



PERANCANGAN *UI/UX* PENDAFTARAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS

***MOBILE* PADA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

REZA MAULANA WINARDI

20410100030

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

PERANCANGAN *UI/UX* PENDAFTARAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS

***MOBILE* PADA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : Reza Maulana Winardi

NIM 20410100030

Program: S1 (Sarjana Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

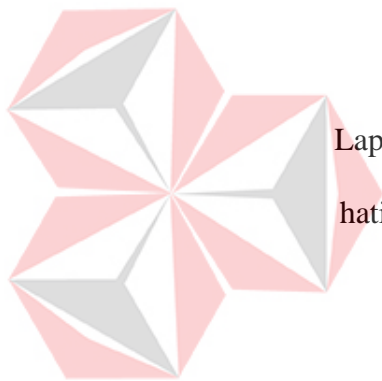


Perjuangan meraih mimpi adalah hal manis

yang akan dikenang saat tercapai

UNIVERSITAS

Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan sepenuh
hati dan saya dedikasikan untuk keluarga saya, dosen
pembimbing serta teman-teman saya

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX PENDAFTARAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS
MOBILE PADA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Reza Maulana Winardi

NIM : 20410100030

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Surabaya, 27 Desember 2023

Dinamika

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia

Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801



Ham Muslih, S.Pd.
NIP. -

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed
by Julianto

Date: 2024.02.01

11:40:19 +07'00'

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

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Reza Maulana Winardi**
NIM : **20410100030**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX PENDAFTARAN
EKSTRAKURIKULER BERBASIS MOBILE PADA
SMA HANG TUAH 1 SURABAYA**

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, 27 Desember 2023



Reza Maulana Winardi
NIM : 20410100030

ABSTRAK

Sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berlokasi di Jalan Ikan Lumba-Lumba, Perak Barat, kec. Krembangan, Kota Surabaya, Jawa Timur. SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga menyediakan kegiatan diluar jam belajar mengajar, yaitu ekstrakurikuler. Permasalahannya adalah proses pendaftaran ekstrakurikuler pada sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya masih bersifat manual sehingga kepala bagian ekstrakurikuler kesulitan dalam memasukkan data siswa kelas 10 kedalam dokumen masing-masing ekstrakurikuler bahkan membutuhkan waktu yang lama sekitar 3 sampai 4 hari untuk memasukkan datanya. Oleh sebab itu solusi yang dapat diambil, yaitu pembuatan sebuah aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis *mobile*. Namun sebelum dibuatkan aplikasi *mobile* untuk mengetahui jalannya aplikasi, maka dibuatkan Perancangan *UI/UX* Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis *Mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Hasil dari penelitian ini berupa desain *prototype* pendaftaran ekstrakurikuler dengan memiliki fitur sesuai dengan keinginan pengguna. Pengujian desain *prototype* dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebanyak 30 responden. Hasil dari perhitungan SUS yaitu 78,92 dengan kategori *acceptable* dan mendapatkan rating *good*. Sehingga dapat dikatakan *prototype* desain aplikasi pendaftaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler, Mobile, Pendaftaran, *System Usability Scale*, *User Centered Design*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini. Laporan dengan judul “Perancangan *UI/UX* Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis *Mobile* Pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya” ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.

Dalam Penyusunan Laporan Kerja Praktek ini Penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta nasihat dan saran dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa serta semangat sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya.
3. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran, nasihat dan bimbingan dalam penyelesaian Kerja Praktek.
4. Ibu Erni Dwiyanti, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya.
5. Bapak Imam Muslih, S.Pd. selaku Guru Bagian Ekstrakurikuler SMA Hang Tuah 1 Surabaya.
6. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian Kerja Praktik ini.
7. Pihak-pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan dan dukungan dalam

penyelesaian Kerja Praktik ini.

Semoga Allah SWT memberkahi semua orang yang telah membantu penulis dalam menjalankan dan membangun laporan kerja praktek ini. Semoga laporan kerja praktek ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak walaupun penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna.

Surabaya, 8 Januari 2024

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil SMA Hang Tuah 1 Surabaya.....	6
2.2 Identitas Perusahaan	7
2.3 Visi Perusahaan.....	8
2.3 Misi Perusahaan.....	8
2.4 Struktur Organisasi	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 <i>User Interface (UI)</i>	11
3.2 <i>User Experience (UX)</i>	12
3.3 <i>User Centered Design (UCD)</i>	13
3.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18
4.1 Metodologi Penelitian.....	18
4.2 Tahapan <i>Specify the context of use</i>	18
4.3 Tahapan <i>Specify User and Organizational Requirements</i>	18
4.3 Tahapan <i>Produce Design Solutions</i>	20
4.3.1 <i>Wireframe</i>	21
4.3.2 <i>Prototype</i>	41
4.4 Tahapan <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	66
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	78



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional.....	19
Tabel 4.2 Hasil Penyebaran Kuesioner	67
Tabel 4.3 Hasil Skor SUS (Sebelum dikalikan 2,5)	70
Tabel 4.4 Hasil Skor SUS (Setelah dikalikan 2,5)	72



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo SMA Hang Tuah 1 Surabaya	7
Gambar 2.2 Peta Lokasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya	8
Gambar 2. 3 Strudur Organisasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya.....	9
Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD (Supardianto & Tampubolon, 2020).....	13
Gambar 3.2 Rentang Nilai Skor SUS (Bangor, Philip, & Miller, 2009).....	17
Gambar 4.1 Tahapan - Tahapan Penelitian	18
Gambar 4.2 User Persona Administrator.....	20
Gambar 4.3 User Persona Pengguna	20
Gambar 4.4 Wireframe Halaman Awal Aplikasi	21
Gambar 4.5 Wireframe Halaman Login.....	22
Gambar 4.6 Wireframe Registrasi.....	23
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Lupa Password	24
Gambar 4.8 <i>Wireframe Reset Password</i>	25
Gambar 4.9 <i>Wireframe Homepage</i>	26
Gambar 4.10 <i>Wireframe Sidebar</i>	27
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Ekskul yang di ikuti.....	28
Gambar 4.12 Wireframe Daftar Ekskul.....	29
Gambar 4.13 Wireframe Menu Ekstrakurikuler 1.....	30
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Menu Ekstrakurikuler 2.....	31
Gambar 4.15 Wireframe About Us	32
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Data Siswa.....	33
Gambar 4.17 <i>Wireframe Edit Profile</i>	34

Gambar 4.18 <i>Wireframe Homepage Guru/Pembina</i>	35
Gambar 4.19 <i>Wireframe Sidebar Guru/Pembina</i>	36
Gambar 4.20 <i>Wireframe Dashboard</i>	37
Gambar 4.21 <i>Wireframe Data Ekskul</i>	38
Gambar 4.22 <i>Wireframe Data Siswa yang Terdaftar</i>	39
Gambar 4.23 <i>Wireframe Edit Ekstrakurikuler</i>	40
Gambar 4.24 <i>Wireframe Tambah Ekstrakurikuler</i>	41
Gambar 4.25 <i>Prototype Halaman Awal Aplikasi</i>	42
Gambar 4.26 <i>Prototype Login Siswa</i>	43
Gambar 4.27 <i>Prototype Registrasi Siswa</i>	44
Gambar 4.28 <i>Prototype Lupa Password</i>	45
Gambar 4.29 <i>Prototype Reset Password</i>	46
Gambar 4.30 <i>Prototype Homepage Siswa</i>	47
Gambar 4.31 <i>Prototype Sidebar</i>	48
Gambar 4.32 <i>Prototype Ekskul yang Diikuti</i>	49
Gambar 4.33 <i>Prototype Daftar Ekstrakurikuler</i>	50
Gambar 4.34 <i>Prototype Menu Ekstrakurikuler 1</i>	51
Gambar 4.35 <i>Prototype Menu Ekstrakurikuler 2</i>	52
Gambar 4.36 <i>Prototype About Us</i>	53
Gambar 4.37 <i>Prototype Data Siswa</i>	54
Gambar 4.38 <i>Prototype Edit Profile</i>	55
Gambar 4.39 <i>Prototype Login Guru/Pembina</i>	56
Gambar 4.40 <i>Prototype Registrasi Guru/Pembina</i>	57
Gambar 4.41 <i>Homepage Guru/Pembina</i>	58

Gambar 4.42 <i>Prototype Sidebar Guru/Pembina</i>	59
Gambar 4.43 <i>Prototype Dashboard</i>	60
Gambar 4.44 <i>Prototype Data Ekstrakurikuler</i>	61
Gambar 4.45 <i>Prototype Siswa yang Mendaftar Ekstrakurikuler</i>	62
Gambar 4.46 <i>Prototype Data Siswa</i>	63
Gambar 4.47 <i>Prototype Edit Ekstrakurikuler</i>	64
Gambar 4.48 <i>Prototype Tambah Ekstrakurikuler 1</i>	65
Gambar 4.49 <i>Prototype Tambah Ekstrakurikuler 2</i>	66
Gambar 4.50 Hasil Pengukuran dengan Rentang Nilai SUS	74



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan SMA Hang Tuah 1 Surabaya	78
Lampiran 2. Form KP 5 Acuan Kerja	79
Lampiran 3. Form KP 5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguna)	80
Lampiran 4. Form KP 6 (Log Harian Acuan Kerja)	81
Lampiran 5. Form KP 7 (Kehadiran Kerja Praktik)	82
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing	83
Lampiran 7. Biodata Penulis	84



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan lembaga sarana penunjang pendidikan yang memiliki fungsi salah satunya sebagai tempat bagi siswa untuk menuntut ilmu (Irawan, Susanti, & Triyanto, 2016). Sekolah juga sebagai tempat berinteraksi antara guru dengan murid serta berperan penting untuk mendidik dan melatih siswa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah dengan jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berlokasi di Jalan Ikan Lumba-lumba, Perak Barat, kec. Krembangan, Kota Surabaya, Jawa Timur. SMA Hang Tuah 1 Surabaya saat ini memiliki guru berjumlah 53 orang dan siswa sebanyak 853 orang. SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki dua jurusan, yaitu jurusan IPA dan jurusan IPS. Dalam meningkatkan potensi murid-muridnya, SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga menyediakan kegiatan diluar jam belajar mengajar, yaitu ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar jam Pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, bimbingan dan pembiasaan para siswa agar memiliki kemampuan dasar penunjang (Meria, 2018). SMA Hang Tuah 1 Surabaya saat ini memiliki 17 ekstrakurikuler baik akademik maupun non-akademik. Untuk ekstrakurikuler yang bersifat akademik, yaitu Karya Ilmiah Remaja dan *English Club*. Sedangkan ekstrakurikuler yang bersifat non-akademik antara lain *Drumband*, Palang Merah Remaja, Paskibra, Voli,

Futsal, Basket, Karawitan, Band, Paduan Suara, Tari Tradisional, *Modern Dance*, Al Banjari, Karate, Dayung dan Pramuka. Ekstrakurikuler di SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki 3 koordinator, yaitu pengurus ekstrakurikuler, pembina ekstrakurikuler dan kepala bagian ekstrakurikuler. Tugas dari pengurus ekstrakurikuler adalah mendidik atau melatih anggota barunya agar dapat berperan aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Selain itu pengurus ekstrakurikuler juga membuat sebuah kegiatan tahunan seperti diklat maupun perlombaan. Pengurus ekstrakurikuler sendiri dipengang oleh siswa kelas 11. Lalu tugas dari pembina ekstrakurikuler adalah memegang tanggung jawab untuk masing-masing ekstrakurikuler serta memberikan solusi atau saran saat pengurus ekstrakurikuler ingin membuat sebuah acara. Pembina ekstrakurikuler sendiri dipegang oleh para guru SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Sedangkan kepala bagian ekstrakurikuler sendiri yang memegang tanggung jawab dari semua ekstrakurikuler dan pendataan semua ekstrakurikuler baik pendaftaran ekstrakurikuler maupun prestasi dari setiap ekstrakurikuler. Untuk kepala bagian ekstrakurikuler saat ini dipegang oleh wakil kepala humas. Pendaftaran ekstrakurikuler SMA Hang Tuah 1 Surabaya dilakukan pada saat memasuki tahun ajaran baru untuk menarik minat siswa kelas 10.

