



**PERANCANGAN UI/UX PENJADWALAN DAN ABSENSI KEGIATAN
BERBASIS MOBILE PADA BRILLIANT ENGLISH COURSE**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

WAHYU ADINDA NUR ASHIFA

21410100015

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN UI/UX PENJADWALAN DAN ABSENSI KEGIATAN
BERBASIS MOBILE PADA BRILLIANT ENGLISH COURSE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana

Disusun Oleh :

Nama : Wahyu Adinda Nur Ashifa

Nim : 21410100015

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

dream big, start small, act now.

-Wahyu Adinda Nur Ashifa-



UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini

Saya persembahkan kepada

Orang Tua, Keluarga Besar, Dosen Pembimbing, Orang-orang tersayang, dan

Teman-teman yang saya kasihi

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX PENJADWALAN DAN ABSENSI KEGIATAN
BERBASIS MOBILE PADA BRILLIANT ENGLISH COURSE

Laporan Kerja Praktik oleh

Wahyu Adinda Nur Ashifa

NIM. 21410100015

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 23 Juli 2024

Disetujui:

Pembimbing

Penyelia



2024.08.0
2 09:27:55
+07'00'

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.
NIDN. 0709109202



Moch. Dimas Andrea L.
NIK. 01052023

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed
by Julianto

Date: 2024.08.05
16:19:13 +07'00'

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

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Wahyu Adinda Nur Ashifa**

NIM : **21410100015**

Program Studi : **S1 Sistem Informasi**

Fakultas : **Teknologi dan Informatika**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **Perancangan UI/UX Penjadwalan dan Absensi Kegiatan Berbasis Mobile pada Brilliant English Course**

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 Juni 2024



Wahyu Adinda Nur Ashifa
NIM : 21410100015

ABSTRAK

Brilliant English Course, sebuah lembaga kursus bahasa Inggris di Kampung Inggris, Indonesia. Kursus bahasa Inggris menjadi populer di Indonesia karena pentingnya bahasa ini dalam dunia kerja dan komunikasi internasional. Meskipun penting, beberapa tantangan terkait manajemen kegiatan seperti absensi dan penjadwalan masih ada di lembaga ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi terhadap pengguna aktif dan mantan murid kursus. Hasilnya, aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna seperti melihat jadwal, melakukan absensi secara *online*, dan menerima notifikasi tentang kegiatan dan absensi. Proses pengembangan melibatkan pembuatan *wireframe* sebagai kerangka dasar dan prototipe yang mengintegrasikan fitur-fitur penting seperti halaman jadwal dan absensi. Metode pengujian menggunakan *QUIM* menunjukkan sebagian besar indikator kualitas aplikasi mendapat nilai yang baik, namun ada aspek bahasa yang perlu diperbaiki untuk memudahkan pengguna menemukan tombol untuk mengubah bahasa aplikasi. Aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dalam manajemen kegiatan di *Brilliant English Course*, menawarkan solusi digital untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran di lembaga tersebut.

Kata Kunci: Absensi, Aplikasi Penjadwalan, Efisiensi, Kursus Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridho, hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan kerja praktik selama kurang lebih 1 (satu) bulan di *Brilliant English Course*. Laporan Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan *UI/UX* Penjadwalan dan Absensi Kegiatan Berbasis *Mobile* pada *Brilliant English Course*.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, ijinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang diberikan, yaitu kepada:

1. Ayah, Ibu, dan seluruh Keluarga Besar yang memberikan doa dan dukungan penuh di setiap langkah dan aktivitas penulis;
2. Bapak Moch. Dimas Andrea Lionifajar, S.I.Kom. selaku *Manager Operational Brilliant English Course*;
3. Seluruh pihak *Brilliant English Course* yang telah membimbing dan memberikan penulis banyak sekali ilmu dan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek Kerja Praktik;
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
5. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi;

6. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyempurnaan format Laporan Kerja Praktik;
7. Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah membimbing, memberikan masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Kerja Praktik;
8. Orang-orang tersayang dan teman-teman terkasih yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan, dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

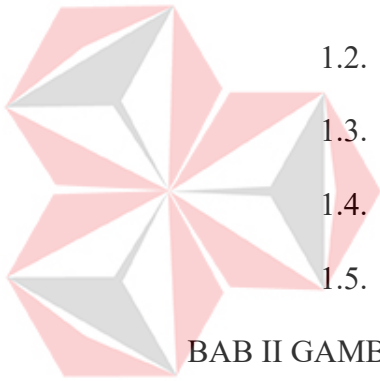
Surabaya, 27 Juni 2024



Penulis

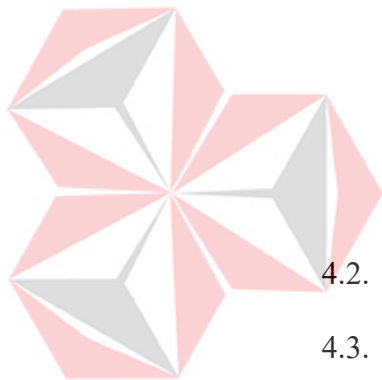
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1. Gambaran Umum <i>Brilliant English Course</i>	5
2.2. Logo <i>Brilliant English Course</i>	6
2.3. Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.4. Struktur Organisasi	7
2.5. Lokasi <i>Brilliant English Course</i>	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1. Aplikasi	9
3.2. <i>Mobile Apps</i>	9
3.3. Perancangan	10



UNIVERSITAS
Dinamika

3.4.	<i>UI/UX</i>	10
3.4.1.	<i>UI (User Interface)</i>	10
3.4.2.	<i>UX (User Experience)</i>	11
3.5.	Penjadwalan	11
3.6.	Absensi.....	11
3.7.	<i>Course</i>	12
3.8.	<i>QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)</i>	12
3.9.	<i>Skala Likert</i>	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		16
4.1.	Hasil Tahapan Pengembangan	16
4.1.1.	Hasil Wawancara.....	16
4.1.2.	<i>User Persona 1</i>	16
4.1.3.	<i>User Persona 2</i>	17
4.2.	Hasil <i>Wireframing</i>	18
4.3.	Hasil <i>Prototype</i>	22
4.4.	Pengujian Aplikasi dengan Metode <i>QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)</i>	30
4.4.1.	Menyiapkan Kuesioner	30
4.4.2.	Analisis Berdasarkan Hasil Kuesioner	33
BAB V PENUTUP.....		38
5.1.	Kesimpulan	38
5.2.	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA		40
LAMPIRAN.....		42



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo <i>Brilliant English Course</i>	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi <i>Brilliant English Course</i>	7
Gambar 2. 3 Peta Lokasi <i>Brilliant English Course</i>	8
Gambar 4. 1 <i>User Persona User 1</i>	16
Gambar 4. 2 <i>User Persona User 2</i>	17
Gambar 4. 3 Hasil <i>Wireframing 1</i>	19
Gambar 4. 4 Hasil <i>Wireframing 2</i>	20
Gambar 4. 5 Hasil <i>Wireframing 3</i>	21
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Opening</i>	22
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>On Boarding</i>	23
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Create Account</i>	24
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Login</i>	25
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Home</i>	26
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Schedule</i>	27
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Attendance</i>	28
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Bagian Halaman <i>Settings & Notification</i>	29

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Variabel Penilaian <i>QUIM</i>	13
Tabel 3. 2 Skala Pengukuran.....	15
Tabel 4. 1 Tabel Pernyataan Kuesioner	30
Tabel 4. 2 Prioritas Perbaikan	33
Tabel 4. 3 Analisis Hasil Kuesioner.....	34



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan dari Perusahaan.....	42
Lampiran 2. Form KP-5	43
Lampiran 3. Form KP-6	46
Lampiran 4. Form KP-7	48
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	50
Lampiran 6. Biodata Penulis	51



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tidak asing lagi di Indonesia dengan kegiatan kursus atau pelatihan. Hampir seluruh kalangan dan umur, dari orang tua hingga anak dapat mengikuti kursus apapun. Bahkan terkadang kursus dapat dijadikan kegiatan sampingan yang dapat meningkatkan *skill* sesuai dengan bidang kursus yang diikutinya. Menurut data dari Direktorat Kursus dan Pelatihan terdapat 16.000 lembaga kursus dan pelatihan (LKP) yang menjadi bagian penting dari pendidikan nonformal di seluruh Indonesia (Anonim, 2021). LKP dapat membantu meningkatkan kompetensi individu dan, pada akhirnya, kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan (Napitupulu, 2023).

Kursus yang meningkatkan kompetensi individu umumnya berada di bidang akademik. Bidang akademik memiliki banyak bidang pembelajaran, salah satunya bahasa Inggris. Bahkan bahasa Inggris merupakan bidang yang sering diminati karena kemampuan bahasa Inggris sangat diperlukan di dunia kerja maupun lainnya, selain itu bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Dari pendataan yang dilakukan Pintaria, terdapat informasi bahwa dari ratusan ribu peserta Prakerja gelombang pertama hingga ketiga, pelatihan bahasa Inggris menjadi salah satu yang paling populer. Di Pintaria, 17% kursus yang tersedia adalah kursus bahasa Inggris, yang banyak diminati oleh peserta Prakerja (Pintar, 2020). Selain Pintaria, juga terdapat kursus bahasa Inggris lain, yaitu di Pare yang dijuluki dengan Kampung Inggris. Perwakilan dari Kampung Inggris di Desa

Tulungrejo, Kecamatan Pare, menerima piagam MURI setelah desa tersebut diakui sebagai tempat dengan jumlah lembaga kursus dan pelatihan bahasa asing terbanyak di Indonesia (Kompas.tv, 2022)

Salah satu kursus di Kampung Inggris adalah *Brilliant English Course*. Kursus tersebut menyediakan beberapa paket waktu, yaitu seperti 2 minggu, 1 bulan, 2 bulan, dan seterusnya. *Brilliant English Course* mewajibkan setiap muridnya untuk menginap di *camp* yang telah disediakan selama waktu paket yang diambil. Banyak serangkaian kegiatan untuk mendukung kompetensi Bahasa Inggris di *Brilliant English Course*. Kegiatan kompetensi tersebut merupakan kegiatan tambahan selain pembelajaran *Grammar, Speaking, Pronoun, dan Vocab*. Kegiatan tersebut bernama, *Religious Meeting, Morning Expression, Morning Walk, dan Study Camp*. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas dari masing-masing murid. *Brilliant English Course* juga melengkapi kegiatan tersebut dengan buku tangan yang harus dibawa setiap murid yang digunakan untuk absensi. Sedangkan mengenai jadwal, akan diberikan oleh setiap *leader camp* di *WhatsApp Group*. Tetapi, dari pendapat banyak pihak hal tersebut dibidang kurang efektif. Dalam hal absensi, banyak murid yang lupa untuk membawa buku tangan, sehingga tidak dapat terdata absensi dikegiatan tersebut. Untuk jadwal di grup *WhatsApp*, walaupun sudah tercatat dideskripsi grup dan *leader camp* mengingatkan kembali di *chat*, pasti akan ada kalanya terjadi *mised communication* yang menyebabkan terlewatkan jadwal tersebut.

