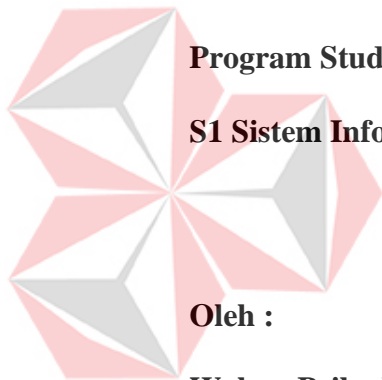




**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* PADA MASJID AN NUR  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Sistem Informasi**

**Oleh :**

**Wahyu Pribadi**

**15410100169**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* PADA MASJID AN NUR  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



**Disusun Oleh :**

**Nama** : WAHYU PRIBADI  
**NIM** : 15410100169  
**Program** : S1 (Strata Satu)  
**Jurusan** : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**



*“Disetiap aktivitas apapun libatkan lah Allah agar urusanmu menjadi mudah*

*sehingga kamu dapat melakukan yang terbaik”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* PADA MASJID AN NUR  
UNIVERSITAS DINAMIKA

Laporan Kerja Praktik oleh

**Wahyu Pribadi**

NIM : 15.41010.0169

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 16 Februari 2023

Disetujui :

Pembimbing



**I.G.N. Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.**  
NIDN 0805058602

Penyelia

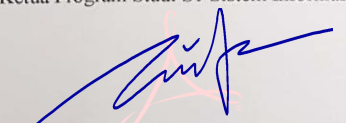


**Darwin Y.R., S.T., M.Med.Kom.,ACA**  
NIDN 0716127501



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



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

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **WAHYU PRIBADI**  
NIM : **15410100169**  
Program Studi : **S1 SISTEM INFORMASI**  
Fakultas : **TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
Jenis Karya : **LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE  
PADA MASJID AN NUR UNIVERSITAS DINAMIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 14 Februari 2023



Wahyu Pribadi  
NIM : 15410100169

## ABSTRAK

Masjid An-Nur merupakan Masjid yang dibangun sejak tahun 2002 oleh Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya sebelum berubah bentuk menjadi Universitas Dinamika pada tahun 2019. Masjid An-Nur Universitas Dinamika saat ini mampu menampung kapasitas Jamaah sebanyak 300 orang untuk melaksanakan kegiatan ibadah umat muslim.

Kegiatan rutin yang terdapat pada Masjid An-Nur terdiri dari sholat lima waktu, sholat jumat, tahsin, kajian umum, qurban, dan donasi bantuan. Secara keseluruhan kegiatan masjid An-Nur yang dikelola oleh UKKI dibagi menjadi dua jenis diantaranya kegiatan khusus untuk anggota UKKI dan kegiatan sosial. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pembina UKKI mengatakan bahwa Masjid An-Nur tidak memiliki *website* untuk mendukung kegiatan sosial. Dalam rangka melaksanakan Kerja Praktik serta membantu UKKI maka solusi yang ditawarkan adalah merancang desain UI *website* yang berguna untuk keperluan mengumpulkan donasi, pengingat sholat lima waktu, dan pembuatan agenda yang akan dilaksanakan di Masjid An-nur. Desain UI *website* dirancang menggunakan metode *user centered design* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji prototipe menggunakan SUS terhadap 10 responden mendapatkan nilai skor SUS rata-rata 87 sehingga desain UI/UX *website* Masjid An-Nur yang dirancang telah sesuai dengan kegunaannya.

**Kata Kunci :** SUS, UI, *website*, UCD, *prototype*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE PADA MASJID AN NUR UNIVERSITAS DINAMIKA”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di Surabaya yang dilakukan selama 24 hari kerja.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik ini penulis dapat bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai arahan, masukan, nasehat, saran, kritik, dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA selaku penyelia serta pembina pada Organisasi UKKI yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng, selaku ketua program studi S1 sistem informasi yang telah memberikan arahan selama kerja praktik.
3. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan kerja praktik.
4. Orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

5. Segenap sahabat dan teman penulis yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang membuat Penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik.

Penulis menyadari di dalam laporan kerja praktik ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi Penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik diharapkan.



Surabaya, 16 Februari 2023

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Latar Belakang Instansi .....	4
2.2 Identitas Instansi.....	4
2.3 Visi .....	5
2.4 Misi.....	5
2.5 Struktur Organisasi.....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	6
3.1 <i>User Interface Requirement</i> .....	6
3.2 <i>User Interface</i> .....	6
3.3 <i>Responsive Web Design</i> .....	7

3.4	Tipografi .....	8
3.5	<i>Wireframe</i> .....	8
3.6	<i>Prototype</i> .....	9
3.7	<i>User Centered Design</i> .....	9
3.8	<i>Color Palette</i> .....	10
3.9	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	10
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>		<b>13</b>
4.1	Analisis dan Desain Sistem .....	13
4.2	Desain .....	14
4.3	Prototipe .....	25
4.4	Uji Prototipe .....	33
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>35</b>
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>36</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>37</b>



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	13
Tabel 4.2 Uji Prototipe.....	33



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Masjid An-Nur .....	4
Gambar 2.2 Struktur organisasi UKKI atau takmir Masjid An-Nur .....	5
Gambar 4.1 Warna <i>Hexa Color</i> .....	15
Gambar 4.2 <i>Style Font Poppins</i> .....	16
Gambar 4.3 Tampilan <i>Wireframe Homepage</i> .....	18
Gambar 4.4 Tampilan <i>Wireframe Login</i> .....	19
Gambar 4.5 Tampilan <i>Wireframe Dashboard Admin</i> .....	20
Gambar 4.6 Tampilan <i>Wireframe Dashboard Agenda</i> .....	21
Gambar 4.7 Tampilan <i>Wireframe Popup Agenda</i> .....	22
Gambar 4.8 Tampilan <i>Wireframe Donasi</i> .....	23
Gambar 4.9 Tampilan <i>Wireframe Pembayaran Donasi</i> .....	24
Gambar 4.10 Tampilan <i>Wireframe Cek Status Pembayaran Donasi</i> .....	25
Gambar 4.11 Tampilan <i>Homepage Website Masjid An-Nur</i> .....	26
Gambar 4.12 Tampilan <i>Login Website Masjid An-Nur</i> .....	27
Gambar 4.13 Tampilan <i>Dashboard Admin</i> .....	28
Gambar 4.14 Tampilan <i>Dashboard Agenda</i> .....	29
Gambar 4.15 Tampilan <i>Menu Popup Posting Agenda</i> .....	30
Gambar 4.16 Tampilan <i>Menu Donasi</i> .....	31
Gambar 4.17 Tampilan <i>Pembayaran Donasi</i> .....	32
Gambar 4.18 Tampilan <i>Cek Status Pembayaran</i> .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Form KP-3 .....	37
Lampiran 2 Form KP-5 .....	38
Lampiran 3 Form KP-6 .....	40
Lampiran 4 Form KP-7 .....	41
Lampiran 5 Kartu Bimbingan .....	42
Lampiran 6 Biodata Penulis .....	43



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masjid An-Nur merupakan Masjid yang dibangun sejak tahun 2002 oleh Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya sebelum berubah bentuk menjadi Universitas Dinamika pada tahun 2019. Masjid An-Nur Universitas Dinamika saat ini mampu menampung kapasitas Jamaah sebanyak 300 orang untuk melaksanakan kegiatan ibadah umat muslim. Dalam mendukung keseluruhan kegiatan pada Masjid An-Nur, terdapat salah satu organisasi instansi Universitas Dinamika yang fungsinya untuk mengelola kegiatan pada masjid An-Nur yaitu UKKI. UKKI merupakan singkatan dari Unit Kegiatan Kerohanian Islam. UKKI berfungsi sebagai pengelola sekaligus menjadi takmir Masjid An-Nur.

Kegiatan rutin yang terdapat pada masjid An-Nur terdiri dari sholat lima waktu, sholat jumat, tahsin, kajian umum, qurban, dan donasi bantuan. Untuk kondisi saat ini kegiatan tahsin dan kajian umum diberhentikan sementara dikarenakan untuk mentaati kebijakan pandemi Covid-19. Secara keseluruhan kegiatan masjid An-Nur yang dikelola oleh UKKI dibagi menjadi dua jenis diantaranya kegiatan khusus untuk anggota UKKI dan kegiatan sosial. Kegiatan khusus anggota UKKI Masjid An-Nur diantaranya Studi Islam Intensif (SII) dan rapat pengurus takmir UKKI. SII merupakan salah satu kegiatan khusus anggota UKKI untuk memperdalam ilmu agama islam seperti tata cara sholat dan wudhu sesuai yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Kegiatan SII dilakukan pada saat mahasiswa sedang dalam masa liburan instansi sehingga tidak mengganggu

proses kegiatan perkuliahan. Sedangkan kegiatan untuk rapat pengurus takmir, dilakukan setiap hari jumat bersama dengan pembina organisasi UKKI. Kegiatan Sosial Masjid An-Nur merupakan kegiatan yang secara rutin dilaksanakan oleh takmir Masjid An-Nur untuk masyarakat umum seperti pengadaan sholat lima waktu, sholat jumat, tahsin, qurban, bantuan donasi dan kajian umum.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pembina UKKI mengatakan bahwa Masjid An-Nur tidak memiliki *website* untuk mendukung kegiatan sosial, hasil wawancara dan daftar pertanyaan dengan pembina UKKI dapat dilihat pada lampiran 1. Dalam rangka melaksanakan Kerja Praktik serta membantu UKKI maka solusi yang ditawarkan adalah untuk mengembangkan desain UI *website* yang berguna untuk keperluan mengumpulkan donasi, pengingat sholat lima waktu, dan pembuatan agenda yang akan dilaksanakan di Masjid An-nur. Desain UI *website* dirancang menggunakan metode *user centered design* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna yang dimaksudkan adalah masyarakat umum dan Takmir Masjid An-nur.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang *user interface website* pada Masjid An-Nur Universitas Dinamika.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dibuatlah Batasan masalah agar tidak memiliki pemikiran dan pembahasan yang menyimpang. Batasan masalah tersebut diantaranya:

1. Perancangan desain tampilan antarmuka pengguna menggunakan bantuan dari *software* figma.
2. Hanya merancang *user interface website*.
3. *User interface* yang dirancang hanya untuk mendukung kegiatan eksternal UKKI.
4. *User Interface* dirancang menggunakan beberapa bahasa pemrograman khusus *frond-end* diantaranya HTML, CSS, JavaScript.
5. Tidak merancang *Content Management System* pada *website* Masjid An-Nur.

