



**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BIMBINGAN KONSELING
SISWA BERBASIS MOBILE PADA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

NAFILAH NURSABILA

20410100048

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BIMBINGAN
KONSELING SISWA BERBASIS MOBILE PADA SMA HANG TUAH 1
SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Nafilah Nursabila

NIM : 20410100048

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024



“Allah is the best planner”

Nafilah Nursabila

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BIMBINGAN KONSELING SISWA
BERBASIS MOBILE PADA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Nafilah Nursabila

NIM : 20410100048

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Surabaya, 26 Juni 2024

Disetujui :

Pembimbing

Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT
NIDN. 0726017801

Penyelia



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Julianto

Date: 2024.07.30

16:05:16 +07'00'

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

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Nafilah Nursabila**
NIM : **20410100048**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE
BIMBINGAN KONSELING SISWA 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, 26 Juni 2024



Nafilah Nursabila
NIM : 20410100048

ABSTRAK

SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Surabaya, provinsi Jawa Timur dalam naungan Yayasan Hang Tuah Cabang Surabaya. SMA Hang Tuah 1 Surabaya berada di Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan. Sekolah ini menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi anak didiknya. Salah satunya layanan bimbingan konseling, untuk membantu atau memberikan dukungan kepada siswa yang memiliki permasalahan. SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki empat layanan bimbingan konseling, seperti karir, pribadi, sosial atau pergaulan, dan pelajaran.

Namun, permasalahan dari layanan bimbingan konseling di SMA Hang Tuah 1 Surabaya masih menggunakan cara manual dengan mencatat data siswa di buku khusus. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusinya dengan merancang *User Interface* bimbingan konseling untuk membantu siswa yang mengalami masalah mendesak dan membutuhkan penyelesaian secepatnya melalui *chat* atau *video call*. Sehingga konsultasi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga siswa tidak harus konsultasi di sekolah, tetapi melalui aplikasi.

Kata Kunci : Bimbingan Konseling, Sekolah, *User Interface*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya, sehingga Laporan Kerja Praktik dengan judul “Perancangan Desain User Interface Bimbingan Konseling Berbasis Mobile Pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Laporan Kerja Praktik ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.

Dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Orang tua yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan kerja praktik dan juga penyusunan laporan kerja praktik.
2. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan saran dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik.
3. Kepala Sekolah SMA Hang Tuah 1 Surabaya beserta jajarannya.
4. Ibu Alfia Dyah Annisa, S.Pd selaku Guru Bimbingan Konseling yang telah mengizinkan dan memberikan bimbingan serta arahan selama proses melaksanakan proses Kerja Praktik.

5. Ibu Dwi Armijati, Ibu Etik, Bapak Fadil, dan seluruh guru serta staf SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang sudah memberikan informasi, pengetahuan, sumber data, dan juga arahan pada saat melaksanakan proses pengerjaan aplikasi pada Kerja Praktik.
6. Serta semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan laporan kerja praktik ini, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Besar harapan penulis agar laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi semua pihak yang telah membantu, memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan saran dalam proses kerja praktik ini.

Surabaya, 1 Juli 2024

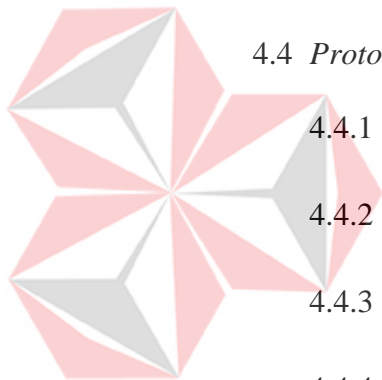


UNIVERSITAS
Dinamika Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Perusahaan	4
2.1.1 Makna Logo dan Warna.....	4
2.2 Sejarah Perusahaan.....	5
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.3.1 Visi	6
2.3.2 Misi	6
2.4 Tujuan Perusahaan	7
2.5 Struktur Organisasi	8
2.5.1 Peran Bimbingan Konseling	9
2.5.2 Tugas Bimbingan Konseling.....	9
2.5.3 Fungsi Bimbingan Konseling.....	10

BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Perancangan	11
3.2 Desain.....	11
3.3 <i>User Interface</i>	11
3.4 <i>User Interface Aplikasi Mobile</i>	12
3.5 <i>Design Sprint</i>	13
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	16
4.1 <i>Mapping</i>	16
4.2 <i>Sketching</i>	18
4.3 <i>Decide</i>	21
4.4 <i>Prototype</i>	22
4.4.1 Halaman Tampilan Awal Aplikasi.....	23
4.4.2 Halaman <i>Sign In</i>	24
4.4.3 Halaman <i>Sign Up</i>	25
4.4.4 Halaman <i>Home</i>	26
4.4.5 Halaman Fitur Layanan BLing.....	27
4.4.6 Halaman Notifikasi	33
4.4.7 Halaman <i>Profile</i>	34
4.5 <i>Validate</i>	34
BAB V PENUTUP.....	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	38



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Hasil <i>Voting</i> Keseluruhan <i>Crazy 8</i>	22
--	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo SMA Hang Tuah 1 Surabaya (Yayasan Hang Tuah).....	4
Gambar 2.2 Peta SMA Hang Tuah 1 Surabaya.....	5
Gambar 2.3 Struktur Organisasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya	8
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> SMA Hang Tuah 1 Surabaya	17
Gambar 4.2 Hasil <i>Brainstorming</i>	18
Gambar 4.3 <i>Crazy 8</i> Halaman <i>Login</i>	19
Gambar 4.4 <i>Crazy 8</i> Halaman Fitur Layanan BLing	20
Gambar 4.5 <i>Crazy 8</i> Halaman <i>Profile</i>	21
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i>	23
Gambar 4.7 Tampilan Awal.....	24
Gambar 4.8 Halaman <i>Sign In</i>	25
Gambar 4.9 Halaman <i>Sign Up</i>	26
Gambar 4.10 Halaman <i>Home</i>	27
Gambar 4.11 Halaman Fitur Layanan BLing.....	28
Gambar 4.12 Halaman Konselor.....	29
Gambar 4.13 Halaman Konsultasi <i>Chatting</i>	30
Gambar 4.14 Halaman Konsultasi <i>Video Call</i>	31
Gambar 4.15 Halaman Pilih Waktu	32
Gambar 4.16 Halaman Notifikasi	33
Gambar 4.17 Halaman <i>Profile</i>	34
Gambar 4.18 Hasil <i>Usability Testing</i>	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Surabaya, provinsi Jawa Timur. SMA Hang Tuah 1 Surabaya berada di Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan. Sekolah ini didirikan pada 1 Januari 1967, pada saat itu bernama SMA Hang Tuah Surabaya dalam naungan Yayasan Hang Tuah Cabang Surabaya. Guru pengajar di sekolah ini, sebanyak 85 orang dan total siswa keseluruhan 854. Siswa kelas 10 sebanyak 315, kelas 11 sebanyak 284, dan kelas 12 sebanyak 255. SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki dua jurusan, yaitu IPA dan IPS. Sekolah ini menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi anak didiknya. Terdapat guru dengan kualitas terbaik yang kompeten dibidangnya, kegiatan penunjang pembelajaran seperti ekstrakurikuler (ekskul), organisasi siswa, komunitas belajar, tim olahraga, dan perpustakaan. Selain itu, SMA Hang Tuah 1 Surabaya menyediakan layanan bimbingan konseling untuk membantu atau memberikan dukungan kepada siswa yang memiliki permasalahan.

Bimbingan dan konseling dikenal sebagai layanan untuk siswa di sekolah yang bergerak di bidang *human services*. Bantuan psikologis diberikan oleh konselor atau pembimbing dengan membentuk individu yang dapat mengembangkan potensi diri. Tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, yaitu memberikan dukungan pada pencapaian kematangan kepribadian, keterampilan sosial, dan kemampuan akademik. Proses bisnis pada bimbingan

konseling di SMA Hang Tuah 1 Surabaya, yaitu siswa datang ke ruangan bimbingan konseling dan menceritakan permasalahan yang sedang dihadapi. Selanjutnya, guru bimbingan konseling akan memberikan bantuan atau solusi dari permasalahan tersebut. Setelah itu, guru bimbingan konseling mencatat data siswa di buku khusus yang sudah disediakan.

SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki empat layanan bimbingan konseling, seperti karir, pribadi, sosial atau pergaulan, dan pelajaran. Layanan bimbingan konseling pada karir berfokus kepada siswa yang kebingungan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi maupun bekerja. Sedangkan layanan bimbingan konseling pada pribadi berfokus kepada siswa yang memiliki permasalahan dengan keluarga ataupun diri sendiri. Sedangkan layanan bimbingan konseling pada sosial atau pergaulan berfokus kepada siswa yang memiliki permasalahan dengan teman ataupun sahabatnya. Sedangkan layanan bimbingan konseling pada pelajaran berfokus pada siswa yang memiliki permasalahan dalam bidang akademik, baik di sekolah maupun tempat belajar lainnya.

Dengan demikian, solusi yang dapat mengatasi permasalahan dengan merancang *user interface* bimbingan konseling untuk membantu siswa yang mengalami masalah mendesak dan membutuhkan penyelesaian secepatnya dengan melalui *chat* atau *video call*. Sehingga konsultasi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga siswa tidak harus konsultasi di sekolah, tetapi melalui aplikasi. Oleh karena itu, perlu merancang desain *user interface* bimbingan konseling berbasis *mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah Kerja Praktik adalah bagaimana merancang desain *User Interface* bimbingan konseling berbasis *mobile* pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa tujuan Kerja Praktik ini adalah merancang desain *User Interface* bimbingan konseling pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya untuk memudahkan siswa dalam melakukan konsultasi yang mendesak.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya aplikasi bimbingan konseling siswa, antara lain:

1. Memudahkan siswa dalam konsultasi mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.
2. Memudahkan guru dalam mendata siswa yang konsultasi.