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, Jannah, Sudur, Rahman, & Muhammad, 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya absensi digital, proses absensi menjadi lebih mudah bagi sekolah dan guru. Mereka tidak

perlu lagi melakukan absensi manual menggunakan buku Agenda atau mengumpulkan daftar hadir setiap hari yang rawan manipulasi oleh siswa. Aplikasi absensi digital ini memudahkan proses absensi bagi kedua belah pihak, baik sekolah maupun siswa. Selain itu dari penelitian yang dilakukan oleh (Widiadnya & Erwiyani, 2023). Menyatakan bahwa perkembangan aplikasi *mobile* telah berkembang pesat, dengan semakin banyak institusi dan masyarakat yang memanfaatkannya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnis.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, masalah yang terjadi di *Brilliant English Course* dalam hal absensi dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi absensi digital berbasis *mobile*. Selain itu, untuk menyelesaikan seluruh masalah, aplikasi juga dapat dilengkapi dengan penjadwalan untuk kegiatan kompetensi di *Brilliant English Course*. Aplikasi tersebut dapat dinamakan sebagai aplikasi penjadwalan dan absensi berbasis *mobile*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang ada, berikut rumusan masalah yang dihasilkan: Bagaimana perancangan *UI/UX* yang sesuai untuk aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan berbasis *mobile* di *Brilliant English Course*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari perancangan *UI/UX* aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan berbasis *mobile* di *Brilliant English Course* antara lain:

1. Perancangan *UI/UX* ini berfokus pada fitur absensi dan penjadwalan kegiatan kompetensi,
2. Hasil akhir dari laporan ini, yaitu perancangan dan pengujian *UI/UX*,

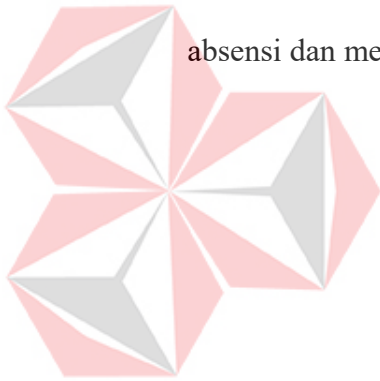
3. Sistem meliputi pembuatan akun dan konfirmasi kehadiran oleh murid.

1.4. Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktek ini yaitu menghasilkan rancangan *UI/UX* aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan berbasis *mobile* di *Brilliant English Course*.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *UI/UX* aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan berbasis *mobile* dapat membantu murid dalam melakukan absensi dan mengatur kegiatan kompetensi di *Brilliant English Course*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Gambaran Umum *Brilliant English Course*

Brilliant English Course sebagai lembaga pendidikan swasta resmi dengan SK. Diknas No.421.9/5935/418.20/2021 yang didirikan oleh Mr. Bie (KRA. Cristian Sabilal Pussung Karyanagoro) yang berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris dengan sistem *Full Day* yang membantu siswa belajar dari awal memulai aktifitas di pagi hari hingga menjelang istirahat di malam hari, serta akan selalu mendapat pengawasan dari tim lembaga *Brilliant English Course*. Lembaga ini sudah berdiri sejak 2012 yang merupakan lembaga pendidikan berbasis nasionalis dan agamis. Adapun kegiatan yang rutin dilakukan, yaitu upacara disetiap tanggal 17 dan *religious meeting* setiap hari senin dan kamis. Selain itu, *Brilliant English Course* juga menerapkan sistem wajib berbahasa Inggris 24 jam yang dilakukan secara optimal yang akan membuat pelajar atau murid lebih percaya diri dan berani mengekspresikan bahasa asing.

Brilliant English Course juga memiliki metode *training* lainnya, yaitu sistem member tinggal di asrama (*camp*) yang didampingi oleh tutor bahasa inggris, menerapkan 24 jam dan *english area*, dan yang terakhir adalah pemberian materi *vocabulary*, *pronunciation*, *grammar*, dan *speaking* di hari senin sampai jumat. Banyak fasilitas yang ada di lembaga ini, seperti klinik, transportasi penjemputan, beberapa jenis *camp*, dan lainnya.

2.2. Logo *Brilliant English Course*

Logo *Brilliant English Course* terdapat pada gambar 2.1. Gambar tersebut menampilkan logo resmi *Brilliant English Course*.

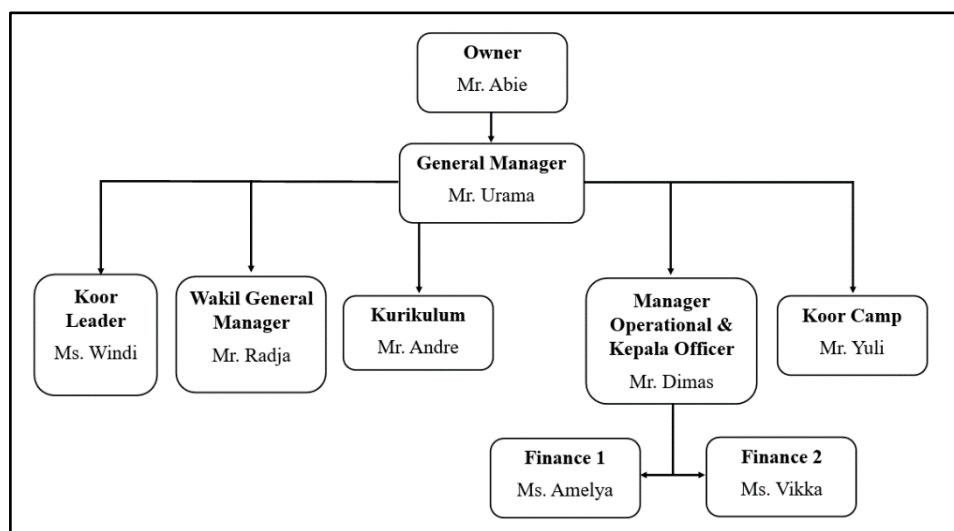


Gambar 2. 1 Logo *Brilliant English Course*

2.3. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari *Brilliant English Course* adalah menjadi lembaga pendidikan yang berbudaya dan berbudi pekerti luhur, mengutamakan *good attitude*, tata krama, adat, dan sopan santun dalam setiap aspek kegiatan. *Brilliant* berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara menyeluruh dengan sistem *full day*, di mana siswa aktif belajar dari pagi hingga malam hari di lingkungan yang mendukung. Melalui pendekatan nasionalis dan agamis, *Brilliant* mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan dan religiusitas dalam setiap rutinitas, termasuk upacara bulanan dan *Religious Meeting* secara berkala yang bertujuan untuk membentuk karakter yang kokoh dan berintegritas tinggi pada setiap siswa, menjadikan mereka mandiri, beriman, berakhlak mulia, serta siap menghadapi tantangan global dengan percaya diri dan kemampuan berbahasa Inggris yang kompeten.

2.4. Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi *Brilliant English Course*

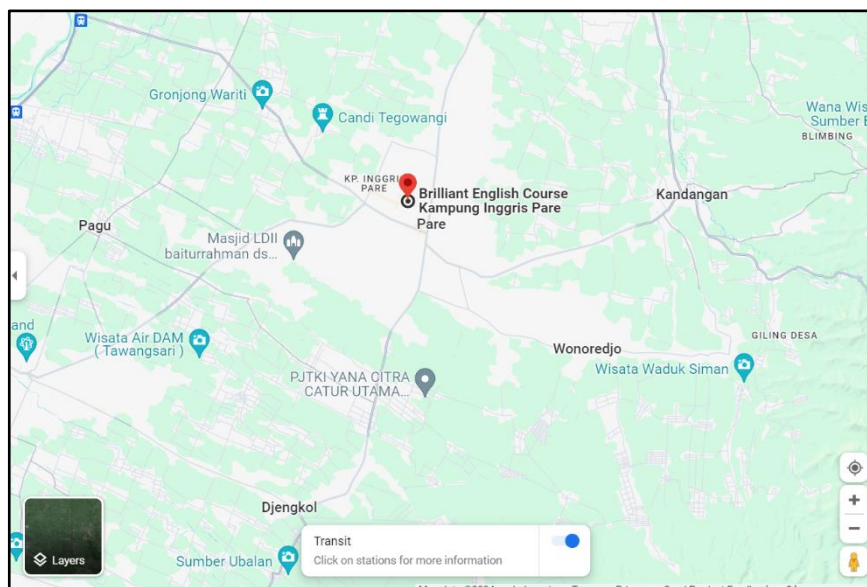
Struktur organisasi dari *Brilliant English Course* pada gambar 2.2 terdiri dari 9 bidang. Bidang-bidang tersebut adalah *owner*, *general manager*, *koor leader*, *wakil general manager*, *kurikulum*, *manager operational*, *kepala office*, *koor camp*, dan *finance*.