Proses pendaftaran ekstrakurikuler dimulai saat masing-masing pengurus ekstrakurikuler mengunjungi ruang kelas 10 secara bergiliran lalu menjelaskan keunggulan serta manfaat yang didapat selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Setelah pengurus ekstrakurikuler selesai menjelaskan pada siswa kelas 10, maka pengurus dari tiap ekstrakurikuler akan memberikan sebuah form pendaftaran bagi siswa kelas 10 yang ingin mendaftarkan sesuai dengan keinginan

masing-masing. Form pendaftaran yang telah diisi akan dikumpulkan kepada masing-masing pengurus ekstrakurikuler lalu memberikan pengarahan lebih lanjut bagi siswa kelas 10 yang telah mendaftarkan diri ke masing-masing ekstrakurikuler. Form pendaftaran yang telah terkumpul ke masing-masing pengurus ekstrakurikuler akan diserahkan kepada kepala bagian ekstrakurikuler untuk memasukkan data kedalam dokumen ekstrakurikuler dalam bentuk Excel.

Permasalahan dari proses di atas adalah proses pendaftaran ekstrakurikuler tersebut masih bersifat manual sehingga kepala bagian ekstrakurikuler kesulitan dalam memasukkan data siswa kelas 10 kedalam dokumen masing-masing ekstrakurikuler bahkan membutuhkan waktu yang lama sekitar 3 sampai 4 hari untuk memasukkan datanya.

Dari permasalahan di atas solusi yang dapat diambil, yaitu pembuatan sebuah aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis *Mobile*. Namun sebelum dibuatkan aplikasi yang berguna bagi sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya untuk mengetahui jalannya aplikasi, maka dibuatkan perancangan *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler berbasis *Mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya agar dapat mempermudah dalam mengetahui alur dari pendaftaran ekstrakurikuler dan memasukkan data siswa kelas 10 sehingga menghasilkan sebuah informasi untuk para guru maupun kepala sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya baik dalam bentuk *dashboard* maupun data siswa kelas 10 yang telah mendaftar di masing-masing ekstrakurikuler.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat yaitu: Bagaimana merancang *UI/UX* pada pendaftaran ekstrakurikuler berbasis *mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Perancangan *UI/UX* ini dibuat untuk SMA Hang Tuah 1 Surabaya khususnya pada saat melakukan pendaftaran ekstrakurikuler.
2. Perancangan *UI/UX* dibuat dengan simpel agar pengguna dapat dengan mudah dalam menggunakannya, tetapi menarik untuk dilihat.

1.4 Tujuan

Berdasarkan masalah di atas maka tujuan dari kerja praktik ini adalah perancangan *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler berbasis *Mobile* agar para siswa dapat mudah dalam melakukan pendaftaran ekstrakurikuler dan memberikan sebuah informasi serta data siswa kelas 10 secara rinci untuk para guru dan kepala sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dalam kerja praktik ini bagi sekolah, antara lain sebagai berikut :

1. Membantu para siswa dalam melakukan pendaftaran ekstrakurikuler dengan mudah.

2. Memudahkan guru bagian ekstrakurikuler dalam mendapatkan data para siswa secara rinci.

Sedangkan manfaat bagi penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain sebagai berikut :

1. Membantu penulis dalam menyelesaikan tugas semester 7 dengan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal mendesain aplikasi.
3. Mendapatkan pengalaman dalam membuat sebuah desain aplikasi yang baik dan benar.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil SMA Hang Tuah 1 Surabaya

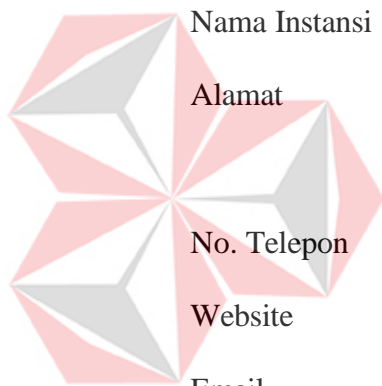
SMA Hang Tuah 1 Surabaya berdiri pada 1 Januari 1967. Pada awal berdiri sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki nama SMA Hang Tuah Surabaya dan dalam naungan Yayasan Hang Tuah cabang Surabaya. Saat pertama kali berdiri sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya berlokasi di Jalan Kutilang No. 911 Surabaya, lebih tepatnya berada di belakan penjara Kalisosok yang saat ini menjadi sekolah SMP Negeri 8 Surabaya di waktu pagi harinya, lalu di siang harinya digunakan oleh SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Pada tahun 1988 sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya dipindah tempatkan yang berlokasi di Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya sampai sekarang dengan menempati gedung milik sendiri. Sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang sebelumnya berlokasi di Jalan Kutilang sekarang menjadi SMA Hang Tuah 2 Surabaya.

Setelah mengenal sejarah berdirinya sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya, Adapun juga tujuan dari sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya, antara laian:

1. Peserta didik, guru dan karyawan memiliki budaya disiplin dan jujur
2. Meningkatkan disiplin belajar dan budaya literasi pada pesrta didik dan warga sekolah
3. Tumbuhnya semangat kompetitif dan inovatif peserta didik baik dibidang akademik maupun non akademik
4. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

5. Terbentuk dan terlaksananya budaya senyum, salam, sapa, sopan dan santun kepada semua warga sekolah
6. Peserta didik memiliki kemampuan dalam berbahasa inggris secara aktif
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi
8. Meningkatkan kualitas kurikulum muatan local tentang wawasan kelautan/maritim
9. Terciptanya budaya hidup sehat, bersih dan peduli lingkungan bagi seluruh warga sekolah

2.2 Identitas Perusahaan



Nama Instansi : SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Alamat : Jl. Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan

No. Telepon : 031-3537810

Website : <https://smahangtuah1sby.sch.id/>

Email : sma_hangtuah1_surabaya@yahoo.com



Gambar 2.1 Logo SMA Hang Tuah 1 Surabaya



Gambar 2.2 Peta Lokasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya

2.3 Visi Perusahaan

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah dan mwn'gcacu Tujuan Pendidikan Menengah, maka sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki visi yaitu menciptakan peserta didik yang berkarakter, memiliki jiwa dan semangat bahari serta peduli lingkungan.

2.3 Misi Perusahaan

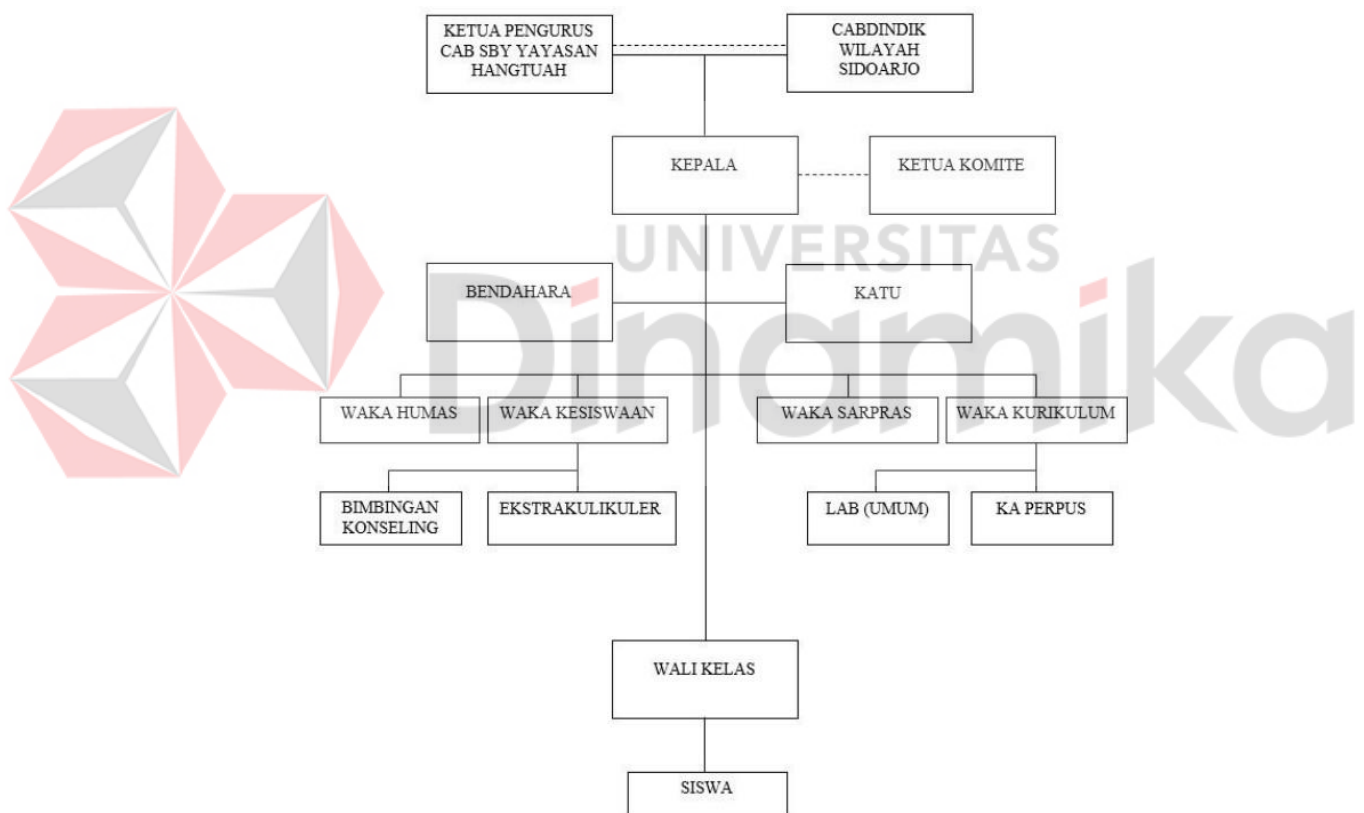
SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki misi, antara lain :

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Meningkatkan kejujuran dan kedisiplinan pedidik, tenaga kependidikan serta peserta didik
3. Meningkatkan disiplin belajar dan berbudaya literasi
4. Menumbuhkan semangat kompetitif dan inovatif dalam akademik dan non akademik
5. Membudayakan senyum, salam, sapa, sopan dan santun

6. Membudayakan warga sekolah untuk hidup sehat, bersih dan peduli dengan lingkungan
7. Terwujudnya penguasaan teknologi informasi dalam penerapan manajemen sekolah dan pengembangan IPTEK

2.4 Struktur Organisasi

Adapun struktur Organisasi pada sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Pada Gambar 2.3 terdapat struktur organisasi dari sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang dimana Ketua Yayasan Cab SBY Yayasan HangTuah beserta Cabdindik wilayah Sidoarjo berada di posisi teratas. Di bawah Ketua

Yayasan Cab SBY Yayasan HangTuah dan Cabdindik wilayah Sidoarjo terdapat Kepala dan juga Ketua Komite. Di bawah Kepala terdapat Bendahara beserta Katu. Lalu dilanjutkan dengan 4 Wakil Kepala (Waka), yaitu Waka Humas, Waka Kesiswaan, Waka Sarpras dan Waka Kurikulum. Di posisi bawah Waka Kesiswaan terdapat Bimbingan Konseling dan Ekstrakurikuler. Sedangkan di posisi bawah Waka Kurikulum terdapat Lab Umum dan juga Kepala Perpus.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *User Interface* (UI)

User Interface (UI) merupakan sebuah tampilan antarmuka dari computer maupun dari perangkat lunak yang ditampilkan pada pengguna untuk memberikan interaksi yang menyenangkan antara sistem dengan pengguna (Ernawati & Indriyanti, 2022). Dalam mendesain *UI* pada aplikasi, perlu memperhatikan beberapa hal dalam membuat sebuah *UI* dengan baik. Ada beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan dalam mendesain *UI* pada mobile dengan baik (Enggie, Davlin, Telasman, & Anggono, 2020).

