



**PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI
PENCARI PARTNER LOMBA BAGI MAHASISWA BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

Mochamad Ilham Irwinansyah

NIM: 165150200111120



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

MALANG

2020

PENGESAHAN

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI PENCARI PARTNER LOMBA
BAGI MAHASISWA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
THINKING

SKRIPSI

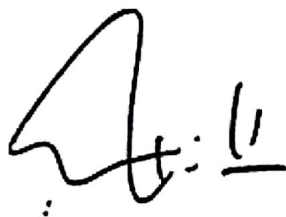
Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :
Mochamad Ilham Irwinansyah
NIM: 165150200111120

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
9 Juli 2020

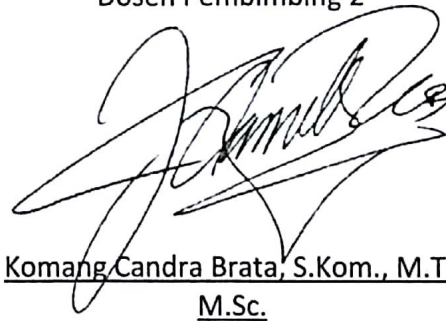
Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Eng. Herman Tolle, S.T., M.T.
NIK: 19740823 200012 1 001

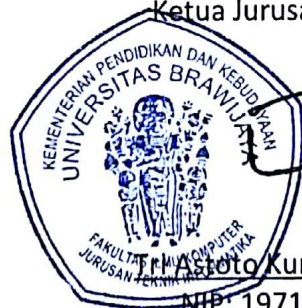
Dosen Pembimbing 2



Komang Candra Brata, S.Kom., M.T.,
M.Sc.
NIK: 201607 890711 1 000

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Informatika



F. Astoto Kurniawan, S.T, M.T, Ph.D
NIK: 19710518 200312 1 001

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 referensi.

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, 19 Juni 2020



Mochamad Ilham Irwinansyah

NIM: 165150200111120



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*”.

Saya menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. Eng Herman Tolle, S.T., M.T. selaku pembimbing I yang selalu sabar, memberi bimbingan dengan baik, dan banyak membantu saya dalam menyusun skripsi.
2. Bapak Komang Candra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar, memberi bimbingan dengan baik, dan banyak membantu saya dalam menyusun skripsi.
3. Bapak Wayan Firdaus Mahmudy, S.Si, M.T, Ph.D., Bapak Ir. Heru Nurwarsito, M.Kom., Bapak Suprpto, S.T, M.T., dan Bapak Edy Santoso, S.Si, M.Kom. selaku jajaran Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
4. Bapak Tri Astoto Kurniawan, S.T., M.T., Ph.D. dan Bapak Agus Wahyu Widodo, S.T., M.Cs. selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
5. Bapak Sigit Adinugroho, S.Kom., M.Sc. selaku dosen penasehat akademik selama menempuh kuliah di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
6. Bapak Yohanes Setiawan, S.TP. selaku akademik fakultas dan Bapak Yusron Yogatama, S.T. selaku akademik jurusan program studi Teknik Informatika yang telah sangat membantu saya dalam melakukan pengurusan berkas-berkas pendukung skripsi.
7. Orang tua serta keluarga saya yang selalu mendoakan kelancaran selama mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman responden yang sudah sangat baik karena mau bersedia menjadi responden dari penelitian ini.
9. Pricielya Alviyonita yang sudah membantu saya dalam mengerjakan penelitian ini hingga selesai.
10. Teman-teman PEKAANGGREK dan Genk Kulot yang membuat hidup saya sangat berwarna selama menempuh kuliah di Malang.



ABSTRAK

Mochamad Ilham Irwinansyah, Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Pembimbing: Dr. Eng. Herman Tolle, S.T., M.T. dan Komang Candra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc.

Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 350 mahasiswa FILKOM Universitas Brawijaya yang terdiri dari angkatan 2016, 2017, dan 2018, terbukti sebanyak 80% dari responden pernah merasa kebingungan saat mencari partner atau anggota tim untuk diajak mengikut lomba. Berawal dari keresahan mahasiswa tersebut, maka dibutuhkan sebuah perancangan *user experience* aplikasi *mobile* untuk membantu mahasiswa dalam mencari partner atau anggota tim lomba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *design thinking yang tahapannya* terdiri dari pengumpulan informasi dengan melakukan wawancara dan pembagian kuesioner kepada responden untuk mengetahui masalah dan perilaku dari pengguna, analisis kebutuhan untuk mengetahui dan menentukan masalah dan kebutuhan yang menjadi prioritas, perumusan ide solusi untuk menemukan solusi-solusi dari masalah dan kebutuhan yang ada, pembuatan prototipe untuk merealisasikan solusi-solusi kedalam bentuk fitur, dan pengujian *usability* untuk menguji aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan terhadap desain solusi aplikasi. Pengujian *usability* dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu *task scenario* untuk mengukur aspek efektivitas dan efisiensi dan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur aspek kepuasan. Desain solusi aplikasi yang dibuat mendapatkan skor 85% pada aspek efektivitas, 62,87% pada aspek efisiensi, dan 72,5% pada aspek kepuasan. Ketiga aspek tersebut kemudian dirata-rata dan mendapatkan nilai akhir *usability* sebesar 73,46% yang termasuk ke dalam golongan B (*good*).

Kata kunci: *user experience*, pengujian *usability*, *task scenario*, *System Usability Scale (SUS)*

ABSTRACT

Mochamad Ilham Irwinansyah, *Designing User Experience Based Mobile Application for Student to Search Partner Using Design Thinking Method*

Supervisors: Dr. Eng. Herman Tolle, S.T., M.T. and Komang Candra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc.

Based on a survey on 350 students of Faculty of Computer Science, Universitas Brawijaya, this study found that 80% of respondents had felt confused in finding team members to take part in the competition. To overcome the issue, a user experience to make mobile applications needed to assist students in finding team members. The method used in this study is the design thinking method, which consist of gathering information by conducting interviews and distributing questionnaires to respondents to find out problems and users' behavior, analyzing users' needs to design priorities scale, formulating solutions of main problems, creating prototypes to implement the solutions into visual form, and usability testing to assess aspects of effectiveness, efficiency, and user satisfaction with application design. Usability testing is carried out using two methods, namely task scenarios to measure effectiveness and efficiency and System Usability Scale (SUS) to measure satisfaction. The design of the solution got score of 85% in the terms of effectiveness, 62.87% in the terms of efficiency, and 72.5% in the terms of satisfaction. The design of the solution obtained a final usability value of 73.46% which is included in group B (good).

Keywords: user experience, usability testing, task scenario, and System Usability Scale (SUS)



DAFTAR ISI

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI PENCARI PARTNER LOMBA BAGI MAHASISWA BERBASIS <i>MOBILE</i> MENGGUNAKAN METODE <i>DESIGN THINKING</i>	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Sistematika Pembahasan.....	3
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN.....	4
2.1 Penelitian Terkait.....	4
2.2 <i>User Experience</i>	4
2.3 <i>Design Thinking</i>	4
2.3.1 <i>Empathize</i>	5
2.3.2 <i>Define</i>	6
2.3.3 <i>Ideate</i>	6
2.3.4 <i>Prototype</i>	6
2.3.5 <i>Test</i>	6
2.4 <i>Google Material Design</i>	6
2.5 <i>Usability Testing</i>	7
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	8



BAB 3 METODE PENELITIAN	10
3.1 Langkah-Langkah Penelitian	10
3.1.1 Studi Literatur	10
3.1.2 Pengumpulan Informasi	10
3.1.3 Analisis Kebutuhan	11
3.1.4 Perumusan Ide Solusi	11
3.1.5 Pembuatan Prototipe	11
3.1.6 Evaluasi <i>Usability</i>	11
3.1.7 Kesimpulan dan Saran	11
BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN	12
4.1 Penggalan Permasalahan dan Kebutuhan	12
4.1.1 Identifikasi <i>Stakeholder</i> dan Pengguna	12
4.1.2 Daftar Pertanyaan <i>Stakeholder</i>	12
4.1.3 Daftar Pertanyaan Pengguna	12
4.1.4 Hasil Wawancara <i>Stakeholder</i>	17
4.1.5 Hasil Wawancara dan Kuesioner Pengguna	17
4.2 Identifikasi Karakteristik Pengguna	18
4.2.1 <i>Persona</i> Pengguna	18
4.2.2 <i>Empathy Maps</i> Pengguna	19
4.2.3 <i>Pain Points</i> Pengguna	20
4.3 Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan	22
4.3.1 Identifikasi Tujuan dan Tugas Pengguna	22
4.3.2 <i>User Journey Maps</i> Pengguna	22
4.3.3 Kebutuhan Konten	24
4.3.4 Identifikasi Lingkungan Sistem	24
4.3.5 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	24
BAB 5 DESAIN SOLUSI	27
5.1 Rancangan Desain Solusi	27
5.1.1 <i>Storyboard</i>	27
5.1.2 <i>User Flow</i>	27
5.1.3 <i>Information Architecture</i>	28
5.2 <i>Wireframe</i> dan <i>Task Flow</i>	29



5.2.1 Wireframe	29
5.2.2 Task flow	45
5.3 Desain Visual	54
5.3.1 Color Palette	54
5.3.2 Typography	54
5.3.3 Icons	55
5.4 Mockup	55
BAB 6 PENGUJIAN	72
6.1 Identifikasi Tugas Pengguna untuk <i>Usability Testing</i>	72
6.2 Hasil <i>Usability Testing</i>	73
6.2.1 Hasil Pengujian Aspek Efektivitas	73
6.2.2 Hasil Pengujian Aspek Efisiensi	74
6.2.3 Hasil Pengujian Aspek Kepuasan	77
6.2.4 Nilai Akhir <i>Usability</i> Desain Solusi	79
BAB 7 PENUTUP	80
7.1 Kesimpulan	80
7.2 Saran	80
LAMPIRAN A HASIL PEMBUKTIAN HIPOTESIS	81
A.1 Angkatan 2016 (154)	81
A.2 Angkatan 2017 (103)	81
A.3 Angkatan 2018 (91)	82
LAMPIRAN B HASIL PENGGALIAN KEBUTUHAN	83
B.1 Hasil Wawancara	83
B.1.1 Responden <i>Stakeholder</i>	83
B.1.2 Responden Pengguna	84
B.2 Hasil Kuesioner	102
B.2.1 Pernah Mengajak	102
B.2.2 Pernah Diajak	105
B.2.1 Belum Pernah Mengikuti Lomba	107
LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN	109
C.1 <i>Task Scenario</i>	109
C.1.1 <i>Task 1</i> – Membuat <i>Post</i> Pengumuman	109



C.1.2 Task 2 – Melihat Detil Lomba kemudian Menyimpannya	109
C.1.3 Task 3 – Menginputkan Informasi Lomba	110
C.1.4 Task 4 – Mengajak Bergabung Pengguna Lain ke Dalam Tim Lomba	110
C.1.5 Task 5 – Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain	111
C.1.6 Task 6 – Mengubah Status Ketersediaan Bergabung Dengan Tim Lomba	111
C.1.7 Task 7 – Merespon Ajakan Pengguna Lain untuk Bergabung Dengan Tim Lomba	112
C.2 Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS)	113
C.2.1 Rifat	113
C.2.2 Sita	116
C.2.3 Gilang	119
C.2.4 Karin	122
C.2.5 Rebecca	125
C.3 Masukan dari Responden	128
DAFTAR REFERENSI	129



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden <i>Stakeholder</i>	12
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Mengikuti Lomba.....	13
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Mengajak Lomba.....	13
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Diajak Lomba.....	14
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Pernah Mengajak Lomba.....	14
Tabel 4.6 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Pernah Diajak Lomba.....	16
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Belum Pernah Mengikuti Lomba	17
Tabel 4.8 <i>Empathy Maps</i> Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba.....	19
Tabel 4.9 <i>Empathy Maps</i> Pengguna yang Pernah Diajak Lomba.....	20
Tabel 4.10 Daftar <i>Pain Points</i> Target Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba..	21
Tabel 4.11 Daftar <i>Pain Points</i> Target Pengguna yang Pernah Diajak Lomba.....	21
Tabel 4.12 Daftar <i>Pain Points</i> Target Pengguna yang Belum Pernah Mengikuti Lomba.....	22
Tabel 4.13 Identifikasi Lingkungan Sistem	24
Tabel 4.14 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	25
Tabel 6.1 Data Responden <i>Usability Testing</i>	72
Tabel 6.2 Identifikasi Tugas Pengguna untuk <i>Usability Testing</i>	72
Tabel 6.3 Hasil Pengujian Setiap Responden dalam Menyelesaikan Setiap Tugas	74
Tabel 6.4 Detil Waktu Penyelesaian Tugas.....	74
Tabel 6.5 Jawaban Responden.....	77
Tabel 6.6 Skor Baru yang Didapatkan	78
Tabel 6.7 Kelompok Penilaian.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Design Thinking</i>	5
Gambar 2.2 Kuesioner SUS.....	8
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	10
Gambar 4.1 <i>Persona</i> Target Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba	18
Gambar 4.2 <i>Persona</i> Pengguna yang Pernah Diajak Lomba.....	19
Gambar 4.3 <i>User Journey Map</i> Pengguna yang Mengajak.....	23
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i> Pengguna yang Mengajak (Lanjutan).....	23
Gambar 4.5 <i>User Journey Map</i> Pengguna yang Diajak.....	24
Gambar 5.1 <i>Storyboard</i> Pengguna yang Mengajak.....	27
Gambar 5.2 <i>Information Architecture</i>	29
Gambar 5.3 Halaman Awal.....	29
Gambar 5.4 Halaman <i>Register</i>	30
Gambar 5.5 Halaman <i>Register 2</i>	30
Gambar 5.6 Halaman <i>Login</i>	31
Gambar 5.7 <i>Home</i>	32
Gambar 5.8 Buat Pengumuman.....	33
Gambar 5.9 <i>Form</i> Ajukan Diri.....	33
Gambar 5.10 Daftar Lomba.....	34
Gambar 5.11 Lomba.....	35
Gambar 5.12 <i>Form</i> Menginput Lomba.....	36
Gambar 5.13 Pengguna.....	37
Gambar 5.14 Profil Pengguna Lain.....	37
Gambar 5.15 <i>Form</i> Ajakan Bergabung dengan Tim.....	38
Gambar 5.16 <i>Form</i> Memberikan Testimoni.....	39
Gambar 5.17 Daftar <i>Chat</i>	39
Gambar 5.18 <i>Chat</i>	40
Gambar 5.19 <i>Edit Profile</i>	41
Gambar 5.20 Halaman <i>Search</i>	42
Gambar 5.21 Daftar Notifikasi.....	43
Gambar 5.22 Tawaran Ajakan.....	44
Gambar 5.23 <i>Form</i> Balas Ajakan.....	44



Gambar 5.24 Daftar Like	45
Gambar 5.25 Task flow Membuat Pengumuman	46
Gambar 5.26 Task flow Melihat Detil Lomba dan Menyimpannya	47
Gambar 5.27 Task flow Menginputkan Informasi Lomba	48
Gambar 5.28 Task flow Mengajak Bergabung Pengguna Lain ke Dalam Tim.....	49
Gambar 5.29 Task flow Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain.....	50
Gambar 5.30 Task flow Mengubah Status Ketersediaan Menerima Ajakan Lomba	51
Gambar 5.31 Task flow Merespon Ajakan Bergabung ke dalam Tim Lomba.....	53
Gambar 5.32 Color Palette	54
Gambar 5.33 Typography.....	55
Gambar 5.34 Icons	55
Gambar 5.35 Mockup Halaman Awal	56
Gambar 5.36 Mockup Register.....	57
Gambar 5.37 Mockup Register.....	57
Gambar 5.38 Mockup Login	58
Gambar 5.39 Mockup Home	59
Gambar 5.40 Mockup Buat Pengumuman.....	59
Gambar 5.41 Mockup Ajukan Diri.....	60
Gambar 5.42 Mockup Daftar Lomba.....	61
Gambar 5.43 Mockup Detail Lomba	62
Gambar 5.44 Mockup Form Input Lomba.....	62
Gambar 5.45 Mockup Daftar Pengguna.....	63
Gambar 5.46 Mockup Pengguna Lain	64
Gambar 5.47 Mockup Form Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba.....	64
Gambar 5.48 Mockup Form Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain	65
Gambar 5.49 Mockup Daftar Chat	65
Gambar 5.50 Mockup Detil Chat.....	66
Gambar 5.51 Mockup Profile Pribadi	66
Gambar 5.52 Mockup More pada Profile Pribadi	67
Gambar 5.53 Mockup Edit Profile	68
Gambar 5.54 Mockup Search	68
Gambar 5.55 Mockup Daftar Notifikasi	69



Gambar 5.56 *Mockup* Tawaran Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba 70

Gambar 5.57 *Mockup Form* Balasan Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba..... 70

Gambar 5.58 *Mockup* Daftar Pengguna dan Lomba yang Disimpan..... 71

**DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN A HASIL PEMBUKTIAN HIPOTESIS.....	81
A.1 Angkatan 2016 (154).....	81
A.2 Angkatan 2017 (103).....	81
A.3 Angkatan 2018 (91).....	82
LAMPIRAN B HASIL PENGGALIAN KEBUTUHAN.....	83
B.1 Hasil Wawancara.....	83
B.1.1 Responden <i>Stakeholder</i>	83
B.1.2 Responden Pengguna.....	84
B.2 Hasil Kuesioner.....	102
B.2.1 Pernah Mengajak.....	102
B.2.2 Pernah Diajak.....	105
B.2.1 Belum Pernah Mengikuti Lomba.....	107
LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN.....	109
C.1 <i>Task Scenario</i>	109
C.1.1 <i>Task 1</i> – Membuat <i>Post</i> Pengumuman.....	109
C.1.2 <i>Task 2</i> – Melihat Detil Lomba kemudian Menyimpannya.....	109
C.1.3 <i>Task 3</i> – Menginputkan Informasi Lomba.....	110
C.1.4 <i>Task 4</i> – Mengajak Bergabung Pengguna Lain ke Dalam Tim Lomba.....	110
C.1.5 <i>Task 5</i> – Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain.....	111
C.1.6 <i>Task 6</i> – Mengubah Status Ketersediaan Bergabung Dengan Tim Lomba.....	111
C.1.7 <i>Task 7</i> – Merespon Ajakan Pengguna Lain untuk Bergabung Dengan Tim Lomba.....	112
C.2 Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	113
C.2.1 Rifat.....	113
C.2.2 Sita.....	116
C.2.3 Gilang.....	119
C.2.4 Karin.....	122
C.2.5 Rebecca.....	125
C.3 Masukan dari Responden.....	128



PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam keseharian, mahasiswa biasa mengisi waktunya dengan kegiatan akademik seperti belajar di kelas sesuai jadwal perkuliahan, mengerjakan tugas kuliah, atau belajar untuk ujian. Selain kegiatan akademik, banyak juga mahasiswa yang mengisi waktunya dengan mengikuti lomba-lomba pada bidang dan kategori yang mereka minati.