2.5. Lokasi *Brilliant English Course*

Lokasi *Brilliant English Course* terletak di area Kampung Inggris Pare. Adapun peta lokasi pada gambar 2.3 dan untuk informasi lebih detail adalah sebagai berikut:

- a. Alamat : Jl. Flamboyan No. 127B, Mulyosari, Tulungrejo,
Kabupaten Kediri, Jawa Timur.
- b. Telepon : Office : 0354-390715
HP : 0822-6007-6677
- c. Email : brilliant.ec127@gmail.com

d. Peta Lokasi :



Gambar 2. 3 Peta Lokasi *Brilliant English Course*



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata "*application*," yang berarti penerapan atau penggunaan. Secara umum, aplikasi adalah program yang telah disiapkan untuk digunakan oleh pengguna atau aplikasi lain dan dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna yang dituju (Azis, Pribadi, & Nurcahya, 2020). Aplikasi juga merupakan sekumpulan instruksi dan pernyataan yang diatur sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses data masukan menjadi keluaran (Wulandari, Jupriyadi, & Fadly, 2021).

Berdasarkan kedua pengertian aplikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan program yang dirancang untuk melakukan fungsi spesifik bagi pengguna atau aplikasi lain. Mengingat, kata "aplikasi" berasal dari "*application*," yang berarti penerapan atau penggunaan, sehingga aplikasi terdiri dari sekumpulan instruksi dan pernyataan yang diorganisir yang mana komputer dapat memproses data *input* menjadi *output* yang diinginkan.

3.2. Mobile Apps

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan di perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC*. Aplikasi ini dapat diunduh dan memiliki fungsi khusus yang menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* tersebut. Pengguna bisa mendapatkan aplikasi *mobile* yang diinginkan dengan mengunduhnya dari *platform* yang disediakan oleh sistem operasi yang digunakan. Misalnya, pengguna *Android* dapat mengunduh aplikasi dari *Google Play Store*,

sedangkan pengguna *iOS* dapat mengunduhnya melalui *App Store* (Ashshiddiqy, Astawa, Nirmala, & Paramitha, 2021).

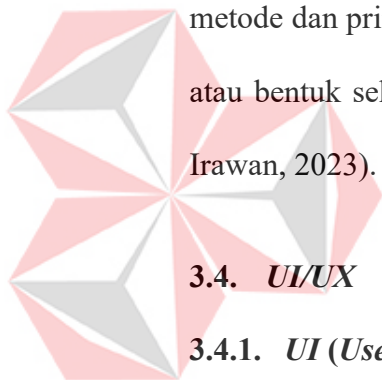
3.3. Perancangan

Perancangan adalah langkah awal dalam pembuatan aplikasi atau sistem, yang melibatkan penggunaan teknik dan prinsip tertentu untuk mencapai struktur sistem yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Proses pengaturan elemen-elemen beragam untuk menciptakan susunan yang sejajar dengan hasil analisis sistem disebut sebagai perancangan. Tahapan awal dalam menciptakan sebuah aplikasi atau sistem adalah melibatkan proses perancangan di mana berbagai metode dan prinsip diterapkan untuk secara mendalam mendeskripsikan alat, cara, atau bentuk sehingga memungkinkan implementasi yang optimal (Mahhendra & Irawan, 2023).

3.4. UI/UX

3.4.1. UI (*User Interface*)

UI (User Interface) adalah desain antarmuka yang tidak hanya menekankan keindahan tampilan, tetapi juga pemilihan warna yang tepat dan elemen-elemen lain yang dapat meningkatkan daya tarik dari sebuah tampilan *web*. *UI (User Interface)* berfokus pada interaksi pengguna melalui desain yang menarik dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem atau aplikasi yang digunakan (Dafitri, et al., 2023).



UNIVERSITAS
Dinamika

3.4.2. *UX (User Experience)*

UX (User Experience) adalah desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna *website* melalui kenyamanan dan kegunaan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dengan produk tersebut. *UX* bertujuan untuk membuat pengguna merasa mudah dan tidak bingung saat menggunakan *website*. Secara keseluruhan, *UX* mencakup berbagai elemen dalam sebuah *website*, termasuk susunan, struktur, dan kemudahan navigasi antar halaman (Dafitri, et al., 2023).

3.5. Penjadwalan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jadwal adalah pengaturan waktu yang terstruktur berdasarkan rencana, mencakup urutan pekerjaan atau daftar kegiatan dengan rincian waktu pelaksanaan yang spesifik. Pengertian penjadwalan menurut Pinedo yang dikutip dari (Audita, Siska, & Budiman, 2022) adalah proses pengambilan keputusan yang digunakan dalam industri manufaktur dan jasa terkait dengan alokasi sumber daya untuk menyelesaikan tugas, dengan tujuan mengoptimalkan satu atau lebih sasaran.

3.6. Absensi

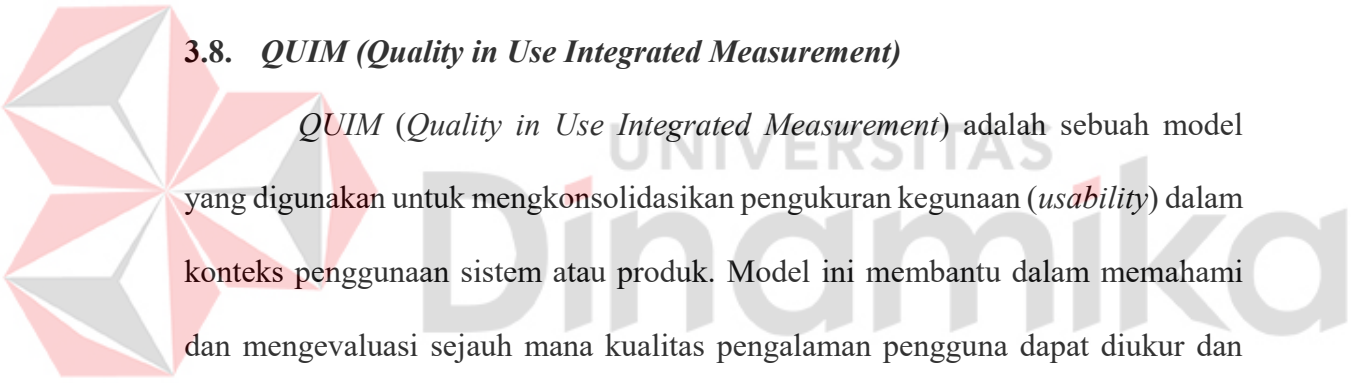
Absensi adalah proses pencatatan kehadiran yang merupakan bagian dari pelaporan aktivitas suatu institusi atau komponennya. Absensi berisi data-data kehadiran yang diatur dan disusun dengan rapi sehingga mudah dicari dan digunakan kapan saja diperlukan oleh pihak yang berkepentingan (Audita, Siska, & Budiman, 2022). Dapat disimpulkan bahwa absensi adalah proses pencatatan dan

pengaturan data kehadiran dalam suatu institusi, sehingga memudahkan pelaporan dan penggunaan data tersebut oleh pihak yang memerlukannya.

3.7. *Course*

Kursus merupakan kegiatan pendidikan yang diselenggarakan secara sengaja, terstruktur, dan sistematis dengan tujuan memberikan satu mata pelajaran atau serangkaian pelajaran kepada orang dewasa atau remaja dalam jangka waktu yang relatif singkat. Tujuan utamanya adalah agar peserta kursus dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna untuk pengembangan diri dan kontribusi kepada masyarakat (Kurniawan & Marhamelda, 2019).

3.8. *QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)*

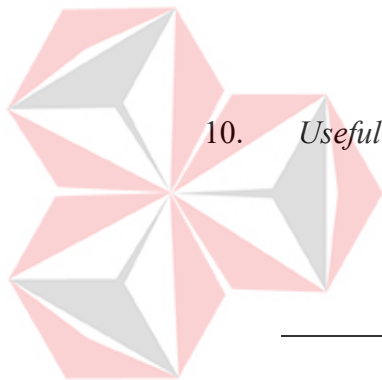


QUIM (Quality in Use Integrated Measurement) adalah sebuah model yang digunakan untuk mengkonsolidasikan pengukuran kegunaan (*usability*) dalam konteks penggunaan sistem atau produk. Model ini membantu dalam memahami dan mengevaluasi sejauh mana kualitas pengalaman pengguna dapat diukur dan ditingkatkan. Pada *QUIM* digunakan 10 faktor untuk penilaiannya sesuai dengan yang dijelaskan pada jurnal “Rekomendasi *User Interface* untuk Aplikasi *Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom* menggunakan Metode *Goal Directed Design*” (Wijayanto, Sabariah, & Suwawi, 2015). Adapun 10 faktor dan deskripsi peneliannya pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Variabel Penilaian *QUIM*

No.	Komponen Penilaian	Deskripsi
1.	<i>Efficiency</i>	Seberapa efektif pengguna merasa bahwa aplikasi tersebut dapat mendukung mereka dalam pekerjaan mereka.
2.	<i>Effectiveness</i>	Seberapa baik pengguna merasa bahwa aplikasi tersebut dapat membantu mereka dalam menjalankan tugas-tugas mereka.
3.	<i>Satisfaction</i>	Berfokus pada pendapat pribadi pengguna mengenai pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi ini.
4.	<i>Productivity</i>	Mengacu pada seberapa banyak hasil yang bermanfaat yang diperoleh dari interaksi pengguna dengan aplikasi tersebut.
5.	<i>Learnability</i>	Ukuran kepuasan pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi atau seberapa mudah fasilitas baru dalam aplikasi dapat dipelajari.
6.	<i>Safety</i>	Mengacu pada kemampuan aplikasi untuk mengurangi risiko potensial terhadap orang atau sumber daya lainnya, seperti perangkat keras atau informasi yang tersimpan, serta pencegahan kesalahan.

