



**ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN LEAN UX PADA  
KAMPUNG INGGRIS PARE KEDIRI**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Muhammad Dhewa Pradana**

**18410100045**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN LEAN UX PADA  
KAMPUNG INGGRIS PARE KEDIRI**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Muhammad Dhewa Pradana**

**NIM : 18410100045**

**Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

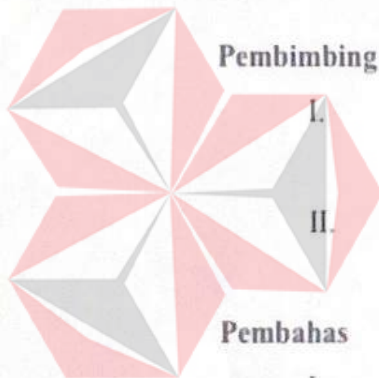
## Tugas Akhir

### ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN LEAN UX PADA KAMPUNG INGGRIS PARE KEDIRI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Dhewa Pradana**  
NIM: 18410100045

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas  
Pada: Rabu, 25 Januari 2023

#### Susunan Dewan Pembahas



#### Pembimbing

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

II. Arifin Puji Widodo, S.E., MSA.  
NIDN: 0721026801

#### Pembahas

I. Endra Rahmawati, M.Kom  
NIDN: 0712108701



Arifin Puji  
Widodo

Digitally signed by  
Arifin Puji Widodo  
DN: cn=Arifin Puji Widodo,  
o=Universitas Dinamika,  
ou=Prodi Informatika,  
c=ID



Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2023.02.06  
10:06:01 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.02.07  
16:51:04 +07'00'

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

NIDN: 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA



“Cobalah untuk tidak meremehkan perihal TA ini, seriuskan dan segeralah lulus”

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



“Sesulit apa pun rintangan untuk wisuda, jika sudah berusaha pasti akan tercapai.  
Usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil”

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Muhammad Dhewa Pradana  
NIM : 18410100045  
Program Studi : SI Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN LEAN UX  
PADA KAMPUNG INGGRIIS PARE KEDIRI**

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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Januari 2022

Yang menyatakan

  
**Muhammad Dhewa Pradana**  
NIM : 18410100045

## ABSTRAK

Kampung Inggris Pare Kediri merupakan pusat pembelajaran bahasa Inggris terbesar di Indonesia. Dengan adanya ribuan pelajar dari berbagai kota yang datang di Kampung Inggris Pare Kediri di butuhkan tempat tinggal yang di sebut *Camp*. Sampai saat ini jumlah lembaga kursus di Kampung Inggris Pare Kediri sebanyak 157 Lembaga. Dengan jumlah siswa rata-rata 15.000 perbulan (Sebelum Pandemi *Covid-19*) dengan jumlah *Camp* sebanyak 400an. Selama Pandemi *Covid-19* jumlah pelajar berkisar 5000 sampai 10.000 perbulan. Tujuan dari mendesain aplikasi *website* manajemen *camp* dan manajemen siswa untuk mempermudah pengguna dalam menganalisa pemasukan pembayaran *camp* siswa, mempermudah pengguna menampilkan data siswa, data kamar dan data keuangan, mempermudah pengguna dalam memproses data keuangan secara tertata, memperhemat waktu dalam pencatatan data siswa, data kamar dan data keuangan, memperbaiki tampilan design agar bisa menghasilkan *website* yang berkualitas untuk pengguna *camp* dan pengelola *camp*, sehingga dapat mempermudah pendataan *camp*. Berdasarkan masalah yang ada, ditemukan solusi dengan analisa dan merancang *UI/UX* pengguna dengan sebuah metode yaitu *Lean UX* yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. Dengan menyertakan 32 responden manajemen *camp* dan 15 responden manajemen siswa. Dan perhitungan kuesionernya menggunakan (*User Experience Questionnaire*). Dengan menyebarkan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada pemilik *Camp*, pengelola *Camp* dan admin manajemen siswa di dapatkan hasil yang berbeda. Manajemen *Camp* dengan hasil 6 skala *User Experience Questionnaire* (UEQ) ber kriteria "Bad" dan Manajemen Siswa memiliki hasil 5 skala UEQ ber kriteria "Bad". Dengan adanya hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menjadi landasan untuk memperbaiki desain *UI website* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa. Berdasarkan hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) responden tidak bisa menggunakan aplikasi *website* yang disediakan oleh Desa Tulungrejo sehingga aplikasi *website* manajemen *Camp* dan manajemen siswa susah di pahami dan tampilan *website* tidak menarik. Aplikasi Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa terdapat *bug* atau *error*. Untuk hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) Manajemen *Camp* Kampung Inggris Daya Tarik rata-ratanya 1.91 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.00 (*Good*), Efisiensi rata-ratanya 1.75 (*Good*), Ketepatan rata-ratanya 1.39 (*Above Average*), Stimulasi rata-ratanya 1.53 (*Good*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.75 (*Above Average*). Untuk hasil dari Manajemen Siswa Kampung Inggris Daya Tarik rata-ratanya 1.84 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.13 (*Excellent*), Efisiensi rata-ratanya 2.07 (*Excellent*), Ketepatan rata-ratanya 1.90 (*Excellent*), Stimulasi rata-ratanya 1.95 (*Excellent*). dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.83 (*Above Average*). Dari hasil rancangan *Prototype* tersebut dapat di implementasikan lebih lanjut pada *website* Manajemen *Camp* dan *website* Manajemen Siswa.

**Kata Kunci** : *User Experience*, *User Interface*, *Lean UX*, *Prototype*, Kampung Inggris

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Analisa dan Perancangan *UI/UX* dengan *Lean UX* pada Kampung Inggris Pare Kediri” ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi strata satu di Universitas Dinamika.

Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis sadari bahwa tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, adik dan semua keluarga yang selalu memberi nasihat dan doa yang terbaik untuk penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. dan Bapak Arifin Puji Widodo, S.E.,MSA. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku dosen pembahas pada Tugas Akhir ini.
6. Kepala Desa Tulungrejo yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat melakukan penelitian ini.
7. Teman-teman dekat dan semua pihak yang turut serta dalam memberikan dukungan dan berbagi ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Surabaya, 5 Januari 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Manajemen.....	8
2.3 <i>Camp / Asrama</i> .....	9
2.4 <i>User Interface</i> .....	9
2.5 <i>User Experience</i> .....	9
2.6 <i>User Persona</i> .....	10
2.7 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	10
2.8 <i>Lean UX</i> .....	12
2.9 <i>S.W.C.D.UX.O Analysis</i> .....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Tahap <i>Declare Assumtion</i> .....	17
3.1.1 Studi Literatur .....	17
3.1.2 Wawancara .....	18
3.1.3 Observasi .....	18
3.1.4 Asumsi .....	19
3.1.5 Hipotesis .....	19
3.1.6 <i>User Persona</i> .....	20

3.1.7 Desain Fitur .....	22
3.2 Tahap <i>Creat an MVP</i> .....	24
3.2.1 Membuat <i>Wireframe</i> .....	24
3.2.2 Membuat <i>Prototype</i> .....	31
3.3 <i>Run an Experiment</i> Iterasi Pertama .....	37
3.3.1 <i>A/B Testing</i> .....	37
3.4 <i>Feedback and Research</i> .....	37
3.4.1 Pengolahan Data .....	37
3.5 Tahap <i>Run An Experiment</i> .....	38
3.5.1 Menggunakan <i>A/B Testing</i> .....	38
3.6 Tahap <i>Feedback and Research</i> .....	38
3.6.1 Menganalisis Hasil <i>A/B Testing</i> dan <i>Feedback</i> .....	38
3.6.2 Perbaiki <i>Prototype</i> .....	38
3.6.3 <i>Run An Experiment</i> Iterasi 2 .....	39
3.7 Tahap Akhir Evaluasi dan Dokumentasi .....	39
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN</b> .....	40
4.1 <i>Run an Experiment</i> Iterasi Pertama .....	40
4.1.1 <i>A/B Testing</i> .....	40
4.2 <i>Feedback and Research</i> .....	40
4.2.1 Pengolahan Data .....	40
4.2.2 Perbaiki <i>Prototype</i> .....	41
4.2.3 <i>Run an Experiment</i> Iterasi Kedua .....	45
4.2.4 Hasil dari <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	46
4.2.5 Hasil dari <i>Usability Testing</i> .....	46
4.3 Tahap Evaluasi dan Dokumentasi .....	48
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	49
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	51
<b>LAMPIRAN</b> .....	53

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Penilaian 6 Aspek <i>UX</i> Desain Lama <i>website</i> Manajemen <i>Camp</i> ..	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
Tabel 3.1 Asumsi .....	19
Tabel 3.2 Hipotesis .....	20
Tabel 3.3 Daftar Fitur Manajemen <i>Camp</i> .....	22
Tabel 3.4 Daftar Fitur Manajemen Siswa .....	23
Tabel 3.5 Hasil Pengujian A/B Testing Manajemen <i>Camp</i> .....	37
Tabel 3.6 Hasil Pengujian A/B Testing Manajemen Siswa .....	37
Tabel 4.1 Hasil Pengujian A/B Testing Manajemen <i>Camp</i> .....	40
Tabel 4.2 Hasil Pengujian A/B Testing Manajemen Siswa .....	40
Tabel 4.3 Hasil Pengujian UEQ Manajemen <i>Camp</i> .....	46
Tabel 4.4 Hasil Pengujian UEQ Manajemen Siswa.....	46
Tabel 4.5 Hasil Pengujian single task Manajemen <i>Camp</i> .....	46
Tabel 4.6 Hasil Pengujian single task Manajemen Siswa.....	47
Tabel L1.1 Data Kuesioner Manajemen <i>Camp</i> dan Manajemen Siswa.....	51
Tabel L1.2 Hasil Kuesioner UEQ Manajemen <i>Camp</i> .....	52
Tabel L1.3 Hasil Kuesioner UEQ Manajemen Siswa.....	53
Tabel L2.1 Wawancara Pemilik <i>Camp</i> dan Pengelola <i>Camp</i> .....	54
Tabel L2.2 Wawancara admin Manajemen Siswa Kampung Inggris.....	55
Tabel L3.1 Data Kuesioner Manajemen <i>Camp</i> dan Manajemen Siswa.....	59
Tabel L4.1 Data Kuesioner Manajemen <i>Camp</i> Kampung Inggris.....	61
Tabel L4.2 Data Kuesioner Manajemen Siswa Kampung Inggris.....	62
Tabel L5.1 Data benchmark desain baru Manajemen <i>Camp</i> Kampung Inggris ...	63
Tabel L5.2 Data benchmark desain baru Manajemen Siswa Kampung Inggris ...	63
Tabel L5.3 Pertanyaan UEQ ( <i>User Experience Questionnaire</i> ) .....	64
Tabel L5.4 Hasil Jawaban Kuesioner Manajemen <i>Camp</i> .....	66
Tabel L5.5 Hasil Jawaban Kuesioner Manajemen Siswa .....	67

## DAFTAR GAMBAR

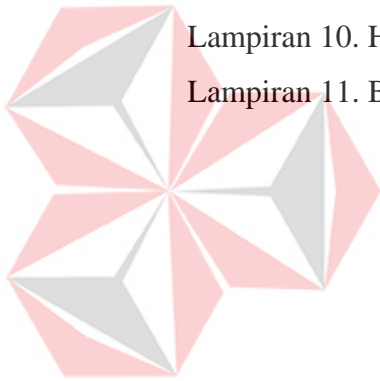
	Halaman
Gambar 1.1 Hasil Responden Pemilik dan Pengurus <i>Camp</i> Kampung Inggris.....	2
Gambar 2.1 Struktur skala yang telah diasumsikan dari UEQ.....	17
Gambar 2.2 Tahapan <i>Lean UX</i> .....	13
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	17
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Pemilik <i>Camp</i> .....	22
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Pengelola <i>Camp</i> .....	23
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Admin Manajemen Siswa .....	23
Gambar 4.4 <i>Wireframe Login</i> Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	26
Gambar 4.5 <i>Wireframe Dashboard</i> Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	26
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	27
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	28
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Data Keuangan Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	28
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Data Laporan Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	29
Gambar 4.10 <i>Wireframe Login</i> Manajemen Siswa A dan B.....	30
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Dashboard Manajemen Siswa A dan B.....	30
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa A dan B.....	31
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Data Siswa Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	32
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Data Laporan Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	32
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	33
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> Halaman <i>Dashboard</i> Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	34
Gambar 4.17 <i>Prototype</i> Halaman Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	34
Gambar 4.18 <i>Prototype</i> Halaman Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> A dan B .....	35
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Halaman Data Keuangan Manajemen <i>Camp</i> A dan B ...	35
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Halaman Data Laporan Manajemen <i>Camp</i> A dan B.....	36
Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Manajemen Siswa A dan B.....	36
Gambar 4.22 <i>Prototype</i> Halaman <i>Dashboard</i> Manajemen Siswa A dan B.....	37
Gambar 4.23 <i>Prototype</i> Halaman Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa A dan B.....	37
Gambar 4.24 <i>Prototype</i> Halaman Data Siswa Manajemen Siswa A dan B.....	38

Gambar 4.25 <i>Prototype</i> Halaman Data Laporan Manajemen Siswa A dan B .....	38
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> C Halaman <i>Login</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	41
Gambar 4.27 <i>Prototype</i> C Halaman <i>Dashboard</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	42
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> C Halaman <i>Login</i> Manajemen Siswa .....	43
Gambar 4.29 <i>Prototype</i> C Halaman <i>Dashboard</i> Manajemen Siswa.....	44
Gambar L1.1 Data <i>benchmark</i> desain lama Manajemen <i>Camp</i> Kampung Inggris	52
Gambar L1.2 Data <i>benchmark</i> desain lama Manajemen Siswa Kampung Inggris	53
Gambar L3.1 Perbandingan Tampilan Awal <i>Website</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	57
Gambar L3.2 Perbandingan Tampilan Aplikasi <i>Website</i> Manajemen Keuangan.	57
Gambar L3.3 Perbandingan Tampilan Aplikasi <i>Website</i> Manajemen Keuangan Mahesa Institute .....	58
Gambar L3.4 Perbandingan Tampilan Aplikasi <i>Website</i> Manajemen Kos Pare Kampung Inggris.....	58
Gambar L5.1 Data <i>benchmark</i> desain baru Manajemen <i>Camp</i> Kampung Inggris	63
Gambar L5.2 Data <i>benchmark</i> desain baru Manajemen Siswa Kampung Inggris	63
Gambar L6.2 Hasil dari Soal <i>Test</i> Pertama Manajemen <i>Camp</i> .....	68
Gambar L6.3 Hasil dari Soal <i>Test</i> kedua Manajemen <i>Camp</i> .....	68
Gambar L6.4 Hasil dari Soal <i>Test</i> ketiga Manajemen <i>Camp</i> .....	68
Gambar L6.5 Hasil dari Soal <i>Test</i> keempat Manajemen <i>Camp</i> .....	69
Gambar L6.6 Hasil dari Soal <i>Test</i> kelima Manajemen <i>Camp</i> .....	69
Gambar L6.7 Hasil dari Soal <i>Test</i> keenam Manajemen <i>Camp</i> .....	69
Gambar L6.8 Hasil dari Soal <i>Test</i> ketujuh Manajemen <i>Camp</i> .....	69
Gambar L6.9 Hasil dari Soal <i>Test</i> kedelapan Manajemen <i>Camp</i> .....	69
Gambar L6.10 Hasil dari <i>Usability Testing</i> Manajemen Siswa.....	70
Gambar L6.11 Hasil dari Soal <i>Test</i> pertama Manajemen Siswa.....	70
Gambar L6.12 Hasil dari Soal <i>Test</i> kedua Manajemen Siswa.....	70
Gambar L6.13 Hasil dari Soal <i>Test</i> ketiga Manajemen Siswa.....	70
Gambar L6.14 Hasil dari Soal <i>Test</i> keempat Manajemen Siswa.....	71
Gambar L6.15 Hasil dari Soal <i>Test</i> kelima Manajemen Siswa.....	71
Gambar L6.16 Hasil dari Soal <i>Test</i> keenam Manajemen Siswa .....	71
Gambar L6.17 Hasil dari Soal <i>Test</i> ketujuh Manajemen Siswa.....	71
Gambar L7.1 <i>Prototype</i> Menu <i>Login</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	72