Lomba yang diadakan tentunya memiliki banyak syarat yang harus dipatuhi oleh setiap peserta, salah satu syaratnya yaitu peserta harus mendaftarkan nama-nama anggota timnya. Untuk dapat mendaftarkan nama-nama anggota tim, tentunya peserta harus mencari dan mendapatkan anggota tim terlebih dahulu. Berdasarkan pengamatan terhadap perilaku mahasiswa FILKOM Universitas Brawijaya, biasanya cara yang dilakukan mahasiswa untuk mendapatkan anggota tim yaitu mengajak mahasiswa lain yang mereka kenal untuk bergabung ke dalam tim atau mengajak mahasiswa lain yang merupakan kenalan dari teman mereka, namun tidak jarang mereka tidak menemukan mahasiswa yang cocok untuk diajak bergabung.

Saat mereka berkeinginan untuk mencari dan mengajak mahasiswa lain yang tidak memiliki hubungan pertemanan dengan mereka, mereka kebingungan memikirkan bagaimana cara mencarinya dan dimana tempat mencarinya. Pada akhirnya jika mendapatkan anggota tim yang tidak terlalu cocok, mahasiswa menjadi tidak maksimal dalam mengikuti lomba atau mengurungkan niatnya untuk mengikuti lomba. Hal tersebut dibuktikan dengan survey yang dilakukan kepada 350 mahasiswa FILKOM Universitas Brawijaya yang terdiri dari angkatan 2016, 2017, dan 2018, bahwa sebanyak 80% dari responden pernah merasa kebingungan saat mencari partner atau anggota tim untuk diajak mengikut lomba.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini dilakukanlah perancangan *user experience* aplikasi *mobile* dengan menerapkan metode *design thinking* yang menjadi solusi untuk membantu mahasiswa dalam mencari partner atau anggota tim lomba. Perancangan *user experience* diperlukan agar pengguna mendapatkan pengalaman yang baik saat menggunakan aplikasi dengan beberapa indikatornya diantaranya mudah digunakan, mudah dipelajari, memberikan efisiensi dan efektivitas, memberikan kesenangan, dan sebagainya (Ed & Hutchison, 2014). Alasan dipilihnya platform *mobile* karena menurut data yang diperoleh dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), hingga akhir tahun 2018, dari total 171,17 juta pengguna internet di Indonesia, terdapat 93,9% pengguna yang menggunakan perangkat *smartphone* untuk mengakses internet setiap harinya. Sedangkan alasan dibuatnya *mobile application* dibandingkan dengan *mobile website* karena *mobile application* menawarkan *user experience*, kecepatan, dan fitur tambahan yang lebih baik dibandingkan dengan *mobile website* dan juga karena 90% waktu pengguna saat menggunakan *smartphone*



lebih banyak dihabiskan di aplikasi dibandingkan berselancar di *browser* internet (JMango360, 2018). Sementara metode *design thinking* digunakan untuk membuat desain solusi yang berfokus kepada pengguna, yang menekankan pada empati mendalam terhadap keinginan, kebutuhan, dan keresahan pengguna (Gibbons, 2016).

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat mempermudah mahasiswa dalam mencari partner atau anggota tim untuk mengikuti lomba dan menjadi rekomendasi untuk para pengembang aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan yang diperlukan untuk merancang aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa?
2. Bagaimana desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa?
3. Bagaimana hasil pengujian *usability* desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk merancang aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa.
2. Membuat prototipe *high-fidelity* aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa.
3. Mendapatkan hasil pengujian *usability* prototipe *high-fidelity* aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi bagi mahasiswa yang dapat memudahkan mereka untuk mencari partner lomba.

1.5 Batasan Masalah

Agar diperoleh hasil pembahasan yang sesuai dengan yang diharapkan dan tidak melebar, maka penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Subjek dari penelitian ini yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
2. Spesifikasi kebutuhan yang digunakan berdasarkan kebutuhan yang diperoleh dari wawancara, kuesioner, dan observasi yang dilakukan pada tahap *empathize*.
3. Hasil dari penelitian berupa prototipe *high-fidelity* aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa.
4. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian adalah *task scenario* dan *System Usability Scale* (SUS).



1.6 Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman pembaca tentang penelitian ini, maka sistematika pembahasan akan dibagi menjadi beberapa bab yang disesuaikan dengan prosedur penulisan penelitian, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang atas dilakukannya penelitian ini, memaparkan rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan menjelaskan sistematika pembahasan.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini menjelaskan beberapa hal mengenai landasan pustaka dan dasar teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Landasan pustaka akan digunakan sebagai penguat penelitian dengan didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain, sedangkan dasar teori akan berisi pembahasan teori, konsep, model, metode, atau sistem yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode dan langkah kerja yang dilakukan dalam penelitian ini.

BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN

Bab ini membahas kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan pengalaman pengguna aplikasi pencari partner lomba. Dimulai dari penggalian permasalahan hingga *user flow high-fidelity*.

BAB 5 DESAIN SOLUSI

Bab ini berisi tentang desain *mockup high-fidelity* aplikasi.

BAB 6 PENGUJIAN

Bab ini membahas metode pengujian yang dipakai untuk menguji prototipe aplikasi dengan menggunakan metode *task scenario* dan SUS beserta menampilkan hasil dari pengujian tersebut.

BAB 7 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah berdasarkan hasil dari pembahasan dan saran untuk perancangan berikutnya yang lebih baik.



BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Penelitian Terkait

Terdapat beberapa penelitian serupa yang dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian berjudul “Perancangan *User Experience* Aplikasi *Mobile* Lelenesia (*Marketplace* Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design Thinking*” (Dara Adhelia, 2019) digunakan sebagai panduan penggunaan metode *design thinking* dalam perancangan aplikasi.

Penelitian berikutnya berjudul “Pengujian *Usability Website* Menggunakan *Usability Scale*” (Aprilia, Santoso, & Ferdiana, 2015) membahas pengujian *usability* yang dilakukan terhadap desain *website* portal layanan Pemerintah Kota Tegal. Pengujian menggunakan metode SUS dalam mengukur aspek *usability* dari perspektif pengguna. Hasil penelitian didapatkan skor akhir sebesar 61.33 yang menunjukkan *website* belum *usable* yang dapat berpotensi menurunkan jumlah pengguna. Penelitian ini akan digunakan sebagai panduan dalam melakukan pengujian *usability* aplikasi pencari partner lomba dengan menggunakan metode SUS.

2.2 User Experience

User experience adalah persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan (Pucillo, Cascini, Milano, Giuseppe, & Masa, 2014). *User experience* juga merupakan sekumpulan kriteria yang meliputi *usability* seperti efisiensi, mudah digunakan, mudah dipelajari, kesenangan saat digunakan, atau emosi (Ed & Hutchison, 2014). Dapat disimpulkan bahwa *user experience* merupakan konsep menyeluruh yang melibatkan seluruh aspek emosi, kognitif, reaksi fisik, atau bahkan sekedar asumsi terhadap penggunaan sebuah produk, sistem, atau layanan.

2.3 Design Thinking

Design thinking secara esensi adalah proses perancangan yang menekankan pada empati mendalam terhadap keinginan, kebutuhan, dan keresahan dari pengguna agar dapat memahami permasalahan dengan baik. Lebih mudahnya merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Dengan harapan dapat mengembangkan sebuah produk atau menyelesaikan permasalahan dengan lebih komprehensif dan solusi yang efektif.

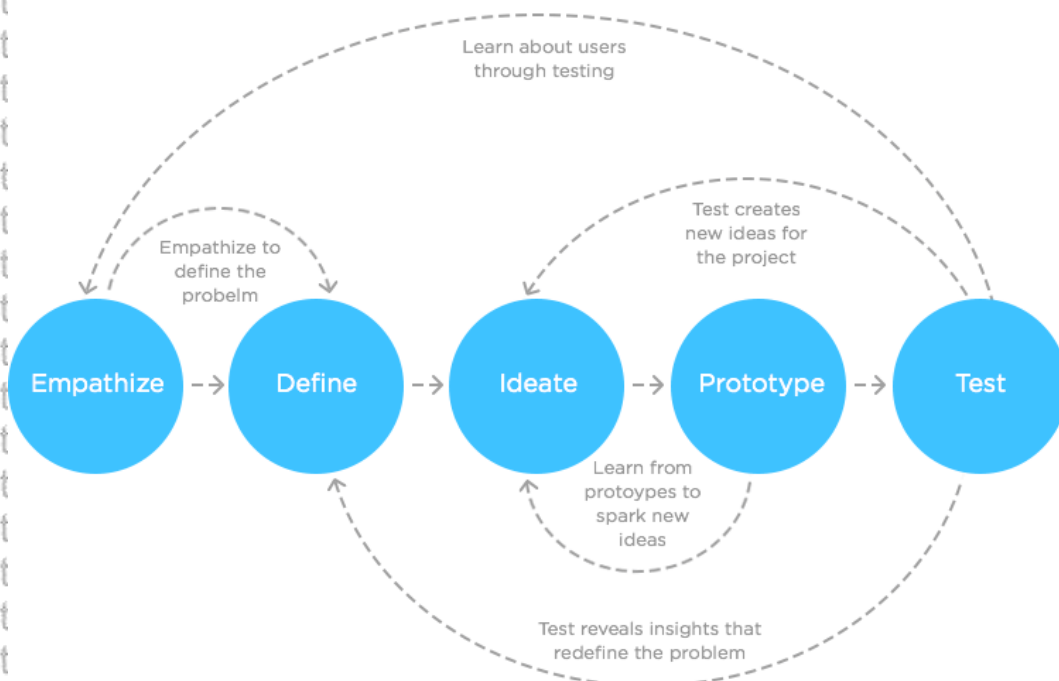
Design thinking juga merupakan proses yang berpusat pada pengguna yang dimulai dengan data pengguna, membuat desain yang memenuhi kebutuhan pengguna, dan mengujinya dengan pengguna. Memanfaatkan keahlian kolektif dan dukungan dengan tim dan mendorong inovasi dengan menjelajahi banyak jalan untuk masalah yang sama (Gibbons, 2016).



Umumnya proses perancangan menggunakan *design thinking* sesuai untuk dilakukan oleh tim dengan berbagai disiplin ilmu (Seidel & Fixson, 2013), pada penelitian ini juga membutuhkan seseorang dari disiplin ilmu *programming*. Karena sebagai desainer tidak bisa begitu saja membuat desain perancangan, karena bisa jadi desain tersebut tidak dapat diaplikasikan secara maksimal dalam segi kode program, jadi tetap harus ada negosiasi yang dilakukan.

DESIGN THINKING:

A non-linear process



Gambar 2.1 Design Thinking

Sumber: Costa (2019)

Dalam Gambar 2.1, *design thinking* tersusun dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Institute of Design, 2009). Penjelasan dari setiap tahap adalah sebagai berikut:

2.3.1 Empathize

Tahap *empathize* berupaya untuk memahami target pengguna dengan melakukan observasi untuk melihat perilaku pengguna dalam kehidupannya, wawancara untuk menggali permasalahan dan kebutuhan, *immerse* untuk merasakan situasi yang dialami oleh pengguna.



2.3.2 Define

Tahap *define* berupaya dalam menganalisis dan memahami informasi permasalahan yang telah terkumpul pada tahap *empathize*, menentukan permasalahan berdasarkan *insight* dan kebutuhan pengguna, dan sebagai *point of view* dalam menentukan permasalahan inti pada penelitian.

2.3.3 Ideate

Tahap *ideate* dilakukan untuk menghasilkan solusi-solusi atas permasalahan pengguna sebagai landasan dalam pembuatan prototipe. Teknik yang digunakan untuk mencari solusi diantaranya yaitu *how might we*, *mind mapping*, *story board*, dan sketsa.

2.3.4 Prototype

Tahap prototipe merupakan proses dalam merancang desain suatu produk yang akan dibuat, yang siap untuk diujicoba kepada pengguna. Untuk media prototipe tidak spesifik pada media atau teknik tertentu, diantaranya dapat berupa *cardboard*, *paper mockups*, *digital mockups*, atau lainnya. Dengan adanya prototipe, perancang dapat mengetahui kegagalan dengan lebih cepat melalui umpan balik pengguna.

2.3.5 Test

Tujuan dari pengujian untuk mengetahui apa yang bekerja dan apa yang tidak kemudian melakukan iterasi. Perancang juga dapat mengetahui dan memahami respon dari pengguna ketika mencoba prototipe. Sebaiknya pada pengujian lebih berfokus kepada pertanyaan “kenapa” daripada “ya atau tidak”, karena perancang akan mendapatkan lebih banyak *insight* dan pengguna bisa lebih leluasa mengungkapkan pendapatnya. Pengujian dapat dilakukan dengan metode *usability testing*, *A/B testing*, *card sorting*, atau lainnya.

2.4 Google Material Design

Pengembang desain *interface* sebuah produk harus dapat mengembangkan produk yang tepat dan dapat diakses semua pengguna. Desainer harus dapat mengembangkan sebuah produk yang dapat meningkatkan kinerja dengan tidak hanya aspek tampilan yang indah tetapi memiliki tampilan dengan efektivitas yang baik. Dengan Google Material Design, desainer dapat mengetahui prinsip desain yang baik dengan inovasi teknologi dan sains.

Google Material Design mencakup 2 hal yaitu Google Material Foundation dan Google Material Guidelines (Material Design, 2018). Google Material Foundation bertujuan menyusun strategi bagaimana membangun aplikasi menggunakan arsitektur desain material dengan mempelajari prinsip dan teori. Google Material Guidelines bertujuan untuk menjadikan produk unik dan bertema. Dengan Google Material Guidelines desainer dapat mendesain antarmuka sesuai dengan tema warna, bentuk, pola yang telah ditentukan untuk memberikan identitas dalam sebuah produk. Dengan material desain dapat membantu desainer membuat



keputusan terperinci untuk setiap ornamen yang akan di gunakan dalam antarmuka (Material Design, 2018).

2.5 Usability Testing

Usability testing adalah sebuah metode pengujian untuk menilai kualitas pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem dalam aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan (Moran, 2019). Dalam prosesnya, *usability testing* melibatkan pengguna sebagai partisipan yang mana pengguna tersebut adalah representasi dari target aplikasi atau produk (Chisnell, 2008). Berikut adalah 3 komponen dalam mengukur *usability* (Mifsud, n.d.):

1. Efektivitas: pengukuran terhadap keakuratan dan kelengkapan dalam mencapai tujuan tertentu.
2. Efisiensi: pengukuran terhadap kecepatan dalam mencapai tujuan tertentu.
3. Kepuasan: pengukuran terhadap kepuasan pengguna terhadap penggunaan produk.

Dalam mengukur tingkat efektivitas, dapat diukur melalui *task completion rate* yaitu presentasi keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas. Berikut adalah Persamaan 2.1 untuk mengukur efektivitas.

$$Effectiveness = \frac{Number\ of\ tasks\ completed\ successfully}{Total\ number\ of\ tasks\ undertaken} \times 100\% \quad (2.1)$$

Dalam mengukur tingkat efisiensi, dapat diukur dengan mendapatkan *overall relative efficiency*, yaitu jumlah waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan tugas hingga selesai. Waktu dihitung dari saat partisipan memulai mengerjakan tugas hingga selesai. Berikut adalah Persamaan 2.2 untuk mengukur efisiensi.

$$Overall\ relative\ efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N t_{ij}} \times 100\% \quad (2.2)$$

Keterangan:

N = jumlah total tugas

R = jumlah pengguna

n_{ij} = hasil tugas i oleh pengguna j; jika pengguna berhasil menyelesaikan tugas, maka $n_{ij} = 1$, jika tidak, maka $n_{ij} = 0$.

t_{ij} = waktu yang digunakan oleh pengguna j untuk menyelesaikan tugas i. Jika tugas tidak terselesaikan, maka waktu diukur hingga saat pengguna menyerah dalam menyelesaikan tugas.

Dalam mengukur tingkat kepuasan, dapat diukur dengan menggunakan metode SUS yang dijelaskan lebih lanjut dalam sub bab berikutnya.



Hasil akhir *usability* yaitu nilai rata-rata dari efektivitas, efisiensi, dan kepuasan seperti Perasamaan 2.3.

$$Usability (\%) = \frac{\text{Efektivitas} + \text{Efisiensi} + \text{Kepuasan}}{3} \times 100 \quad (2.3)$$

2.6 System Usability Scale (SUS)

SUS merupakan teknik pengujian untuk mengukur aspek kepuasan dalam *usability* dari suatu aplikasi dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh target pengguna aplikasi. Terdapat total sepuluh pertanyaan yang ditunjukkan dalam Gambar 2.2 dengan pilihan jawaban menggunakan skala *Likert* “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “netral”, “setuju”, dan “sangat setuju” (Brooke, 1996).

System Usability Scale

© Digital Equipment Corporation, 1986.