No.	Komponen Penilaian	Deskripsi
7.	<i>Trustfulness</i>	Berkaitan dengan keandalan informasi yang tersedia di dalam aplikasi.
8.	<i>Accesibility</i>	Berkaitan dengan kemampuan aplikasi untuk digunakan oleh individu dengan keterbatasan fisik.
9.	<i>Universality</i>	Mengacu pada kemampuan aplikasi untuk mengakomodasi pengguna dari berbagai latar belakang budaya yang berbeda.
10.	<i>Usefulness</i>	Mengacu pada seberapa efektif aplikasi dalam menangani masalah yang dihadapi pengguna dan seberapa praktis aplikasi tersebut dalam mendukung tugas-tugas pengguna.



3.9. Skala Likert

Menurut (Sugiyono, 2014) *skala likert* adalah alat pengukuran yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap, dan pendapat dari sekelompok orang atau individu terhadap suatu fenomena sosial. Pada penelitian ini *skala likert* digunakan dengan 4 tingkat umum menjadi (1) STS: Sangat Tidak Setuju. (2) TS: Tidak Setuju. (3) S: Setuju. (4) SS: Sangat Setuju. Untuk pernyataan kuesioner nantinya, skala pengukuran beserta pernyataannya sesuai pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Skala Pengukuran

Pernyataan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi kerja praktik membahas tentang perancangan *UI/UX* penjadwalan dan absensi kegiatan berbasis *mobile* pada *Brilliant English Course*. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada murid *Brilliant English Course*.

4.1. Hasil Tahapan Pengembangan

4.1.1. Hasil Wawancara

Tahap wawancara bertujuan untuk mengetahui karakteristik *user* dan selanjutnya hasil wawancara tersebut dijadikan dalam bentuk *user persona*. *User persona* dari *user* atau murid *Brilliant English Course* dapat dilihat pada gambar berikut:

4.1.2. User Persona 1



Gambar 4. 1 *User Persona User 1*

User persona pertama pada gambar 4.1 adalah dari salah satu murid aktif *Brilliant English Course* saat ini bernama Annisa Maria Nita yang berasal dari Lampung. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Annisa selaku murid aktif *Brilliant English Course*, diketahui bahwa motivasi Annisa dalam menggunakan aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan *Brilliant English Course* adalah ingin dapat melihat jadwal kegiatan keseluruhan, melakukan absensi secara *online*, dan melihat status absensinya. Ia juga berharap dengan adanya aplikasi ini, ia dapat melakukan beberapa kegiatan tersebut di mana saja dan kapan saja. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini, ia dapat melakukan absensi dan mengetahui jadwal kegiatan secara cepat.

4.1.3. *User Persona 2*



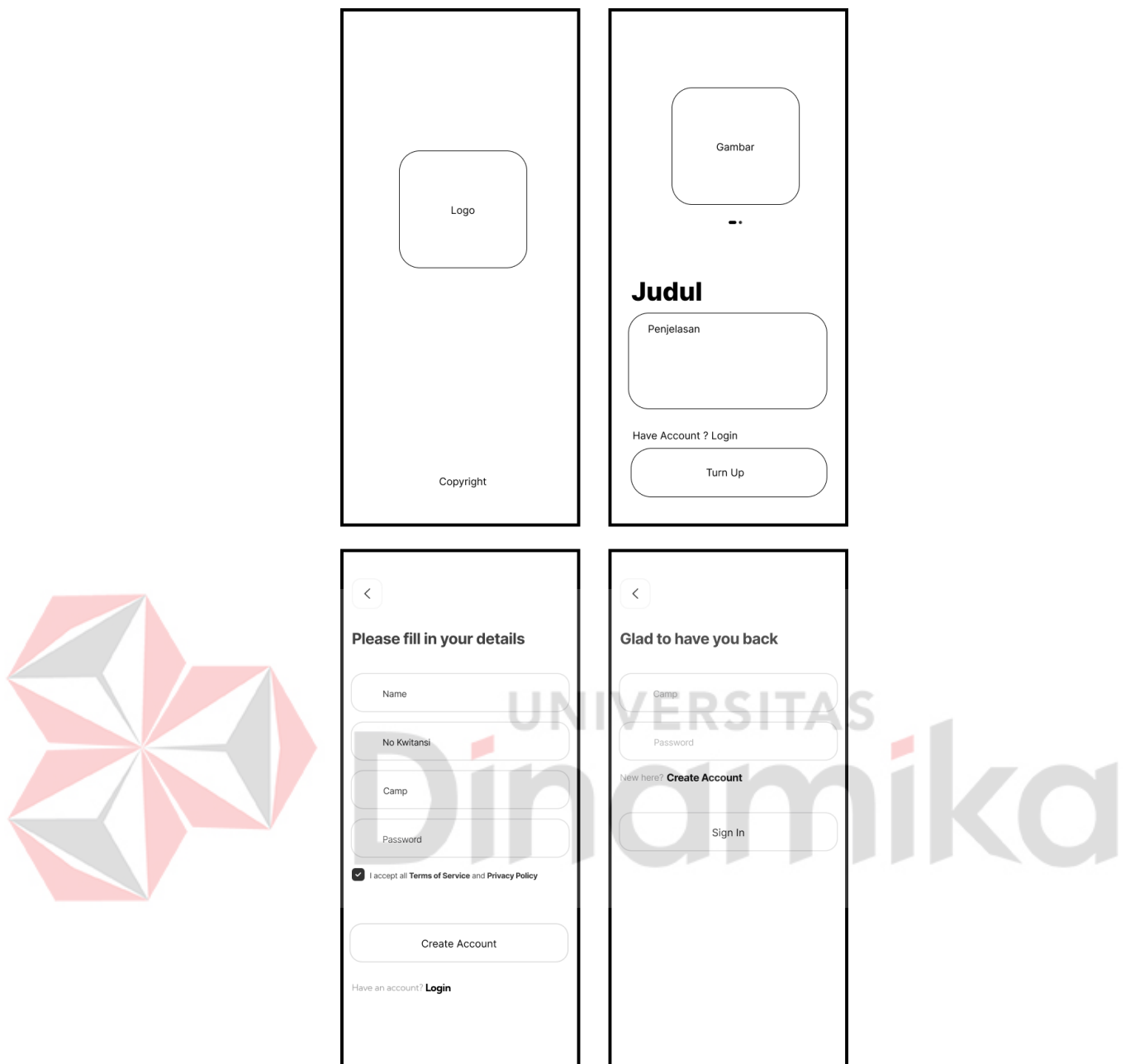
Gambar 4. 2 *User Persona User 2*

User persona kedua pada gambar 4.2 adalah salah satu mahasiswa di S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika dan juga merupakan salah satu mantan

murid *Brilliant English Course*. Motivasi dalam menggunakan aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan *Brilliant English Course* adalah membutuhkan fitur notifikasi atau pengingat tentang jadwal kegiatan maupun absensi disetiap kegiatan. Motivasi tersebut muncul melalui pengalamannya belajar dikursus tersebut. Beberapa kali ia lupa dengan jadwal kegiatan kompetensi yang ada di *Brilliant*, selain itu terkadang ia juga lupa melakukan absensi pada kegiatan kompetensi karena lupa dalam membawa buku tangan yang digunakan untuk absensi. Dengan adanya notifikasi, akan memudahkan dirinya untuk mengingat dan bersiap diri mengikuti kegiatan kompetensi di *Brilliant English Course*.

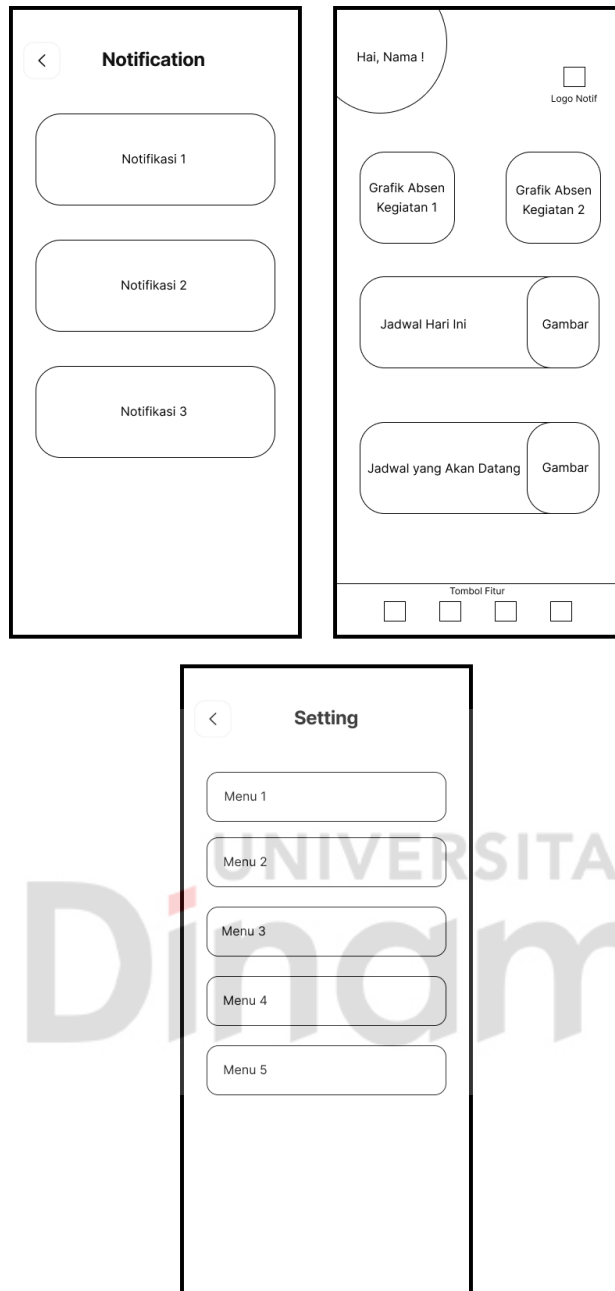
4.2. Hasil *Wireframing*

Setelah melakukan tahapan wawancara dan membentuk *user persona*, tahapan selanjutnya adalah *wireframing*. *Wireframe* berupa kerangka atau sketsa untuk menata *item* pada *website* maupun aplikasi. Pembuatan *wireframe* dilakukan sebelum pembuatan produk atau aplikasi tersebut. Item yang dimaksud adalah berbentuk teks, gambar, *layouting*, dan lainnya. Untuk hasil *wireframing* aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan di *Brilliant English Course* adalah sebagai berikut.