1.5 Batasan Masalah

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

1. Mendesain *User Interface* berbasis *mobile* menggunakan aplikasi *Figma*.
2. Bimbingan konseling terkait siswa yang sedang mengalami permasalahan, seperti karir, pribadi, sosial atau pergaulan, dan pelajaran.
3. Menggunakan 2 (dua) fitur konsultasi, yaitu *chat* dan *video call*.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Surabaya, provinsi Jawa Timur. SMA Hang Tuah 1 Surabaya berada di Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan. Sekolah ini didirikan pada 1 Januari 1967, pada saat itu bernama SMA Hang Tuah Surabaya dalam naungan Yayasan Hang Tuah Cabang Surabaya. Guru pengajar di sekolah ini, sebanyak 85 orang dan total siswa keseluruhan 854. Siswa kelas 10 sebanyak 315, kelas 11 sebanyak 284, dan kelas 12 sebanyak 255. SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki dua jurusan, yaitu IPA dan IPS.

2.1.1 Makna Logo dan Warna



Gambar 2.1 Logo SMA Hang Tuah 1 Surabaya (Yayasan Hang Tuah)

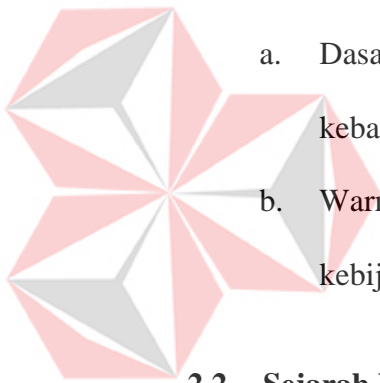
Gambar 2.1 merupakan logo SMA Hang Tuah 1 Surabaya (Yayasan Hang Tuah). Berikut ini penjelasan mengenai makna logo dan makna warna.

1. Makna Logo

- a. Jangkar dan rantai melambangkan kekokohan.
- b. Bunga melati melambangkan simbol inti dari Jalasentari yang merupakan pendiri Yayasan Hang Tuah.
- c. Buku terbuka dengan warna putih melambangkan pendidikan dan ilmu pengetahuan berbagai bidang termasuk Pancasila dan UUD 1945 didalamnya.
- d. Pita warna merah putih melambangkan wawasan kebangsaan sebagai dasar pendidikan.

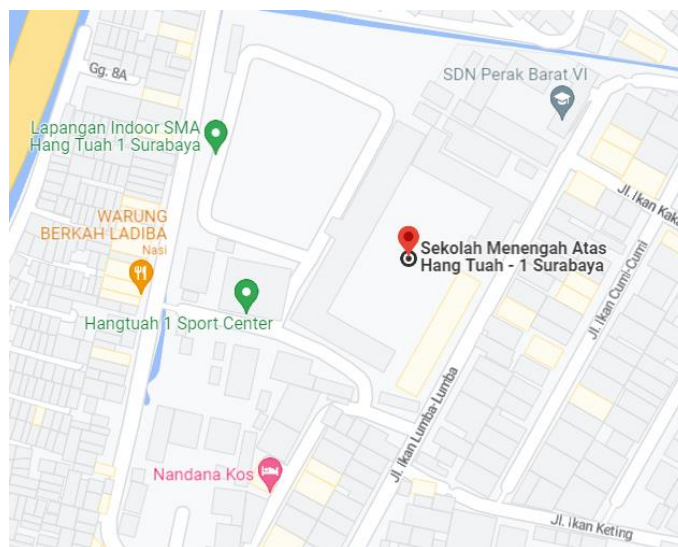
2. Makna Warna

- a. Dasar warna biru melambangkan laut yang bermakna semangat kebaharian.
- b. Warna emas melambangkan optimisme, imajinasi, kegembiraan, dan kebijakan.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.2 Sejarah Perusahaan



Gambar 2.2 Peta SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Gambar 2.2 merupakan peta SMA Hang Tuah 1 Surabaya, tepatnya di Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan.

1967: SMA Hang Tuah 1 Surabaya didirikan pada 1 Januari 1967, saat itu bernama SMA Hang Tuah Surabaya di dalam naungan Yayasan Hang Tuah Cabang Surabaya. Saat pertama kali berdiri SMA Hang Tuah 1 Surabaya berada di Jalan Kutilang No. 9-11 Surabaya, tepatnya di belakang penjara Kalisosok yang sekarang ditempati oleh SMP Negeri 38 Surabaya. Saat itu digunakan oleh dua sekolah dengan dibagi sesi pagi dan siang. Pada sesi pagi digunakan oleh SMA Negeri 8 Surabaya dan siangnya SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

1988: SMA Hang Tuah 1 Surabaya dipindahkan ke Jalan Ikan Lumba-Lumba No. 27 Surabaya dengan menempati gedung baru milik sendiri. Sedangkan di Jalan Kutilang No. 9-11 di tempati oleh SMA Hang Tuah 2 Surabaya.

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

2.3.1 Visi

Visi dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya, yaitu menciptakan peserta didik yang berkarakter, memiliki jiwa dan semangat bahari, serta peduli lingkungan.

2.3.2 Misi

Misi dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya, antara lain:

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Meningkatkan kejujuran dan kedisiplinan pendidik, tenaga kependidikan, serta peserta didik.

3. Meningkatkan disiplin belajar dan berbudaya literasi.
4. Menumbuhkan semangat kompetitif dan inovatif dalam bidang akademik dan non akademik.
5. Membudayakan senyum, salam, sapa, sopan, dan santun.
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran kreatif dan inovatif, berpikiran kritis, komunikasi dan kolaborasi.
7. Terwujudnya penguasaan Bahasa Inggris secara aktif.
8. Mengembangkan sumber daya manusia yang senantiasa mencintai laut dan kegiatan kelautan.
9. Membudayakan warga sekolah untuk hidup sehat, bersih, dan peduli dengan lingkungan.
10. Terwujudnya penguasaan teknologi informasi dalam penerapan manajemen sekolah dan pengembangan IPTEK.

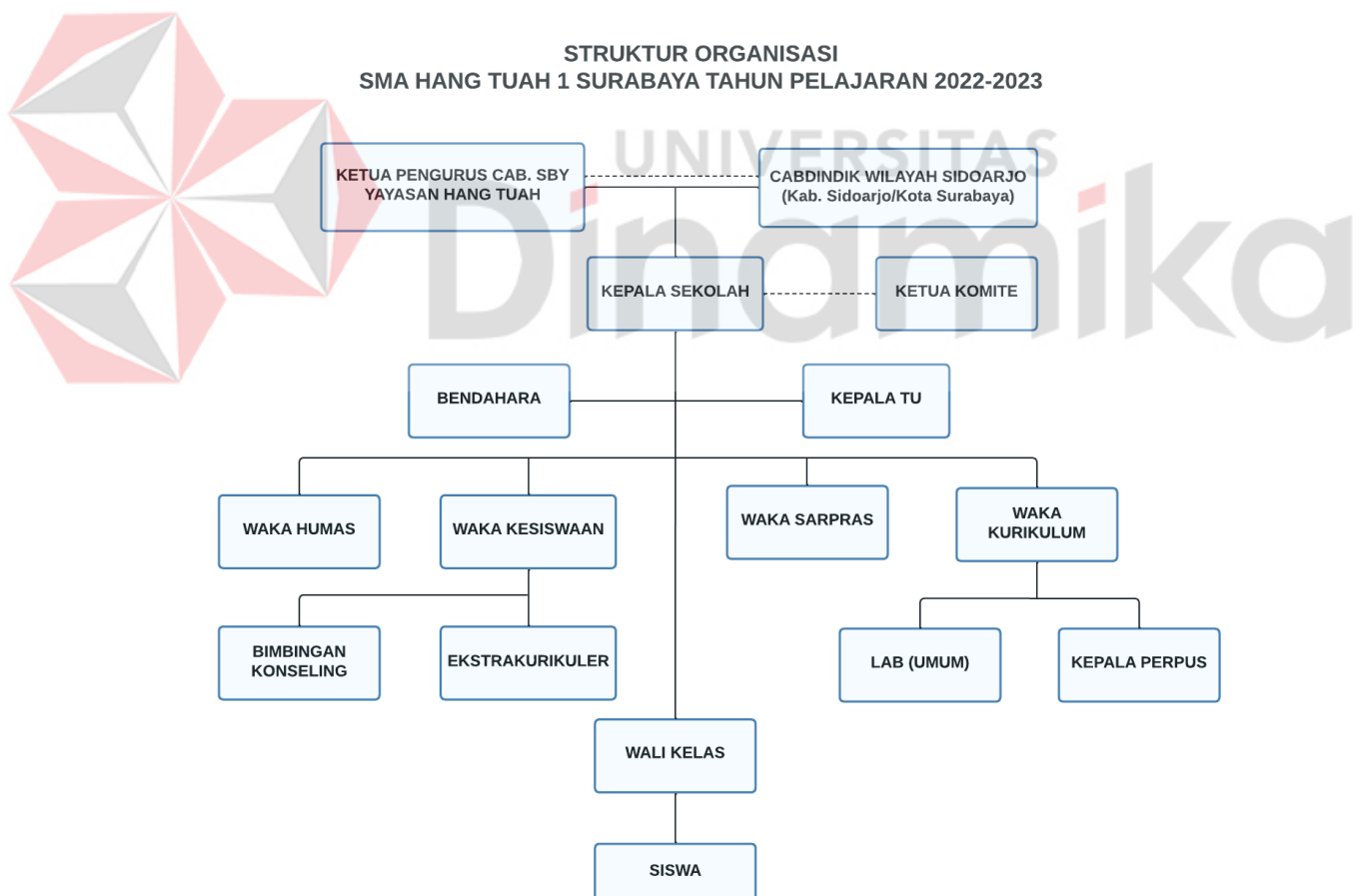
2.4 Tujuan Perusahaan

Tujuan dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya, antara lain:

1. Peserta didik, guru, dan karyawan memiliki budaya disiplin dan jujur.
2. Meningkatkan disiplin belajar dan budaya literasi pada peserta didik dan warga sekolah.
3. Tumbuhnya semangat kompetitif dan inovatif peserta didik di bidang akademik dan non akademik.
4. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa pada semua warga sekolah.
5. Terbentuk dan terlaksananya budaya senyum, salam, sapa, sopan, dan santun pada semua warga sekolah.