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

Gambar 2.2 Kuesioner SUS

Sumber: Thomas (2019)

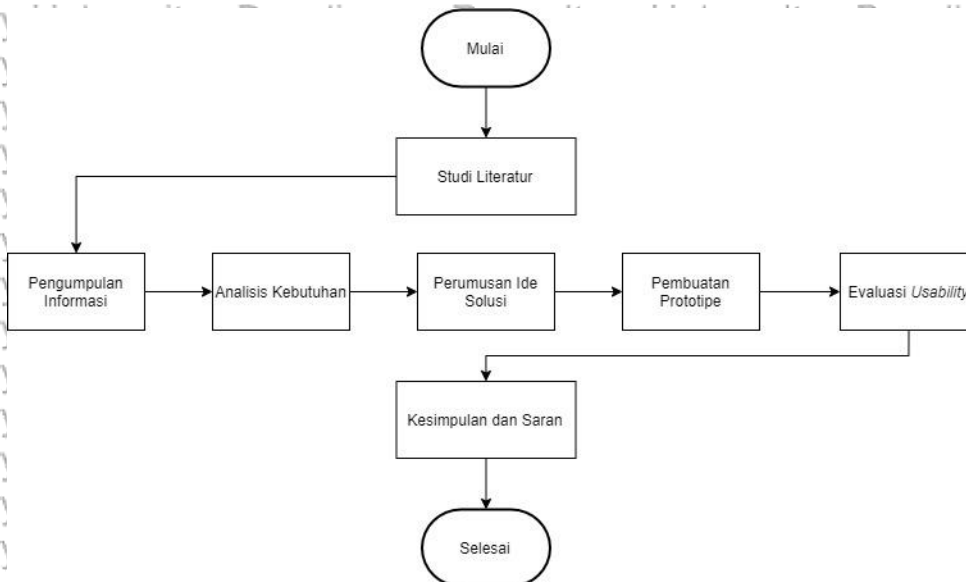
Setiap pertanyaan memiliki bobot penilaian antara nol hingga empat. Penilaian pada nomor pertanyaan ganjil yaitu (posisi skala - 1), sedangkan penilaian pada nomor pertanyaan genap yaitu (5 - posisi skala). Kemudian hasil setiap jawaban pertanyaan dijumlahkan lalu dikali 2,5. Nilai akhir dari SUS adalah



BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah melakukan penelitian disajikan dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur merupakan studi untuk mengumpulkan sumber penelitian yang memiliki kesesuaian dengan topik yang diteliti guna mengetahui bagaimana proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain. Tentunya studi literatur juga dapat menambah pengetahuan agar dapat mengerjakan penelitian ini dengan lebih baik. Penelitian ini mengumpulkan penelitian lain yang berkaitan dengan perancangan *user experience* dengan metode *design thinking* dan evaluasi *usability* dengan metode SUS.

3.1.2 Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dengan cara mewawancarai *stakeholder* dan 2 kelompok mahasiswa yang merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya, kelompoknya terdiri dari mahasiswa yang pernah mengajak orang lain untuk mengikuti lomba dan mahasiswa yang pernah diajak orang lain untuk mengikuti lomba. Setelah wawancara, dilakukan juga pembagian kuesioner kepada 3 kelompok mahasiswa yaitu mahasiswa yang pernah mengajak orang lain untuk mengikuti lomba, mahasiswa yang pernah diajak orang lain untuk mengikuti lomba, dan mahasiswa yang belum pernah mengikuti lomba untuk mendapatkan data yang lebih banyak, memvalidasi jawaban dari hasil wawancara, dan mengetahui masalah yang paling banyak dialami pengguna. Dilakukan juga observasi terhadap aplikasi lain yang nantinya informasi-informasi tersebut akan dipakai untuk tahap berikutnya.



3.1.3 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini semua informasi yang didapat kemudian dianalisis untuk mengetahui masalah dan kebutuhan yang dirasakan pengguna dengan membuat *persona*, *empathy maps*, *pain points*, *user journey maps*, dan spesifikasi kebutuhan pengguna.

3.1.4 Perumusan Ide Solusi

Pada tahap ini dilakukan perumusan ide solusi sebagai landasan dalam pembuatan prototipe. Terdapat *story board* dan *user flow* untuk lebih berempati kepada pengguna dan *information architecture* untuk mengetahui informasi-informasi apa saja yang ada di dalam aplikasi dan untuk mengelompokkan informasi-informasi tersebut.

3.1.5 Pembuatan Prototipe

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *wireframe* sebagai sketsa tampilan awal aplikasi yang dibuat dengan menggunakan piranti lunak Figma, *task flow* untuk mengetahui alur proses setiap fungsionalitas aplikasi, dan *mockup* sebagai tampilan akhir aplikasi yang dibuat dengan menggunakan piranti lunak Figma.

3.1.6 Evaluasi Usability

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap hasil prototipe yang dibuat untuk memperoleh respon dan masukan dari pengguna untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat telah mengatasi permasalahan yang ada dan untuk menggali kebutuhan pengguna lebih dalam. Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan *task scenario* untuk menguji aspek efektivitas dan efisiensi dan pengujian menggunakan SUS untuk menguji aspek kepuasan. Pengujian ini dilakukan terhadap lima orang pengguna karena jumlah tersebut sudah cukup memungkinkan untuk menemukan masalah *usability* lebih dari 80% (Nielsen, 2000).

3.1.7 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan bertujuan untuk menjelaskan jawaban dari rumusan masalah, jawaban didapat dari pembahasan dan pengujian. Saran untuk memberitahukan kekurangan-kekurangan yang ditemukan, baik dari segi penulisan maupun desain solusi aplikasi dan untuk memberikah arahan kepada penelitian selanjutnya.



BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai dua tahapan awal dari metode *design thinking*, yaitu *empathize* untuk melakukan penggalian permasalahan dan kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada *stakeholder* dan mahasiswa FILKOM UB dan pembagian kuesioner kepada mahasiswa FILKOM UB yang merupakan target pengguna dari penelitian ini dan tahap kedua yaitu *define* untuk melakukan analisis terkait permasalahan dan kebutuhan yang telah terkumpul.

4.1 Penggalian Permasalahan dan Kebutuhan

4.1.1 Identifikasi *Stakeholder* dan Pengguna

Stakeholder pada penelitian ini yaitu pemilik perusahaan PT. 101 Indonesia dan pengguna aplikasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa FILKOM Universitas Brawijaya. *Stakeholder* dan pengguna juga menjadi responden pada tahap penggalian kebutuhan karena aplikasi ini dibuat atas permintaan dari *stakeholder* dan aplikasi ini diperuntukan bagi pengguna yang merupakan mahasiswa FILKOM Universitas Brawijaya.

4.1.2 Daftar Pertanyaan *Stakeholder*

Penggalian permasalahan dan kebutuhan pada bagian ini menggunakan metode wawancara yang digunakan untuk mendapat *insight* yang mendalam dari responden *stakeholder*. Adapun daftar pertanyaan yang ditanyakan kepada *stakeholder* dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden *Stakeholder*

1. Produk apa yang ingin Anda buat?
2. Apa alasan Anda ingin membuat produk ini?
3. Apa tujuan Anda ingin membuat produk ini?
4. Siapa target pengguna produk Anda?
5. Bagaimana perilaku target pengguna yang telah Anda amati selama ini?
6. Apa saja yang menjadi kebutuhan Anda dalam pembuatan produk ini?

4.1.3 Daftar Pertanyaan Pengguna

Responden pengguna pada penelitian ini terbagi ke dalam 3 kelompok, kelompok pertama terdiri dari pengguna yang pernah mengajak orang lain untuk bergabung dengan tim lombanya, kelompok kedua terdiri dari pengguna yang pernah diajak orang lain untuk bergabung dengan tim lomba mereka, dan kelompok ketiga terdiri dari pengguna yang belum pernah mengikuti lomba sama sekali.



Penggalian permasalahan dan kebutuhan pada bagian ini menggunakan dua metode, yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk penggalian kebutuhan yang mendalam terhadap pengguna, sedangkan kuesioner digunakan untuk memvalidasi jawaban-jawaban yang didapat saat wawancara, mengetahui masalah-masalah utama, dan mendapatkan jawaban yang lebih luas dan banyak.

4.1.3.1 Wawancara

Metode wawancara ditujukan kepada kelompok responden pertama sebanyak 5 orang dan kelompok responden kedua sebanyak 5 orang. Menurut Seaman, jumlah responden ditentukan berdasarkan cakupan penelitian dan sifat grup respondennya. 5 responden atau kurang disarankan jika grup responden bersifat homogen dan cakupan penelitian yang kecil. Jumlah responden mencapai maksimalnya saat responden sudah tidak memberikan informasi-informasi yang berbeda dan baru, istilahnya sudah mencapai titik kejenuhan (Seaman, 2015).

Berikut adalah daftar pertanyaan wawancara yang diajukan kepada responden untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan yang dijelaskan pada Tabel 4.2, Tabel 4.3, dan Tabel 4.4.

Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Mengikuti Lomba

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?
2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?
3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?
4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?
5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?
6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?
7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Mengajak Lomba

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?
2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?
3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?
4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?



5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?
6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?
7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?
8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Responden yang Pernah Diajak Lomba

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?
2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?
3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?
4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?
5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iyaikan ajakannya?

4.1.3.2 Kuesioner

Berikutnya dilakukan juga pembagian kuesioner kepada 15 responden dari kelompok pertama dan kedua dan 24 responden dari kelompok ketiga. Tujuan dilakukannya pembagian kuesioner ini untuk memvalidasi jawaban-jawaban responden pada tahap wawancara, mengetahui masalah-masalah utama, dan mendapat jawaban yang lebih beragam dan luas. Daftar kuesioner disebutkan pada Tabel 4.5, Tabel 4.6, dan Tabel 4.7.

Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Pernah Mengajak Lomba

1. Apa saja kriteria kamu saat Mencari orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu? <ol style="list-style-type: none"> Berpengalaman/ahli dibidangnya Sudah mengenalnya Sudah mengetahui sifatnya Dapat diajak kerjasama Dapat dipercaya Dapat bertukar pendapat Dapat bekerja maksimal Mau belajar Memiliki komitmen yang tinggi Lainnya:
2. Apa alasannya kriteriamu seperti itu?



- a. Kurang tau juga sih, kepikirannya seperti itu
- b. Agar proses mengerjakan lombanya minim kendala
- c. Agar proses mengerjakan lombanya dapat maksimal
- d. Lainnya:

3. Bagaimana cara kamu saat MENCARI orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu?

- a. Mencari dari orang-orang yang sudah kenal
- b. Membuat *broadcast* di grup-grup kalau saya sedang mencari anggota tim
- c. Mencari lewat sosial media
- d. Menanyakan ke teman-teman tentang kenalan mereka
- e. Lainnya:

4. Apa alasannya kamu memilih menggunakan cara-cara tersebut?

- a. Karena mudah
- b. Karena cepat
- c. Karena nyaman menggunakan cara tersebut
- d. Lainnya:

5. Apakah kamu pernah mengalami kendala saat MENCARI orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu? Jika pernah, apa saja kendala-kendalanya?

- a. Pertemanan yang terbatas
- b. Tidak mengenal orang yang memiliki keahlian pada bidang yang dibutuhkan
- c. Teman satu tim juga tidak mengenal orang yang memiliki keahlian di bidang yang dibutuhkan
- d. Lainnya:

6. Bagaimana saja cara kamu MENGAJAK orang-orang yang sudah kamu tentukan sebelumnya untuk bergabung ke dalam tim lombamu?

- a. Mengajak lewat *chat* secara personal
- b. Mengajak ngobrol langsung secara tatap muka secara personal
- c. Mengajak dengan membuat *broadcast* di grup-grup
- d. Lainnya:

7. Kenapa kamu memilih menggunakan cara-cara tersebut?

- a. Karena mudah
- b. Karena cepat
- c. Karena nyaman menggunakan cara tersebut
- d. Karena tidak tau ingin menggunakan cara apa lagi
- e. Lainnya:



8. Apakah kamu pernah mengalami kendala saat MENGAJAK orang-orang untuk bergabung ke dalam tim lombamu? Jika pernah, apa saja kendala-kendalanya?
- Orang-orang yang saya ajak menolak karena tidak ada yang tertarik dengan lomba yang ingin saya ikuti
 - Orang-orang yang saya ajak menolak karena sedang sibuk kegiatan lain
 - Orang-orang yang saya ajak menolak karena sudah bergabung dengan tim lain
 - Lainnya:

Tabel 4.6 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Pernah Diajak Lomba

1. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iytakan ajakannya saat kamu DIAJAK untuk bergabung ke dalam tim lomba mereka?
 - Sudah mengenal orangnya
 - Sudah mengetahui sifatnya
 - Memiliki keahlian pada bidangnya
 - Dapat bekerjasama dengan baik
 - Dapat bekerja secara maksimal
 - Memiliki komitmen yang tinggi
 - Lainnya:
2. Apa alasannya kriteria-kriteriamu seperti itu?
 - Kurang tau juga sih, kepikirannya seperti itu
 - Agar proses mengerjakan lombanya minim kendala
 - Agar proses mengerjakan lombanya dapat maksimal
 - Lainnya:
3. Bagaimana cara orang-orang saat mereka mengajak kamu untuk bergabung ke dalam tim lomba mereka?
 - Diajak lewat *chat* secara personal
 - Diajak ngobrol langsung tatap muka secara personal
 - Lainnya:
4. Apakah kamu pernah mengalami kendala saat DIAJAK orang-orang untuk bergabung ke dalam tim lomba mereka? Jika pernah, apa saja kendala-kendalanya?
 - Orang yang mengajak tidak ada kepastian benar-benar mau ikut lomba atau tidak
 - Diajak lebih dari satu orang dalam waktu yang berdekatan, jadi bingung mau masuk tim yang mana



c. Lainnya:

Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk Responden yang Belum Pernah Mengikuti Lomba

1. Kenapa kamu belum pernah mengikuti lomba selama masa perkuliahan?

4.1.4 Hasil Wawancara *Stakeholder*

Hasil jawaban yang didapatkan dari *stakeholder* terbilang cukup jelas. *Stakeholder* menginginkan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari anggota tim untuk mengikuti suatu perlombaan. *Stakeholder* juga memiliki alasan, tujuan, dan target pengguna yang jelas dalam pembuatan aplikasi tersebut. Penjelasan lebih lengkap terkait hasil wawancara dengan *stakeholder* dapat dilihat pada Lampiran A.1.1.

4.1.5 Hasil Wawancara dan Kuesioner Pengguna

Hasil wawancara dan kuesioner pengguna dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu terkait *behaviors*, *goals*, dan *problems*. Hasil jawaban yang didapatkan sangat beragam dikarenakan responden juga sangat beragam dilihat dari jenis kelamin dan tahun angkatannya.

Terkait *behaviors* yang paling banyak dilakukan responden adalah mengajak seseorang dari kenalan yang terdekat terlebih dahulu, kemudian kenalan dari teman-temannya, namun sangat jarang responden yang mengajak orang yang tidak dikenal dikarenakan berbagai macam alasan. Begitu juga untuk kelompok responden yang pernah diajak, mereka lebih percaya dengan ajakan-ajakan orang yang sudah mereka kenal sebelumnya. *Goals* yang diinginkan yaitu mereka ingin mendapatkan anggota tim lomba yang sesuai dengan kriteria. Terkait *problems* paling banyak yang dialami responden adalah pertemanan yang terbatas yang membuat mereka menjadi kesulitan untuk mencari anggota tim yang sesuai kriteria. Penjelasan lebih lengkap terkait hasil wawancara dan kuesioner pengguna dapat dilihat pada Lampiran A.1.2 dan A.2.




4.2 Identifikasi Karakteristik Pengguna

4.2.1 *Persona* Pengguna

Perangkat lunak yang baik dapat dibuat saat orang-orang yang membuatnya peduli terhadap orang-orang yang menggunakannya. Artinya saat setiap pengambilan keputusan, setiap desain yang dibuat, harus memikirkan terlebih dahulu penggunaanya (Raphl, 2017).

Untuk itu dibuatlah *persona* sebagai media agar dapat lebih berempati kepada pengguna. *Persona* yang dibuat terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok pengguna yang mengajak pengguna lain untuk bergabung dengan tim dan kelompok pengguna yang diajak pengguna lain untuk bergabung dengan tim. Penjelasan *persona* lebih lanjut dapat dilihat dalam Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 berikut ini:

GHALY



Umur: 21 tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Universitas: Brawijaya

BEHAVIORS

- Mencari orang dari lingkup pertemanan atau yang sudah kenal
- Mencari orang melalui media sosial
- Meminta rekomendasi nama dari teman-teman
- Mencari orang dengan membuat *broadcast* di grup-grup
- Mengamati potensi dan *track record* orang yang ingin diajak terlebih dahulu, kemudian mulai mencoba mengajaknya
- Mengajak lewat *chat* secara personal
- Mengajak secara tatap muka langsung secara personal
- Mengajak dengan membuat *broadcast* di grup
- Mengajak melalui *chat* kemudian mengajak bertemu tatap muka
- Lebih percaya jika ada referensi kenalan


GOALS

Mendapatkan anggota tim yang sesuai dengan kriteria (berpengalaman dibidangnya, mengenalnya, mengetahui sifatnya, dapat bekerjasama, dapat dipercaya, mau belajar, dapat bertukar pendapat, berkomitmen tinggi, dapat bekerja maksimal, berattitude baik saat memberikan pendapat, dan lain-lain).

Gambar 4.1 *Persona* Target Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba



PUTRI



Umur: 20 tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Universitas: Brawijaya

BEHAVIORS

- Diajak lewat *chat* secara personal
- Diajak lewat tatap muka secara personal
- Diajak lewat *chat* kemudian diajak secara tatap muka
- Mendapat *broadcast* di grup kemudian saya menghubungi lewat *chat* orang yang membuat *broadcast* tersebut
- Langsung menerima ajakan saat diajak seseorang
- Langsung menolak ajakan saat diajak seseorang
- Memikirkan terlebih dahulu beberapa lama kemudian menerima ajakan
- Memikirkan terlebih dahulu beberapa lama kemudian menolak ajakan

GOALS

- Mendapatkan anggota tim yang sesuai dengan kriteria (berpengalaman dibidangnya, mengenalnya, mengetahui sifatnya, dapat bekerjasama, dapat dipercaya, mau belajar, dapat bertukar pendapat, berkomitmen tinggi, dapat bekerja maksimal, berintegritas, berattitude baik saat memberikan pendapat, dan lain-lain).
- Mendapatkan tim yang lingkungannya cocok, posisi setiap anggotanya jelas, *to do list* yang dikerjakan jelas, memberikan cukup kebebasan, dan lain-lain.

