

**EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA
PENGGUNA MENGGUNAKAN PENDEKATAN *HUMAN-
CENTERED DESIGN* (HCD)
(STUDI KASUS: DJARUM BEASISWA PLUS)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:
Ainun Nuril Laily
NIM: 135150401111069



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2018**

PENGESAHAN

EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *HUMAN-CENTERED DESIGN* (HCD)
(STUDI KASUS: DJARUM BEASISWA PLUS)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

Ainun Nuril Laily

NIM:135150401111069

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Retno Indah Rokhmawati, S.Pd., M.Pd.

Admaja Dwi Herlambang, S.Pd., M.Pd.

NIK: 201609 900917 2 001

NIK: 201609 890802 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Herman Tolle, Dr. Eng., S.T, M.T

NIP: 197408232000121001



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, Januari 2018



Ainun Nuril Laily

NIM: 135150401111069



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kemudahan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi berjudul “EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA MENGGUNAKAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD) (STUDI KASUS: DJARUM BEASISWA PLUS).”

Skripsi ini sangat penting bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana komputer. Skripsi penulis juga dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan orang-orang terkasih. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Wayan Firdaus Mahmudy, S.Si, M.T, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Herman Tolle, Dr. Eng., S.T, M.T selaku ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Suprpto, S.T, M.T selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Retno Indah Rokhmawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama.
5. Admaja Dwi Herlambang, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua.
6. Kedua orang tua penulis, Slamet Daroini dan Sukariati, S.E. beserta keluarga Alfian Kusuma Nugraha, S.E. dan Rizky Fitria Septi, S.P., Indah Khairunnisa, Sahda Rafa Azkadina, Muhammad Faqih Al Faruq, dan Bayu Handhika.
7. Seluruh responden yang telah menyediakan waktu untuk melakukan wawancara dan evaluasi. Shinta, Warda, Devi, Atikah, dan Putri, serta semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala do’a dan kebaikan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis menerima setiap kritik dan saran demi pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada siapapun yang membaca.

Malang, Januari 2018

Penulis

ainunnuril@gmail.com

ABSTRAK

Dari hasil survei yang dilakukan, 32 dari 47 responden calon dan penerima beasiswa menyatakan bahwa *website* Djarum Beasiswa Plus (DBP) memiliki ikon yang tidak jelas dan responden mengaku kesulitan dalam mencapai tujuannya. Penelitian ini fokus untuk melakukan evaluasi dan perbaikan tampilan antarmuka *website* Djarum Beasiswa Plus dengan melibatkan pengguna. Metode yang melibatkan pengguna dalam pengembangan sistem adalah *Human-Centered Design* (HCD). HCD merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem dapat dipakai dan berguna. Penelitian ini membahas evaluasi dan perbaikan tampilan antarmuka *website* DBP dengan analisis konteks penggunaan, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan desain solusi, dan evaluasi desain solusi. Evaluasi desain menggunakan *usability testing* untuk menilai aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan oleh lima orang responden pada lembar skenario tugas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain solusi sesudah diterapkan HCD memiliki nilai *usability* lebih tinggi. Pada aspek efektivitas, tingkat keberhasilan adalah 100%. Pada aspek efisiensi, rata-rata waktu pengerjaan desain solusi jauh lebih cepat, dari 29,49 detik menjadi 06,30 detik. Sedangkan pada aspek kepuasan pengguna, semua responden menyatakan lebih memilih tampilan desain solusi karena lebih memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan.

Kata kunci: evaluasi, perbaikan, *Human-Centered Design* (HCD), *usability testing*

ABSTRACT

From the result of survey, 32 of 47 scholarship applicant and awardee respondents said that Djarum Beasiswa Plus's (DBP) website has an icon that is not clear and respondents admitted the difficulty in achieving their goals. This research focus on evaluating and improving DBP's website by involving users. The method that involves the user in developing system is Human-Centered Design (HCD). HCD is an approach to interactive systems development that aims to make systems usable and useful by involving users. This research will discuss about evaluating and improving user interface DBP's website by context of use, user requirements, making solution design and evaluating solution design. Design evaluation uses usability testing to assess aspects of effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The evaluation was conducted by five respondents on the tasks scenario sheet. This research showed that the solution design after applied HCD has a higher value of usability. On the aspect of effectiveness, the success rate is 100%. On the aspect of efficiency, the average time of the solution design is much faster, from 29.49 seconds to 06.30 seconds. On the aspect of user satisfaction, all respondents said prefer to choose the interface of the solution design because it provides more ease in achieving goals.

Keywords: evaluation, improvement, Human-Centered Design (HCD), usability testing



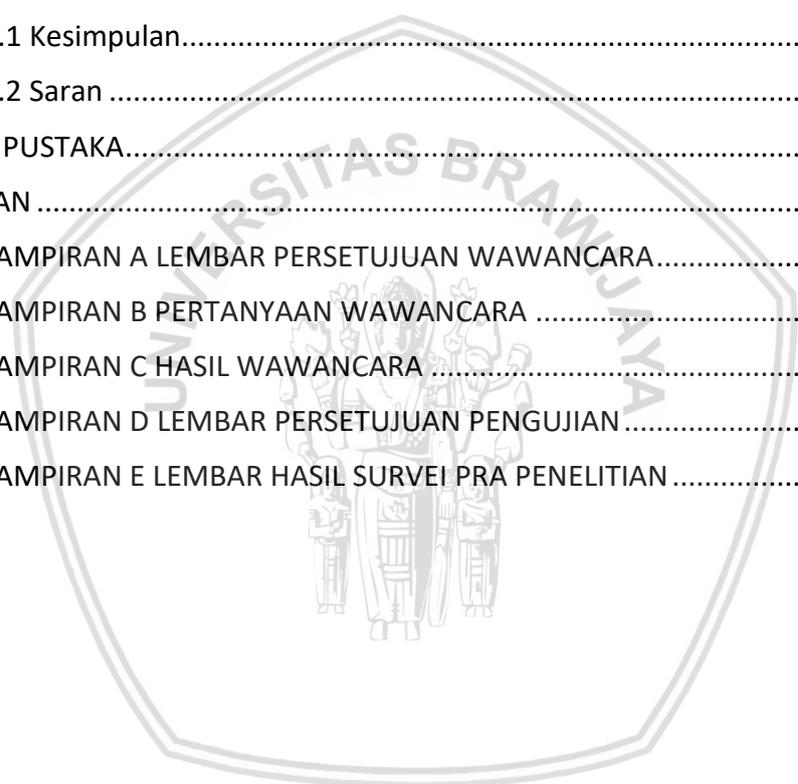
DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan masalah	3
1.6 Sistematika pembahasan.....	3
1.7 Jadwal penelitian	4
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	5
2.1 Penelitian terdahulu	5
2.2 Djarum Beasiswa Plus	6
2.2.1 Program Djarum Beasiswa Plus	6
2.2.2 Persyaratan dan seleksi Djarum Beasiswa Plus.....	7
2.2.3 <i>Website</i> resmi Djarum Beasiswa Plus	8
2.3 <i>Human-Centered Design</i>	17
2.3.1 Tahapan <i>Human-Centered Design</i>	17
2.4 <i>Usability Testing</i>	20
2.5 Persona	21
2.6 <i>Design Guidelines and Standards</i>	22
2.7 Wawancara	22
BAB 3 METODOLOGI	23
3.1 Studi Literatur	23



3.2 Analisis Konteks Penggunaan	23
3.2.1 Spesifikasi Pengguna	24
3.2.2 Membuat Persona.....	24
3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	25
3.3.1 Evaluasi Desain Awal	25
3.4 Perancangan Desain Solusi	26
3.5 Evaluasi Desain Solusi	26
3.5.1 Mengevaluasi <i>Website</i> dari Aspek Efektivitas	27
3.5.2 Mengevaluasi <i>Website</i> dari Aspek Efisiensi	27
3.5.3 Mengevaluasi <i>Website</i> dari Aspek Kepuasan Pengguna	27
3.5.4 Menampilkan Hasil Evaluasi Desain Solusi	27
3.6 Analisis Hasil.....	27
3.6.1 Perbandingan Tampilan <i>Website</i>	27
3.6.2 Perbandingan Hasil Evaluasi <i>Website</i>	28
3.7 Kesimpulan.....	28
BAB 4 ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN AWAL.....	29
4.1 Analisis Konteks Penggunaan	29
4.1.1 Identifikasi Pengguna	29
4.1.2 Penentuan Responden	29
4.1.3 Pelaksanaan Wawancara	29
4.1.4 Pertanyaan Wawancara	29
4.1.5 Hasil Wawancara.....	29
4.1.6 Pembuatan Persona	32
4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	33
4.2.1 Kebutuhan Pengguna	34
4.2.2 Evaluasi Desain Awal	34
4.3 Perancangan Desain Solusi	50
4.3.1 Penetapan Aturan Desain	50
4.3.2 Perancangan Desain Solusi	51
4.3.3 Pembuatan Desain Solusi.....	54
BAB 5 EVALUASI DESAIN SOLUSI dan ANALISIS HASIL.....	63
5.1 Evaluasi Desain Solusi	63

5.1.1 Pelaksanaan Evaluasi Desain Solusi	63
5.1.2 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Solusi	63
5.1.3 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Solusi.....	65
5.1.4 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Solusi	67
5.1.5 Kendala Pengguna pada Desain Solusi.....	67
5.2 Perbandingan Analisis Hasil	69
5.2.1 Perbandingan Tampilan Desain Awal dan Desain Solusi	69
5.2.2 Perbandingan Hasil Evaluasi Desain Awal dan Desain Solusi	74
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	80
6.1 Kesimpulan.....	80
6.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	83
LAMPIRAN A LEMBAR PERSETUJUAN WAWANCARA.....	83
LAMPIRAN B PERTANYAAN WAWANCARA	88
LAMPIRAN C HASIL WAWANCARA	89
LAMPIRAN D LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJIAN.....	95
LAMPIRAN E LEMBAR HASIL SURVEI PRA PENELITIAN	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal penelitian.....	4
Tabel 4.1 Kelompok pengguna <i>website</i>	29
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Responden.....	30
Tabel 4.3 Tujuan dan Tugas untuk Mencapai Tujuan	41
Tabel 4.4 Skenario Tugas.....	41
Tabel 4.4 Skenario Tugas lanjutan	42
Tabel 4.5 Skenario pengerjaan.....	42
Tabel 4.5 Skenario Pengerjaan lanjutan	44
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Awal.....	45
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Awal (satuan detik)	47
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Awal.....	48
Tabel 4.9 Kendala Pengguna pada Desain Awal	49
Tabel 4.10 Aturan Desain yang telah Ditetapkan	50
Tabel 4.11 Kendala dan Referensi Kode Aturan Desain.....	51
Tabel 5.1 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Solusi	64
Tabel 5.2 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Solusi(dalam detik)	66
Tabel 5.3 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Solusi	67
Tabel 5.4 Kendala pengguna pada desain solusi	67
Tabel 5.5 Perbandingan Evaluasi dari Aspek Efektivitas dan Efisiensi.....	75
Tabel 5.7 Perbandingan Tingkat Keberhasilan dari Aspek Kepuasan Pengguna ..	77
Tabel 5.7 Perbandingan Tingkat Keberhasilan dari Aspek Kepuasan Pengguna lanjutan	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan beranda website Djarum Beasiswa Plus	8
Gambar 2.2 Tampilan tentang <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus	9
Gambar 2.3 Tampilan persyaratan Djarum Beasiswa Plus	10
Gambar 2.4 Tampilan program Djarum Beasiswa Plus.....	11
Gambar 2.5 Tampilan <i>overview</i> komunitas Djarum Beasiswa Plus.....	12
Gambar 2.6 Tampilan berita Djarum Beasiswa Plus	13
Gambar 2.7 Tampilan galeri TVC Djarum Beasiswa Plus	14
Gambar 2.8 Tampilan <i>Overview</i> Bakti Pendidikan Djarum Foundation	14
Gambar 2.9 Tampilan <i>form</i> aktivasi <i>member</i> Djarum Beasiswa Plus	15
Gambar 2.10 Tampilan hasil pencarian <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus.....	16
Gambar 2.11 Tampilan hubungi Djarum Beasiswa Plus	17
Gambar 2.12 Tahapan <i>Human Centered Design</i>	18
Gambar 2.13 Contoh <i>persona card</i>	21
Gambar 2.14 Hasil Pengujian <i>Usability</i> dengan Jumlah Pengguna yang Dilakukan Tom Landauer dan Jakob Nielsen	22
Gambar 3.1 Tahapan penelitian.....	23
Gambar 3.2 Tahapan membuat <i>persona</i>	24
Gambar 3.3 Tahapan evaluasi desain	25
Gambar 3.4 Tahapan evaluasi desain solusi	27
Gambar 4.1 <i>Persona card</i> responden 1	32
Gambar 4.2 <i>Persona card</i> responden 2	32
Gambar 4.3 <i>Persona card</i> responden 3	33
Gambar 4.4 <i>Persona card</i> responden 4	33
Gambar 4.5 <i>Persona card</i> responden 5	33
Gambar 4.6 Tampilan halaman utama yang akan dievaluasi	34
Gambar 4.7 Tampilan halaman Tentang Kami yang akan dievaluasi	35
Gambar 4.8 Tampilan halaman persyaratan dan jadwal	36
Gambar 4.9 Tampilan halaman untuk mengunduh petunjuk pengisian	37
Gambar 4.10 Tampilan halaman pencarian.....	38
Gambar 4.11 <i>Site maps</i> desain awal	39
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> menu beranda pada desain awal	40

Gambar 4.13 <i>Mockup</i> menu persyaratan pada desain awal	40
Gambar 4.14 <i>Site maps</i> desain solusi	54
Gambar 4.15 <i>Mockup</i> menu beranda pada desain solusi	55
Gambar 4.16 <i>Mockup</i> menu persyaratan pada desain solusi.....	56
Gambar 4.17 Tampilan menu beranda pada desain solusi.....	57
Gambar 4.18 Tampilan menu cek status jika lolos seleksi administrasi.....	58
Gambar 4.19 Tampilan menu cek status jika tidak lolos seleksi administrasi.....	59
Gambar 4.20 Tampilan menu cek status jika pendaftaran telah ditutup.....	59
Gambar 4.21 Tampilan menu persyaratan pada desain solusi.....	60
Gambar 4.22 Tampilan formulir <i>online</i> untuk mendaftar	61
Gambar 4.23 Tampilan hasil pencarian	62
Gambar 5.1 Tampilan <i>header</i> pada desain awal.....	69
Gambar 5.2 Tampilan <i>header</i> pada desain solusi.....	69
Gambar 5.3 Tampilan beranda pada desain awal	69
Gambar 5.4 Tampilan <i>twitter</i> pada desain awal.....	70
Gambar 5.5 Tampilan hubungi kami pada desain awal	70
Gambar 5.6 Tampilan beranda pada desain solusi.....	71
Gambar 5.7 Tampilan persyaratan desain awal	72
Gambar 5.8 Tampilan persyaratan desain solusi.....	73
Gambar 5.9 Tampilan pencarian desain awal.....	73
Gambar 5.10 Tampilan pencarian desain solusi	74
Gambar 5.11 Tampilan dokumen contoh petunjuk pengisian desain awal	74
Gambar 5.12 Tampilan dokumen contoh petunjuk pengisian desain solusi.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A LEMBAR PERSETUJUAN WAWANCARA	83
LAMPIRAN B PERTANYAAN WAWANCARA.....	88
LAMPIRAN C HASIL WAWANCARA.....	89
LAMPIRAN D LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJIAN	95
LAMPIRAN E LEMBAR HASIL SURVEI PRA PENELITIAN	100



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pemanfaatan teknologi informasi sudah diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah *website*. *Website* merupakan salah satu sumber informasi yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Sehingga membuat penggunanya bisa mencari informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah. Seakan *website* sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap manusia dalam mencari informasi resmi, hal ini tentu saja menjadi sebuah peluang bagi setiap organisasi/instansi untuk merancang atau mengembangkan teknologi ini guna bisa memberikan informasi terbaik kepada penggunanya.

Namun, saat ini banyak sekali *website* yang beredar di internet yang tidak memberikan penggunanya kemudahan. Alih-alih memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi, justru karena tampilan *website* yang kurang baik membuat pengguna menjadi tidak nyaman dalam mencari informasi sehingga bisa saja pengguna beralih ke *website* kompetitor. *Website* dengan ukuran huruf yang tidak sesuai, sehingga sulit dibaca jika kekecilan atau membingungkan jika ukuran huruf yang terlalu besar. Pemilihan warna yang kontras juga akan membuat mata menjadi tidak nyaman. Keberadaan navigasi yang jelas juga menjadi hal yang penting, karena pengguna bisa lebih mudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Semakin banyak kesulitan yang didapatkan pengguna, maka nilai dari sebuah *website* akan turun. Peranan *website* dalam hal ini tentu menjadi sangat penting agar pengguna benar-benar mendapatkan informasi resmi dari instansi.

Djarum Beasiswa Plus merupakan sebuah bentuk bakti pendidikan dari Djarum Foundation yang memberikan beasiswa kepada lebih dari 9.855 mahasiswa berprestasi. Mereka berasal dari berbagai macam latar belakang pendidikan di lebih dari 116 perguruan tinggi unggulan di seluruh 34 provinsi di Indonesia (www.djarumbeasiswaplus.org, 2017). Djarum Beasiswa Plus telah menerapkan *website* sebagai salah satu sumber informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna. Melalui alamat www.djarumbeasiswaplus.org, pengguna bisa mendapatkan informasi yang resmi dan jelas dari Djarum Beasiswa Plus. Semua proses pendaftaran Djarum Beasiswa Plus menggunakan *website*.

Sayangnya tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus ternyata dinilai masih memiliki kekurangan dimata pengguna, baik calon penerima beasiswa maupun penerima Djarum Beasiswa Plus. Berdasarkan *survey* yang telah dilakukan oleh penulis pada lampiran E, sebanyak 32 dari 47 responden menyatakan memiliki respon negatif selama mengakses *website* Djarum Beasiswa Plus. *Website* dinilai memiliki perpaduan warna dan tulisan yang kurang sulit dibaca, pengguna mengaku memiliki kesulitan saat akan mencari informasi yang diinginkan, adanya beberapa ikon yang tidak jelas, dan lain-lain. Dalam menilai sebuah tampilan *website* yang harus dilakukan adalah mengevaluasi *website* tersebut.

Evaluasi adalah salah satu cara yang penting dilakukan untuk menilai kualitas dan adanya kekurangan pada *website* yang telah dibangun. Instansi

Djarum Beasiswa Plus yang memberikan beasiswa kepada mahasiswa di seluruh Indonesia tentunya harus mampu memberikan layanan informasi yang berkualitas dan terpercaya melalui *website official*. Kurangnya kontrol dan evaluasi bisa menyebabkan menurunnya kualitas sebuah *website*. Jika nilai sebuah *website* turun, maka tingkat kepercayaan pengguna pada *website* akan menurun. Pengguna juga akan merasa kecewa jika informasi yang ingin didapatkan ternyata tidak tersedia. Dalam melakukan evaluasi *website* ada beberapa penilaian salah satunya dari usability sebuah *website*.

Usability adalah tingkatan dari *website* yang bisa digunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuan. Usability memiliki tiga aspek yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (ISO 9241-210, 210). Menilai *usability website* menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana *website* telah berguna dan memudahkan pengguna. Mengevaluasi *usability* sebuah *website* dengan melibatkan pengguna adalah sebuah langkah yang tepat untuk menilai atau mengetahui kualitas *website* dari sudut pandang pengguna. Setelah melakukan evaluasi, langkah yang selanjutnya dilakukan adalah melakukan perbaikan berdasarkan hasil dari evaluasi yang sudah didapatkan.

Human-Centered Design (HCD) merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem dapat dipakai dan berguna dengan melibatkan pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan pengguna dan memberikan kenyamanan dalam pengelolaan *website* (ISO 9241-210, 2010). Tahapan konsep HCD adalah analisis konteks penggunaan, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan desain solusi, dan evaluasi desain solusi. HCD menghasilkan sebuah desain solusi perbaikan yang menjawab semua kendala pada saat melakukan evaluasi. Konsep HCD digunakan untuk mengoptimalkan *usability* antarmuka *website* sehingga pengguna bisa mendapatkan layanan yang nyaman. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis akan mengangkat penelitian dengan judul "EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD) (STUDI KASUS: DJARUM BEASISWA PLUS)".

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil evaluasi tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus saat ini menggunakan pendekatan *Human-Centered Design*?
2. Bagaimana rancangan desain solusi antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus dengan menggunakan pendekatan *Human-Centered Design*?
3. Bagaimana hasil evaluasi rancangan desain solusi antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus?
4. Bagaimana perbandingan hasil evaluasi tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus sebelum dan setelah dilakukan rancangan perbaikan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus dengan menggunakan pendekatan *Human-Centered Design*.
2. Merancang perbaikan tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus dengan menggunakan pendekatan *Human-Centered Design*.
3. Mengevaluasi rancangan perbaikan tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus dengan pendekatan *Human-Centered Design*.
4. Mengetahui perbandingan hasil evaluasi tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus sebelum dan setelah dilakukan rancangan perbaikan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan sebagai sarana masukan bagi instansi Djarum Beasiswa Plus dalam menerapkan teknologi informasi sebagai sarana penyampaian informasi.
2. Dapat dijadikan sebagai salah satu acuan/sumber informasi pendukung dalam mengevaluasi tampilan antarmuka pengguna pada sebuah sistem informasi yang telah diterapkan.
3. Dapat dijadikan sebagai salah satu acuan/sumber informasi pendukung dalam melakukan perbaikan rancangan *website* pada sebuah sistem informasi yang telah diterapkan.
4. Dapat menambah wawasan serta meningkatkan pengetahuan dalam penerapan teknologi informasi sebagai sarana penyampaian informasi.