#### 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk menghasilkan rancangan *user interface website* pada Masjid An-nur Universitas Dinamika.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dibangunnya *user interface website*

Masjid An-Nur ini diantaranya:

1. Memudahkan pengembang *website* untuk merancang desain *website* untuk Masjid An-nur.
2. Pembina dan Takmir tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli template desain *website* masjid di platform manapun.
3. Meningkatkan kemampuan dalam merancang desain *website* bagi penulis.



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Latar Belakang Instansi

Masjid An-Nur Universitas Dinamika merupakan Masjid yang didirikan oleh Universitas Dinamika sejak tahun 2002.



Gambar 2.1 Masjid An-Nur

#### 2.2 Identitas Instansi

Nama : Masjid An-Nur

Alamat : Jl Raya Kedung Baruk No.98, Kec. Rungkut, Kota SBY,  
Jawa Timur 60294

No. Telepon : -

No. Fax : -

Website : -

Email :-

### 2.3 Visi

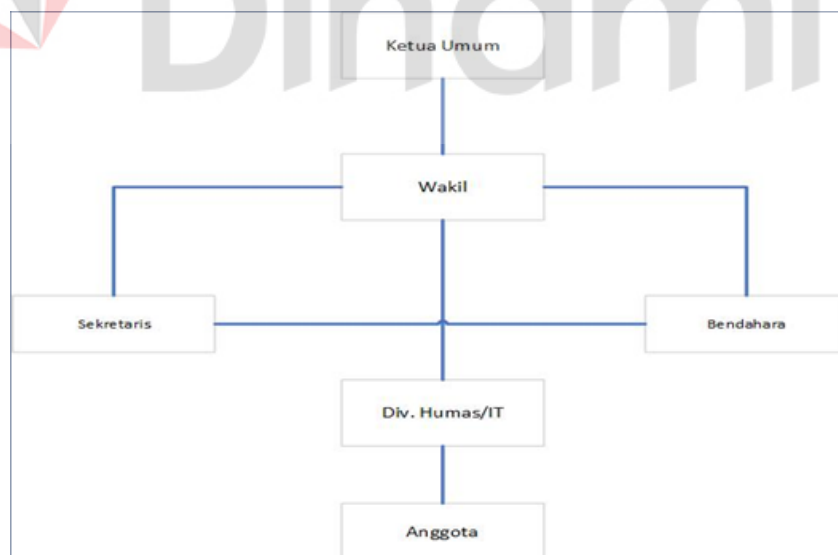
Menjadi Lembaga dakwah kampus yang rahmatan lil ‘alamin

### 2.4 Misi

Menjaga, meningkatkan keimanan dan ketaqwaan umat islam di kalangan civitas akademika universitas dinamika dengan cara mengamalkan dan mendakwahkan islam dengan berpegang teguh pada alquran dan assunnah sebagaimana yang diajarkan oleh para salafus shalih.

### 2.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi UKKI atau takmir yang mengelola seluruh kegiatan Masjid An-Nur :



Gambar 2.2 Struktur organisasi UKKI atau takmir Masjid An-Nur

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 *User Interface Requirement*

Menurut Selby (2007) bahwa menentukan persyaratan pengguna merupakan kunci utama keberhasilan dalam setiap kegiatan pengembangan (Shneiderman & Plaisant, 2010). Metode untuk mendapatkan dan mencapai kesepakatan pada persyaratan antarmuka pengguna berbeda-beda di setiap organisasi maupun instansi, akan tetapi hasil akhir dari kesepakatan tersebut tidak jauh berbeda karena sama-sama meminta spesifikasi dari pengguna dan aktivitas pengguna. Meletakkan persyaratan antarmuka pengguna merupakan bagian dari pengembangan dan proses manajemen. Persyaratan sistem harus dinyatakan secara akurat, dan persyaratan apa pun yang berhubungan dengan antarmuka pengguna baik input, output, kebutuhan fungsionalitas dan kebutuhan non fungsionalitas harus ditentukan dan disepakati.

#### 3.2 *User Interface*

Percakapan paling utama di *human computer interaction* (HCI) adalah *User Interface* (UI), di mana *user interface* ini digunakan oleh pengguna untuk melakukan suatu kegiatan yang terdapat dalam sistem (Handayani, Putri, & Dkk, 2021). *User Interface* merupakan tampilan visual suatu aplikasi yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan interaksi.

*User interface* juga secara tidak langsung menunjukkan kapasitas sistem kepada pengguna. Oleh karena itu, antarmuka ini dapat diuraikan sebagai sarana komunikasi antar pengguna. Jadi pengguna dapat saling berkomunikasi,

memberikan informasi dan mencari sumber informasi antara satu pengguna dengan pengguna yang lainnya selama pengguna diizinkan untuk menggunakan item *user interface* tersebut dengan kata lain *user interface* suatu hal yang dapat di lihat oleh pengguna lainnya dengan cara berinteraksi melalui suatu aplikasi atau alat digital yang lainnya.

### 3.3 *Responsive Web Design*

“Merupakan teknik atau metode bagi para web *designer* dalam membuat suatu *layout website* untuk dapat menyesuaikan diri dengan ukuran perangkat pengguna, baik dari segi ukuran huruf, *user interface*, gambar dan tata letak akan menyesuaikan dengan lebar layar dan resolusi perangkat yang digunakan”. (Perdana, 2020).

Desain web yang responsif terdapat prinsip-prinsip yang harus dimiliki dalam membuat desain web diantaranya:

1. *Fluid grid*

*Fluid grid* merupakan sebuah *grid* atau garis-garis batas yang menentukan letak suatu komponen dalam desain, namun dapat berubah-ubah sesuai dengan ukuran tampilannya.

2. *Media queries*

Media query memungkinkan *website* untuk dapat mengambil data mengenai ukuran layar yang digunakan untuk menampilkan konten.

3. *Responsive media*

Merupakan teknik mengatur ukuran tampilan gambar, foto dan video dalam bentuk persentase sehingga dapat ditampilkan dengan baik di berbagai ukuran layar *device* pengguna (Perdana, 2020).

### 3.4 Tipografi

“Typograph dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Yunani, yaitu (*typos*) yang artinya *form* atau bentuk dan (*grape*) yang artinya *writing*. Sehingga secara harfiah dari tipografi adalah bentuk tulisan yang dilihat dari arti kata kerjanya berarti pembentukan tulisan atau bisa dikatakan sebagai kreasi huruf. Dilihat dari fungsinya tipografi dapat dibedakan menjadi empat diantaranya fungsi informatif, ekspresif, simbol, dan estetika”. (Patria & Kristiana, 2022). Dalam sebuah artikel *website dicoding.com* menjelaskan bahwa tipografi dapat digunakan pada sebuah *website*. (Setiawan, 2021)

### 3.5 Wireframe

“Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman *website* atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, *layoiting*, dan sebagainya. Wireframe biasa ditugaskan kepada ahlinya, yang biasa dikenal sebagai UI/UX Designer. Pada umumnya seorang UI/UX Designer menggunakan kertas coretan atau software khusus untuk wireframing. Wireframe hanya menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada *website* atau aplikasi. Wireframe memungkinkan seorang developer dengan mudah mengerjakan pengembangan struktur dan arah dari *website* atau aplikasi yang akan dibangun”. (Intern, 2021)

### 3.6 *Prototype*

“*Prototype* adalah metode pengembangan produk dengan membuat desain, sampel, atau model untuk tujuan menguji konsep produk atau proses kerja. *Prototype* sendiri bukanlah produk akhir yang nantinya akan didistribusikan. *Prototype* dibuat untuk kebutuhan awal pengembangan perangkat lunak untuk memastikan fungsionalitas program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang direncanakan. Memungkinkan pengembang produk untuk mengidentifikasi kerentanan dan bug lebih awal sebelum merilis produk dengan menerapkan fitur lain dalam produk.”. (Baguswap, 2022). Tujuan dibuatnya *Prototype* adalah untuk menentukan bagaimana desain itu bergerak dan berhubungan satu dengan yang lain.

Terdapat dua jenis *prototype*, yaitu *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype*. (Windarto, Sutanto, & Pranayama, 2021).

### 3.7 *User Centered Design*

“*User Centered Design* (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan pengguna dan pengguna tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi.

Untuk menjalankan UCD dengan baik dibutuhkan eksperimen, iterasi dan pengalaman saat mengalami kegagalan. Oleh karena itu ada prinsip dalam UCD yang dapat digunakan sebagai panduan dalam menjalankan UCD, diantaranya:

1. Mengerti *user* dengan jelas, beserta dengan pekerjaan yang dilakukan dan juga lingkungan di mana *user* tersebut berada.
2. Desain dibuat berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi.
3. Mengutamakan pengalaman penggunaan.
4. Melibatkan *client* dalam pembuatan dan perancangan desain.” (Wijaya, 2019).

### 3.8 *Color Palette*

“Pada sebuah *website*, warna menjadi salah satu faktor menarik atau tidaknya tampilan *website* tersebut. Warna juga memberikan kesan yang lebih baik kepada para pengunjung *website*. Untuk mendapatkan warna yang menarik, biasanya para desainer membuat *color palette* (perpaduan warna). *Color palette* adalah sekumpulan warna yang di mix and match sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik.” (Hentihu, 2022).

### 3.9 *System Usability Scale (SUS)*

Merupakan semacam alat pengukuran guna mengukur tingkat *usability* suatu sistem oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat lunak diantaranya *hardware*, *mobile apps*, desktop, hingga *website*. Berikut beberapa keunggulan SUS antara lain (Andysa, 2022):

1. Mudah digunakan dan diterima oleh responden.
2. Dapat digunakan pada sample penelitian yang kecil dan akuran.
3. Terbukti valid dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik.

Secara umum SUS biasanya menggunakan skala likert dengan *range* jawaban satu hingga lima. Berikut adalah *template* pertanyaan kuisioner SUS yang disusun oleh John Brooke.