Gambar 4.2 Persona Pengguna yang Pernah Diajak Lomba

4.2.2 Empathy Maps Pengguna

Empathy maps adalah alat yang digunakan untuk lebih memahami kebutuhan-kebutuhan pengguna dan lebih berempati terhadap hasil observasi yang telah dilakukan pada tahap *research* (Dam & Teo, 2020). *Empathy maps* terdiri dari empat kuadran, yaitu *says*, *thinks*, *feels*, dan *does*. Penjelasan lebih lanjut tentang *empathy maps* pengguna pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.9.

Tabel 4.8 Empathy Maps Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba

Says	Thinks
<ul style="list-style-type: none"> • Merasa tidak sanggup jika mengikuti lomba sendirian, akhirnya mencoba mengajak orang lain. • Ingin mendapatkan anggota tim yang sesuai kriteria. • Kesulitan mencari anggota tim yang diinginkan. • Teman pergaulan bukan orang-orang yang suka mengikuti lomba. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara efektif mendapatkan anggota tim yang sesuai kriteria? • Bagaimana jika teman dekat tidak ada yang ingin bergabung ke dalam tim lomba? • Adakah platform yang dapat membantu untuk mencari anggota tim baru?



	<ul style="list-style-type: none"> • Susah sekali mencari orang lain saat teman-teman tidak ada yang mengiyakan ajakan saya.
<p>Does</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajak teman-teman disekitar untuk bergabung ke dalam tim lomba. • Mengajak temannya teman untuk bergabung ke dalam tim lomba. • Mengajak lewat <i>chat</i> atau secara langsung saat bertemu. 	<p>Feels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bingung • Kecewa • Pusing

Tabel 4.9 *Empathy Maps* Pengguna yang Pernah Diajak Lomba

<p>Says</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang yang mengajak terbilang memaksa dan waktunya juga mepet dengan <i>deadline</i>. • Merasa kemampuan tidak sebanding dengan anggota lainnya. • Memiliki kriteria-kriteria tertentu terhadap sebuah tim. 	<p>Thinks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana jika kemampuan saya tidak sebanding dengan anggota lainnya? • Bagaimana cara saya menolak agar tidak mengecewakan orang yang mengajak? • Ternyata setim dengan orang yang baru dikenal tidak semudah yang dibayangkan.
<p>Does</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diajak orang lain melalui <i>chat</i> atau diajak langsung. • Mengiyakan ajakan orang lain jika memenuhi kriteria yang dimiliki. • Menolak ajakan orang lain karena tidak berminat dengan lombanya. • Mengiyakan ajakan orang lain karena tertarik dengan lomba dan anggota timnya. 	<p>Feels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertekan • Minder • Kecewa • Penasaran • Sungkan • Malu

4.2.3 Pain Points Pengguna

Pain Points merupakan sekumpulan keresahan yang pernah dirasakan dan dialami oleh pengguna dari penelitian ini. Daftar *pain points* pada Tabel 4.10, Tabel



4.11, dan Tabel 4.12 berikut didapatkan dari wawancara dan pembagian kuesioner yang dilakukan.

Tabel 4.10 Daftar *Pain Points* Target Pengguna yang Pernah Mengajak Lomba

1. Memiliki pertemanan yang terbatas, jadi bingung harus mengajak siapa lagi jika ajakan saya ditolak karena mereka sedang tidak ingin ikut lomba, tidak tertarik dengan lombanya, sudah punya tim, sibuk dengan kegiatan lain, atau kurang percaya diri karena merasa kemampuannya kurang.
2. Teman pergaulan bukan tipe orang yang tertarik mengikuti lomba.
3. Sedikit susah jika harus mengajak orang baru yang tidak dikenal sebelumnya.
4. Belum kenal banyak dengan orang lain yang sudah mengetahui kepribadiannya.
5. Tidak berani mengajak orang yang tidak sesuai kriteria, takut kerjanya tidak maksimal.
6. Tidak mengenal orang yang memiliki keahlian pada bidang yang dibutuhkan.
7. Teman satu tim juga tidak mengenal orang yang memiliki keahlian pada bidang yang dibutuhkan.
8. Sulit menemukan lomba karena belum mengetahui ada platform khusus yang membagikan info lomba.
9. Tidak berani mengajak orang yang tidak kenal karena takut tidak sesuai kriteria, kerjanya tidak bagus, dan tidak maksimal.

Tabel 4.11 Daftar *Pain Points* Target Pengguna yang Pernah Diajak Lomba

1. Sempat merasa ragu dengan diri sendiri saat diajak lomba pertama kali dan langsung di luar negeri.
2. Takut jika performa saya tidak sebaik anggota lainnya.
3. Orang yang mengajak tidak ada kepastian jadi mengikuti lomba atau tidak.
4. Diajak secara paksa tapi ide dan solusi belum matang sedangkan <i>deadline</i> tersisa 2 hari lagi.
5. Saya diajak hari ini, tapi besoknya dia tidak jadi ikut lomba.
6. Diajak oleh lebih dari satu tim dalam waktu yang berdekatan, jadi bingung mau memilih tim yang mana.
7. Sempat merasa ragu atau pesimis bisa menyetarakan kemampuan saya dengan anggota lain atau tidak.
8. Merasa bingung dan tidak enakan karena diajak hanya untuk mengisi kekosongan.



Tabel 4.12 Daftar Pain Points Target Pengguna yang Belum Pernah Mengikuti Lomba

1. Belum mengetahui <i>passion</i> saya pada bidang apa.
2. Tidak memiliki teman yang mengikuti lomba, yang bisa diajak lomba, atau tidak ada yang mengajak lomba.
3. Kurang pencerdasan tentang lomba atau kurang mendapat informasi tentang lomba.
4. Merasa tidak yakin dengan kemampuan yang dimiliki.
5. Tidak berani mencoba memulai.

4.3 Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan

4.3.1 Identifikasi Tujuan dan Tugas Pengguna

Tujuan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini yaitu untuk mendapatkan anggota tim yang sesuai dengan kriteria-kriteria mereka untuk mengikuti suatu perlombaan. Sedangkan tugas utama pengguna yaitu mencari pengguna lain yang sesuai dengan kriteria mereka lalu mengajaknya untuk bergabung dengan tim lomba dan juga merespon ajakan dari pengguna lainnya.

4.3.2 User Journey Maps Pengguna

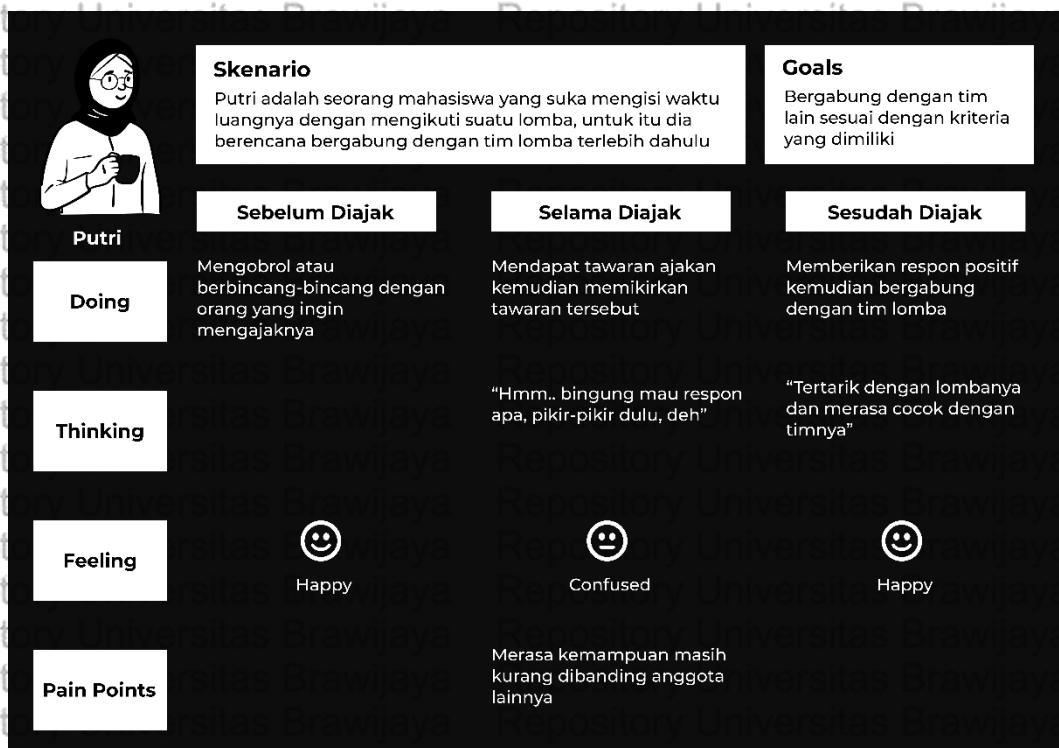
User journey maps merupakan infografis tentang proses yang dilakukan pengguna dalam menyelesaikan tugasnya saat ini (Flaherty, 2020). Terdapat dua *user journey maps* pada bagian ini, yaitu dari sudut pandang pengguna yang mengajak dan sudut pandang pengguna yang diajak. Penjelasan lebih lanjut terkait *user journey maps* dapat dilihat dalam Gambar 4.3, Gambar 4.4, dan Gambar 4.5.



Gambar 4.3 User Journey Map Pengguna yang Mengajak



Gambar 4.4 User Journey Map Pengguna yang Mengajak (Lanjutan)



Gambar 4.5 User Journey Map Pengguna yang Diajak

4.3.3 Kebutuhan Konten

Konten utama yang terdapat di dalam aplikasi ini mencakup informasi daftar lomba, informasi detail setiap lomba, informasi daftar mahasiswa, dan informasi detail setiap profil mahasiswa.

4.3.4 Identifikasi Lingkungan Sistem

Identifikasi lingkungan sistem menjelaskan mengenai spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak, dan kelengkapan lainnya yang harus dipenuhi untuk dapat menggunakan aplikasi. Identifikasi lingkungan sistem dijelaskan pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Identifikasi Lingkungan Sistem

No.	Karakter Sistem	
1.	Perangkat Keras	Sistem dapat berjalan di perangkat keras Android
2.	Perangkat Lunak	Sistem operasi Android minimal versi Android 7.0 & 7.1 Nougat
3.	Kelengkapan Lain	Tersambung dengan koneksi internet

4.3.5 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat, kemudian permasalahan tersebut dianalisis dan didapatkan kebutuhan-kebutuhan sebagai solusi dari permasalahan dalam perancangan aplikasi ini. Berikut adalah spesifikasi spesifikasi kebutuhan yang dijelaskan pada Tabel 4.14.



Tabel 4.14 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

1. <i>Register</i> - Pengguna dapat membuat akun.
2. <i>Login</i> - Pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun yang telah dibuat.
3. <i>Home</i> - Pengguna dapat membuat <i>post</i> pengumuman berisi pencarian anggota tim.
4. <i>Home</i> - Pengguna dapat mengajukan diri ke <i>post</i> pengumuman untuk bergabung ke dalam tim lomba orang lain.
5. <i>Home</i> - Pengguna dapat melakukan pencarian <i>post</i> pengumuman.
6. <i>Like</i> - Pengguna dapat melihat kembali lomba dan profil pengguna yang sebelumnya sudah sempat disimpan.
7. <i>Notif</i> - Pengguna dapat merespon tawaran ajakan dari pengguna lain untuk bergabung ke dalam tim lomba.
8. <i>Notif</i> - Pengguna dapat merespon tawaran ajakan dari pengguna lain untuk berteman.
9. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat melakukan pencarian lomba tertentu.
10. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat menginputkan informasi lomba ke dalam sistem.
11. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat melihat detil dari informasi lomba tertentu.
12. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat memfilter daftar lomba yang ingin ditampilkan sesuai keinginan.
13. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat mengurutkan daftar lomba yang ingin ditampilkan sesuai keinginan.
14. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat menyimpan informasi lomba tertentu.
15. <i>Lomba</i> - Pengguna dapat menyebarkan informasi lomba tertentu.
16. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat melakukan pencarian terhadap pengguna lain.
17. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat melihat informasi detil (<i>data diri</i> , <i>testimoni</i> , dan <i>post</i>) dari pengguna lain.
18. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat mengajak pengguna lain untuk bergabung dengan tim lomba.
19. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat mengajak pengguna lain untuk berteman.
20. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat memberikan testimoni terhadap pengguna lain.
21. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat menyimpan pengguna lain.
22. <i>Pengguna</i> - Pengguna dapat memfilter daftar pengguna yang ingin ditampilkan sesuai keinginan.



23. Pengguna – Pengguna dapat mengurutkan daftar pengguna yang ingin ditampilkan sesuai keinginan.

24. *Chat* – Pengguna dapat mencari *chat* yang diinginkan.

25. *Chat* – Pengguna dapat melakukan *chat* dengan pengguna lain.

26. Profil – Pengguna dapat melakukan pengubahan status antara sedang bersedia menerima tawaran ajakan bergabung dengan tim lomba atau sedang tidak bersedia menerima tawaran.

27. Profil – Pengguna dapat melengkapi kolom-kolom deskripsi diri yang ada pada halaman profil.

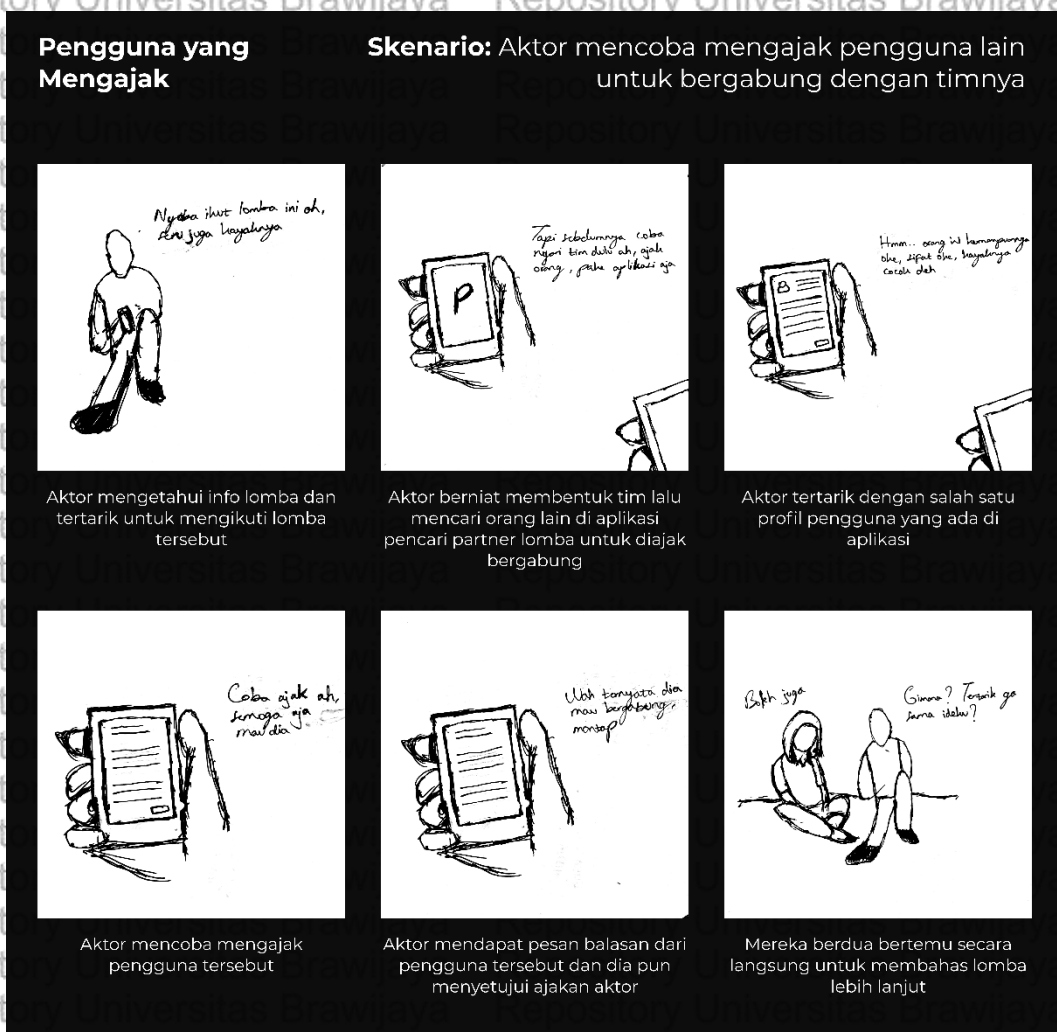
28. Profil – Pengguna dapat keluar dari profil miliknya.

BAB 5 DESAIN SOLUSI

5.1 Rancangan Desain Solusi

5.1.1 Storyboard

Storyboard digunakan untuk membantu berempati kepada pengguna dengan cara menggambarkan alur kerja pengguna saat menggunakan aplikasi. *Storyboard* terdiri dari tiga bagian utama, yaitu skenario, visual, dan keterangan. *Storyboard* dalam Gambar 5.1 berikut menjelaskan tentang alur kerja seorang aktor mencari anggota tim untuk membantunya dalam mengikuti lomba.