1. Kontras Warna Baik

Dalam mendesain *UI* dengan baik, diperlukan juga dalam pemilihan warna yang baik. Agar tampilan tidak mengganggu pandangan pengguna, perlu diperhatikan juga dalam pemilihan kontras warna.

2. Informasi Terpapar Jelas, Ringkas dan Terstruktur

Secara umum, desain *UI* yang baik adalah saat tampilan terlihat minimalis dengan informasi yang tersampaikan dengan jelas. Dalam penyusunan sebuah informasi juga harus disusun secara terstruktur agar pengguna tidak kebingungan dalam menyerap informasi yang telah disampaikan.

3. Layar Responsif dengan Ukuran *UI* yang Efisien

Agar penggunaan aplikasi nyaman dan mudah, perlu diperhatikan juga bahwa *UI* aplikasi harus responsif. Area sentuh pada selection harus memiliki ukuran yang pas sehingga lebih mudah untuk disentuh tanpa mengganggu area sentuh.

4. Jumlah Kontrol Harus Pas

Jumlah *kontrol* (*button*, *text field*, *toggle button*, dll) pada satu halaman aplikasi secukupnya saja. Apabila terlalu banyak dalam penggunaan kontrol akan membingungkan pengguna karena tampilannya terlalu rumit dan berantakan

5. Menarik

Dengan desain *UI* secara indah dan menarik dapat memberikan kesan pertama bagi pengguna yang baik pada aplikasi tersebut.

6. Konsisten

Perlu adanya konsistensi dalam membuat *UI* dengan baik dan tidak membingungkan pengguna. Misalnya saat ada pembaruan terhadap *UI*, pengguna masih mengerti tentang tata letak fitur dan cara pengguna terhadap aplikasi tersebut.

3.2 *User Experience* (UX)

User Experience (UX) merupakan sebuah pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi (Jamilah & Padmasari, 2022). Secara umum, manfaat utama yang didapat user experience lebih banyak pengguna yang menyukai produk yang dibuat dan merasa senang menggunakannya, namun ada beberapa juga manfaat untuk mengoptimalkan user experience (Faradilla, 2022).

1. Tingkat Konversi yang Lebih Tinggi

Pengguna yang merasa nyaman dan senang menggunakan fitur yang diberikan tentu akan lebih berpotensi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada

2. Pengguna Yang Lebih Loyal

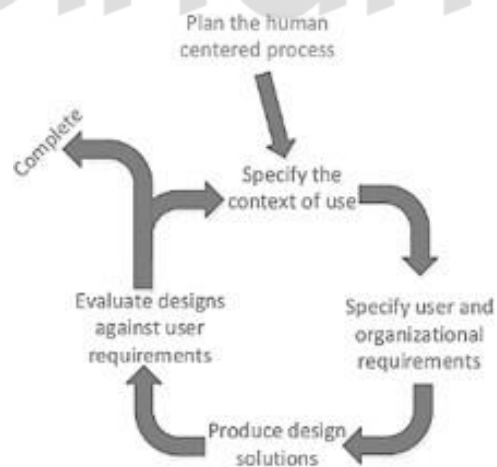
Pengguna yang sudah merasa bahwa produk yang dibuat mampu mengatasi masalah tanpa menimbulkan masalah yang baru, kemungkinan besar pengguna akan terus menggunakan produk tersebut.

3. Efisiensi Sumber Daya

Menganalisis *user experience* memungkinkan proses perencanaan yang lebih baik dan meminimalisir risiko dalam pengerjaan ulang sehingga akan menghemat waktu dan biaya.

3.3 *User Centered Design* (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah metode suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. Secara umum proses dari UCD yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya (Wijaya, 2019).



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD (Supardianto & Tampubolon, 2020)

Ada empat tahapan penting *User Centered Design* yang harus diperhatikan, diantaranya (Saputri, Fadhli, & Surya, 2017).

1. *Specify the context of use*

Specify the context of use adalah proses identifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, hal tersebut menjelaskan dan menggambarkan dalam kondisi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut. Untuk mendapatkan sebuah informasi, diperlukannya metode observasi dan interview terhadap calon pengguna.

2. *Specify user and organization requirements*

Pada tahapan ini dilakukannya identifikasi apa saja pengguna butuhkan pada aplikasi yang akan dibuat.

3. *Produce design solution*

Tahapan ini melakukan rancangan desain yang merupakan bagian penting yaitu pembuatan prototype untuk dilakukan pengujian terhadap calon pengguna agar menghasilkan solusi dari permasalahan yang didapat dari prototype yang dibuat.

4. *Evaluate design*

Tahapan ini merupakan tahapan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya dan sudah sesuai dengan keinginan pengguna yang dimana telah dilakukan pengujian pada rancangan sebelumnya apakah sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum.

3.4 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale merupakan alat pengukuran yang dibentuk oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat digunakan untuk mengukur Tingkat *usability* pada berbagai produk seperti *hardware*, *software*, *mobile app* hingga website (Andysa, 2022). *System Usability Scale* memiliki beberapa kelebihan,

diantaranya adalah (Firmansyah, 2021).

1. *System Usability Scale* tidak memerlukan perhitungan yang rumit dan relative mudah untuk digunakan
2. Skor SUS bernilai 0-100 sehingga mudah digunakan
3. SUS terbukti akurat dan reliable meskipun menggunakan sampel yang kecil
4. SUS disediakan secara gratis tanpa biaya tambahan

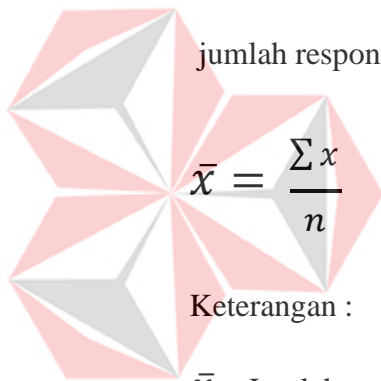
System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu, 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan kuisisioner *System Usability Scale* perlu disusun secara berurutan, antara lain :

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini
2. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana
3. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan
4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat
8. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis Ketika digunakan
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini

Adapun cara untuk menghitung hasil pengukuran *System Usability Scale*, yaitu:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, maka akan dikurangi dengan nilai satu. Contohnya pertanyaan satu memiliki nilai 4, maka akan dikurangi 1 sehingga skor dari pertanyaan 1 adalah 3.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, maka akan dikurangi dengan nilai lima. Contohnya pertanyaan dua memiliki nilai 1, maka nilai 5 akan dikurangi 1 sehingga menghasilkan skor dari pertanyaan 2 adalah 4.
3. Skor dari pertanyaan ganjil dan pertanyaan genap akan dijumlah, kemudian hasil dari penjumlahan tersebut akan dikalikan dengan 2,5.

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus untuk menghitung skor SUS :



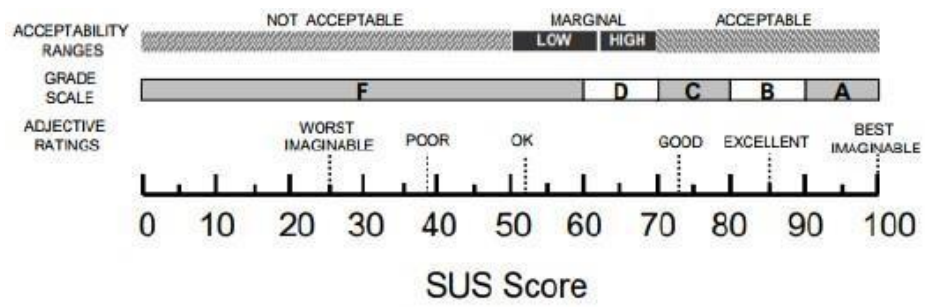
Keterangan :

\bar{x} = Jumlah rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Setelah menghitung rata-rata skor SUS dari semua responden, kemudian skor tersebut akan disesuaikan dengan penilaian skor SUS dengan rentang nilai adjective ratings, grading scale dan acceptability untuk mengetahui skor rata-rata yang didapat apakah dapat diterima dengan baik atau masih belum cukup. Untuk pengukuran skor SUS lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Rentang Nilai Skor SUS (Bangor, Philip, & Miller, 2009)



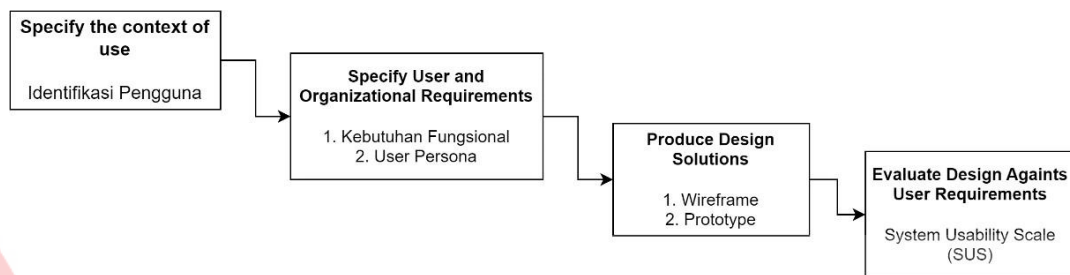
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Langkah-langkah berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD) :



Gambar 4.1 Tahapan - Tahapan Penelitian

4.2 Tahapan *Specify the context of use*

Dalam tahapan ini adalah menentukan konteks *user*. Dalam proses ini diperlukan identifikasi pengguna untuk menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

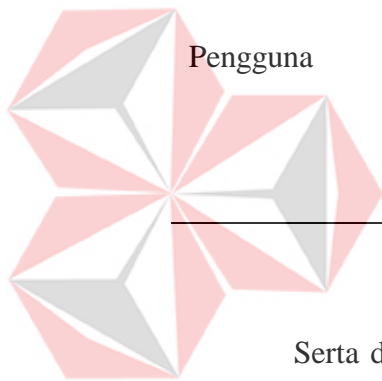
1. Administrator, yaitu kepala bagian ekstrakurikuler SMA Hang Tuah 1 Surabaya
2. Pengguna, yaitu Guru dan Pembina serta para siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya

4.3 Tahapan *Specify User and Organizational Requirements*

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan pengguna yang terlibat dalam aplikasi ini, maka didapatkan kesimpulan dari kebutuhan pengguna mengenai fitur pada aplikasi yang akan dibuat, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional

Jenis	Kebutuhan
Administrator	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat mengelola informasi mengenai pendaftaran ekstrakurikuler b. Dapat melihat statistik pendaftaran per tahun c. Dapat melihat data siswa yang mendaftar di setiap ekstrakurikuler d. Dapat mengedit data ekstrakurikuler
Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat melakukan pendaftaran ekstrakurikuler b. Dapat melihat informasi di setiap ekstrakurikuler c. Dapat mengelola data pengguna d. Dapat mengelola ekstrakurikuler yang diikuti



Serta dari hasil wawancara yang dilakukan, kemudian dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun user persona. User persona terbagi menjadi dua kelompok berdasarkan dari gambaran pengguna, yaitu administrator dan juga pengguna. Pada gambar 4.2 merupakan user persona untuk administrator dari aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan.



User Persona

Nama : Imam Muslih, S.Pd.