The System Usability Scale Standard Version		Strongly Disagree					Strongly Agree				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	I think that I would like to use this system frequently.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	I found the system unnecessarily complex.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	I thought the system was easy to use.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	I found the various functions in this system were well integrated.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	I thought there was too much inconsistency in this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	I found the system very awkward to use.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	I felt very confident using the system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.		0	0	0	0	0	0	0	0	0

Gambar 3.1 *System Usability Scale*

Sumber: (Lewis, 2017)

Pada gambar 1.1 diatas dapat dilihat terdapat sepuluh butir pertanyaan menggunakan skala likert. Berikut merupakan cara untuk menghitung nilai skor dari butiran pertanyaan SUS diantaranya:

1. Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil kurangi dengan nilai satu. Contoh pertanyaan 1 memiliki skor 4. Maka kurangi 4 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 1 adalah 3.
2. Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap kurangi nilainya dari lima. Contoh pertanyaan 2 memiliki skor 1. Maka kurangi 5 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 2 adalah 4.



3. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Analisis dan Desain Sistem

Merupakan tahap untuk mengidentifikasi masalah sebagai dasar dari perancangan *software*. Identifikasi yang dilakukan adalah mempelajari alur proses yang ada, terdapat beberapa cara yang telah dilakukan diantaranya:

##### 4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan pada pembina UKKI dan takmir Masjid An-Nur.

Dari hasil wawancara yang diperoleh, terdapat pokok masalah pada Masjid An-Nur yaitu takmir dan pembina UKKI masjid An-Nur membutuhkan website untuk mendukung aktivitas organisasi UKKI seperti menayang jadwal lima sholat waktu, donasi, dan pembuatan agenda. Berikut adalah tabel daftar pertanyaan wawancara.

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapakah Pengelola Masjid An-nur?	Pengelola Masjid An-nur adalah anggota UKKI.
2	Berapa Anggota UKKI saat ini yang menjadi Takmir Masjid An-nur?	Untuk saat ini anggota UKKI memiliki sembilan (9) anggota termasuk Ketua Umum, Wakil, Sekretaris, Bendahara, divisi Humas dan anggota.
3	Apa saja kegiatan yang dilaksanakan UKKI di Masjid An-nur?	Masjid An-nur saat ini memiliki 2 jenis kegiatan diantaranya Kegiatan Internal dan Kegiatan Eksternal.
4	Apa saja kegiatan Internal dan Eksternal tersebut?	Kegiatan Internal Masjid An-nur merupakan kegiatan yang dilaksanakan khusus untuk anggota UKKI selaku Takmir Masjid An-nur. Kegiatan Internal tersebut terdiri atas

No	Pertanyaan	Jawaban
		<i>Study Islam Intensif</i> (SII) dan rapat rutin khusus anggota. Sedangkan kegiatan Eksternal Masjid An-nur merupakan kegiatan sosial untuk melayani masyarakat umum terutama umat muslim seperti pengadaan sholat lima waktu, penggalangan dana donasi, sholat jumat, qurban, dan kajian umum.
5	Apakah Sebelumnya Masjid An-nur pernah memiliki <i>website</i> sendiri?	Masjid An-nur tidak memiliki <i>website</i> sendiri.
6	Apakah dalam anggota UKKI memiliki tim khusus untuk merancang <i>website</i> ?	Dalam keanggotaan Masjid An-nur tidak memiliki tim khusus untuk merancang <i>website</i> .

#### 4.1.2 Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengetahui istilah – istilah dalam merancang *website*.

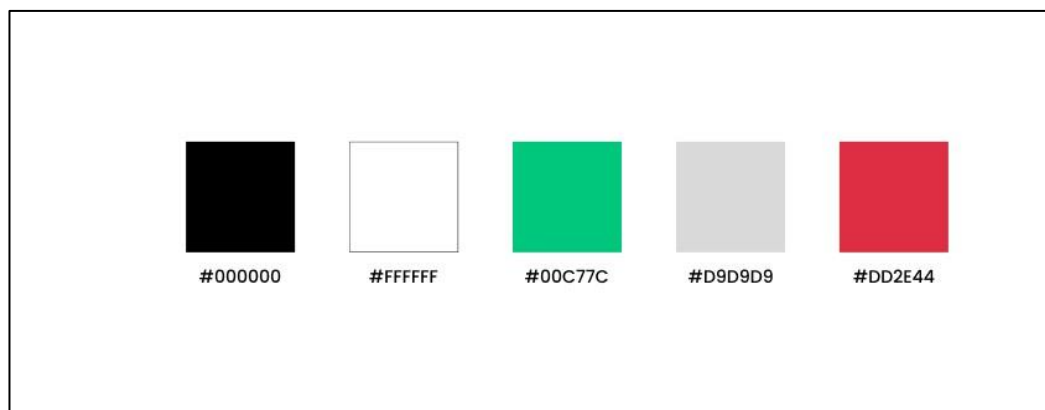
#### 4.1.3 Observasi

Melakukan kegiatan pengamatan kepada bagian atau pihak yang mengelola masjid An-Nur. Bagian yang dimaksud adalah takmir dan pembina UKKI.

### 4.2 Desain

#### 4.2.1 Warna

Desain *User interface* dibuat dengan memiliki *design color system* yang dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Warna *hexa color*

Warna hitam dengan *hexa color* #000000 digunakan sebagai warna utama untuk teks seperti menu navigasi, *headline*, dan teks pada bagian *footer*. Warna putih dengan *hexa color* #FFFFFF digunakan sebagai warna untuk bagian *background* dan animasi *hover* seperti yang terletak pada tampilan *homepage* menu jadwal sholat, agenda, dan tampilan menu *dashboard* admin. Warna hijau dengan *hexa color* #00C77C digunakan sebagai warna kombinasi dengan warna putih untuk animasi *hover* pada tampilan *homepage* menu jadwal sholat dan menu agenda. Sedangkan pada menu navigasi warna hijau digunakan pada menu *button* donasi. Warna abu-abu dengan *hexa color* #D9D9D9 digunakan pada tampilan menu jadwal sholat dan menu login takmir masjid. Warna merah dengan *hexa color* #DD2E44 digunakan untuk menandakan bahwa terdapat notifikasi baru pada menu *dashboard* admin.

#### 4.2.2 *Font*

Jenis *font* yang digunakan pada desain User Interface website masjid An-Nur adalah Poppins. Dipilihnya *typeface font* ini dikarenakan merupakan salah satu jenis *font* terbaik yang digunakan untuk pengembangan *website* pada tahun 2022

yang memberikan kesan sederhana, relevan dan modern sehingga cocok dipakai di berbagai komponen *website* seperti navigasi, label, *button* hingga isi konten *website*. Font poppins juga terbagi menjadi beberapa macam *style* yaitu *light*, *semilight*, *regular*, *medium*, *semibold*, *bold* dan *extra bold* yang akan diterapkan di beberapa komponen desain *User Interface website*, dapat dilihat tampilan *style font Poppins* pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Style font Poppins*

### 4.2.3 *Wireframe*

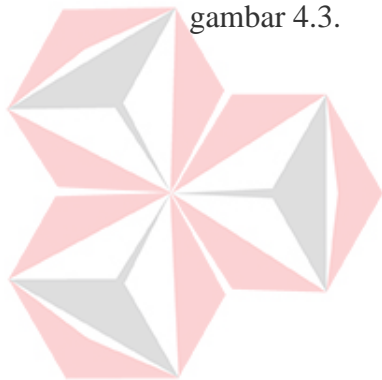
*Wireframe* merupakan tahap perancangan desain sebelum dibuatnya *prototype*. *Wireframe* berguna untuk menetapkan gambaran fungsi seperti text, button, image, card button dan lainnya tanpa warna dan *style* apapun, sehingga

memudahkan dalam pembuatan desain *prototype*. Berikut ini merupakan rancangan desain wireframe *website* Masjid An-Nur:

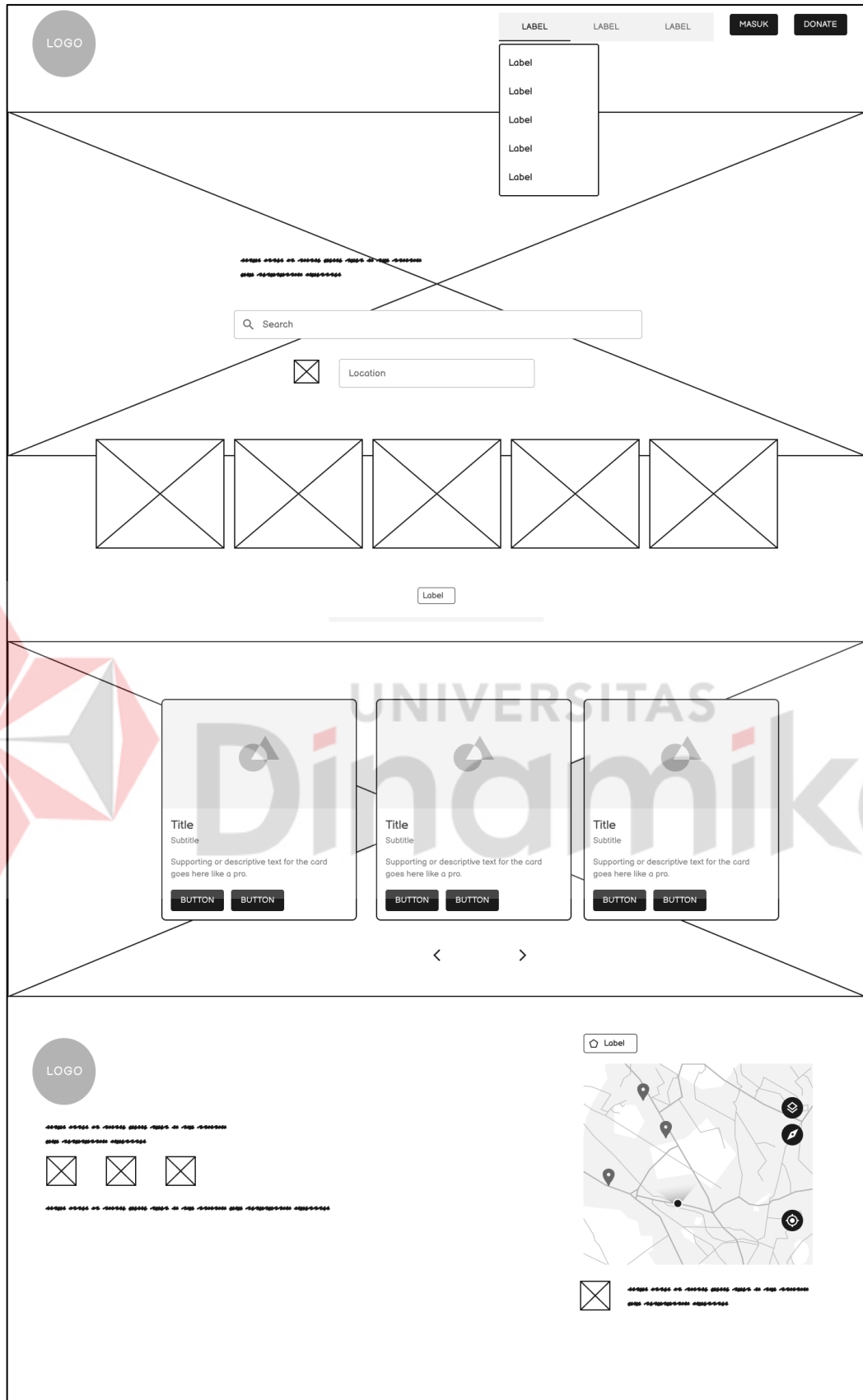
#### A. Tampilan *wireframe Homepage*

Pada tampilan *wireframe homepage*, terdapat beberapa komponen yang telah dirancang sebelum masuk ke tahap *prototype* diantaranya pada bagian header terdiri atas logo, menu navigasi. Pada bagian *main content* terdiri atas menu *jumbotron*, menu *card*, dan *text*. Kemudian pada bagian tampilan paling bawah yaitu *footer* terdiri atas logo, *text*, *icon social media*, dan *image maps* lokasi Masjid An-nur. Berikut merupakan tampilan *wireframe homepage*, dapat dilihat pada

gambar 4.3.



UNIVERSITAS  
Dinamika



Gambar 4.3 Tampilan wireframe homepage

## B. Tampilan *wireframe login*

Pada *wireframe login* terdiri atas beberapa komponen diantaranya form, logo, garis pembatas, label username, label password, dan button *login*. Berikut merupakan tampilan *wireframe login*, dapat dilihat pada gambar 4.4.

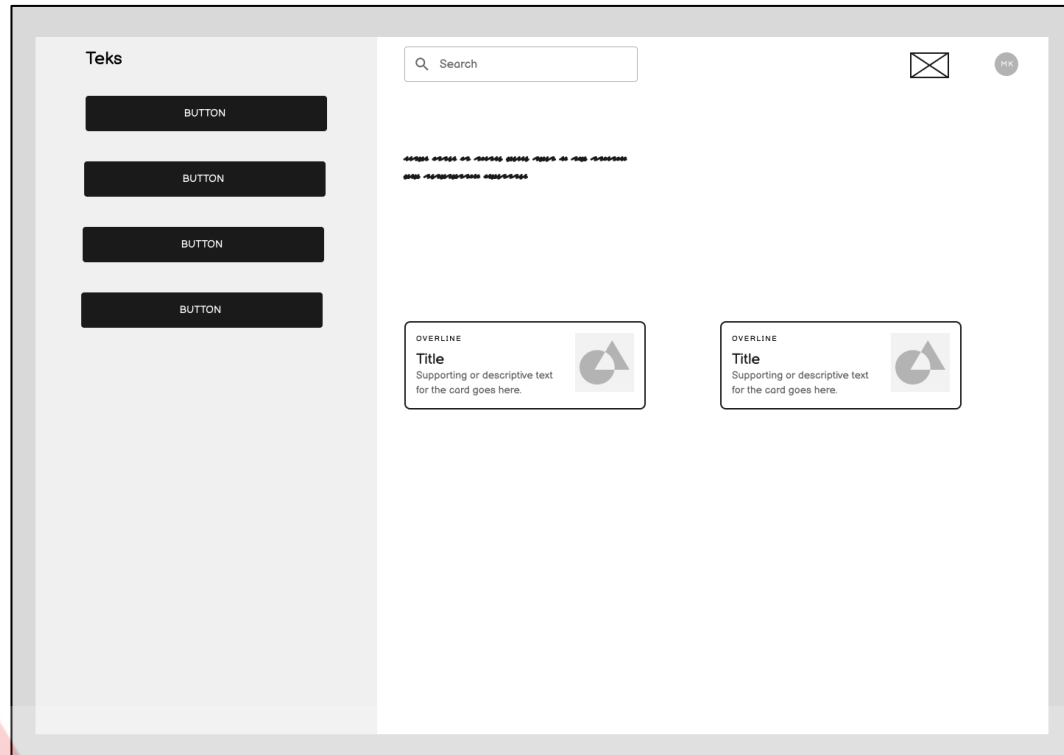


Gambar 4.4 Tampilan *wireframe login*

## C. Tampilan *wireframe dashboard admin*

Pada tampilan *wireframe dashboard admin* terdiri atas *side left content* dan *main conten*. *Side left content* terdiri atas text, button dashboard, button agenda, button pengeluaran dana, button *setting*. Kemudian pada *main content* terdiri atas menu *search*, ikon notifikasi, avatar, text, dan dua *card*. Berikut merupakan tampilan *wireframe dashboard admin*, dapat dilihat pada gambar 4.5.

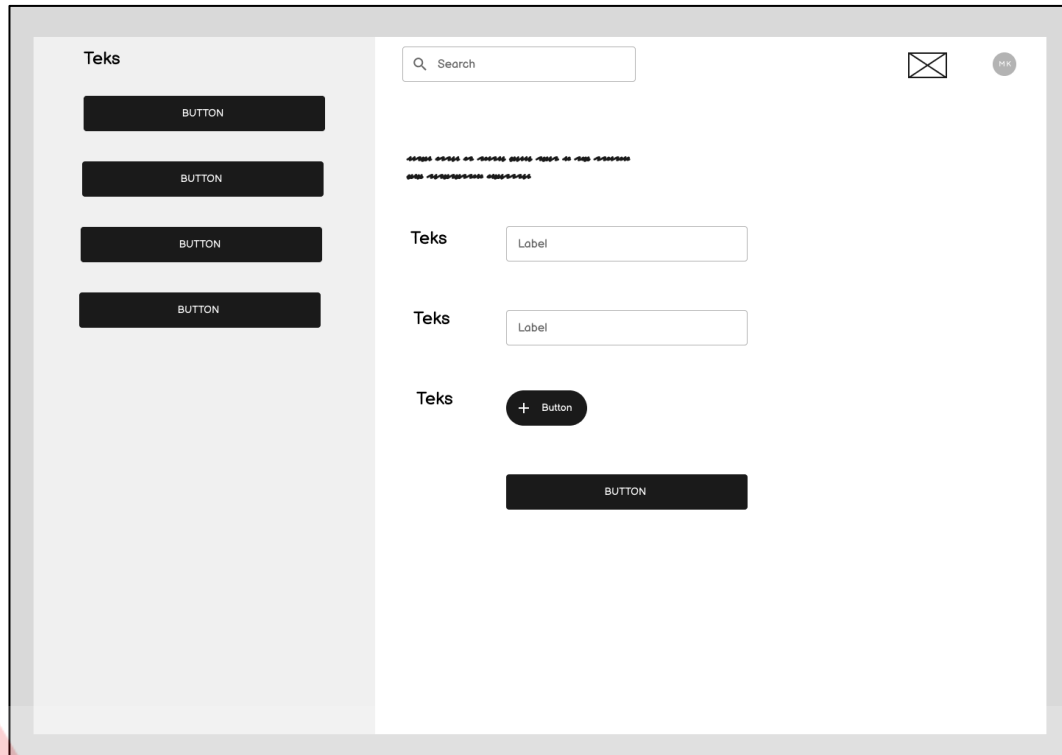




Gambar 4.5 Tampilan wireframe dashboard admin

#### D. Tampilan *wireframe dashboard agenda*

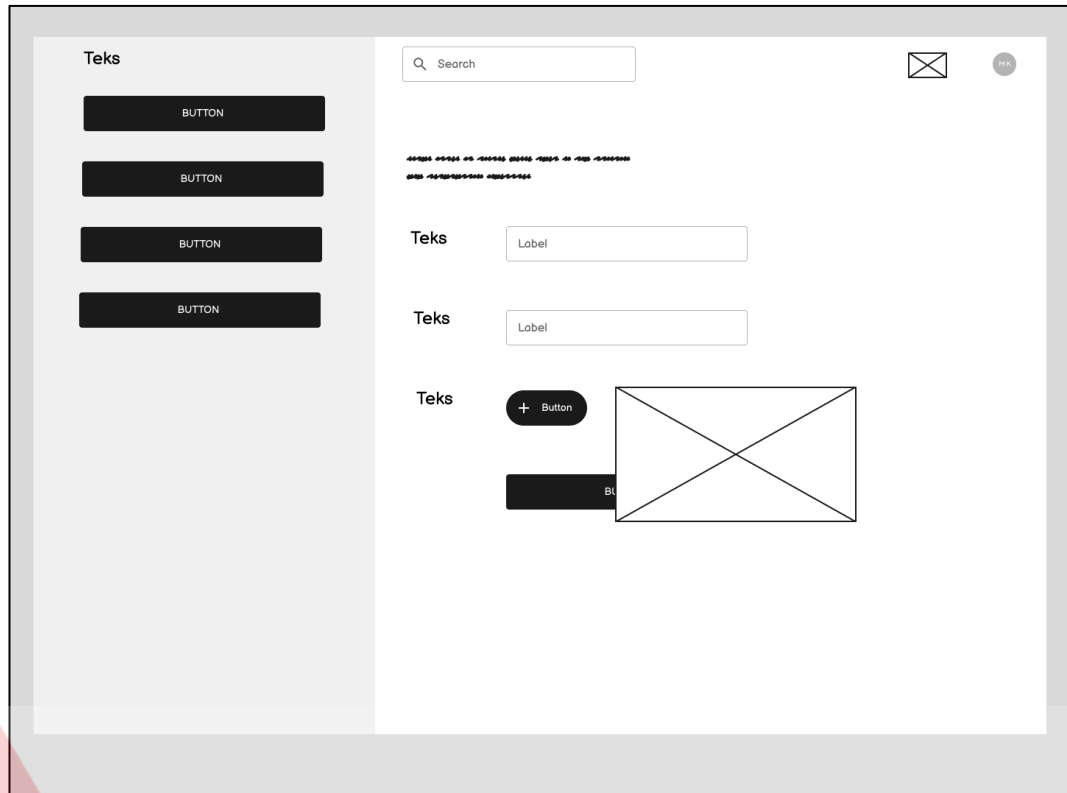
Pada tampilan *wireframe dashboard agenda* terdiri atas *side left content* dan *main content*. *Side left content* pada *wireframe dashboard agenda* tidak ada perubahan atau penambahan dari tampilan *wireframe dashboard admin* kecuali pada bagian *main content*. Pada bagian *main content* terdiri atas menu *search*, ikon notifikasi, avatar, *text*, label, *button image*, dan button simpan.