Gambar 5.1 Storyboard Pengguna yang Mengajak

5.1.2 User Flow

User flow merupakan rangkaian alur yang dilewati oleh pengguna saat menggunakan aplikasi dalam menyelesaikan tugas tertentu (Dwinawan, 2019). Terdapat empat *screen flow* utama yang dibuat, yaitu:

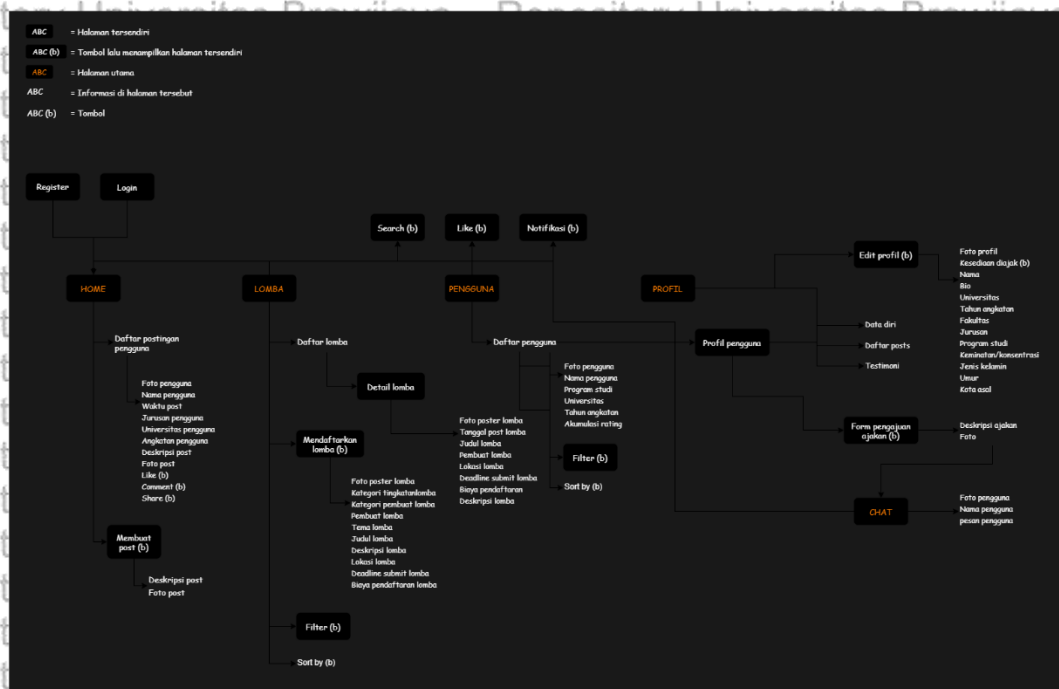
1. Mengajak pengguna lain untuk bergabung dengan tim lomba



- 1) Melakukan pencarian pengguna dengan melihat daftar pengguna yang tersedia di dalam aplikasi.
 - 2) Mengecek profil pengguna yang dirasa cocok untuk diajak bergabung dengan tim.
 - 3) Mengajak pengguna tersebut dengan mengajukan *form* pengajuan ajakan.
2. Memberikan respon atas ajakan dari pengguna lain
 - 1) Mendapat notifikasi tawaran ajakan dari pengguna lain.
 - 2) Melakukan pengecekan terhadap isi dari *form* pengajuan ajakan.
 - 3) Melakukan pengecekan terhadap profil pengajak.
 - 4) Memberikan respon dengan cara mengisi *form* jawaban.
3. Menginputkan informasi lomba
 - 1) Membuka *form* input informasi lomba.
 - 2) Mengisi detil informasi lomba yang dibutuhkan sesuai dengan ketentuan.
 4. Mencari informasi lomba
 - 1) Melakukan pencarian lomba dengan melihat daftar lomba yang tersedia di dalam aplikasi.
 - 2) Mengecek detil informasi lomba tersebut.

5.1.3 Information Architecture

Information architecture digunakan untuk melakukan pengorganisasian informasi yang terdapat di dalam aplikasi guna memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih efektif. *Information architecture* juga diibaratkan sebagai *bird's eye view* untuk melihat sistem dari sudut pandang keseluruhan. *Information Architecture* dijelaskan lebih lanjut dalam Gambar 5.2 berikut:





Gambar 5.2 Information Architecture

5.2 Wireframe dan Task Flow

Pembuatan *wireframe* dan *task flow* termasuk ke dalam tahap *ideate* dalam metode *design thinking*. Tahap *ideate* merupakan tahap yang berfokus menciptakan solusi berdasarkan hasil riset yang sebelumnya telah dilakukan. Pada tahap ini menghasilkan sebuah *output* yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan desain visual yang akan digunakan oleh pengguna.

5.2.1 Wireframe

Wireframe dari halaman Awal aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa ditampilkan dalam Gambar 5.3 berikut. Halaman ini menjadi halaman pertama yang ditampilkan ketika pengguna baru membuka aplikasinya dan belum sempat masuk dengan akun pengguna. Terdapat kolom *email* untuk menulis *email*, kolom *password* untuk menulis *password*, tombol masuk untuk melakukan *login*, dan tombol daftar untuk berpindah ke halaman pendaftaran.

Gambar 5.3 Halaman Awal

Wireframe dari halaman *Register* atau pendaftaran akun ditampilkan dalam Gambar 5.4 berikut. Terdapat kolom nama untuk menulis nama, kolom *email* untuk menulis *email*, kolom *password* untuk menulis *password*, dan tombol daftar untuk berpindah ke halaman pendaftaran selanjutnya.



Mulailah miliki tim lomba yang kamu dambakan

Nama

Email

Password

Daftar

Mulailah miliki tim lomba yang kamu dambakan

Nama
Hamo

Email
irwinansyah@gmail.com

Password
G0y4ngM4m4hMud4123.

Daftar

Gambar 5.4 Halaman Register

Wireframe dari halaman *Register* kedua ditampilkan dalam Gambar 5.5 berikut. Halaman ini merupakan halaman yang muncul setelah pengguna mengisi nama, *email*, dan *password*. Terdapat 4 digit nomor kode verifikasi yang dikirimkan ke *email* pengguna yang sebelumnya sempat didaftarkan. Terdapat juga tombol submit untuk menginputkan kode verifikasi yang telah ditulis.

Kode verifikasi telah dikirim ke email kamu
Masukkan kode 4 digit tersebut

Submit

Kode verifikasi telah dikirim ke email kamu
Masukkan kode 4 digit tersebut

5 5 5 5

Submit

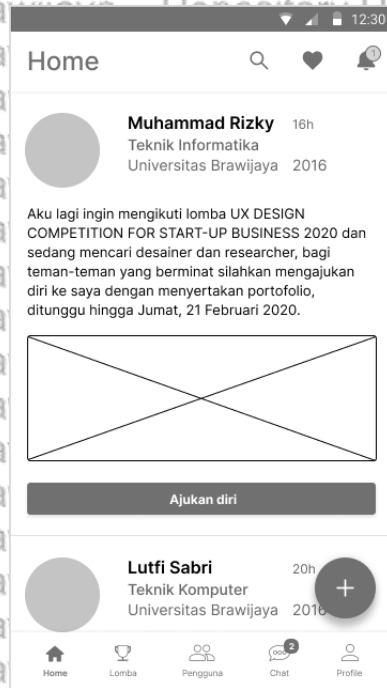
Gambar 5.5 Halaman Register 2



Wireframe dari halaman *Login* ditampilkan dalam Gambar 5.6 berikut. Saat pengguna sudah mendaftarkan akunnya dan memiliki *email* dan *password*, pengguna dapat masuk ke akunnya dengan menuliskan *email* dan *password* di halaman ini. Kemudian pengguna tinggal menekan tombol masuk untuk berpindah ke halaman utama.

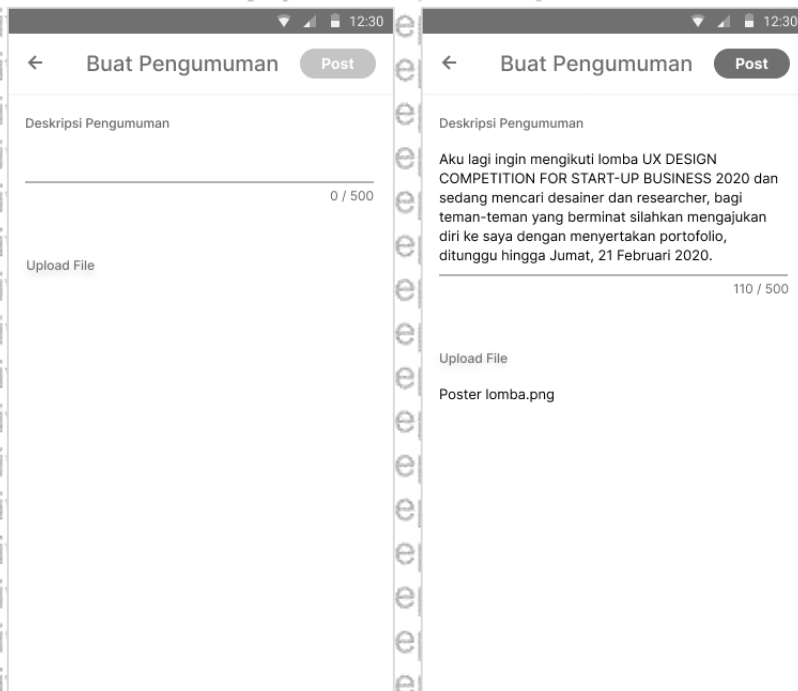
Gambar 5.6 Halaman *Login*

Wireframe dari halaman utama dalam desain aplikasi ditunjukkan dalam Gambar 5.7 berikut, karena halaman *Home* merupakan halaman pertama yang ditampilkan saat pengguna baru masuk ke dalam akun milik pengguna. Pada halaman *Home* terdapat fitur *search*, *like*, dan notifikasi yang berada di aplikasi bar. Terdapat *timeline* yang berisi *post-post* pengumuman dan tombol tambah untuk membuat *post* pengumuman. Terdapat juga tombol-tombol untuk menuju halaman lain yaitu tombol *lomba*, *pengguna*, *chat*, dan *profil* yang terdapat di navigasi bar.



Gambar 5.7 Home

Wireframe dari halaman Buat Pengumuman ditunjukkan dalam Gambar 5.8 yang berfungsi sebagai halaman untuk membuat pengumuman saat pengguna ingin memberitahukan kepada pengguna lain jika sedang membutuhkan anggota tim untuk mengikuti lomba. Terdapat kolom deskripsi dan *upload file* pada halaman Buat Pengumuman dan tombol *post* untuk memposting pengumuman tersebut.





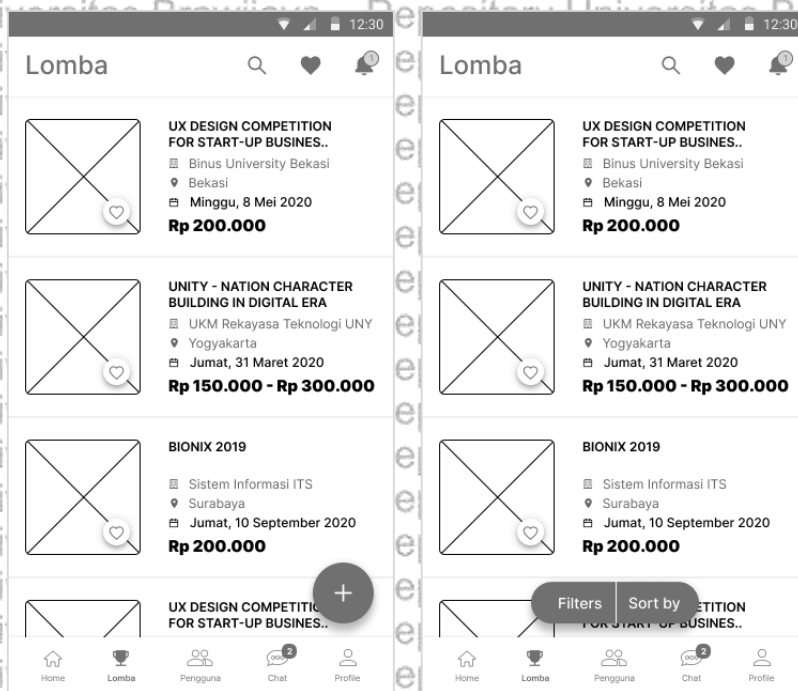
Gambar 5.8 Buat Pengumuman

Wireframe dari halaman Ajukan Diri ditunjukkan dalam Gambar 5.9 berikut. Halaman Ajukan Diri dapat digunakan ketika pengguna tertarik dengan pengumuman pencarian anggota tim yang ada di *timeline Home* dan ingin mengajukan diri untuk bergabung dengan tim lomba pengguna lain tersebut. Terdapat kolom deskripsi pengajuan dan fitur *upload file* sebagai pendukung dalam pengajuan diri pengguna.

The image displays two mobile app screenshots of the 'Ajukan Diri' (Apply Yourself) form. Both screens show a back arrow, a 'Post' button, and a 'Deskripsi Pengajuan' (Description) field with a character count. The right screenshot also shows an 'Upload File' section with a file named 'Portofolio - Mochamad Ilham.pdf' and its character count.

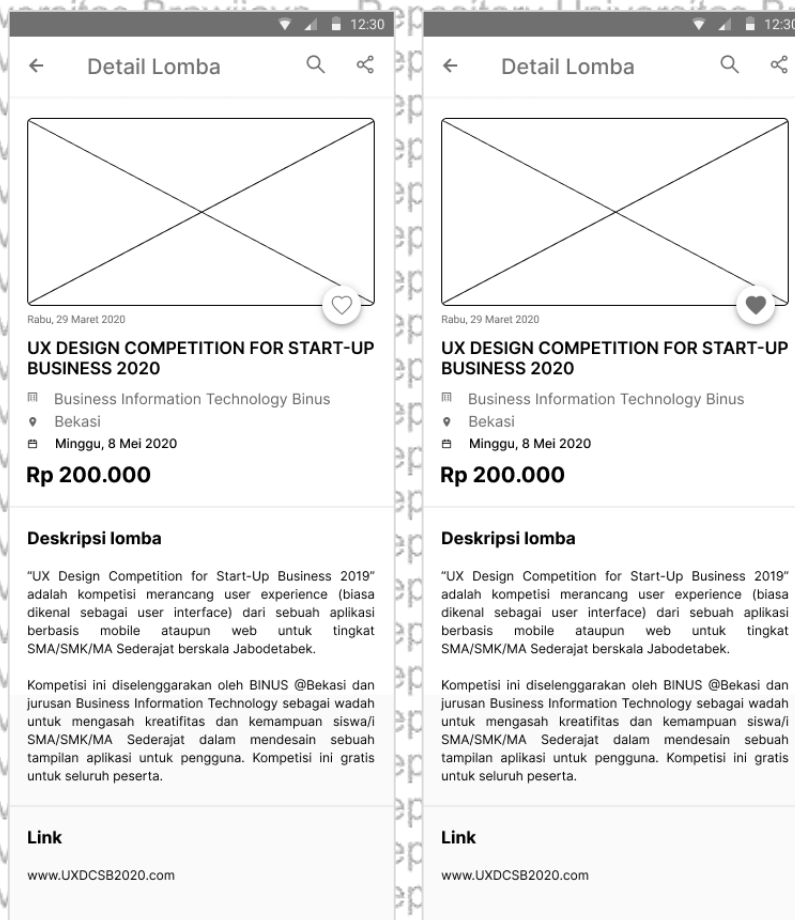
Gambar 5.9 Form Ajukan Diri

Wireframe dari halaman Daftar Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.10 berikut. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan lomba-lomba apa saja yang tersedia dan dapat diikuti oleh pengguna. Setiap lomba terdapat informasi foto *poster* lomba, judul lomba, pembuat lomba, lokasi lomba, deadline lomba, dan biaya pendaftaran lomba. Fitur utama dalam halaman ini yaitu pengguna dapat menginputkan informasi lomba yang pengguna miliki dan dapat menyaring serta mengurutkan informasi lomba sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 5.10 Daftar Lomba

Wireframe dari halaman Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.11 berikut. Halaman ini berisi penjelasan detail dari lomba-lomba yang tersedia. Mulai dari poster lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, biaya pendaftaran lomba, hingga *link website* lomba tersebut. Pengguna dapat juga membagikan detail informasi lomba tersebut dan dapat menyimpan informasi lomba dengan menekan tombol tombol hati di bawah poster lomba.



Gambar 5.11 Lomba

Wireframe dari halaman *Form Input* Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.12 berikut. Halaman ini dapat digunakan oleh pengguna saat mereka ingin menginputkan informasi-informasi terkait lomba yang mereka miliki. Mulai dari foto poster lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, biaya pendaftaran lomba, hingga *link website* lomba tersebut. Setelah selesai menginputkan informasi, pengguna dapat menekan tombol *publish* agar informasi lomba tersebut dapat terinput ke dalam sistem dan diketahui oleh pengguna lain.



The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application form titled "Form" with a "Publish" button. The form is used for entering competition details. The left screenshot shows the form with empty input fields, while the right screenshot shows the form with data entered.

Form Details (Left Screenshot):

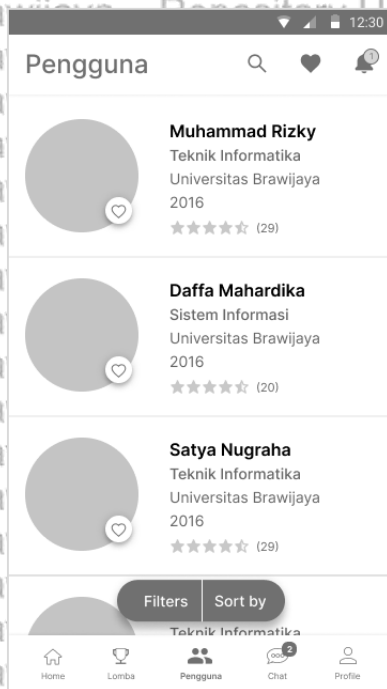
- Foto Poster Lomba:** Placeholder for a photo.
- Kategori Tingkatan Lomba:** Radio buttons for Nasional and Internasional.
- Kategori Pembuat Lomba:** Radio buttons for Pemerintah, Perusahaan, and Universitas.
- Pembuat Lomba:** Input field for "Pembuat Lomba".
- Tema Lomba:** Dropdown menu for "Tema Lomba".
- Judul Lomba:** Input field for "Judul Lomba".
- Deskripsi Lomba:** Input field for "Deskripsi Lomba".
- Lokasi Lomba:** Input fields for "Negara" and "Kota".
- Deadline Submit Lomba:** Date picker set to "12 / 08 / 2020".
- Biaya Pendaftaran Lomba:** Input fields for "Rp 100.000" and "Rp 200.000".