6. Capaian hasil USP semakin meningkat dan lulusan yang diterima di Perguruan Tinggi Negeri semakin meningkat dari tahun sebelumnya.
7. Peserta didik memiliki kemampuan dalam berbahasa Inggris secara aktif.
8. Meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi.
9. Meningkatkan kualitas kurikulum muatan lokal tentang wawasan kelautan/maritim.
10. Terciptanya budaya hidup sehat, bersih, dan peduli lingkungan bagi seluruh warga sekolah.

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Gambar 2.3 merupakan struktur organisasi dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Level pertama diduduki oleh Ketua Pengurus Cab. SBY Yayasan Hang Tuah dan Cabdindik Wilayah Sidoarjo. Level kedua diduduki oleh Kepala Sekolah dan Ketua Komite. Level ketiga atau tanggung jawab Kepala Sekolah diduduki oleh Bendahara dan Kepala TU. Level keempat atau tanggung jawab Kepala Sekolah diduduki oleh Waka Humas, Waka Kesiswaan, Waka Sarpras, dan Waka Kurikulum. Level kelima atau tanggung jawab Waka Kesiswaan diduduki oleh Bimbingan Konseling dan Ekstrakurikuler. Sedangkan tanggung jawab Waka Kurikulum diduduki oleh LAB (Umum) dan Kepala Perpus. Level keenam atau tanggung jawab Kepala Sekolah diduduki oleh Wali Kelas. Level ketujuh atau tanggung jawab Wali Kelas diduduki oleh Siswa.

2.5.1 Peran Bimbingan Konseling

Peran dari bimbingan konseling di sekolah, antara lain:

1. Sebagai konselor yang membantu siswa dalam menangani masalah atau kesulitan.
2. Sebagai konsultan yang menentukan dan mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial.
3. Sebagai agen pencegahan utama dalam terjadinya masalah pada siswa dan siswi.
4. Sebagai pengembang karir yang membantu siswa dan siswi dalam mencapai tujuan di masa depan.

2.5.2 Tugas Bimbingan Konseling

Tugas dari bimbingan konseling di sekolah, antara lain:

1. Meningkatkan kesejahteraan mental siswa dan siswi menjadi lebih baik.
2. Membantu siswa dan siswi dalam mengembangkan sikap serta keterampilan.

2.5.3 Fungsi Bimbingan Konseling

Fungsi dari bimbingan konseling, antara lain:

1. Memberikan pelayanan bagi siswa dan siswi agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi masing-masing.
2. Menuntun siswa dan siswi dalam mengambil keputusan sendiri dalam hidupnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan menganalisa, memperbaiki, dan menyusun sistem untuk menyelesaikan permasalahan dengan mencari atau memilih alternatif terbaik. Sistem tersebut merupakan sistem fisik dan non fisik yang mengoptimalkan waktu dengan memanfaatkan informasi (Reynaldi, 2019).

3.2 Desain

Desain merupakan menggambarkan suatu hal yang fungsional untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar (Ningsih & Abidin, 2021).

3.3 *User Interface*

User interface merupakan media penghubung antara pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sesuai kebutuhan dan keinginan yang fokus pada tampilan atau visual serta terkomputerisasi (Ramadan & Az-zahra, 2019). *User interface* memiliki dua jenis, yaitu *hardware user interface* (diakses melalui *keyboard* atau *mouse*) dan *software user interface* (semua hal yang dilihat di layar monitor) (Pradhana, 2022). *User interface* bukan hanya tentang warna dan bentuk saja, tetapi tentang penyajian *tools* yang tepat bagi pengguna untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Sudharma, 2015). Penggunaan *User interface* dilakukan untuk komunikasi antara manusia dengan komputer (Subhiyakto et al., 2021). Pengguna

sering menilai sistem atau aplikasi bukan dari fungsi, tetapi melalui *user interface* (Suteja & Harjoko, 2008). Sehingga *develop* menganggap hal itu penting, agar pengguna bisa menggunakan sistem dengan efektif dan *usability*. *Usability* adalah tujuan akhir dari *user interface*. Komponen yang menentukan *usability* dengan adanya kemudahan dalam mempelajari dan efisien bagi pengguna terkait fungsi sistem yang dilakukan serta kepuasan. Selain itu, *user interface* terdapat beberapa elemen, seperti *window*, *icon*, *menu*, dan *pointer* yang masing-masing memiliki kegunaannya (Rianingtyas & Wardani, 2019).

Tahapan yang dilakukan desain *user interface* dengan melakukan observasi proses bisnis dan pengetahuan aktivitas pengguna. Kemudian, membuat dan mendesain dengan menggunakan metode *crazy 8* untuk menemukan ide sebanyak 8 sketsa yang menggambarkan solusi dari suatu permasalahan. Pembuatan *crazy 8* menggunakan media kertas berukuran A4 yang dilipat menjadi delapan bagian dan menuangkan ide-ide ke kertas tersebut (Sudharma, 2015). Selanjutnya, perancangan desain *user interface* yang menggunakan metode *crazy 8* didesain ke media digital atau aplikasi desain (*Figma*). Kemudian, dilakukan perancangan *prototype* yang akan dievaluasi dengan pengguna. Setelah dievaluasi dan disetujui maka akan dihasilkan *prototype* yang siap untuk dijalankan. Tahapan terakhir mengimplementasikan tampilan kepada pengguna (Reynaldi, 2019).

3.4 *User Interface Aplikasi Mobile*

Desain UI/UX pada aplikasi *mobile* merupakan kombinasi dari sistem navigasi dan elemen grafis. Desain UI/UX yang efektif harus memperhatikan fokus pengguna pada objek dan subjek. Dalam perancangan aplikasi *mobile* membutuhkan kesederhanaan, tetapi fokus pada tujuan akhir bisnis perusahaan agar

interaksi pengguna memiliki rentang waktu yang lebih pendek daripada aplikasi *desktop* (SUDHARMA, 2015). Jenis aplikasi yang akan dibuat memerlukan informasi seperti aplikasi *native*, aplikasi *web*, atau aplikasi *hybrid*. Aplikasi *mobile* dianalisis tentang kelebihan, kekurangan, dan kesesuaian dengan menggunakan konsep perancangan sehingga bisa mengoptimalkan pengalaman yang akan didapatkan oleh pengguna melalui grafis, gambar, skrip, serta data aplikasi (Rianingtyas & Wardani, 2019).

3.5 *Design Sprint*

Design sprint merupakan metode terstruktur dan sistematis untuk mencari solusi dan ide baru dari suatu masalah. Tujuan dari metode *design sprint*, yaitu pemetaan masalah, proses menemukan solusi, memiliki rencana, dan target yang jelas. Tahapan dari metode tersebut terdiri dari *mapping*, *sketching*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. *Design sprint* digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi dengan cepat, waktu yang singkat, mendapatkan kepuasan pengguna (*user*), serta tidak mengeluarkan banyak biaya (Putri, 2022).

A. *Mapping*

Mapping merupakan tahapan untuk mengetahui kondisi yang dialami oleh pengguna, biasanya dengan mencari data karakteristik *user* dan permasalahan yang terjadi pada aplikasi tersebut. Pencarian dilakukan untuk kebutuhan data pada *User Persona*. Tujuan dari *user persona* adalah mengidentifikasi atau menganalisa kebutuhan dari pengguna dengan menggunakan pendekatan untuk memahami masalah dari kemampuan dan kekurangan dari proses bisnis (Putri, 2022).

B. *Sketching*

Sketching adalah tahapan untuk melakukan *brainstorming* produk dan solusi yang ditawarkan. Pada tahapan ini menggunakan metode *brainstorming* dan *crazy 8*. *Brainstorming* merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan masalah desain dengan menghasilkan berbagai ide baru dalam waktu 3 menit. Metode ini biasa disebut dengan “*How Might We*” yang digunakan untuk berpikir cepat, logis, dan juga kreatif. *Crazy 8* adalah metode yang dapat menghasilkan 8 alternatif solusi untuk satu gagasan ide desain. Tahapan tersebut dilakukan dengan mendesain atau *sketching* ide dan solusi dalam 8 bagian lipatan kertas dalam waktu 8 menit (Putri, 2022).