Gambar 4.6 Tampilan wireframe dashboard agenda

#### E. Tampilan *wireframe popup* agenda

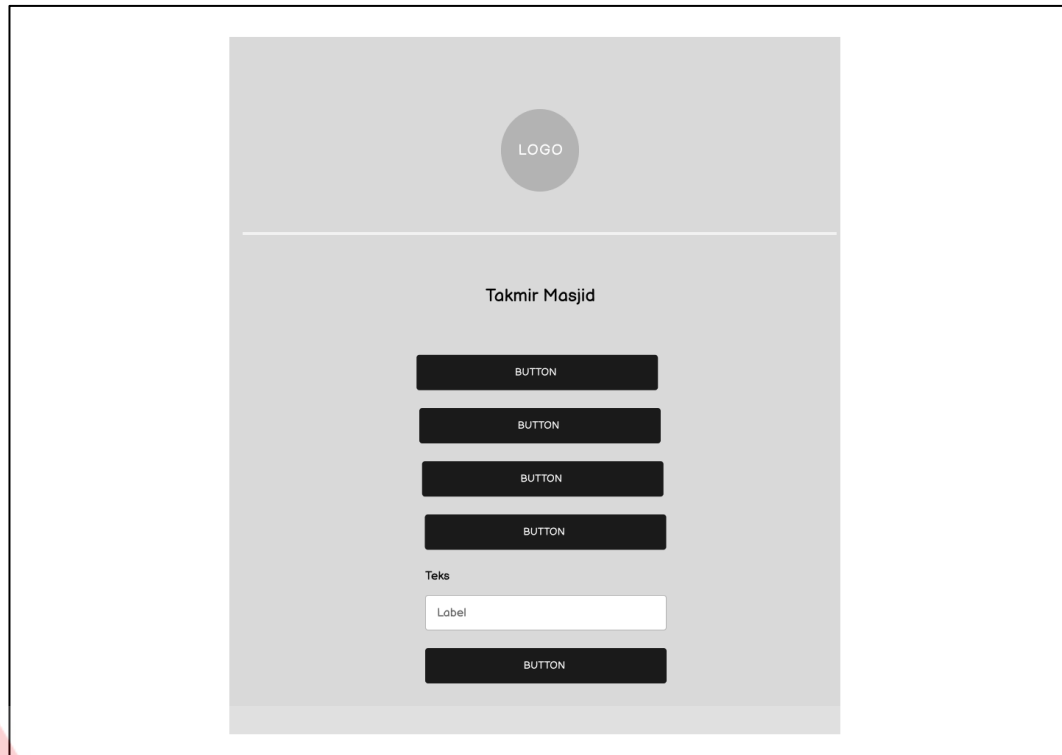
Pada tampilan *wireframe popup* agenda terdiri atas *side left content* dan *main content*. *Side left content* pada *wireframe popup* agenda tidak ada perubahan atau penambahan tetap sama seperti pada tampilan sebelumnya kecuali pada bagian *main content*. Pada bagian *main content* terdapat penambahan komponen diantaranya menu *popup* yang terdiri atas form, icon, dan *text*.



Gambar 4.7 Tampilan wireframe popup agenda

#### F. Tampilan *wireframe* donasi

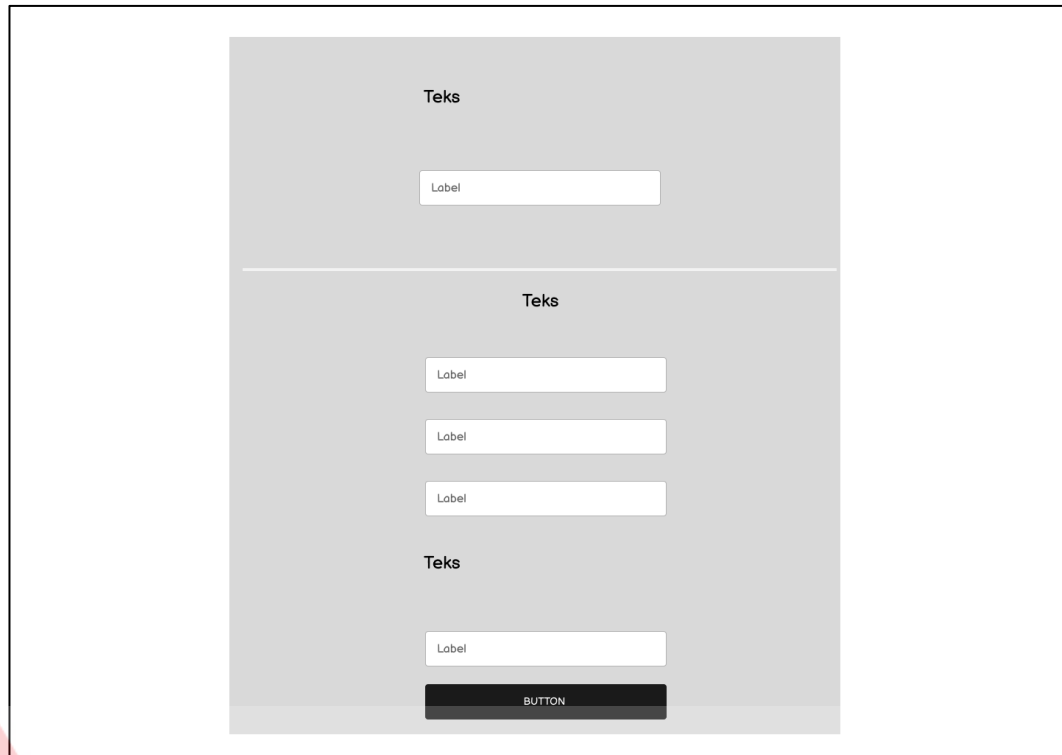
Pada tampilan wireframe donasi terdiri atas *main content* diantaranya *text* takmir masjid, logo Masjid An-Nur, empat button untuk memilih jumlah donasi, label yang digunakan untuk memasukkan jumlah donasi secara manual, dan button untuk lanjutkan pembayaran.



Gambar 4.8 Tampilan *wireframe* donasi

#### G. Tampilan *wireframe* pembayaran donasi

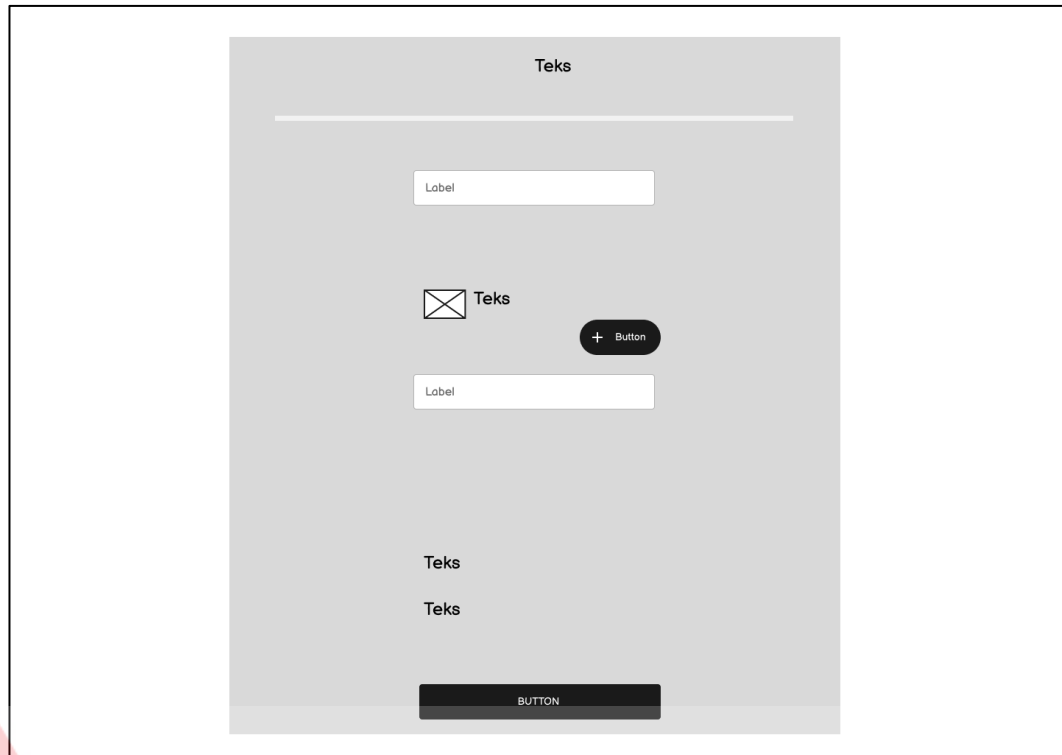
Pada tampilan *wireframe* pembayaran donasi terdiri atas beberapa komponen diantaranya *container*, tiga *text*, lima label, dan button untuk pembayaran. Lima label tersebut digunakan untuk menampilkan jumlah uang yang didonasikan, memasukkan nama lengkap, memasukkan nomor ponsel atau email, dan memasukkan doa. Tiga *text* tersebut digunakan untuk penamaan setiap fungsi label.