Form Details (Right Screenshot):

- Foto Poster Lomba:** Placeholder for a photo.
- Kategori Tingkatan Lomba:** Radio buttons for Nasional and Internasional.
- Kategori Pembuat Lomba:** Radio buttons for Pemerintah, Perusahaan, and Universitas.
- Pembuat Lomba:** Input field containing "UKM ReKayasa Teknologi UNY".
- Tema Lomba:** Dropdown menu for "Business".
- Judul Lomba:** Input field containing "UNITY - NATION CHARACTER BUILDING IN DIGITAL ERA".
- Deskripsi Lomba:** Input field containing "Labore nulla anim aliquip dolor cupidatat".
- Lokasi Lomba:** Input fields for "Indonesia" and "Jakarta".
- Deadline Submit Lomba:** Date picker set to "12 / 08 / 2020".
- Biaya Pendaftaran Lomba:** Input fields for "Rp 100.000" and "Rp 200.000".

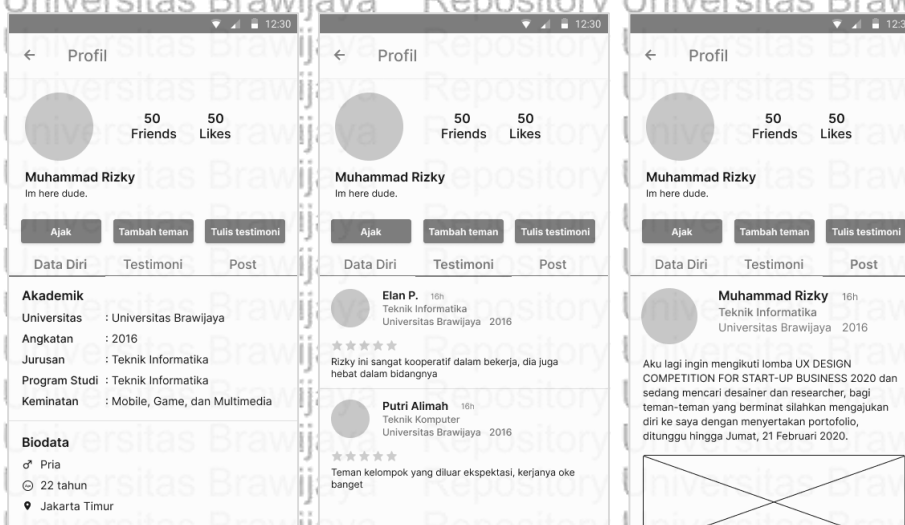
Gambar 5.12 Form Menginput Lomba

Wireframe dari halaman Pengguna ditunjukkan dalam Gambar 5.13. Halaman ini dapat digunakan oleh pengguna saat ingin mencari pengguna lain untuk diajak bergabung ke dalam tim lomba mereka. Terdapat fitur untuk menyaring dan mengurutkan daftar pengguna yang ingin ditampilkan sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 5.13 Pengguna

Wireframe dari halaman Profil Pengguna Lain ditampilkan dalam Gambar 5.14. Halaman ini berisi informasi-informasi yang dimiliki oleh setiap pengguna, mulai dari informasi pribadi seperti biodata hingga prestasi, informasi testimoni dari pengguna lain, hingga informasi *post* pengumuman apa saja yang sebelumnya pernah dibuat pengguna tersebut. Terdapat juga tombol ajak yang dapat digunakan jika pengguna lain ingin mengajak pengguna tersebut untuk bergabung ke dalam tim lomba, tombol tambah teman jika pengguna lain ingin mengajak pengguna tersebut untuk berteman, dan tombol tulis testimoni jika pengguna lain ingin menuliskan testimoni yang berkaitan dengan pengguna tersebut.



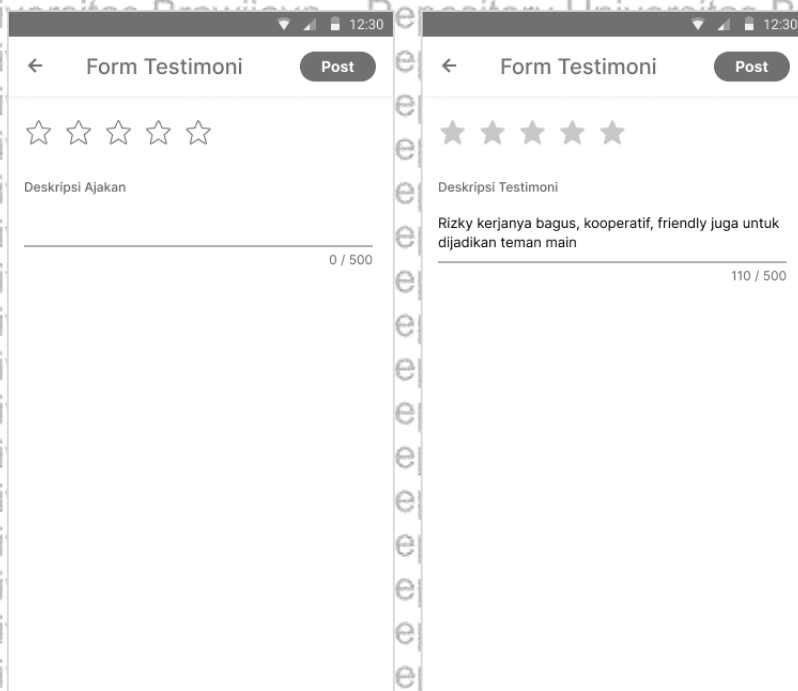
Gambar 5.14 Profil Pengguna Lain



Wireframe dari halaman *Form Ajakan* ditampilkan dalam Gambar 5.15. Halaman berikut digunakan pengguna ketika ingin menawari ajakan kepada pengguna lain untuk bergabung dengan tim lomba mereka. Terdapat *form* deskripsi ajakan dan *file* untuk lebih mendukung tawaran ajakan yang diajukan.

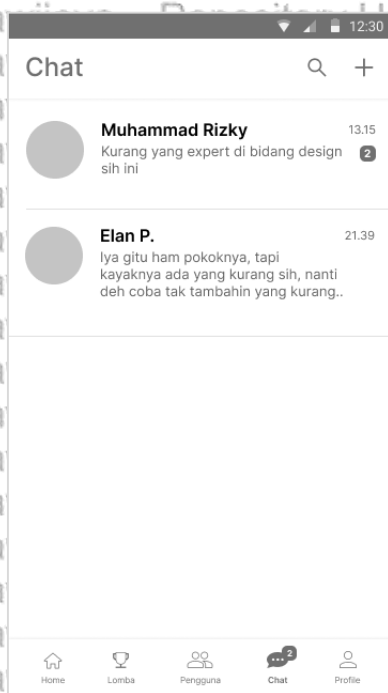
Gambar 5.15 Form Ajakan Bergabung dengan Tim

Wireframe dari halaman *Form Testimoni* ditunjukkan dalam Gambar 5.16. Halaman ini dapat digunakan untuk memberikan testimoni kepada pengguna lain, namun syaratnya kedua pengguna harus sudah pernah bergabung di dalam tim yang sama. Terdapat kolom bintang dan kolom deskripsi sebagai pendukung pemberian testimoni.



Gambar 5.16 Form Memberikan Testimoni

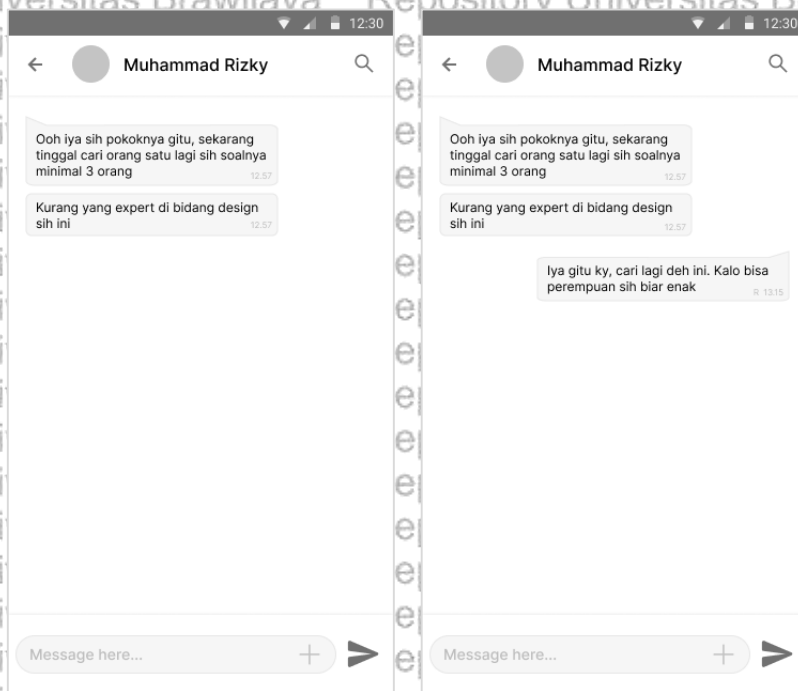
Wireframe Daftar *Chat* ditunjukkan dalam Gambar 5.17. Halaman ini berisi kumpulan *chat* yang dilakukan oleh setiap pengguna. Terdapat ikon kaca pembesar untuk mencari pesan dari pengguna tertentu dan ikon tambah untuk *chat* pengguna baru.



Gambar 5.17 Daftar Chat



Wireframe Chat ditunjukkan dalam Gambar 5.18. Halaman ini berisi detail *chat* antara pengguna satu dengan pengguna lainnya. Terdapat ikon tambah yang jika ditekan akan menampilkan tombol *upload* gambar dan *file*, ikon kaca pembesar untuk melakukan pencarian pesan tertentu, ikon segitiga untuk mengirim pesan, dan ikon tanda panah menghadap kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 5.18 Chat

Wireframe Edit Profil ditunjukkan dalam Gambar 5.19. Halaman ini dapat digunakan jika pengguna ingin mengubah informasi pribadi miliknya, mulai dari foto profil, nama akun hingga prestasi yang pernah didapatkan. Setelah berhasil mengubah informasi, pengguna dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan informasi tersebut.



← Edit Profil Simpan

Nama
Mochamad Ilham I.

Bio

Menerima ajakan bergabung dengan tim lomba

Akademik

Universitas Tahun Angkatan
Universitas Brawijaya 2016

Fakultas
Fakultas Ilmu Komputer

Jurusan
Teknik Informatika

Program Studi
Teknik Informatika

Keminatan/ Konsentrasi
Mobile, Game, dan Multimedia

Biodata

Jenis Kelamin
 Pria
 Wanita

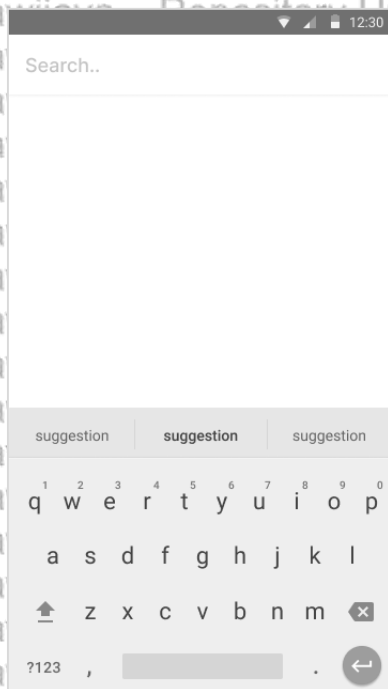
Umur
22 Tahun

Kota Asal
Jakarta Timur

Kepribadian
Minim nulla non eiusmod aute fugiat
commodo fugiat reprehenderit. Cupidatat
tempor minim et magna cillum ex officia

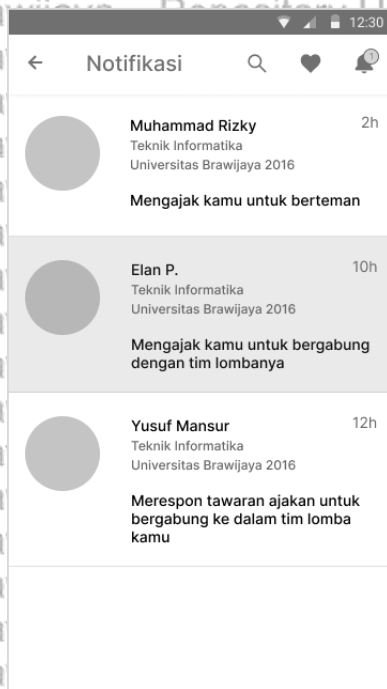
Gambar 5.19 Edit Profile

Wireframe Search ditunjukkan dalam Gambar 5.20. Halaman ini dapat digunakan jika pengguna ingin melakukan pencarian yang diinginkan terkait pengguna, lomba, atau lainnya.



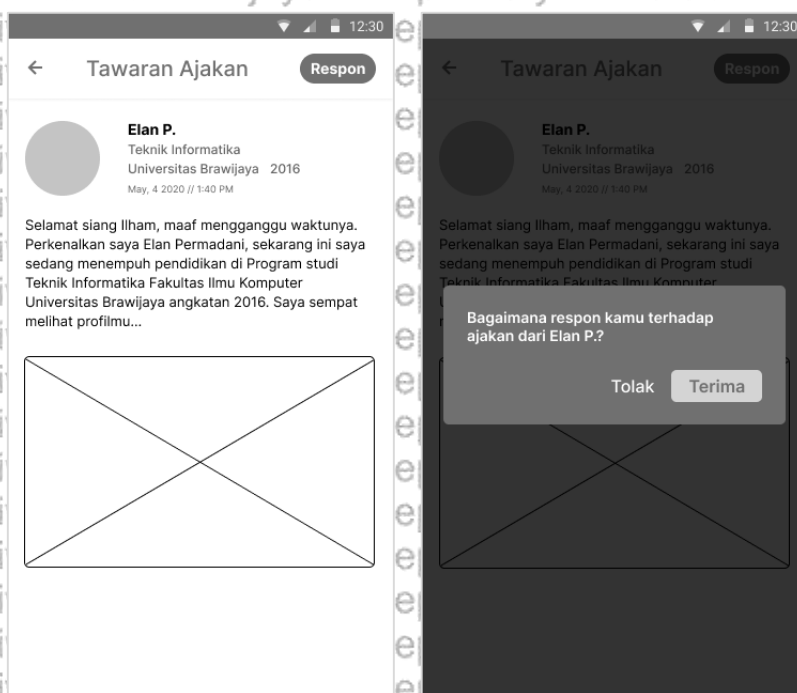
Gambar 5.20 Halaman Search

Wireframe Notifikasi ditunjukkan dalam Gambar 5.21. Halaman ini berisi daftar notifikasi yang diterima oleh pengguna, terdiri dari notifikasi ajakan untuk berteman, ajakan untuk bergabung dengan tim, balasan dari ajakan yang diajukan, atau lainnya. Notifikasi terdiri dari foto profil pengguna, nama pengguna, program studi pengguna, universitas pengguna, tahun angkatan pengguna, waktu menerima notifikasi, dan jenis notifikasi. Pada aplikasi bar terdapat ikon tanda panah untuk kembali ke halaman sebelumnya, ikon kaca pembesar untuk mencari notifikasi tertentu, ikon hati untuk melihat lomba dan pengguna yang pernah disimpan sebelumnya, dan ikon notifikasi untuk melihat notifikasi apa saja yang pernah diterima.



Gambar 5.21 Daftar Notifikasi

Wireframe Tawaran Ajakan ditunjukkan dalam Gambar 5.22. Halaman ini berisi detail tawaran ajakan dari pengguna lain, berisi foto profil, nama, program studi, universitas, tahun angkatan dari pengguna, waktu penerimaan notifikasi, deskripsi ajakan dan gambar. Kemudian saat pengguna menekan tombol respon, akan muncul *pop up* berisi pertanyaan apakah pengguna ingin menerima atau menolak ajakan dari pengguna lain tersebut.



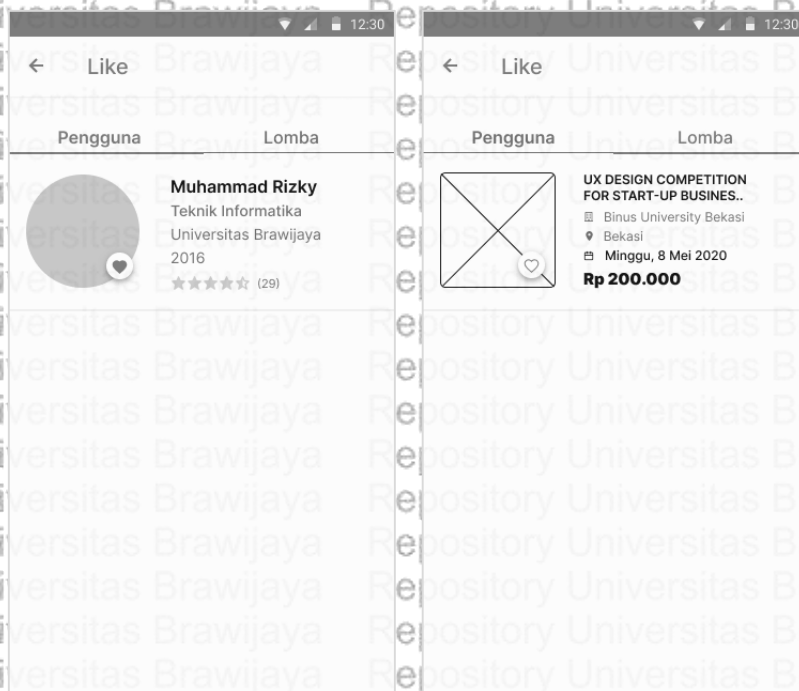


Gambar 5.22 Tawaran Ajakan

Wireframe Form Balas Ajakan ditunjukkan dalam Gambar 5.23. Setelah pengguna menekan tombol respon, pengguna akan diarahkan ke halaman *form* balas ajakan. Pada halaman ini pengguna dapat memberikan alasannya kenapa menerima atau menolak tawaran tersebut. Terdapat kolom deskripsi balasan dan tombol kirim.