C. *Decide*

Decide adalah tahapan untuk menentukan solusi yang ditawarkan untuk dijadikan sebuah *prototype*. Tahapan ini biasanya dengan menempelkan sketsa atau *crazy 8* yang telah dibuat, menandai sketsa atau *crazy 8* yang dianggap menarik, membahas solusi disetiap sketsa atau *crazy 8*, melakukan *vote* oleh setiap orang, dan mengambil keputusan yang memiliki *vote* terbanyak (Ramadan & Az-zahra, 2019).

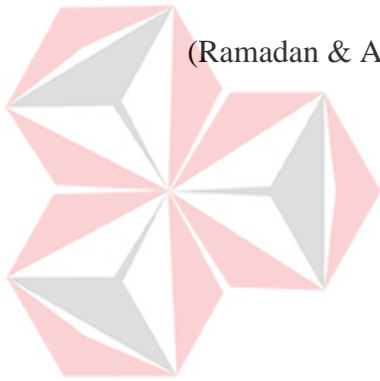
D. *Prototype*

Prototype adalah tahapan pembuatan produk dari sebuah ide yang memungkinkan *desainer* untuk komunikasi, eksplorasi, dan evaluasi kepada pengguna dengan cara mencoba aplikasi tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan masukan dari pengguna dan juga memberikan *feedback* kepada *desainer*. Sebelum *prototype* dibuat, perlu membuat *wireframe* dan *high fidelity design* dahulu. *Wireframe* adalah ide abstrak dalam bentuk bingkai gambar dengan penempatan

elemen pada halaman untuk menghemat waktu dan biaya, mengatur pengembangan proses desain, serta mengurangi kemungkinan kesalahan di masa depan. *High fidelity design* merupakan perancangan digital dengan versi statis dari aplikasi yang ditampilkan layar demi layar. *Font* dan *element* visual dirancang dengan tekstur serta bayangan (Putri, 2022).

E. *Validate*

Validate merupakan tahapan terakhir dari metode *design sprint* yang akan dilakukan evaluasi atau pengujian terhadap hasil *high fidelity design*. Tahapan ini menggunakan metode *Usability Testing*. *Usability Testing* adalah salah satu metode untuk menguji dan mengetahui kesulitan, perasaan, dan juga kepuasan pengguna (Ramadan & Az-zahra, 2019).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung dengan salah satu Guru Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis konseling siswa. Pada bab ini membahas hasil analisis dan perancangan desain *User Interface* yang dikerjakan saat Kerja Praktik berlangsung dengan menggunakan metode *design sprint*.

4.1 *Mapping*

Mapping merupakan tahapan untuk mengetahui kondisi yang dialami oleh pengguna serta SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Pada tahap ini penulis mengawali penelitian dengan mencari data karakteristik *user* dan permasalahan yang terjadi pada aplikasi Bimbingan Konseling berbasis *mobile* sebelumnya. Pencarian dilakukan untuk kebutuhan data pada *User Persona*.

Tujuan dari *user persona* adalah mengidentifikasi atau menganalisa kebutuhan dari pengguna dengan menggunakan pendekatan untuk memahami masalah dari kemampuan dan kekurangan dari proses bisnis Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Sehingga penelitian ini diharapkan bisa membuat fitur dan fungsi dalam sebuah perangkat lunak yang sesuai dengan kemampuan pengguna. Dalam penelitian yang dilakukan mencoba menggunakan beberapa pendekatan *user persona* untuk menyelesaikan permasalahan kebutuhan program Bimbingan Konseling yang digunakan pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

User persona memiliki 4 poin penting, yaitu *bio*, *challenges and frustrations*, serta *needs*. *Bio* serta *challenges and frustrations* hasil dari diskusi

dengan SMA Hang Tuah 1 Surabaya mengenai target *user* mereka. Sedangkan *goals* dan *needs* hasil *survey* melalui pertanyaan menggunakan *google form* untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dari penggunaan aplikasi Bimbingan Konseling serta keresahan *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut.



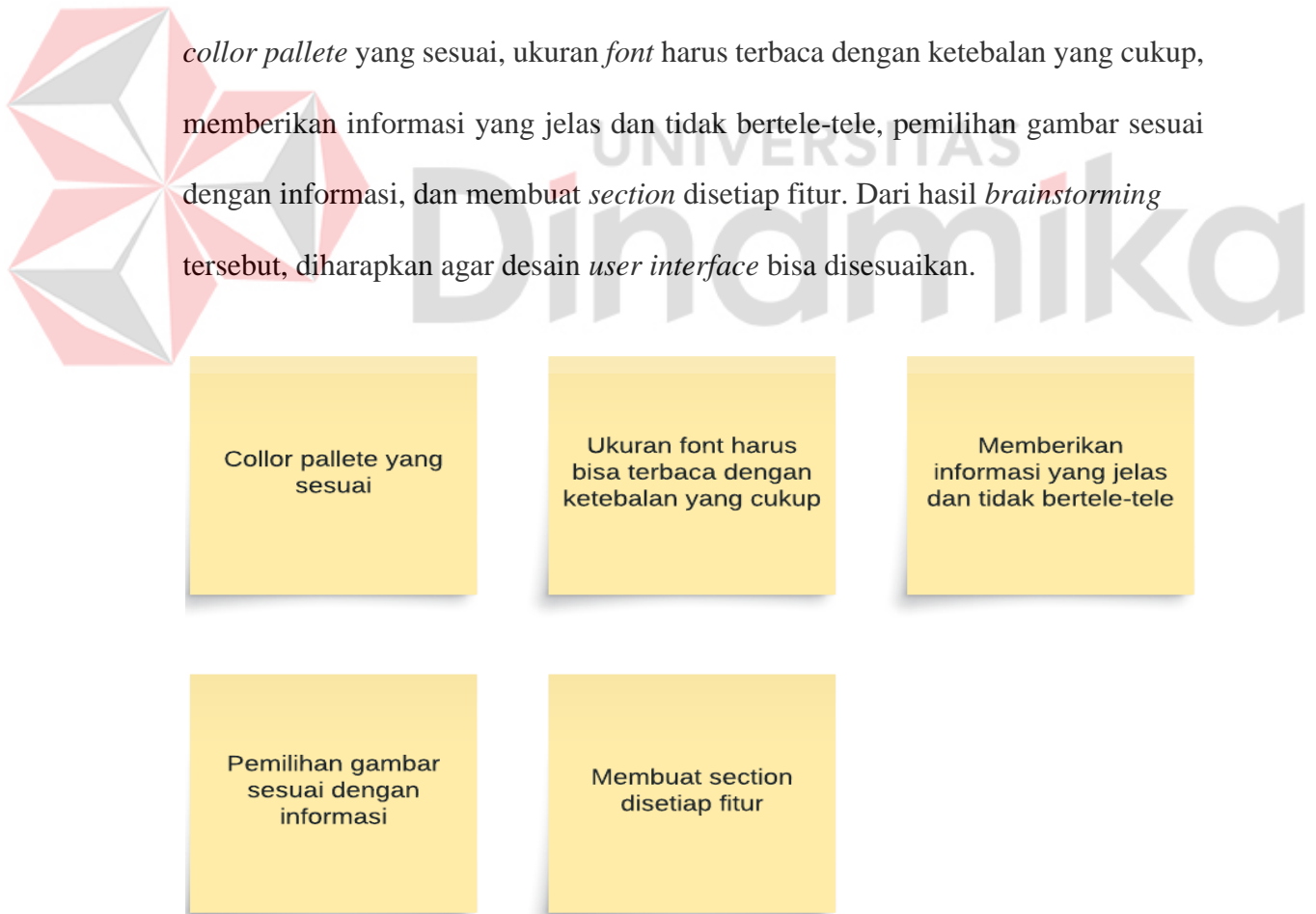
Gambar 4.1 *User Persona* SMA Hang Tuah 1 Surabaya

Gambar 4.1 merupakan *user persona* SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Data *user persona* tersebut bernama Nursa Aida Farzana (Fara) dengan usia 17 tahun yang beralamat di Pamekasan dan seorang siswa SMA Kelas XI IPS. Karena akhir-akhir ini padatnya kegiatan di sekolah, sehingga Fara tidak bisa melakukan konsultasi kembali dan hanya bisa dilakukan saat jam efektif sekolah saja. Sehingga Fara berkeinginan agar sekolahnya memiliki layanan Bimbingan Konseling secara *online* yang semua siswa bisa melakukan konsultasi dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengikuti jam efektif sekolah. Fara membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan dan dipahami oleh siswa dan layanan 24/7.

4.2 Sketching

Setelah tahapan *mapping* dilakukan dengan menghasilkan *user persona*, maka selanjutnya proses *sketching*. *Sketching* adalah tahapan untuk melakukan *brainstorming* produk dan solusi yang ditawarkan. Pada tahapan ini menggunakan metode *brainstorming* dan *crazy 8*.

Brainstorming merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan masalah desain dengan menghasilkan berbagai ide baru dalam waktu 3 menit. Metode ini biasa disebut dengan “*How Might We*” yang digunakan untuk berpikir cepat, logis, dan juga kreatif. Gambar 4.2 merupakan hasil *brainstorming* yang dilakukan oleh penulis selama 3 menit. Hasil dari *brainstorming* penulis ada 5, yaitu *collor pallete* yang sesuai, ukuran *font* harus terbaca dengan ketebalan yang cukup, memberikan informasi yang jelas dan tidak bertele-tele, pemilihan gambar sesuai dengan informasi, dan membuat *section* disetiap fitur. Dari hasil *brainstorming* tersebut, diharapkan agar desain *user interface* bisa disesuaikan.