Gambar L7.2 <i>Prototype</i> Menu <i>Dashboard</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	72
Gambar L7.3 <i>Prototype</i> Menu Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> .....	73
Gambar L7.4 <i>Prototype</i> Menu Tambah Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> .....	73
Gambar L7.5 <i>Prototype</i> Menu <i>view</i> Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> .....	73
Gambar L7.6 <i>Prototype</i> Menu <i>edit</i> Data Tamu Manajemen <i>Camp</i> .....	74
Gambar L7.7 <i>Prototype</i> Menu Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> .....	74
Gambar L7.8 <i>Prototype</i> Menu Tambah Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> .....	75
Gambar L7.9 <i>Prototype</i> Menu <i>view</i> Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> .....	75
Gambar L7.10 <i>Prototype</i> Menu <i>edit</i> Data Kamar Manajemen <i>Camp</i> .....	75
Gambar L7.11 <i>Prototype</i> Menu Data Keuangan Manajemen <i>Camp</i> .....	76
Gambar L7.12 <i>Prototype</i> Menu Tambah Data Transaksi Manajemen <i>Camp</i> .....	76
Gambar L7.13 <i>Prototype</i> Menu <i>edit</i> Data Transaksi Manajemen <i>Camp</i> .....	77
Gambar L7.14 <i>Prototype</i> Menu Laporan Manajemen <i>Camp</i> .....	77
Gambar L7.15 <i>Prototype</i> Menu Ganti <i>Password</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	78
Gambar L8.1 <i>Prototype</i> Menu <i>Login</i> Manajemen Siswa.....	79
Gambar L8.2 <i>Prototype</i> Menu <i>Dashboard</i> Manajemen Siswa.....	79
Gambar L8.3 <i>Prototype</i> Menu Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa.....	80
Gambar L8.4 <i>Prototype</i> Menu Tambah Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa.....	80
Gambar L8.5 <i>Prototype</i> Menu <i>View</i> Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa.....	80
Gambar L8.6 <i>Prototype</i> Menu <i>Edit</i> Data <i>Camp</i> Manajemen Siswa .....	81
Gambar L8.7 <i>Prototype</i> Menu Data Siswa Manajemen Siswa.....	81
Gambar L8.8 <i>Prototype</i> Menu Tambah Data Siswa Manajemen Siswa.....	81
Gambar L8.9 <i>Prototype</i> Menu <i>View</i> Data Siswa Manajemen Siswa.....	82
Gambar L8.10 <i>Prototype</i> Menu <i>Edit</i> Data Siswa Manajemen Siswa .....	82
Gambar L8.11 <i>Prototype</i> Menu Laporan Manajemen Siswa.....	82
Gambar L8.12 <i>Prototype</i> Menu Ganti <i>Password</i> Manajemen Siswa .....	83
Gambar L9.1 Wawancara tentang aplikasi website Manajemen <i>Camp</i> bersama Ibu Sri Suharti (Pemilik Lembaga Kresna) .....	84
Gambar L9.2 Suasana di Lembaga Kresna Kampung Inggris.....	84
Gambar L9.3 Suasana di Lembaga Kresna Kampung Inggris.....	85
Gambar L9.4 Suasana di Kantor Desa Tulungrejo Kampung Inggris .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Data Kuesioner Kampung Inggris .....	51
Lampiran 2. Wawancara .....	54
Lampiran 3. Observasi .....	57
Lampiran 4. Hasil Pengujian <i>Prototype A/B Testing</i> Iterasi 1 .....	61
Lampiran 5. Hasil Pengujian <i>Prototype A/B Testing</i> Iterasi 2 .....	63
Lampiran 6. Hasil dari <i>Usability Testing</i> .....	68
Lampiran 7. <i>Prototype</i> Manajemen <i>Camp</i> .....	72
Lampiran 8. <i>Prototype</i> Manajemen Siswa .....	79
Lampiran 9. Bukti Tugas Akhir Kampung Inggris .....	84
Lampiran 10. Hasil Plagiasi .....	86
Lampiran 11. Biodata Penulis .....	91



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung *Inggris* Pare di Kediri merupakan pusat pembelajaran bahasa *inggris* terbesar di Indonesia. Ada ratusan lebih lembaga kursus dan ribuan pelajar dari berbagai kota. Sejarah kampung *inggris* bermula pada tahun 1976 pada saat itu ada seorang santri bernama Kalend Osein berguru kepada Ustadz KH Ahmad Yazid yang menguasai kurang lebih 8 bahasa asing. Ustadz KH Ahmad Yazid adalah pendiri pesantren Darul Falah di Desa Palem Kecamatan Pare Kediri. Setelah menguasai bahasa *inggris* pada tahun 1977 Kalend Osein mendirikan Lembaga bahasa *inggris* bernama *Basic English Course* (BEC) di Dusun Singgahan Desa Palem Pare Kediri. *Basic English Course* (BEC) merupakan cikal bakal berdirinya kampung *inggris*. Dengan adanya ribuan pelajar di kampung *inggris* Pare Kediri yang datang dari berbagai Kota sehingga untuk menampung pelajar dibutuhkan tempat tinggal yang banyak atau yang disebut juga *Camp*. Sampai saat ini jumlah Lembaga kursus di Kampung *Inggris* Pare Kediri sebanyak 157. Jumlah siswa di Kampung *Inggris* Pare Kediri rata-rata 15.000 per bulan sebelum *pandemi covid 19*. Dengan jumlah *Camp* sebanyak 400-an. Pada waktu pandemi Kampung *Inggris* ditutup dan membuka kelas *Online*. Akhirnya dibuka lagi dengan protokol kesehatan yang ketat. Selama *covid* jumlah pelajar berkisar 5000 – 10000 per bulan. Dengan adanya bermacam-macam program dan waktu atau periode yang berbeda-beda yang di tawarkan Lembaga kursus di Kampung *Inggris* Pare Kediri. Sehingga masa tinggal pelajar di *Camp* berbeda-beda. Selama ini Administrasi *Camp* di Kampung *Inggris* masih ada yang menggunakan Pendataan manual, *Microsoft Excel* dan Aplikasi *Website*. Data – data Administrasi *Camp – Camp* yang berada diseluruh Kampung *Inggris* akan dikirimkan ke Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri untuk dipantau perkembangan pelajar yang ada setiap bulannya jadi fungsi Desa adalah mengetahui pelajar – pelajar yang keluar dan masuk di Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri memiliki tugas memantau semua pelajar yang



di wilayahnya baik segi jumlah maupun segi sosial dan keamanan pelajar di wilayahnya.

Dengan semakin pesatnya jumlah lembaga kursus di Kampung *Inggris* semakin banyak pula jumlah pelajar yang berdatangan di Kampung *Inggris* sehingga membutuhkan tempat tempat penginapan atau *Camp* untuk menampung pelajar yang berdatangan dari luar Kota. Sehingga banyak didirikan *Camp – Camp* yang menjadi peluang bisnis yang menjanjikan bagi warga di sekitar Kampung *Inggris*. Disini penulis ingin membuat dan memperbaiki *Website* yang sudah ada memudahkan pemilik *Camp*, pengelolaan *Camp* dan admin Manajemen Siswa untuk mendata pelajar yang pernah tinggal di *Camp*, memantau keluar masuknya pelajar di *Camp*, Administrasi *Camp* (Pembayaran tanggal masuk dan keluar), jumlah kamar yang tersedia dan data pelajar yang sudah pernah tinggal di *Camp*.



Gambar 1.1 Hasil Responden Pemilik dan Pengurus *Camp* Kampung *Inggris*

Pada Gambar 1.1 diatas merupakan data hasil responden kuesioner kepada 32 Responden Pemilik dan Pengurus *Camp* , detail data kuesioner dapat dilihat pada lampiran 1. Kuesioner yang disebarakan menggunakan teknik *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 26 pertanyaan UEQ dan dibagi ke dalam 6 (enam) aspek UX yang meliputi aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) memiliki 6 *item* pertanyaan dan aspek Kejelasan (*Perspicuity*), aspek Efisiensi (*Efficiency*), aspek Ketepatan (*Dependability*), aspek Stimulasi (*Stimulation*), aspek Kebaruan (*Novelty*) dengan 4 *item* pertanyaan. Berikut pada tabel 1.1 adalah hasil penyebaran kuesioner UEQ ke responden terhadap *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* yang telah diolah menggunakan *data tools* UEQ.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian 6 Aspek UX Desain Lama *website* Manajemen *Camp*

No	Aspek UX	Mean	Kriteria Penilaian
1.	Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )	0.32	<i>Bad</i>
2.	Kejelasan ( <i>Perspiciuity</i> )	- 0.16	<i>Bad</i>
3.	Efesiensi ( <i>Efficiency</i> )	0.03	<i>Bad</i>
4.	Ketepatan ( <i>Dependability</i> )	0.01	<i>Bad</i>
5.	Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	0.09	<i>Bad</i>
6.	Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0.13	<i>Bad</i>

Pada tabel 1.1 diatas dapat dilihat hasil penilaian terhadap *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris*. Permasalahan terhadap desain lama dari *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* yakni tidak disukai dan tidak ramah pengguna sehingga tidak dapat memberikan daya tarik terhadap responden, *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* tidak dapat dipahami sehingga tidak dapat memberikan kejelasan responden, *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* berkesan tidak menarik sehingga tidak familiar menurut responden, permasalahan tersebut berdasarkan penyebaran kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan UEQ dan telah teridentifikasi memiliki nilai *mean* negatif yakni pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) terdapat 1 *item*, pada aspek Kejelasan (*Perspiciuity*) terdapat 2 *item*, pada aspek Efisiensi (*Efficiency*) terdapat 2 *item*, pada aspek Ketepatan (*Dependability*) terdapat 2 *item*, Pada aspek Stimulasi (*Stimulation*) terdapat 1 *item*, pada aspek Kebaruan (*Novelty*) terdapat 1 *item*. pertanyaan yang mendapat nilai negatif dan untuk detail data 26 pertanyaan UEQ dan *Website* Manajemen Siswa dapat dilihat pada Lampiran 1.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti memberikan solusi dengan melakukan pengembangan *user interface* terhadap desain lama dari *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* untuk dilakukan perbaikan yang bertujuan menghasilkan desain perbaikan *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* yang baik dan dapat menyajikan informasi kepada pengguna dengan cara yang ramah, menarik, dan informatif (Rauv, 2021). Perbaikan ini juga bertujuan untuk mengembangkan *user interface* dalam memudahkan pengguna agar lebih tertarik menggunakan *Website* Manajemen *Camp* Kampung *Inggris* yang disukai, mudah

dipahami dan familiar oleh pengguna. Metode yang digunakan oleh peneliti untuk memberikan solusi didukung menggunakan metode *Lean UX*, karena metode *Lean UX* dapat membantu perancangan *user interface* dan *user experience* dalam sebuah alur pengembangan produk untuk membantu sebuah tim desainer hingga tim non-desainer dalam fokus pengembangan desain produk dan pengembangan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *user interface* dan *user experience* untuk perbaikan desain *Website Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa Kampung Inggris Pare* :

1. Bagaimana mengembangkan *user interface* untuk perbaikan *website* *Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa Kampung Inggris* yang baik dan dapat menyajikan informasi kepada pengguna dengan cara yang ramah, menarik, dan informatif dengan metode *Lean UX*.
2. Bagaimana mengembangkan *user experience* untuk perbaikan *website* *Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa Kampung Inggris* agar dapat memudahkan pengguna untuk lebih tertarik menggunakan *website* *Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa Kampung Inggris* yang disukai, mudah dipahami dan familiar dengan metode *Lean Ux*.
3. Bagaimana mengembangkan *user interface* untuk membuat tampilan *website* *Manajemen Siswa* di *Kampung Inggris Pare Kediri*. Pada saat ini *Manajemen Siswa Kampung Inggris Pare Kediri* masih menggunakan *Microsoft Excel*.
4. Bagaimana mengembangkan *user experience* *Manajemen Siswa Kampung Inggris Pare Kediri* agar lebih mudah saat digunakan mandata siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Kuesioner yang disebarakan hanya pada pemilik *Camp*, pengurus *Camp* dan admin *Manajemen Siswa Kampung Inggris Pare Kediri*.

2. Metode ukur yang akan digunakan di Kampung *Inggris* Pare adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ)
3. Hasil penelitian ini adalah perancangan *user interface* yang berupa *prototype*.
4. *Prototype* yang dirancang merupakan Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa berbasis *website*.

#### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa Kampung *Inggris* yang mudah dipahami oleh pengguna yang mengaksesnya.
2. Menghasilkan desain *interface* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa Kampung *Inggris* yang dapat memberikan informasi *Camp* untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Menghasilkan *user experience* yang dapat memberikan nilai daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan terhadap Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa Kampung *Inggris*.
4. Menghasilkan rekomendasi desain Aplikasi Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa Kampung *Inggris* yang nantinya dapat digunakan sebagai gambaran pembuatan rancang bangun aplikasi lebih lanjut.

#### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengguna dalam menganalisa pemasukan pembayaran *camp* siswa.
2. Mempermudah pengguna menampilkan data siswa, data kamar dan data keuangan.
3. Mempermudah pengguna dalam memproses data keuangan secara tertata.
4. Memperhemat waktu dalam pencatatan data siswa, data kamar dan data keuangan.
5. Memperbaiki tampilan *design* agar bisa menghasilkan *website* yang berkualitas untuk pengguna *camp* dan pengelola *camp*, sehingga dapat mempermudah pendataan *camp*.

6. Mempermudah pengguna untuk menampilkan data lembaga, data camp dan data siswa.
7. Mempermudah pengguna dalam menganalisa data lembaga, data camp dan data siswa.
8. Memperhemat waktu dalam pencatatan data lembaga, data camp dan data siswa.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu di jadikan acuan oleh penulis dalam melakukan penelitian yang baru. Dari penelitian tersebut penulis membuat judul “Analisa dan Perancangan *UI/UX* dengan *Lean UX* pada Kampung Inggris Pare Kediri”. Berikut ini tabel hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Corhepaticha Hayuranistya	2017	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel dengan Aplikasi <i>Visual Basic</i> pada <i>Homestay</i> “The Rumah Kita” Lumajang.	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	Rencana untuk membuat Aplikasi Manajemen Hotel menggunakan Aplikasi <i>Visual Basic</i> . Aplikasi Manajemen Hotel pada <i>Homestay</i> membantu manajer dalam memberikan laporan transaksi kamar, reservasi, <i>chek-in</i> dan laporan pendapatan <i>Homestay</i> .	Peneliti berfokus pada pengalaman pengguna aplikasi menggunakan metode <i>Lean UX</i> . Pada penelitian ini berfokus desain ulang <i>UI / UX</i> Manajemen <i>Camp</i> dan Manajemen Siswa di Kampung Inggris.
2	Hasmilana	2021	Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Hotel Berbasis <i>Web</i> pada Hotel FANY.PD	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi manajemen hotel berbasis <i>web</i> untuk mempermudah dalam memberikan informasi hotel kepada wisatawan, melakukan pemesanan kamar melalui <i>website</i> , mempermudah dalam pengolahan data tamu, dan pelaporan di hotel. Hotel lebih mudah	Peneliti berfokus pada pengalaman pengguna aplikasi menggunakan metode <i>Lean UX</i> . Pada penelitian ini berfokus desain ulang <i>UI / UX</i> Manajemen <i>Camp</i> dan Manajemen Siswa di Kampung Inggris.

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
3	Ichang Maulana, Rikip Ginanjar	2016	Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	<p>dan efisien. Jenis Penelitian dan Pengembangan menggunakan <i>Research and Development (R&amp;D)</i> yang digunakan dalam penelitian ini.</p> <p>Tujuan dari sistem ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi calon penyewa kamar, seperti terdapat pilihan kamar di menu booking, harga otomatis ditampilkan saat tipe kamar dipilih, dan pengaturan masa sewa telah diatur oleh sistem sehingga calon penyewa sewa selama setengah tahun atau 1 tahun (satu tahun), Anda dapat dengan mudah memeriksa tanggal masuk dan keluar atau kapan masa kost berakhir</p>	Peneliti berfokus pada pengalaman pengguna aplikasi menggunakan metode <i>Lean Ux</i> . Pada enelitian ini berfokus desain ulang <i>UI / UX</i> Manajemen <i>Camp</i> dan Manajemen Siswa di Kampung Inggris.



UNIVERSITAS  
Dindomika

## 2.2 Manajemen

Secara etimologi kata manajemen diambil dari bahasa Perancis kuno, ialah “management”, yang maksudnya merupakan seni dalam mengendalikan serta melaksanakan. Manajemen bisa pula didefinisikan selaku upaya perencanaan, pengkoordinasian, pengorganisasian serta pengontrolan sumber energi buat menggapai sasaran secara efektif serta efisien.