1.5 Batasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus hanya kepada tampilan antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus.
2. Evaluasi tampilan antarmuka pengguna menggunakan pendekatan *Human-Centered Design*.
3. Tampilan antarmuka pengguna yang dievaluasi merupakan menu pendaftaran sebagai fokus penelitian.

1.6 Sistematika pembahasan

Sistematika Pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika pembahasan, dan jadwal penelitian.

BAB II Landasan Kepustakaan

Bab ini menguraikan literatur dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam mengerjakan penelitian.

BAB III Metodologi

Bab ini akan membahas tahap-tahap penelitian, kerangka kerja penelitian, dan proses penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV Analisis dan Evaluasi Desain Awal

Bab ini menjelaskan konteks penggunaan dan hasil evaluasi *website* Djarum Beasiswa Plus.

BAB V Evaluasi Desain Solusi dan Analisis Hasil

Bab ini menjelaskan hasil evaluasi desain solusi dan dilakukan analisis perbandingan.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian-penelitian berikutnya.

1.7 Jadwal penelitian

Penelitian ini akan dilakukan kurang dari empat bulan, jadwal penelitian terdapat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal penelitian

No	Tahap Penelitian	April				Mei				Juni				Juli				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1.	Studi Pustaka	■	■															
2.	Analisis Konteks Penggunaan	■	■	■														
3.	Analisis Kebutuhan Pengguna				■	■												
4.	Evaluasi Desain Awal				■	■												
5.	Perancangan Desain Solusi						■	■	■									
6.	Evaluasi Desain Solusi										■	■						
7.	Analisis Hasil												■	■				



BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rasyid Febriansah (2017) dengan judul “Evaluasi dan Perbaikan *Userinterface* dengan menggunakan Metode *Human-Centered Design* (HCD) (Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kab. Pasuruan)”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dihasilkan peningkatan dari segi usabilitas *user interface* sebanyak 0,21 dari 0,403 menjadi 0,613. Nilai ini tergolong baik dan dari segi *userinterface* telah mencapai level *good*. Kenaikan nilai dapat dicapai setelah melakukan perbaikan dengan menggunakan metode *Human-Centered Design*. Evaluasi *website* dilakukan dengan memberikan kuesioner WEBUSE kepada user sebagai lembar penilaian.

Penelitian selanjutnya berjudul “Analisis *Usability* pada *Website* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya” oleh Ditto Diochaka (2015). Penelitian tersebut menguji *website* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dengan *usability testing*. Aspek yang dinilai adalah dari segi *usefulness*, *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. penulis melakukan wawancara kepada responden untuk menggali kebutuhan dan tujuan saat membuka *website*. Responden terdiri dari 3 jenis kelompok pengguna, yaitu orang tua mahasiswa, mahasiswa, dan calon mahasiswa. Berdasarkan tujuan setiap kelompok pengguna, kemudian dilakukan pembuatan skenario tugas yang akan dilakukan oleh masing-masing responden untuk menguji usabilitas *website* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. Setelah itu dilakukan perbaikan berdasarkan kebutuhan responden dan hasil pengujian. Pengujian dilakukan kembali dengan aspek yang sama pada *website* yang telah diperbaiki, kemudian hasil pengujian dibandingkan untuk mengetahui nilai keunggulan dari masing-masing *website*.

Penelitian ketiga adalah penelitian Mohamad Rendiansah (2017) yang berjudul “Pengembangan *User Interface* Aplikasi Guide Me! Berbasis *Website* dengan Pendekatan *Human-Centered Design*”. Pada penelitian ini dilakukan pengujian usabilitas aplikasi Guide Me! dengan *usability testing* untuk menilai efektivitas dan efisiensi dan kusioner *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) untuk menilai aspek kepuasan pengguna. Dari hasil pengujian dan perbaikan menggunakan metode *Human-Centered Design*, masing-masing aspek mengalami peningkatan. Pada aspek efektivitas meningkat menjadi 96% dari yang sebelumnya 93%. Pada aspek efisiensi juga mengalami peningkatan yang artinya pengguna dapat melakukan tugas dengan lebih cepat. Pada aspek kepuasan pengguna, *website* sebelumnya bernilai sangat buruk dan buruk. Setelah dilakukan perbaikan, pengguna merasa bahwa *website* sudah jauh lebih baik.

2.2 Djarum Beasiswa Plus

2.2.1 Program Djarum Beasiswa Plus

Djarum Beasiswa Plus adalah salah satu bentuk Bakti Pada Negeri pada bidang pendidikan di bawah Djarum Foundation. Bakti Pendidikan adalah salah satu pilar Djarum Foundation yang berfokus menangani program pendidikan. Yang membedakan Djarum Beasiswa Plus dengan program beasiswa lain adalah, selain mendapatkan dana beasiswa selama satu tahun, Beswan Djarum (sebutan bagi penerima program Djarum Beasiswa Plus) juga mendapatkan berbagai macam pelatihan keterampilan lunak atau *soft skills* guna mempersiapkan Beswan Djarum menjadi calon pemimpin masa depan bangsa. Pelatihan ini meliputi *Nation Building, Character Building, Leadership Development, Competition Challenges*, serta *International Exposure*. Tidak hanya itu, melalui *program Community Empowerment*, Beswan Djarum juga diberikan kesempatan untuk menerapkan berbagai keterampilan lunak yang telah diperoleh dengan melibatkan diri secara langsung dalam memberikan jalan keluar pada suatu permasalahan sosial di lingkungan tempat mereka berada.

Melalui pembudayaan dan pemberdayaan para penerima program Djarum Beasiswa Plus ini, rangkaian pelatihan tersebut dimaksudkan guna menyerasikan antara pencapaian akademik (*hard skills*) yang diperoleh di perguruan tinggi dengan berbagai keterampilan lunak (*soft skills*) yang diperoleh dari program ini. Tujuannya agar Beswan Djarum di kemudian hari menjadi pemimpin masa depan bangsa yang cakap secara intelegensia maupun emosional.

Lebih dari 9.855 mahasiswa berprestasi telah menjadi penerima program Djarum Beasiswa Plus. Mereka berasal dari berbagai macam latar belakang pendidikan di lebih dari 116 perguruan tinggi unggulan di seluruh 34 provinsi di Indonesia. Sebuah bukti keseriusan Djarum Foundation dalam komitmennya membangun bangsa melalui pendidikan. Para penerima Djarum Beasiswa Plus mendapatkan dana beasiswa sebesar Rp 750.000,- setiap bulan selama 1 tahun. (www.djarumbeasiswaplus.org, 2017):

Nation Building

Menguatkan wawasan kebangsaan Beswan Djarum tentang makna dan hakikat bangsa dan kebangsaan, melalui rangkaian acara *talk show* dan diskusi kebangsaan, *cultural visit*, serta pagelaran kesenian. Wawasan kebangsaan ini dibutuhkan Beswan Djarum sebagai bentuk kepercayaan diri dan rasa hormat diri sebagai bagian dari bangsa yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Character Building

Setelah memiliki dasar kebangsaan, para Beswan Djarum kembali menerima pelatihan tentang bagaimana menjadi pemimpin Indonesia yang berkarakter dan penuh tanggung jawab. Di sinilah mereka berproses menjadi pribadi mandiri dengan dibekali 6 karakter dasar: keterpercayaan, tanggung jawab, hormat, kesetaraan, kepedulian dan kewargaan.

Leadership Development

Serangkaian pelatihan yang mengajak para Beswan Djarum sebagai pemimpin *visioner*, komunikatif, dan mampu memotivasi serta membawa pengikutnya menuju perubahan yang lebih baik.

Competition Challenges

Rangkaian kegiatan kompetisi bagi sesama Beswan Djarum, diantaranya:

- *Debate Competition*: Suatu ajang kompetisi untuk membentuk kemampuan para Beswan Djarum dalam menyampaikan dan mempertahankan pendapatnya berdasarkan fakta atau teori yang telah mereka pelajari.
- *Creative Competition*: Merupakan wahana pembelajaran bagi para Beswan Djarum untuk mengekspresikan kemampuan intelektual dirinya dalam tulisan ilmiah, sekaligus juga merangsang kepekaan terhadap berbagai fenomena sesuai integritas keilmuan masing-masing. Diwujudkan dalam berbagai media seperti tulisan (*writing competition*) dan *blog*.

International Exposure

Mendukung dan memfasilitasi para Beswan Djarum untuk terus berprestasi mengharumkan nama bangsa Indonesia melalui berbagai kegiatan kompetisi berskala internasional. Sebuah kebanggaan untuk ikut berperan menjunjung martabat negeri.

Community Empowerment

Beswan Djarum di beberapa daerah belajar untuk terjun ke masyarakat dan melihat *problem* sosial yang dihadapi oleh komunitas di sekitarnya. Mereka akan memberikan solusi atas beberapa *problem* sosial yang dihadapi sehingga akan didapatkan kehidupan yang lebih baik bagi komunitas di sekitarnya.

2.2.2 Persyaratan dan seleksi Djarum Beasiswa Plus

Persyaratan umum untuk menjadi Beswa, Djarum adalah sebagai berikut (www.djarumbeasiswaplus.org, 2017):

1. Sedang menempuh Tingkat Pendidikan Strata 1 (S1 Universitas) / Diploma 4 (D4 Politeknik) pada semester IV dari semua disiplin ilmu.
2. IPK minimum 3.00 pada semester III.
3. Dapat mempertahankan IPK minimum 3.00 hingga akhir semester IV.
4. Aktif mengikuti kegiatan organisasi baik di dalam maupun di luar Kampus.
5. Tidak sedang menerima beasiswa dari pihak lain.
6. Mengisi Form Pendaftaran *online* di *website* Djarum Beasiswa Plus.

Seleksi yang harus dijalankan untuk menjadi Beswan Djarum adalah sebagai berikut:

1. Tes Seleksi Berkas (Administrasi)
Berkas yang telah siap dikirimkan oleh pelamar ke kantor regional untuk kemudian diseleksi berdasarkan persyaratan dan kelengkapan berkas.
2. Tes *Psikotest*
Setelah dinyatakan lolos seleksi berkas para pelamar beasiswa akan menerima undangan tes *psikotest*. Pada tes ini pelamar beasiswa akan dikumpulkan dalam sebuah gedung untuk melakukan tes *psikotest* secara serempak pada setiap kota.

3. Tes *Focus Group Discussion*

Apabila telah lolos tes sebelumnya, selanjutnya adalah tes *focus group discussion*. Pada tes kali ini pelamar akan dibentuk menjadi kelompok kecil secara acak, kemudian diberikan topik/isu terkini untuk berdiskusi memberikan solusi dengan presentasi.

4. Tes *Interview*

Tes *interview* adalah tes terakhir yang dilakukan untuk mengetahui kepribadian pelamar secara langsung. *Interviewer* adalah Pembina Beswan Djarum yang didampingi oleh seorang Psikolog. Masing-masing pelamar akan diwawancarai kurang lebih selama 30 menit.

2.2.3 Website resmi Djarum Beasiswa Plus

Djarum Beasiswa Plus memiliki sebuah *website* resmi yaitu www.djarumbeasiswaplus.org. *Website* Djarum Beasiswa Plus bisa diakses oleh siapapun, baik pelamar beasiswa, Beswan Djarum, maupun alumni. *Website* Djarum Beasiswa Plus berisi informasi seputar informasi pendaftaran, kegiatan Beswan Djarum, *member login* untuk alumni, dan lain-lain. Gambar 2.1 sampai 2.11 menunjukkan tampilan *website* saat ini.



Gambar 2.1 Tampilan beranda *website* Djarum Beasiswa Plus

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Gambar 2.1 merupakan tampilan halaman utama *website* Djarum Beasiswa Plus. Halaman berisi pilihan sub menu dibagian bawah gambar *slider*. Ikon-ikon sub menu berguna untuk menggeser gambar *slider*.



Gambar 2.2 Tampilan tentang website Djarum Beasiswa Plus

Sumber: website Djarum Beasiswa Plus (2017)

Tampilan seputar pengetahuan tentang gambaran umum Djarum Beasiswa Plus ditunjukkan pada Gambar 2.2.





Gambar 2.3 Tampilan persyaratan Djarum Beasiswa Plus

Sumber: website Djarum Beasiswa Plus (2017)

Pada Gambar 2.3 merupakan tamplan halaman persyaratan bagi pelamar Djarum Beasiswa Plus. Halaman ini juga menjelaskan jadwal penting proses seleksi Djarum Beasiswa Plus.

Member Login

DJARUM
Beasiswa Plus

BERANDA | TENTANG KAMI | KOMUNITAS | BERITA | GALERI | BAKTI PENDIDIKAN
DJARUM foundation
Stati Pabik Negeri

Home > Tentang Kami > Program Djarum Beasiswa Plus

TENTANG DJARUM BEASISWA PLUS

PROGRAM DJARUM BEASISWA PLUS

PERKYARATAN DJARUM BEASISWA PLUS

DAFTAR MITRA PERKURSIAN TIMOGI

PROGRAM DJARUM BEASISWA PLUS



©www.djarumbasiswaplus.org

Para penerima Djarum Beasiswa Plus mendapatkan dana beasiswa sebesar Rp 750.000,- setiap bulan selama 1 tahun. Selain dana beasiswa, para penerima Djarum Beasiswa Plus (Beasiswa Djarum) juga mendapatkan pembekalan berbagai macam soft skills, guna menyerasikan antara pencapaian akademik (hard skills) yang diperoleh di kampus dengan berbagai keterampilan agar para Beasiswa Djarum dikemudian hari menjadi manusia yang cakap intelektual dan emosional.

Kegiatan soft skills yang diberikan diantaranya:

NATION BUILDING



Menguatkan wawasan kebangsaan Beasiswa Djarum tentang makna dan hakikat kebangsaan, melalui rangkaian acara talk show dan diskusi kebangsaan, cultural visit, serta pagelaran kesenian. Wawasan kebangsaan ini dibuktikan Beasiswa Djarum sebagai bentuk kepercayaan diri dan rasa hormat diri sebagai bagian dari bangsa yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

CHARACTER BUILDING



Setelah melalui proses kebangsaan, para Beasiswa Djarum kembali menerima pelatihan tentang bagaimana menjadi pemimpin Indonesia yang berkeadilan dan penuh tanggung jawab. Di sinilah mereka berproses menjadi pribadi mandiri dengan atribut 6 karakter dasar: kepercayaan, tanggung jawab, hormat, keadilan, kepedulian dan kewarganegaraan.

LEADERSHIP DEVELOPMENT



Serangkaian pelatihan yang mengupayakan para penerima Djarum sebagai pemimpin visioner, komunikatif, dan mampu memotivasi serta membawakan berbagai upaya untuk perubahan yang lebih baik.

COMPETITION CHALLENGES



Rangkaian kegiatan kompetisi bagi sesama Beasiswa Djarum, diantaranya:

- Debate Competition: Suatu ajang kompetisi untuk membentak kemampuan para Beasiswa Djarum dalam menyampaikan dan mengartikan pendapatnya berdasarkan fakta atau teori yang telah mereka pelajari.
- Creative Competition: Menupakan wahana pembelajaran bagi para Beasiswa Djarum untuk mengekspresikan kemampuan intelektual dirinya dalam tulisan ilmiah, sekaligus juga merangsang kepekaan terhadap berbagai fenomena sesuai integritas keilmuan masing-masing. Diwujudkan dalam berbagai media seperti tulisan (writing competition) dan blog.

INTERNATIONAL EXPOSURE



Mendukung dan memfasilitasi para Beasiswa Djarum untuk terus berprestasi mengharumkan nama bangsa Indonesia melalui berbagai kegiatan kompetisi berskala internasional. Sebuah kebanggaan untuk ikut berperan menanjung martabat negeri!

COMMUNITY EMPOWERMENT



Beasiswa Djarum di beberapa daerah belajar untuk terjun ke masyarakat dan melihat problem sosial yang dihadapi oleh komunitas di sekitarnya. Mereka akan memberikan solusi atas beberapa problem sosial yang dihadapi sehingga akan didapatkan kehidupan yang lebih baik bagi komunitas di sekitarnya.

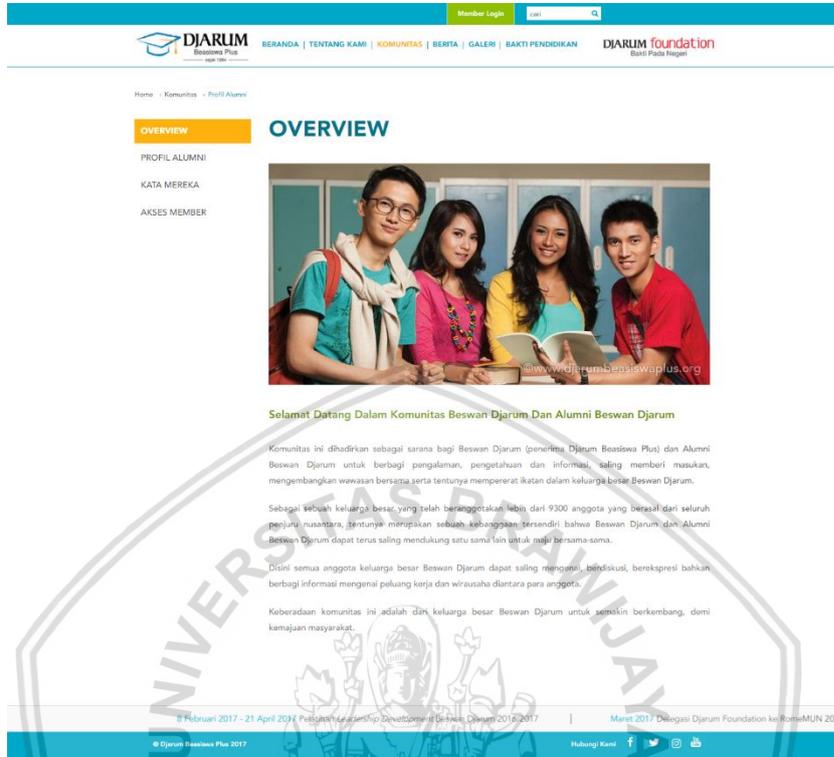
© Djarum Beasiswa Plus 2017
8 Februari 2017 - 21 April 2017 Pelatihan Leadership Development Beasiswa Djarum 2016/2017

Hubungi Kami

Gambar 2.4 Tampilan program Djarum Beasiswa Plus

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Gambar 2.4 merupakan tampilan halaman program pelatihan yang diberikan oleh Djarum Beasiswa Plus. Tampilan halaman berisi berbagai macam jenis pelatihan disertai dengan gambar.



Gambar 2.5 Tampilan *overview* komunitas Djarum Beasiswa Plus
Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

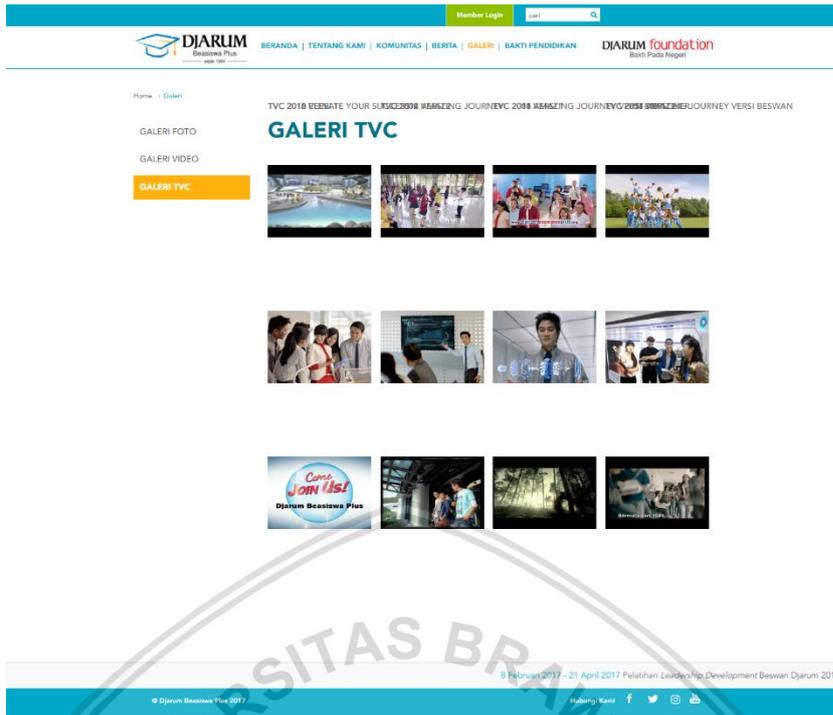
Pada Gambar 2.5 merupakan tampilan singkat halaman tentang komunitas Djarum Beasiswa Plus. Halaman ini menjelaskan bagaimana Beswan Djarum tetap menjaga komunikasi setelah menjadi alumni.



