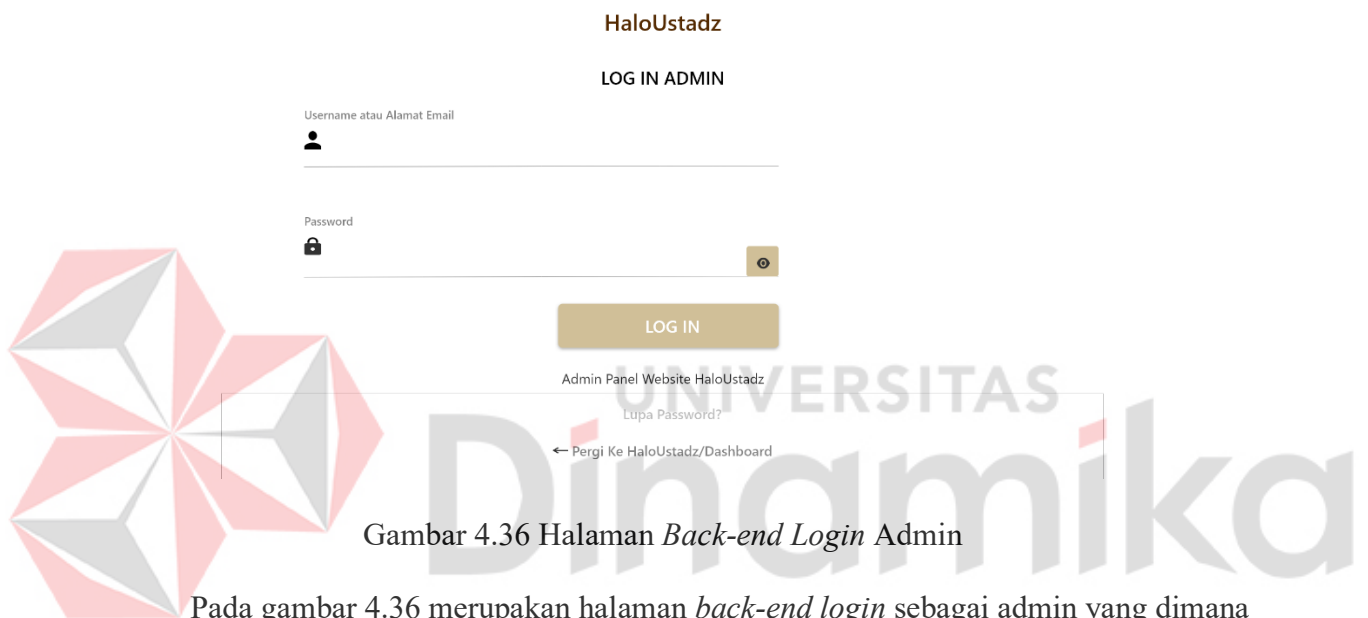


Gambar 4.35 Desain *Guideline* Konsultasi Ilmu Fikih

Pada gambar 4.35 merupakan hasil dari desain *guideline* aplikasi konsultasi ilmu fikih yang merupakan pedoman untuk seorang *developer* dimana nantinya akan digunakan sebagai pedoman ketika aplikasi ini dibuatkan program yang menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website*. Penulis memilih warna *dusty brown*, *caramel white*, *brown calm*, dan *black spirit* tidak lain untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang dimana pengguna menginginkan desain yang sederhana namun tetap *elegant* dan netral, untuk pemilihan *typography* penulis menggunakan *font segoi UI* dan *Calibri* dimana pemilihan font tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca oleh pengguna. Dalam pemilihan *button* penulis memberikan 2 model *button* yang berukuran cukup besar dimana bertujuan untuk memudahkan pengguna ketika ingin menggunakan aplikasi.