Umur : 55 Tahun

Pekerjaan : Guru

Goals : Mendapatkan data pendaftaran ekstrakurikuler secara cepat dan praktis

Hambatan : Minimnya informasi data siswa yang melakukan pendaftaran dan membutuhkan waktu lama dalam mendapatkan semua data siswa

Solusi : Data Statistik pendaftaran ekstrakurikuler dan data siswa yang mendaftar

Gambar 4.2 User Persona Administrator

Selanjutnya pada gambar 4.3 merupakan user persona untuk pengguna.

Untuk hasil dari user persona bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



User Persona

Nama : Iqbal Ramadhan Widodo

Umur : 17 Tahun

Pekerjaan : Siswa

Goals : Bisa melakukan pendaftaran ekstrakurikuler dengan cepat dan praktis

Hambatan : Minimnya informasi terkait apa saja kegiatan ekstrakurikuler tersebut dan manfaat apa saja yang didapat

Solusi : Sistem/aplikasi pendaftaran dengan memberikan informasi singkat masing-masing ekstrakurikuler

Gambar 4.3 User Persona Pengguna

4.3 Tahapan *Produce Design Solutions*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Maka tahap selanjutnya, yaitu melakukan perancangan User Interface yang dimulai dengan membuat gambaran awal tiap halaman pada

aplikasi yang berupa *wireframe* serta memberikan hasil akhir perancangan antar muka, yaitu *prototype*.

4.3.1 Wireframe

Pada tahap wireframe ini menggambarkan tampilan dari setiap komponen button, teks, menu, image dan sebagainya. Dalam pembuatan *wireframe* aplikasi pendaftaran menggunakan tools Figma.

a. Wireframe Halaman Awal Aplikasi

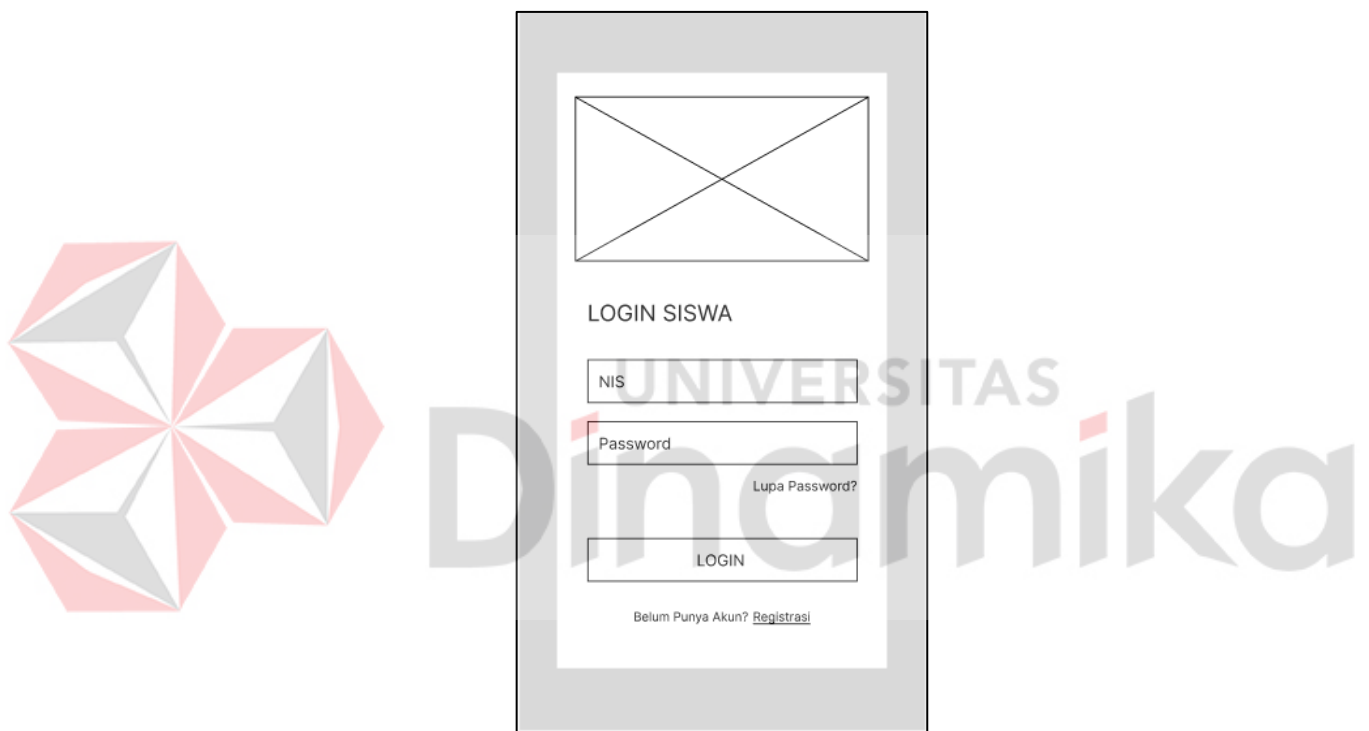
Wireframe pada gambar 4.4 merupakan seketsa dari halaman awal login pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler yang dimana terdapat pilihan login sebagai guru / pembina atau sebagai siswa. Untuk gambaran dari halaman awal aplikasi bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.4 Wireframe Halaman Awal Aplikasi

b. *Wireframe Login*

Wireframe pada gambar 4.5 merupakan sketsa untuk halaman *login* siswa yang dimana halaman *login* untuk siswa diharuskan untuk memasukkan nomor induk siswa serta password yang didapatkan dari registrasi akun pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Untuk lebih jelas dari *wireframe login* bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.5 Wireframe Halaman Login

c. *Wireframe Registrasi*

Wireframe pada gambar 4.6 adalah gambaran awal dari halaman registrasi yang digunakan saat pengguna masih belum memiliki akun untuk login. Untuk registrasi akun diwajibkan untuk para siswa mengisi kolom yang tersedia, seperti nama lengkap siswa, nomor telepon siswa yang masih aktif, nomor induk siswa dan juga *password* yang nantinya digunakan untuk login

aplikasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.

REGISTRASI SISWA

Nama Lengkap

No Telepon

NIS

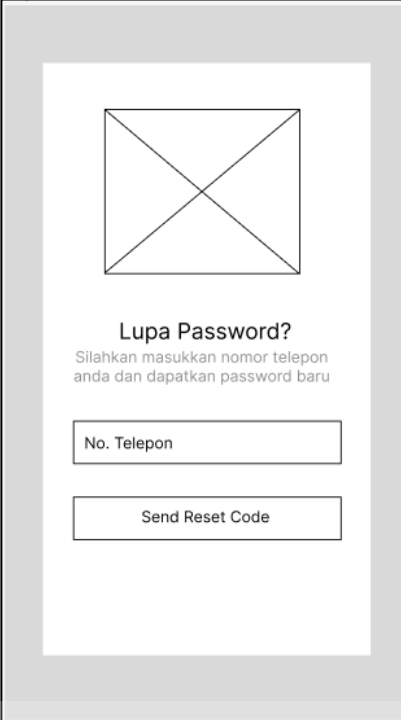
Password

Re-Password

Gambar 4.6 Wireframe Registrasi

d. *Wireframe* Lupa Password

Wireframe pada gambar 4.7 merupakan sketsa dari halaman lupa *password* yang digunakan jika pengguna lupa dari *password* untuk *login*. Dari halaman lupa *password* ini pengguna diharapkan untuk mengisi nomor telepon pengguna yang masih aktif. Nomor telepon tersebut digunakan untuk memberikan kode verifikasi melalui *Message* untuk melakukan reset *password*. Untuk desain dari *wireframe* lupa *password* bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



[Icon: Square with X]

Lupa Password?

Silahkan masukkan nomor telepon anda dan dapatkan password baru

No. Telepon

Send Reset Code

Gambar 4.7 *Wireframe* Lupa Password

e. *Wireframe Reset Password*

Wireframe pada gambar 4.8 merupakan sketsa dari halaman *reset password* yang dimana halaman ini merupakan halaman lanjutan dari halaman lupa *password* sebelumnya. Pada halaman *reset password* terdapat beberapa kolom yang harus diisi seperti kode verifikasi, password baru serta pengulangan *password* baru. Untuk lebih jelas dari *wireframe* halaman *reset password* ini bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

RESET PASSWORD

Kode Verifikasi

Password

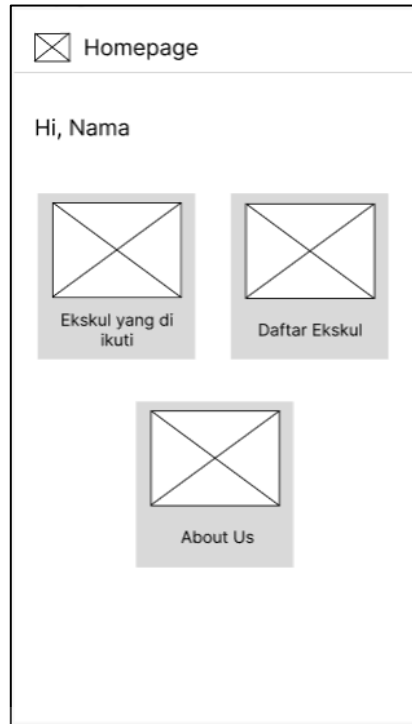
Re-Password

Reset Password

Gambar 4.8 *Wireframe Reset Password*

f. *Wireframe Homepage Siswa*

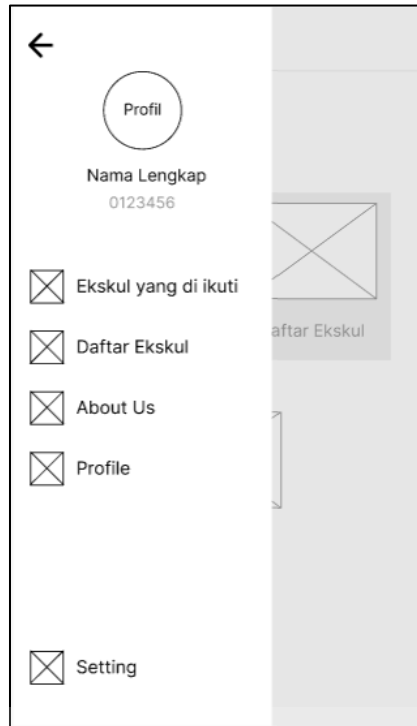
Wireframe pada gambar 4.9 merupakan sketsa dari halaman *homepage* untuk para siswa yang dimana ada 3 fitur yang tersedia seperti “Ekskul yang diikuti” untuk melihat apa saja ekstrakurikuler yang telah diikuti oleh masing-masing siswa, “Daftar Ekskul” yang dipergunakan untuk mendaftarkan ekstrakurikuler dan “*About Us*” yang berisikan informasi terkait aplikasi pendaftaran serta kontak dari sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Untuk desain sketsa dari *hompage* siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 *Wireframe Homepage*

g. *Wireframe Sidebar*

Wireframe pada gambar 4.10 merupakan sketsa dari *menu sidebar* untuk siswa. *Menu sidebar* ini berisikan beberapa fitur, seperti 3 fitur utama yang sebelumnya telah dijelaskan, fitur *profile* yang digunakan memberikan informasi terkait pengguna dan fitur *setting* yang digunakan untuk sistem *log out* pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Untuk *wireframe sidebar* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 *Wireframe Sidebar*

h. *Wireframe* Ekskul yang di ikuti

Wireframe pada gambar 4.11 merupakan sketsa dari halaman ekskul yang di ikuti yang dimana digunakan untuk memberikan informasi ekstrakurikuler apa saja yang telah diikuti masing-masing siswa saat ini. Informasi tersebut berisikan nama dari ekstrakurikuler, jadwal kegiatan ekstakurikuler serta jumlah siswa yang telah mendaftar ke masing-masing ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* dari halaman ekskul yang di ikuti lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