Gambar 4.9 Tampilan *wireframe* pembayaran donasi

#### H. Tampilan *wireframe* cek status pembayaran donasi

Pada tampilan *wireframe* cek status pembayaran donasi yang terdiri atas empat *text*, dua label, dua *button* dan *icon image*. Empat *text* digunakan penamaan dari setiap fungsi, dua label digunakan memunculkan batas waktu pembayaran dan nomor *virtual account*. Dua *button* digunakan untuk memilih bank yang akan digunakan sebagai pembayaran dan mengecek status pembayaran. Berikut merupakan tampilan *wireframe* cek status pembayaran donasi, dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan *wireframe* cek status pembayaran donasi

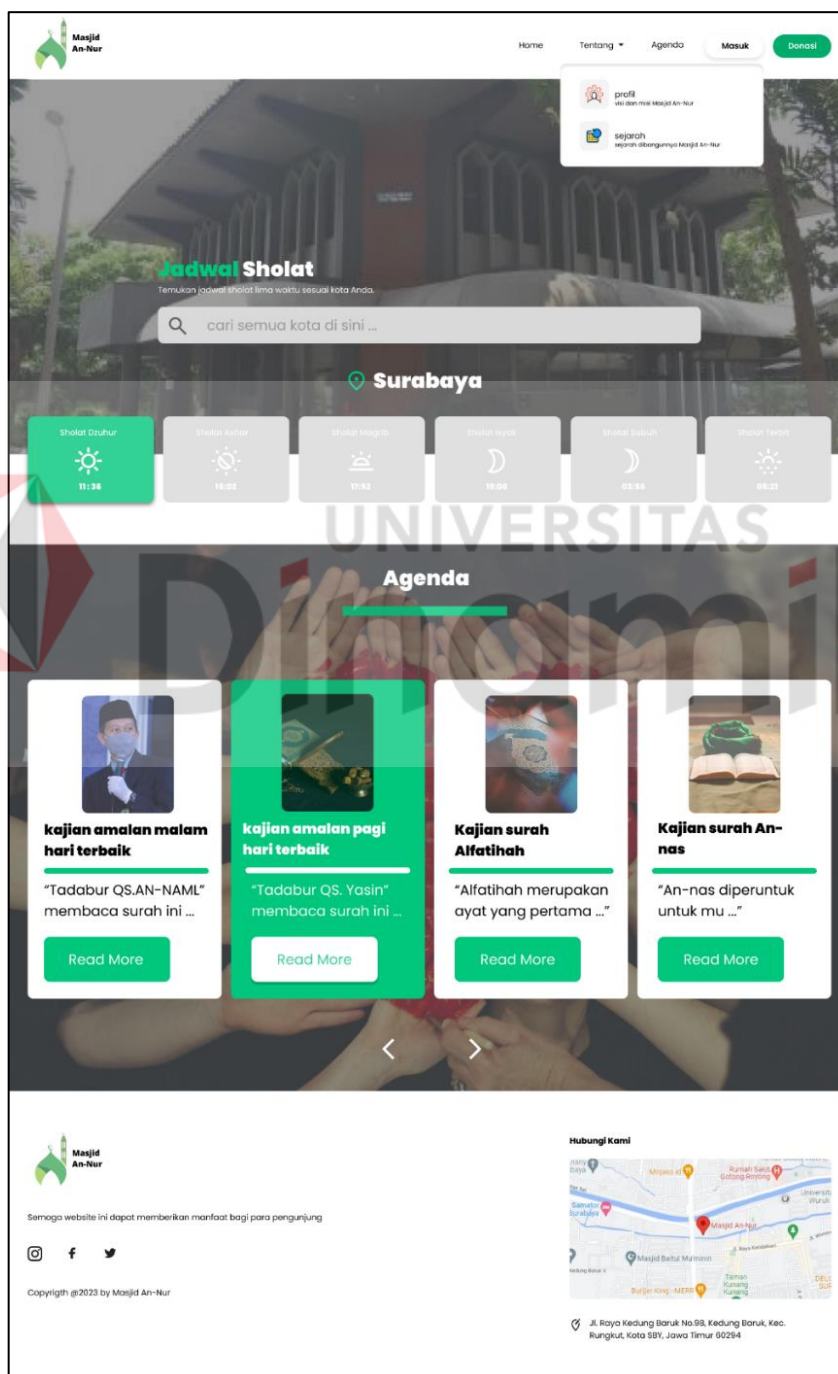
### 4.3 Prototipe

Pada tahap prototipe semua desain sebelumnya baik itu berupa warna, *font*, dan *wireframe* dijadikan satu untuk membuat desain produk yang sempurna. berikut ini merupakan rancangan prototipe *website* Masjid An-Nur:

#### A. Tampilan *homepage*

Ketika pengguna pertama mengakses *website* masjid An-Nur, tampilan yang muncul pertama kali adalah bagian *homepage*. Pada bagian *homepage* masjid an-nur terdiri atas beberapa komponen diantaranya *header*, *main content*, *footer*. Pada bagian *header* terdiri atas menu navigasi berupa menu *home*, menu tentang yang terdiri dari menu profil dan menu sejarah, menu agenda, menu masuk/login, dan menu donasi. Pada bagian *main content* terdiri dari menu jadwal sholat yang dapat diatur sesuai kota yang diinginkan, dan menu agenda untuk melihat kegiatan

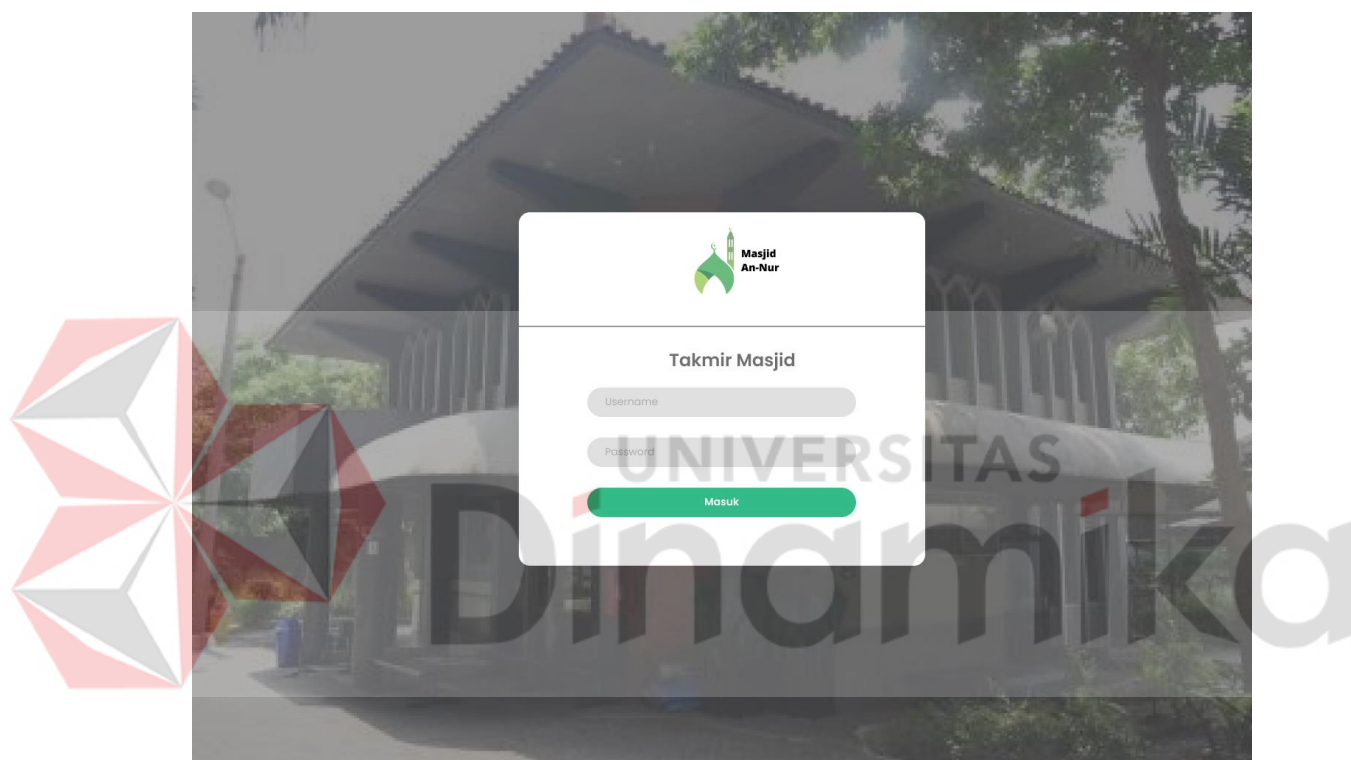
yang diadakan oleh pengurus Masjid An-Nur. Pada bagian *footer* yang terdiri atas informasi *copyright*, lokasi Masjid An-Nur, dan sosial media Masjid An-Nur. Berikut adalah tampilan *homepage website* Masjid An-Nur, dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan *homepage website* Masjid An-Nur

## B. Tampilan *login*

Tampilan *login* pada *website* Masjid An-Nur dapat diakses hanya untuk takmir masjid an-nur dengan memasukkan username dan password kemudian klik tombol masuk. Berikut adalah tampilan *login website* Masjid An-Nur, dapat dilihat pada gambar 4.12.

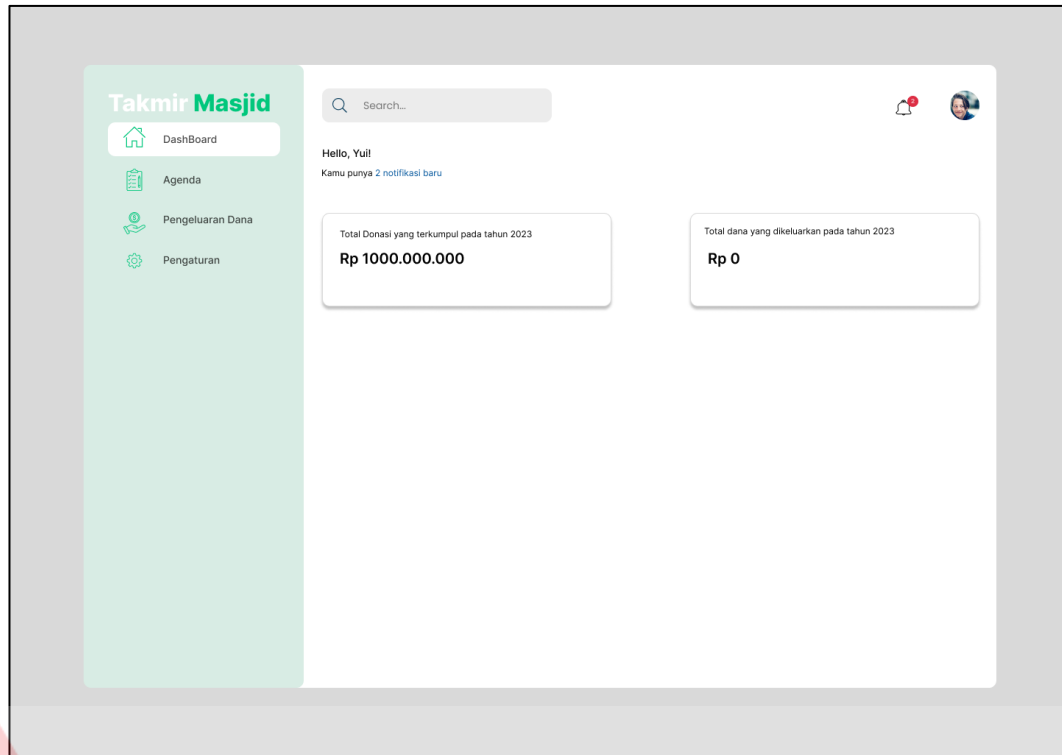


Gambar 4.12 Tampilan *login website* Masjid An-Nur

## C. Tampilan *dashboard* admin

Tampilan dashboard admin dapat diakses ketika takmir masjid an-nur telah login/masuk. Pada bagian dashboard admin takmir masjid dapat melihat jumlah total uang yang didonasikan dan jumlah pengeluaran dana. Berikut adalah tampilan dashboard admin *website* Masjid An-Nur, dapat dilihat pada gambar 4.13.