Menurut Firmansyah (2018) manajemen merupakan seni serta ilmu perencanaan, pengorganisasian, penataan, pengarahan serta pengawasan daripada sumber energi manusia guna meraih tujuan yang telah diresmikan terlebih dulu. Menurut Sarinah, Mardalena (2017) manajemen merupakan sesuatu proses dalam

rangka meraih tujuan dengan bekerja bersama melalui orang-orang serta sumber energi organisasi yang lain.

### 2.3 *Camp / Asrama*

Asrama ialah suatu tempat penginapan yang ditujukan buat anggota suatu kelompok, umumnya murid-murid sekolah. Asrama biasanya yakni sesuatu bangunan dengan kamar-kamar yang dapat di tempati oleh sebagian penghuni di masing-masing kamarnya. Para penghuninya menginap di asrama buat jangka waktu yang lebih lama daripada di hotel maupun losmen. Menurut Nizamudin Aulia Ghifary (2019) sebab buat memilih menghuni sesuatu asrama bisa berupa tempat tinggal asal sang penghuni yang sangat jauh, maupun buat biayanya yang terbilang lebih murah dibandingkan bentuk penginapan lain, misalnya apartemen.

### 2.4 *User Interface*

Menurut Budi Satria Utama (2020) *user interface* ialah bagian dari komputer dan fitur lunak yang dapat dilihat, didengar, dijamah, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan *user interface* itu sebagai tata cara dan mekanisme dari tampilan antarmuka buat berhubungan dengan pengguna. Sampai dapat dikatakan jika *user interface* ialah bagian dari komputer dan fitur lunak yang mengatur tampilan antarmuka buat pengguna dan memfasilitasi interaksi yang mengasyikkan antara pengguna dengan sistem. *User interface (UI)* pula bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *user experience (UX)* yang dapat dilihat.

### 2.5 *User Experience*

Nama *user experience* itu sendiri dini kali digunakan oleh mantan vice president *Apple Inc* dan sekalian penggagas mula dari usercentered design yakni, Don Norman akademisi dalam bidang *usability engineering, design, dan cognitive science*. Untuk definisi dari ISO 9241- 210, *user experience* ialah asumsi seseorang dan responnya dari konsumsi sesuatu sistem, produk, dan jasa. Pada masa ini, *user experience* telah berkembang kemana-mana. Bangun dari tidur karena alarm dan alarm berenti hanya dengan sekali tekan, sehabis itu membuat kopi dengan



peralatan pembuat kopi yang praktis hanya dengan sekali tekan, dan terlebih tidak hanya buat manusia saja ada pula pemberi makan hewan peliharaan otomatis (Pandusarani, AH Brata & EMA Jonemaro, 2018).

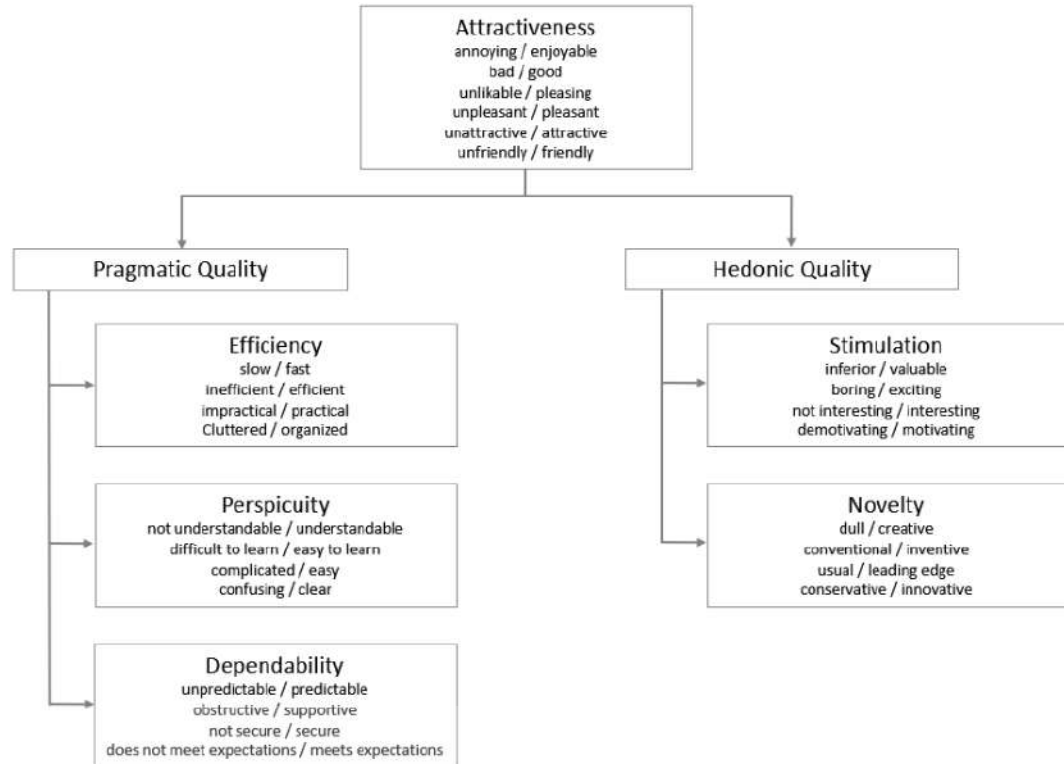
## 2.6 *User Persona*

*User Persona* merupakan suatu dokumentasi yang berisi tentang uraian ciri user digabungkan dengan pengalaman, tujuan, tasks, pain points, serta keadaan area sampai kebutuhan serta ketertarikan pengguna yang sebenarnya. Bagi (Garrett, 2D 11), persona ialah kepribadian fiksi yang ditafsirkan dari segmentasi pengguna. Persona bisa menolong dalam mengingat sasaran pengguna sepanjang proses perancangan produk. Langkah- langkah dalam pembuatan *user persona*, selaku berikut:

1. Memastikan jumlah persona, jumlah persona yang sempurna merupakan 3 sampai 5 orang yang sejenis, serta 3 persona utama.
2. Membuat jenis user yang memiliki segmentasi user, kepribadian serta peranan yang sama.
3. Melaksanakan riset persona, dengan mencari data umum persona, latar balik kasus aplikasi yang digunakan, tujuan ataupun pemecahan dari kasus.
4. Menganalisis hasil dari wawancara dengan persona supaya memperoleh prototype bersumber pada kepentingan user.

## 2.7 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Untuk mengukur tingkat *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan cepat dapat menggunakan *usability testing* berdasarkan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.



Gambar 2.1 Struktur skala yang telah diasumsikan dari UEQ

Adapun penjelasan dan penjabaran dari 6 (enam) aspek tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. *Attractiveness* (Daya Tarik)

Daya Tarik (*Attractiveness*) merupakan keinginan akan suatu produk tampilan *website* yang menarik bagi *user* atau pengguna. Asumsi skala antara lain: *annoying/enjoyable*, *good/bad*, *unlikable/pleasing*, *unpleasant/pleasant*, *attractive/unattractive*, *friendly/unfriendly*.

### 2. *Efficiency* (Efisiensi)

Seberapa besar efisiensi (*Efficiency*) kecepatan *website* yang digunakan oleh *user* atau pengguna. Asumsi skala antara lain: *not understandable/ understandable*, *easy to learn/difficult to learn*, *complicated/ easy*, *clear/confusing*.

### 3. *Perspicuity* (Kejelasan)

Kejelasan (*Perspicuity*) tampilan *website* di rasa mudah bagi *user* atau pengguna. Asumsi skala antara lain: *fast/slow, inefficient/efficient, impractical/practical, organized/cluttered*.

### 4. *Dependability* (Ketepatan)

Kenyamanan tampilan *website* yang di gunakan oleh *user* atau pengguna. Asumsi skala antara lain: *unpredictable/predictable, obstructive/ supportive, secure not secure, meets expectations/does not meet expectations* penilaian

### 5. *Stimulation* (Stimulasi)

Seberapa baik tampilan *website* untuk menarik *user* atau pengguna sehingga *user* atau pengguna tertarik menggunakan *website* tersebut. Asumsi skala antara lain: *valuable/inferior, boring/exiting, not interesting/interesting, motivating/demotivating*.

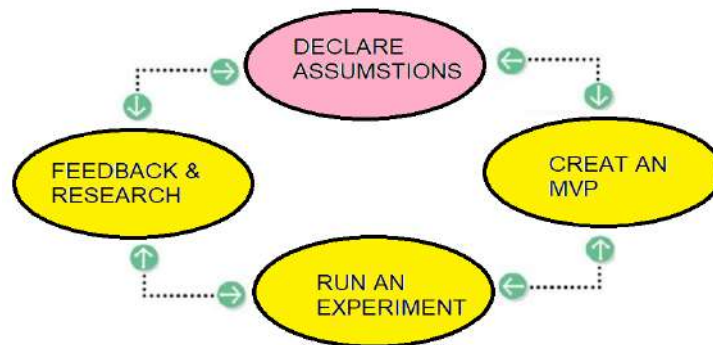
### 6. *Novelty* (Kebaruan)

Tampilan *website* yang kreatif dan inovatif yang menjadikan *website* lebih menarik di gunakan oleh *user* atau pengguna. Asumsi skala antara lain: *creative/dull, inventive/ conventional, usual leading edge, conservative/innovative*.

## 2.8 *Lean UX*

Menurut (Ika Yolanda,2019) Model *Lean UX* merupakan suatu model yang bawa suatu watak nyata dari suatu produk supaya mempunyai keberhasilan serta kesuksesan yang lebih kilat secara kolaboratif serta lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi tetapi berfokus pada kenaikan uraian dari product experience yang lagi dirancang. Model *Lean UX* ialah pola pikir yang membolehkan dalam bekerja dengan metode baru serta berpikir tentang mengelola fitur lunak. Keuntungan memakai model *Lean UX* ialah kerja regu bisa dioptimalkan sebab tidak begitu banyak perihal yang wajib dipaparkan di dini secara lengkap serta sesuai buat pengembangan yang kilat. Model *Lean UX* Gambar 3 Tahapan Siklus *Lean Ux* mempunyai 4 tahapan dalam merancang serta meningkatkan suatu sistem bersumber pada kemauan pengguna. Tahapan dalam model *Lean UX* ialah Decare Assumption, Create An Minimum Viable Product

(MVP), Run An Experiment, Feedback and Research. Tahapan siklus *Lean UX* bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Tahapan *Lean UX*

Tahap *Lean UX* mempunyai 4 tahapan selaku berikut:

### 1) *Declare Assumption*

*Declare Assumption* ialah membuat daftar- daftar anggapan kasus yang bersumber pada uraian dari user buat membongkar permasalahan. Daftar-daftar anggapan berisi persoalan menimpa komentar serta permasalahan yang dirasakan user dikala memakai sistem informasi Tugas Akhir (Setyani, 2020). Pada tahap declare assumption dilakukan 6 tahapan ialah:

a) *Problem Statement* ialah pengembang mendefenisikan permasalahan apa yang hendak dialami pengguna serta tujuan dibuatnya produk ini. Pembuatan problem statement didapat dari hasil komunikasi dengan stakeholder yang menciptakan apa saja yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi ini.

b) *Assumptions worksheet* Tahapan *assumptions worksheet* bakal menciptakan suatu anggapan dari problem statement yang sudah terbuat. Persoalan yang sudah terbuat *assumption* serta business assumptions yang disatukan dalam wujud *assumptions worksheet*. *User assumptions* bisa diperoleh lewat kuesioner. Sebaliknya business assumptions bisa diperoleh dari hasil komunikasi dengan stakeholder.pada problem statement hendak terjawab pada anggapan ini yang terdiri dari *user*

c) *Prioritizing Assumptions* Sehabis memperoleh catatan anggapan, langkah berikutnya merupakan pemeringkatan anggapan. Pemeringkatan prioritas anggapan

bersumber pada tingkatan resiko serta uraian. Tujuannya merupakan supaya bisa lebih terfokus pembangunan anggapan yang jadi prioritas.

**d) *Hypothese*** Langkah berikutnya dalam proses *declare assumptions* merupakan pembuatan hipotesis. Hipotesis berisi statment spekalusi yang diyakini benar bersumber pada umpan balik (feedback) dari pengguna.

**e) Prototipe** Prototipe digunakan selaku representasi pengguna yang bakal mengenakan aplikasi. Pembuatan persona wajib menanggapi 3 persoalan bawah ialah apa yang diperlukan, di idamkan serta keterbatasan pengguna. Isi dari prototipe merupakan sketsa serta nama, informasi latar belakang, kasus serta kebutuhan, dan penyelesaian potensial.

**f) *Collaborative Design*** Pada tahap *collaborative design*, regu pengembang berkolaborasi dengan suatu *design studio* serta pembuatan gaya guide. *Design studio* ialah aktivitas regu dalam memvisualisasikan pemecahan yang sangat potensial dalam wujud sketsa. Gaya guide berisi panduan tipe *font*, warna, label, wujud *field*, *menu*, *icon*, serta tombol dengan mengacu pada anggapan tadinya.

## **2) *Create an MVP***

*Create An MVP (Minimum Viabel Product)* ialah tahapan dalam membuat *prototype* yang bisa mensimulasikan pengguna buat merasakan aplikasi yang dibesarkan cocok dengan hipotesisi yang terbuat benar, wajib dibuang, ataupun wajib diperbaiki. *Low Fidelity Prototypes*, *Mid Fidelity Prototypes* serta *High Fidelity Prototypes* ialah tingkatan dalam pembuatan prototipe. Berikut ialah uraian menimpa tingkatan pembuatan prototipe bagi (Nia, 2018)

**a) *Low Fidelity***: Ketelitian tingkatan rendah yang dihasilkan prototipe

**b) *Mid Fidelity Prototypes***: Ketelitian tingkatan tengah yang dihasilkan prototipe

**c) *High Fidelity Prototypes***: Ketelitian tingkatan besar yang dihasilkan prototipe

## **3) *Run an Experiment***

*Run an experiment* ialah tahapan proses pengujian *prototype* yang terbuat pada sesi MVP. Pengujian ini dicoba dengan *demons and previews* dengan melaksanakan percobaan serta memperoleh feedback terhadap aplikasi. Analisis ini menyamakan pendapat pengguna yang positif serta negatif dengan rasio ataupun

persentase. Jumlah dari pendapat positif serta pendapat negatif hendak dibanding selaku rasio. Buat memperoleh persentase, dicoba pembedahan pembagian jumlah pendapat positif ataupun jumlah pendapat negatif terhadap jumlah totalitas pendapat, kemudian dikalikan dengan 100%. Rasio serta persentase ini bisa memperlihatkan pemikiran ataupun evaluasi pengguna terhadap *prototype* web. Pendapat pengguna yang menampilkan anggapan negatif bisa digunakan selaku bawah buat membetulkan *prototype*.