☒ Ekskul yang di ikuti

Ekstrakurikuler yang telah kamu ikuti

☒	Nama Ekstrakurikuler Hari Ekstrakurikuler 00 Siswa
☒	Nama Ekstrakurikuler Hari Ekstrakurikuler 00 Siswa
☒	Nama Ekstrakurikuler Hari Ekstrakurikuler 00 Siswa

Gambar 4.11 *Wireframe* Ekskul yang di ikuti

i. *Wireframe* Daftar Ekskul

Wireframe pada gambar 4.12 merupakan sketsa halaman daftar ekskul yang dimana juga merupakan halaman awal untuk melakukan proses pendaftaran ekstrakurikuler. Setiap siswa dapat mencari ekstrakurikuler apa saja yang diinginkannya serta terdapat fitur *searching* untuk memfilter ekstrakurikuler sesuai yang diinputkan. Untuk *wireframe* dari halaman daftar ekskul lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Daftar Ekskul

Ayo cari Ekstrakurikuler yang kamu inginkan

Cari

Ekstrakurikuler Yang Tersedia

Nama Ekstrakurikuler
Keterangan

Nama Ekstrakurikuler
Keterangan

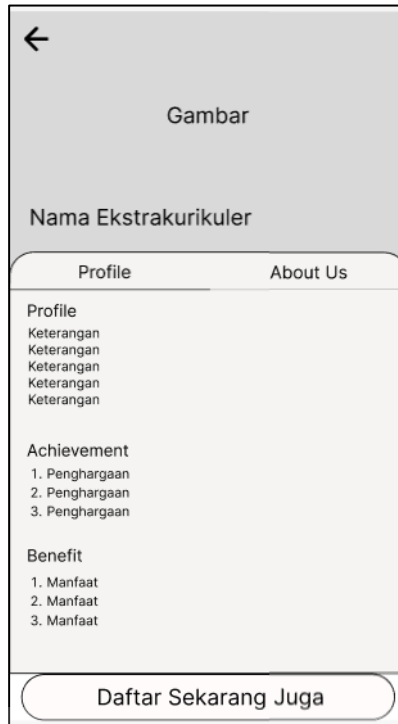
Nama Ekstrakurikuler
Keterangan

Nama Ekstrakurikuler
Keterangan

Gambar 4.12 Wireframe Daftar Ekskul

j. *Wireframe Menu Ekstrakurikuler 1*

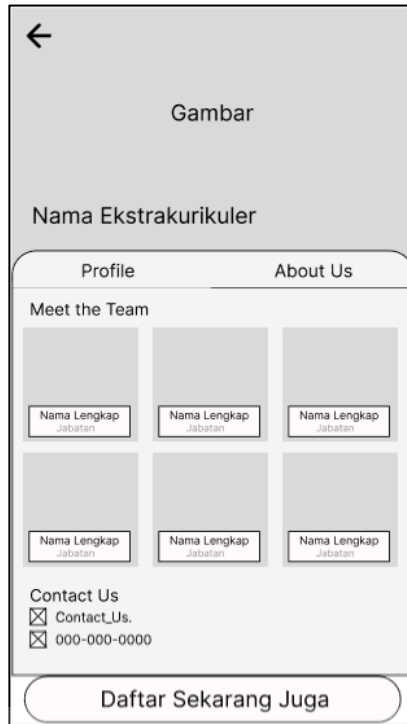
Wireframe pada gambar 4.13 merupakan halaman pertama dari *menu* ekstrakurikuler yang memberikan sebuah informasi seperti *profile* kegiatan, penghargaan dan manfaat dari ekstrakurikuler tersebut serta terdapat *button* untuk melakukan pendaftaran ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* halaman *menu* ekstrakurikuler pada bagian *profile* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 Wireframe Menu Ekstrakurikuler 1

k. *Wireframe Menu Ekstrakurikuler 2*

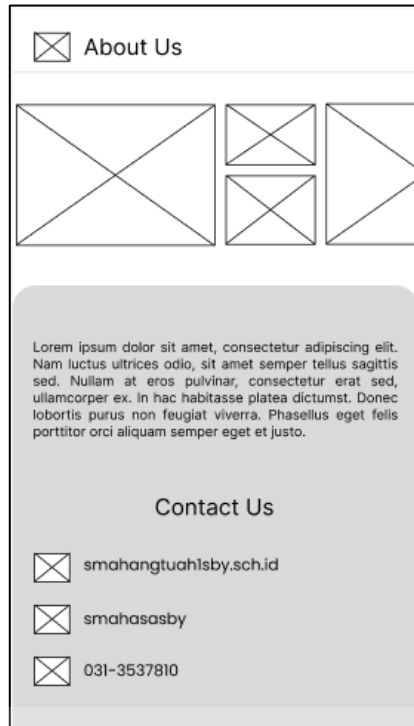
Wireframe pada gambar 4.14 merupakan sketsa dari halaman kedua menu ekstrakurikuler yang memberikan informasi terkait anggota pengurus dari masing-masing ekstrakurikuler serta beberapa kontak dari masing-masing ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* halaman *menu* ekstrakurikuler pada bagian *about us* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 *Wireframe* Menu Ekstrakurikuler 2

1. *Wireframe About Us*

Wireframe pada gambar 4.15 merupakan sketsa dari halaman *about us* yang dimana halaman ini memberikan informasi terkait kegunaan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler serta beberapa media sosial dari sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang tersedia. Untuk *wireframe* dari halaman *about us* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Wireframe About Us

m. *Wireframe* Data Siswa

Wireframe pada gambar 4.16 merupakan sketsa dari halaman data siswa yang dimana halaman ini memberikan informasi terkait data diri siswa yang berisikan seperti nama lengkap, nomor induk siswa, nomor telepon aktif, kelas dari masing-masing siswa serta *email* pribadi. Terdapat juga fitur *edit profile* yang digunakan untuk mengedit data diri masing-masing siswa. Untuk *wireframe* dari halaman data siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.16 *Wireframe* Data Siswa

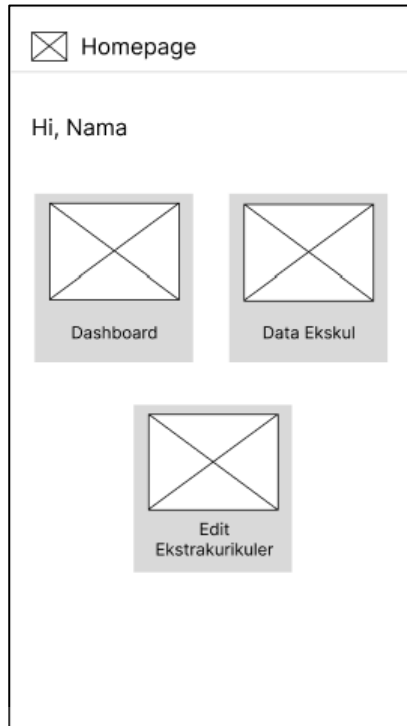
n. *Wireframe Edit Profile*

Wireframe pada gambar 4.17 merupakan sketsa dari halaman *edit profile* siswa yang dimana digunakan untuk mengedit atau memperbarui data diri siswa. Terdapat beberapa kolom untuk memperbarui data diri, seperti nama lengkap, nomor induk siswa, nomor *handphone*, kelas dan juga *email*. Untuk beberapa kolom tersebut bersifat opsional yang dimana bisa melakukan pembaruan terhadap semua kolom yang tersedia ataupun bisa melakukan pembaruan beberapa kolom saja. Untuk *wireframe* dari halaman *edit profile* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.17 *Wireframe Edit Profile*

o. *Wireframe Homepage Guru/Pembina*

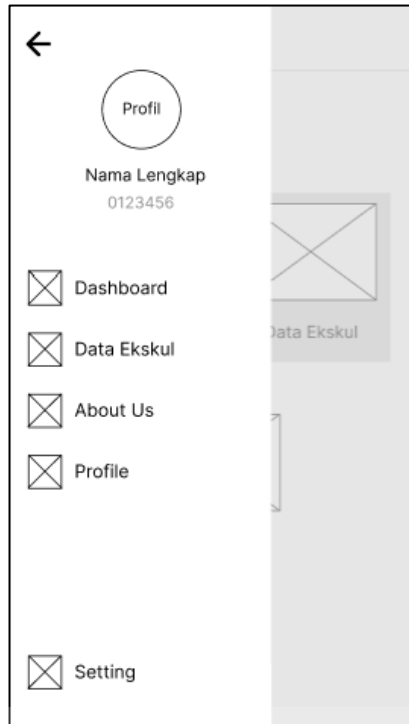
Wireframe pada gambar 4.18 merupakan sektsa dari *homepage* yang digunakan untuk guru/pembina yang dimana terdapat 3 fitur utama pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler untuk guru/pembina, seperti *dashboard* untuk memberikan informasi dalam bentuk grafik terkait pendaftaran ekstrakurikuler per tahun, data ekskul digunakan untuk memberikan informasi pendaftaran ekstrakurikuler yang lebih jelas, serta fitur *about us* yang telah dijelaskan sebelumnya. Untuk *wireframe* dari halaman *homepage* untuk guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.18 *Wireframe Homepage Guru/Pembina*

p. *Wireframe Sidebar Guru/Pembina*

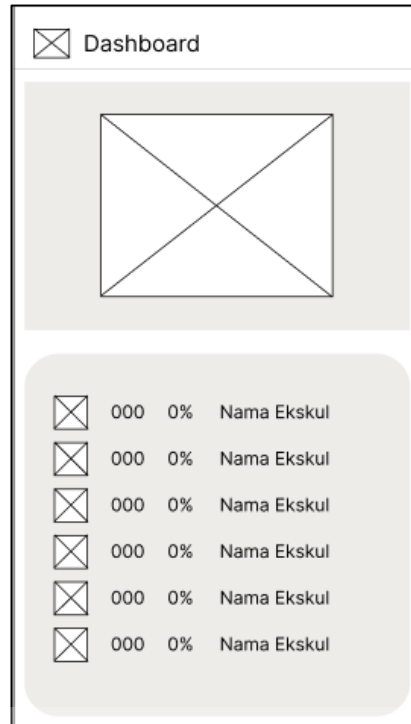
Wireframe pada gambar 4.19 merupakan sketsa untuk *sidebar* pada menu guru/pembina yang dimana terdapat fitur-fitur yang tersedia, seperti 3 fitur utama yang telah dijelaskan sebelumnya terkait kegunaan masing-masing fitur, fitur *profile* untuk memberikan informasi data diri dari guru/pembina dan fitur *setting* untuk sistem *log out* pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* dari *sidebar* guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.19 *Wireframe Sidebar Guru/Pembina*

q. *Wireframe Dashboard*

Wireframe pada gambar 4.20 merupakan sketsa dari halaman *dashboard* yang dimana menampilkan sebuah grafik berupa *chart pie* dari pendaftaran ekstrakurikuler per tahun. Selain terdapat grafik *chart pie*, terdapat juga keterangan singkat berupa penjelasan dari grafik *chart pie* tersebut. Keterangan singkat tersebut berisikan nama ekstrakurikuler, jumlah siswa yang telah mendaftar serta persentase yang didapat dari masing-masing ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* halaman *dashboard* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.20 *Wireframe Dashboard*

r. *Wireframe* Data Ekskul

Wireframe pada gambar 4.21 merupakan sketsa dari halaman kumpulan data ekstrakurikuler yang dimana memberikan informasi, seperti jumlah siswa yang telah mendaftar di masing-masing ekstrakurikuler dan juga persentase yang didapat pada masing-masing ekstrakurikuler. Terdapat juga fitur pencarian yang digunakan untuk memfilter ekstrakurikuler yang ingin dicari berdasarkan nama ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* dari halaman data ekskul lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.21 Wireframe Data Ekskul

s. *Wireframe* Data Siswa yang Terdaftar

Wireframe pada gambar 4.22 merupakan sketsa dari data siswa yang terdaftar dalam masing-masing ekstrakurikuler yang dimana halaman ini lanjutan dari halaman sebelumnya. Pada halaman ini memberikan informasi, seperti siswa yang telah mendaftar di masing-masing ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* dari data siswa yang terdaftar lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.22 *Wireframe* Data Siswa yang Terdaftar

t. *Wireframe Edit* Ekstrakurikuler

Wireframe pada gambar 4.23 merupakan sketsa dari *edit* ekstrakurikuler yang dimana pada halaman ini digunakan untuk mengedit, menambah dan menghapus ekstrakurikuler. Untuk *wireframe* dari halaman *edit* ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.23 *Wireframe* Edit Ekstrakurikuler

u. *Wireframe* Tambah Ekstrakurikuler

Wireframe pada gambar 4.24 merupakan sketsa dari tambah ekstrakurikuler yang dimana pada halaman ini digunakan untuk menambahkan ekstrakurikuler. Terdapat beberapa kolom yang harus diisi, seperti nama ekstrakurikuler yang akan ditambahkan, keterangan berupa kegiatan apa saja yang dilakukan serta manfaat apa saja yang didapat selama mengikuti ekstrakurikuler tersebut, penghargaan yang telah didapat, nama anggota yang ingin mengajukan ekstrakurikuler serta *contact person* baik nomor *handphone* yang bisa dihubungi maupun *media social*. Untuk *wireframe* dari halaman tambah ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.24 *Wireframe* Tambah Ekstrakurikuler