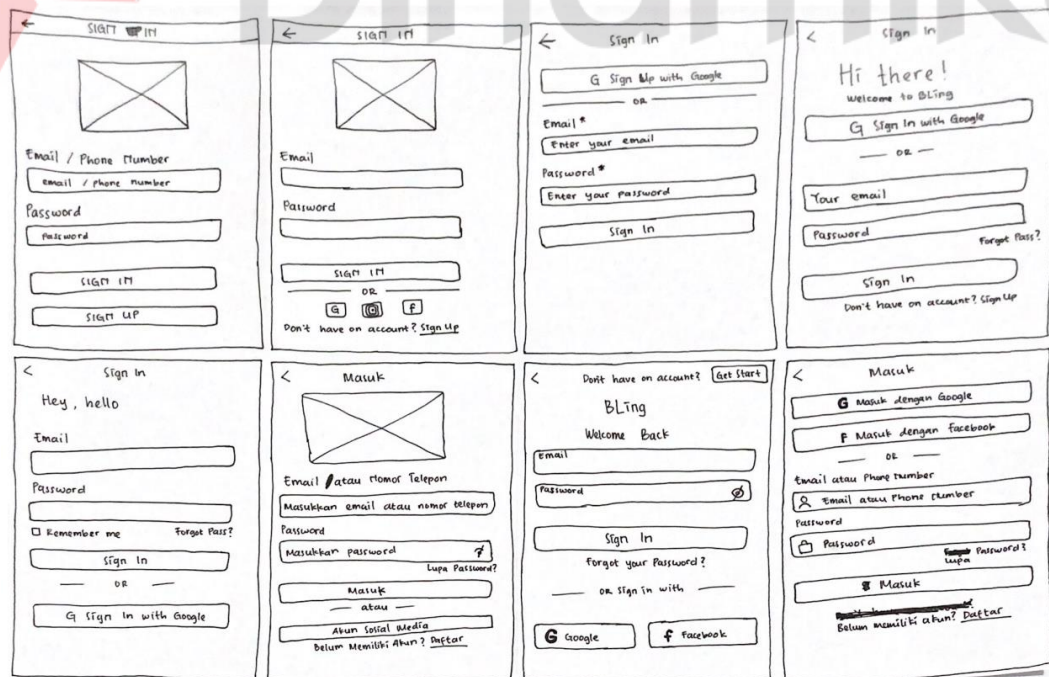


Gambar 4.2 Hasil *Brainstorming*

Crazy 8 adalah metode yang dapat menghasilkan 8 alternatif solusi untuk satu gagasan ide desain. Tahapan tersebut dilakukan dengan mendesain atau sketching ide dan solusi dalam 8 bagian lipatan kertas dalam waktu 8 menit. Langkah-langkah untuk melakukan *crazy 8*, antara lain:

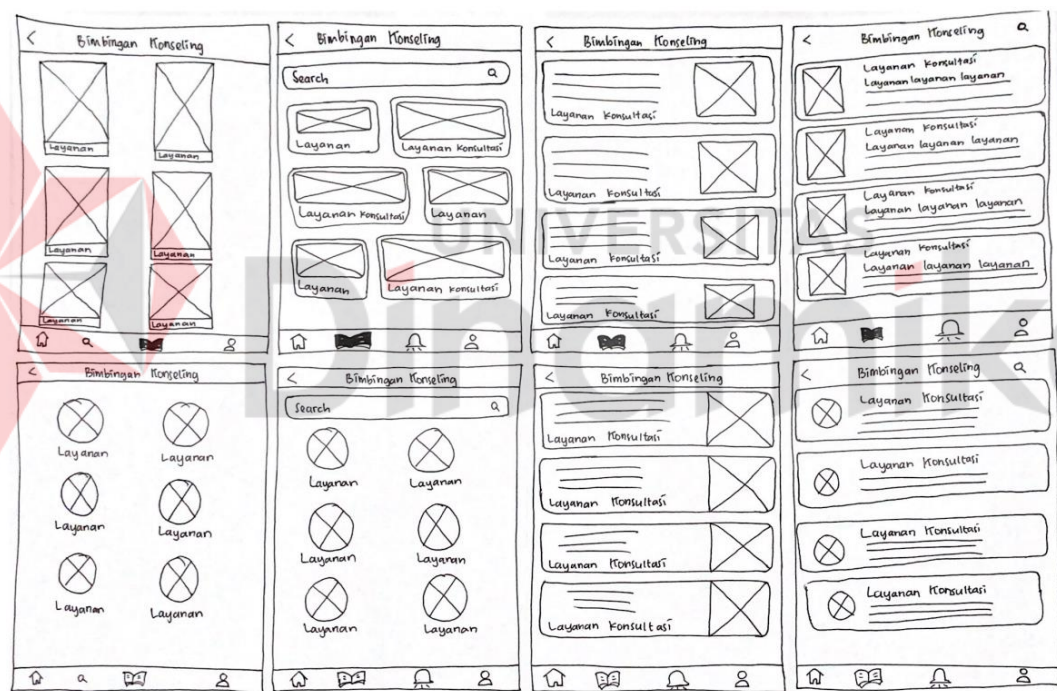
- Siapkan kertas A4 atau HVS.
- Lipat kertas sebanyak 4 kali hingga menjadi 8 bagian.
- Lalu, tebalkan garis di setiap lipatan.
- Selanjutnya, siapkan *stopwatch* selama 8 menit sehingga 1 ide 1 menit.
- Setelah itu, mulai untuk mendesain ide.

Gambar 4.3 merupakan hasil *crazy 8* yang didesain selama 8 menit untuk halaman *login*. Pada halaman tersebut berisi gambar, *input username*, *input password*, *button sign in*, serta *button* untuk *log in* menggunakan akun *google* dan *facebook*.



Gambar 4.3 *Crazy 8* Halaman *Login*

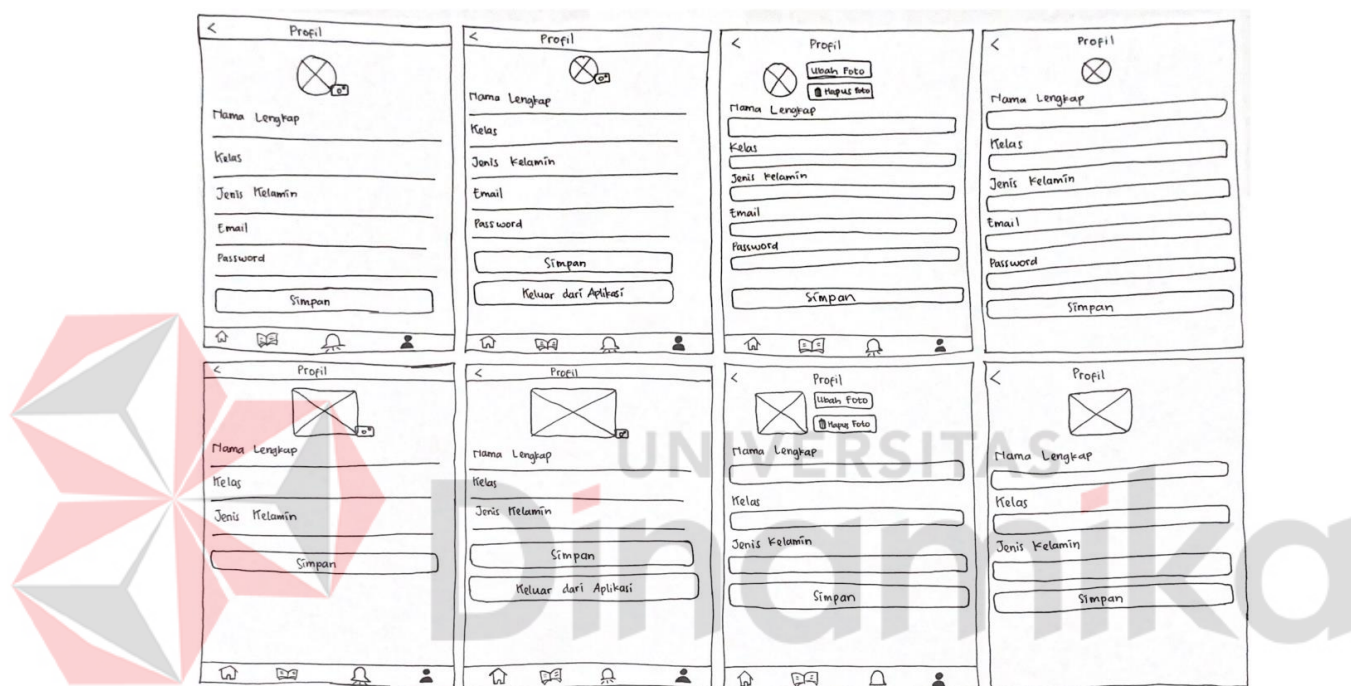
Gambar 4.4 merupakan *crazy 8* halaman fitur layanan BLing. Pada halaman tersebut, berisi informasi tentang layanan BLing yang dibagi menjadi beberapa *section* berdasarkan dari masing-masing layanannya. Pada gambar *crazy 8* tersebut, penulis memberikan beberapa model layanan yang akan diterapkan pada aplikasi BLing. Digambar tersebut juga menampilkan beberapa model *navbar* dengan dilengkapi *icon*, seperti *home*, *search*, notifikasi, layanan, dan *profile*. *Crazy 8* tersebut akan digunakan untuk memilih layanan konsultasi, seperti konseling karir, konseling pribadi, konseling sosial, dan konseling pelajaran.