#### 4) *Feedback and Research.*

*Feedback and Research* ialah sesuatu tahapan MVP yang hendak diuji serta divalidasi oleh pengguna. Tujuan dicoba pengujian supaya pengguna dapat memakai sistem secara baik tanpa hadapi kesusahan dari tugas yang diberikan. Pengujian ini menciptakan umpan balik yang hendak digunakan dalam membetulkan aplikasi. Sehabis melaksanakan pengujian, hasil hendak dicoba buat validasi hipotesis yang dihasilkan pada proses *declare assumption*. Rumus pengujian hasil dari *prototype* prosedur *Lean Ux* selaku berikut:

$$\text{Rata-rata task} = \frac{a_1+a_2+a_3\dots a_n}{y} \quad (1)$$

$a_1 - a_n$  = nilai durasi tiap *task* untuk satu responden  $y$  = Jumlah responden

$$\text{Total Task} = \frac{n}{e} \cdot 100\% \quad (2)$$

$n$  = Success *task*

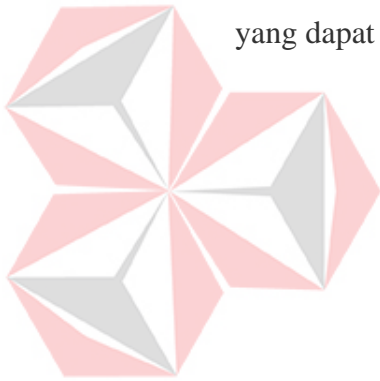
$e$  = Total *task*

## 2.9 S.W.C.D.UX.O Analysis

S.W.C.D.UX.O *Analysis* merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis kompetitor sebuah produk yang menjual produk dan jasa yang sama maupun kompetitor yang menjual produk berbeda tetapi memenuhi kebutuhan yang serupa. Teknik ini juga serupa dengan teknik S.W.O.T *Analysis* akan tetapi S.W.C.D.UX.O *Analysis* lebih spesifik kepada UX designer yang lebih menonjolkan analisis terhadap perspektif *user experience* (Purnomo, 2021). Untuk

Lebih detailnya di Lampiran 3, Teknik S.W.C.D.UX.O *Analysis* ini merupakan singkatan dari :

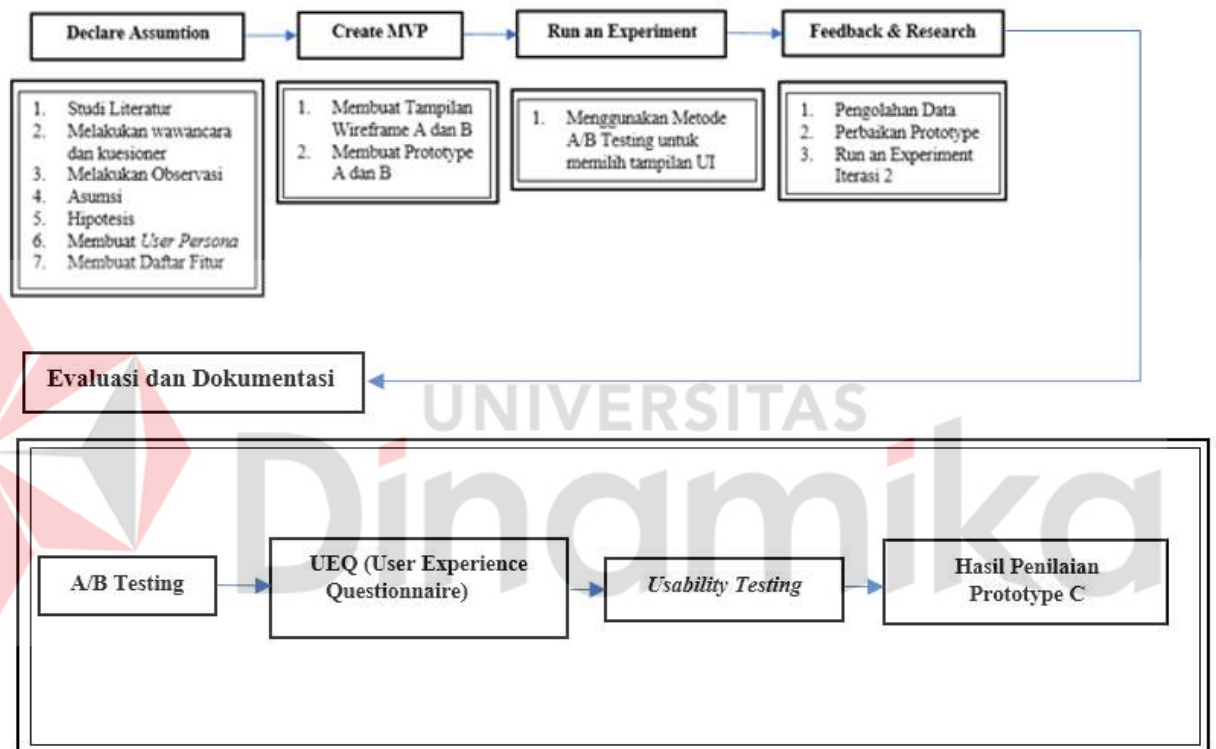
1. **Strengths** : apa kelebihan dari produk kompetitor dan bagaimana kesan yang didapatkan dari produk kompetitor.
2. **Weaknesses** : apa kelemahan dari produk kompetitor dan apakah terdapat kelemahan yang menonjol dari produk kompetitor.
3. **Content** : bagaimana karakter bisnis kompetitor dan apakah sesuai dengan brandnya?
4. **Design** : bagaimana secara desain visual produk kompetitor dan apakah desain produk kompetitor sudah tepat untuk target *audiencenya*
5. **UX** : apakah *user flow* pada produk kompetitor sudah baik sehingga membuat pengguna merasa suka memakai produk mereka.
6. **Opportunities** : apa saja hal yang bisa dipelajari dari produk kompetitor dan hal yang dapat dikembangkan dengan cara yang berbeda.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian ini merupakan upaya sistematis guna menyelesaikan masalah yang ada. Penulis mencoba menyelesaikan masalah yang ada dengan metodologi penelitian yaitu *declare assumptions*, *create minimum viable products*, *run an experiments*, dan *feedback and research* untuk lebih jelasnya penulis tampilkan alurnya seperti di bawah ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

### 3.1 Tahap *Declare Assumtion*

#### 3.1.1 Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur untuk mengumpulkan referensi yang dibutuhkan:

1. Metode Pengujian *Testing Maze*
2. *Lean UX*
3. *User Interface (UI)*
4. *User Experience (UX)*



## 5. *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Referensi referensi yang di dapat dari studi literatur yang berhubungan dengan rumusan masalah yang ada. Akan menjadi dasar teori untuk menyelesaikan masalah yang ada.

### 3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik *camp*, pengelola *camp* dan admin manajemen siswa di Kampung Inggris Pare Kediri. Wawancara tersebut dibantu menggunakan *Google Form* dan *Testing Aplikasi Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa*. Wawancara tersebut untuk mengetahui aplikasi yang disediakan oleh Desa Tulungrejo Pare Kediri. Seperti tampilan *website* yang kurang di pahami dan kurang menarik. Data yang dibutuhkan diperoleh dari wawancara kepada pemilik *camp*, Pengelola dan admin manajemen siswa di Kampung Inggris Tulungrejo Kecamatan Pare Kediri. Pada wawancara tersebut dijelaskan bahwa *website* Manajemen *Camp* dan *Website* Manajemen Siswa Aplikasinya Kurang menarik, susah dipahami dan data siswa di *camp* tidak bisa dikirim ke desa secara *online* dikarenakan Manajemen *Camp* masih menggunakan *Microsoft Excel* dan Pembukuan data manual. Perolehan data dilakukan dengan menggunakan metode *UEQ* kepada 32 responden manajemen *camp* dan 15 responden manajemen siswa. Hasil wawancara pemilik *camp*, pengelola *camp* dan admin manajemen siswa dapat dilihat pada Lampiran 2.

### 3.1.3 Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan menganalisa *website* kompetitor. Fitur yang dipakai pada tampilan *website* seperti warna, *layout*, *font* dan informasi yang disampaikan pada *website* tersebut. Hasil observasi dengan menganalisis pesaing atau kompetitor tampilan desain awal *website* manajemen *camp* dan manajemen siswa. Hasil analisis pada 3 pesaing atau kompetitor dapat dilihat pada lampiran 3.

### 3.1.4 Asumsi

Untuk asumsi diperoleh dari wawancara dan observasi yang dilakukan pada Manajemen Camp dan Manajemen Siswa. Pada tahap asumsi memerlukan waktu 3 hari untuk memperoleh asumsi. Wawancara kepada pemilik camp, pengelola camp dan admin manajemen siswa. Dari hasil wawancara dan observasi tersebut, disusun daftar asumsi. Asumsi yang dihasilkan dari wawancara dengan Pemilik *camp*, Pengelola *camp* dan Admin manajemen siswa dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Asumsi

No	Hipotesis
1	Permasalahan di Aplikasi website manajemen camp tidak ada fitur pemasukan pembayaran siswa.
2	Permasalahan di Aplikasi website manajemen camp susah di mengerti pengguna untuk menampilkan data siswa, data kamar dan data keuangan.
3	Di menu keuangan terdapat bug atau error saat mentotal seluruh keuangan
4	Di menu data siswa, data kamar dan data keuangan pengguna bingung dan gagal paham, Sehingga pengguna lama untuk mendata siswa, data kamar dan mendata keuangan.
5	Tampilan aplikasi website manajemen siswa di menu data camp tampilan di dalam menu data camp tampilan tidak tertata dengan baik, Sehingga pengguna susah memahami dan tidak nyaman digunakan.
6	Untuk tampilan data camp dan data siswa kurang detail dan kurang lengkap dan susah dipahami.
7	Pengguna susah menganalisis data lembaga, data camp dan data siswa sehingga membuang buang waktu bagi admin manajemen siswa
8	Di menu data lembaga, data camp dan data siswa pengguna bingung dan gagal paham, Sehingga pengguna lama untuk mendata lembaga, mendata camp dan mendata siswa.

### 3.1.5 Hipotesis

Dari hasil asumsi yang di dapat akan dibuat hipotesis yang berisi pernyataan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Hasil dari penyebaran kuesioner ke pemilik camp, pengelola camp dan admin manajemen siswa didapatkan informasi dan permasalahan yang dihadapi sehingga dihasilkan tahap tahap pendekatan asumsi. Setelah itu hasil asumsi dapat di rubah menjadi pernyataan hipotesis. Hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat ukur untuk memecahkan masalah yang ada. Hasil yang ingin diraih dari perancangan *User Interface* dan

*User Experience* dibuat list atau daftar. Hipotesis berdasarkan asumsi dengan perencanaan *User Interface* dan *User Experience* yang dapat mempermudah pengelolaan data Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa.

Tabel 3.2 Hipotesis

No	Hipotesis
1	Mempermudah pengguna dalam menganalisa pemasukan pembayaran <i>camp</i> siswa.
2	Mempermudah pengguna menampilkan data siswa, data kamar dan data keuangan.
3	Mempermudah pengguna dalam memproses data keuangan secara tertata.
4	Memperhemat waktu dalam pencatatan data siswa, data kamar dan data keuangan.
5	Memperbaiki tampilan <i>design</i> agar bisa menghasilkan <i>website</i> yang berkualitas untuk pengguna <i>camp</i> dan pengelola <i>camp</i> , sehingga dapat mempermudah pendataan <i>camp</i> .
6	Mempermudah pengguna untuk menampilkan data lembaga, data <i>camp</i> dan data siswa.
7	Mempermudah pengguna dalam menganalisa data lembaga, data <i>camp</i> dan data siswa.
8	Memperhemat waktu dalam pencatatan data lembaga, data <i>camp</i> dan data siswa.

### 3.1.6 User Persona

Pembagian Kuesioner kepada pemilik *camp*, pengelola *camp* dan admin manajemen siswa Kampung Inggris Pare Kediri. Akan dibuat *User Persona* untuk menentukan kualitas pengguna yang akan menggunakan aplikasi *website* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa. *User Persona* diperoleh dari responden. Dari responden di dapat gambaran karakteristik pengguna. *User Persona* yaitu Pemilik *Camp* usia 45 tahun disamping sebagai pemilik beliau juga mengajar dan beliau juga ingin memajukan Lembaga Kresna agar dapat bersaing dengan Lembaga kursus lainnya. Untuk lebih jelasnya *User Persona* Pemilik *Camp* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 User Persona Pemilik Camp

*User Persona Pengelola Camp.* Untuk mengetahui karakteristik pengelola *camp* responden yang terpilih Bapak Hari Pratama Mulya yang berusia 31 tahun. Bapak Hari Pratama Mulya berharap *website* aplikasi Manajemen *Camp* Kampung Inggris dapat lebih efisien dan mudah digunakan.



Gambar 3.3 User Persona Pengelola Camp

*User Persona Admin Manajemen Siswa.* Untuk mengetahui karakteristik Admin Manajemen Siswa responden yang terpilih Bapak Haris Djamaludin yang

berusia 37 tahun. Bapak Haris Djamaludin berharap *website* aplikasi Manajemen Siswa Kampung Inggris dapat lebih efisien dan mudah digunakan.



Gambar 3.4 *User Persona* Admin Manajemen Siswa

### 3.1.7 Desain Fitur

Dari hasil wawancara akan diketahui kebutuhan pengguna yang menjadi dasar dibuatnya desain fitur yang berisi informasi layanan yang akan digunakan pada Aplikasi *website* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa. Kebutuhan pengguna yang di dapat dari wawancara dan observasi dapat dibuat Fitur. Fitur terbagi menjadi 2 aplikasi *website* yaitu *website* aplikasi Manajemen *Camp* dan *website* aplikasi Manajemen Siswa. Fitur pada kedua *website* dapat dilihat pada Tabel 3.3. dan Tabel 3.4.

Tabel 3.3 Daftar Fitur Manajemen *Camp*

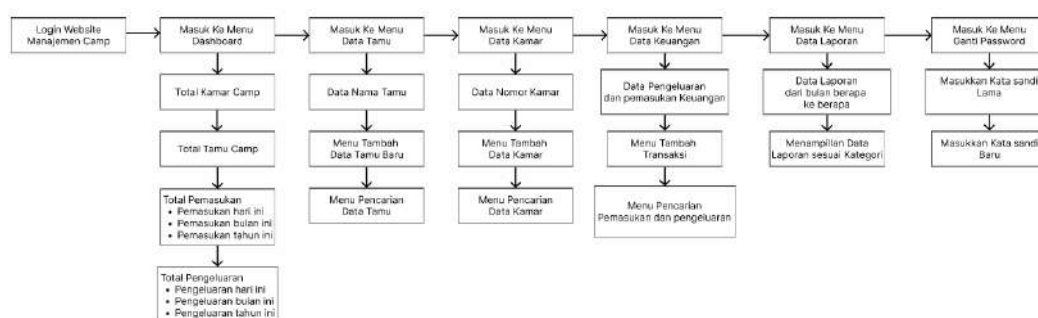
No	Fitur	Fungsi Fitur
1	Menu Dashboard	1) Menunjukkan detail dari menu data tamu, data kamar, data keuangan dan laporan keuangan.
2	Menu Data Tamu	1) Menunjukkan detail data siswa yang tinggal di <i>camp</i> . 2) Menambah data siswa siswa baru yang menginap di <i>camp</i> .

		3) Mengedit data siswa yang salah atau menghapus siswa.
3	Menu Data Kamar	1) Menunjukkan detail data kamar di <i>camp</i> . 2) Menambah data kamar baru di <i>camp</i> . 3) Mengedit data kamar dan menghapus data kamar.
4	Menu Data Keuangan	1) Menunjukkan detail data keuangan di <i>camp</i> . 2) Menunjukkan detail pengeluaran dan pemasukan keuangan <i>camp</i> . 3) Mengedit data keuangan dan menghapus data.
5	Menu Laporan	1) Menunjukkan rekap keuangan dari bulan ke bulan ,tahun ke tahun, dan hari ke hari.
6	Menu Ganti Password	1) Guna untuk mengganti password agar akun aman.

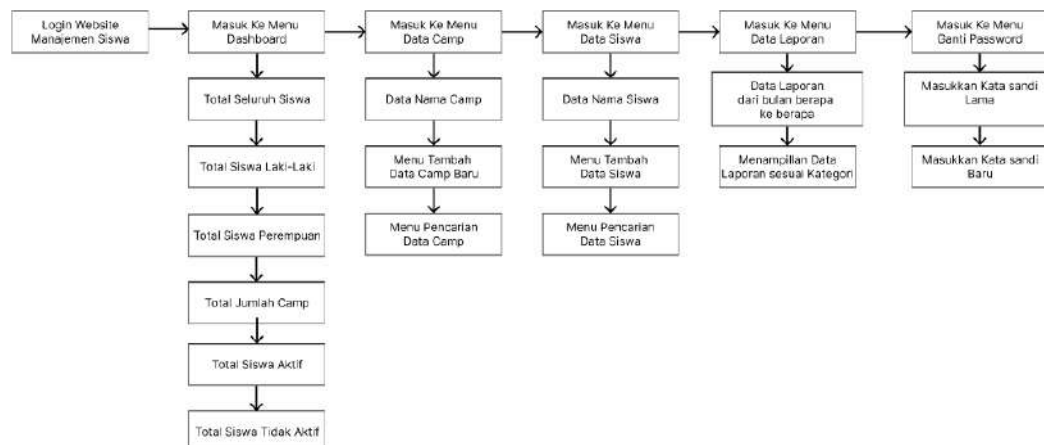
Tabel 3.4 Daftar Fitur Manajemen Siswa

No	Fitur	Fungsi Fitur
1	Menu Dashboard	1. Menunjukkan detail dari menu data siswa laki-laki, data siswa perempuan , data siswa aktif, data siswa tidak aktif ,data lembaga dan data <i>camp</i> .
2	Menu Data Camp	1. Menunjukkan detail data siswa yang tinggal di <i>camp</i> . 2. Menambah data nama <i>camp</i> . 3. Mengedit data <i>camp</i> yang salah atau menghapus data <i>camp</i> .
3	Menu Data Siswa	1. Menunjukkan detail data siswa. 2. Menambah data siswa baru. 3. Mengedit data siswa dan menghapus data siswa.
4	Menu Laporan	1. Menunjukkan n rekap data siswa dari bulan ke bulan , hari ke hari dan tahun ke tahun.
5	Menu Ganti Password	1. Guna untuk mengganti password agar akun aman.