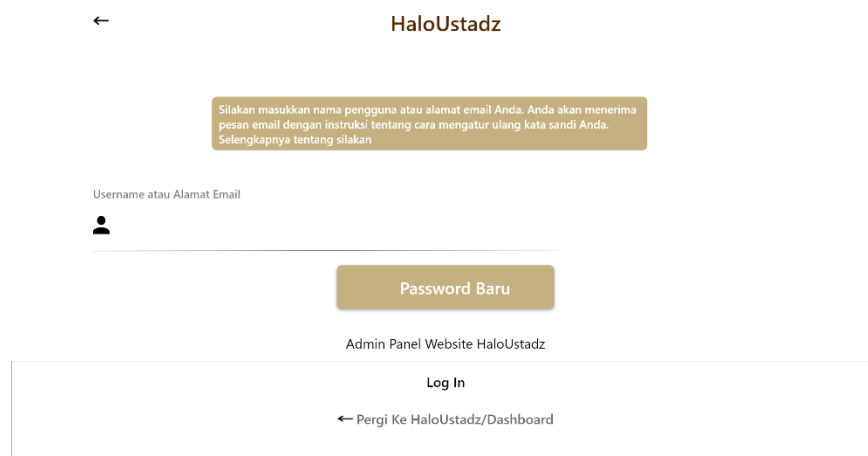
4.10 Hasil Desain *Back-End*

Pada tahap *prototyping back-end* dapat membuat alur pada hasil tampilan berupa *prototype* dengan menggunakan *framework Adobe XD*. Halaman *back-end* bertujuan untuk melakukan *control* dan *maintenance* aplikasi konsultasi ilmu fikih untuk kelancaran dan kenyamanan pengguna ketika mengakses sebuah aplikasi. Berikut merupakan halaman *login* pada gambar 4.36 dan lupa password admin pada gambar 4.37. Untuk lebih lengkapnya bisa dilihat pada lampiran 8.



Gambar 4.36 Halaman *Back-end Login Admin*

Pada gambar 4.36 merupakan halaman *back-end login* sebagai admin yang dimana ketika admin ingin mengakses aplikasi diminta untuk terlebih dahulu melakukan login.



Gambar 4.37 Halaman *Back-end Lupa Password Admin*

Pada gambar 4.37 merupakan halaman *back-end* lupa *password* admin yang dimana memiliki fungsi sebagai halaman untuk mereset *password* admin ketika mengalami lupa *password*.

4.11 Menentukan Responden

Responden yang terlibat dalam tahap ini adalah responden yang pernah menjadi responden di tahap sebelumnya. Berikut ini adalah identitas responden pada tabel 4.14.

Tabel 4.13 Identitas Responden

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Kode
1	Ashari Kurniawan	24 Tahun	Wiraswasta	R1
2	Danu Digdo	24 Tahun	Marketing	R2
3	Bapak Nanang	45 Tahun	Ustadz	R3
4	Fitri Rizky	23 Tahun	Mahasiswa	R4

4.12 Hasil dari Usability Testing

Pada hasil pengujian *prototype* kepada 4 responden data yang akan diuji adalah uji *single task* pada *prototype* C. Dalam melakukan pengujian menggunakan aplikasi Kuesioner *Google Form* untuk membantu menilai *UX* dari *prototype* C tersebut. Pada pengujian *single task*, hasil rata-rata durasi pengoperasian aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.15. Untuk lebih jelasnya ada di lampiran 9.

Tabel 4.14 Hasil Pengujian *single task* konsultasi ilmu fikih

No	Tugas yang dikerjakan	Durasi Pengoperasian
1	Cobalah Login Aplikasi konsultasi ilmu fikih	2,3 Detik
2	Cobalah untuk ke halaman Register	4,0 Detik
3	Cobalah untuk ke halaman Sign-up	3,2 Detik
4	Cobalah pergi ke menu Ilmu Fikih	4,4 Detik
5	Cobalah pergi ke menu Artikel	3,8 Detik
6	Cobalah pergi ke menu Riwayat	3,9 Detik
7	Cobalah pergi ke menu Zakat Fitrah	4,2 Detik
8	Cobalah untuk ke halaman Chat Ustadz	5,0 Detik
9	Cobalah untuk ke halaman Rekomendasi Ustadz	3,1 Detik

Berdasarkan dari pengujian *Usability Testing* yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, terdapat hasil *usability testing* yang dapat dilihat pada tabel 4.16. Nilai 1 yang menunjukkan bahwa task berhasil dilakukan, sedangkan nilai 0 menunjukkan bahwa task

tidak berhasil dilakukan yang artinya responden gagal menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Tabel 4.15 Hasil *Usability Testing* dengan *Google Form*

Responden	Kode Task									Total
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
R2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Total	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

Dari total 9 task yang dikerjakan, ke empat responden tersebut telah berhasil dalam menyelesaikan task. Namun dalam pengujian *prototype* masih ditemukan kendala, yaitu ketika mengakses dari halaman artikel menuju halaman zakat fitrah letak *button*nya terlalu jauh.

4.13 Hasil *Validate*

Tahap selanjutnya adalah menguji dan memverifikasi hasil desain *prototype* menggunakan *A/B Testing*, atau menguji desain *prototype* yang telah dibuat setelah proses pembuatan *prototype* selesai. Menggunakan *platform Google Form* untuk mendistribusikan kuesioner yang telah disiapkan yang mencakup tautan ke hasil *prototype* dan pertanyaan dari skala kegunaan sistem. Responden atau masyarakat mengkaji serta mengamati target *user* yaitu *prototype* tersebut setelah itu baru mengisi kuesioner yang telah diberikan dalam pengamatannya dimulai dari interaksi *user* terhadap *prototype*, tingkat kepuasan, kemudahan, atau kebingungan dalam menggunakan aplikasi tersebut dan diharapkan *user* dapat memberikan saran atau *feedback* terhadap *design prototype* tersebut. Hasil dari perhitungan yang menggunakan metode *system usability scale* yang diperoleh adalah 70,5. Dimana dalam pengolahan data masuk dalam *grade scale C*.