Gambar 2.6 Tampilan berita Djarum Beasiswa Plus
 Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Gambar 2.6 merupakan tampilan halaman berita kegiatan yang telah dilakukan oleh Beswan Djarum.

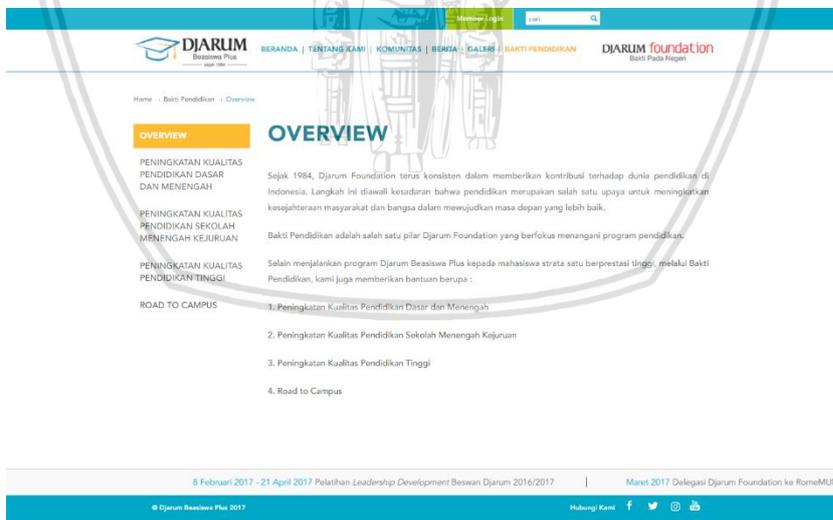




Gambar 2.7 Tampilan galeri TVC Djarum Beasiswa Plus

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Kumpulan galeri kegiatan selama menjadi Beswan Djarum ada pada menu “Galeri”. Pada menu ini memuat galeri foto dan video, bahkan iklan untuk media masa.



Gambar 2.8 Tampilan Overview Bakti Pendidikan Djarum Foundation

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Pada Gambar 2.8 menunjukkan tampilan halaman yang menjelaskan tentang Djarum Foundation, sebagai induk program Djarum Beasiswa Plus.





FORM VERIFIKASI

ALUMNI BESWAN DJARUM

Website ini untuk mempercepat tali silaturahmi diantara para penerima Djarum Beasiswa Plus. Jika Anda pernah menerima Djarum Beasiswa Plus dan ingin bergabung dalam komunitas Beswan Djarum silahkan mengisi form berikut:

Proses verifikasi membutuhkan waktu paling lama 7(tujuh) hari kerja, apabila proses verifikasi selesai maka Anda akan mendapat email konfirmasi untuk mengakses member area :

ID BESWAN DJARUM

NAMA LENGKAP*

EMAIL*

NOMOR HANDPHONE*

TEMPAT LAHIR*

TANGGAL LAHIR: 1 | 01 | 1970

UNIVERSITAS*

KOTA UNIVERSITAS

NAMA PEMBINA*

ANGKATAN BESWAN DJARUM | 1984 / 1985

Masukkan informasi tambahan untuk membantu proses verifikasi:

NAMA*

KETERANGAN

Masukkan hasil dari: 6 * 5

SECURITY CODE

© Djarum Beasiswa Plus 2016

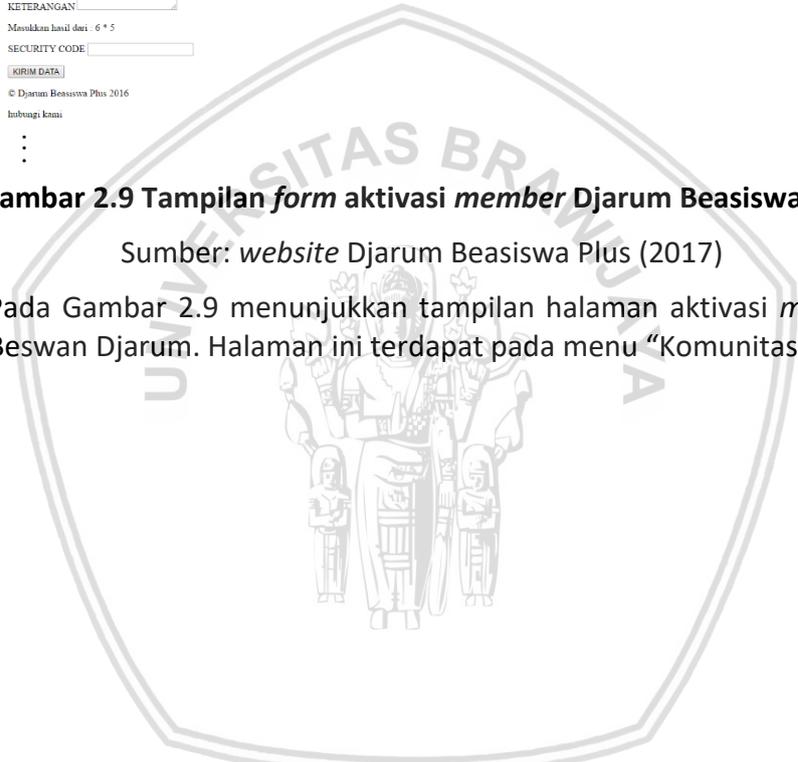
Hubungi kami:

⋮

Gambar 2.9 Tampilan form aktivasi member Djarum Beasiswa Plus

Sumber: website Djarum Beasiswa Plus (2017)

Pada Gambar 2.9 menunjukkan tampilan halaman aktivasi member bagi alumni Beswan Djarum. Halaman ini terdapat pada menu "Komunitas".





Gambar 2.10 Tampilan hasil pencarian *website* Djarum Beasiswa Plus

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Pada Gambar 2.10 menunjukkan tampilan halaman pencarian setelah dimasukkan kata “pendidikan”.



Gambar 2.11 Tampilan hubungi Djarum Beasiswa Plus

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

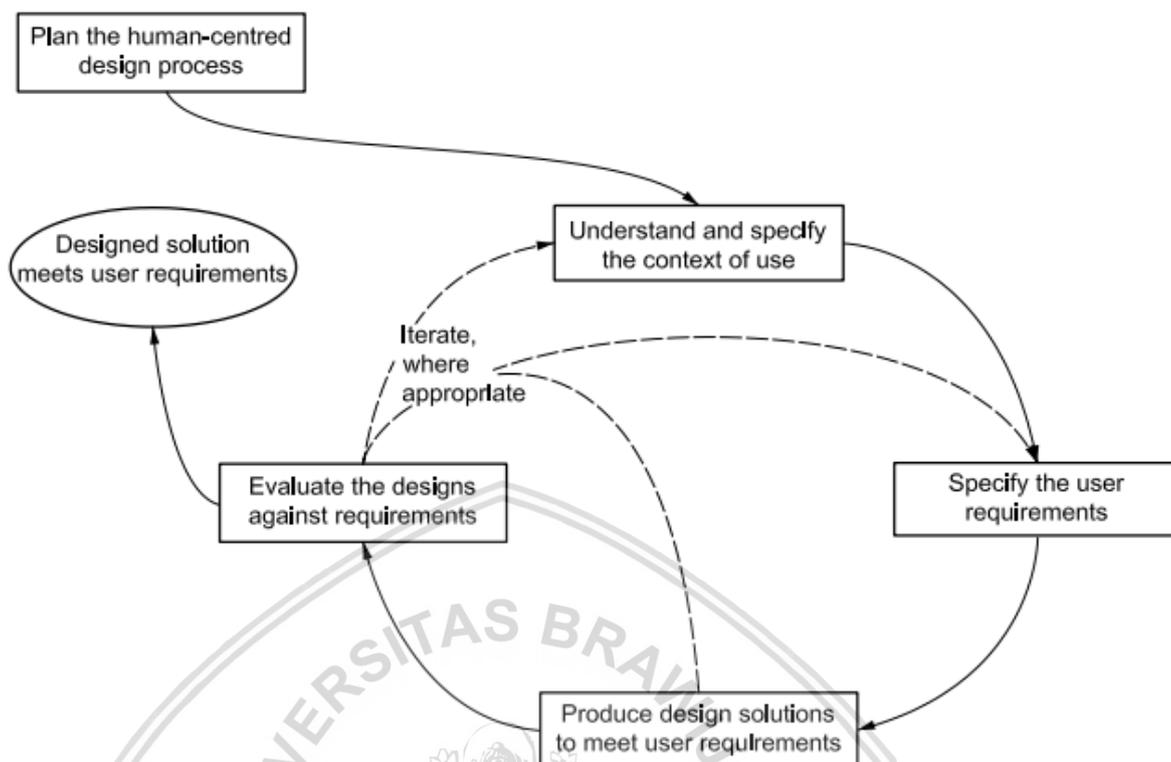
Gambar 2.11 merupakan tampilan yang akan dibuka oleh pengguna jika akan mengirim pesan atau pertanyaan. Halaman ini dibuka melalui klik pada sub menu gambar *slider* yang paling kanan.

2.3 Human-Centered Design

Human-Centered Design (HCD) merupakan sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem yang dapat dipakai dan berguna dengan fokus pada pengguna, kebutuhan dan requirements pengguna, faktor ergonomi, serta ilmu pengetahuan dan teknik *usability*. Pendekatan ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi, meningkatkan keamanan seseorang, kepuasan pengguna, dan lain-lain. *Human-Centered Design* merupakan pendekatan yang iteratif, yaitu proses penerapan setiap tahapnya dapat diulang, sehingga dapat menghasilkan *output* yang diinginkan. Penerapan *Human-Centered Design* bertujuan untuk meningkatkan nilai *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (ISO 9241-210, 2010).

2.3.1 Tahapan *Human-Centered Design*

Tahap-tahap pendekatan dengan *Human-Centered Design* dapat dilihat pada Gambar 2.12.



Gambar 2.12 Tahapan *Human Centered Design*

Sumber: ISO 9241-210 (2010)

2.3.1.1 Merencanakan *Human Centered Design*

Human-centered design harus terencana dan terintegrasi di setiap tahapnya, seperti: konsep, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pengembangan (ISO 9241-210, 2010). HCD memainkan peranan penting bagi sebuah *project* untuk mengurangi resiko kegagalan sistem dengan mempertahankan arus informasi yang efektif (Maguire, 2001).

Perencanaan *Human-Centered Design* meliputi (ISO 9241-210, 2010):

- a. Identifikasi metode yang tepat tahapan HCD.
- b. Definisi prosedur untuk mengintegrasikan aktifitas dan *output*.
- c. Identifikasi individu dan organisasi yang berkaitan dengan aktifitas HCD.
- d. Mengembangkan prosedur yang efektif.
- e. Menyetujui alur HCD yang sudah terintegrasi.
- f. Menyetujui rentang waktu iterasi.

2.3.1.2 Memahami dan menspesifikasikan konteks penggunaan

Pada fase ini, akan dilakukan identifikasi siapa pengguna yang akan berhubungan dengan *website*, bagaimana karakteristiknya, apa tujuan, dan seperti apa lingkungan pengguna. Data yang sudah terkumpul kemudian dipahami secara spesifik untuk pengembangan *website* selanjutnya. Konteks penggunaan meliputi (ISO 9241-210, 2010):

1. Pengguna dan *Stakeholder*

Mengidentifikasi siapa yang terlibat pada tampilan *website* ada saat ini dan/atau yang akan dibuat. Pengguna adalah orang yang nantinya memiliki peran sebagai pengguna langsung dari *website*.

2. Karakteristik pengguna atau kelompok pengguna
Mengidentifikasi karakteristik pengguna yang dapat meliputi usia, jenis kelamin, pendidikan, *skill*, kemampuan, pengalaman, kebiasaan, dan lain sebagainya.
3. Tujuan dan tugas pengguna
Mengidentifikasi tujuan dari pengguna, tujuan sistem, dan tugas dari pengguna untuk melihat hubungan *usability* dan *accessibility*.
4. Lingkungan
Mengidentifikasi lingkungan teknis (*hardware*, *software*, dan perangkat jenis lainnya), karakter lingkungan fisik (pencahayaan, suhu, tingkat kebisingan, dan tata ruang tempat kerja), serta karakteristik sosial dan budaya (kinerja, struktur organisasi, dan tingkah laku).

2.3.1.3 Menspesifikasikan kebutuhan pengguna

Setelah memahami dan menspesifikasikan konteks penggunaan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan spesifikasi kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna harus dijabarkan dengan jelas karena berhubungan dengan tercapainya tujuan *website*. Pengguna haruslah pengguna yang sama dengan tahap sebelumnya (ISO 9241-210, 2010).

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam menspesifikasikan kebutuhan pengguna, yaitu (Maguire, 2001):

- a. *Interview*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna.
- b. *Focus Group*. Metode ini berguna untuk membantu memancing munculnya kebutuhan-kebutuhan yang lebih variatif dengan mengumpulkan beberapa pengguna pada sebuah grup. Pengguna dapat mengajukan pertanyaan, sanggahan, dan ide yang memicu pandangan yang lebih luas bagi pengguna yang lain.
- c. *Skenario*. Skenario merupakan contoh realistis apakah pengguna dapat melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guna mencapai tujuan *website* selanjutnya.
- d. *Persona*. *Persona* digunakan untuk mengelompokkan pengguna berdasarkan karakteristik, latar belakang, dan kemampuan pengguna. *Persona* bertujuan untuk menambah dasar keputusan dalam menentukan *requirements*.

2.3.1.4 Merancang Desain Solusi

Setelah selesai pada tahap sebelumnya, pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan desain solusi yang diusulkan. Desain memiliki dampak besar terhadap *user experience*. HCD memiliki tujuan untuk mencapai *user experience* yang baik dengan berpedoman pada desain proses. Beberapa hal yang harus dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut (ISO 9241-210, 2010):

- a. Mendesain tugas pengguna, interaksi antara pengguna dan *website*, dan mempertimbangkan *user experience* secara keseluruhan.
- b. Membuat desain solusi lebih konkrit, seperti membuat prototipe atau *mock-up*.

Perancangan prototipe atau *mock-up* bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memberikan *feedback*. Manfaat yang diperoleh dari langkah ini adalah:

1. Membuat desain usulan lebih dikenali oleh pengguna awal.
2. Perancang dapat memilih atau menambahkan fitur lain jika masih ada kekurangan.
3. Dapat masukan dari pengguna apabila pada proses perancangan atau pengembangan ada kesalahan.
4. Dapat mengevaluasi desain maupun alternatif yang dibuat.
5. Meningkatkan kualitas desain.

Prototipe memberikan *mockup website* pengembangan lebih realistis. Pengguna berinteraksi dengan prototipe untuk menyelesaikan tugas dan masalah yang muncul (Maguire, 2001).

- c. Mempertimbangkan hasil evaluasi dan *feedback* dari pengguna. *Feedback* dapat digunakan untuk meningkatkan desain. *Feedback* memuat kelebihan dan kekurangan desain solusi.
- d. Mengkomunikasikan desain solusi dengan pengguna untuk menyesuaikan antara desain solusi dengan desain yang baru. Desain solusi yang sudah jadi harus dijelaskan alasan mengapa desain tersebut dipilih.

2.3.1.5 Evaluasi desain

Desain dievaluasi secara keseluruhan. Dari hasil evaluasi dapat dikonfirmasi sejauh mana perspektif pengguna telah sesuai dengan desain solusi dalam mencapai tujuan. Ada dua alasan utama evaluasi *usability*, yaitu:

- a. Meningkatkan desain solusi sebagai bagian dari proses pengembangan dengan mengidentifikasi dan memperbaiki masalah.
- b. Untuk mencari tahu apakah pengguna dapat menjalankan desain solusi dengan baik (Maguire, 2001).

2.4 Usability Testing

Berdasarkan ISO 9241-11 (1998), *usability* adalah tingkatan dari *website*, produk atau jasa yang bisa digunakan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan kepuasan dari pengguna. Efektivitas adalah akurasi dan kelengkapan pengguna dalam mencapai tujuan. Efisiensi adalah akurasi pengguna dalam mencapai tujuan yang berhubungan dengan indikator tertentu. Sedangkan Kepuasan pengguna merupakan tingkat kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah produk (ISO 9241-210, 2010).

Menurut Nielsen (2014), metode untuk menguji *usability* dapat menggunakan skenario tugas. Pengguna membutuhkan aktifitas yang realistis untuk mencari tahu apa yang menjadi masalah pengguna selama berinteraksi

dengan sistem. Hal ini juga membantu untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan desain. Skenario tugas adalah sebuah tugas yang harus dilakukan oleh pengguna dalam menguji tampilan *website*. Salah satu jenis skenario tugas menurut Nielsen adalah *goal-based*. Tugas dalam *goal-based* dibuat berdasarkan apa yang menjadi tujuan pengguna.

2.5 Persona

Persona merupakan selebar profil singkat yang merepresentasikan kelompok pengguna yang memiliki karakteristik unik dalam menggunakan suatu *website*. Di dalam persona biasanya terdapat foto dan nama seseorang untuk membuat karakteristik itu tampak seolah-olah ada. Selain itu, terdapat informasi tentang latar belakang, hobi, umur, kebutuhan pengguna, tujuan pengguna, kendala pengguna, motivasi pengguna, dan lain-lain yang dibentuk menjadi sebuah cerita naratif agar persona tersebut menjadi tampak nyata. Data yang tercantum pada persona *card* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendefinisikan sebuah fitur baru (usability.gov, 2004). Contoh persona dapat dilihat pada Gambar 2.13.



Gambar 2.13 Contoh persona *card*

Sumber: Walker (2012)

Elemen-elemen pada persona dapat berupa (usability.gov, 2004):

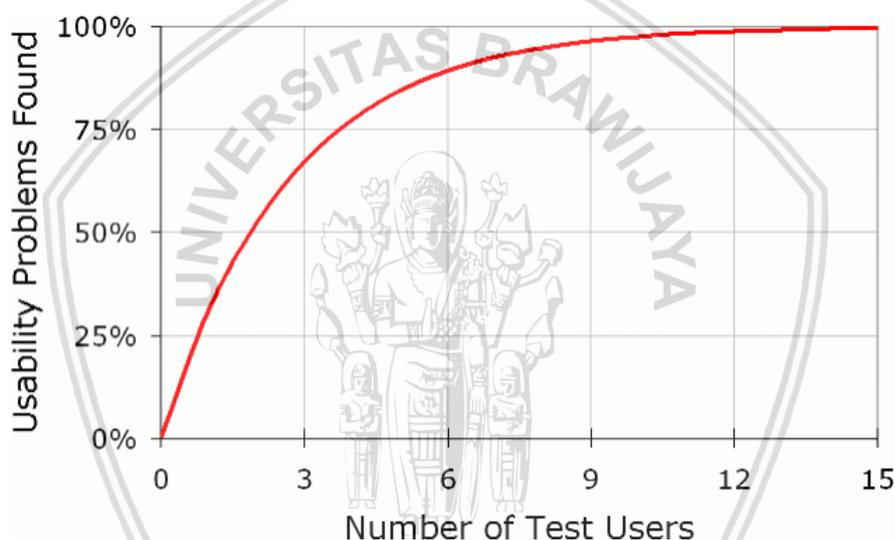
- Nama fiktif
- Pekerjaan
- Data demografi seperti umur, pendidikan terakhir, dan status
- Tujuan dan kebutuhan pengguna
- Lingkungan fisik, sosial, dan teknologi
- Personal *quote*
- Foto

2.6 Design Guidelines and Standards

Design guidelines and standards merupakan sebuah petunjuk dalam mendesain suatu masalah ergonomis yang menyangkut sistem yang sedang dikembangkan. *Design guidelines and standards* memuat beberapa *style guide*. *Style guide* berperan untuk menghasilkan *user interface* yang baik. Tingkat konsistensi tampilan akan terjaga dengan menggunakan *style guide* (Maguire, 2001).

2.7 Wawancara

Metode wawancara adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi berupa pertanyaan. Wawancara berguna untuk mengetahui latar belakang pengetahuan narasumber dan perilakunya. Wawancara bisa dikategorikan menjadi wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur (Zaphiris, 2003).



Gambar 2.14 Hasil Pengujian *Usability* dengan Jumlah Pengguna yang Dilakukan Tom Landauer dan Jakob Nielsen

Sumber: (Nielsen, 2000)

Dari Gambar 2.14 dapat diketahui bahwa kurva akan naik tinggi saat pengujian pada kolom pertama. Saat memperoleh data dari ketiga pengguna, didapatkan data yang sudah menyentuh setengah aspek *usability* pada desain. Kemudian pengujian pada kolom kedua, didapatkan hasil yang mirip pada pengguna pertama dan peningkatan yang tidak terlalu banyak. Pengguna mungkin berbeda, tetapi kemungkinan tujuan penggunaan desain adalah sama. Hal ini akan terus berlanjut pada pengguna berikutnya. Data yang didapatkan tidak akan semenarik pada pengguna pertama. Sehingga semakin banyak pengguna yang diteliti maka semakin sedikit perbedaan data yang akan didapatkan. Oleh karena itu pengujian hanya dilakukan dengan lima pengguna saja karena sudah mendapatkan 85% dari masalah *usability* sebuah desain (Nielsen, 2000).

BAB 3 METODOLOGI

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti Gambar 3.1. Langkah-langkah proses penelitian juga akan dijabarkan pada bab ini.