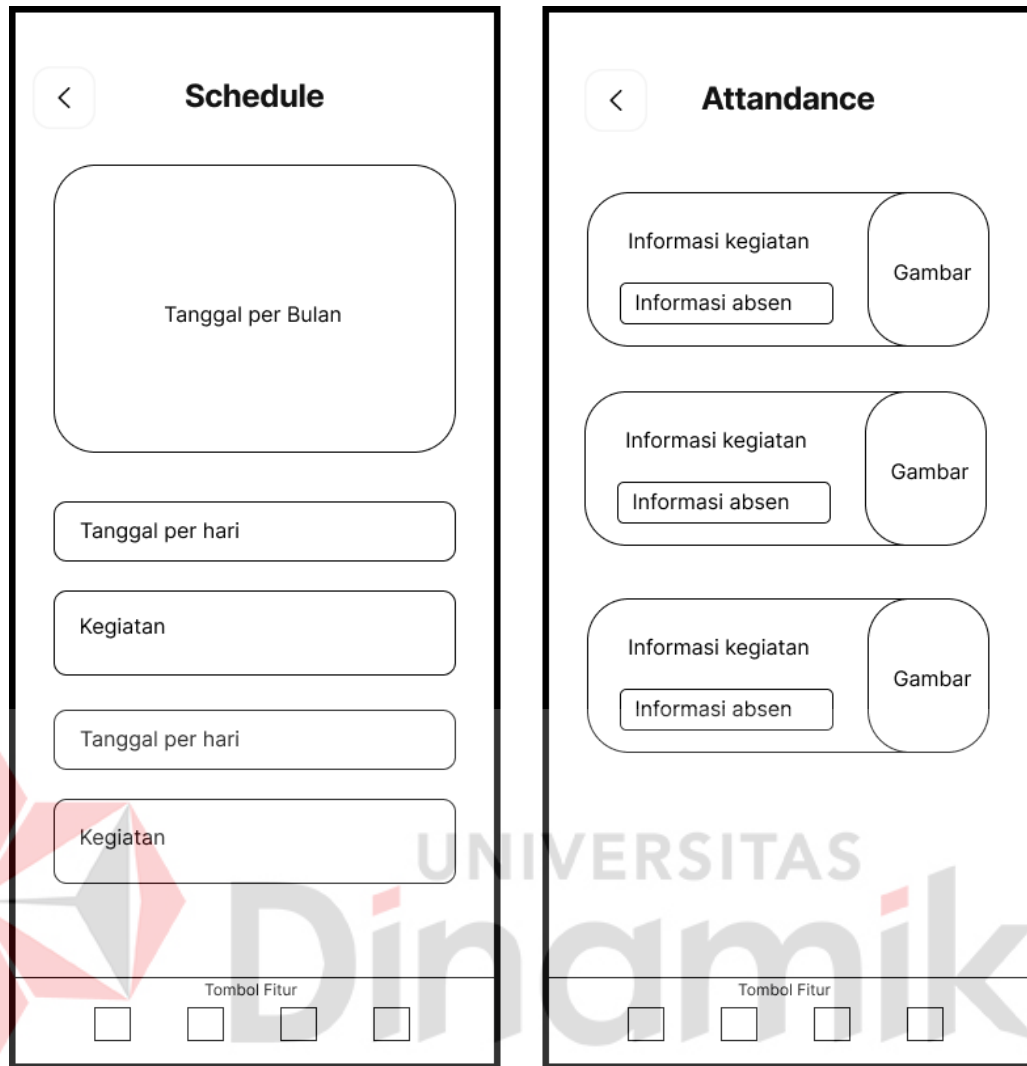
Gambar 4. 3 Hasil *Wireframing* 1

Pada gambar 4.3 di atas merupakan hasil dari *wireframing* pada bagian *opening*, *onboarding*, pembuatan akun, dan juga proses masuk ke akun. Di setiap bagian terdapat beberapa *item* di dalamnya berupa tulisan, logo maupun gambar yang akan memperjelas pada masing-masing bagian.



Gambar 4. 4 Hasil *Wireframing 2*

Pada gambar 4.4 merupakan hasil dari *wireframing* pada beberapa dari bagian menu utama, yaitu bagian *home*, notifikasi, dan *setting*. Di setiap bagian terdapat beberapa *item* di dalamnya berupa tulisan, logo maupun gambar yang akan memperjelas pada masing-masing bagian yang mana akan memberikan beberapa informasi mendukung.



Gambar 4. 5 Hasil *Wireframing* 3

Pada gambar 4.5 merupakan hasil dari *wireframing* dari bagian utama dari aplikasi, yaitu bagian *schedule* dan *attendance*. Pada bagian-bagian tersebut terdapat beberapa *item* di dalamnya berupa tulisan, logo maupun gambar yang akan memperjelas dan memudahkan *user* nantinya pada masing-masing bagian.

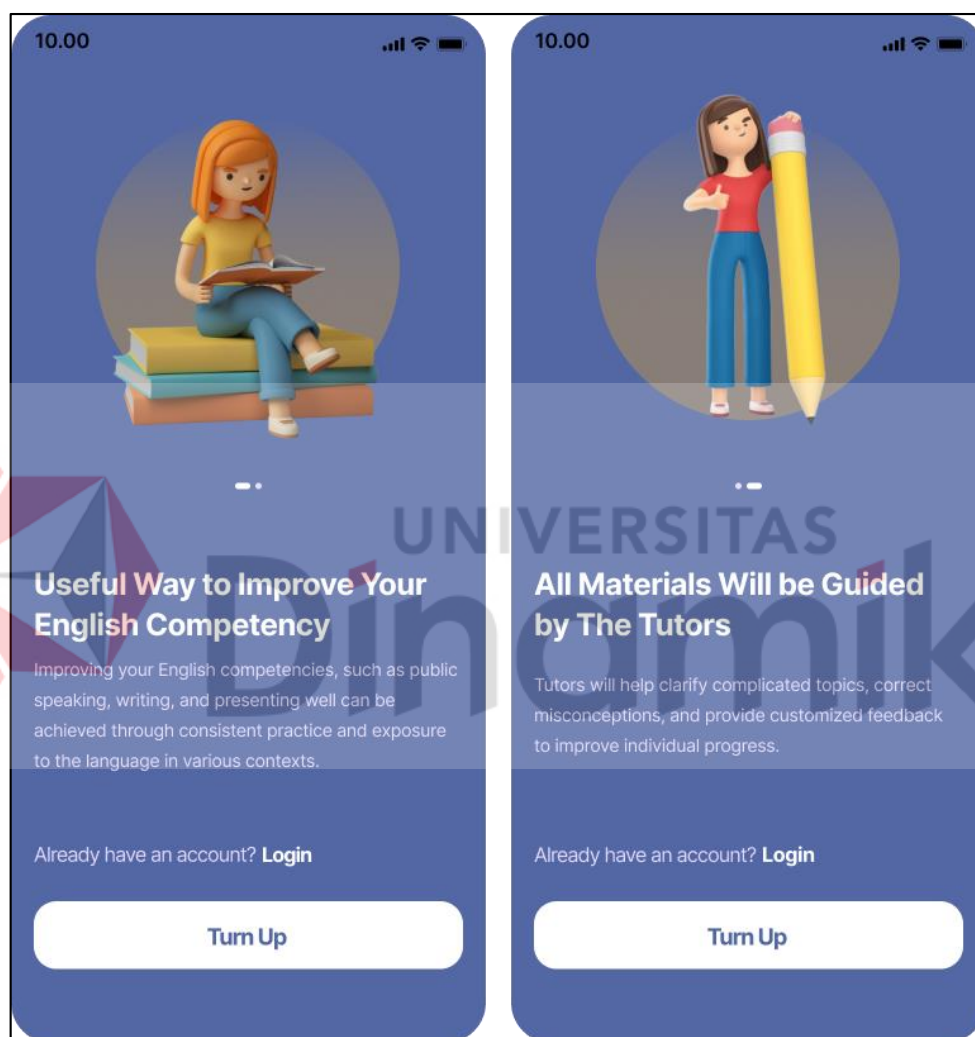
4.3. Hasil *Prototype*

Setelah melalui proses *wireframing*, selanjutnya adalah *protoyping*. Proses *prototyping* akan berlandaskan pada hasil dari proses *wireframing*. Proses *wireframing* dapat dianggap sebagai acuan dalam pembuatan *prototype*. Adapun hasil *prototyping* dari aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan *Brilliant English Course* dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar 4. 6 *Prototype* Bagian Halaman *Opening*

Pada saat membuka aplikasi, *user* akan melihat tampilan pada halaman awal berupa logo, nama aplikasi, dan juga keterangan mengenai *copyright* dari aplikasi tersebut. Setelah itu, akan disusul dengan tampilan *loading* yang menggambarkan bahwa proses mengaktifkan aplikasi.