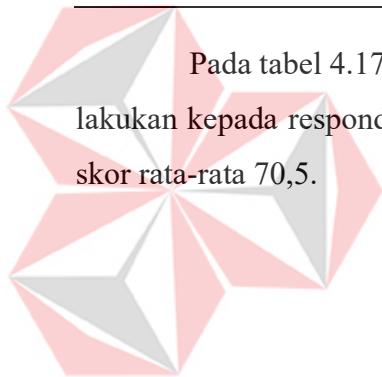
Jika dikonversikan menurut standar SUS termasuk kedalam kategori margin (*high*) dari nilai yang diperoleh, maka hasil *prototype* dari Perancangan Desain *UI/UX* Konsultasi Ilmu fikih Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Pelayanan Terhadap Pengguna memiliki *adjective rating Good*. Kemudian wawancara mendalam atau mendalami calon pengguna untuk menentukan hasil *prototype* terbaik, hasil akhirnya adalah tiga pengguna potensial senang dengan hasil *prototype*. Calon pengguna ini terpenuhi karena dalam setiap siklus

perakitan mulai dari *wireframe* hingga *validate* calon pengguna telah banyak terlibat sehingga desain ini memenuhi kebutuhan setiap pengguna, pada tahap validasi ini juga menggunakan alat hitung dari metode *System Usability Scale* (SUS).

Tabel 4.16 Hasil SUS akhir

Responden	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Skor SUS
1	4	3	5	3	4	2	3	2	5	1	80
2	3	2	4	2	4	2	4	3	4	2	75
3	4	2	3	2	5	2	3	2	4	1	70
4	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	77,5
5	3	1	4	1	4	2	4	2	3	2	65
6	3	2	3	2	3	2	3	2	4	1	62,5
7	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	70
8	4	2	3	2	3	2	4	2	3	2	67,5
9	4	2	4	2	4	2	4	2	3	1	70
10	4	1	3	2	4	2	4	2	4	1	67,5
										Rata-rata	70,5

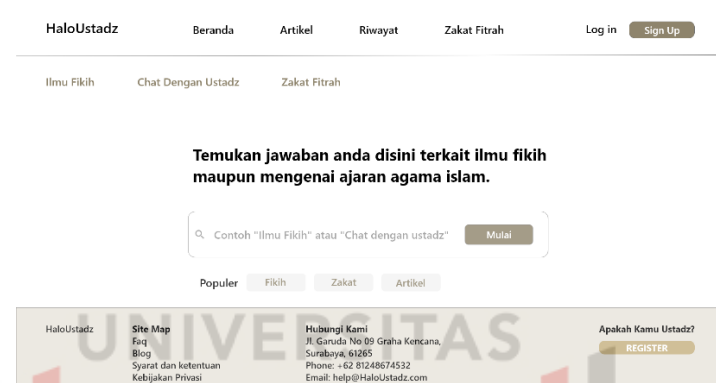
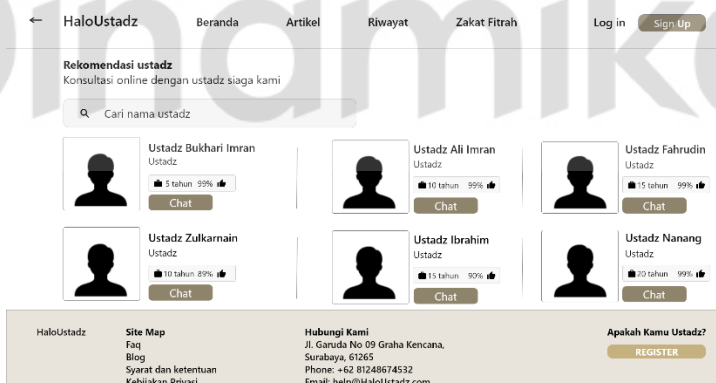
Pada tabel 4.17 merupakan hasil dari penilain terhadap *validate* yang telah penulis lakukan kepada responden dan menghasilkan nilai yang telah tertera pada tabel 4.17 yaitu skor rata-rata 70,5.