Gambar 3.1 Tahapan penelitian

3.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendukung permasalahan yang diangkat, memperoleh dasar-dasar teori terkait dengan permasalahan yang diangkat, dan mencapai tujuan penelitian. Studi literatur digunakan untuk mengetahui tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan evaluasi *website* Djarum Beasiswa Plus. Studi literatur juga bisa digunakan sebagai acuan penulis dalam melakukan proses perancangan perbaikan sesuai dengan pendekatan HCD. Referensi studi literatur berasal dari skripsi, buku, jurnal, artikel dari *internet*.

3.2 Analisis Konteks Penggunaan

3.2.1 Spesifikasi Pengguna

Pada tahap ini dilakukan wawancara untuk mengidentifikasi siapa saja yang menjadi responden, bagaimana karakteristiknya, apa tujuan, dan bagaimana lingkungannya.

- a. Pengguna
Pengguna yang menjadi responden pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 yang akan melamar beasiswa. Pengguna adalah mahasiswa yang memenuhi segala persyaratan untuk mendaftar Djarum Beasiswa Plus.
- b. Karakteristik Pengguna
Data yang akan didapatkan untuk karakteristik pengguna adalah data pendidikan, umur, jenis kelamin, dan hobi. Data didapatkan dengan cara wawancara kepada pengguna.
- c. Tujuan dan Tugas Pengguna
Tujuan dan Tugas pengguna dan *website* dispesifikasikan untuk melakukan pendaftaran. Dalam menggali data ini, penulis akan melakukan wawancara dengan pengguna terkait tujuan membuka *website*, mengapa ingin meraih tujuan tersebut, dan apa yang dilakukan pengguna agar tujuannya tercapai.
- d. Lingkungan
Baik lingkungan fisik maupun sosial tidak dipertimbangkan pada penelitian ini dan keduanya diasumsikan sama dan stabil. Dalam menentukan lingkungan *website*, data yang akan didapatkan adalah kebiasaan pengguna mengakses *website*, sejak kapan pengguna mulai mengakses *website*. Teknik pengumpulan data tersebut menggunakan wawancara terhadap semua pengguna.

3.2.2 Membuat Persona

Pembuatan persona tidak ada format atau aturan khusus yang telah ditetapkan. Penulis menentukan tahapan pembuatan persona berdasarkan studi literatur penelitian sebelumnya. Tahap pembuatan persona dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tahapan membuat persona

3.2.2.1 Menentukan Responden

Seperti yang sudah dibahas pada poin 3.2.1, yang menjadi responden adalah pelamar Djarum Beasiswa Plus yang memenuhi syarat untuk mendaftar. Kelompok pengguna pada penelitian ini hanya satu, sehingga responden adalah kelompok pengguna yang akan mendaftar beasiswa. Responden berjumlah 5 orang sesuai dengan pernyataan Nielsen pada poin 2.7.

3.2.2.2 Merumuskan Pertanyaan

Dalam merumuskan pertanyaan, penulis mengacu kepada elemen yang harus ada pada sebuah persona. Seperti yang sudah dijelaskan pada poin 2.5, elemen tersebut adalah foto, nama responden, demografi (usia, pendidikan, pekerjaan), tujuan dan kebutuhan responden, kebiasaan membuka *website*,

keluhan atau kendala yang dialami responden, dan biografi seputar aktifitas responden. Perumusan pertanyaan mengacu berdasarkan elemen-elemen yang dibutuhkan.

3.2.2.3 Melakukan Wawancara

Setelah merumuskan pertanyaan, kemudian dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung dengan responden. Pemilihan waktu dan tempat wawancara disesuaikan dengan jadwal responden dan penulis.

3.2.2.4 Membuat Persona

Dalam membuat sebuah persona, dibutuhkan data terkait elemen-elemen yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya. Data yang didapatkan dari hasil wawancara kemudian diolah untuk dijadikan persona. Pada penelitian ini, dari 5 responden akan dibuat personanya masing-masing.

3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, penulis mencari data terkait kendala dan kebutuhan masing-masing responden. Data kebutuhan dan kendala responden didapatkan dengan cara wawancara dan evaluasi *usability*. Untuk mendapatkan data kendala atau kebutuhan tersebut, penulis melakukan evaluasi desain awal kepada setiap responden. Evaluasi yang dilakukan mencakup aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Pada tahap ini akan dihasilkan data-data kendala dan kebutuhan dari setiap responden. Data ini selanjutnya akan dipakai untuk pertimbangan dalam membuat desain solusi.

3.3.1 Evaluasi Desain Awal

Pada tahap ini, data aspek efektivitas dan efisiensi digali dengan pengerjaan skenario tugas, sedangkan aspek kepuasan pengguna dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap reaksi pengguna saat mengerjakan tugas yang diberikan. Tahapan melakukan evaluasi desain awal dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tahapan evaluasi desain

3.3.1.1 Menentukan Tugas

Dalam proses penentuan tugas, penulis membuat tugas sesuai dengan tujuan masing-masing responden. Tujuan yang telah disampaikan oleh responden dari hasil wawancara pada tahap analisis konteks penggunaan kemudian dianalisis untuk mendapatkan tugas yang sesuai dengan tujuan responden.

3.3.1.2 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Efektivitas

Pada tahap evaluasi dari aspek efektivitas, responden diminta untuk mengerjakan beberapa tugas kemudian akan dilakukan observasi terhadap tugas yang diberikan untuk mengetahui apakah responden berhasil atau gagal mengerjakan tugas yang telah diberikan. Hasil evaluasi kemudian dicatat pada lembar skenario tugas.

3.3.1.3 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Efisiensi

Pada tahap evaluasi dari aspek efisiensi, responden diminta untuk mengerjakan beberapa tugas yang diberikan untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan responden dalam mengerjakan setiap. Hasil evaluasi kemudian dicatat pada lembar skenario tugas.

3.3.1.4 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Kepuasan Pengguna

Pada tahap ini, evaluasi aspek kepuasan pengguna dilakukan dengan wawancara tentang kendala yang dialami oleh responden dan observasi terhadap reaksi yang ditunjukkan responden selama mengerjakan tugas yang telah diberikan. Data evaluasi aspek kepuasan pengguna berupa reaksi positif dan negatif responden, data tersebut kemudian dianalisis dan diolah untuk selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam melakukan perancangan desain solusi.

3.3.1.5 Menampilkan Hasil Evaluasi Desain Awal

Setelah data-data hasil evaluasi didapatkan, selanjutnya data-data tersebut dianalisis dan diolah untuk selanjutnya dijadikan penentuan faktor-faktor yang perlu diperbaiki.

3.4 Perancangan Desain Solusi

Proses perancangan desain solusi berdasarkan data yang sudah didapatkan termasuk diantaranya kebutuhan dan kendala serta hasil evaluasi *usability* desain awal. Semua data yang sudah ada diolah sehingga menjadi skenario yang akan diperbaiki yang disesuaikan dengan *design guidelines and standars*. Untuk *design guidelines standards*, penelitian ini akan menggunakan *Health and Human Services (HHS) Guidelines* sebagai acuan. Hasil dari perancangan desain solusi adalah desain baru sebagai jawaban dari kendala dan kebutuhan yang dialami oleh responden.

3.5 Evaluasi Desain Solusi

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi desain solusi yang telah dibuat sebelumnya. Dalam melakukan evaluasi desain solusi, aspek yang dievaluasi sama dengan desain awal. Responden yang melakukan evaluasi desain solusi adalah responden yang sama yang telah melakukan evaluasi desain awal. Tahapan evaluasi desain solusi dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Tahapan evaluasi desain solusi

3.5.1 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Efektivitas

Pada tahap evaluasi dari aspek efektivitas, responden diminta untuk mengerjakan beberapa tugas kemudian akan dilakukan observasi terhadap tugas yang diberikan untuk mengetahui apakah responden berhasil atau gagal mengerjakan tugas yang telah diberikan. Hasil evaluasi kemudian dicatat pada lembar skenario tugas.

3.5.2 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Efisiensi

Pada tahap evaluasi dari aspek efisiensi, responden diminta untuk mengerjakan beberapa tugas yang diberikan untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan responden dalam mengerjakan setiap tugas yang telah diberikan. Hasil evaluasi kemudian dicatat pada lembar skenario tugas.

3.5.3 Mengevaluasi *Website* dari Aspek Kepuasan Pengguna

Pada tahap ini, evaluasi aspek kepuasan pengguna dilakukan dengan wawancara tentang kendala yang dialami oleh responden dan observasi terhadap reaksi yang ditunjukkan responden selama mengerjakan tugas yang telah diberikan. Data evaluasi aspek kepuasan pengguna berupa reaksi positif dan negatif responden, data tersebut kemudian dicatat pada lembar skenario tugas.

3.5.4 Menampilkan Hasil Evaluasi Desain Solusi

Setelah data-data hasil evaluasi didapatkan, selanjutnya data-data tersebut dianalisis dan diolah untuk selanjutnya akan dibandingkan dengan hasil evaluasi desain awal.

3.6 Analisis Hasil

Pada tahap ini akan dibahas perbandingan tampilan desain awal dan desain solusi dan hasil evaluasi desain awal dan desain solusi setelah menerapkan HCD. Hasil dari tahap ini adalah untuk mengetahui seberapa besar desain solusi mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pengguna maupun menjawab kebutuhan pengguna.

3.6.1 Perbandingan Tampilan *Website*

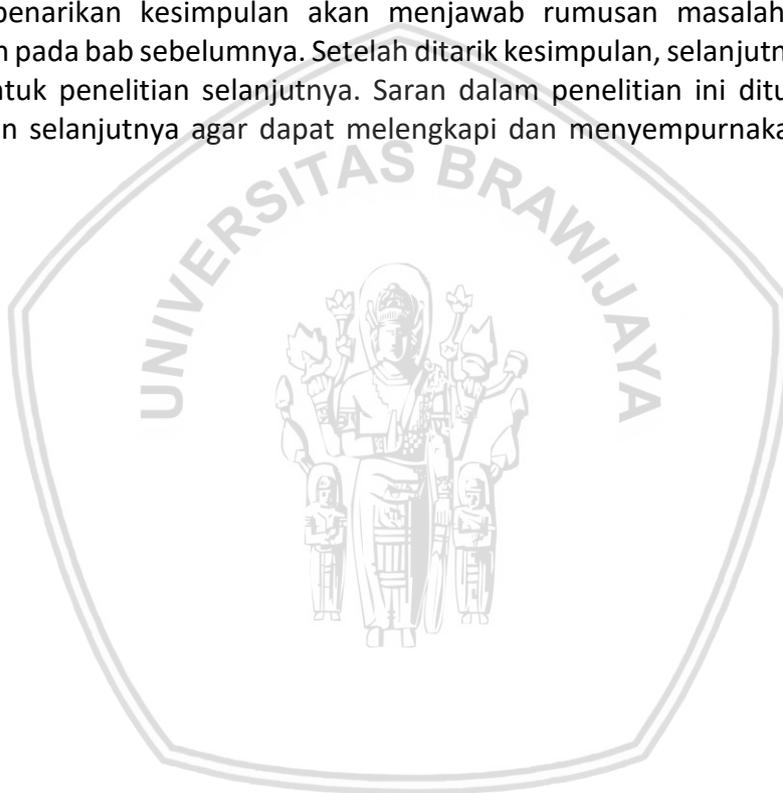
Pada tahap ini, desain awal dan desain solusi akan dibandingkan dari segi tampilan. Bagian-bagian pada desain awal yang diperbaiki akan disajikan pada tahap ini, sehingga pembaca dapat dengan jelas memahami bagian mana saja yang mengalami perbaikan.

3.6.2 Perbandingan Hasil Evaluasi *Website*

Jika tahap sebelumnya hanya membandingkan sisi tampilan, tahap ini menjabarkan perbandingan desain awal dengan desain solusi berdasarkan data yang didapatkan dari hasil evaluasi *usability*. Nilai yang akan dibandingkan adalah hasil perhitungan *usability* (aspek efektivitas dan efisiensi), sedangkan untuk kepuasan pengguna yang dibandingkan adalah apakah desain solusi mampu mengurangi atau memperbaiki kendala yang dialami pengguna pada desain awal ataukah ada beberapa tampilan pada desain awal yang bisa dipertahankan.

3.7 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir pada penelitian ini. Proses penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Setelah ditarik kesimpulan, selanjutnya membuat saran untuk penelitian selanjutnya. Saran dalam penelitian ini ditujukan untuk penelitian selanjutnya agar dapat melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini.



BAB 4 ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN AWAL

Pada bab ini akan diuraikan data analisis konteks penggunaan, analisis kebutuhan, evaluasi desain awal, dan perancangan desain solusi.

4.1 Analisis Konteks Penggunaan

4.1.1 Identifikasi Pengguna

Data pengguna pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.1. Kelompok pengguna hanya pengguna yang akan mendaftar Djarum Beasiswa Plus, karena fokus penelitian ini hanya pada fitur-fitur pendaftaran sebagai informasi utama.

Tabel 4.1 Kelompok pengguna *website*

Kelompok Pengguna	Peran dalam <i>Website</i>
Pelamar	Sebagai pengguna yang akan mendapatkan informasi terkait pendaftaran Djarum Beasiswa Plus

Stakeholder dalam penelitian ini diwakili dari tampilan *website* yang tidak diubah, hanya penempatannya yang disesuaikan dengan perilaku pengguna.

4.1.2 Penentuan Responden

Responden pada penelitian ini berjumlah 5 orang. Responden adalah mahasiswa yang akan mendaftar Djarum Beasiswa Plus dan memenuhi persyaratan.

4.1.3 Pelaksanaan Wawancara

Pelaksanaan wawancara yang telah dilakukan antara penulis dan responden adalah sebagai berikut:

Tanggal pelaksanaan	: 18 - 26 April 2017
Waktu dan tempat pelaksanaan	: Menyesuaikan responden
Pewawancara	: Ainun Nuril Laily
Jumlah responden	: 5 orang

4.1.4 Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan wawancara mengacu pada studi literatur pada tahap sebelumnya. Pertanyaan wawancara dengan responden akan dilampirkan pada Lampiran B.

4.1.5 Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kemudian dicatat dan dirangkum sebagai data dalam membuat persona. Data hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Responden

Data yang Diperoleh		Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
Karakteristik Pengguna	Umur	20	19	20	19	19
	Pendidikan terakhir	SMA	MA	SMA	SMA	SMA
	Pekerjaan	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa
	Jenis kelamin	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan
	Motivasi mendaftar beasiswa	Karena saya termotivasi oleh orang-orang terdekat yang juga menerima beasiswa dan saya ingin mencoba	Termotivasi oleh kakak tingkat yang juga menerima beasiswa, program-program yang ditawarkan menarik, dana pendidikan, dan jaringan seluruh penerima se-Indonesia	Karena dana pendidikannya bisa membantu meringankan beban biaya orang tua dan pelatihannya sangat menarik	Mau mencoba dan disuruh orang tua	Saya tertarik dengan dana pendidikan dan program-programnya
Tujuan dan Tugas Pengguna	Tujuan menggunakan <i>website</i>	Ingin mencari informasi seputar pendaftaran	Ingin mencari informasi persyaratan, program, dan seputar pendaftaran	Mencari informasi pendaftaran, persyaratan, dan program-programnya	Mencari info persyaratan dan tanggal penting	Mencari informasi seputar pendaftaran, persyaratan, dan program-programnya

Data yang Diperoleh		Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
	Alasan ingin meraih tujuan tsb	Karena saya ingin daftar dan saya juga ingin melihat persyaratan serta program-programnya yang lengkap dan langsung dari <i>official website</i> -nya	Karena saya ingin mendaftar beasiswa	Karena ingin mendaftar dan ingin tahu informasi yang jelas dari <i>website</i>	Karena ingin daftar beasiswa dan ingin cari tahu persyaratannya apa saja	Karena saya ingin mendaftar dan ingin melihat informasi persyaratan supaya bisa mempersiapkan diri
	Yang dibutuhkan untuk meraih tujuan tsb	Informasi harus <i>update, easy to use</i> , info penting harus diperjelas, ada informasi tanggal penting	<i>Easy to use</i> , informasi penting harus di halaman utama	Informasi harus jelas, informasi penting harus jelas, <i>easy to use</i>	Infomasi penting sebaiknya diperjelas	<i>Easy to use</i> , informasi penting sebaiknya diperjelas
Lingkungan Sistem	Kapan mulai mengakses <i>website</i>	Saat dibuka pendaftaran	Sekitar 2 bulan sebelum dibuka pendaftaran	Saat dibuka pendaftaran	Saat dibuka penfataran	Saat dibuka pendaftaran
	Kebiasaan akses <i>website</i>	Menggunakan HP	Menggunakan Laptop	Menggunakan HP	Menggunakan Laptop	Menggunakan Laptop
	Intensitas penggunaan internet	5-8 jam per hari	4-6 jam per hari	8-10 jam per hari	4-6 jam per hari	8-10 jam per hari

4.1.6 Pembuatan Persona

Data yang sudah didapatkan dari hasil wawancara kemudian dimasukkan menjadi elemen-elemen persona. Persona responden-1 sampai 5 dapat dilihat pada Gambar 4.1 sampai 4.5.

SHINTA NADIA AFRILIANA



Tujuan
Mencari informasi seputar pendaftaran

Kebutuhan

- Kemudahan dalam mengoperasikan *website* (easy to use)
- Informasi penting diletakkan diawal agar pelamar beasiswa dapat segera menemukan apa yang dibutuhkan
- Informasi terkait tanggal penting diletakkan di halaman depan agar pelamar tidak ketinggalan rangkaian proses pendaftaran

BIO
Shinta Nadia Afriliana merupakan mahasiswa Universitas Brawijaya yang pandai dalam mengoperasikan teknologi informasi. Shinta sangat termotivasi oleh orang-orang terdekatnya untuk melamar beasiswa

Intensitas Penggunaan Internet (per hari)
5 - 8 jam

"Karena saya termotivasi oleh orang-orang terdekat yang juga menerima beasiswa dan saya ingin mencoba"

Umur: 20 Tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Pendidikan Terakhir: SMA

Gambar 4.1 Persona card responden 1

WARDATUL JANNAH



Tujuan

- Mencari informasi seputar pendaftaran
- Mendapatkan informasi terkait persyaratan dan program yang ditawarkan

Kebutuhan

- Kemudahan dalam mengoperasikan *website* (easy to use)
- Informasi penting diletakkan diawal agar pelamar beasiswa dapat segera menemukan apa yang dibutuhkan

BIO
Wardatul Jannah merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang yang pandai dalam mengoperasikan teknologi informasi. Warda sudah membuka *website* sejak sekitar 2 bulan sebelum pendaftaran dibuka.

Intensitas Penggunaan Internet (per hari)
4 - 6 jam

"Termotivasi oleh kakak tingkat yang juga menerima beasiswa, program-program yang ditawarkan menarik, dan jaringan seluruh penerima se-Indonesia"

Umur: 19 Tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Pendidikan Terakhir: MA

Gambar 4.2 Persona card responden 2



EKA DEVI PRASETIYA



Tujuan

- Mencari informasi seputar pendaftaran
- Mendapatkan informasi persyaratan dan program yang ditawarkan

Kebutuhan

- Kemudahan dalam mengoperasikan *website* (*easy to use*)
- Informasi penting diletakkan diawal agar pelamar beasiswa dapat segera menemukan apa yang dibutuhkan
- Informasi penting disertai tanggal pelaksanaan agar lebih jelas

BIO

Eka Devi Prasetya merupakan mahasiswa Universitas Brawijaya yang pandai dalam mengoperasikan teknologi informasi. Eka tertarik mendaftar beasiswa karena dana pendidikan yang diberikan.

Intensitas Penggunaan Internet (per hari)

8 - 10 jam

"Karena dana pendidikannya bisa membantu meringankan beban biaya orang tua dan pelatannya sangat menarik"

Umur: 20 Tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Pendidikan Terakhir: SMA

Gambar 4.3 Persona card responden 3

ATIKAH FAADHILAH



Tujuan

- Mencari informasi seputar pendaftaran
- Mendapatkan informasi tanggal penting terkait pendaftaran

Kebutuhan

- Informasi penting diletakkan diawal agar pelamar beasiswa dapat segera menemukan apa yang dibutuhkan
- Informasi penting disertai tanggal pelaksanaan agar lebih jelas

BIO

Atikah Faadhilah merupakan mahasiswa Universitas Brawijaya yang pandai dalam mengoperasikan teknologi informasi. Eka tertarik mendaftar beasiswa karena mendapatkan dorongan dari orang tuanya.

Intensitas Penggunaan Internet (per hari)

4 - 6 jam

"Ingin mencoba mendaftar dan ada dorongan dari orang tua agar mendapatkan beasiswa"

Umur: 19 Tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Pendidikan Terakhir: SMA

Gambar 4.4 Persona card responden 4

PUTRI AYU LESTARI



Tujuan

- Mencari informasi seputar pendaftaran
- Mendapatkan informasi persyaratan dan program-program yang ditawarkan

Kebutuhan

- Informasi penting diletakkan diawal agar pelamar beasiswa dapat segera menemukan apa yang dibutuhkan
- Informasi penting disertai tanggal pelaksanaan agar lebih jelas

BIO

Putri Ayu Lestari merupakan mahasiswa Universitas Brawijaya yang pandai dalam mengoperasikan teknologi informasi. Putri tertarik mendaftar beasiswa karena dana pendidikan dan program yang diberikan.