4.3.2 *Prototype*

Berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, maka tahap selanjutnya adalah membuat sebuah *prototype* yang dimana hasil *prototype* nantinya digunakan untuk simulasi bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *UI* secara nyata.

a. *Prototype* Halaman Awal Aplikasi

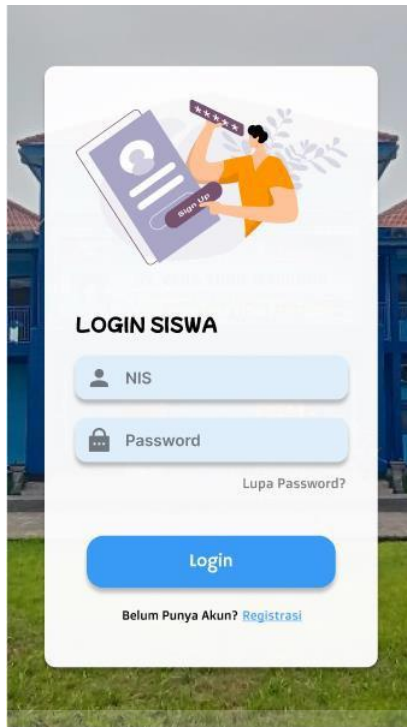
Prototype pada gambar 4.25 merupakan desain halaman awal aplikasi saat pengguna akan membuka aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler yang berisi terkait pilihan untuk login. Untuk desain dari halaman awal aplikasi lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.25 *Prototype* Halaman Awal Aplikasi

b. *Prototype Login Siswa*

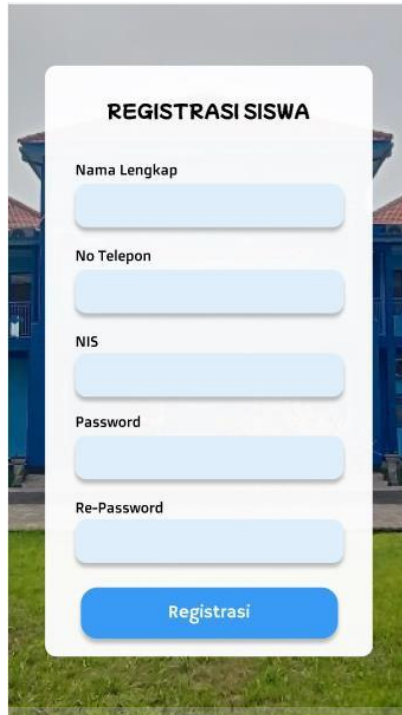
Prototype pada gambar 4.26 merupakan hasil desain dari halaman *login* siswa yang nantinya para siswa yang ingin melakukan pendaftaran ekstrakurikuler diharuskan untuk login terlebih dahulu dengan memasukkan nomor induk siswa dan juga *password*. Untuk desain dari halaman *login* siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.26 *Prototype Login Siswa*

c. *Prototype Registrasi Siswa*

Prototype pada gambar 4.27 adalah hasil desain dari halaman registrasi siswa yang digunakan saat siswa ingin membuat akun pertama kali. Terdapat kolom yang harus diisi, seperti nama lengkap, nomor telepon, nomor induk siswa, *password* dan juga pengulangan *password* untuk memverifikasi *password* yang akan dibuat sudah benar atau masih belum. Untuk desain dari halaman registrasi siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



The image shows a mobile application prototype for student registration. The form is titled "REGISTRASI SISWA" and is set against a background of a blue building. It contains five input fields: "Nama Lengkap", "No Telepon", "NIS", "Password", and "Re-Password". Each field is represented by a light blue rounded rectangle. At the bottom of the form is a blue button with the text "Registrasi" in white.

Gambar 4.27 *Prototype* Registrasi Siswa

d. *Prototype* Lupa Password

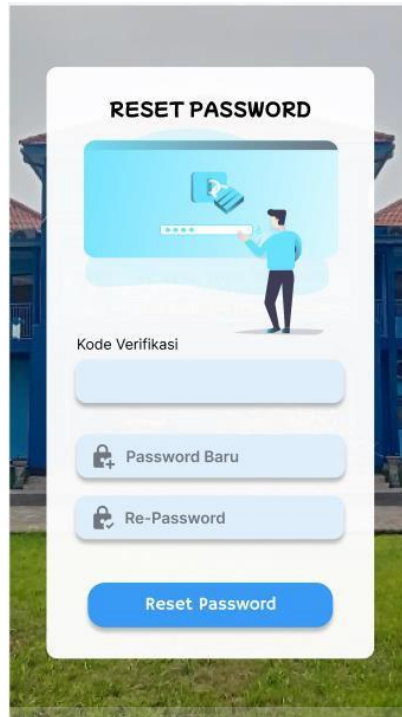
Prototype pada gambar 4.28 adalah desain dari halaman lupa password yang digunakan pada saat pengguna lupa pada password yang digunakan. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya diperlukan untuk memasukkan nomor *handphone* pengguna untuk meminta kode verifikasi melalui *Message*. Untuk desain dari halaman lupa password lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.28 *Prototype Lupa Password*

e. *Prototype Reset Password*

Prototype pada gambar 4.29 adalah desain dari halaman *reset password* yang dimana halaman ini merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yang digunakan untuk mengganti *password* lama dengan *password* baru dan juga memerlukan kode verifikasi yang dikirimkan melalui *Message*. Untuk desain dari *reset password* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.29 *Prototype* Reset Password

f. *Prototype Homepage* Siswa

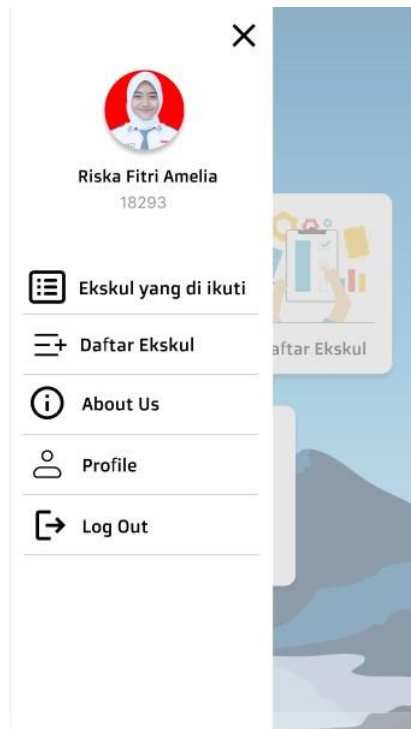
Prototype pada gambar 4.30 adalah desain dari halaman *homepage* untuk siswa yang terdapat beberapa fitur seperti ekskul yang diikuti untuk melihat apa saja ekstrakurikuler yang telah di ikuti, daftar ekskul untuk melakukan proses pendaftaran ekstrakurikuler dan *about us* untuk memberikan informasi terkait aplikasi pendaftaran. Untuk desain dari halaman *homepage* siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.30 *Prototype Homepage Siswa*

g. *Prototype Sidebar*

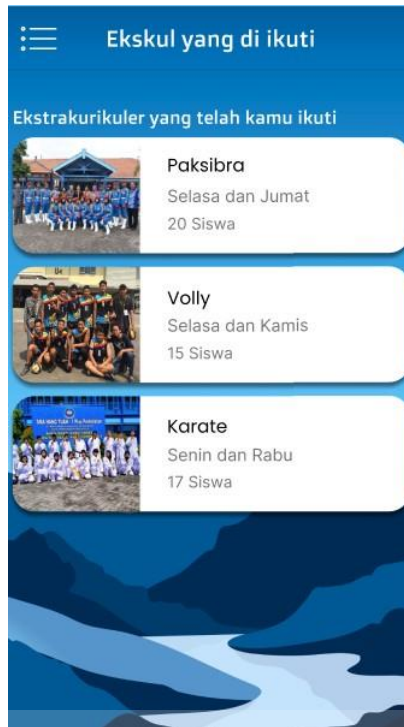
Prototype pada gambar 4.31 merupakan desain dari tampilan *sidebar* untuk siswa yang menampilkan sebuah informasi singkat dari siswa dan beberapa menu yang tersedia, seperti 3 menu utama untuk siswa, menu *profile* untuk menampilkan data diri siswa dan juga menu *log out* untuk keluar dari aplikasi. Untuk desain dari sidebar lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.31 *Prototype Sidebar*

h. *Prototype Ekskul yang Diikuti*

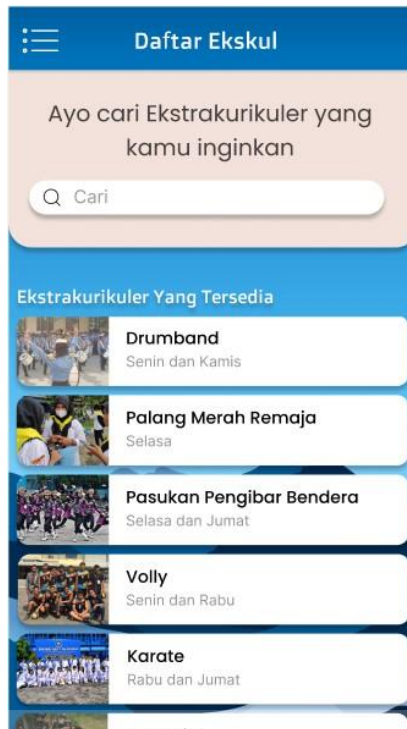
Prototype pada gambar 4.32 adalah desain dari halaman ekstrakurikuler yang telah diikuti. Halaman ini berisi tentang ekstrakurikuler yang diikuti pengguna beserta jadwal kegiatan dan jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman ekskul yang diikuti lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.32 *Prototype* Ekskul yang Diikuti

i. *Prototype* Daftar Ekstrakurikuler

Prototype pada gambar 4.33 merupakan desain dari halaman awal pendaftaran ekstrakurikuler yang berisi tentang kumpulan ekstrakurikuler yang tersedia di SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Terdapat juga fitur pencarian untuk memfilter ekstrakurikuler sesuai yang diinputkan. Untuk desain dari daftar ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.33 *Prototype* Daftar Ekstrakurikuler

j. *Prototype* Menu Ekstrakurikuler 1

Prototype pada gambar 4.34 merupakan desain dari halaman awal menu ekstrakurikuler yang menampilkan informasi dari masing-masing ekstrakurikuler. Terdapat juga *button* yang digunakan untuk melakukan proses pendaftaran ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman menu ekstrakurikuler pada bagian *profile* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.34 *Prototype* Menu Ekstrakurikuler 1

k. *Prototype* Menu Ekstrakurikuler 2

Prototype pada gambar 4.35 merupakan desain dari halaman kedua pada menu ekstrakurikuler yang memberikan informasi tentang pengurus masing-masing ekstrakurikuler yang masih menjabat serta beberapa kontak media sosial dari masing-masing ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman menu ekstrakurikuler pada bagian *about us* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.35 *Prototype* Menu Ekstrakurikuler 2