### A. Manajemen *Camp*

Gambar 3.5 Daftar Fitur Manajemen *Camp*

## B. Manajemen Siswa



Gambar 3.6 Daftar Fitur Manajemen Siswa

## 3.2 Tahap *Creat an MVP*

### 3.2.1 Membuat *Wireframe*

Pada tahap ini dibikin desain *prototype* berbentuk konsep *interface layout* yang bakal diterapkan pada proses *prototype*. Tahapan ini bermanfaat buat membagikan layout *framework* serta cerminan umum tentang konten serta fitur yang terdapat pada aplikasi guna diterapkan pada proses *prototype*. Untuk menciptakan *wireframe*, Kamu dapat memakai *tool Figma*. Langkah - langkah dalam pembuatan *wireframe* merupakan:

1. Mengevaluasi kembali anggapan, statment yang diprediksi serta tujuan yang ingin dicapai dan juga menguasai kasus serta pemecahan yang bakal diimplementasikan pada desain *prototype*.
2. Menentukan elemen yang hendak dirancang pada *wireframe* dari segi *layout*, mulai dari *banner*, isi *body*, *link menu*, kolom serta *footer*, penempatan *icon*, *logo* setelah itu sesuaikan dengan fitur yang hendak dibentuk.
3. Terapkan elemen ini ke *artboard digital* dengan bantuan *Figma*.

*Wireframe* adalah gambaran desain sebelum menjadi *prototype*. *Wireframe* pada Kampung Inggris terdiri dari 2 *Navbar* yaitu *Navbar Manajemen Camp* dan *Navbar Manajemen Siswa*. *Navbar Manajemen Camp* berisi nama *camp*, nama admin, *Dashboard*, data tamu (siswa), data kamar, data keuangan dan laporan keuangan.

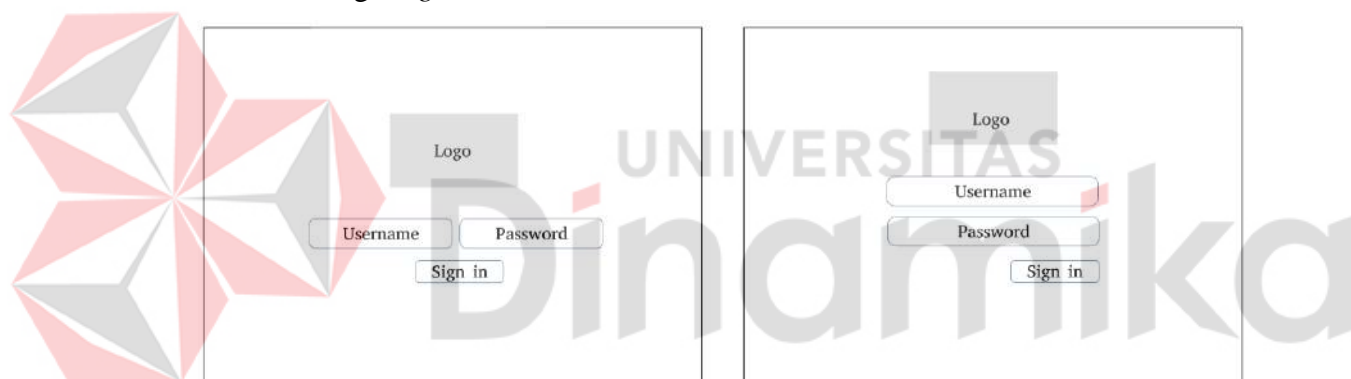
*Navbar* Manajemen Siswa berisi nama admin, *Dashboard*, data camp, data siswa dan laporan.

## 1. *Wireframe* Manajemen Camp

### a. Halaman *Login* Manajemen Camp

Pada *Wireframe* halaman *Login* Manajemen Camp terdapat 2 model *wireframe*. Pada Gambar 3.7 untuk *Wireframe* A terdapat logo Manajemen camp besar ditengah. Pada *username* dan *password* terdapat di tengah sama rata dan dibawah ada logo *Sign In* untuk masuk ke menu *Dashboard*.

Pada Gambar 3.7 untuk *Wireframe* B terdapat logo Manajemen camp besar ditengah. Pada *username* diatas dan *password* terdapat di bawah dan dibawah pojok kanan ada logo *Sign In* untuk masuk ke menu *Dashboard*.



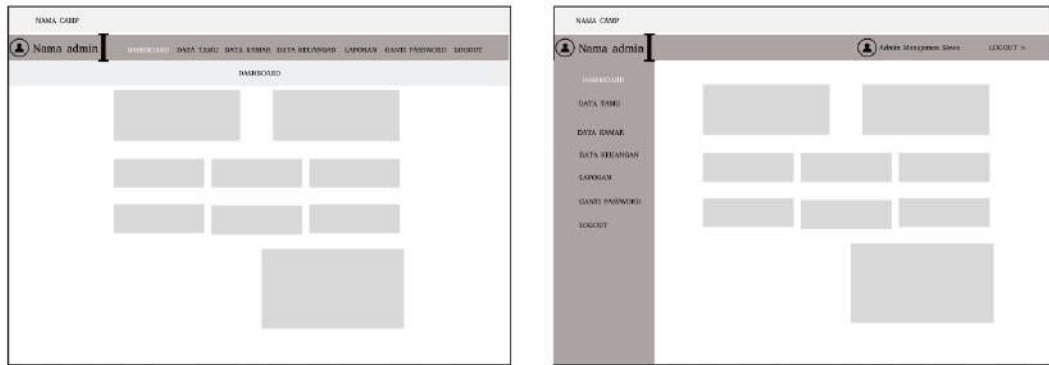
Gambar 3.7 *Wireframe* Login Manajemen Camp A dan B

### b. Halaman *Dashboard* Manajemen Camp

Pada *Wireframe* halaman *Dashboard* Manajemen Camp terdapat 2 model *Wireframe*. Pada Gambar 3.8 untuk *Wireframe* A terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu Dashboard* dan *menu Dashboard* terdapat ditengah (*center*).

Pada Gambar 3.8 untuk *Wireframe* B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu Dashboard* dan *menu Dashboard* berada pas disebelah *navbar*.



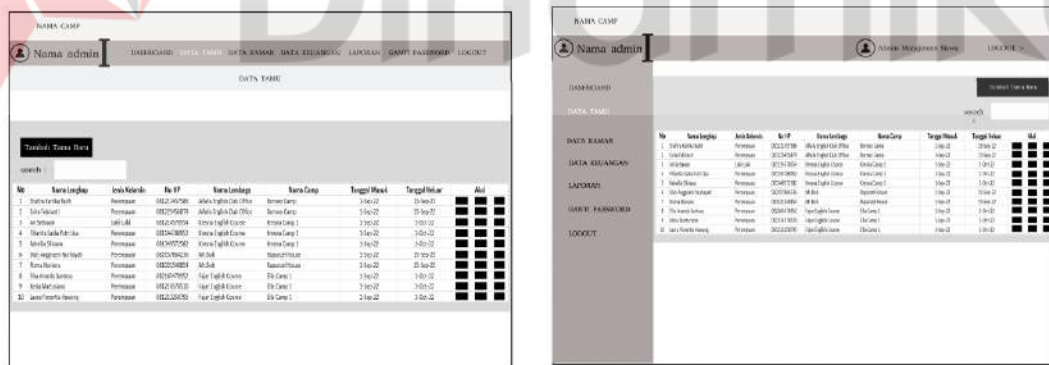


Gambar 3.8 Wireframe Dashboard Manajemen Camp A dan B

**c. Halaman Data Tamu Manajemen Camp**

Pada Wireframe halaman Data Tamu Manajemen Camp terdapat 2 model Wireframe. Pada Gambar 3.9 untuk Wireframe A terdapat navbar yang berbeda yaitu berada di atas menu Data Tamu. Menu tambah tamu baru dan menu search (Pencarian) berada di pojok kiri.

Pada Gambar 3.9 untuk Wireframe B terdapat navbar yang berbeda yaitu di sebelah kiri menu data tamu. Menu tambah tamu baru dan menu search (Pencarian) berada di pojok kanan.

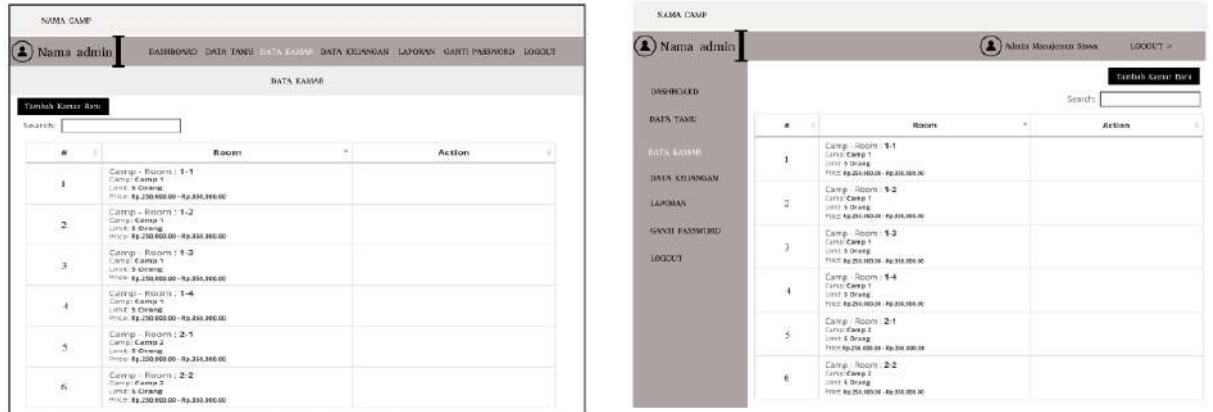


Gambar 3.9 Wireframe Data Tamu Manajemen Camp A dan B

**d. Halaman Data Kamar Manajemen Camp**

Pada Wireframe halaman Data Kamar Manajemen Camp terdapat 2 model Wireframe. Pada Gambar 3.10 untuk Wireframe A terdapat navbar yang berbeda yaitu berada di atas menu Data Kamar. Menu tambah kamar baru dan menu search (Pencarian) berada di pojok kiri.

Pada Gambar 3.10 untuk Wireframe B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu* data kamar. *Menu* tambah kamar baru dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kanan.



Gambar 3.10 Wireframe Data Kamar Manajemen Camp A dan B

**e. Halaman Data Keuangan Manajemen Camp**

Pada Wireframe halaman Data Keuangan Manajemen Camp terdapat 2 model Wireframe. Pada Gambar 3.11 untuk Wireframe A terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu* Data Keuangan. *Menu* tambah transaksi baru dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kiri.

Pada Gambar 3.11 untuk Wireframe B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu* data keuangan. *Menu* tambah transaksi dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kanan.

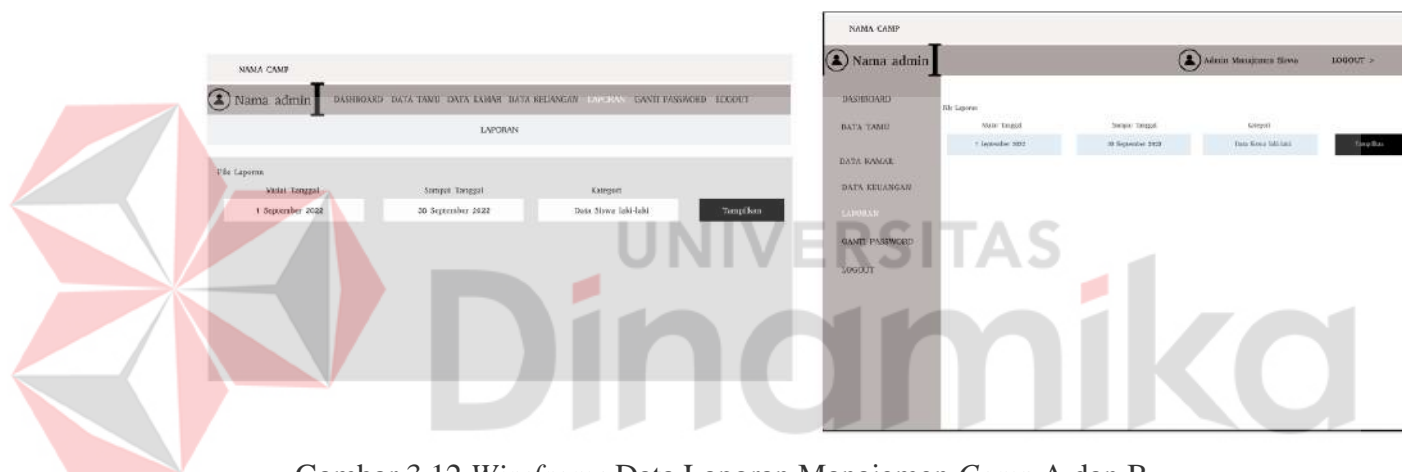


Gambar 3.11 Wireframe Data Keuangan Manajemen Camp A dan B

## f. Halaman Data Laporan Manajemen *Camp*

Pada *Wireframe* halaman Data Laporan Manajemen *Camp* terdapat 2 model *Wireframe*. Pada Gambar 3.12 untuk *Wireframe A* terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu* Data Laporan. *Menu* tanggal mulai sampai tanggal yang diinginkan dan *menu* Kategori untuk memilih data keuangan atau data siswa yang tinggal di *camp* berada di tengah (*center*).

Pada Gambar 3.12 untuk *Wireframe B* terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di samping kiri *menu* Data Laporan. *Menu* tanggal mulai sampai tanggal yang diinginkan dan *menu* Kategori untuk memilih data keuangan atau data siswa yang tinggal di *camp* berada di tengah (*center*).



Gambar 3.12 *Wireframe* Data Laporan Manajemen *Camp* A dan B

## 2. Wireframe Manajemen Siswa

### a. Halaman *Login* Manajemen Siswa

Pada *Wireframe* halaman Login Manajemen *Camp* terdapat 2 model *wireframe*. Pada Gambar 3.13 untuk *Wireframe A* terdapat logo Desa Tulungrejo Pare Kediri besar ditengah. Pada *username* dan *password* terdapat di tengah sama rata dan dibawah ada logo *Sign In* untuk masuk ke menu *Dashboard*.

Pada Gambar 3.13 untuk *Wireframe B* terdapat logo Desa Tulungrejo Pare Kediri besar ditengah. Pada *username* diatas dan *password* terdapat di bawah dan dibawah pojok kanan ada logo *Sign In* untuk masuk ke menu *Dashboard*.

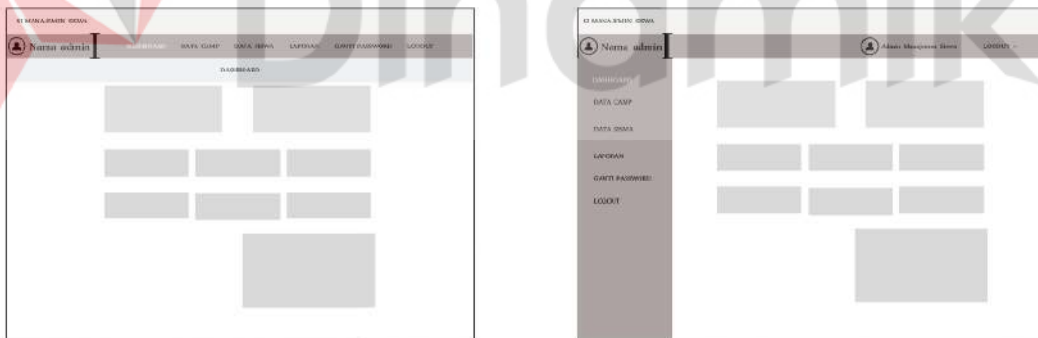


Gambar 3.13 *Wireframe Login* Manajemen Siswa A dan B

### b. Halaman Dashboard Manajemen Siswa

Pada *Wireframe* halaman *Dashboard* Manajemen Siswa terdapat 2 model *Wireframe*. Pada Gambar 3.14 untuk *Wireframe A* terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu Dashboard* dan *menu Dashboard* terdapat ditengah (*center*).