Intensitas Penggunaan Internet (per hari)

8 - 10 jam

"Saya tertarik dengan dana pendidikan dan program-programnya"

Umur: 19 Tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Pendidikan Terakhir: SMA

Gambar 4.5 Persona card responden 5

4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, akan diuraikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh setiap responden. Selanjutnya dilakukan evaluasi desain awal dan wawancara kembali untuk menggali apa saja yang menjadi kendala dari masing-masing responden.



4.2.1 Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan dari persona yang telah disajikan pada Gambar 4.1 sampai 4.5, dapat diketahui bahwa responden membutuhkan kemudahan dalam menggunakan *website*, menarik, dan informasi penting harus berada di halaman utama dan disertai tanggal penting.

4.2.2 Evaluasi Desain Awal

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan menggunakan tiga aspek *usability* yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada responden. Responden dipersilakan mulai mengerjakan tugas setelah mendengarkan instruksi penulis. Responden tidak diperkenankan bertanya saat mengerjakan tugas, namun diberi kesempatan untuk menyerah.

Dari aspek efektivitas, bernilai “berhasil” jika responden dapat mencapai tugas dan bernilai “gagal” jika responden tidak bisa atau menyerah. Dari aspek efisiensi, penulis akan menggunakan stopwatch untuk menghitung waktu yang diperlukan responden dalam menyelesaikan tugas. Pada setiap tugas yang diberikan, penulis juga akan mencatat hasil observasi terhadap reaksi responden ketika mengerjakan tugas. Penulis juga akan menggali lebih dalam ketika menemukan responden yang terlihat kebingungan saat mengerjakan tugas.

Tampilan desain awal *website* Djarum Beasiswa Plus yang akan dievaluasi terdapat pada Gambar 4.6 sampai 4.10.

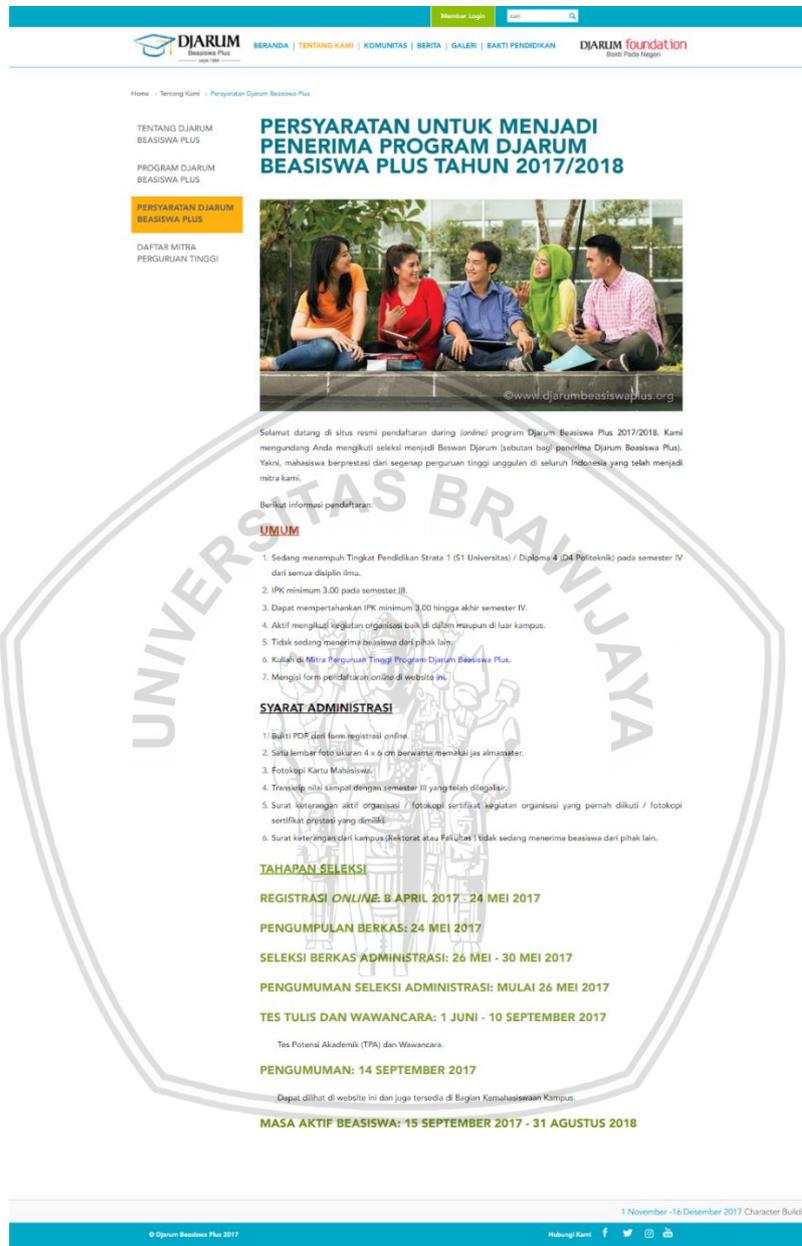


Gambar 4.6 Tampilan halaman utama yang akan dievaluasi

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan menu beranda yang akan dievaluasi. Tampilan ini dievaluasi karena tampilan pada menu beranda adalah yang akan

pertama kali muncul ketika pengguna membuka *website* Djarum Beasiswa Plus. Bagian-bagian yang perlu dievaluasi adalah keseluruhan tampilan.



Gambar 4.7 Tampilan halaman Tentang Kami yang akan dievaluasi

Sumber: *website* Djarum Beasiswa Plus (2017)

Gambar 4.7 menunjukkan tampilan tentang persyaratan untuk mendaftar Djarum Beasiswa Plus. Tampilan ini dievaluasi untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan dari tampilan tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Selain itu, halaman ini merupakan salah satu tujuan utama yang dicari oleh pengguna.

TAHAPAN SELEKSI
Djarum Beasiswa Plus

1 Registrasi Online
8 April - 24 Mei 2017

SYARAT PENDAFTAR

- Mahasiswa S1 / Di semester IV
- IPK minimum 3,00 sampai semester III
- Aktif berorganisasi
- Tidak menerima beasiswa lain
- Kuliah di mitra Perguruan Tinggi Program Djarum Beasiswa Plus

2 Pengumpulan Berkas
Paling lambat 24 Mei 2017

SYARAT ADMINISTRASI

- ✓ Pasfoto berwarna 4x6 memakai jaket almamater
- ✓ Fotokopi Kartu Mahasiswa
- ✓ Transkrip nilai sampai dengan semester III yang telah dipangkas
- ✓ Surat keterangan aktif berorganisasi
- ✓ Surat keterangan tidak sedang menerima beasiswa dari pihak lain (dari rekamasi sem-III/IV)
- ✓ Fotokopi sertifikat kewarganegaraan / paspor

3 Seleksi Berkas Administrasi
26 Mei - 30 Mei 2017

4 Pengumuman Seleksi Administrasi
Mulai 26 Mei 2017

5 Tes Tulis dan Wawancara
1 Juni - 10 September 2017

6 Pengumuman
14 September 2017

Come JOIN Us!

*Pendaftaran secara online hanya dapat dilakukan melalui desktop

Come JOIN Us!

© Djarum Beasiswa Plus 2017

Gambar 4.8 Tampilan halaman persyaratan dan jadwal
Sumber: website Djarum Beasiswa Plus (2017)



Gambar 4.8 menampilkan halaman persyaratan dan jadwal yang akan dibuka oleh setiap pengguna sebelum mengisi formulir pendaftaran. Halaman ini dievaluasi untuk mengetahui apakah halaman ini dibutuhkan oleh pengguna karena secara tidak langsung informasi yang disampaikan pada halaman ini telah ada pada halaman tentang persyaratan.

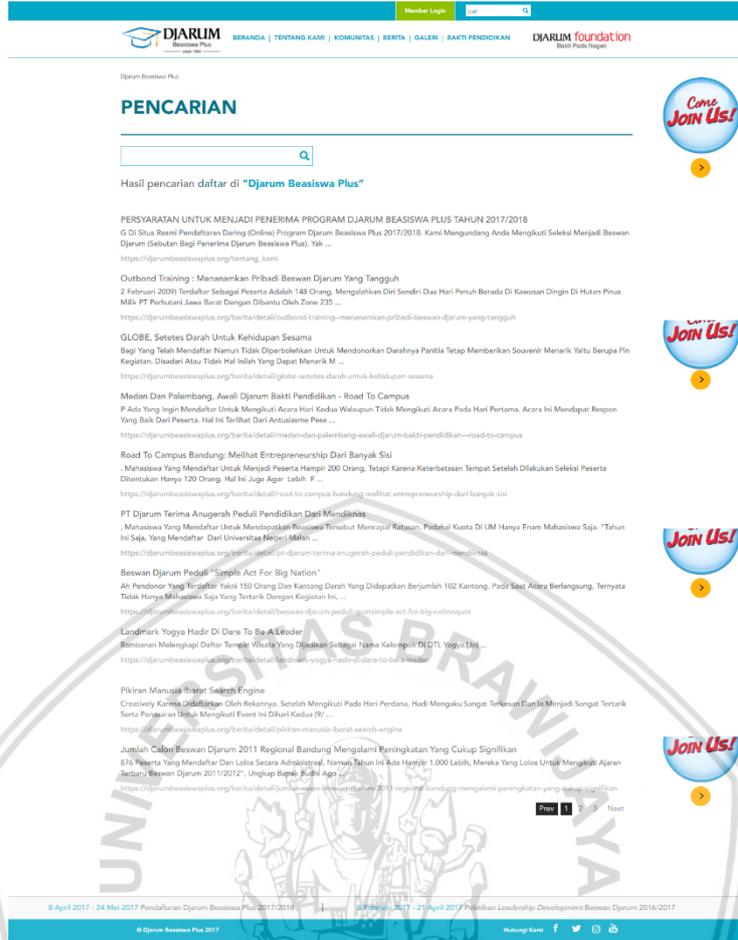


Gambar 4.9 Tampilan halaman untuk mengunduh petunjuk pengisian

Sumber: *website Djarum Beasiswa Plus* (2017)

Tampilan pengisian formulir ditunjukkan oleh Gambar 4.9. Evaluasi pada tampilan ini dilakukan untuk melihat apakah penempatan contoh petunjuk pengisian memberikan kemudahan untuk pengguna atau sebaliknya.





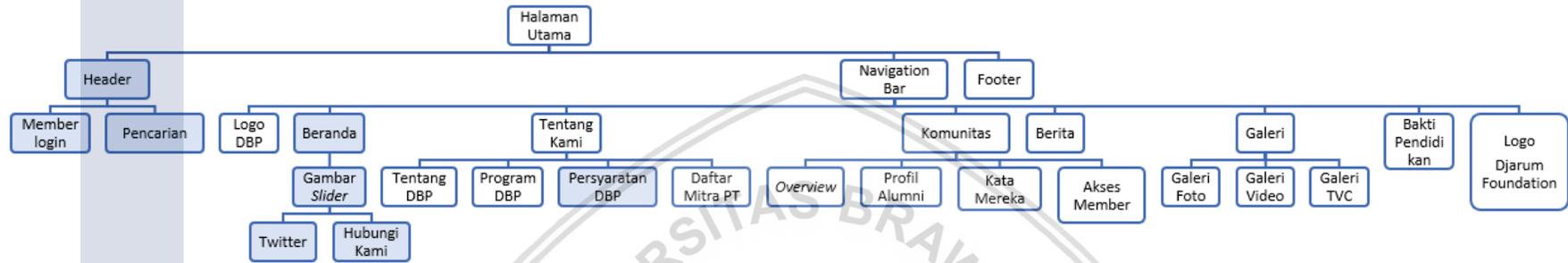
Gambar 4.10 Tampilan halaman pencarian

Sumber: website Djarum Beasiswa Plus (2017)

Pada Gambar 4.10 yang akan dievaluasi adalah peletakan ikon “come join us” yang mengganggu.

Site maps desain awal webstie Djarum Beasiswa Plus terdapat pada Gambar 4.11.

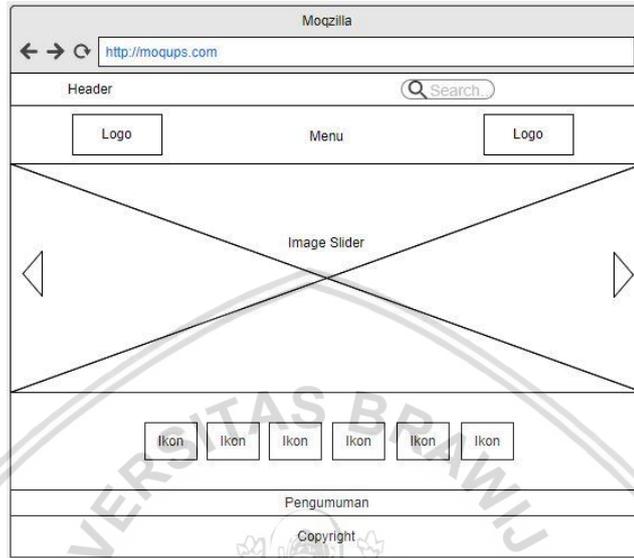




Gambar 4.11 Site maps desain awal

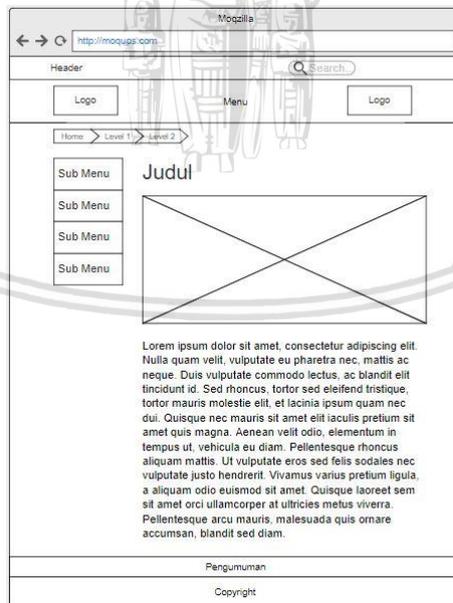
Berdasarkan Gambar 4.11, dapat diketahui bahwa informasi mengenai kontak untuk terhubung dengan admin *website* berada pada gambar *slider*. Pilihan untuk mendaftar beasiswa juga terdapat pada gambar *slider*, tetapi menu daftar akan ada hanya jika pendaftaran dibuka.

Mockup menu beranda pada desain awal dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Mockup menu beranda pada desain awal

Mockup menu persyaratan pada desain awal dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Mockup menu persyaratan pada desain awal

4.2.2.1 Pelaksanaan Evaluasi Desain Awal

Pelaksanaan evaluasi desain awal dan wawancara menggali kendala reponden adalah sebagai berikut:



Tanggal pelaksanaan	: 24 - 29 April 2017
Waktu dan tempat pelaksanaan	: Menyesuaikan responden
Dilakukan oleh	: Ainun Nuril Laily
Jumlah responden	: 5 orang

4.2.2.2 Menentukan Tugas

Penentuan tugas pada tahap ini didasarkan pada tujuan pengguna yang didapatkan dari persona. Tugas selanjutnya disusun dan diberikan kepada responden untuk dikerjakan saat melakukan evaluasi. Tujuan dan tugas untuk mencapai tujuan responden dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tujuan dan Tugas untuk Mencapai Tujuan

Tujuan Responden	Tugas untuk Mencapai Tujuan Responden
Mencari informasi seputar pendaftaran	Temukan informasi tentang Djarum Beasiswa Plus
	Temukan informasi persyaratan Djarum Beasiswa Plus
	Temukan informasi program Djarum Beasiswa Plus
	Temukan informasi daftar kampus yang berkerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus
Mendaftar beasiswa	Masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir
	Lakukan download petunjuk pengisian <i>form online</i>

Dari hasil kesinambungan tujuan dan tugas pada Tabel 4.3, kemudian penulis membuat skenario tugas yang akan dikerjakan oleh responden seperti pada Tabel 4.4. Pada Tabel 4.4 terdapat keterangan yang fungsinya sebagai lembar penilaian bagi penulis, *cell* kiri atas untuk mencatat waktu, *cell* kanan atas untuk mencatat keberhasilan, dan *cell* bawah yang berukuran besar untuk mencatat reaksi responden serta hasil menggali informasi jika ada kendala disetiap melaksanakan tugas.

Tabel 4.4 Skenario Tugas

Skenario Tugas	Keterangan	
Tugas 1	Waktu:	Berhasil/Gagal
Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Reaksi:	
Tugas 2	Waktu:	Berhasil/Gagal

Tabel 4.4 Skenario Tugas lanjutan

Skenario Tugas	Keterangan	
Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Reaksi:	
Tugas 3	Waktu:	Berhasil/Gagal
Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Reaksi:	
Tugas 4	Waktu:	Berhasil/Gagal
Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Reaksi:	
Tugas 5	Waktu:	Berhasil/Gagal
Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir	Reaksi:	
Tugas 6	Waktu:	Berhasil/Gagal
Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian sebagai panduan Anda dalam mendaftar.	Reaksi:	

Setelah menentukan skenario tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh responden, selanjutnya juga membuat skenario pengerjaannya sebagai acuan untuk menilai apakah responden berhasil atau tidak. Skenario pengerjaan dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Skenario pengerjaan

Tugas	Skenario Tugas	Pengerjaan
1	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum	Responden mengarahkan kursor pada menu "TENTANG KAMI"

Tugas	Skenario Tugas	Pengerjaan
	Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Responden memilih submenu "TENTANG DJARUM BEASISWA PLUS"
2	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Responden mengarahkan kursor pada menu "TENTANG KAMI" Responden memilih submenu "PERSYARATAN DJARUM BEASISWA PLUS"
3	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Responden mengarahkan kursor pada menu "TENTANG KAMI" Responden memilih submenu "PROGRAM DJARUM BEASISWA PLUS"
4	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Responden mengarahkan kursor pada menu "TENTANG KAMI" Responden memilih submenu "DAFTAR MITRA PERGURUAN TINGGI"
5	Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir melalui fitur "search"	Responden memasukkan kata kunci pada fitur "search"  Responden menekan ikon "Come Join Us!"  Responden masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir Tahap 1
6	Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian	Responden masuk pada menu persyaratan dan jadwal

Tabel 4.5 Skenario Pengerjaan lanjutan

Tugas	Skenario Tugas	Pengerjaan
	<p>sebagai panduan Anda dalam mendaftar.</p>	 <p>Responden menekan ikon "Come Join Us!"</p>  <p>Responden memilih ikon pdf yang ada dibawah langkah "TAHAP 1"</p>

4.2.2.3 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Awal

Hasil evaluasi dari aspek efektifitas ditunjukkan dengan "Berhasil" atau "Gagal". Tugas bernilai "Berhasil" jika responden dapat menyelesaikan tugas yang dikerjakan. Tugas bernilai "Gagal" apabila responden tidak bisa mengerjakan atau menyerah. Hasil evaluasi dari aspek efektifitas dapat dilihat pada Tabel 4.6.



Tabel 4.6 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Awal

No	Skenario Tugas	Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
1	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
2	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil
3	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
4	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
5	Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir.	Gagal	Berhasil	Gagal	Gagal	Berhasil
6	Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian sebagai panduan Anda dalam mendaftar.	Gagal	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal

4.2.2.4 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Awal

Hasil evaluasi dari aspek efisiensi dalam bentuk satuan “detik”. Setiap tugas yang dikerjakan oleh responden akan dicatat oleh penulis menggunakan *stopwatch*. Penghitungan waktu dimulai ketika responden mulai mengerjakan tugas dan berakhir ketika responden telah menyelesaikan tugas atau menyerah. Hasil evaluasi dari aspek efisiensi dapat dilihat pada Tabel 4.7.



Tabel 4.7 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Awal (satuan detik)

No	Skenario Tugas	Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
1	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	26.40	05.92	16.27	04.30	14.35
2	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	46.60	27.78	22.27	09.90	13.18
3	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	49.22	07.11	21.23	16.40	04.95
4	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	07.96	06.19	20.53	06.89	20.21
5	Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir.	20.97	12.71	71.43	66.49	69.93
6	Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian sebagai panduan Anda dalam mendaftar.	09.08	36.43	42.33	44.31	163.55

4.2.2.5 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Awal

Hasil evaluasi dari aspek kepuasan pengguna didapatkan dari observasi terhadap reaksi responden saat mengerjakan setiap tugas. Selain itu, penulis juga mewawancarai responden terkait reaksi positif dan negatif setelah melakukan evaluasi untuk menambah poin dari aspek kepuasan pengguna. Hasil evaluasi dari aspek kepuasan pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Awal

Responden	Reaksi Positif	Reaksi Negatif
1	Tampilan sudah cukup bagus, baik warna, huruf, dan ukuran huruf.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 2. Informasi persyaratan kurang rapih 3. Terlihat bingung dikeseluruhan tugas saat melakukan pengujian dan menyerah pada tugas 5 dan 6
2	Tampilan <i>simple</i> dan cukup menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan “selengkapnya” yang mengarah pada <i>link</i> pendaftaran/formulir tidak jelas 4. Ikon “pdf” untuk mengunduh dokumen terlalu kecil dan kurang jelas 5. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 6. Tugas 2 dikerjakan tidak melalui <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus, melainkan mencari melalui “google” dan akhirnya menyerah
3	Warna selaras dan <i>simple</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Huruf “search” terlalu kecil 2. Ada <i>link</i> yang tidak memiliki <i>hover</i> 3. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 4. Tugas 2 dikerjakan tidak melalui <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus, melainkan mencari melalui “google” dan menyerah 5. Terlihat sangat kebingungan dan menyerah ditugas 5 dan 6
4	Penempatan menu sudah cukup jelas	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 3. Terlihat kebingungan saat mengerjakan tugas 5 dan 6, akhirnya menyerah
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 2. Kebingungan mengerjakan tugas 5 dan 6

4.2.2.6 Kendala Pengguna pada Desain Awal

Pada tahap ini penulis langsung bertanya tentang kendala yang ditemukan selama mengerjakan tugas. Tabel 4.9 menunjukkan kendala atau kebutuhan pengguna yang telah digabung dengan data evaluasi aspek kepuasan pelanggan dan setiap kendala yang ditemukan akan diberi kode.