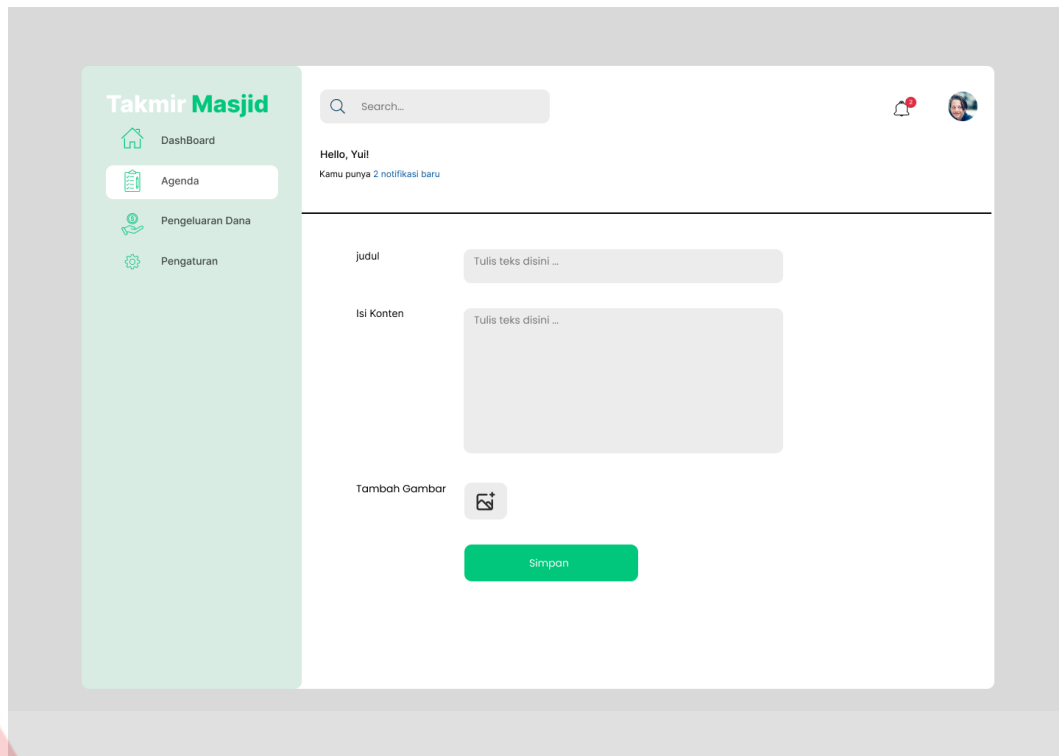




Gambar 4.13 tampilan dashboard admin

#### D. Tampilan *dashboard* menu agenda

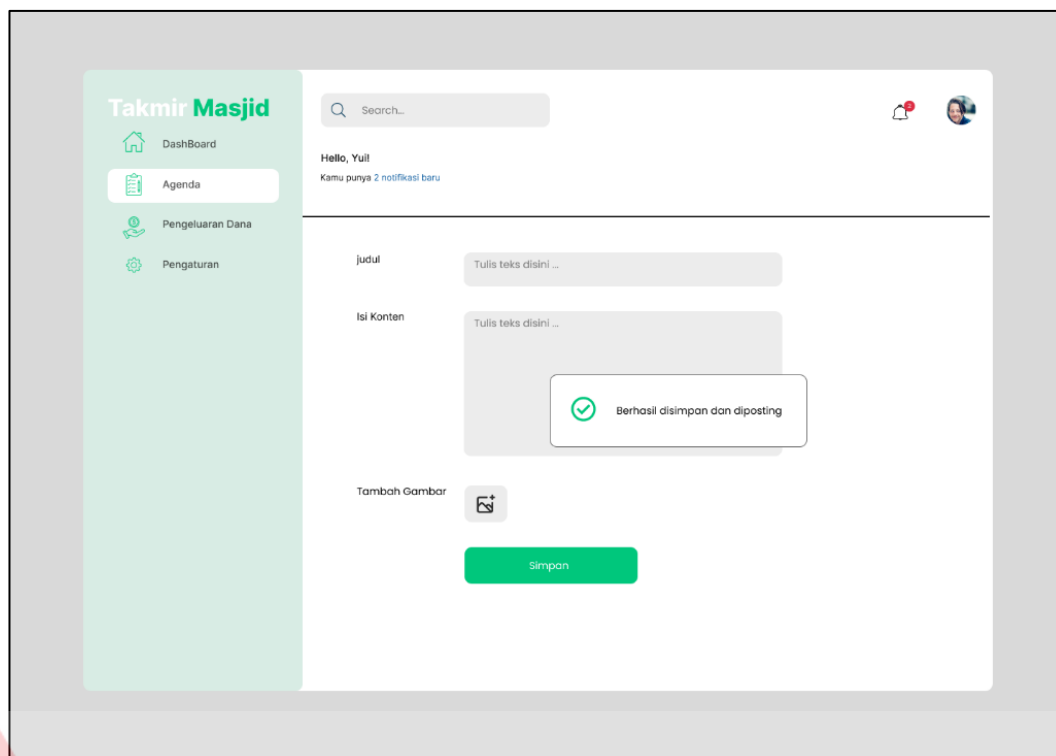
Pada bagian dashboard menu agenda, takmir masjid dapat memposting agenda yang akan diadakan dan akan muncul pada tampilan homepage website masjid an-nur dengan cara memasukkan judul, mengisi konten, dan menambahkan gambar sebagai *headline*. Berikut adalah tampilan dashboard menu agenda, dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan dashboard agenda

#### E. Tampilan menu *popup posting* agenda

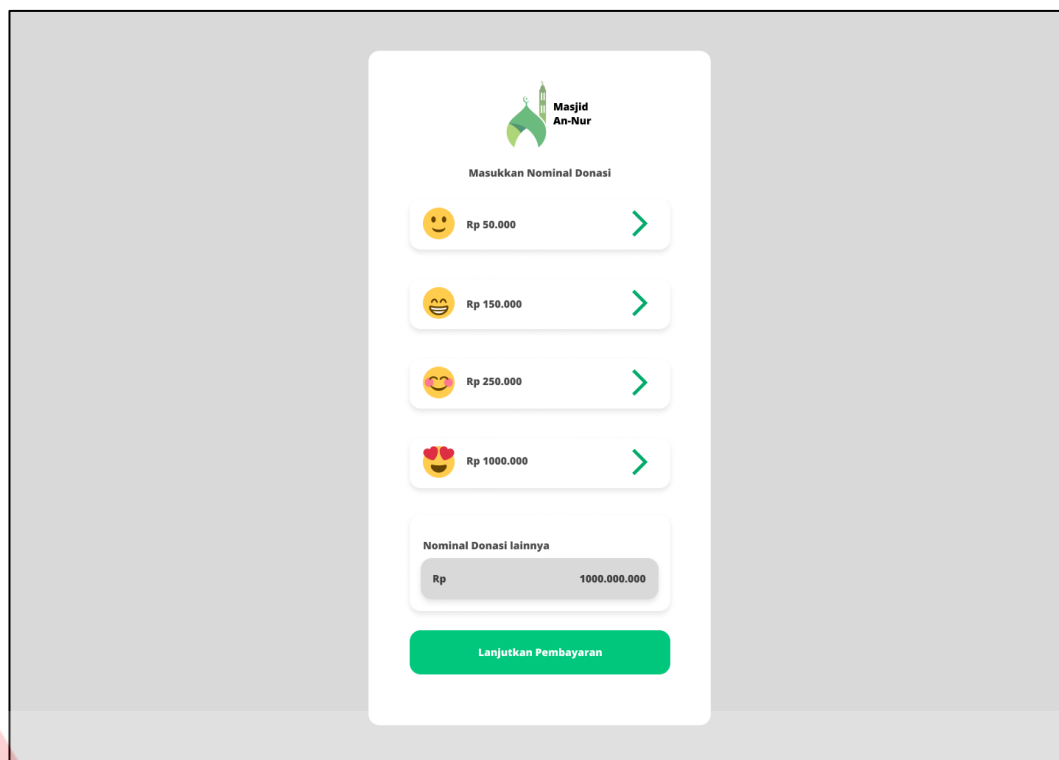
Tampilan menu popup posting ini akan muncul ketika takmir masjid an-nur telah menekan tombol simpan setelah mengisi judul, isi konten, dan tambah gambar. Berikut adalah tampilan menu popup posting agenda, dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan menu *popup posting agenda*