Pada Gambar 3.14 untuk *Wireframe B* terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu Dashboard* dan *menu Dashboard* berada pas disebelah *navbar*.

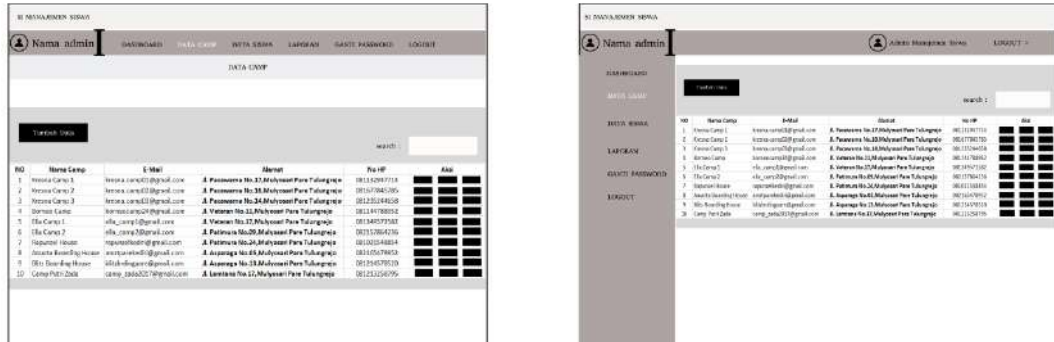


Gambar 3.14 *Wireframe Dashboard* Manajemen Siswa A dan B

### c. Halaman Data Camp Manajemen Siswa

Pada *Wireframe* halaman *Data Camp* Manajemen Siswa terdapat 2 model *Wireframe*. Pada Gambar 3.15 untuk *Wireframe A* terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu Data Camp*. *Menu* tambah *Data Camp* dan *menu search* (Pencarian) berada di pojok kiri.

Pada Gambar 3.15 untuk Wireframe B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu* data tamu. *Menu* tambah *camp* baru dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kanan.

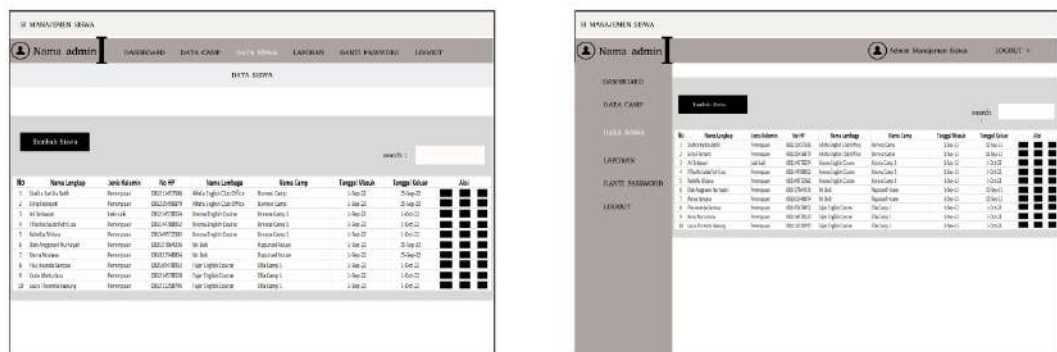


Gambar 3.15 Wireframe Data Camp Manajemen Siswa A dan B

**d. Halaman Data Siswa Manajemen Siswa**

Pada Wireframe halaman Data Kamar Manajemen *Camp* terdapat 2 model Wireframe. Pada Gambar 3.16 untuk Wireframe A terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di atas *menu* Data Siswa. *Menu* tambah siswa baru dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kiri.

Pada Gambar 3.16 untuk Wireframe B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu di sebelah kiri *menu* data siswa. *Menu* tambah Siswa baru dan *menu* search (Pencarian) berada di pojok kanan.



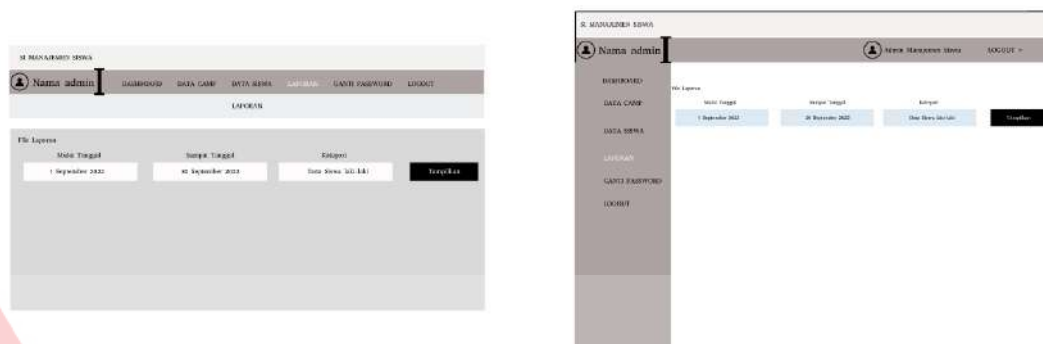
Gambar 3.16 Wireframe Data Siswa Manajemen Camp A dan B

**e. Halaman Laporan Manajemen Siswa**

Pada Wireframe halaman Data Laporan Manajemen *Camp* terdapat 2 model Wireframe. Pada Gambar 3.17 untuk Wireframe A terdapat *navbar* yang berbeda

yaitu berada di atas *menu* Data Laporan. *Menu* tanggal mulai sampai tanggal yang diinginkan dan *menu* Kategori untuk memilih data keuangan atau data siswa yang tinggal di *camp* berada di tengah (*center*).

Pada Gambar 3.17 untuk *Wireframe* B terdapat *navbar* yang berbeda yaitu berada di samping kiri *menu* Data Laporan. *Menu* tanggal mulai sampai tanggal yang diinginkan dan *menu* Kategori untuk memilih data keuangan atau data siswa yang tinggal di *camp* berada di tengah (*center*).



Gambar 3.17 *Wireframe* Data Laporan Manajemen *Camp* A dan B

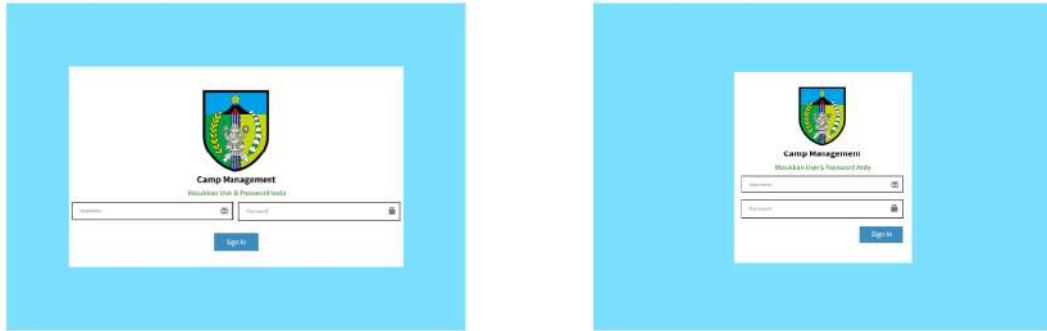
### 3.2.2 Membuat *Prototype*

Pembuatan *Prototype* Menggunakan aplikasi *Figma*. Dari hasil desain yang telah ditambahkan pada *Wireframe* akan dibuat *Prototype*. Hasil dari *Wireframe* di buat *prototype* iterasi pertama menggunakan aplikasi *website Figma*.

#### 1. *Prototype* Manajemen *Camp*

##### a. *Prototype* Halaman *Login* Manajemen *Camp*

Pada halaman *Login* Manajemen *Camp* Pemilik *camp* dan pengelola *camp* diharuskan mengisi *username* dan *password* yang sudah di sediakan oleh Kampung Inggris Pare Kediri. Pemilik *camp* dan pengelola *camp* dapat melakukan *login* aplikasi *website* manajemen *camp*. *Prototype Login* Manajemen *Camp* A dan B dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 *Prototype* Halaman *Login* Manajemen *Camp* A dan B

### b. *Prototype* Halaman *Dashboard* Manajemen *Camp*

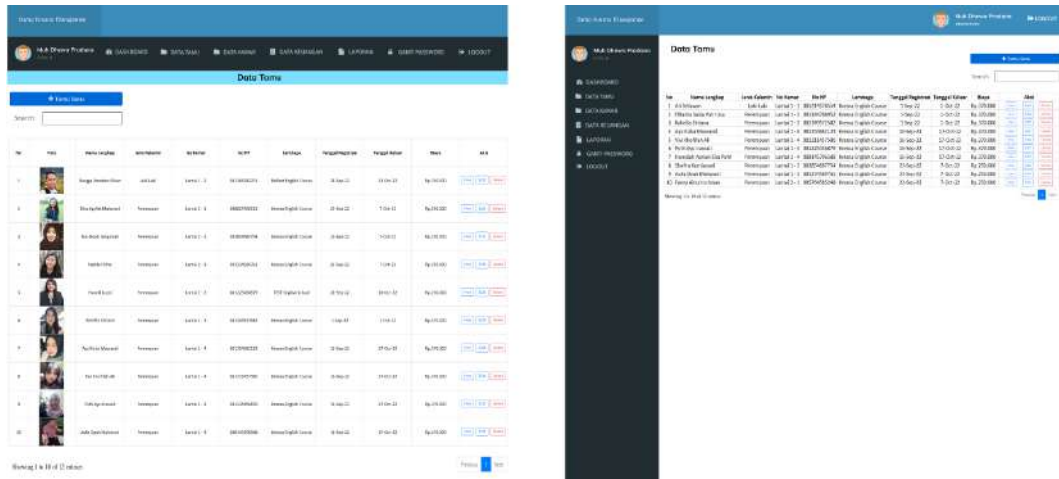
Pada halaman *dashboard* Manajemen *Camp* berisi layanan data kamar, data tamu, Pemasukan hari ini, pemasukan bulan ini, pemasukan tahun ini, pengeluaran hari ini, pengeluaran bulan ini, pengeluaran tahun ini, kalender dan grafik bulanan atau tahunan. *Prototype* halaman *dashboard* A dan B dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Prototype* Halaman *Dashboard* Manajemen *Camp* A dan B

### c. *Prototype* Halaman *Data Tamu* Manajemen *Camp*

Pada halaman data tamu manajemen camp berisi data siswa yang tinggal di camp. Untuk pemilik camp atau pengelola camp bisa menambahkan data siswa baru, melihat detail siswa, mengedit data siswa dan menghapus data siswa. *Prototype* halaman data tamu A dan B dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Prototype* Halaman Data Tamu Manajemen *Camp* A dan B

**d. *Prototype* Halaman Data Kamar Manajemen *Camp***

Pada halaman data kamar manajemen *camp* berisi nomor kamar yang tersedia. Untuk pemilik *camp* dan pengelola *camp* bisa menambahkan data kamar. *Prototype* halaman data kamar A dan B dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 *Prototype* Halaman Data Kamar Manajemen *Camp* A dan B

**e. *Prototype* Halaman Data Keuangan Manajemen *Camp***

Pada halaman data keuangan manajemen *camp* berisi pengeluaran dan pemasukan harian, bulanan dan tahunan. Pemilik *Camp* dan Pengelola *Camp* bisa menambahkan data keuangan sesuai kebutuhan di *camp*. *Prototype* halaman data keuangan A dan B dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Prototype* Halaman Data Keuangan Manajemen *Camp* A dan B

#### f. *Prototype* Halaman Laporan Manajemen *Camp*

Pada halaman data laporan manajemen *camp* berisi pengeluaran dan pemasukan harian, bulanan dan tahunan. Pemilik *Camp* dan Pengelola *Camp* bisa mencari data sesuai tanggal yang diinginkan oleh pemilik *camp* dan pengelola *camp*. *Prototype* halaman data laporan A dan B dapat dilihat pada gambar 3.23.

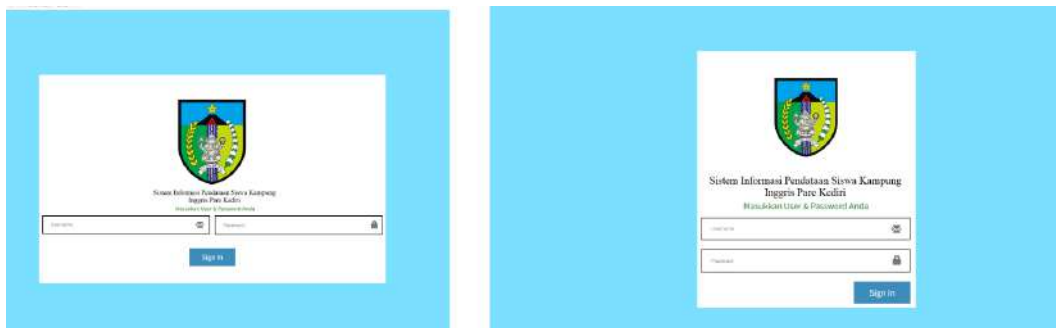
Gambar 3.23 *Prototype* Halaman Data Laporan Manajemen *Camp* A dan B

## 2. *Prototype* Manajemen Siswa

### a. *Prototype* Halaman *Login* Manajemen Siswa

Pada halaman *Login* Manajemen Siswa admin manajemen siswa diharuskan mengisi *username* dan *password* yang sudah di sediakan oleh Kampung Inggris Pare Kediri. Admin manajemen siswa dapat melakukan *login* aplikasi *website*

manajemen *camp*. *Prototype Login* Manajemen Siswa A dan B dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 *Prototype* Halaman *Login* Manajemen Siswa A dan B

### b. *Prototype* Halaman *Dashboard* Manajemen Siswa

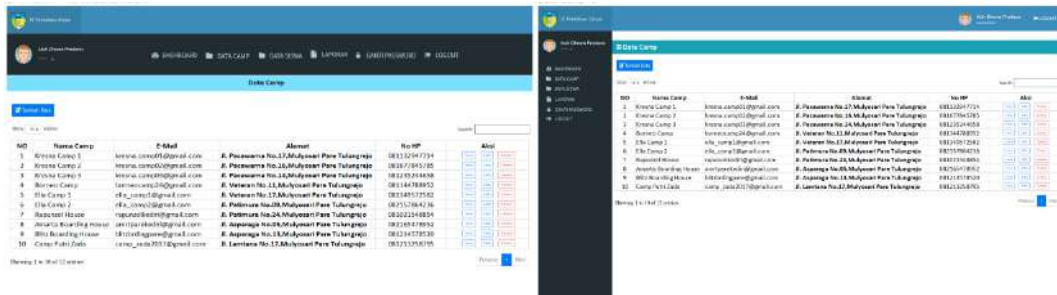
Pada halaman *dashboard* Manajemen Siswa berisi layanan data seluruh siswa, data laki-laki, data perempuan, data *camp*, data siswa aktif dan data siswa tidak aktif. *Prototype* halaman *dashboard* A dan B dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 *Prototype* Halaman *Dashboard* Manajemen Siswa A dan B

### c. *Prototype* Halaman *Data Camp* Manajemen Siswa

Pada halaman data *camp* Manajemen Siswa berisi layanan data *camp*, email *camp*, alamat *camp* dan nomor hp. Admin manajemen siswa dapat melakukan melihat detail data, edit data, hapus data dan tambah data. *Prototype* halaman data *camp* A dan B dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 *Prototype* Halaman Data Camp Manajemen Siswa A dan B

**d. *Prototype* Halaman Data Siswa Manajemen Siswa**

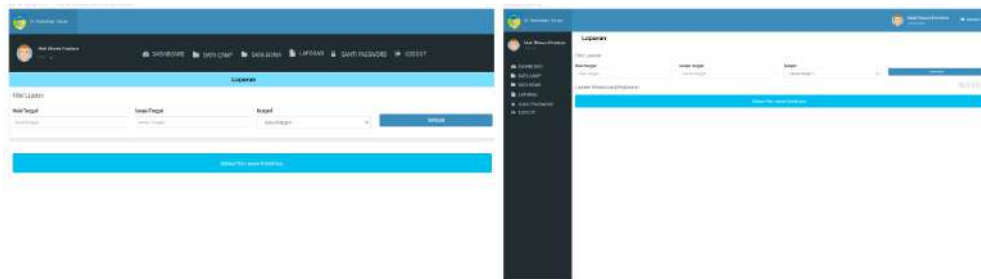
Pada halaman data siswa manajemen siswa beri layanan data nama lengkap, jenis kelamin, nomor hp, nama lembaga, nama *camp*, tanggal masuk, tanggal keluar. Admin manajemen siswa dapat melakukan melihat detail data, edit data, hapus data dan tambah data siswa. *Prototype* halaman data siswa A dan B dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 *Prototype* Halaman Data Siswa Manajemen Siswa A dan B

**e. *Prototype* Halaman Laporan Manajemen Siswa**

Pada halaman laporan manajemen siswa berisi pengeluaran dan pemasukan harian ,bulanan dan tahunan. Admin manajemen siswa bisa mencari data sesuai tanggal yang diinginkan oleh admin manajemen siswa. *Prototype* halaman data laporan A dan B dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 *Prototype* Halaman Data Laporan Manajemen Siswa A dan B

### 3.3 Run an Experiment Iterasi Pertama

#### 3.3.1 A/B Testing

*Prototype website* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa yang terbaik diketahui dengan pengujian *A/B Testing*. Responden dari Manajemen *Camp* ada 32 Responden sedangkan Responden dari Manajemen Siswa ada 15 Responden. Pengujian dilakukan dengan memilih 2 *prototype* yang berbeda. Pemilihan *Prototype* dilakukan oleh responden dengan bantuan *google form*.