Gambar 5.23 Form Balas Ajakan

Wireframe Like ditunjukkan dalam Gambar 5.24 berikut. Halaman ini dapat menampilkan daftar pengguna dan daftar lomba yang disimpan oleh pengguna. Pada *tab* pengguna, terdapat informasi foto pengguna, nama pengguna, program studi pengguna, universitas pengguna, angkatan pengguna, dan total *rating* yang dimiliki pengguna. Pada *tab* lomba, terdapat informasi foto *poster* lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, *deadline* submit lomba, dan biaya registrasi lomba. Terdapat ikon tanda panah juga untuk kembali ke halaman utama.

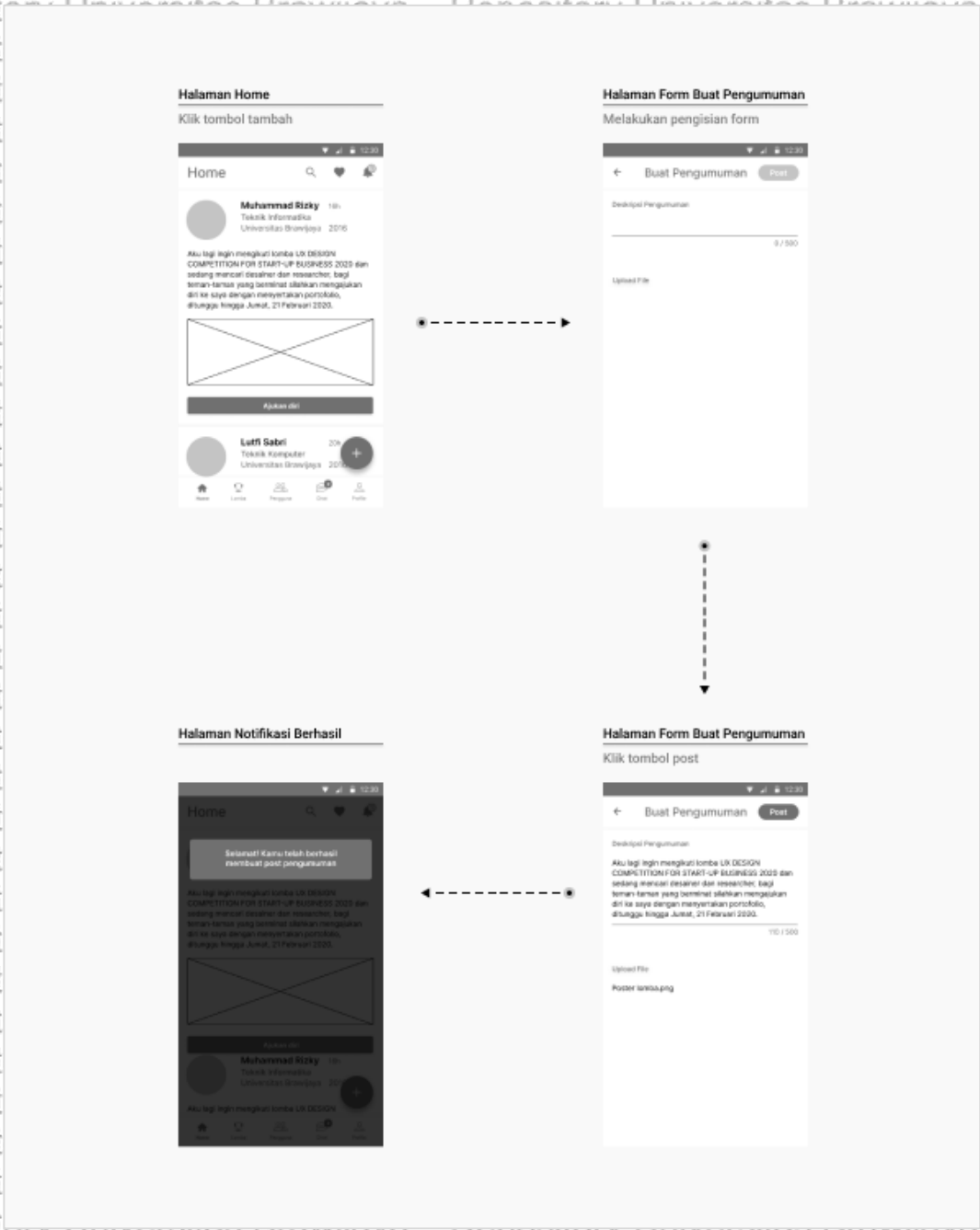


Gambar 5.24 Daftar Like

5.2.2 Task flow

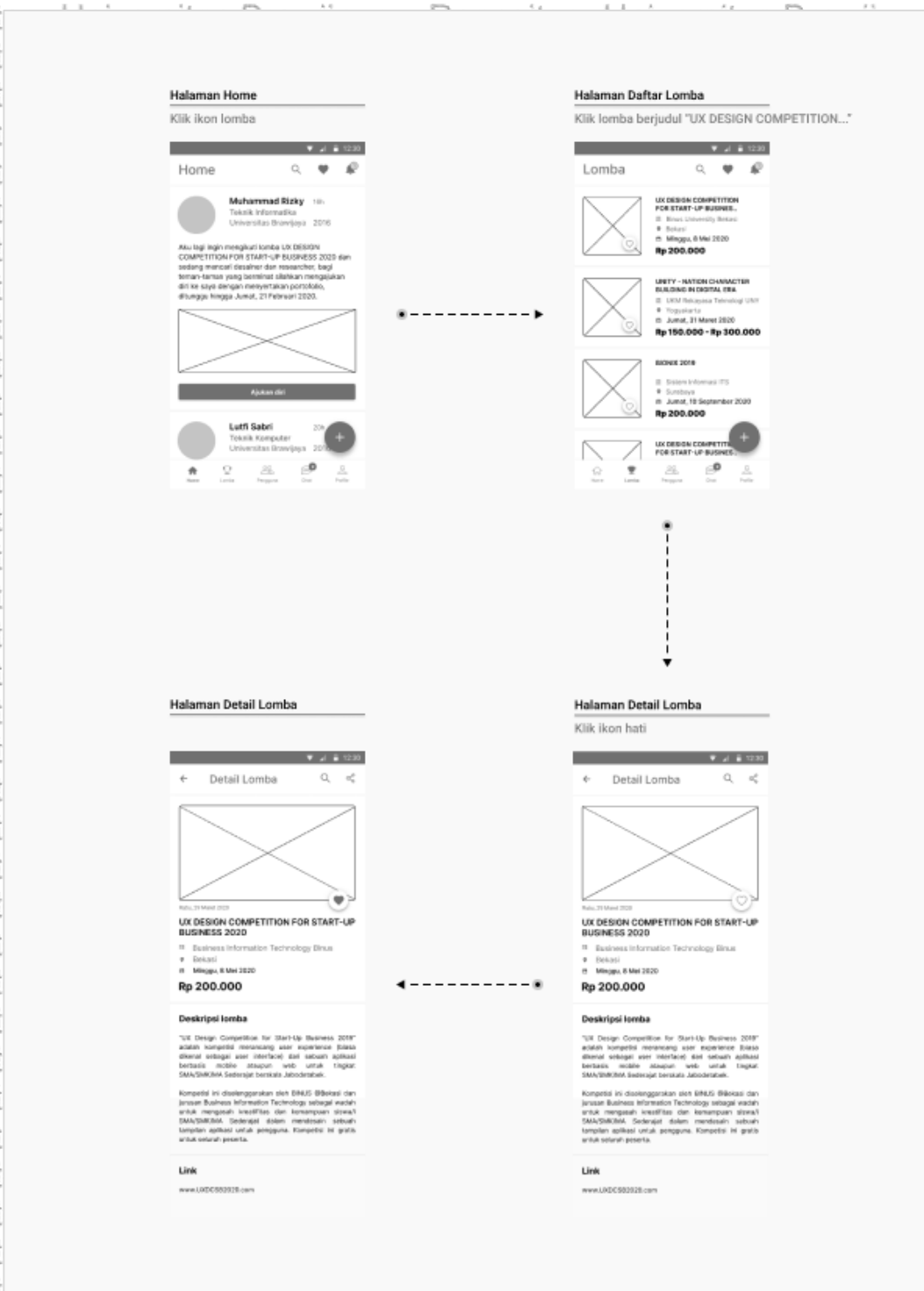
Berdasarkan hasil dari tampilan *wireframe* yang telah dibuat, tahap selanjutnya yaitu pembuatan *task flow* yang bertujuan untuk menggambarkan alur atau tahapan dalam penggunaan aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa.

Task flow pada tahapan membuat pengumuman ditunjukkan dalam Gambar 5.25. Setelah pengguna masuk ke dalam aplikasi, pengguna langsung berada di halaman *Home*. Pada halaman *Home* terdapat tombol tambah di pojok kanan bawah yang berfungsi untuk membuat pengumuman. Begitu pengguna menekan tombol tambah, pengguna akan berada di halaman *form* buat pengumuman. Pengguna dapat menuliskan deskripsi pengumuman yang diinginkan dan juga dapat menginputkan *file* pendukung. Pengguna kemudian menekan tombol *post* di pojok kanan atas. Terakhir, pengguna akan mendapatkan notifikasi keberhasilan yang menandakan pengumuman tersebut berhasil di tampilkan di *timeline* pada halaman *Home*.



Gambar 5.25 Task flow Membuat Pengumuman

Task flow saat pengguna ingin melihat detail lomba dan menyimpan lomba tersebut ditunjukkan dalam Gambar 5.26. Saat pengguna berada di halaman Home, pengguna dapat menekan ikon lomba yang ada di navigasi bar. Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman Daftar Lomba. Pada halaman Daftar Lomba, pengguna dapat memilih salah satu lomba yang ingin dilihat detailnya. Begitu pengguna menekan salah satu lomba, pengguna kemudian diarahkan ke halaman detail lomba tersebut, jika pengguna ingin menyimpan lomba tersebut untuk nantinya dapat dilihat kembali, pengguna dapat menekan ikon hati yang berada di pojok kanan bawah dari poster gambar.

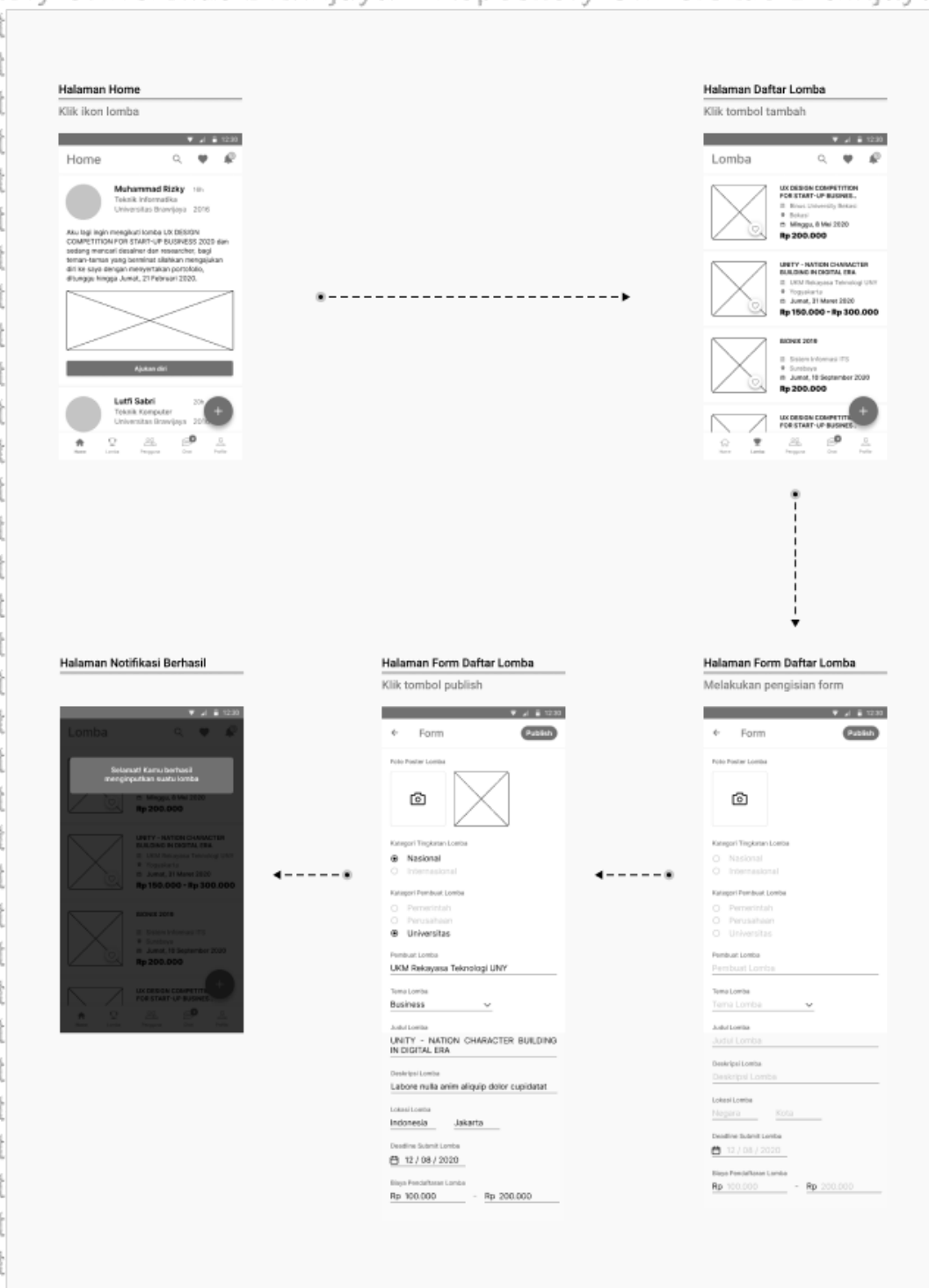


Gambar 5.26 Task flow Melihat Detil Lomba dan Menyimpannya

Task flow saat pengguna menginputkan informasi lomba ke dalam sistem ditunjukkan dalam Gambar 5.27. Pengguna sebelumnya harus berada di halaman daftar lomba terlebih dahulu, kemudian pengguna menekan ikon tambah yang berada di pojok kanan bawah dari halaman Daftar Lomba. Kemudian pengguna diarahkan ke halaman *Form* untuk mengisi informasi daftar lomba. Selanjutnya



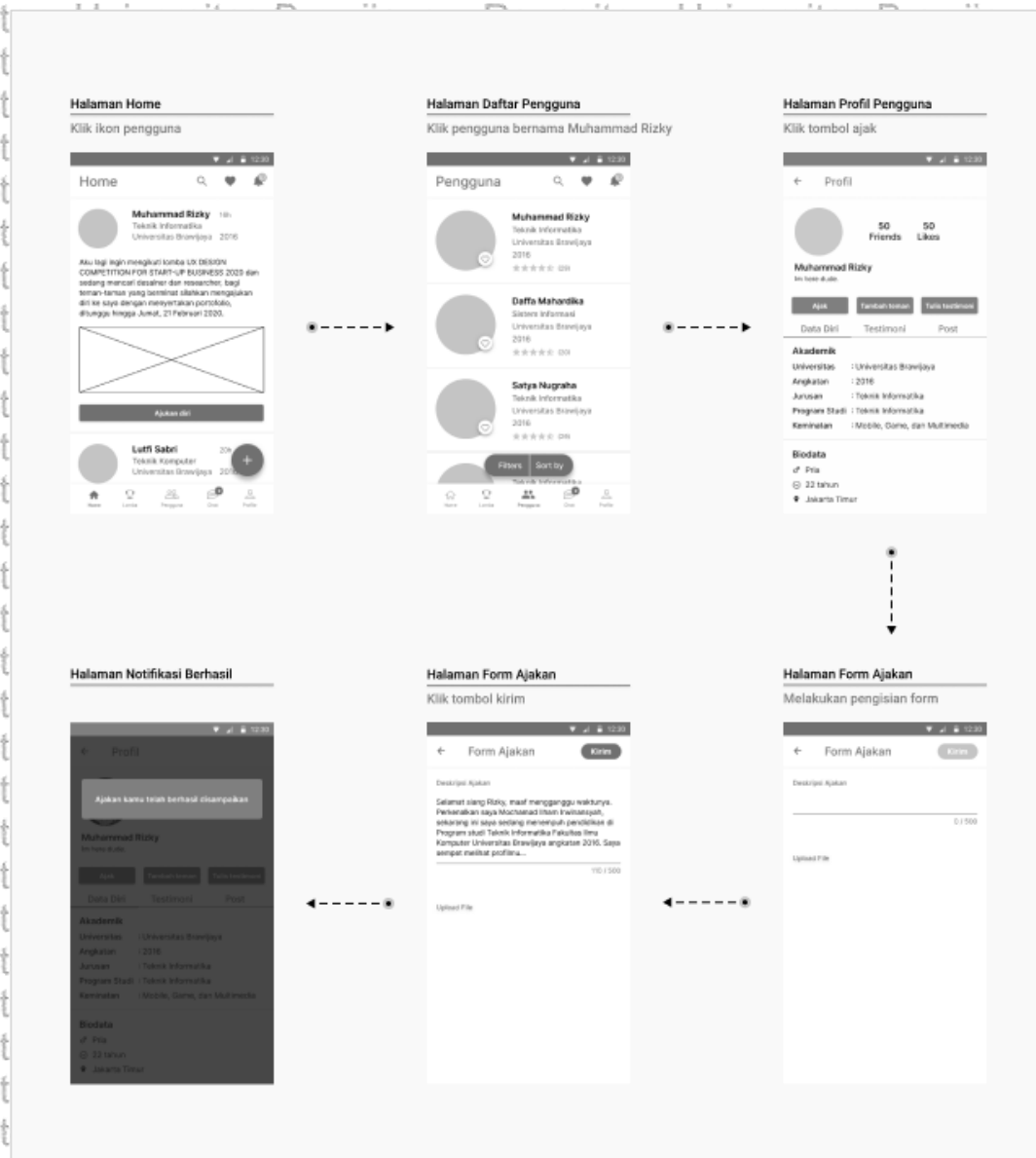
pengguna menekan tombol publish kemudian pengguna akan mendapatkan notifikasi bahwa lomba tersebut telah berhasil diinputkan ke dalam aplikasi.