Gambar 4. 7 *Prototype* Bagian Halaman *On Boarding*

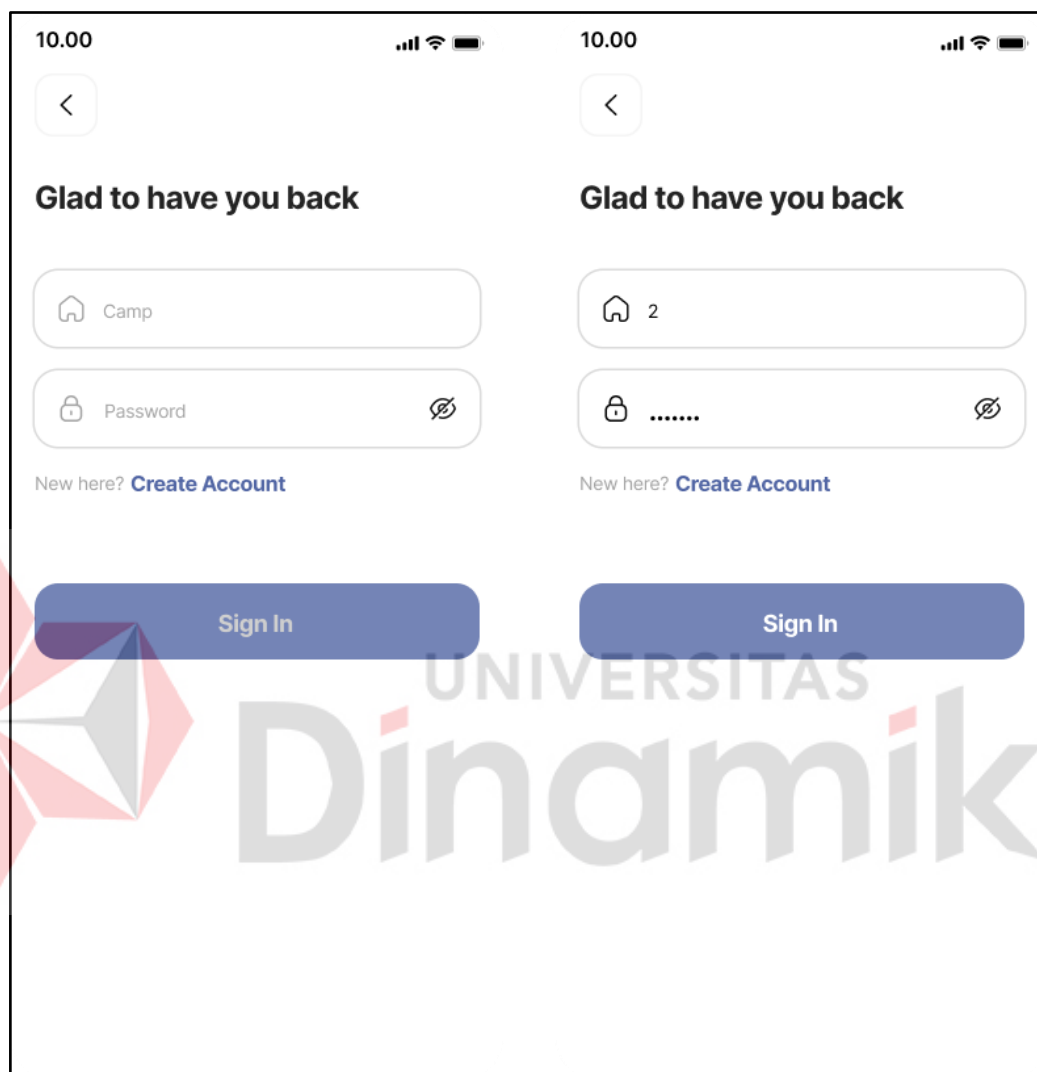
Setelah tampilan *loading*, selanjutnya akan muncul tampilan *on boarding* yang mana berisi tentang penjelasan singkat dari kegiatan kegiatan kompetensi. Adapun untuk desain nya dapat dilihat pada gambar 4.7 di atas.

The image displays two side-by-side mobile app prototypes for a 'Create Account' screen. Both screens show a time of 10.00 and standard mobile status icons (signal, Wi-Fi, battery). The left prototype is in an initial state with empty input fields for 'Full Name', 'Receipt Number', 'Camp', and 'Password'. Below these fields is an unchecked checkbox labeled 'I accept all Terms of Service and Privacy Policy'. At the bottom, there is a blue 'Create Account' button and a link that says 'Have an account? Login'. The right prototype shows the same screen but with the fields filled: 'Full Name' is 'Adinda', 'Receipt Number' is '0224036807', 'Camp' is '2', and 'Password' is '.....'. The checkbox is now checked. The 'Create Account' button and 'Login' link are also present.

Gambar 4. 8 *Prototype* Bagian Halaman *Create Account*

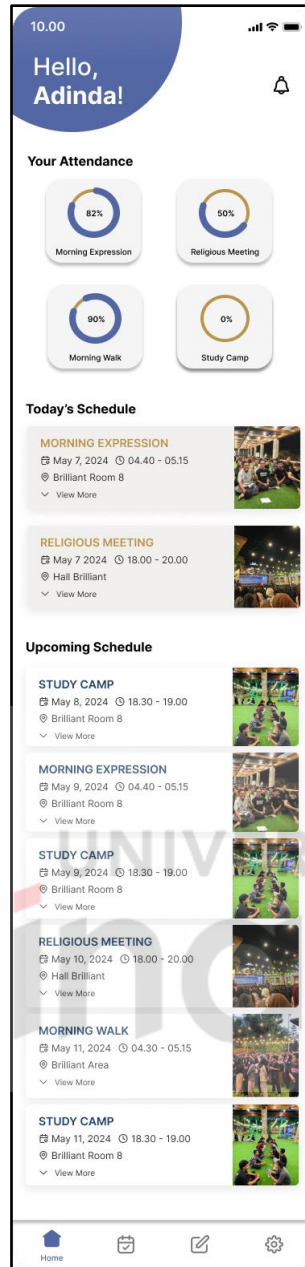
Pada halaman *on boarding* terdapat *button turn up* yang akan mengarahkan ke halaman pembuatan akun, seperti pada gambar 4.8. Pada halaman ini dikhususkan untuk pengguna baru atau yang belum memiliki akun. Bagi yang sudah memiliki akun, dapat memilih bagian *login* yang juga tertera pada halaman *create account*. Pada bagian *create account* ini mengharuskan pengguna baru mengisi beberapa data, seperti nama, nomor kwitansi, *camp*, dan juga *password* yang mereka buat sendiri. Selain itu, sebelum memilih *button create account*,

pengguna diharuskan untuk melakukan klik pada bagian “*I accept all Terms of Service and Privacy Policy*”.



Gambar 4. 9 *Prototype* Bagian Halaman *Login*

Setelah melakukan pembuatan akun, pengguna akan dialihkan pada proses *login* dengan cara memasukkan informasi *camp* dan juga *password* yang telah dibuat sebelumnya. Bagi pengguna lama, dapat langsung masuk ke menu *login* dengan cara klik *login* pada halaman *on boarding* ataupun pada halaman *create account*. Desain pada proses tersebut dapat dilihat pada gambar 4.9.



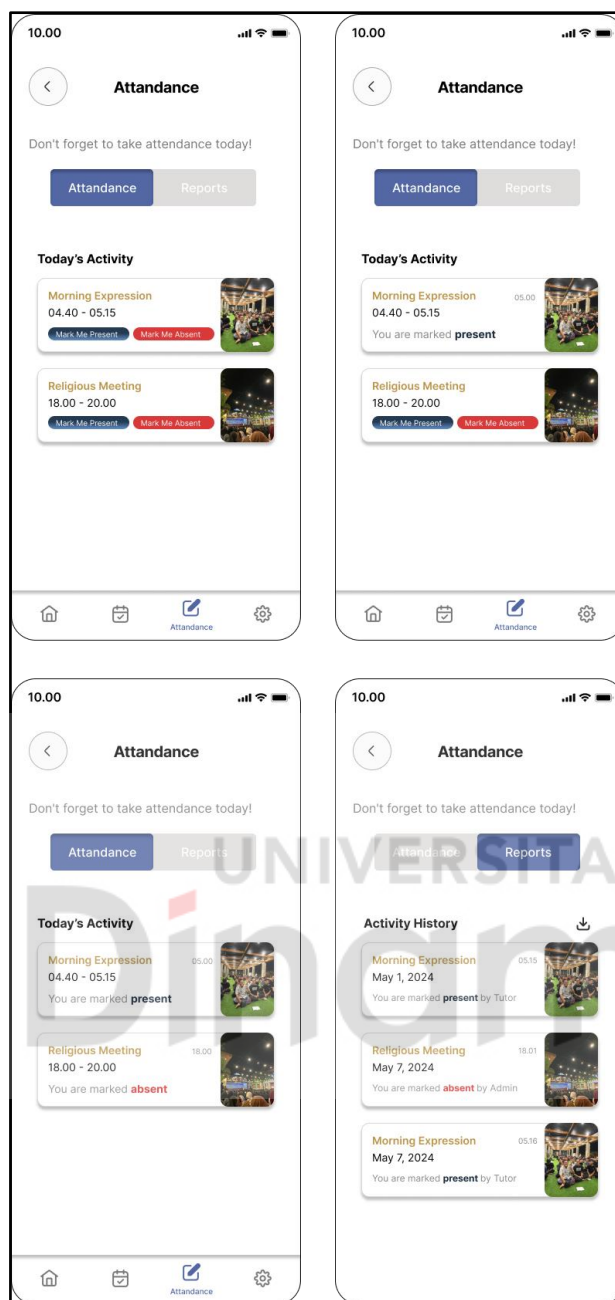
Gambar 4. 10 *Prototype* Bagian Halaman *Home*

Setelah melalui proses *login*, pengguna akan langsung ke halaman *home*, seperti pada gambar 4.10. Pada bagian ini akan terdapat informasi yang sesuai dengan kegunaan aplikasi, yaitu menampilkan grafik absensi di setiap kegiatan, kegiatan pada hari tersebut, dan kegiatan yang akan datang beserta gambar di masing-masing kegiatan.