Tabel 4.9 Kendala Pengguna pada Desain Awal

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Jumlah Responden
KEN_1	Tata letak " <i>member login</i> " sebaiknya diatur ulang	3
KEN_2	Tata letak " <i>pencarian</i> " sebaiknya diatur ulang	3
KEN_3	Format ukuran huruf " <i>pencarian</i> " sebaiknya diatur ulang	3
KEN_4	Penambahan " <i>berita utama</i> " pada halaman utama	4
KEN_5	Informasi/Tanggal penting sebaiknya <i>dihighlight</i>	5
KEN_6	Gambar <i>slider</i> sebaiknya bergerak otomatis	3
KEN_7	Penambahan menu " <i>cek status</i> "	5
KEN_8	<i>Link</i> dihidupkan	1
KEN_9	Dokumen " <i>Contoh Petunjuk</i> " sebaiknya diperbaiki	5
KEN_10	Penggunaan logo " <i>come join us</i> " sebaiknya dihilangkan	5
KEN_11	Penggunaan ikon dibawah gambar <i>slider</i> sebaiknya dihilangkan	5
KEN_12	Tidak bisa menemukan kolom untuk bertanya/ berkomentar	2
KEN_13	Tidak bisa menemukan kolom media sosial yang bisa langsung dihubungi	2
KEN_14	Sulit terhubung dengan <i>link</i> pendaftaran/formulir	5
KEN_15	Membutuhkan kemudahan dalam mengakses <i>website</i>	3
KEN_16	Informasi harus <i>up-to-date</i>	4

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Jumlah Responden
KEN_17	Format informasi persyaratan sebaiknya lebih rapi lagi	1

4.3 Perancangan Desain Solusi

4.3.1 Penetapan Aturan Desain

Proses perancangan desain solusi mengacu pada aturan yang ada pada buku *Research-Based Web Design & Guidelines*. Buku tersebut memuat aturan dalam merancang atau mengembangkan sebuah tampilan *website*. Ada 209 macam aturan yang terdapat dalam buku tersebut, namun *guidelines* yang dipakai pada penelitian ini hanya beberapa yang digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan desain solusi. Aturan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Aturan Desain yang telah Ditetapkan

Kode Aturan	Aturan Desain
Optimizing the User Experience	
GUI_1	Membuat standar tugas yang berurutan
GUI_2	Menghilangkan tampilan menu atau windows yang tidak diminta
GUI_3	Membuat informasi dokumen untuk dibaca atau dicetak
Accessibility	
GUI_4	Memastikan <i>embed</i> yang ada dapat diakses dengan baik
GUI_5	Memberi judul pada <i>frame</i> informasi
The Homepage	
GUI_6	Membuat kesan pertama yang positif
GUI_7	Membuat tampilan <i>homepage</i> seperti <i>homepage</i>
Navigation	
GUI_8	Menggunakan tipe menu yang sesuai
Scrolling and Paging	
GUI_9	Membuat highlight pada item utama
Links	
GUI_10	Gunakan label <i>link</i> yang berarti dan mudah
Text Appearance	

Kode Aturan	Aturan Desain
GUI_11	Gunakan warna teks yang kontras dengan <i>background</i>
GUI_12	Gunakan teks <i>bold</i> untuk item yang penting
GUI_13	Gunakan <i>font</i> yang familiar
GUI_14	Gunakan setidaknya ukuran <i>font</i> 12-point
Search	
GUI_15	Gunakan pencarian sederhana

4.3.2 Perancangan Desain Solusi

Setelah diketahui kendala dan kebutuhan oleh pengguna pada Tabel 4.9 dan penetapan aturan desain pada Tabel 4.10, maka kemudian kendala dan aturan desain saling dikaitkan. Sehingga, aturan desain dapat menjadi referensi dalam merancang desain solusi. Tabel 4.11 menunjukkan kaitan antara kendala dan aturan desain.

Tabel 4.11 Kendala dan Referensi Kode Aturan Desain

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Referensi Kode Aturan	Rekomendasi
KEN_1	Tata letak “ <i>member login</i> ” sebaiknya diatur ulang	GUI_1, GUI_6, GUI_8, GUI_14	Tata letak “ <i>member login</i> ” diatur lebih ke kanan
KEN_2	Tata letak “pencarian” sebaiknya diatur ulang	GUI_1, GUI_6, GUI_8, GUI_14, GUI_15	Tata letak “pencarian” diatur lebih ke kanan
KEN_3	Format ukuran huruf “pencarian” sebaiknya diatur ulang	GUI_8, GUI_13, GUI_14	Format ukuran huruf “pencarian” 12px
KEN_4	Penambahan “berita utama” pada halaman utama	GUI_5, GUI_6, GUI_7, GUI_9, GUI_10, GUI_11, GUI_12, GUI_13, GUI_14	Penambahan “berita utama” pada halaman utama
KEN_5	Informasi/Tanggal penting sebaiknya dihighlight	GUI_5, GUI_9	Informasi/Tanggal penting ditempatkan di gambar <i>slider</i> sebagai <i>highlight</i>

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Referensi Kode Aturan	Rekomendasi
KEN_6	Gambar <i>slider</i> sebaiknya bergerak otomatis	GUI_6, GUI_7, GUI_9, GUI_10, GUI_11, GUI_12, GUI_13, GUI_14	Gambar <i>slider</i> bergerak otomatis
KEN_7	Penambahan menu “cek status”	GUI_1, GUI_6, GUI_8, GUI_12, GUI_13, GUI_14	Penambahan menu “cek status”
KEN_8	<i>Link</i> dihidupkan	GUI_1, GUI_11	<i>Link</i> dihidupkan
KEN_9	Dokumen “Contoh Petunjuk” sebaiknya diperbaiki	GUI_3, GUI_9, GUI_10	Dokumen “Contoh Petunjuk” diperbaiki dengan ikon dan keterangan
KEN_10	Penggunaan logo “ <i>come join us</i> ” sebaiknya dihilangkan	GUI_2, GUI_8	Penggunaan logo “ <i>come join us</i> ” dihilangkan
KEN_11	Penggunaan ikon dibawah gambar <i>slider</i> sebaiknya dihilangkan	GUI_2, GUI_8	Penggunaan ikon dibawah gambar <i>slider</i> dihilangkan
KEN_12	Tidak bisa menemukan kolom untuk bertanya/berkomentar	GUI_7, GUI_8	Kolom untuk bertanya/berkomentar diletakkan di menu beranda
KEN_13	Tidak bisa menemukan kolom media sosial yang bisa langsung dihubungi	GUI_4, GUI_7, GUI_8	Kolom untuk media sosial diletakkan di menu beranda
KEN_14	Sulit terhubung dengan <i>link</i> pendaftaran/formulir	GUI_5, GUI_6, GUI_7, GUI_8, GUI_9, GUI_10	Menghubungkan <i>link</i> pendaftaran/formulir dengan alternatif
KEN_15	Membutuhkan kemudahan dalam mengakses <i>website</i>	GUI_1, GUI_6	Kemudahan dalam mengakses <i>website</i>
KEN_16	Informasi harus <i>up-to-date</i>	-	Pada kendala ini tidak dilakukan perbaikan karena telah menjadi

Tabel 4.11 Kendala dan Referensi Kode Aturan Desain

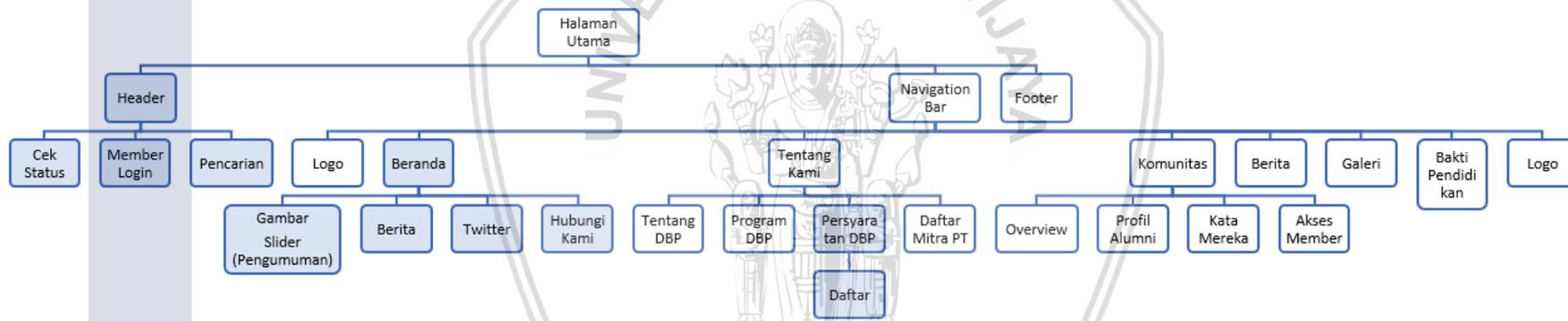
Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Referensi Kode Aturan	Rekomendasi
			fokus admin secara berkala dan perubahan konten berdasarkan keputusan admin
KEN_17	Format informasi persyaratan sebaiknya lebih rapi lagi	GUI_1, GUI_5, GUI_6, GUI_8, GUI_9	Format informasi persyaratan lebih rapi



4.3.3 Pembuatan Desain Solusi

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah perancangan desain solusi berdasarkan referensi kode aturan dengan kendala yang sudah dikaitkan pada Tabel 4.11. Perancangan yang dilakukan pertama adalah membuat *site maps* desain solusi, membuat *mockup* desain solusi, dan membuat prototipe desain solusi.

4.3.3.1 Site Maps Desain Solusi



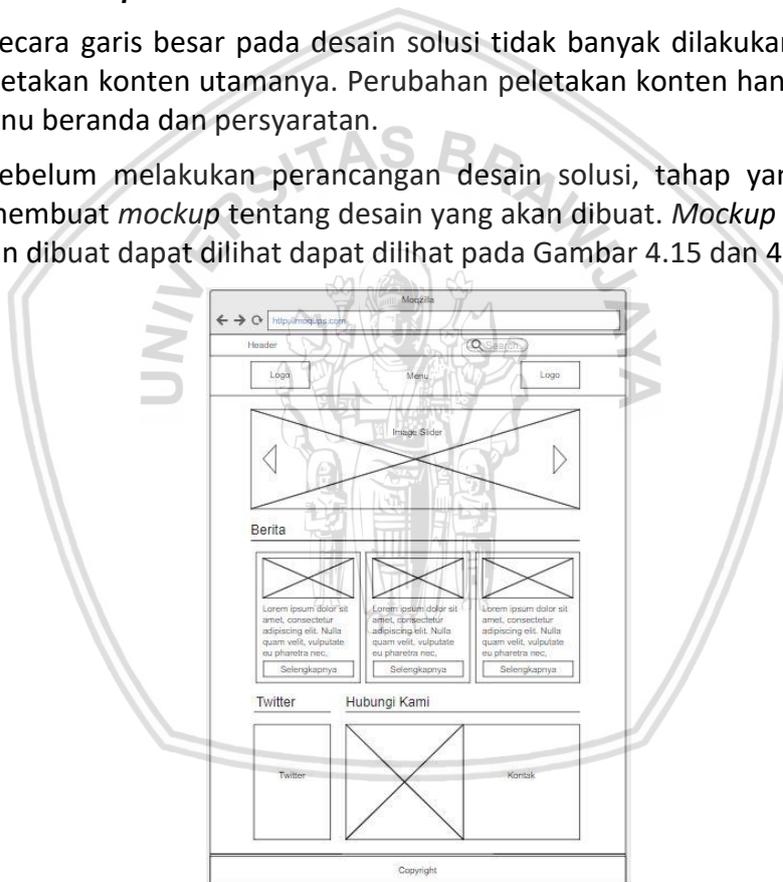
Gambar 4.14 Site maps desain solusi

Berdasarkan Gambar 4.14, dapat diketahui bahwa penambahan menu cek status diletakkan pada *header* sesuai dengan Tabel 4.11 pada KEN_7. Perubahan lainnya adalah terdapat pada menu beranda. Peletakkan beberapa konten seperti *twitter* dan hubungi kami tidak lagi diletakkan pada bagian gambar *slider* agar informasi yang ingin disampaikan dapat dibaca oleh pengguna sesuai dengan KEN_4, KEN_12, dan KEN_13. Gambar *slider* difokuskan pada *highlight* tanggal penting. Pada sub menu persyaratan terdapat *link* alternatif yang akan mengarahkan pengguna kepada *link* pendaftaran/formulir. Hal ini menjawab permasalahan KEN_14 dan *link* tersebut dibuat bersifat statis, sehingga selain mendapatkan kemudahan, pengguna juga dapat mengingat posisi *link* untuk mendaftar.

4.3.3.2 Mockup Desain Solusi

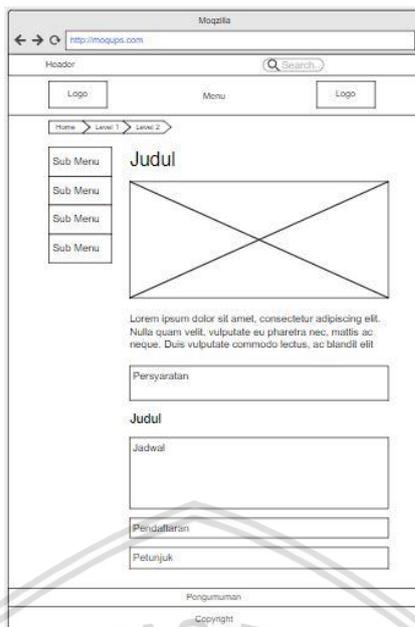
Secara garis besar pada desain solusi tidak banyak dilakukan perubahan pada peletakan konten utamanya. Perubahan peletakan konten hanya dilakukan pada menu beranda dan persyaratan.

Sebelum melakukan perancangan desain solusi, tahap yang dilakukan adalah membuat *mockup* tentang desain yang akan dibuat. *Mockup* desain solusi yang akan dibuat dapat dilihat dapat dilihat pada Gambar 4.15 dan 4.16.



Gambar 4.15 *Mockup* menu beranda pada desain solusi





Gambar 4.16 *Mockup* menu persyaratan pada desain solusi

4.3.3.3 Tampilan Desain Solusi

Setelah semua tahap sebelum pembuatan desain terlaksana, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikan dalam bentuk kode sehingga menghasilkan desain solusi berupa prototipe yang diinginkan. Tampilan desain solusi yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.17 sampai 4.23.



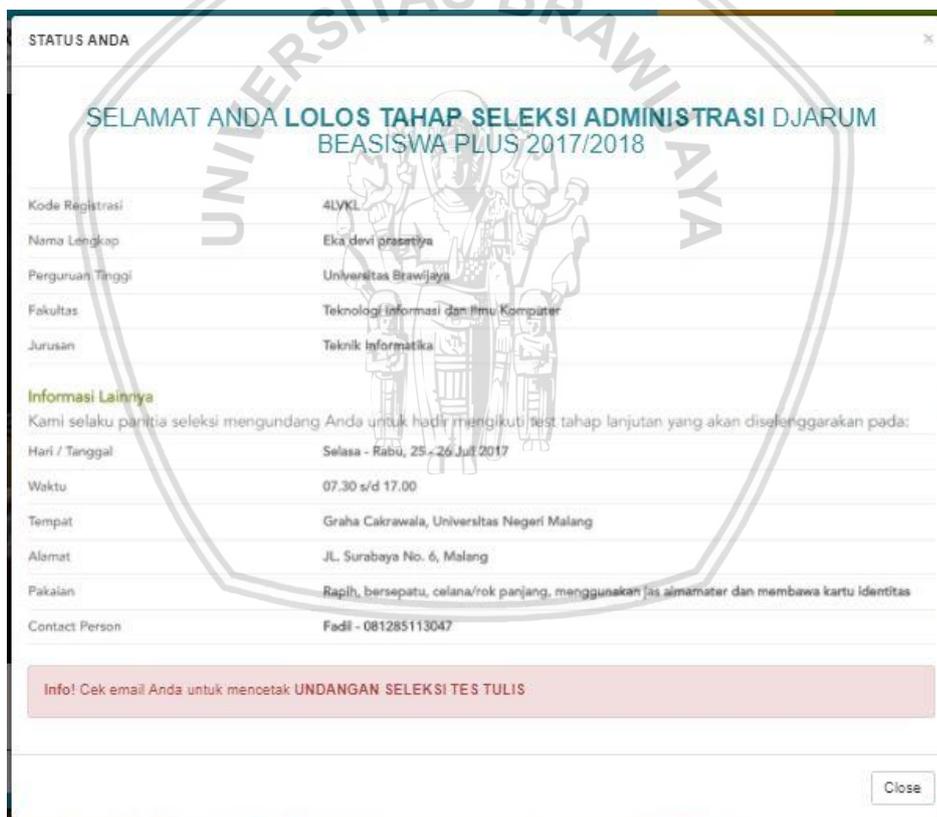
Gambar 4.17 Tampilan menu beranda pada desain solusi

Pada Gambar 4.6 dan 4.17 terlihat perbedaan tampilan menu beranda desain awal dan solusi yang sangat mencolok. Gambar 4.6 menunjukkan konten menu beranda pada desain awal didominasi oleh keberadaan gambar *slider*. Sedangkan pada Gambar 4.17, menunjukkan bahwa menu beranda pada desain solusi memiliki 3 konten utama. Konten pertama yaitu keberadaan gambar *slider*. Penempatan gambar *slider* tidak mengalami perubahan tetapi pada isi/Gambarnya sangat jelas berbeda. Gambar *slider* pada desain solusi lebih difokuskan sebagai pengumuman, *highlight* tanggal dan informasi penting, sehingga saat pengguna pertama kali membuka *website*, informasi penting yang ada bisa langsung dibaca oleh pengguna. Konten kedua yaitu berita utama. Berita utama diletakkan dibawah gambar *slider* karena posisinya yang juga penting untuk dibaca mengenai berita dan kegiatan terbaru Djarum Beasiswa Plus. Jika gambar *slider* lebih banyak menampilkan tanggal penting/*highlight* kegiatan yang akan atau sedang dilaksanakan, maka berita utama menampilkan kegiatan/infomasi yang telah dilakukan dan posisinya sebagai penjelas bagi *highlight* yang ada pada



gambar *slider*. Konten ketiga yaitu *twitter* dan hubungi kami. Kedua konten ini terkait dengan hubungan antara pengguna dengan admin. Sehingga jika pengguna mengalami masalah atau memiliki pertanyaan dapat langsung mengetahui letak/posisi untuk menghubungi admin.

Beralih kembali ke *header* pada Gambar 4.17, penambahan menu cek status merupakan kebutuhan responden. Pada desain awal menu cek status sama sekali tidak ada. Penambahan menu cek status membuat pengguna dapat mengetahui statusnya apakah lolos ke tahap seleksi berikutnya. Selain itu, menu cek status juga dapat digunakan untuk memperkecil kemungkinan terjadinya penipuan, sehingga pengguna dapat memastikan dirinya sebagai penerima beasiswa atau bukan. Pengguna yang baru membuka halaman utama akan membaca dari *header*, oleh karena itu penempatannya disejajarkan dengan peletakan *member login* dan pencarian. Penempatan cek status pada *header* juga memudahkan pengguna jika akan melakukan pengecekan status. Pemilihan warna disesuaikan dengan warna dasar *website* Djarum Beasiswa Plus. Selengkapnya mengenai tampilan menu cek status dapat dilihat pada Gambar 4.18 sampai 4.20.