Gambar 4.4 *Crazy 8* Halaman Fitur Layanan BLing

Gambar 4.5 merupakan *crazy 8* halaman *profile* dari pengguna layanan BLing untuk melihat atau mengubah foto dan identitas lengkap pengguna. Pada halaman *profile* terdapat foto, nama lengkap, kelas, jenis kelamin, *email*, *password*, *button* simpan, dan *button* keluar dari aplikasi. Pada *section* foto memiliki dua

pilihan, yaitu ubah dan hapus. Di bagian ubah foto terdapat pilihan melalui galeri dari *handphone* atau menggunakan kamera langsung. Jika memilih hapus foto, maka otomatis foto tersebut akan terhapus. Selain itu, terdapat beberapa *navigation bar* (*navbar*) dengan dilengkapi beberapa *icon* yang informatif untuk memudahkan pengguna.



Gambar 4.5 *Crazy 8* Halaman *Profile*

4.3 *Decide*

Decide adalah tahapan untuk menentukan solusi yang ditawarkan pada layanan Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya dengan menggunakan *crazy 8*. Pemilihan hasil sketsa yang terbaik ditentukan berdasarkan *voting* menggunakan *polling* pada aplikasi *WhatsApp*. *Polling* tersebut dilakukan dengan di *group WhatsApp* Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya, sehingga

semua pihak bisa melihat poin terbanyak secara transparan. Langkah-langkah yang dilakukan, antara lain:

- a. Membagikan foto hasil sketsa dari metode *Crazy 8* yang telah dibuat ke *group WhatsApp* Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya.
- b. Memberikan penjelasan disetiap solusi yang telah didesain.
- c. Memberikan waktu kepada pihak SMA untuk melakukan analisa.
- d. Setiap orang memilih 1 hasil sketsa disetiap ide permasalahan.

Setelah semua pihak Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya melakukan *voting* dan melihat poin terbanyak yang dipilih, maka akan dilakukan *storyboard*. Tabel 4.1 merupakan hasil *voting* keseluruhan *crazy 8* untuk aplikasi BLing.

Tabel 4.1 Hasil *Voting* Keseluruhan *Crazy 8*

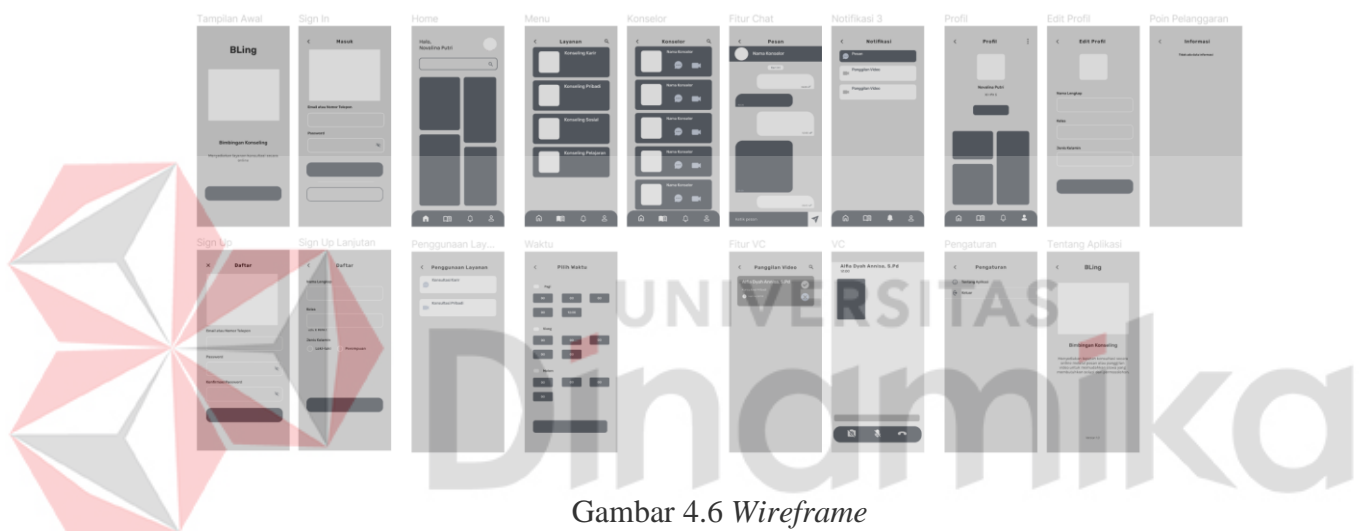
No.	Halaman	Jumlah <i>Voting</i>
1.	Halaman <i>login</i> Nomor 6	4
2.	Halaman fitur layanan BLing Nomor 4	3
3.	Halaman <i>profile</i> Nomor 8	3

4.4 *Prototype*

Prototype adalah tahapan pembuatan produk dari sebuah ide yang memungkinkan *desainer* untuk komunikasi, eksplorasi, dan evaluasi kepada pengguna dengan cara mencoba aplikasi tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan

masukannya dari pengguna dan juga memberikan *feedback* kepada *desainer*. Sebelum *prototype* dibuat, penulis perlu membuat *wireframe* dan *high fidelity design* dahulu.

Wireframe adalah ide abstrak dalam bentuk bingkai gambar dengan penempatan elemen pada halaman untuk menghemat waktu dan biaya, mengatur pengembangan proses desain, serta mengurangi kemungkinan kesalahan di masa depan. Perancangan *wireframe* Bimbingan Konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya menggunakan *tools Figma*. Gambar 4.6 merupakan hasil perancangan *wireframe*.



Gambar 4.6 Wireframe

Setelah perancangan *wireframe*, selanjutnya merancang *high fidelity design*. Berikut merupakan perancangan *high fidelity design* layanan Bimbingan Konseling menggunakan *tools Figma*.

4.4.1 Halaman Tampilan Awal Aplikasi

Halaman tampilan awal merupakan tampilan saat pertama kali aplikasi dijalankan. Biasanya menampilkan logo, nama aplikasi, dan *button* untuk diklik agar dapat melanjutkan ke menu selanjutnya. Pada Gambar 4.7 merupakan desain dari tampilan awal aplikasi untuk pengenalan aplikasi kepada pengguna. Selain

logo atau gambar, nama aplikasi, dan *button* juga memberikan deskripsi singkat mengenai kegunaan layanan atau aplikasi yang disediakan. Tujuannya untuk menarik perhatian dari pengguna agar menggunakan aplikasi BLing. Nama BLing diambil dari singkatan Bimbingan konseLing.