#### F. Tampilan donasi

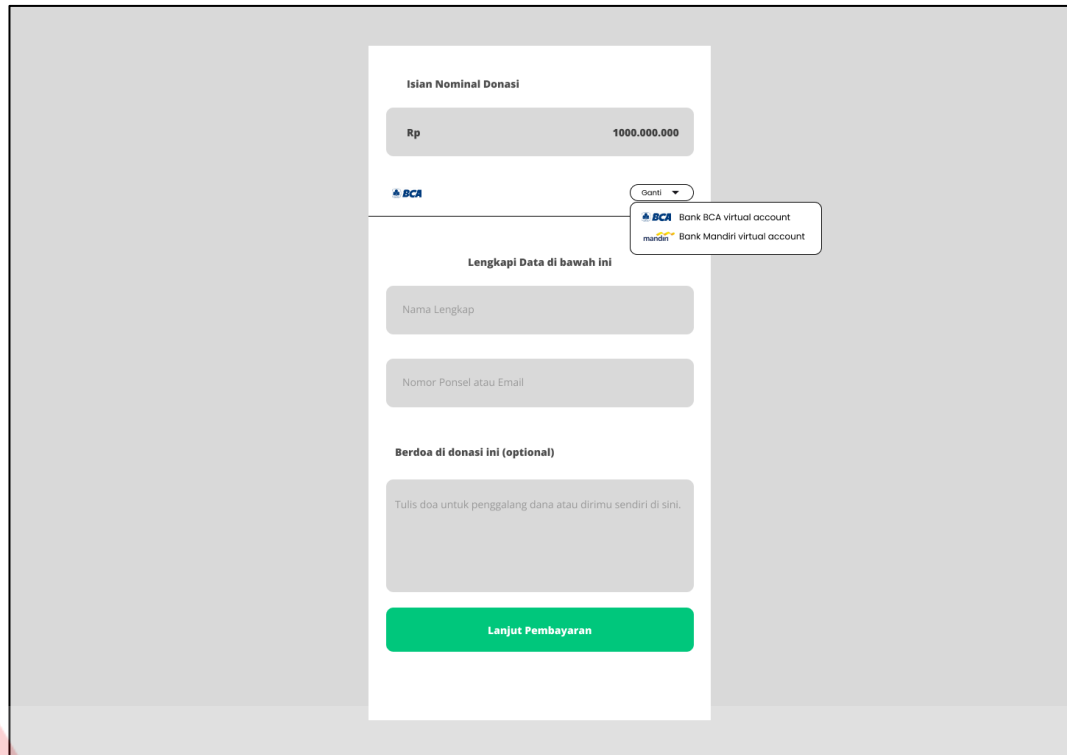
menu donasi dapat diakses ketika seorang donatur menekan tombol donasi pada bagian navigasi. Pada bagian menu donasi ini donatur dapat memilih empat macam jumlah uang yang akan didonasikan dan apabila dari keempat pilihan tersebut tidak ada yang cocok dengan jumlah uang yang didonasikan, donatur dapat melakukan menentukan sendiri jumlah uang yang ingin didonasikan secara manual dengan menuliskan pada menu nominal lainnya. kemudian dilanjutkan dengan menekan tombol lanjut pembayaran. Berikut adalah tampilan dari menu donasi, dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan menu donasi

#### G. Tampilan pembayaran donasi

Tampilan menu pembayaran ini merupakan tahap bagi donatur untuk melakukan pembayaran dengan menggunakan bank yang tertera pada website masjid an-nur. Donatur secara bebas dapat memilih bank yang diinginkan untuk melakukan pembayaran. Donatur juga diminta untuk memasukkan nama, alamat email atau nomor ponsel, dan doa hanya optional. Berikut adalah tampilan dari menu pembayaran donasi dapat dilihat pada gambar 4.17.



Isian Nominal Donasi

Rp 1000.000.000

BCA

Ganti

Bank BCA virtual account

Bank Mandiri virtual account

Lengkapi Data di bawah ini

Nama Lengkap

Nomor Ponsel atau Email

Berdoa di donasi ini (optional)

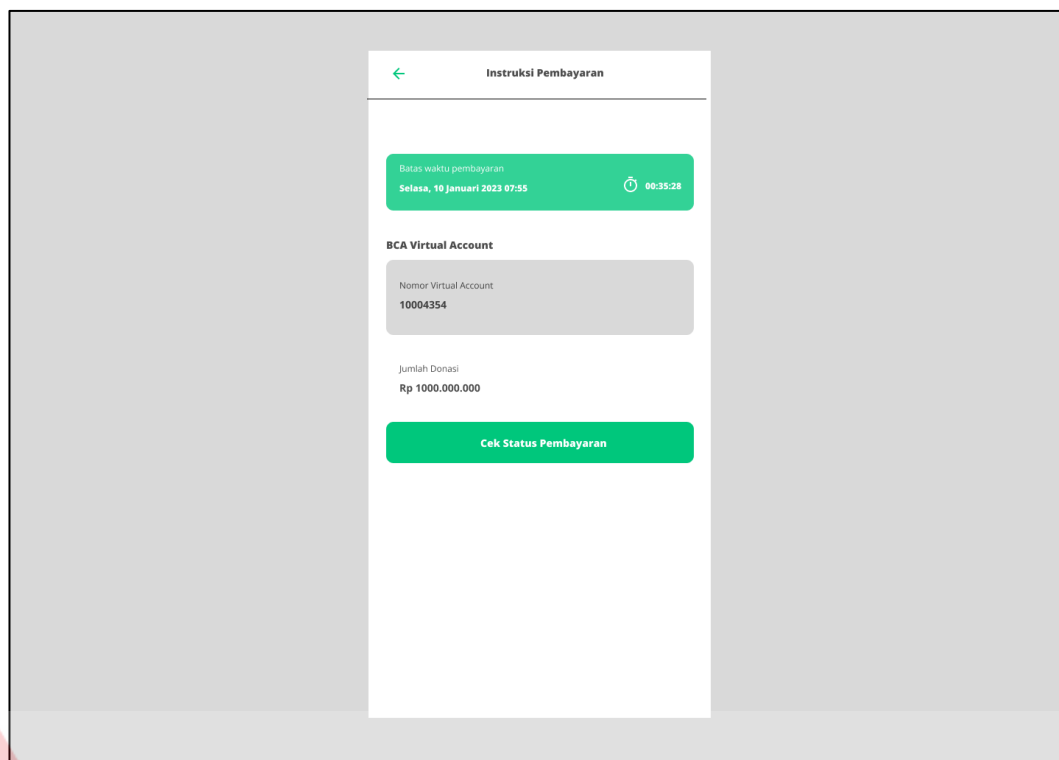
Tulis doa untuk penggalang dana atau dirimu sendiri di sini.

Lanjut Pembayaran

Gambar 4.17 Tampilan pembayaran donasi

#### H. Tampilan cek status pembayaran donasi

Tampilan cek status pembayaran donasi merupakan menu instruksi bagi donatur untuk diharapkan segera melakukan pembayaran sebelum batas waktu yang telah ditentukan berakhir. Berikut adalah tampilan dari cek status pembayaran, dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan cek status pembayaran

#### 4.4 Uji Prototipe

Uji prototipe dilakukan pada 10 responden menggunakan SUS untuk mengukur tingkat *usability*. Berikut adalah tabel uji prototipe menggunakan SUS.

Tabel 4.2 Uji Prototipe

No	Pertanyaan	Ganjil	Genap	SUS skor	Grade
Q1	Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.	20	16	90	<b>A</b>
Q2	Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.	19	13	80	<b>B</b>
Q3	Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.	17	18	87,5	<b>A</b>

No	Pertanyaan	Ganjil	Genap	SUS skor	Grade
Q4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.	18	16	85	<b>A</b>
Q5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.	20	16	90	<b>A</b>
Q6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.	18	18	90	<b>A</b>
Q7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.	20	16	90	<b>A</b>
Q8	Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.	18	20	95	<b>A</b>
Q9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.	16	20	90	<b>A</b>
Q10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.	18	11	72,5	<b>B</b>
Skor SUS rata-rata				87	<b>A</b>

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya mengenai perancangan *user interface website* Masjid An-Nur, maka didapatkan suatu kesimpulan yang diuraikan sebagai oleh penulis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi rancangan *user interface website* Masjid An-Nur telah disusun sesuai kebutuhan pengguna kegiatan pengelola Masjid An-Nur.
2. Berdasarkan hasil uji prototipe menggunakan SUS pada 10 responden mendapatkan nilai rata-rata skor SUS 87 dengan grade A sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan desain UI/UX pada *website* Masjid An-Nur telah sesuai dengan kegunaannya.

#### 5.2 Saran

Dalam menyelesaikan kerja praktik muncul beberapa gagasan sesuai saran untuk pengembangan *user interface website* Masjid An-Nur agar lebih sempurna lagi, diantaranya:

1. Diharapkan rancangan desain *user interface* ini dapat dilanjutkan dengan membuat rancangan *website*.
2. Diharapkan juga rancangan desain *user interface* ini dapat ditingkatkan dari segi kebutuhan kegiatan internal dan tampilan untuk digunakan pada layar *smartphone* sehingga ketika diimplementasikan dapat bermanfaat diberbagai semua jenis perangkat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, S. (2022, Februari 7). *System Usability Scale*. Retrieved from usability.gov: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>
- Baguswap. (2022, Agustus 31). *Memahami Apa Itu Prototype, Pengertian, Tujuan, Serta Manfaatnya*. Retrieved from idmetafora.com: <https://idmetafora.com/news/read/688/Memahami-Apa-Itu-Prototype-Pengertian-Tujuan-Serta-Manfaatnya.html>
- Handayani, F. S., Putri, M. P., & Dkk. (2021). *Rekayasa Kualitas Perangkat Lunak*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hentihu, M. R. (2022, April 11). *5 Rekomendasi Color Palette Generator*. Retrieved from sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2022/04/11/5-rekomendasi-color-palette-generator/#:~:text=Color%20palette%20adalah%20sekumpulan%20warna,saja%2C%20tetapi%20menggunakan%20beberapa%20warna.>
- Intern, D. (2021, Mei 4). *Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype*. Retrieved from Dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Lewis, J. (2017). Can I Leave This One Out? The Effect of Dropping an Item From the SUS. *Journal of Usability Studies*, 38-46.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2022). *TIPOGRAFI*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Perdana, A. (2020, Desember 2). *Responsive Web Design*. Retrieved from glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/responsive-web-design-adalah/#.Y7t5TnbP1hE>
- Setiawan, R. (2021, November 24). *Apa itu Tipografi dan Apa Kegunaannya*. Retrieved from Dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-tipografi/#:~:text=Tipografi%20sendiri%20merupakan%20teknik%20dalam,digunakan%20untuk%20menarik%20perhatian%20pengguna.>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing The User Interface Strategies For Effective Human-Computer Interaction*. Boston: Pearson.
- Wijaya, A. S. (2019, Mei 31). *User Centered Design*. Retrieved from sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Windarto, G. P., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE E-COMMERCE UD SUMBER HASIL PANGAN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4.