STATUS ANDA

SELAMAT ANDA LOLOS TAHAP SELEKSI ADMINISTRASI DJARUM BEASISWA PLUS 2017/2018

Kode Registrasi	4LYKL
Nama Lengkap	Eka devi prasetya
Perguruan Tinggi	Universitas Brawijaya
Fakultas	Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
Jurusan	Teknik Informatika

Informasi Lainnya

Kami selaku panitia seleksi mengundang Anda untuk hadir mengikuti test tahap lanjutan yang akan diselenggarakan pada:

Hari / Tanggal	Selasa - Rabu, 25 - 26 Juli 2017
Waktu	07.30 s/d 17.00
Tempat	Graha Cakrawala, Universitas Negeri Malang
Alamat	JL. Surabaya No. 6, Malang
Pakaian	Rapih, bersepatu, celana/rok panjang, menggunakan jas almamater dan membawa kartu identitas
Contact Person	Fadil - 081285113047

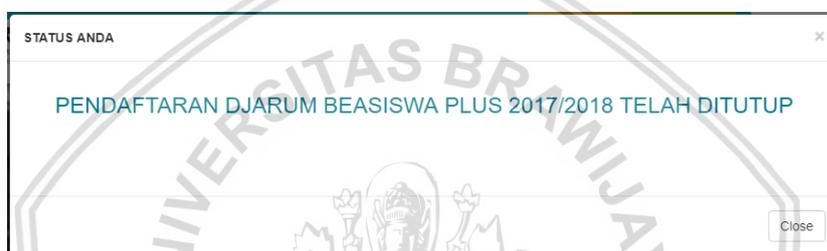
Info! Cek email Anda untuk mencetak UNDANGAN SELEKSI TES TULIS

Close

Gambar 4.18 Tampilan menu cek status jika lolos seleksi administrasi

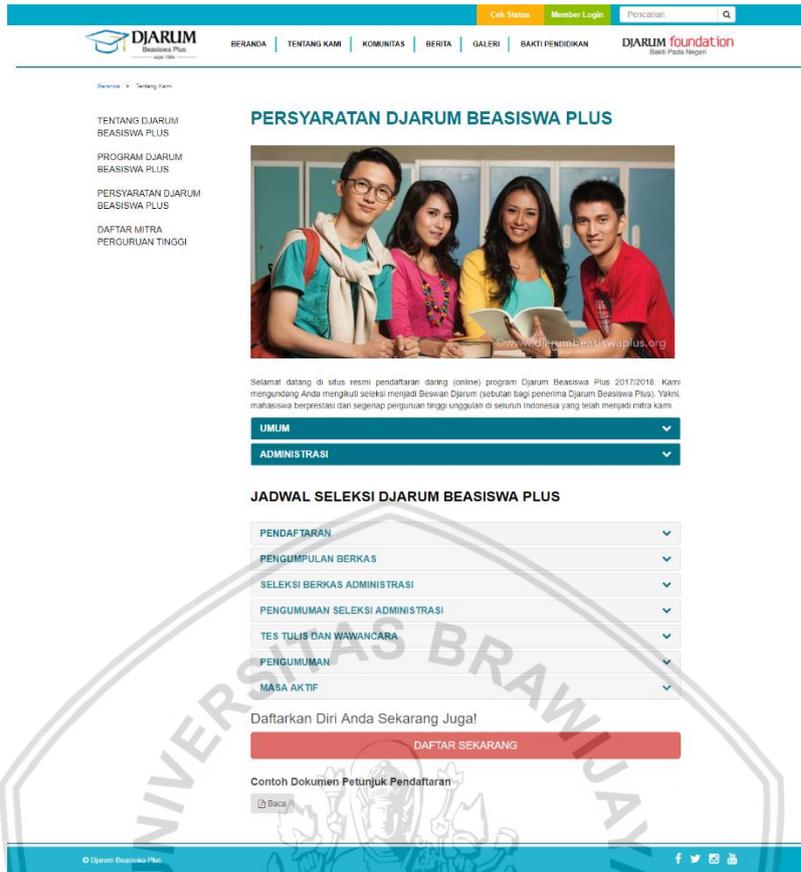


Gambar 4.19 Tampilan menu cek status jika tidak lolos seleksi administrasi



Gambar 4.20 Tampilan menu cek status jika pendaftaran telah ditutup

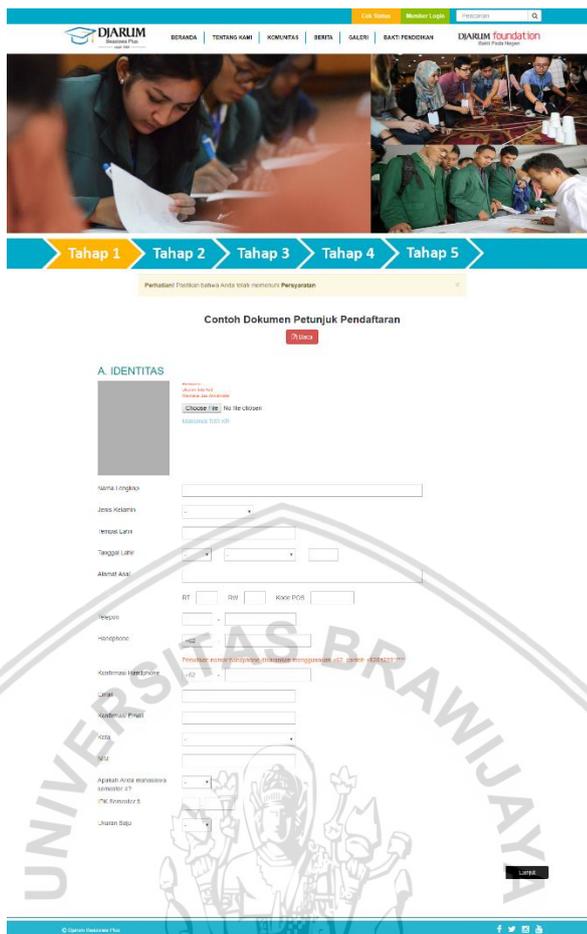
Kondisi cek status akan menampilkan seperti Gambar 4.20 jika pengguna tidak memasukkan kode dengan benar atau pembukaan pendaftaran pada suatu periode telah ditutup.



Gambar 4.21 Tampilan menu persyaratan pada desain solusi

Berdasarkan Gambar 4.21, konten pada menu persyaratan diubah menjadi lebih ringkas dan penulisan lebih rapi. Pada menu ini ditambahkan fitur untuk mendaftar dan membaca ataupun mengunduh dokumen sebagai fitur alternatif. Penempatan didasarkan untuk kemudahan pengguna ketika akan dibuka pendaftaran, pengguna bisa mengingat penempatan *link* untuk mendaftar. demikian halnya dengan dokumen contoh petunjuk pengisian.

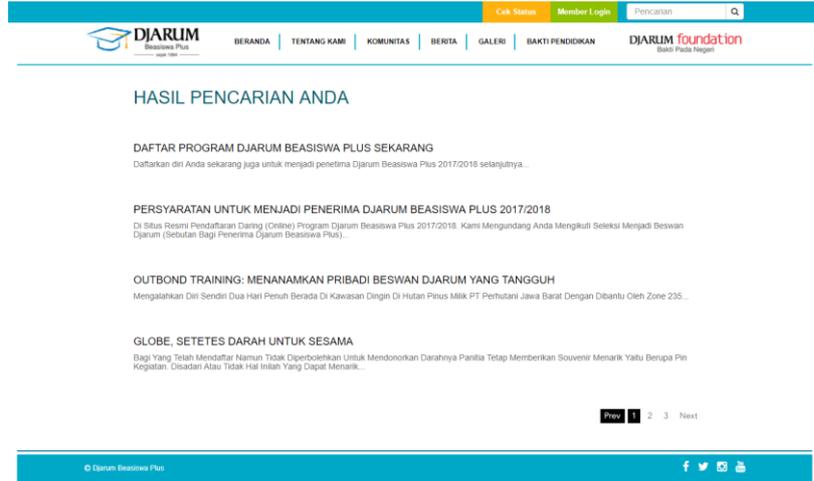




Gambar 4.22 Tampilan formulir *online* untuk mendaftar

Perubahan tampilan formulir pada Gambar 4.22 terletak pada contoh dokumen petunjuk. Dapat dilihat pada Gambar 4.9 antara tulisan dan ikon pdf membingungkan responden. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan dengan memperjelas posisi dan *button* baca. Contoh dokumen diletakkan ditengah dengan warna merah agar menarik perhatian pengguna.





Gambar 4.23 Tampilan hasil pencarian

Pada Gambar 4.23, tampilan hasil pencarian lebih bersih dan rapi dengan menghilangkan ikon “come join us” sesuai kebutuhan responden karena merasa ikon “come join us” hanya membingungkan dan mengganggu.



BAB 5 EVALUASI DESAIN SOLUSI dan ANALISIS HASIL

5.1 Evaluasi Desain Solusi

Pada tahap ini, evaluasi desain solusi dilakukan untuk mengetahui nilai desain solusi yang telah dirancang apakah mampu mengurangi kendala yang dialami oleh pengguna pada desain solusi awal. Tahap-tahap dalam mengevaluasi desain solusi sama dengan ketika mengevaluasi desain awal, yaitu menggunakan *usability* dengan tiga cakupan aspek, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Pada aspek efektivitas dan efisiensi, penulis akan memberikan skenario tugas yang sama seperti saat melakukan evaluasi desain awal kepada responden. Sedangkan kepuasan pengguna dilakukan dengan menggali informasi kepada responden, apakah kendala-kendala yang dialami pada desain awal sudah berkurang. Responden yang melakukan evaluasi desain solusi adalah orang yang sama dengan yang melakukan evaluasi desain awal. Sebelum melakukan evaluasi, responden diberikan waktu 5 sampai 10 menit untuk mempelajari tata letak *website* dengan desain solusi.

5.1.1 Pelaksanaan Evaluasi Desain Solusi

Jadwal pelaksanaan evaluasi dan wawancara untuk menggali kendala pada setiap responden adalah sebagai berikut:

Tanggal pelaksanaan	: 16 - 19 Desember 2017
Waktu dan tempat pelaksanaan	: Menyesuaikan responden
Dilakukan oleh	: Ainun Nuril Laily
Jumlah responden	: 5 orang

5.1.2 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Solusi

Pada tahap ini, responden akan diberikan skenario tugas untuk dikerjakan. Tugas bernilai "Berhasil" jika tujuan pada tugas telah tercapai, dan bernilai "Gagal" apabila responden tidak berhasil mengerjakan atau mengatakan menyerah. Hasil evaluasi dari aspek efektivitas dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Hasil Evaluasi dari Aspek Efektivitas Desain Solusi

No	Skenario Tugas	Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
1	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
2	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
3	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
4	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
5	Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
6	Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian sebagai panduan Anda dalam mendaftar.	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil

5.1.3 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Solusi

Pada tahap ini, responden akan diberikan skenario tugas untuk dikerjakan. Tugas akan dinilai berdasarkan waktu (satuan detik) yang dibutuhkan oleh responden untuk mengerjakan setiap tugas. penulis akan menggunakan *stopwatch* untuk mencatat kebutuhan waktu responden pada lembar observasi. Perhitungan waktu akan dimulai ketika responden mengerjakan tugas dan selesai ketika responden telah mencapai tugas yang diberikan atau menyerah. Hasil evaluasi dari aspek efisiensi dapat dilihat pada Tabel 5.2.



Tabel 5.2 Hasil Evaluasi dari Aspek Efisiensi Desain Solusi(dalam detik)

No	Skenario Tugas	Responden-1	Responden-2	Responden-3	Responden-4	Responden-5
1	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi tentang Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	02.12	01.65	01.73	01.38	02.28
2	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi persyaratan menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	06.22	03.76	04.10	04.90	05.17
3	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi program yang diselenggarakan untuk penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	04.71	06.15	04.58	03.35	03.97
4	Anda adalah mahasiswa yang ingin mencari informasi daftar kampus yang bekerjasama dengan Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk mencari tahu informasi tersebut.	02.43	02.61	01.93	02.30	05.24
5	Anda adalah mahasiswa yang akan ikut mendaftar menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus. Gunakan <i>website</i> untuk melakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir.	09.53	16.40	13.90	23.21	10.08
6	Gunakan <i>website</i> untuk mengunduh dokumen contoh petunjuk pengisian sebagai panduan Anda dalam mendaftar.	11.92	08.85	07.11	08.32	09.35

Berdasarkan Tabel 5.2, waktu yang diperlukan oleh responden dalam menyelesaikan tugas lebih sedikit karena responden mengaku bahwa desain solusi lebih praktis dengan pemangkasan beberapa alur.

5.1.4 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Solusi

Hasil evaluasi dari aspek kepuasan pengguna diperoleh dengan mengobservasi reaksi responden saat mengerjakan tugas. Penulis juga melakukan wawancara terkait reaksi positif dan negatif responden terhadap desain solusi. Hasil evaluasi dari aspek kepuasan pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Hasil Evaluasi dari Aspek Kepuasan Pengguna Desain Solusi

Responden	Reaksi Positif	Reaksi Negatif
1	.1 Informatif .2 Menu persyaratan lebih jelas dan rapi	
2	1. Informasi penting lebih jelas 2. Desain bagus	1. Informasi mengenai persyaratan sebaiknya bisa dibuka beberapa secara langsung, tidak hanya satu. 2. Gambar pada beranda tidak <i>High Definition</i>
3	1. Informasi jelas 2. Sudah ada cek status 3. Desain cukup bagus	
4	Lebih mudah dan menarik	Sedikit bingung saat mengerjakan tugas 5
5	1. Konten menarik 2. Informasi jelas	

Berdasarkan Tabel 5.3, seluruh responden menyatakan bahwa desain solusi lebih informatif, informasi dan kontennya jelas. Responden mengaku lebih mudah dalam mencapai tujuan yang diinginkan dengan desain solusi. Responden juga menilai bahwa desain solusi memiliki langkah-langkah yang praktis dan bisa langsung mencapai ke halaman yang diinginkan.

5.1.5 Kendala Pengguna pada Desain Solusi

Setelah selesai mengevaluasi desain solusi, penulis menampilkan Tabel kendala pada 4.9 untuk melihat pengurangan kendala yang dialami responden selama melakukan evaluasi desain awal. Pengurangan kendala pada desain solusi dapat dilihat pada Tabel 5.4

Tabel 5.4 Kendala pengguna pada desain solusi

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Jumlah Responden
KEN_1	Tata letak " <i>member login</i> " sebaiknya diatur ulang	0

Tabel 5.4 Kendala pengguna pada desain solusi

Kode Kendala	Kendala/Kebutuhan dari Responden	Jumlah Responden
KEN_2	Tata letak “pencarian” sebaiknya diatur ulang	0
KEN_3	Format ukuran huruf “pencarian” sebaiknya diatur ulang	0
KEN_4	Penambahan “berita utama” pada halaman utama	0
KEN_5	Informasi/Tanggal penting sebaiknya <i>dihighlight</i>	0
KEN_6	Gambar <i>slider</i> sebaiknya bergerak otomatis	0
KEN_7	Penambahan menu “cek status”	0
KEN_8	<i>Link</i> dihidupkan	0
KEN_9	Dokumen “Contoh Petunjuk” sebaiknya diperbaiki	0
KEN_10	Penggunaan logo “ <i>come join us</i> ” sebaiknya dihilangkan	0
KEN_11	Penggunaan ikon dibawah gambar <i>slider</i> sebaiknya dihilangkan	0
KEN_12	Tidak bisa menemukan kolom untuk bertanya/ berkomentar	0
KEN_13	Tidak bisa menemukan kolom media sosial yang bisa langsung dihubungi	0
KEN_14	Sulit terhubung dengan <i>link</i> pendaftaran/formulir	0
KEN_15	Mebutuhkan kemudahan dalam mengakses <i>website</i>	0
KEN_16	Informasi harus <i>up-to-date</i>	4
KEN_17	Format informasi persyaratan sebaiknya lebih rapi lagi	0

Berdasarkan Tabel 5.4, dari 17 kendala yang telah diuraikan, 16 diantaranya dapat dikurangi. KEN_16 yaitu informasi harus *up-to-date* tidak mengalami perubahan karena hal tersebut merupakan tanggungjawab admin secara berkala sehingga penulis tidak melakukan perubahan pada isi konten terbaru.

5.2 Perbandingan Analisis Hasil

Pada tahap ini akan dilakukan perbandingan antara desain awal dan solusi dari segi tampilan dan hasil evaluasi.

5.2.1 Perbandingan Tampilan Desain Awal dan Desain Solusi

5.2.1.1 Perbandingan Tampilan pada Header



Gambar 5.1 Tampilan *header* pada desain awal



Gambar 5.2 Tampilan *header* pada desain solusi

Gambar 5.2 menunjukkan perubahan pada posisi *member login* dan pencarian yang lebih ke kanan dan ukuran huruf lebih besar serta penambahan menu cek status diletakkan diatas dekat member login agar pengguna dapat langsung mengetahui penempatannya setelah membua *website*. Tampilan header pada desain solusi menjawab KEN_1, KEN_2, KEN_3, dan KEN_7 pada Tabel 5.4.

5.2.1.2 Perbandingan Tampilan pada Beranda



Gambar 5.3 Tampilan beranda pada desain awal



Gambar 5.4 Tampilan *twitter* pada desain awal



Gambar 5.5 Tampilan hubungi kami pada desain awal





Berita



Twitter

Hubungi Kami



Gambar 5.6 Tampilan beranda pada desain solusi

Gambar 5.3 sampai 5.5 menunjukkan informasi pada desain lama yang terpisah dengan gambar *slider*, selain itu peletakan pengumuman ada dibawah dan terlalu kecil. Pada Gambar 5.6 menunjukkan pengumuman dapat dilihat pada gambar *slider*, ada berita utama, *twitter*, dan hubungi kami dalam satu halaman. Pada Gambar 5.6, gambar *slider* mampu menjawab KEN_5, KEN_6, dan KEN_11, penempatan berita utama menjawab KEN_4, penempatan *twitter* menjawab KEN_13, dan penempatan hubungi kamu menjawab KEN_12.

5.2.1.3 Perbandingan Tampilan pada Persyaratan





Selamat datang di situs resmi pendaftaran daring (*online*) program Djarum Beasiswa Plus 2016-2017. Kami mengundang Anda mengikuti kompetisi menjadi Beswan Djarum. Yakni, mahasiswa berprestasi dari segenap perguruan tinggi unggulan di seluruh Indonesia yang telah menjadi mitra kami.

Berikut informasi pendaftaran:

[Daftar Mitra Perguruan Tinggi Program Djarum Beasiswa Plus](#)

UMUM

1. Sedang menempuh Tingkat Pendidikan Strata 1 (S1 Universitas) / Diploma 4 (D4 Politeknik) pada semester IV dari semua disiplin ilmu.
2. IPK minimum 3.00 pada semester III.
3. Dapat mempertahankan IPK minimum 3.00 hingga akhir semester IV.
4. Aktif mengikuti kegiatan organisasi baik di dalam maupun di luar Kampus.
5. Tidak sedang menerima beasiswa dari pihak lain.
6. Mengisi Form Pendaftaran *online* di website ini.

BERKAS ADMINISTRASI :

1. PDF dari form pendaftaran *online*
2. Satu lembar foto ukuran 4 x 6 cm berwarna memakai jas almamater.
3. Fotocopy Kartu Mahasiswa.
4. Transkrip Nilai sampai semester III yang telah dilegalisir.
5. Surat keterangan aktif organisasi / Fotocopy sertifikat kegiatan organisasi yang pernah diikuti / Fotocopy Sertifikat Prestasi yang dimiliki.
6. Surat keterangan dari kampus (Rektorat atau Fakultas) tidak sedang menerima beasiswa dari pihak lain.

PENDAFTARAN ONLINE : 11 APRIL 2016 - 27 MEI 2016

SELEKSI ADMINISTRASI : 28 MEI - 5 JUNI 2016

TES TERTULIS : 6 JUNI 2016 - 4 SEPTEMBER 2016

Tes Potensi Akademik (TPA) dan Wawancara.

VERIFIKASI : 5 SEPTEMBER 2016 - 11 SEPTEMBER 2016

Memastikan kandidat yang lolos tes seleksi dapat mempertahankan IPK minimum 3.00 pada akhir semester IV.

PENGUMUMAN : 12 SEPTEMBER 2016

Dapat dilihat di website ini dan juga tersedia di Bagian Kemahasiswaan Kampus.

MASA AKTIF : 12 SEPTEMBER 2016 - 31 AGUSTUS 2017

Gambar 5.7 Tampilan persyaratan desain awal





Selamat datang di situs resmi pendaftaran daring (online) program Djarum Beasiswa Plus 2017/2018. Kami mengundang Anda mengikuti seleksi menjadi Beswan Djarum (sebutan bagi penerima Djarum Beasiswa Plus). Yakni, mahasiswa berprestasi dari segenap perguruan tinggi unggulan di seluruh Indonesia yang telah menjadi mitra kami.

- UMUM
- ADMINISTRASI

JADWAL SELEKSI DJARUM BEASISWA PLUS

- PENDAFARAN
- PENGUMPULAN BERKAS
- SELEKSI BERKAS ADMINISTRASI
- PENGUMUMAN SELEKSI ADMINISTRASI
- TES TULIS DAN WAWANCARA
- PENGUMUMAN
- MASA AKTIF

Daftarkan Diri Anda Sekarang Juga!

DAFTAR SEKARANG

Contoh Dokumen Petunjuk Pendaftaran

Baca

Gambar 5.8 Tampilan persyaratan desain solusi

Pada desain solusi Gambar 5.8, informasi persyaratan lebih dikelompokkan sehingga menyimpulkan kesan yang rapi. Penambahan fitur untuk mendaftar dan mengunduh dokumen diletakkan sebagai fitur alternatif agar pengguna yang akan mendaftar bisa mengingat tempat/peletakan fitur daftar maupun unduh dokumen. Pada Gambar 5.8 mampu menjawab KEN_8 dan KEN_17, sedangkan pada fitur alternatif daftar dan unduh dokumen mampu menjawab KEN_9, KEN_14, dan KEN_15.