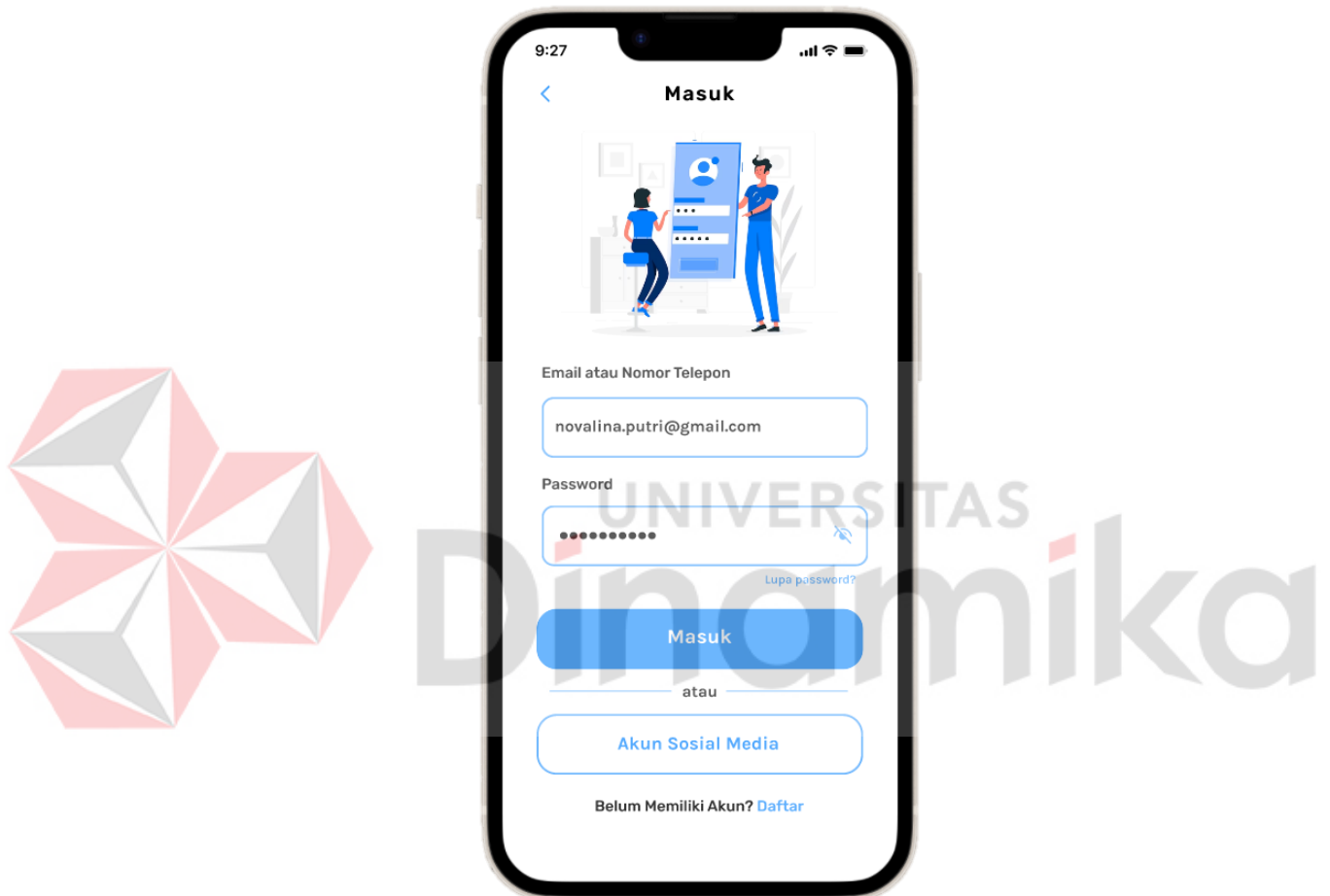


Gambar 4.7 Tampilan Awal

4.4.2 Halaman *Sign In*

Halaman *sign in* merupakan halaman untuk masuk atau mengakses aplikasi dengan identitas pengguna yang sudah tersimpan atau melekat. Halaman *sign in* biasanya meminta pengguna untuk memasukkan *username* dan *password*. Selain itu, juga terdapat *button* untuk *login* menggunakan akun sosial media lain

yang disediakan oleh aplikasi. Jika pengguna belum atau tidak memiliki akun sosial media lain bisa mengklik kata daftar yang menggunakan *font* berwarna biru di bawah. Setelah itu, pengguna akan ditampilkan ke halaman daftar oleh aplikasi. Gambar 4.8 merupakan desain dari halaman *sign in* pada aplikasi BLing.



Gambar 4.8 Halaman *Sign In*

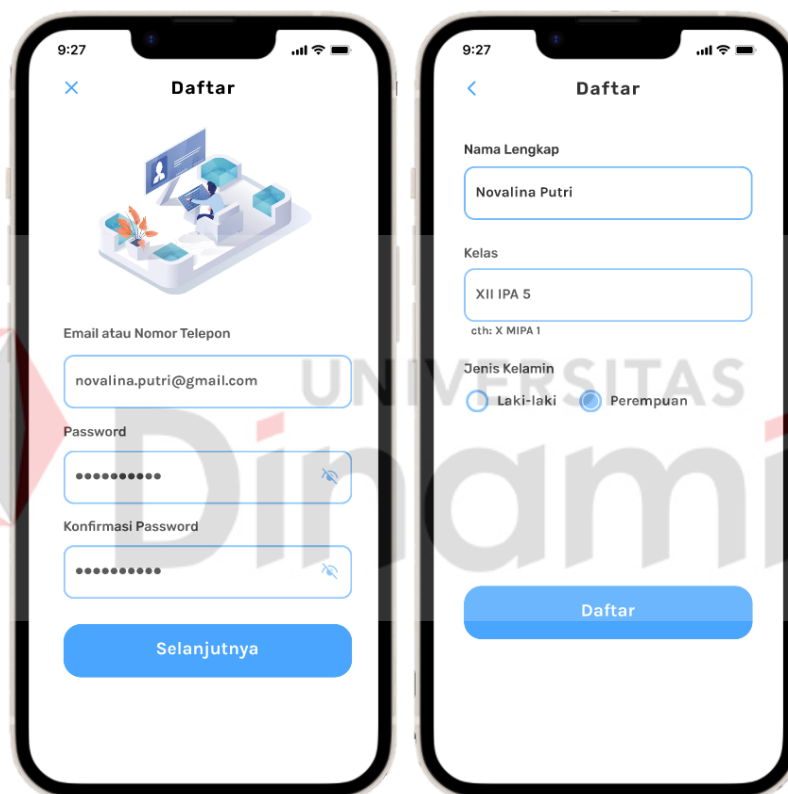
4.4.3 Halaman *Sign Up*

Halaman *sign up* merupakan halaman daftar untuk pengguna yang belum memiliki akun dan akan membuat akun. Halaman *sign up* biasanya meminta pengguna untuk mengisi *email* atau nomor telepon, *password*, konfirmasi

password, dan pengguna bisa klik *button* selanjutnya. Jika pengguna salah memasukkan *password*, maka harus memasukkan ulang *password*.

Pada halaman berikutnya, pengguna diminta untuk mengisi nama lengkap, kelas, dan jenis kelamin. Setelah pengguna mengisi semua yang diminta dan data yang diisikan sudah benar, maka tahap selanjutnya klik *button* daftar.

Gambar 4.9 merupakan contoh pengisian data pengguna aplikasi BLing.



Gambar 4.9 Halaman *Sign Up*

4.4.4 Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman utama yang akan dibuka pertama kali saat pengunjung membuka aplikasi. Halaman *home* biasanya berisi menu, gambar atau foto, teks, dan informasi tentang aplikasi. Pada Gambar 4.10 merupakan desain halaman *home* aplikasi BLing. Pada halaman *home* tersebut, terdapat nama

pengguna dan juga foto dibagian atas serta *section* cari. Selain itu, terdapat beberapa informasi untuk meditasi diri, seperti musik, meditasi tidur, stres dan kecemasan, produktivitas, kesehatan fisik, diri yang lebih baik, meditasi darurat, serta meditasi spesial. Informasi tersebut bertujuan untuk memberikan rekomendasi dari beberapa meditasi yang telah disediakan kepada pengguna. Pada bagian bawah terdapat *navbar* dengan tampilan *icon* yang cukup informatif, seperti *home*, layanan, notifikasi, dan *profile*.



Gambar 4.10 Halaman *Home*

4.4.5 Halaman Fitur Layanan BLing

Halaman fitur layanan BLing merupakan halaman yang menampilkan layanan aplikasi untuk kebutuhan pengguna. Di halaman fitur layanan BLing berisi tentang layanan Konseling Karir, Konseling Pribadi, Konseling Sosial, dan

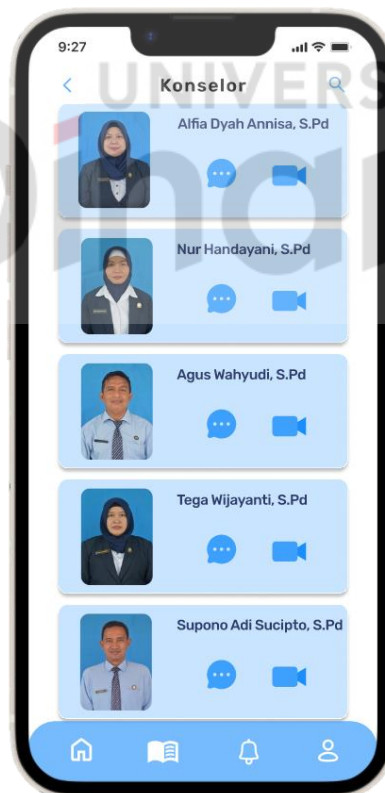
Konseling Pelajaran. Konseling karir berfokus pada siswa yang akan melanjutkan studi ke perguruan tinggi maupun bekerja. Konseling pribadi berfokus kepada siswa yang memiliki permasalahan secara pribadi dan keluarga. Konseling sosial berfokus kepada siswa yang memiliki permasalahan dengan teman, baik di sekolah, tempat bimbingan belajar, dan lain sebagainya. Sedangkan konseling pelajaran berfokus kepada siswa yang memiliki permasalahan di bidang akademik. Selain itu, juga gambar dari masing-masing layanan tersebut. Dari beberapa fitur layanan tersebut, pengguna atau siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya dapat memilih konseling sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapinya. Gambar 4.11 merupakan desain halaman fitur layanan BLing.



Gambar 4.11 Halaman Fitur Layanan BLing

Ketika pengguna menekan salah satu layanan, maka bisa memilih 1 konselor untuk melakukan sesi konsultasi. Gambar 4.12 merupakan desain halaman konselor. Konselor ditampilkan tersebut merupakan guru bimbingan konseling dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Guru bimbingan konseling SMA Hang Tuah 1 Surabaya terdapat 5 orang, antara lain:

- a. Alfia Dyah Annisa, S.Pd
- b. Nur Handayani, S.Pd
- c. Agus Wahyudi, S.Pd
- d. Tega Wijayanti, S.Pd
- e. Supono Adi Sucipto, S.Pd



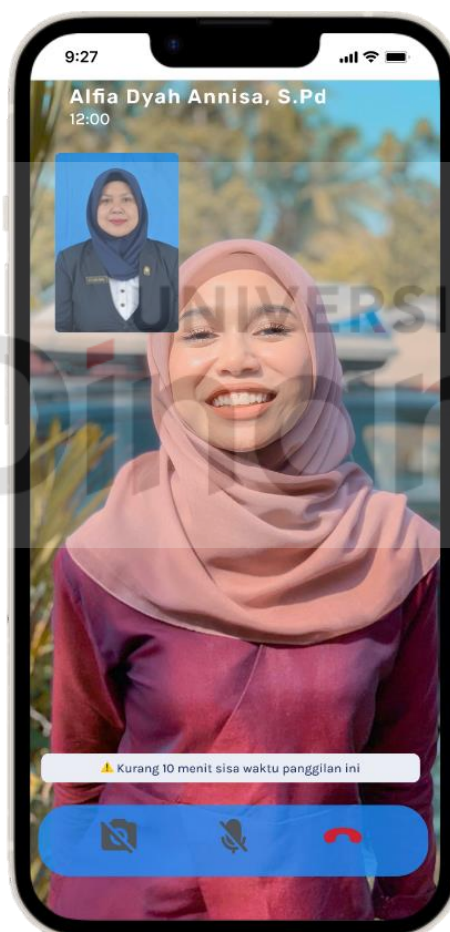
Gambar 4.12 Halaman Konselor

Layanan konsultasi ini memiliki 2 cara, yaitu *chatting* dan *video call*. *Chatting* dilakukan dengan cara mengirim pesan kepada konselor saat sesi konsultasi. Pada Gambar 4.13 merupakan desain halaman konsultasi *chatting*. Pada gambar tersebut, seorang siswa melakukan konsultasi dengan Ibu Nur Handayani, S.Pd mengenai karir setelah lulus dari sekolah. Siswa tersebut bingung apakah akan melanjutkan kuliah dengan jurusan yang diinginkan atau mengikuti keinginan dari orang tuanya. Setelah itu, konselor akan memberikan solusi terkait permasalahan yang dihadapi oleh siswa.