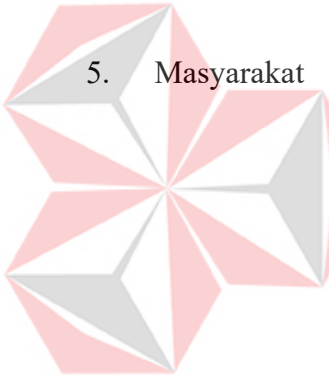
4.14 Pembahasan

Setelah melakukan tahapan dengan metodologi *User Centered Design* yaitu: *Understand Context of Use, Specify User Requirement, Design Solution, Evaluate Against Requirements* pada perancangan desain antarmuka aplikasi konsultasi ilmu fikih dengan metode *user centered design*, menghasilkan tahapan yang dapat membantu untuk pedoman perancangan *UI/UX* untuk aplikasi konsultasi ilmu fikih.

Tabel 4.17 Hasil Pembahasan

No	User	Permasalahan	Solusi Desain UI
1.	Masyarakat	Mencari sumber informasi maupun jawaban yang real dan valid agar tidak terjerumus pada Hoax.	
2.	Masyarakat	Selain ingin mencari sumber informasi dan jawaban yang real dan valid, masyarakat juga ingin melakukan konsultasi langsung dengan seorang ustadz.	

No	User	Permasalahan	Solusi Desain UI
3.	Ustadz	Diadakannya fitur chat untuk menjawab pertanyaan dari <i>client</i> .	
4.	Masyarakat	Diadakannya definisi dari ilmu fikih itu sendiri.	
5.	Masyarakat	Login agar pengguna melakukan login terlebih dahulu.	



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengembangan desain yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada tahap *validate* berdasarkan penyebaran kuesioner menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) kepada calon pengguna aplikasi yaitu masyarakat dengan jumlah 35 responden. Hasil penyebaran kuesioner dan perhitungan skor pertanyaan SUS setelah dilakukan evaluasi kembali dan *validate* dapat disimpulkan dengan nilai 70,5. Dalam pengelolaan data *system usability scale* yang diperoleh adalah rata-rata skor sebesar 70,5 yang masuk dalam *grade scale* C. Sedangkan masuk dalam margin tinggi dari nilai yang diperoleh jika dikonversikan sesuai dengan standar SUS. Oleh karena itu, peringkat untuk *prototype* yang dihasilkan oleh desain aplikasi konsultasi fikih adalah Baik. Hal ini menandakan bahwa *prototype* aplikasi konsultasi fikih sudah masuk dalam kategori “baik” dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Dari segi hasil *deep interview* yang telah penulis lakukan bersama pengguna menghasilkan sebuah kesimpulan dan saran yang sudah diberikan oleh pengguna melalui penilain-penilaian terhadap *prototype* aplikasi yaitu dari segi tampilan/*user interface*, *font*, pemilihan warna, tata letak, kekonsistenan aplikasi dan kerapihan aplikasi tersebut. Dimana itu semua menjadi masukan oleh penulis untuk dievaluasi kembali agar nantinya aplikasi ini benar-benar sesuai dengan harapan pengguna.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian ini yaitu:

- Menciptakan desain aplikasi berbasis website konsultasi ilmu fikih yang lebih nyaman dan efisien dengan analisa dan perancangan *UI/UX*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan, A. A. (2017). Analisis dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder dengan User-Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi*, 78-79.
- Brooke, J. (2013, April 5). *System Usability Scale*. Retrieved from www.researchgate.net:
https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- Darmawan, D. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset .
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M. (2012). *System Analysis and Design Fifth Edition*. Don Fowley.
- Fatta, H. A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Febriana, F. (2017, December 2). *User Centered Design*. Retrieved from [medium.com](https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7): <https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7>
- Ferdianto. (2019, Juni 19). *Pengenalan User Experience Design*. Retrieved from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/>
- Frederius, A. (2016, November 21). *Apakah yang dimaksud dengan Business model canvas?* Retrieved August 16, 2019, from Dictio Community: <https://www.dictio.id/t/apakah-yang-dimaksud-dengan-business-model-canvas/2332>
- Hanif, I. (2019, Desember 23). *A/B Testing untuk Menguji Efektivitas antara Dua Digital Ads*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@iqbalhannif/a-b-testing-untuk-menguji-efektivitas-antara-dua-digital-ads-19485d0225f6>
- Howe, J. (2009). *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. New York: Crown Business.
- Kumar, L., & Bhatia, P. K. (2013). Text Mining: Concepts, Process And Applications. *Journal Of Global Research in Computer Science*, 36-39.
- Lastiansah. (2012, September 10). *User Interface*. Retrieved from samagaha.com:
<https://www.samagaha.com/2019/09/12/pengertian-user-interface-ui-atau-antar-muka-pengguna/>
- Lella, N. (2022, March 1). *User Persona*. Retrieved from ekrut.com:
<https://www.ekrut.com/media/user-persona-adalah>



UNIVERSITAS
Dinamika