5.2.1.4 Perbandingan Tampilan pada Pencarian

PENCARIAN

Hasil pencarian daftar di "Djarum Beasiswa Plus"

PERSYARATAN UNTUK MENJADI PENERIMA PROGRAM DJARUM BEASISWA PLUS TAHUN 2017/2018
 Di Situs Resmi Pendaftaran Daring (Online) Program Djarum Beasiswa Plus 2017/2018. Kami Mengundang Anda Mengikuti Seleksi Menjadi Beswan Djarum (Sebutan Bagi Penerima Djarum Beasiswa Plus). Yak ...
https://djarumbesiswaplus.org/hentang_kami

Outbond Training : Menanamkan Pribadi Beswan Djarum Yang Tangguh
 2 Februari 2009) Tendaftar Sebagai Peserta Adalah 148 Orang. Mengalahkan Diri Sendiri Dua Hari Penuh Berada Di Kawasan Dingin Di Hutan Pinus Mikir PT Perhutani Jawa Barat Dengan Dibantu Oleh Zone ZIS ...
<https://djarumbesiswaplus.org/berkas/detail/outbond-training--menanamkan-pribadi-beswan-djarum-yang-tangguh>

GLOBE, Setetes Darah Untuk Kehidupan Sesama
 Bagi Yang Telah Mendaftar Namun Tidak Diperbolehkan Untuk Mendonorkan Darahnya Panitia Tetap Memberikan Souvenir Menarik Yaitu Berupa Pin Kegiatan. Obadeti Kuu Tidak Hal Inilah Yang Dapat Menarik M ...
<https://djarumbesiswaplus.org/berkas/detail/globe-setetes-darah-untuk-kehidupan-sesama>

Mudin Dan Palembang, Awal Djarum Bakri Pendidikan - Road To Campus
 P Ada Yang Ingin Mendaftar Untuk Mengikuti Acara Hari Kedua Walaupun Tidak Mengikuti Acara Pada Hari Pertama. Acara Ini Mendapat Respon Yang Baik Dari Peserta. Hal Ini Terlihat Dari Antusiasme Pese ...



Gambar 5.9 Tampilan pencarian desain awal



HASIL PENCARIAN ANDA

DAFTAR PROGRAM DJARUM BEASISWA PLUS SEKARANG

Daftarkan diri Anda sekarang juga untuk menjadi penerima Djarum Beasiswa Plus 2017/2018 selanjutnya...

PERSYARATAN UNTUK MENJADI PENERIMA DJARUM BEASISWA PLUS 2017/2018

Di Situs Resmi Pendaftaran Daring (Online) Program Djarum Beasiswa Plus 2017/2018. Kami Mengundang Anda Mengikuti Seleksi Menjadi Beswan Djarum (Sebutan Bagi Penerima Djarum Beasiswa Plus)...

OUTBOND TRAINING: MENANAMKAN PRIBADI BESWAN DJARUM YANG TANGGUH

Mengalahkan Diri Sendiri (Usa Hari Penuh Berada Di Kawasan Dingin Di Hutan Pinus MM& PT Perhutani Jawa Barat Dengan Dibantu Oleh Zone 235.

GLOBE, SETETES DARAH UNTUK SESAMA

Bagi Yang Telah Mendafar Naman Tidak Diperbolehkan Untuk Mendonorkan Darahnya Panitia Tetap Memberikan Souvenir Menarik Yaitu Berupa Pin Kegiatan, Obor dan Baju Tidak Hal Inilah Yang Dapat Menarik...

Prev 1 2 3 Next

Gambar 5.10 Tampilan pencarian desain solusi

Pada desain solusi ikon “*come join us*” dihilangkan. Selain menghilangkan ikon “*come join us*” yang dirasa mengganggu tampilan pencarian pada desain solusi mampu menjawab KEN_10 dan KEN_15.

5.2.1.5 Perbandingan Tampilan pada Dokumen Contoh Petunjuk Pengisian



Gambar 5.11 Tampilan dokumen contoh petunjuk pengisian desain awal



Gambar 5.12 Tampilan dokumen contoh petunjuk pengisian desain solusi

Penempatan dokumen contoh petunjuk pengisian diperjelas dengan menambahkan *button* baca yang juga bisa diunduh oleh pengguna. Penempatan contoh dokumen diletakkan ditengah dengan warna *button* merah agar terbaca oleh pengguna. Pada Gambar 5.12 ditambahkan peringatan untuk mengecek persyaratan terlebih dahulu agar pengguna tidak terlewat. Tampilan dokumen contoh petunjuk pada desain solusi mampu menjawab KEN_9.

5.2.2 Perbandingan Hasil Evaluasi Desain Awal dan Desain Solusi

5.2.2.1 Perbandingan Evaluasi dari Aspek Efektivitas dan Efisiensi

Hasil evaluasi dari aspek efektivitas pada desain awal dan solusi dihitung presentase tingkat keberhasilan pada setiap tugasnya. Hasil evaluasi aspek efisiensi pada desain awal dan solusi dihitung rata-rata waktu pengerjaan setiap tugasnya. Hasil perbandingan tingkat keberhasilan dari aspek efektivitas dan waktu pengerjaan dari aspek efisiensi desain awal dan solusi dapat dilihat pada Tabel 5.5.



Tabel 5.5 Perbandingan Evaluasi dari Aspek Efektivitas dan Efisiensi

No	Tugas	Tingkat Keberhasilan		Rata-rata Waktu Pengerjaan (dalam detik)	
		Desain Awal	Desain Solusi	Desain Awal	Desain Solusi
1	Dapatkan informasi tentang Djarum Beasiswa Plus	100%	100%	13.45	01.83
2	Dapatkan informasi persyaratan Djarum Beasiswa Plus	80%	100%	23.96	04.83
3	Dapatkan informasi program Djarum Beasiswa Plus	80%	100%	19.78	04.55
4	Dapatkan informasi mitra kampus Djarum Beasiswa Plus	100%	100%	12.35	02.90
5	Lakukan pencarian agar anda bisa masuk ke <i>link</i> pendaftaran/formulir	40%	100%	48.30	14.62
6	Unduh dokumen contoh petunjuk pengisian	20%	100%	59.14	09.11
Rata-rata		70%	100%	29.19	06.30

Berdasarkan Tabel 5.5, tugas pertama memiliki tingkat keberhasilan 100% pada kedua desain, hal ini bisa terjadi karena penempatan menu tugas pertama ada pada menu bar. Sedangkan waktu pengerjaan, desain solusi jauh lebih cepat dari 13.45 detik menjadi 01.83 detik.

Tugas kedua tingkat keberhasilan desain awal bernilai 80% karena ada satu responden yang menyerah. Responden menyerah karena kebingungan mencari letak persyaratan pendaftaran pada *website*. Sehingga responden mencari persyaratan pada pencarian di *google* dan tidak menemukan apa yang dicari kemudian menyerah. Pada desain solusi tingkat keberhasilan adalah 100%. Rata-rata waktu pengerjaan pada desain awal 23.96 detik, sedangkan pada desain solusi 04.83 detik. Setelah diterapkan HCD rata-rata waktu pengerjaan pada tugas kedua bisa dipangkas hampir 20 detik.

Pada tugas ketiga, salah satu responden mengalami kesulitan sehingga menyerah dan menyebabkan tingkat keberhasilan pada desain awal bernilai 80%. Pada desain solusi tingkat keberhasilan bernilai 100% karena responden merasakan kemudahan dalam mencapai tujuan. Rata-rata waktu pengerjaan pada desain awal 19.78 detik menjadi 04.55 detik. Pada desain awal waktu pengerjaan lebih lama karena salah satu mencari program Djarum Beasiswa Plus melalui *google* bukan dari *website* Djarum Beasiswa Plus, akhirnya menyerah karena

tujuan tidak tercapai, hal ini yang menyebabkan waktu rata-rata pengerjaan lebih lama.

Pada tugas keempat, tingkat keberhasilan kedua desain adalah 100%, hal ini disebabkan karena menempatkan menu mitra kampus berada pada *dropdown* yang sama sehingga terbaca saat responden sedang mengerjakan tugas sebelum-sebelumnya. Tugas keempat memiliki rata-rata waktu pengerjaan tercepat pada desain awal.

Tugas kelima tingkat keberhasilan pada desain awal hanya 40%, hal ini terjadi karena 3 responden menyerah pada tugas ini. Responden menyerah karena kebingungan. Responden tidak mengetahui bahwa ikon “*come join us*” pada Gambar 5.9 di tampilan hasil pencarian dapat mengarahkan responden pada menu *link* pendaftaran/formulir. Pada desain solusi, ikon “*come join us*” dihilangkan dan diperbarui pada daftar hasil pencarian paling atas pada Gambar 5.10. Responden dapat langsung terarah ke *link* pendaftaran/ formulir dengan memilih hasil pencarian teratas. Rata-rata waktu pengerjaan desain solusi jauh lebih cepat dengan 14.62 detik dari desain awal 48.30 detik.

Tugas keenam merupakan tugas dengan tingkat keberhasilan terendah pada desain awal. Dari kelima responden hanya satu orang responden yang berhasil mengerjakan. Hal ini dapat terjadi karena penempatan dokumen contoh petunjuk yang tersembunyi pada halaman *link* pendaftaran/formulir. Seharusnya setelah responden berhasil mengerjakan tugas 5, responden dapat membaca apa yang ada pada halaman *link* pendaftaran/formulir, namun yang terjadi responden tidak membaca contoh dokumen karena kurang pewarnaan atau penulisan kurang menonjol dan ikon “pdf” sangat kecil. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.11. Pada desain solusi, tingkat keberhasilan mampu mencapai 100%. Penempatan dokumen contoh pengisian ada pada dua tempat. Tempat pertama sebagai alternatif ada pada menu persyaratan pada Gambar 5.8, agar setelah membaca persyaratan dan jadwal seleksi pengguna bisa langsung membaca atau mengunduh dokumen. Tempat kedua ada pada halaman *link* pendaftaran/formulir pada Gambar 5.12. Posisi masih sama dengan desain solusi, ada diatas formulir, yang membedakan adalah peletakannya di tengah halaman dan disertai tombol berwarna merah yang dapat menarik perhatian pengguna. Penempatan dokumen contoh pengisian ada dua tempat dengan pertimbangan, karena halaman *link* pendaftaran/formulir pada desain awal bisa diakses hanya ketika pendaftaran beasiswa dibuka, sehingga pengguna perlu mencari terlebih dahulu ketika ingin mengunduh. Oleh karena itu, ada penempatan alternatif agar pengguna dapat mengingat posisi untuk mengunduh dokumen dan dapat mengunduh dokumen tanpa harus menunggu pembukaan pendaftaran, sehingga pengguna dapat lebih mempersiapkan diri. Rata-rata waktu pengerjaan pada desain awal dan solusi memiliki selisih hampir 50 detik. Responden banyak membuang waktu untuk mengerjakan tugas enam karena tidak ingat atau tidak tahu tempat dokumen contoh petunjuk pengisian.

5.2.2.2 Perbandingan Tingkat Keberhasilan dari Aspek Kepuasan Pengguna

Pada tahap ini dilakukan perbandingan dari aspek kepuasan pengguna terkait reaksi positif dan negatif terhadap desain awal dan solusi. Perbandingan tingkat keberhasilan dari aspek kepuasan pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 5.6 Perbandingan Tingkat Keberhasilan dari Aspek Kepuasan Pengguna

Respon	Desain Awal		Desain Awal	
			Reaksi Positif	Reaksi Negatif
1	Tampilan sudah cukup bagus, baik warna, huruf, dan ukuran huruf.	1. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir .1 Informasi persyaratan kurang rapih .2 Terlihat bingung dikeseluruhan tugas saat melakukan pengujian karena terbiasa menggunakan media akses HP dan menyerah pada tugas 5 dan 6	1. Informatif .3 Menu persyaratan lebih jelas dan rapi	
2	Tampilan <i>simple</i> dan cukup menarik	1. Tulisan “selengkapnya” yang mengarah pada <i>link</i> pendaftaran/formulir tidak jelas .4 Ikon “pdf” untuk mengunduh dokumen terlalu kecil dan kurang jelas .5 Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 2. Tugas 2 dikerjakan tidak melalui <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus, melainkan mencari melalui “google”	1. Informasi penting lebih jelas 2. Desain bagus	1. Informasi mengenai persyaratan sebaiknya bisa dibuka beberapa secara langsung, tidak hanya satu. 2. Gambar pada beranda tidak <i>High Definition</i>
3	Warna selaras dan <i>simple</i>	1. Huruf “search” terlalu kecil 2. Ada <i>link</i> yang tidak memiliki <i>hover</i> 3. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir	1. Informasi jelas 2. Sudah ada cek status 3. Desain cukup bagus	

Tabel 5.6 Perbandingan Tingkat Keberhasilan dari Aspek Kepuasan Pengguna lanjutan

Responden	Desain Awal		Desain Akhir	
			Reaksi Positif	Reaksi Negatif
		4. Tugas 2 dikerjakan tidak melalui <i>website</i> Djarum Beasiswa Plus, melainkan mencari melalui "google" 5. Terlihat sangat kebingungan dan menyerah ditugas 5 dan 6		
4	Penempatan menu sudah cukup jelas	1. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 2. Terlihat kebingungan saat mengerjakan tugas 5 dan 6, akhirnya menyerah	Lebih mudah dan menarik	Sedikit bingung saat mengerjakan tugas 5
5		1. Kesulitan mencari <i>link</i> pendaftaran/formulir 2. Kebingungan mengerjakan tugas 5 dan 6	1. Konten menarik 2. Informasi jelas	

Berdasarkan Tabel 5.6 pada desain awal, responden memiliki kesan tersendiri dari segi tampilan. Beberapa responden menilai desain awal memiliki tampilan yang simpel tanpa *scrolling* terutama pada menu beranda. Namun dari konten yang disuguhkan pada desain awal dinilai membingungkan dan membuat responden kesulitan dalam mencapai tugas yang dituju. Tidak sedikit responden yang menyerah saat mengerjakan tugas karena kebingungan dan lupa penempatan beberapa menu/fitur.

Pada desain solusi, responden mengatakan bahwa gambar pada menu beranda memiliki resolusi yang rendah. Meskipun demikian, kelima responden secara keseluruhan lebih memilih tampilan desain solusi karena lebih informatif, penyampaian informasi penting jelas, pengumuman dan tanggal penting di *highlight*, serta responden bisa dengan mudah menemukan kolom untuk menghubungi admin ketika mengalami kendala atau ada pertanyaan. Penempatan konten pada desain solusi juga lebih mudah diingat, lebih memudahkan responden dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.



BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perbaikan terhadap *website* Djarum Beasiswa Plus, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil evaluasi *usability* desain awal *website* Djarum Beasiswa sebelum menerapkan metode *Human Centered Design* adalah sebagai berikut:
 - a. Pada aspek efektivitas, tugas pertama memiliki nilai 100%, tugas kedua 80%, tugas ketiga 80%, tugas keempat 100%, tugas kelima 40% dan tugas keenam 20%. Hal ini menunjukkan bahwa responden banyak mengalami kesulitan pada saat harus masuk *link* pendaftaran/formulir melalui fitur pencarian dan saat responden harus mengunduh dokumen contoh pengisian.
 - b. Pada aspek efisiensi, desain awal memiliki waktu rata-rata 29.49 detik untuk keseluruhan tugas. Pada tugas pertama memiliki waktu rata-rata 13.45 detik, tugas kedua 23.96 detik, tugas ketiga 19.78 detik, tugas keempat 12.35, tugas kelima 48.30 detik dan tugas keenam 59.14 detik.
 - c. Pada aspek kepuasan pengguna, responden mengaku desain awal memiliki desain simpel dan gambar yang bagus, tetapi untuk segi kemudahan dalam informasi masih tergolong buruk, karena responden masih mengalami banyak kegagalan saat mengerjakan tugas.
2. Perbaikan tampilan antarmuka *website* Djarum Beasiswa Plus setelah menerapkan metode *Human Centered Design* yaitu:
 - a. Perbaikan pada tampilan beranda, dengan menambahkan menu cek status, berita utama, *twitter*, dan hubungi kami. Perbaikan juga dilakukan pada penempatan *member login* dan pencarian agar lebih kekanan dan ukuran huruf yang diperbesar.
 - b. Pada halaman persyaratan, perbaikan dilakukan dengan membagi setiap syarat dan jadwal agar lebih rapi dan jelas. Penambahan fitur daftar dan dokumen contoh petunjuk pengisian juga diletakkan pada halaman ini agar pengguna bisa langsung melihat contoh pengisian formulir setelah melihat persyaratan dan jadwal seleksi.
 - c. Pada halaman pencarian, ikon "*come join us*" yang dirasa responden kurang jelas dan efektif dihilangkan.
 - d. Pada halaman *link* pendaftaran/formulir pendaftaran penempatan dokumen contoh petunjuk pengisian lebih jelas dengan adanya *button* "baca" ditengah-tengah halaman.
3. Hasil evaluasi *usability* desain awal *website* Djarum Beasiswa setelah menerapkan metode *Human Centered Design* adalah sebagai berikut:

- a. Pada aspek efektivitas, tingkat keberhasilan desain awal memiliki nilai 100% dikeseluruhan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa responden telah berhasil mengerjakan dikeseluruhan tugas.
 - b. Pada aspek efisiensi, desain awal memiliki waktu rata-rata 06.30 detik untuk keseluruhan tugas. Pada tugas pertama memiliki waktu rata-rata 01.83 detik, tugas kedua 04.83 detik, tugas ketiga 04.55 detik, tugas keempat 02.90, tugas kelima 14.62 detik dan tugas keenam 09.11 detik.
 - c. Pada aspek kepuasan pengguna, responden mengaku desain solusi lebih informatif dengan menyampaikan tanggal penting dan jadwal seleksi lebih jelas dan lebih memudahkan responden untuk mencapai tujuan.
4. Perbandingan hasil evaluasi *usability* desain awal dan desain solusi adalah sebagai berikut:
- a. Dari aspek efektivitas, secara keseluruhan tugas desain solusi memiliki tingkat keberhasilan lebih tinggi yaitu 100% dari pada desain awal. Hal ini membuktikan bahwa desain solusi lebih memudahkan pengguna dalam mencari informasi.
 - b. Dari aspek efisiensi, desain solusi memiliki nilai rata-rata lebih kecil yaitu 06.30 detik yang artinya pengguna lebih cepat mencapai tugasnya dengan menggunakan tampilan desain solusi.
 - c. Dari aspek kepuasan pengguna, responden menilai bahwa tampilan desain awal lebih simpel sedangkan desain solusi lebih informatif terhadap konten-konten penting dan lebih memudahkan responden dalam mencapai tujuan.
 - d. Setelah melakukan perbaikan dengan menerapkan HCD, pada aspek efektivitas dan efisiensi seluruhnya mengalami peningkatan. Sedangkan pada aspek kepuasan pengguna, kelima responden lebih memilih tampilan pada desain solusi.

6.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan *website* yang tidak hanya fokus kepada fitur pendaftaran tetapi juga secara keseluruhan.
2. Ketika nanti akan dilakukan pengembangan, diharapkan untuk tetap mempertahankan posisi beranda yang hanya menampilkan satu halaman penuh dan lebih difokuskan untuk fungsi utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Diochaka, Ditto, 2015. *ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BRAWIJAYA*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Djarum Beasiswa Plus, 2017. *Tentang Djarum Beasiswa Plus*. [Online] Available at <https://djarumbeasiswaplus.org/> [Accessed 03 Februari 2017].
- Febriansah, Rayid, 2017. *EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE DENGAN MENGGUNAKAN METODE HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD) (STUDI KASUS: DINAS KEPENDUDUKAN DAN CATATAN SIPIL KAB. PASURUAN)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- ISO 9241-210, 2010. *Ergonomics of human-system interaction*. In: *Human-Centered Design for Interactive Systems*. Switzerland: International Organization for Standardization.
- Jawa Pos, 2017. *Sasar Sekolah, Begini Modus Penipuan Berkedok Beasiswa*. [Online] Available at <https://www.jawapos.com/read/2017/03/04/113834/sasar-sekolah-begini-modus-penipuan-berkedok-beasiswa> [Accessed 04 Mei 2017].
- Maguire, M. 2001. *Methods To Support Human-Centered Design*. HUSAT Research Intitute. 55. Pp.587-634.
- Nielsen, J., 2000. *Why You Only Need to Test with 5 Users* [Online] Available at <http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> [Accessed 01 Maret 2017].
- Nielsen, J., 2012. *Usability 101: Introduction to usability* [Online] Available at <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [Accessed 12 April 2017].
- Nielsen, J., 2014. *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing* [Online] Available at <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/> [Accessed 12 April 2017].
- Rendiansah, Mohamad, 2017. *PENGEMBANGAN USER INTERFACE APLIKASI GUIDE ME! BERBASIS WEB DENGAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Usability.gov, 2004. *User Research Methods. Personas* [Online] Available at <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html> [Accessed 08 April 2017].
- Walker, R., 2012. *Persona-example*. [image online] Available at <http://adpearance.com/blog/using-personas-in-web-design> [Accessed 08 April 2017].
- Zaphiris, P., Dellaporta, A. & Mohamedally, D., 2006. *User Needs Analysis and Evaluation*. London: CIMEX.