### 3.4 Feedback and Research

#### 3.4.1 Pengolahan Data

Dari 32 responden manajemen camp dan 15 responden manajemen siswa dilakukan pengujian *A/B Testing* pada 2 *prototype* yang berbeda. Untuk hasil pengolahan data terdapat pada Lampiran 4. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 3.5 dan 3.6.

Tabel 3.5 Hasil Pengujian *A/B Testing* Manajemen *Camp*

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Menang
Halaman <i>Login</i>	0%	100%	B
Halaman <i>DASHBOARD</i>	22%	78%	B
Halaman Data Tamu	75%	25%	A
Halaman Data Kamar	19%	81%	B
Halaman Data Keuangan	16%	84%	B
Halaman Laporan	19%	81%	B

Tabel 3.6 Hasil Pengujian *A/B Testing* Manajemen Siswa

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Menang
Halaman <i>Login</i>	0%	100%	B
Halaman <i>DASHBOARD</i>	33%	67%	B
Halaman Data <i>Camp</i>	27%	73%	B
Halaman Data Siswa	87%	13%	A
Halaman Laporan	27%	73%	B

Perbaikan *Prototype C* diambil dari kritik dan saran responden. Kritik dan saran dari responden yaitu:

### **1. Manajemen Camp**

- a. Pada *Prototype B* menu pada *navbar* harus dibesarkan sedikit lagi, agar sempurna dilihat
- b. Pada *Prototype B* menu pada *Login* ada logo desa, sebaiknya diperbesar lagi untuk hasil yang maksimal.
- c. Pada *Prototype B* menu *logout* pada *navbar* ada 2 sebaiknya hapus salah satu agar tidak kelihatan aneh.

### **2. Manajemen Siswa**

- a. Pada *Prototype B* Tampilan menu dashboard sebaiknya dikasih tanggal agar lebih sempurna dilihatnya.
- b. Menu pada *navbar* harus di perbesar lagi agar dapat kelihatan dan jelas.
- c. Pada *Prototype B* menu *logout* pada *navbar* ada 2 sebaiknya hapus salah satu agar tidak kelihatan aneh.

## **3.5 Tahap Run An Experiment**

### **3.5.1 Menggunakan A/B Testing**

Dengan membandingkan 2 versi *prototype* yang dirancang kepada pengguna akan dilakukan *A/B Testing*. Pengguna melakukan pengujian terhadap pemilik *camp*, pengelola *camp* dan admin manajemen siswa. Kemudian dipilih salah satu dengan bantuan *Google Form*.

## **3.6 Tahap Feedback and Research**

### **3.6.1 Menganalisis Hasil A/B Testing dan Feedback**

*Prototype* di uji dengan *A/B Testing*. Pengolahan *A/B Testing* dalam bentuk presentase dari hasil *Google form* dalam bentuk diagram. Dengan masukan dari pengguna *Prototype* dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan Pengguna.

### **3.6.2 Perbaikan Prototype**

Berdasarkan hasil *A/B Testing* yang telah diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna dihasilkan desain *prototype* baru atau disebut juga dengan *prototype C*. Yang menghasilkan desain *prototype* final.

### 3.6.3 *Run An Experiment Iterasi 2*

Pengujian dengan menilai kesesuaian tata letak, konsistensi warna, kesesuaian informasi, durasi yang dibutuhkan dan font dengan menggunakan *in-depth-interview* untuk menguji *Prototype type C*.

### 3.7 Tahap Akhir Evaluasi dan Dokumentasi

Laporan keseluruhan dari Analisa dan Perancangan *UI/UX* dengan *Lean UX* pada Kampung Inggris Pare Kediri. Dokumen tersebut merupakan dokumen akhir yang menjadi dasar dalam implementasi perbaikan website Manajemen Camp dan Manajemen Siswa.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV HASIL PEMBAHASAN

### 4.1 *Run an Experiment Iterasi Pertama*

#### 4.1.1 *A/B Testing*

*Prototype website* Manajemen *Camp* dan Manajemen Siswa yang terbaik diketahui dengan pengujian *A/B Testing*. Responden dari Manajemen *Camp* ada 32 Responden sedangkan Responden dari Manajemen Siswa ada 15 Responden. Pengujian dilakukan dengan memilih 2 *prototype* yang berbeda. Pemilihan *Prototype* dilakukan oleh responden dengan bantuan *google form*.

### 4.2 *Feedback and Research*

#### 4.2.1 *Pengolahan Data*

Dari 32 responden manajemen camp dan 15 responden manajemen siswa dilakukan pengujian *A/B Testing* pada 2 prototype yang berbeda. Untuk hasil pengolahan data terdapat pada Lampiran 4. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian *A/B Testing* Manajemen *Camp*

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Menang
Halaman <i>Login</i>	0%	100%	B
Halaman <i>DASHBOARD</i>	22%	78%	B
Halaman Data Tamu	75%	25%	A
Halaman Data Kamar	19%	81%	B
Halaman Data Keuangan	16%	84%	B
Halaman Laporan	19%	81%	B

Tabel 4.2 Hasil Pengujian *A/B Testing* Manajemen Siswa

Tampilan Halaman	Desain A	Desain B	Menang
Halaman <i>Login</i>	0%	100%	B
Halaman <i>DASHBOARD</i>	33%	67%	B
Halaman Data <i>Camp</i>	27%	73%	B
Halaman Data Siswa	87%	13%	A
Halaman Laporan	27%	73%	B

Perbaikan *Prototype C* diambil dari kritik dan saran responden. Kritik dan saran dari responden yaitu:

### **1. Manajemen Camp**

- a. Pada *Prototype B* menu pada *navbar* harus dibesarkan sedikit lagi, agar sempurna dilihat
- b. Pada *Prototype B* menu pada *Login* ada logo desa, sebaiknya diperbesar lagi untuk hasil yang maksimal.
- c. Pada *Prototye B* menu *logout* pada *navbar* ada 2 sebaiknya hapus salah satu agar tidak kelihatan aneh.

### **2. Manajemen Siswa**

- a. Pada *Prototype B* Tampilan menu dashboard sebaiknya dikasih tanggal agar lebih sempurna dilihatnya.
- b. Menu pada *navbar* harus di perbesar lagi agar dapat kelihatan dan jelas.
- c. Pada *Prototye B* menu *logout* pada *navbar* ada 2 sebaiknya hapus salah satu agar tidak kelihatan aneh.

#### **4.2.2 Perbaikan Prototype**

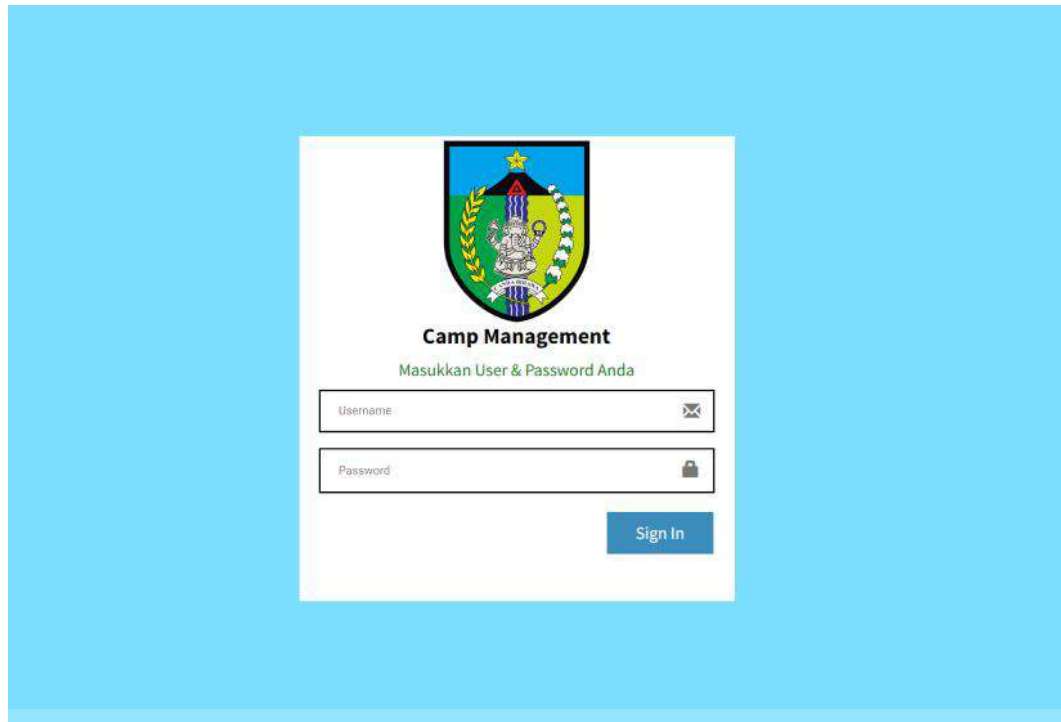
Prototype A/B yang di uji serta penambahan kritik dan saran dibuatlah Prototype C. Hasil dari Prototype C adalah :

### **1. Manajemen Camp Kampung Inggris**

#### **a. Halaman Login**

Pada *Prototype C* menu pada *Login* ada logo desa, Logo tersebut sudah diperbaiki dengan baik dan jelas. Prototype C halaman Login dapat dilihat pada gambar 4.1.

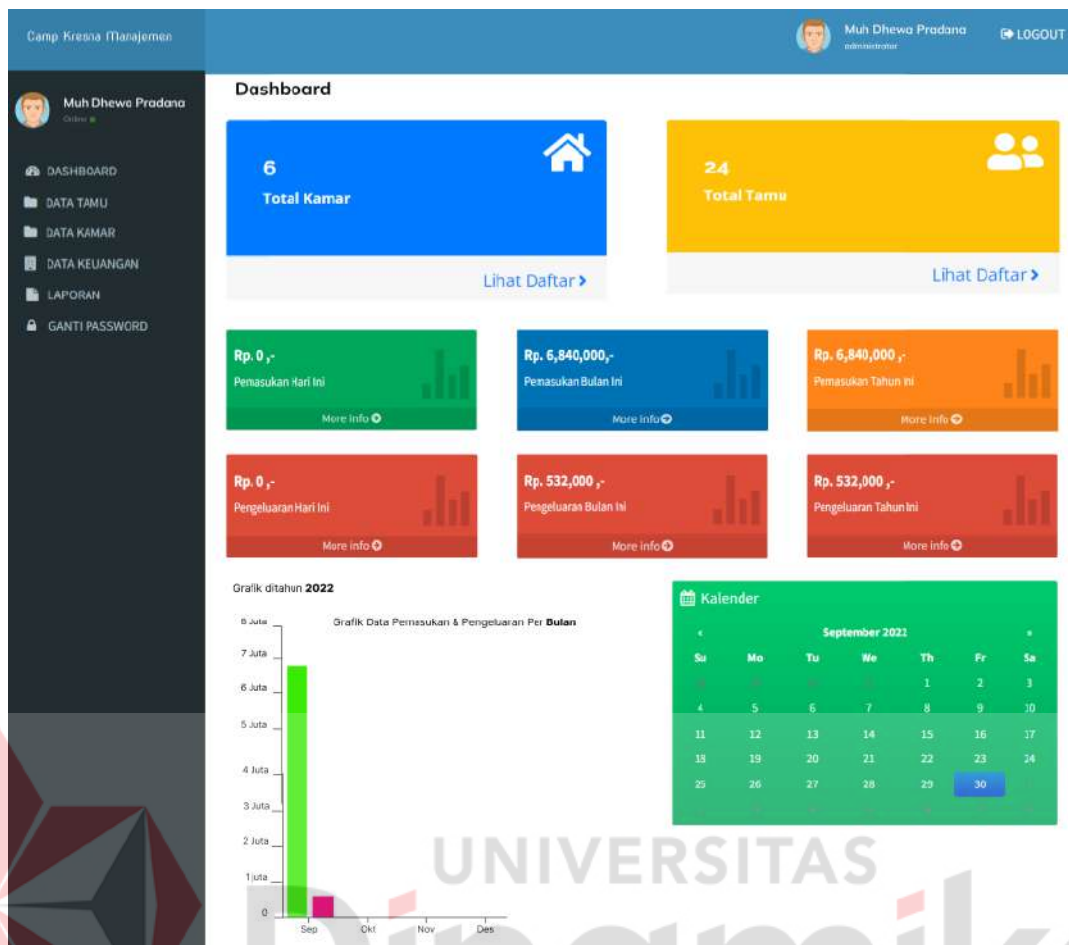




Gambar 4.1 *Prototype C* Halaman *Login* Manajemen *Camp*

#### **b. Halaman Dashboard**

Pada *Prototype C* menu pada *Dashboard* sudah diperbaiki dengan menambahkan kalender dan hapus tombol *logout* salah satu dari *navbar*. *Prototype C* halaman *Dashboard* dapat dilihat pada gambar 4.2.

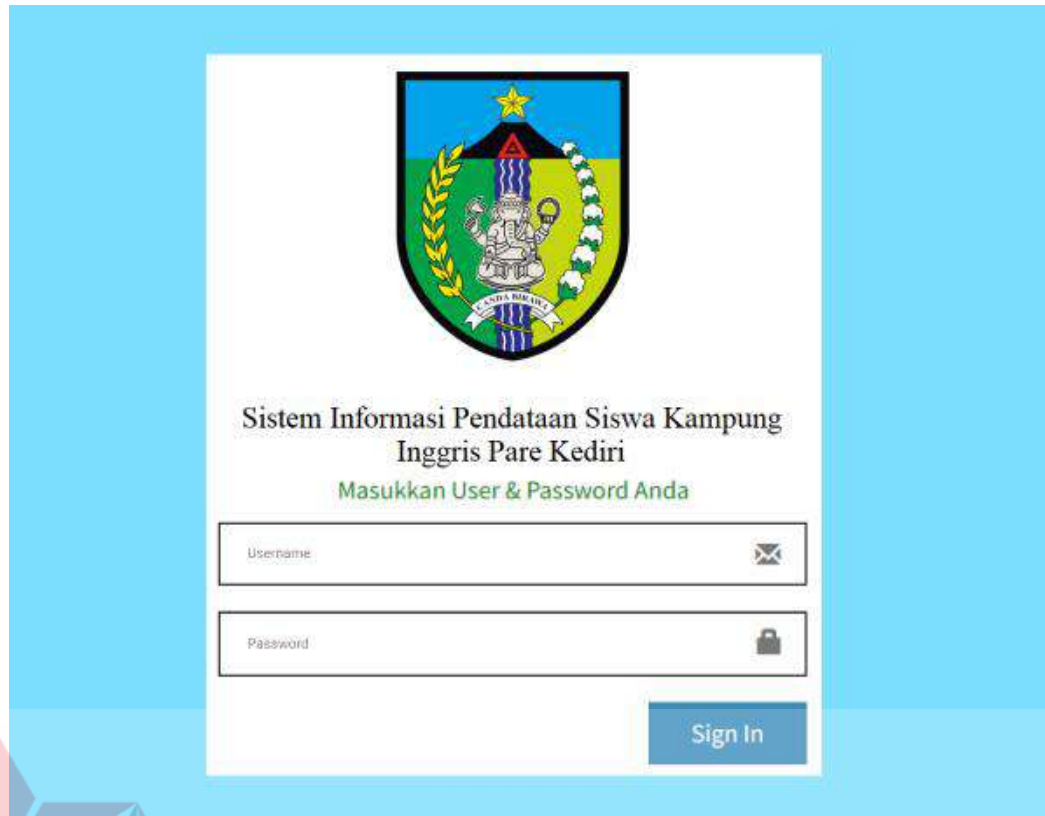


Gambar 4.2 *Prototype C* Halaman *Dashboard* Manajemen *Camp*

## 2. Manajemen Siswa Kampung Inggris

### a. Halaman *Login*

Pada *Prototype C* menu pada *Login* ada logo desa, Logo tersebut sudah diperbaiki dengan baik dan jelas. *Prototype C* halaman *Login* dapat dilihat pada gambar 4.3.