Gambar 4. 11 *Prototype* Bagian Halaman *Schedule*

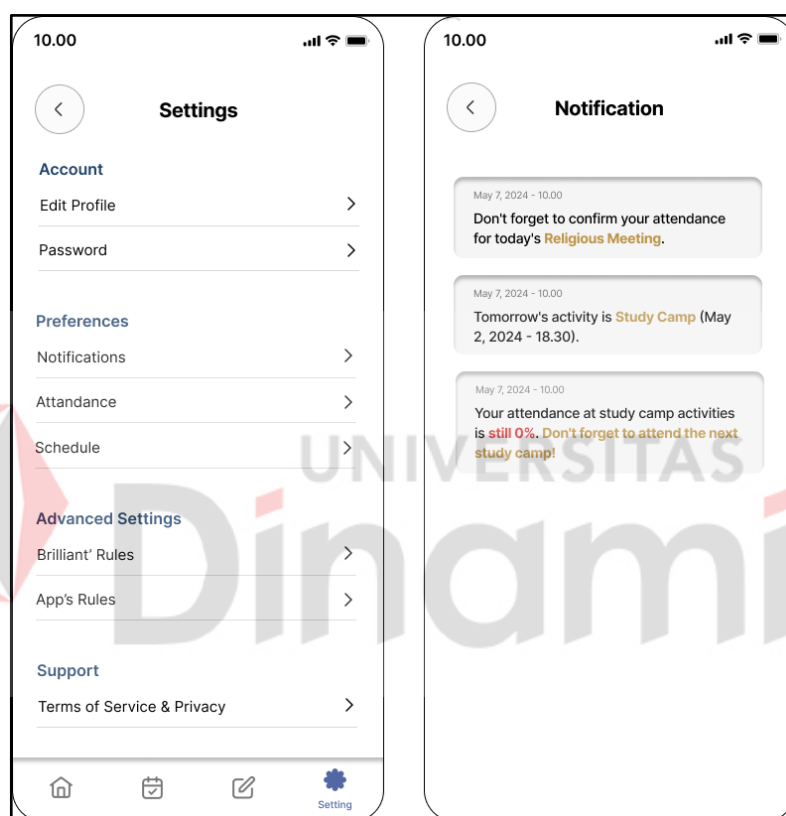
Selain muncul di halaman *home*, seputar jadwal memiliki halaman tersendiri. Pada halaman jadwal, seperti pada gambar 4.11 akan menampilkan tanggal, bulan, dan kegiatan di per minggunya. Di masing-masing hari akan muncul spesifik dari kegiatan yang ada di hari tersebut. Selain itu, apabila kita memilih tanggal yang terdapat *icon* bulat, akan muncul informasi spesifik dari kegiatan yang mana berupa nama kegiatan dan waktunya.



Gambar 4. 12 *Prototype* Bagian Halaman *Attendance*

Selain halaman jadwal, juga ada halaman absensi yang mana juga merupakan fitur utama dari aplikasi ini, yaitu pada gambar 4.12. Pada halaman absensi akan terdapat proses pengguna atau murid yang harus melakukan absensi dengan memilih “*mark me present*” atau “*mark me absent*”. Setelah pengguna memilih salah satu menu tersebut, akan muncul informasi bahwa pengguna telah

melakukan proses absen. Setelah itu, akan membutuhkan beberapa saat atau bahkan secara langsung admin atau tutor akan mengkonfirmasi kehadiran tersebut. Informasi yang memiliki tulisan “by tutor” atau “by admin” yang akan menandakan bahwa absensi tersebut telah dikonfirmasi. Jadi, pada proses ini tidak akan ada kecurangan yang mana apabila murid tidak hadir namun memilih bagian hadir.



Gambar 4. 13 *Prototype* Bagian Halaman *Settings & Notification*

Menu pendukung dari aplikasi ini, yaitu menu *settings* dan juga *notification*, yaitu pada gambar 4.13. Pada menu *settings* akan ada beberapa menu di dalamnya, yaitu seputar *account*, *preferences*, *advanced settings*, dan juga *support*, sedangkan pada menu *notification*, pengguna akan mendapatkan pengingat untuk melakukan absen, tentang jadwal hari tersebut, jadwal yang akan datang, dan bahkan pengingat tentang absensi apabila menunjukkan kurang dari batas minimum.

4.4. Pengujian Aplikasi dengan Metode *QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)*

Berdasarkan 10 variabel dari *QUIM*, dibentuklah beberapa pertanyaan yang digunakan dalam pengujian berbentuk kuesioner. Pengujian tersebut juga berlandaskan skala likert yang mana penilaian pada angka 1 hingga 4. Semakin besar angkanya, semakin tinggi juga nilainya. Hasil kuesioner berupa angka atau nilai tersebut yang nantinya akan diolah pada proses analisis.

4.4.1. Menyiapkan Kuesioner

Pertanyaan yang ada dalam kuesioner mengacu pada 10 variabel yang terdapat pada standar *QUIM*. Tabel 4.1 merupakan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan 10 variabel *QUIM*.

Tabel 4. 1 Tabel Pernyataan Kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	<i>Effeciency</i>
1.1.	Perpindahan <i>pop-up</i> sudah sesuai
1.2.	Perpindahan tautan (<i>link</i>) sudah sesuai
1.3.	Pengelompokan menu sudah cukup baik
2.	<i>Effectiveness</i>
2.1.	Informasi yang ada pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna
2.2.	Menu dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi mencukupi kebutuhan pengguna
2.3.	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan

No.	Pertanyaan
3.	<i>Satisfaction</i>
3.1.	Tampilan atau desain aplikasi cukup menarik
3.2.	Fitur <i>on boarding</i> tidak mengganggu tampilan aplikasi
3.3.	<i>Layout</i> /penempatan konten pada aplikasi tertata rapi
3.4.	Ukuran dan jenis <i>font</i> yang digunakan konsisten dan mudah dibaca
3.5.	Judul halaman sesuai dengan isi halaman
3.6.	Warna yang digunakan pada aplikasi menggambarkan identitas perusahaan
3.7.	Pemilihan <i>background</i> sudah cukup baik
3.8.	Ukuran gambar sudah sesuai
3.9.	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten melebihi batas
4.	<i>Productivity</i>
4.1.	Informasi penjadwalan dan absensi yang ditampilkan pada aplikasi mudah untuk dimengerti
4.2.	Tata letak (<i>layout</i>) pada informasi penjadwalan dan absensi sudah rapi
4.3.	Tata tulis informasi pemesanan sudah rapi dan mudah dipahami
5.	<i>Learnability</i>
5.1.	Terdapat keterangan pada setiap tombol
5.2.	Informasi yang tertera pada aplikasi mudah untuk dilihat dan dimengerti
5.3.	Ikon yang digunakan sudah sesuai

No.	Pertanyaan
5.4.	Teks pada aplikasi terbaca dengan jelas
5.5.	Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan aplikasi
5.6.	Tidak terdapat kesulitan dalam pengisian <i>form</i>
6.	<i>Safety</i>
6.1.	Aplikasi menjamin keamanan data pengguna
6.2.	Setelah memasukkan data pengguna, aplikasi menampilkan teks yang meyakinkan pengguna bahwa data yang diinputkan aman
7.	<i>Trustfulness</i>
7.1.	Konten yang ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih
7.2.	Aplikasi memberikan informasi berdasarkan dari sumber yang jelas dan dapat dipercaya
8.	<i>Accessibility</i>
8.1.	Aplikasi mudah untuk dioperasikan
8.2.	Aplikasi memiliki kemudahan navigasi/menu bagi pengguna yang tidak memiliki keterbatasan fisik (normal)
8.3.	Aplikasi memiliki kemudahan navigasi atau menu bagi pengguna yang memiliki keterbatasan fisik buta warna
8.4.	Tidak diperlukan fitur/menu khusus untuk pengguna buta warna
9.	<i>Universality</i>
9.1.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti
9.2.	Informasi yang ditampilkan menggunakan bahasa (Inggris atau Indonesia) yang baik dan benar

No.	Pertanyaan
9.3.	Keseluruhan aplikasi menggunakan bahasa tertentu (Inggris atau Indonesia)
9.4.	Istilah yang menggunakan bahasa asing mudah dipahami
9.5.	Tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah
10.	<i>Usefulness</i>
10.1.	Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna
10.2.	Tidak diperlukan kolom <i>searching</i> untuk melakukan pencarian informasi

4.4.2. Analisis Berdasarkan Hasil Kuesioner

Langkah selanjutnya adalah penyebaran kuesioner atau proses pengujian aplikasi. Kuesioner diisi oleh sebanyak 25 responden yang mana mereka merupakan murid dari *Brilliant English Course*. Dari hasil kuesioner tersebut akan menunjukkan perlu atau tidaknya perbaikan pada aplikasi. Analisis hasil kuesioner akan menampilkan nilai *mean* untuk masing-masing pertanyaan yang menunjukkan aspek yang memerlukan perbaikan. Jika *mean* memiliki nilai diantar 0 – 2.50, maka diperlukan perbaikan, sedangkan jika nilai *mean* adalah 2.51 – 4 maka tidak diperlukan perbaikan (Dika, 2019) yang mana juga dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Prioritas Perbaikan

<i>Mean</i>	Keterangan
0 – 2.50	Perlu dilakukan perbaikan
2.51 – 4	Tidak perlu dilakukan perbaikan

Analisis hasil kuesioner juga berisi frekuensi respon dari setiap indikator serta keterangan apakah bagian tersebut memerlukan perbaikan atau tidak. Tabel 4.3 merupakan tabel analisis hasil kuesioner.