Gambar 4.13 Halaman Konsultasi *Chatting*

Sedangkan *video call* panggilan dua arah dengan tatap muka langsung, tetapi secara *online*. Pada Gambar 4.14 merupakan contoh pengguna atau siswa melakukan konsultasi secara *video call*. Pada bagian atas terdapat nama konselor yang merupakan guru SMA Hang Tuah 1 Surabaya, yaitu Ibu Alfia Dyah Annisa, S.Pd. Layanan tersebut hanya bisa dilakukan selama 1 jam. Nantinya, akan ada notifikasi di layar *video call* pada 10 menit terakhir. Jika durasi sudah 1 jam, maka aplikasi akan mengakhirinya secara otomatis.



Gambar 4.14 Halaman Konsultasi *Video Call*

Sesi konsultasi bisa dilakukan jika pengguna sudah menentukan waktu. Pemilihan waktu hanya dimulai dari pukul 08:00 – 21:00 dengan durasi 1 jam per

orang. Pada Gambar 4.15 merupakan desain halaman pilih waktu yang terbagi menjadi tiga sesi, yaitu pagi, siang, dan malam. Pada sesi pagi dimulai dari pukul 08:00, 09:00, 10:00, 11:00, dan 12:00. Pada sesi siang dimulai dari pukul 13:00, 14:00, 15:00, 16:00, dan 17:00. Sedangkan di sesi malam dimulai dari pukul 18:00, 19:00, 20:00, dan 21:00. Siswa hanya bisa melakukan konsultasi hanya pada jam atau waktu yang telah disediakan.



Gambar 4.15 Halaman Pilih Waktu

4.4.6 Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi merupakan halaman pemberitahuan tentang jadwal pelaksanaan sesi konsultasi. Pada aplikasi BLing ini, memberikan pemberitahuan kepada pengguna beberapa saat sebelum melakukan sesi konsultasi. Pada Gambar 4.16 merupakan desain halaman notifikasi aplikasi BLing. Pada layanan BLing nantinya, hanya ada dua notifikasi khusus, yaitu pesan dan panggilan video. Notifikasi pesan ada, apabila siswa memilih untuk konsultasi secara *chatting* atau pesan. Sedangkan notifikasi panggilan video ada, apabila siswa memilih untuk konsultasi secara *video call*.



Gambar 4.16 Halaman Notifikasi

4.4.7 Halaman *Profile*

Halaman *profile* merupakan profil pengguna yang digunakan untuk login dan juga merubah profil pengguna. Di halaman *profile* pengguna biasanya terdapat *button* simpan yang digunakan untuk menyimpan perubahan. Pada Gambar 4.17 merupakan desain halaman *profile* pada aplikasi BLing.



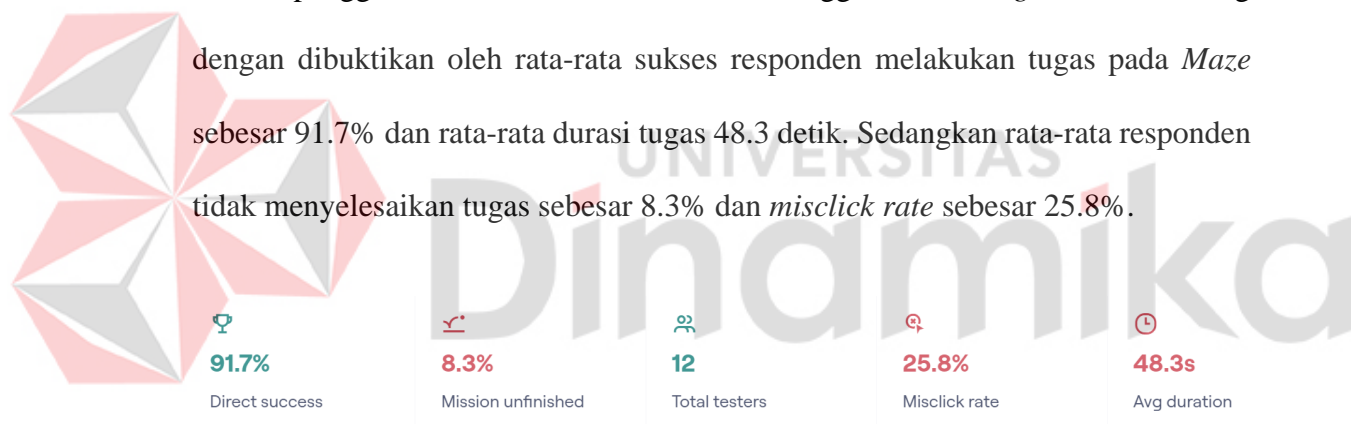
Gambar 4.17 Halaman *Profile*

4.5 *Validate*

Validate merupakan tahapan terakhir dari metode *design sprint* yang akan dilakukan evaluasi atau pengujian terhadap hasil *high fidelity design*. Tahapan ini menggunakan metode *Usability Testing*. *Usability Testing* adalah salah satu metode untuk menguji dan mengetahui kesulitan, perasaan, dan juga kepuasan pengguna.

Usability Testing dilakukan dengan menggunakan *platform Maze* dengan 1 tugas dan 4 pertanyaan yang dapat diuji sesuai solusi yang ditawarkan. Tugas yang dilakukan oleh *tester* sebagai alat penguji. Tugas tersebut hanya meminta *tester* untuk mencari halaman layanan konsultasi yang ditawarkan oleh SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Tahapan ini dilakukan oleh 12 responden, diantaranya 6 siswa dan 6 guru SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Pada tahapan ini menghasilkan *key insight*, dimana hal ini merupakan pemahaman kunci untuk membantu mengkomunikasikan di dalam penelitian.

Berdasarkan hasil dari evaluasi pada Gambar 4.18, dapat disimpulkan bahwa pengguna mudah dan memahami menggunakan *design mobile* BLing dengan dibuktikan oleh rata-rata sukses responden melakukan tugas pada *Maze* sebesar 91.7% dan rata-rata durasi tugas 48.3 detik. Sedangkan rata-rata responden tidak menyelesaikan tugas sebesar 8.3% dan *misclick rate* sebesar 25.8%.



Gambar 4.18 Hasil *Usability Testing*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Kerja Praktik ini, maka kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Desain User Interface Bimbingan Konseling Siswa Berbasis Mobile pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode *design sprint* yang terstruktur dan sistematis, memiliki rencana, dan target yang jelas untuk mencari solusi serta ide baru dari suatu masalah.
2. Dengan tahapan *mapping* dan *sketching* pada metode *design sprint* dapat mengetahui kondisi yang dialami oleh pengguna serta memudahkan proses pengerjaan untuk menganalisis permasalahan sehingga bisa membuat sketsa solusi.
3. Dengan adanya rancangan desain *user interface* pengguna dapat mengetahui informasi mengenai produk dan jasa yang ditawarkan oleh SMA Hang Tuah 1 Surabaya, dengan hasil validasi menggunakan *Usability Testing* rata-rata kesuksesan responden melakukan tugas sebesar 91.7%.

5.2 Saran

Berdasarkan rancangan desain *user interface*, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dapat ditambahkan fitur-fitur layanan baru, seperti *mood tracking* atau *journaling* agar pengguna atau siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya tertarik dan ingin menggunakan aplikasi BLing.
2. Diharapkan dapat dengan mudah untuk diimplementasikan dan dikembangkan oleh tim pengembang (*developer*). Pada pengembangan selanjutnya, disarankan untuk memprioritaskan pengembangan melalui *platform mobile*. Hal ini didasarkan pada tren penggunaan aplikasi *mobile* yang semakin meluas dan menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari, karena kepraktisannya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- PRADHANA, F. I. (2022). *Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean Ux*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40613%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40613/18523060.pdf?sequence=1>
- Putri, A. N. W. (2022). ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE PT. RISNA DARBELINK DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT. *Laporan Kerja Praktik*, 8.5.2017, 2003–2005. www.aging-us.com
- Ramadan, R., & Az-zahra, H. M. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 8831–8840.
- Reynaldi, A. (2019). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST. In *Progress in Retinal and Eye Research* (Vol. 561, Nomor 3).
- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36874>
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 145–154.
- SUDHARMA, I. Y. (2015). *Analisis Strategi Digital Marketing Brodo*. <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/94354>
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). I-1 User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2008(Snati)*, 1907–5022.