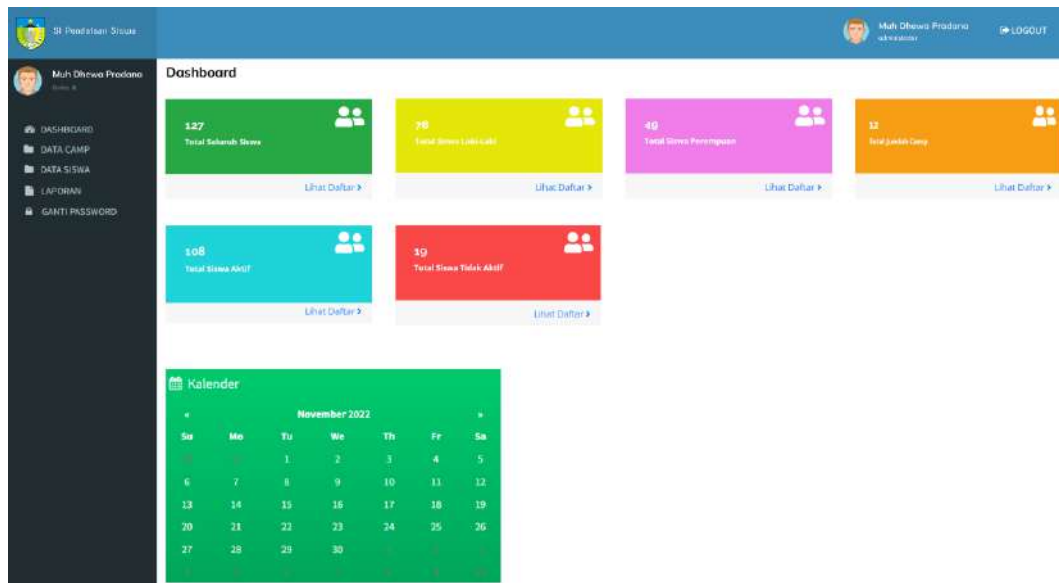


The image shows a login form for a student management system. At the top center is the official crest of Universitas Dinamika, featuring a shield with a star, a book, and a scale, surrounded by a laurel wreath. Below the crest, the text reads 'Sistem Informasi Pendataan Siswa Kampung Inggris Pare Kediri' in black, followed by 'Masukkan User & Password Anda' in green. There are two input fields: 'Username' with an envelope icon and 'Password' with a lock icon. A blue 'Sign In' button is located at the bottom right of the form area.

Gambar 4.3 *Prototype C* Halaman *Login* Manajemen Siswa

#### **b. Halaman Dashboard**

Pada *Prototype C* menu pada *Dashboard* sudah diperbaiki dengan menambahkan kalender dan hapus tombol *logout* salah satu dari *navbar*. *Prototype C* halaman *Dashboard* dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Prototype C* Halaman *Dashboard* Manajemen Siswa

### 4.2.3 *Run an Experiment* Iterasi Kedua

Pengujian juga ini menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). Dengan menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*) pengujian *prototype* iterasi kedua dilakukan. Pembuatan Kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 32 Orang untuk Manajemen Camp dan 15 Orang untuk Admin Manajemen Siswa. Kuesioner yang di buat berdasarkan 6 aspek UEQ (*User Experience Questionnaire*).

1. ***Attractiveness*** (daya tarik)
2. ***Perspiciuity*** (kejelasan)
3. ***Efficiency*** (efisien)
4. ***Dependability*** (ketepatan)
5. ***Stimulation*** (stimulasi)
6. ***Novelty*** (kabaruan)

Dari 6 aspek tersebut terdapat 26 pertanyaan yang setiap jawaban memiliki skala 1-7. Pada Lampiran 5 adalah hasil kuesioner dan pengujian iterasi kedua.

#### 4.2.4 Hasil dari *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Dari 32 responden manajemen camp dan 15 responden manajemen siswa dilakukan pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada 2 prototype yang berbeda. Untuk hasil pengolahan data terdapat pada Lampiran 5. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.3 dan 4.4.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian *UEQ* Manajemen Camp

No	Aspek UX	Mean	Kriteria Penilaian
1.	Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )	1.91	<i>Excellent</i>
2.	Kejelasan ( <i>Perspiciuity</i> )	2.00	<i>Good</i>
3.	Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	1.75	<i>Good</i>
4.	Ketepatan ( <i>Dependability</i> )	1.39	<i>Above Average</i>
5.	Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	1.53	<i>Good</i>
6.	Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0.73	<i>Above Average</i>

Tabel 4.4 Hasil Pengujian *UEQ* Manajemen Siswa

No	Aspek UX	Mean	Kriteria Penilaian
1.	Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )	1.84	<i>Excellent</i>
2.	Kejelasan ( <i>Perspiciuity</i> )	2.13	<i>Excellent</i>
3.	Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	2.07	<i>Excellent</i>
4.	Ketepatan ( <i>Dependability</i> )	1.90	<i>Excellent</i>
5.	Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	1.95	<i>Excellent</i>
6.	Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0.83	<i>Above Average</i>

#### 4.2.5 Hasil dari *Usability Testing*

Pada hasil pengujian prototype iterasi kedua dilakukan dengan metode *in-depth interview* kepada pengguna yang berjumlah 5 orang (Responden). Data yang akan diuji adalah uji single task pada *Prototype C*. Dalam melakukan pengujian menggunakan aplikasi Maze untuk membantu menilai *UX* dari *Prototype C* tersebut. Pada pengujian *single task*, hasil rata-rata durasi pengoperasian aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6. Untuk lebih detailnya ada di lampiran 6.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian *single task* Manajemen Camp

No	Task	Waktu Penyelesaian Standart Dikali Toleransi(Detik)	Waktu Yang Digunakan Responden					Rata-rata(Detik)
			1	2	3	4	5	
1	Login	5	5	4	4	4	4	4
2	Tambah Tamu Baru	10	7	8	7	6	12	8
3	Mencari Data Tamu	4	2	3	3	2	2	3
4	Tambah Data Kamar	9	7	9	6	6	9	7

No	Task	Waktu Penyelesaian Standart Dikali Toleransi(Detik)	Waktu Yang Digunakan Responden					Rata-rata(Detik)
			1	2	3	4	5	
5	Mencari Data Kamar	4	3	3	2	2	3	3
6	Tambah Transaksi	15	19	12	13	14	14	14
7	Membuat Data Laporan	7	6	4	4	4	8	5
8	Ganti Password	5	6	3	4	3	4	4
Total Task = 10 Task			Total rata-rata					6 (Detik)
Jumlah Seluruh Success Task			10 Task					
Jumlah Seluruh Fail Task			0 Task					

### Nama Responden Manajemen Camp Kampung Inggris

1. Sri Suharti Eka umur (45 tahun)
2. Hari Pratama Mulya umur (31 tahun)
3. Dwi Eko Purnomo umur (33 tahun)
4. Muh Nafi Al Irsyadi umur (34 tahun)
5. Heru Susanto umur (36 tahun)

Tabel 4.6 Hasil Pengujian *single task* Manajemen Siswa

No	Task	Waktu Penyelesaian Standart Dikali Toleransi(Detik)	Waktu Yang Digunakan Responden					Rata-rata(Detik)
			1	2	3	4	5	
1	Login	5	4	8	4	5	4	5
2	Tambah Camp Baru	9	12	7	8	5	7	8
3	Mencari Data Camp	8	7	6	5	6	8	7
4	Tambah Siswa Baru	7	6	6	6	5	6	6
5	Mencari Data Siswa	7	6	6	7	8	6	7
6	Mencari Laporan Data siswa	7	6	5	6	5	6	6
7	Ganti Password	5	3	4	4	4	3	4
Total Task = 10 Task			Total rata-rata					6 (Detik)
Jumlah Seluruh Success Task			10 Task					
Jumlah Seluruh Fail Task			0 Task					

### **Nama Responden Manajemen Siswa Kampung Inggris**

1. Ahmad Naufal Satyo Budianto umur (42 tahun)
2. Agil Wahyu Haryono umur (28 tahun)
3. Aditya Dwi Putra umur (27 tahun)
4. Haris Djamaludin umur (37 tahun)
5. Gilang Arya Prakoso umur (28 tahun)

### **4.3 Tahap Evaluasi dan Dokumentasi**

Dari hasil penelitian *User Interface* Manajemen Camp dan Manajemen Siswa Kampung Inggris Pare Kediri menggunakan Metode *A/B Testing* dalam bentuk *Prototype*. Hasil *prototype* dilakukan evaluasi dan pengujian dengan menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) UEQ dan teknik *In-depth interview*. Evaluasi dimulai dengan penyebaran kuesioner berdasarkan teknik UEQ (*User Experience Questionnaire*) kepada pemilik camp, pengelola camp dan admin manajemen siswa Kampung Inggris Pare Kediri. Responden yang didapat dari penyebaran kuesioner untuk manajemen camp sebanyak 32 responden dan untuk manajemen siswa sebanyak 15 responden. Hasil penilaian *prototype C* manajemen camp Daya Tarik rata-ratanya 1.91 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.00 (*Good*), Efisiensi rata-ratanya 1.75 (*Good*), Ketepatan rata-ratanya 1.39 (*Above Average*), Stimulasi rata-ratanya 1.53 (*Good*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.75 (*Above Average*). Sedangkan hasil penilaian *prototype C* manajemen siswa Daya Tarik rata-ratanya 1.84 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.13 (*Excellent*), Efisiensi rata-ratanya 2.07 (*Excellent*), Ketepatan rata-ratanya 1.90 (*Excellent*), Stimulasi rata-ratanya 1.95 (*Excellent*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.83 (*Above Average*).

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pengujian UEQ dari hasil pengujian UI/UX dan hasil Perancangan Prototype UI/UX website Manajemen Camp dan Manajemen Siswa :

1. Hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) awal membahas tentang aplikasi website manajemen camp untuk hasil dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) Manajemen Camp Kampung Inggris Daya Tarik rata-ratanya 0.32 (*Bad*), Kejelasan rata-ratanya -0.16 (*Bad*), Efisiensi rata-ratanya 0.03 (*Bad*), Ketepatan rata-ratanya 0.01 (*Bad*), Stimulasi rata-ratanya 0.09 (*Bad*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.13 (*Bad*).
2. Hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) awal membahas tentang aplikasi website manajemen siswa untuk hasil dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) Manajemen Siswa Kampung Inggris Daya Tarik rata-ratanya 0.28 (*Bad*), Kejelasan rata-ratanya 0.10 (*Bad*), Efisiensi rata-ratanya -0.10 (*Bad*), Ketepatan rata-ratanya 0.20 (*Bad*), Stimulasi rata-ratanya -0.03 (*Bad*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.47 (*Below Average*).
3. Hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari Prototype C Manajemen Camp Kampung Inggris menghasilkan Daya Tarik rata-ratanya 1.91 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.00 (*Good*), Efisiensi rata-ratanya 1.75 (*Good*), Ketepatan rata-ratanya 1.39 (*Above Average*), Stimulasi rata-ratanya 1.53 (*Good*) dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.75 (*Above Average*).
4. Hasil kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari Prototype C Manajemen Siswa Kampung Inggris menghasilkan Daya Tarik rata-ratanya 1.84 (*Excellent*), Kejelasan rata-ratanya 2.13 (*Excellent*), Efisiensi rata-ratanya 2.07 (*Excellent*), Ketepatan rata-ratanya 1.90 (*Excellent*), Stimulasi rata-ratanya 1.95 (*Excellent*). dan yang terakhir Kebaruan rata-ratanya 0.83 (*Above Average*).
5. Untuk hasil perbandingan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari tampilan *User Interface* aplikasi manajemen camp Kampung Inggris Pare Kediri untuk



Daya Tarik sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*), Kejelasan sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Good*), Efisiensi sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Good*), Ketepatan sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Above Average*), Stimulasi sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Good*) dan yang terakhir Kebaruan sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Above Average*).

6. Untuk hasil perbandingan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari tampilan *User Interface* aplikasi manajemen siswa Kampung Inggris Pare Kediri untuk Daya Tarik sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*), Kejelasan sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*), Efisiensi sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*), Ketepatan sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*), Stimulasi sebelumnya (*Bad*) menjadi (*Excellent*) dan yang terakhir Kebaruan sebelumnya (*Above Average*) tetap (*Above Average*).

## 5.2 Saran

Saran yang di dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya agar menciptakan kualitas *website* yang lebih baik.

1. Analisa dan perancangan desain *prototype User interface* dan *User Experience website* manajemen *camp* dan manajemen siswa di kampung inggris pare kediri. Agar tampilan *website* sesuai dengan *PC* atau monitor.
2. Menciptakan *Website Manajemen Camp* dan *Manajemen Siswa* yang lebih nyaman dan efisien dengan analisa dan perancangan *UI/UX*.
3. Untuk memaksimalkan nilai kepuasan pada *website* manajemen *camp* dan manajemen siswa dilakukan perbaikan desain *UI/UX*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nizamudin, aulia ghifary. (2019). Pembuatan Desain Gedung Asrama Untuk MAN 1 Pasuruan Dengan Menggunakan Software Google Sketchup 2019.
- Hayuranista, Corhepatica. 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel Dengan Aplikasi Visual Basic Pada Homestay "The Rumah Kita" Lumajang. Jurnal JSIKA Vol 6 No 10 Tahun 2017 ISSN 2338-137X. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM. Surabaya
- Firmansyah. A. (2018) Mahardika, Pengantar Manajemen, Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Garrett, J.J. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition. New Riders. Berkeley.*
- Hasmilana, Hasmilana (2021) *RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN HOTEL BERBASIS WEB PADA HOTEL FANY.PD.* Skripsi thesis, Universitas Cokroaminoto Palopo.
- I. Yolanda, "Analisa dan evaluasi user experience design sistem informasi tugas akhir menggunakan metode lean UX (studi Kasus : Jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau)," 2019
- Ilyaza, D. D. 2019. Desain Interaksi Aplikasi Pengenalan wisata Rintisan Menggunakan Metode User Centered Design. Retrieved from DSpace Repository.
- Maulana, I., & Ginanjar, R. (2016). Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web. President University, Fakultas Komputer, Jl. Ki Hajar Dewantara, Cikarang Baru, Bekasi.
- R. O. Nia, "Komparasi Perangkat *High-Fidelity Prototyping* Untuk Aplikasi Bergerak *Augmented Reality* ( Studi Kasus : Marvel dan Proto . io )," Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2018.
- Pandusarani, G., Brata , A. H., & Jonemaro, E. M. (2018). Analisis *User Experience* Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Metode *Heuristic Evaluation*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 940-950.
- Purnomo, b. A. (2021, september 27). *Kompetitor analisis dari perspektif ux.* Diambil kembali dari medium: <https://medium.com/@budiaji/kompetitor-analisis-dari-perspektif-ux-cbf8a244e7a1>

Rauv, s. (2021, april 5). *How to design the perfect school portal*. Diambil kembali dari elcom: <https://www.elcom.com.au/resources/blog/school-portal-design>  
Sarinah, & Mardalena. (2017). Pengantar Manajemen. Yogyakarta: *Deepublish*.

Setyani, A. D. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOKO AEMA KACAMATA SURABAYA MENGGUNAKAN *MODEL LEAN USER EXPERIENCE*.

Syafnidawaty. (2020, October 25). *METODOLOGI PENELITIAN*. Diambil kembali dari raharja.ac.id: <https://raharja.ac.id/2020/10/25/metodologi-penelitian/>

Utama, B. (2020). Perancangan Ulang *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Website Cosmic Clothes*. Skripsi thesis, Universitas Indonesia.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**