1. *Prototype About Us*

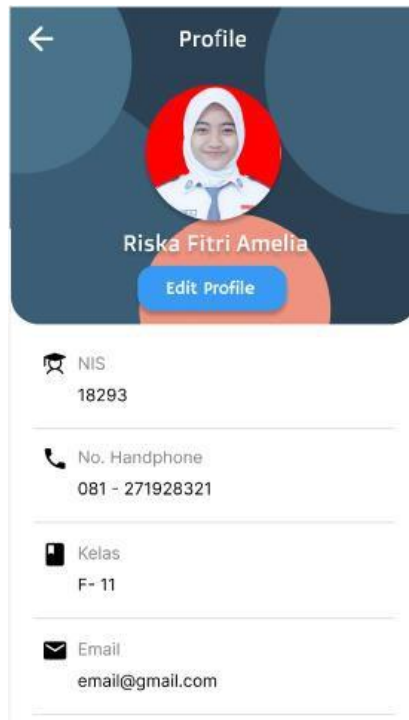
Prototype pada gambar 4.36 merupakan desain dari halaman *about us* yang menampilkan informasi dari penggunaan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler serta beberapa kontak media sosial dari sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Untuk desain pada halaman *about us* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.36 *Prototype About Us*

m. *Prototype Data Siswa*

Prototype pada gambar 4.37 merupakan desain dari halaman data siswa yang dimana menampilkan informasi terkait data diri siswa, seperti nama siswa, nomor induk siswa, nomor *handphone*, kelas, dan *email*. Terdapat juga button *edit profile* untuk mengedit data diri siswa. Untuk desain dari halaman data siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.37 *Prototype* Data Siswa

n. *Prototype Edit Profile*

Prototype pada gambar 4.38 adalah desain dari halaman *edit profile* yang dimana halaman ini merupakan halaman lanjutan dari halaman sebelumnya.

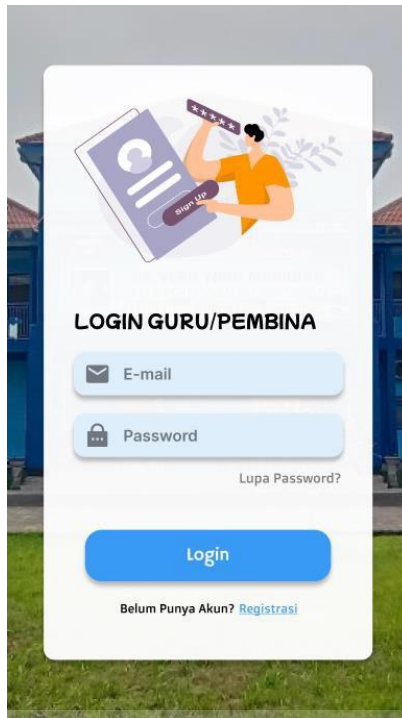
Halaman ini digunakan untuk memperbarui data diri siswa yang bersifat opsional yang dimana bisa melakukan pembaruan terhadap semua kolom yang tersedia maupun hanya beberapa kolom saja untuk melakukan pembaruan. Untuk desain dari halaman *edit profile* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.38 *Prototype Edit Profile*

o. *Prototype Login Guru/Pembina*

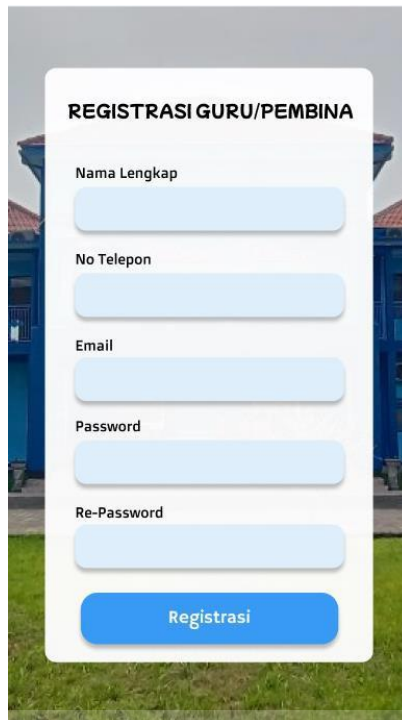
Prototype pada gambar 4.39 merupakan desain dari halaman *login* untuk guru ataupun pembina ekstrakurikuler yang memerlukan *email* dan juga *password* untuk bisa *login* kedalam aplikasi. Untuk desain pada halaman *login* guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.39 *Prototype Login Guru/Pembina*

p. *Prototype Registrasi Guru/Pembina*

Prototype pada gambar 4.40 merupakan desain dari halaman registrasi untuk guru maupun pembina ekstrakurikuler yang pertama kali menggunakan aplikasi. Terdapat juga beberapa kolom pada halaman registrasi, seperti nama lengkap, nomor telepon, *email*, *password* serta pengulangan *password* untuk memverifikasi *password* yang akan dibuat. Untuk desain dari halaman registrasi untuk guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



The image shows a mobile application prototype for a registration form titled "REGISTRASI GURU/PEMBINA". The form is white with rounded corners and is set against a background of a blue building and green grass. It contains the following fields and a button:

- REGISTRASI GURU/PEMBINA** (Title)
- Nama Lengkap** (Full Name) - Light blue input field
- No Telepon** (Phone Number) - Light blue input field
- Email** - Light blue input field
- Password** - Light blue input field
- Re-Password** - Light blue input field
- Registrasi** (Registration) - Blue button with white text

Gambar 4.40 *Prototype* Registrasi Guru/Pembina

q. *Prototype Homepage* Guru/Pembina

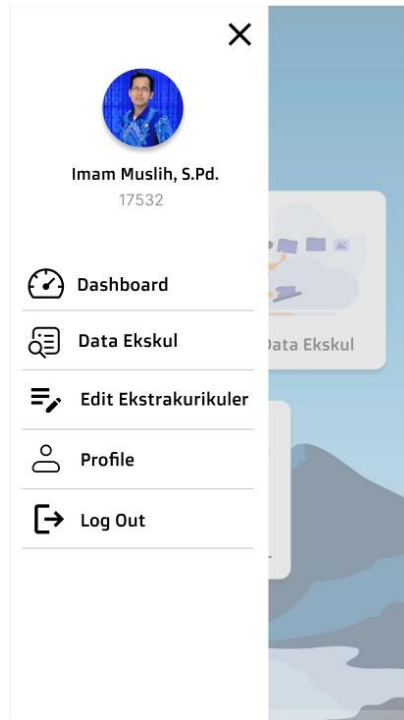
Prototype pada gambar 4.41 adalah desain dari tampilan *homepage* guru atau Pembina ekstrakurikuler yang memiliki beberapa fitur, seperti *dashboard* untuk memberikan informasi pendaftaran ekstrakurikuler dalam bentuk grafik, data ekskul untuk mendapatkan informasi terkait jumlah siswa yang telah mendaftar di masing-masing ekstrakurikuler dan edit ekstrakurikuler untuk melakukan pengeditan ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman *homepage* untuk guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



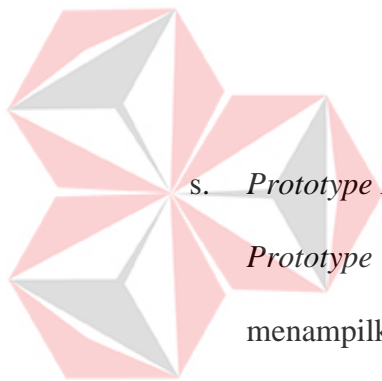
Gambar 4.41 *Homepage* Guru/Pembina

r. *Prototype Sidebar* Guru/Pembina

Prototype pada gambar 4.42 merupakan desain dari *sidebar* guru atau pembina ekstrakurikuler yang menampilkan sebuah informasi singkat dari guru atau pembina dan beberapa menu yang tersedia, seperti 3 menu utama untuk guru/pembina, menu *profile* untuk menampilkan data diri serta menu *log out* untuk keluar dari aplikasi. Untuk desain *sidebar* pada guru/pembina lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.42 *Prototype Sidebar Guru/Pembina*



s. *Prototype Dashboard*

Prototype pada gambar 4.43 adalah desain dari halaman *dashboard* yang menampilkan presentase data pendaftaran ekstrakurikuler per tahun dalam bentuk grafik *Chart Pie* beserta keterangannya. Untuk desain dari halaman *dashboard* lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.43 *Prototype Dashboard*

t. *Prototype Data Ekstrakurikuler*

Prototype pada gambar 4.44 merupakan desain dari halaman data ekstrakurikuler yang telah melakukan pendaftaran melalui aplikasi. Terdapat juga fitur pencarian untuk memfilter data ekstrakurikuler sesuai yang diinputkan. Untuk desain dari data ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.44 *Prototype* Data Ekstrakurikuler

u. *Prototype* Siswa yang Mendaftar Ekstrakurikuler

Prototype pada gambar 4.45 adalah desain dari halaman yang dimana halaman ini lanjutan dari halaman sebelumnya yang menampilkan data siswa yang telah mendaftar ke masing-masing ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman siswa yang mendaftar ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.45 *Prototype* Siswa yang Mendaftar Ekstrakurikuler

v. *Prototype* Data Siswa

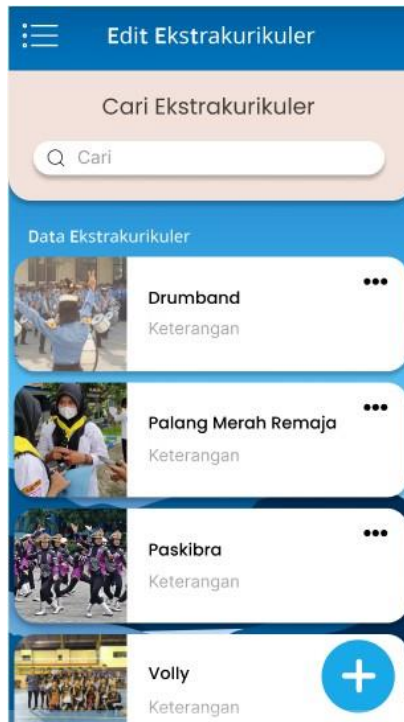
Prototype pada gambar 4.46 merupakan desain dari halaman data siswa yang menampilkan tampilan lanjutan dari halaman sebelumnya yang dimana memberikan informasi masing-masing data siswa, seperti nama, nomor induk siswa, nomor *handphone*, kelas dan juga *email*. Untuk desain dari halaman data siswa lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.46 *Prototype* Data Siswa

w. *Prototype Edit* Ekstrakurikuler

Prototype pada gambar 4.47 merupakan desain dari halaman *edit* ekstrakurikuler yang dimana halaman ini digunakan untuk memperbarui, menambahkan dan menghapus ekstrakurikuler. Untuk desain dari halaman edit ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.47 *Prototype Edit Ekstrakurikuler*

x. *Prototype Tambah Ekstrakurikuler 1*

Prototype pada gambar 4.48 merupakan desain dari halaman tambah ekstrakurikuler yang digunakan untuk menambahkan ekstrakurikuler. Admin diwajibkan untuk mengisi data yang tersedia, seperti nama ekstrakurikuler yang ingin diajukan, jadwal kegiatan, nama pembina, kontak yang bisa dihubungi dan sebagainya. Untuk desain dari tambah ekstrakurikuler lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.48 *Prototype* Tambah Ekstrakurikuler 1

y. *Prototype* Tambah Ekstrakurikuler 2

Prototype pada gambar 4.49 adalah desain dari halaman tambah ekstrakurikuler yang dimana halaman ini merupakan halaman lanjutan dari halaman sebelumnya. admin diwajibkan untuk mengisi anggota yang ingin menambahkan ekstrakurikuler. Data yang harus diisi seperti nama lengkap, kelas, jabatan serta foto siswa. Untuk desain dari tambah ekstrakurikuler pada halaman kedua lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.49 *Prototype* Tambah Ekstrakurikuler 2