Tabel 4. 3 Analisis Hasil Kuesioner

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Ket.
		STS	TS	S	SS			
Efficiency								
1.1.	Perpindahan <i>pop-up</i> sudah sesuai	0	0	9	16	91	3.64	-
1.2.	Perpindahan tautan (<i>link</i>) sudah sesuai	0	0	11	14	89	3.56	-
1.3.	Pengelompokan menu sudah cukup baik	0	0	7	18	93	3.72	-
Effectiveness								
2.1.	Informasi yang ada pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna	0	0	10	15	90	3.60	-
2.2.	Menu dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi mencukupi kebutuhan pengguna	0	0	13	12	87	3.48	-
2.3.	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan	0	0	8	17	92	3.68	-
Satisfaction								
3.1.	Tampilan atau desain aplikasi cukup menarik	0	0	10	15	90	3.60	-
3.2.	Fitur <i>on boarding</i> tidak mengganggu tampilan aplikasi	0	0	14	11	86	3.44	-
3.3.	<i>Layout</i> /penempatan konten pada aplikasi tertata rapi	0	0	12	13	88	3.52	-
3.4.	Ukuran dan jenis <i>font</i> yang digunakan konsisten dan mudah dibaca	0	0	16	9	84	3.36	-
3.5.	Judul halaman sesuai dengan isi halaman	0	0	12	13	88	3.52	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Ket.
		STS	TS	S	SS			
3.6.	Warna yang digunakan pada aplikasi menggambarkan identitas perusahaan	0	0	15	10	85	3.40	-
3.7.	Pemilihan <i>background</i> sudah cukup baik	0	0	14	11	86	3.44	-
3.8.	Ukuran gambar sudah sesuai	0	0	12	13	88	3.52	-
3.9.	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten melebihi batas	0	0	15	10	85	3.40	-
Productivity								
4.1.	Informasi penjadwalan dan absensi yang ditampilkan pada aplikasi mudah untuk dimengerti	0	0	11	14	89	3.56	-
4.2.	Tata letak (<i>layout</i>) pada informasi penjadwalan dan absensi sudah rapi	0	0	12	13	88	3.52	-
4.3.	Tata tulis informasi pemesanan sudah rapi dan mudah dipahami	0	0	15	10	85	3.40	-
Learnability								
5.1.	Terdapat keterangan pada setiap tombol	0	0	11	14	89	3.56	-
5.2.	Informasi yang tertera pada aplikasi mudah untuk dilihat dan dimengerti	0	0	14	11	86	3.44	-
5.3.	Ikon yang digunakan sudah sesuai	0	0	13	12	87	3.48	-
5.4.	Teks pada aplikasi terbaca dengan jelas	0	0	9	16	91	3.64	-
5.5.	Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan aplikasi	0	0	10	15	90	3.60	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Ket.
		STS	TS	S	SS			
5.6.	Tidak terdapat kesulitan dalam pengisian form	0	0	12	13	88	3.52	-
Safety								
6.1.	Aplikasi menjamin keamanan data pengguna	0	0	14	11	86	3.44	-
6.2.	Setelah memasukkan data pengguna, aplikasi menampilkan teks yang meyakinkan pengguna bahwa data yang diinputkan aman	0	0	12	13	88	3.52	-
Trustfulness								
7.1.	Konten yang ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih	0	0	11	14	89	3.56	-
7.2.	Aplikasi memberikan informasi berdasarkan dari sumber yang jelas dan dapat dipercaya	0	0	12	13	88	3.52	-
Accessibility								
8.1.	Aplikasi mudah untuk dioperasikan	0	0	13	12	87	3.48	-
8.2.	Aplikasi memiliki kemudahan navigasi/menu bagi pengguna yang tidak memiliki keterbatasan fisik (normal)	0	0	14	11	86	3.44	-
8.3.	Aplikasi memiliki kemudahan navigasi atau menu bagi pengguna yang memiliki keterbatasan fisik buta warna	0	0	16	17	76	3.30	-
8.4.	Tidak diperlukan fitur/menu khusus untuk pengguna buta warna	0	0	14	9	78	3.34	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Ket.
		STS	TS	S	SS			
Universality								
9.1.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	0	0	9	16	91	3.64	-
9.2.	Informasi yang ditampilkan menggunakan bahasa (Inggris atau Indonesia) yang baik dan benar	0	0	11	14	89	3.56	-
9.3.	Keseluruhan aplikasi menggunakan bahasa tertentu (Inggris atau Indonesia)	0	0	12	13	88	3.52	-
9.4.	Istilah yang menggunakan bahasa asing mudah dipahami	0	0	11	14	89	3.56	-
9.5.	Tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah	8	17	0	0	42	1.68	Prioritas Perbaikan
Usefulness								
10.1.	Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna	0	0	11	14	89	3.56	-
10.2.	Tidak diperlukan kolom <i>searching</i> untuk melakukan pencarian informasi	0	0	9	16	91	3.64	-

Berdasarkan analisis hasil kuesioner di atas, diperoleh 1 indikator yang memerlukan perbaikan, yaitu dengan indikator “tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah” dengan nilai *mean* 1.68 yang artinya dibawah 2.50. Hal tersebut karena aplikasi ini berfokus pada penerapan bahasa Inggris yang mana sesuai dengan prinsip *Brilliant English Course* yang menerapkan *english area* atau bahasa Inggris di mana saja dan kapan saja dan juga sebagai wadah pembelajaran bagi murid untuk melatih bahasa inggris masing-masing individu.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

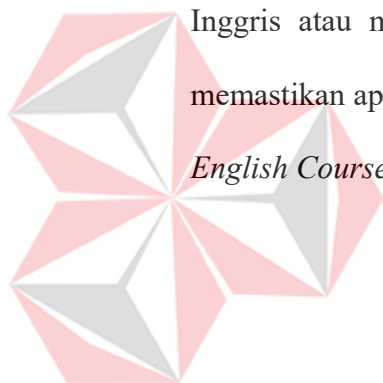
Dari hasil analisis “Perancangan *UI/UX* Penjadwalan dan Absensi Kegiatan Berbasis *Mobile* pada *Brilliant English Course*” adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi penjadwalan dan absensi kegiatan *Brilliant English Course* dilakukan dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, kemudian digunakan untuk membentuk *user persona*, yang menggambarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna aplikasi.
2. Setelah identifikasi kebutuhan pengguna, tahapan berikutnya adalah pembuatan *wireframe* sebagai kerangka dasar aplikasi. *Wireframe* ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam pembuatan prototipe aplikasi, yang mencakup tampilan awal, proses pembuatan akun, dan fitur-fitur utama seperti jadwal dan absensi.
3. Aplikasi diuji menggunakan metode *QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)* yang mencakup sepuluh variabel kualitas. Pengujian dilakukan melalui kuesioner berbasis *skala Likert* yang diisi oleh 25 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memiliki nilai *mean* di atas 2.50, menandakan bahwa aplikasi tidak memerlukan perbaikan signifikan.
4. Dari hasil analisis kuesioner, satu indikator yang memerlukan perbaikan adalah kemudahan menemukan tombol untuk mengubah bahasa dengan nilai

mean 1.68. Ini menunjukkan perlunya peningkatan pada fitur ini, meskipun aplikasi berfokus pada penggunaan bahasa Inggris sesuai dengan prinsip *Brilliant English Course*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh saran berupa perbaikan kedepannya, yaitu menambahkan fitur yang lebih jelas dan mudah ditemukan untuk mengubah bahasa pada aplikasi, meskipun fokus utama adalah penerapan bahasa Inggris. Fitur ini penting untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas bagi pengguna yang mungkin masih dalam tahap belajar bahasa Inggris atau memiliki preferensi penggunaan bahasa Indonesia. Hal ini akan memastikan aplikasi tetap sesuai dan dapat diakses oleh semua pengguna *Brilliant English Course*, tanpa mengurangi prinsip *English area* yang diterapkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2021, June 29). *Kemendikbudristek Gelar Diskusi Publik Bertajuk "Masa Pandemi, Masanya Tingkatkan Kompetensi Diri"*. Retrieved from Kemdikbud:<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/06/kemendikbudristek-gelar-diskusi-publik-bertajuk-masa-pandemi-masanya-tingkatkan-kompetensi-diri>
- Ashshiddiqy, N., Astawa, N., Nirmala, B., & Paramitha, A. (2021). Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 239.
- Audita, S., Siska, S., & Budiman, A. (2022). Perancangan Sistem Jadwal Dan Absensi Mengajar Guru Menggunakan Visual Studio 2012 Dan Mysql. *Jurnal Pustaka: Jurnal Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence*, 21.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Open Journal*, 2.
- Azizah, N., Jannah, R., Sudur, M., Rahman, Z., & Muhammad, J. (2024). Meningkatkan Efetifitas Penggunaan Absensi Digital Dalam Rekapitulasi Guru. *Jurnal Mardika, Masyarakat Berdikari dan Berkarya*, 9.
- Dafitri, H., Pangabean, E., Wulan, N., Lubis, A., Khairani, S., & Humaira, A. (2023). Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. *JPKMN: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 1973.
- Dika, T. (2019). *PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE THE ROYALE KRAKATAU HOTEL CILEGON MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN*. Surabaya: Respository Universitas Dinamika.
- Kompas.tv. (2022, November 30). *Kampung Inggris Pare Raih Rekor MURI Desa Dengan Jumlah Lembaga Kursus dan Pelatihan Terbanyak*. Retrieved from Kompas TV Kediri: <https://www.kompas.tv/regional/353822/kampung-inggris-pare-raih-rekor-muri-desa-dengan-jumlah-lembaga-kursus-dan-pelatihan-terbanyak>
- Kurniawan, R., & Marhamelda, S. (2019). SISTEM PENGOLAHAN DATA PESERTA DIDIK PADA LKP PRIMA TAMA KOMPUTER DUMAI DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP. *INFORMATIKA: Jurnal Informatika, Manajemen, dan Komputer*, 38.

Mahhendra, E., & Irawan, A. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amartha (Studi Kasus: Amartha Gold Investment). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 20072.

Napitupulu, E. L. (2023, December 23). *Kursus Jadi Pilihan Meningkatkan Kompetensi*. Retrieved from Kompas: <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/23/kursus-jadi-pilihan-meningkatkan-kompetensi-yang-relevan>

Pintar. (2020, July 19). *Tren Kursus Bahasa Inggris yang Semakin Diminati*. Retrieved from Pintar.co: <https://pintar.co/blog/tren-kursus-bahasa-inggris-yang-semakin-diminati>

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widiadnya, I., & Erwiyani, N. (2023). PENERAPAN ABSENSI DAN LAPORAN KERJA KARYAWAN BERBASIS DIGITAL PADA PT. HASTA AYU NUSANTARA DIVISI ULTRAJAYA DENPASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1124.

Wijayanto, I., Sabariah, M., & Suwawi, D. (2015). Rekomendasi User Interface Untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (smb) Telkom Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Open Library Publications Telkom University*, 6661.

Wulandari, S., Jupriyadi, J., & Fadly, M. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PENGGALANGAN INFAQ BERAS (STUDI KASUS: GERAKAN INFAQ). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 12.