4.4 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui Tingkat kesesuaian perancangan pada *user interface* pendaftaran ekstrakurikuler dengan kebutuhan dan keinginan para pengguna. Dalam proses evaluasi yang dilakukan ini akan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan melakukan uji coba *prototype* dengan melibatkan beberapa pengguna dalam menggunakan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dengan jumlah respondennya yaitu 30 orang. Berikut hasil dari penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Penyebaran Kuesioner

No	Nama	Jenis	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	Pengguna	4	2	4	1	5	3	4	2	4	2
2	Responden 2	Pengguna	5	1	4	2	4	2	4	2	4	3
3	Responden 3	Pengguna	4	2	4	3	4	2	4	1	4	3
4	Responden 4	Pengguna	4	1	5	2	5	2	4	1	5	2
5	Responden 5	Admin	5	2	5	1	4	1	5	2	5	2
6	Responden 6	Admin	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2
7	Responden 7	Admin	5	3	4	3	4	2	4	2	4	2
8	Responden 8	Pengguna	4	2	4	1	3	2	4	1	5	2
9	Responden 9	Pengguna	3	2	4	2	4	2	5	2	5	2
10	Responden 10	Pengguna	5	1	4	2	4	2	3	2	4	2
11	Responden 11	Pengguna	4	2	4	2	5	1	5	2	5	1
12	Responden 12	Pengguna	5	3	4	1	4	2	4	2	3	2

No	Nama	Jenis	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
13	Responden 13	Admin	3	1	4	1	4	2	4	2	4	2
14	Responden 14	Admin	4	1	4	3	4	2	3	2	3	2
15	Responden 15	Admin	4	3	5	1	5	2	5	2	3	2
16	Responden 16	Admin	4	2	4	2	4	2	4	3	4	1
17	Responden 17	Pengguna	5	1	5	1	4	2	4	2	4	2
18	Responden 18	Pengguna	4	2	4	1	5	2	4	2	4	2
19	Responden 19	Pengguna	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2
20	Responden 20	Pengguna	3	2	3	2	4	3	4	1	4	3
21	Responden 21	Pengguna	4	1	4	1	4	2	5	2	5	2
22	Responden 22	Pengguna	4	2	4	2	5	2	4	1	5	2
23	Responden 23	Pengguna	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
24	Responden 24	Pengguna	3	2	4	2	3	1	4	1	4	1
25	Responden 25	Pengguna	4	2	5	2	3	3	4	1	5	2

No	Nama	Jenis	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
26	Responden 26	Pengguna	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1
27	Responden 27	Pengguna	4	1	5	1	5	2	5	2	5	2
28	Responden 28	Pengguna	3	2	4	3	4	2	4	2	3	2
29	Responden 29	Admin	5	1	4	2	5	2	4	2	4	1
30	Responden 30	Admin	4	2	4	3	4	2	4	1	5	1

Keterangan pilihan responden :

Nilai 1 : “Sangat Tidak Setuju”

Nilai 2 : “Tidak Setuju”

Nilai 3 : “Netral”

Nilai 4 : “Setuju”

Nilai 5 : “Sangat Setuju”

Setelah melakukan pengisian kuesioner dengan pertanyaan yang berdasarkan aturan *System Usability Scale* (SUS), selanjutnya akan dilakukan perhitungan dengan pemberian pembobotan sesuai dengan SUS *score*. Adapun aturan-aturan dalam menghitung SUS *score* pada skor hasil kuesioner, yaitu :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, maka skor akan dikurangi dengan nilai 1
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, maka skor akan dikurangi dengan nilai 5
3. Hasil akhir dari skor bernomor ganjil dan genap akan dijumlahkan, lalu hasil dari penjumlahan tersebut akan dikalikan dengan 2,5

Hasil dari perhitungan kuesioner berdasarkan aturan SUS baik sebelum dikalikan dengan 2,5 maupun setelah dikalikan dengan 2,5 dapat dilihat pada table dibawah ini. Untuk lebih jelas terkait hasil skor kuesioner sebelum dikalikan 2,5 maupun setelah dikalikan 2,5 bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Skor SUS (Sebelum dikalikan 2,5)

No	Nama	Total Skor (Sebelum x 2,5)
1	Responden 1	31
2	Responden 2	31
3	Responden 3	29
4	Responden 4	35
5	Responden 5	36
6	Responden 6	33
7	Responden 7	29
8	Responden 8	32
9	Responden 9	31

No	Nama	Total Skor (Sebelum x 2,5)
10	Responden 10	31
11	Responden 11	35
12	Responden 12	30
13	Responden 13	31
14	Responden 14	28
15	Responden 15	32
16	Responden 16	30
17	Responden 17	34
18	Responden 18	32
19	Responden 19	29
20	Responden 20	28
21	Responden 21	34
22	Responden 22	33
23	Responden 23	31
24	Responden 24	31
25	Responden 25	31
26	Responden 26	31
27	Responden 27	36
28	Responden 28	27
29	Responden 29	34
30	Responden 30	32

Tabel 4.4 Hasil Skor SUS (Setelah dikalikan 2,5)

No	Nama	Total Skor (Setelah x 2,5)
1	Responden 1	77,5
2	Responden 2	77,5
3	Responden 3	72,5
4	Responden 4	87,5
5	Responden 5	90
6	Responden 6	82,5
7	Responden 7	72,5
8	Responden 8	80
9	Responden 9	77,5
10	Responden 10	77,5
11	Responden 11	87,5
12	Responden 12	75
13	Responden 13	77,5
14	Responden 14	70
15	Responden 15	80
16	Responden 16	75
17	Responden 17	85
18	Responden 18	80
19	Responden 19	72,5
20	Responden 20	70
21	Responden 21	85

No	Nama	Total Skor (Setelah x 2,5)
22	Responden 22	82,5
23	Responden 23	77,5
24	Responden 24	77,5
25	Responden 25	77,5
26	Responden 26	77,5
27	Responden 27	90
28	Responden 28	67,5
29	Responden 29	85
30	Responden 30	80

Setelah dilakukan perhitungan hasil kuesioner berdasarkan dengan aturan SUS score, maka tahap selanjutnya adalah mengambil rata-rata skor dengan cara menjumlahkan hasil keseluruhan skor yang telah dikalikan dengan 2,5 lalu dibagi

dengan jumlah responden. Dengan hasil rumus yang didapat sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

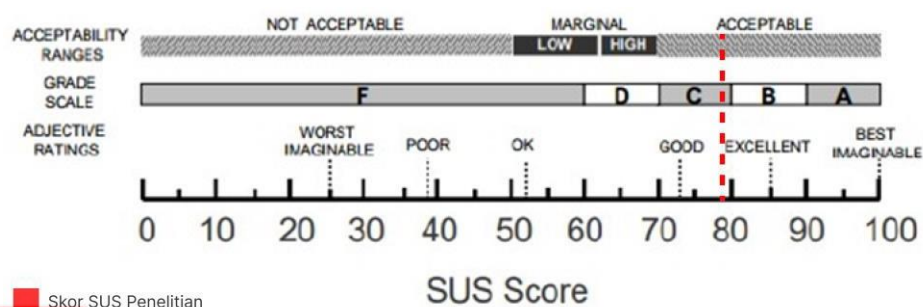
Keterangan :

\bar{x} = Jumlah rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Dari hasil perhitungan dengan jumlah 30 responden pada tabel 4.4 diperoleh sebesar 2367,5 dan rata-rata skor SUS yang diperoleh sebesar 78,92 dengan kategori *acceptable* dan mendapatkan *rating good* yang artinya perancangan *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler dapat diterima dengan mendapatkan peringkat bagus. Lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini untuk mengetahui hasil rata-rata skor SUS.



Gambar 4.50 Hasil Pengukuran dengan Rentang Nilai SUS

Berdasarkan hasil akhir dari skor SUS tersebut, maka metode *User Centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler pada sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya dan menghasilkan *prototype* desain *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara serta hasil penyebaran kuesioner untuk pendaftaran ekstrakurikuler SMA Hang Tuah 1 Surabaya maka dapat ditarik kesimpulan atas pembuatan proyek pada Kerja Praktik ini yang berjudul “Perancangan *UI/UX* Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis *Mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya” adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler memiliki beberapa fitur seperti daftar ekstrakurikuler yang telah diikuti serta pendaftaran ekstrakurikuler bagi siswa. Lalu fitur *dashboard*, data pendaftaran ekstrakurikuler dan *edit* ekstrakurikuler bagi guru ataupun pembina
2. Hasil perancangan desain *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler dapat memudahkan siswa dalam melakukan proses pendaftaran ekstrakurikuler
3. Pengujian desain *UI/UX* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dengan perhitungan *SUS score*. Hasil yang didapatkan dalam pengujian desain *UI/UX* pendaftaran ekstrakurikuler menghasilkan skor 78,92 dengan rating *Good* yang artinya tampilan untuk aplikasi pendafatara ekstrakurikuler SMA Hang Tuah 1 Surabaya dapat diterima serta memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan kemajuan teknologi. Adapun saran yang dapat digunakan dalam penelitian

selanjutnya, yaitu :

1. Hasil dari *prototype* ini dapat dikembangkan lagi dengan membuat sebuah *front end* dan juga *back end* untuk pembuatan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler secara bersamaan
2. Pada aplikasi ini belum memiliki fitur untuk melakukan presensi pada saat melakukan kegiatan ekstrakurikuler agar guru ataupun pembina ekstrakurikuler dapat melihat presensi kehadiran masing-masing siswa apakah aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler atau tidak



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, S. (2022, February 7). *Mengenal System Usability Scale*. Retrieved from BINUS University School of Information System : <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- Bangor, A., Philip, K., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 114-123.
- Enggie, A. H., Davlin, R., Telasman, R., & Anggono, W. Y. (2020, December 2). *Mobile User Interface*. Retrieved from School of Computer Science BINUS University: <https://socs.binus.ac.id/>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)*, 90-102.
- Faradilla. (2022, December 26). *Apa Itu User Experience (UX)? Definisi Lengkap & Manfaatnya*. Retrieved from Hostinger Tutorial: <https://www.hostinger.co.id/tutorial>
- Firmansyah. (2021). IMPLEMENTASI SYSTEM USABILITY SCALE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ANGGARAN DAN KEGIATAN DI BADAN PUSAT STATISTIK. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 165-175.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE UNTUK PENYAMPAIAN INFORMASI SEKOLAH DAN MEDIA PROMOSI KEPADA MASYARAKAT. *SIMETRIS*, 257-262.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 73-88.
- Meria, A. (2018). EKSTRAKURIKULER DALAM MENGEMBANGKAN DIRI PESERTA DIDIK DI LEMBAGA PENDIDIKAN. *Turast: Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 193-206.
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 269-278.

Supardianto, & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau . *JAIC : Journal of Applied Informatics and Computing*, 74-83.

Wijaya, A. S. (2019, May 31). *User Centered Design*. Retrieved from School of Computer Science BINUS University: <https://sis.binus.ac.id>



UNIVERSITAS
Dinamika