Gambar 5.27 Task flow Menginputkan Informasi Lomba

Task flow ketika pengguna ingin mengajak bergabung pengguna lain ke dalam tim mereka ditunjukkan dalam Gambar 5.28. Pengguna sebelumnya harus berada di halaman daftar pengguna dengan menekan ikon pengguna di navigasi bar.

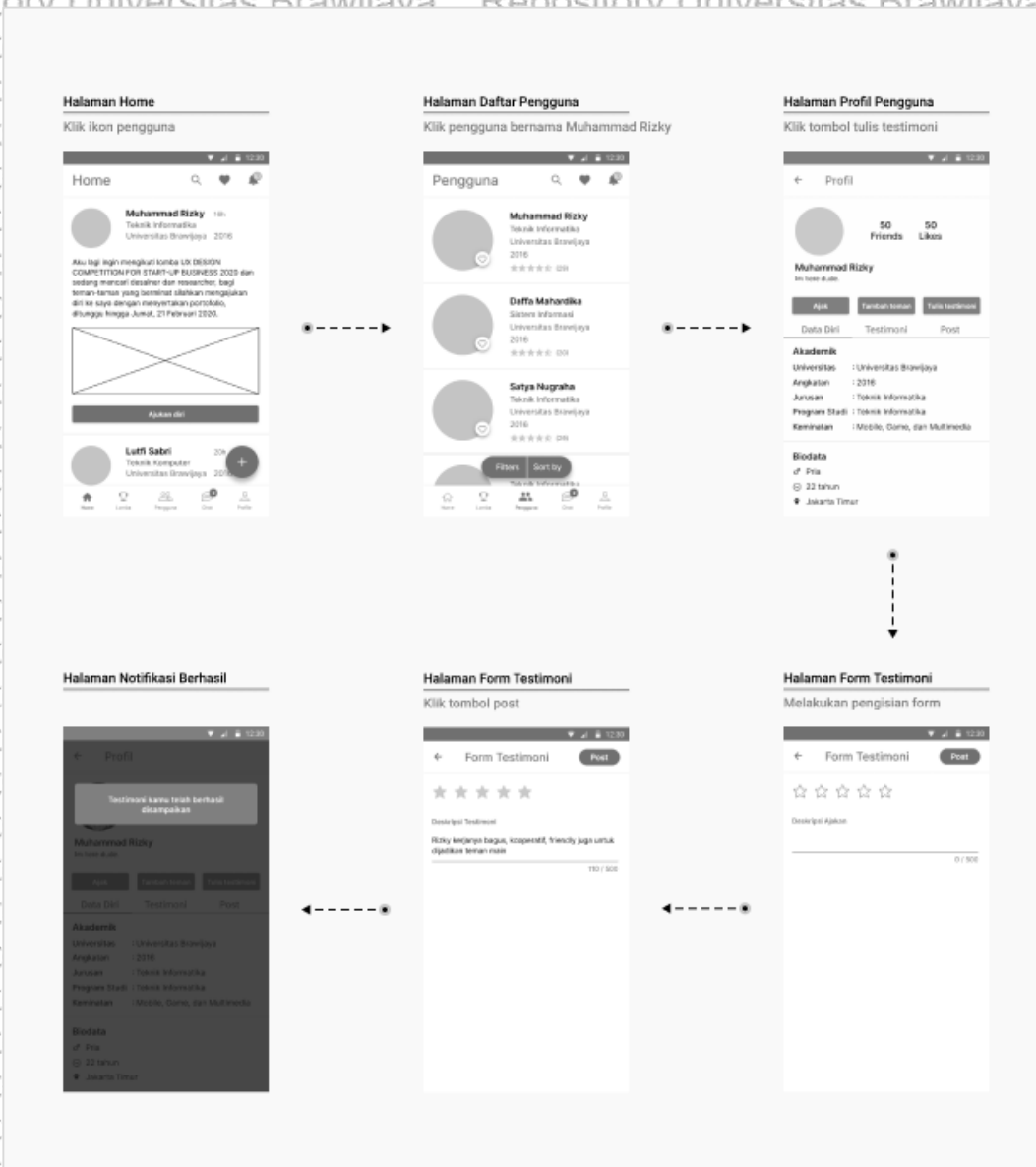
Pengguna kemudian memilih dan menekan salah satu pengguna lain yang kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman detail dari pengguna lain tersebut. Begitu pengguna merasa tertarik dan ingin mengajukan ajakan bergabung, pengguna dapat menekan tombol ajak. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman *Form Ajakan* untuk kemudian menuliskan deskripsi ajakan. Setelah selesai, pengguna dapat menekan tombol kirim di pojok kanan atas halaman untuk mengirimkan *form* ajakan tersebut ke pengguna yang dituju. Pengguna kemudian mendapatkan notifikasi bahwa surat tersebut berhasil disampaikan kepada pengguna yang dituju.



Gambar 5.28 Task flow Mengajak Bergabung Pengguna Lain ke Dalam Tim

Task flow saat pengguna memberikan testimoni kepada pengguna lain ditunjukkan dalam Gambar 5.29. Sama seperti *task flow* mengajukan ajakan, ketika ingin memberi testimoni, pengguna juga diharuskan untuk berada di

halaman detail profil pengguna tersebut. Pengguna kemudian menekan tombol tulis testimoni, kemudian pengguna diarahkan ke halaman *Form Testimoni* untuk memberikan *rating* bintang dan menuliskan deskripsi testimoni. Selanjutnya pengguna dapat menekan tombol *post* dan kemudian mendapatkan notifikasi bahwa testimoni yang diberikan telah berhasil ditampilkan di daftar testimoni pengguna tersebut.



Gambar 5.29 Task flow Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain

Task flow saat pengguna ingin mengubah status ketersediaan menerima ajakan lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.30. Pengguna harus menuju halaman *Profile* terlebih dahulu, kemudian menekan tombol titik tiga yang ada di pojok kanan atas dan memilih *edit profile*. Pengguna selanjutnya menekan tombol *toggle* di bagian mengubah status ketersediaan, kemudian pengguna menekan

tombol simpan di pojok kanan atas dan mendapatkan notifikasi bahwa profil pengguna berhasil diperbarui.

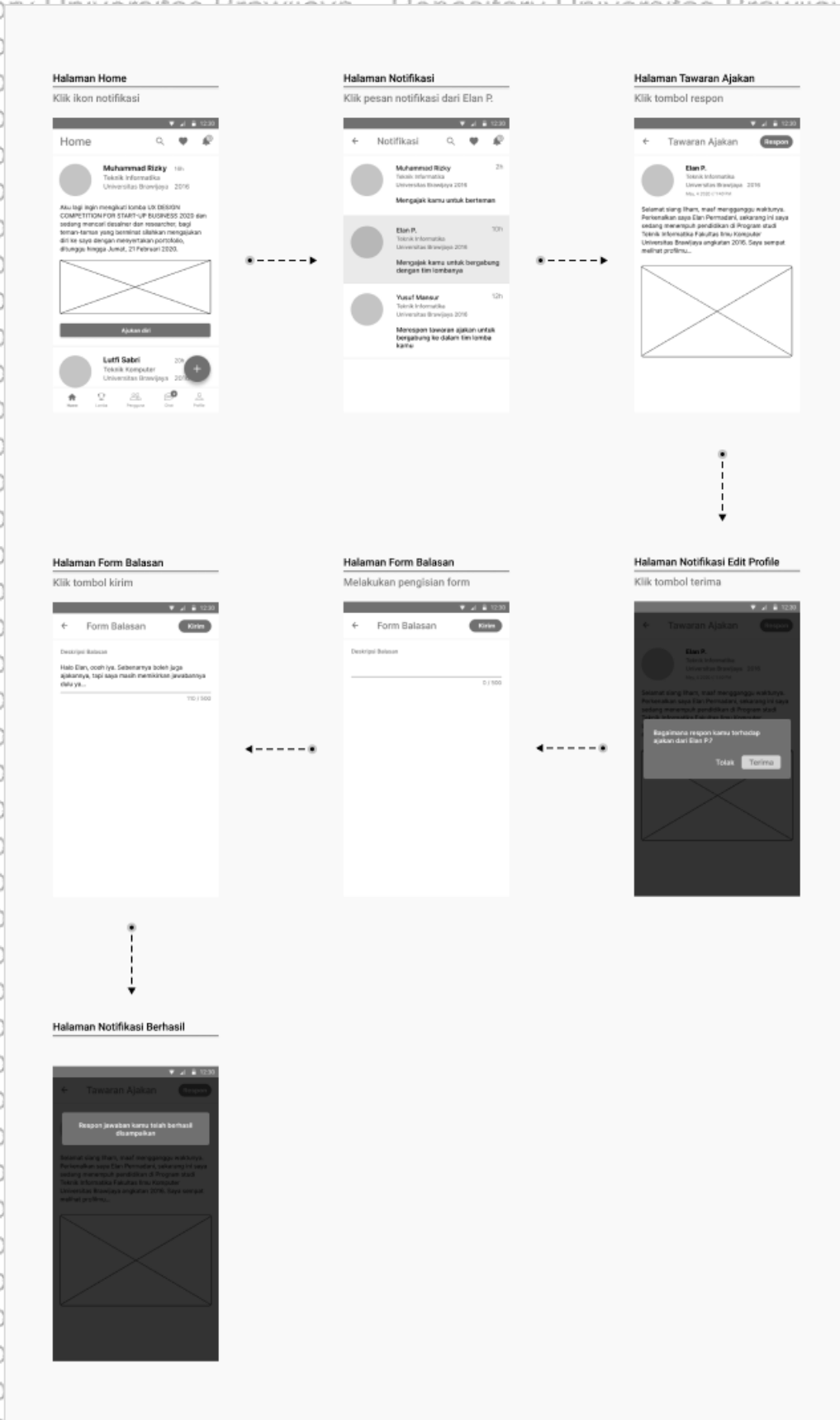


Gambar 5.30 Task flow Mengubah Status Ketersediaan Menerima Ajakan Lomba

Task flow saat pengguna merespon ajakan bergabung ke dalam tim lomba pengguna lain ditunjukkan dalam Gambar 5.31. Pengguna harus terlebih dahulu



masuk ke dalaman halaman Notifikasi, kemudian menekan notifikasi tawaran ajakan tersebut. Setelah membaca deskripsi tawaran ajakan, pengguna dapat menekan tombol respon di pojok kanan atas. Notifikasi pilihan respon akan muncul, kemudian pengguna dapat menentukan apakah ingin menerima atau menolak tawaran ajakan tersebut. Jika ingin menerima, pengguna menekan tombol terima dan akan diarahkan ke halaman *Form* Balasan. Pengguna mengisi *form* tersebut kemudian menekan tombol kirim. Terakhir, pengguna akan mendapatkan notifikasi bahwa respon jawaban telah disampaikan kepada pengguna yang dituju.



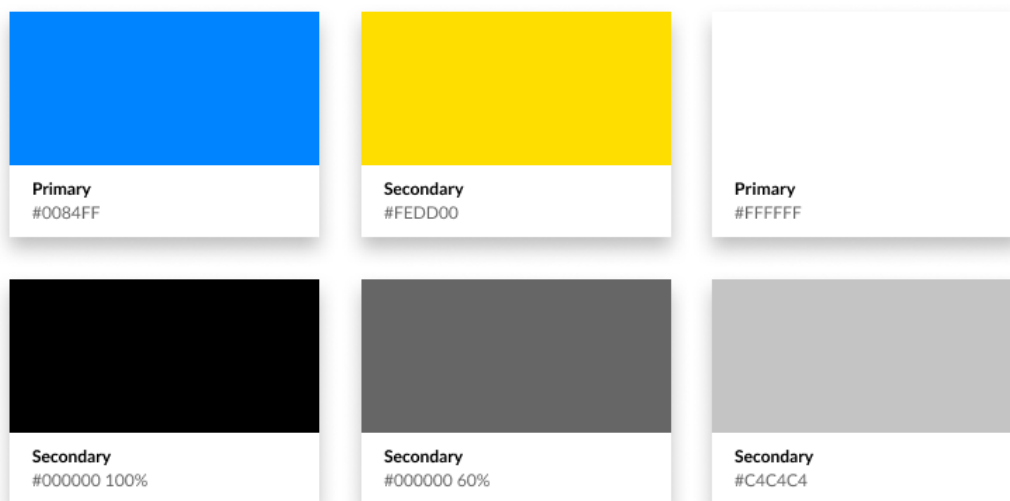
Gambar 5.31 Task flow Merespon Ajakan Bergabung ke dalam Tim Lomba



5.3 Desain Visual

5.3.1 Color Palette

Color palette merupakan daftar warna yang digunakan di dalam aplikasi sebagai ciri khas dari aplikasi tersebut. Pada aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa, *color palette* terdiri dari 2 warna primer yaitu biru dan putih, sedangkan warna sekunder terdiri dari 4 warna yaitu kuning, hitam, abu-abu tua, dan abu-abu muda. *Color palette* tersebut ditunjukkan dalam Gambar 5.32 berikut:



Gambar 5.32 Color Palette

5.3.2 Typography

Typography merupakan tata huruf sebagai ciri khas suatu aplikasi dengan tujuan memberikan kenyamanan semaksimal mungkin kepada pengguna saat menggunakan aplikasi. Pada aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa, *typography* ditunjukkan dalam Gambar 5.33 berikut:



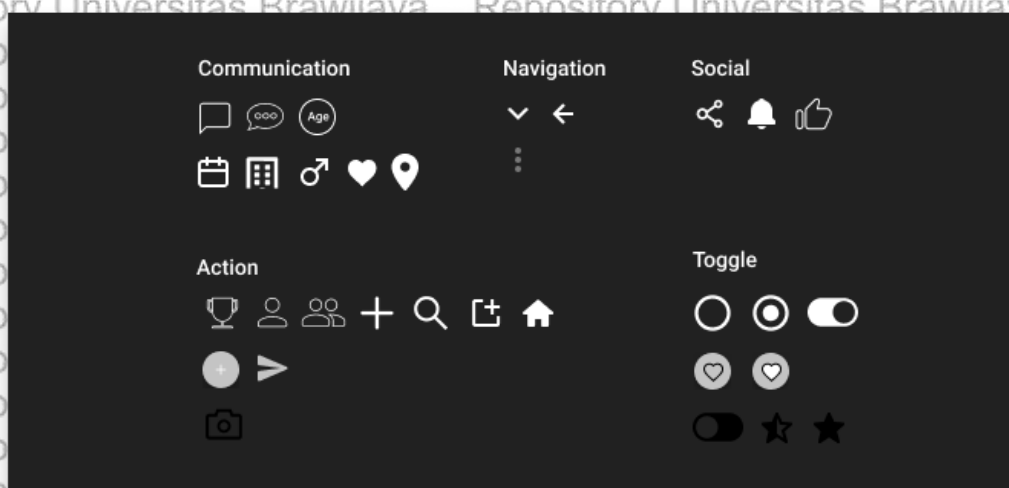
Inter

H1	Medium 24pt	Primary	#000000	100%
H2	Medium 20pt	Secondary	#000000	60%
Title	Semi bold 16pt			
Subtitle	Medium 14pt			
Subtitle 2	Regular 14pt			
Body 1	Medium 12pt			
Body 2	Regular 12pt			

Gambar 5.33 *Typography*

5.3.3 Icons

Icons merupakan simbol yang merepresentasikan data atau fungsi yang ada pada aplikasi. *Icons* dalam aplikasi pencari lomba bagi mahasiswa dikelompokkan ke dalam 5 kelompok, yaitu *communication*, *navigation*, *social*, *action*, dan *toggle*. *Icons* tersebut ditunjukkan dalam Gambar 5.34 berikut:



Gambar 5.34 *Icons*

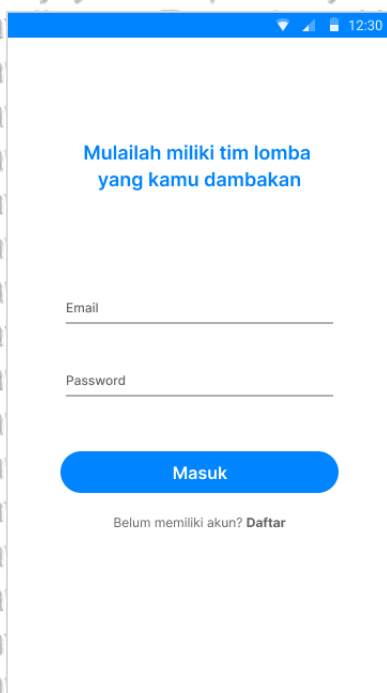
5.4 Mockup

Setelah membuat desain antarmuka *low-fidelity* maka tahap yang akan dilakukan selanjutnya yaitu membuat desain *mockup* (*high-fidelity*). Desain *mockup* menggambarkan visualisasi dengan menggunakan warna, gambar, tipografi, dan lainnya. Desain *mockup* merupakan desain tahap terakhir yang akan



menjadi tampilan pada aplikasi. Pembuatan *mockup* berpedoman kepada Google Material Guidelines untuk memberikan ciri khas kepada desain aplikasi yang dibuat.

Mockup dari halaman Awal aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa ditampilkan dalam Gambar 5.35 berikut. Halaman ini menjadi halaman pertama yang ditampilkan ketika pengguna baru membuka aplikasinya dan belum sempat masuk dengan akun pengguna. Terdapat kolom *email* untuk menulis *email*, kolom *password* untuk menulis *password*, tombol masuk untuk melakukan *login*, dan tombol daftar untuk berpindah ke halaman pendaftaran.



Gambar 5.35 Mockup Halaman Awal

Mockup dari halaman *Register* atau pendaftaran akun ditunjukkan dalam Gambar 5.36. Terdapat kolom nama untuk menulis nama, kolom *email* untuk menulis *email*, kolom *password* untuk menulis *password*, dan tombol daftar untuk berpindah ke halaman pendaftaran selanjutnya.



Mulai miliki tim lomba yang kamu dambakan

Nama

Email

Password

Daftar

Mulai miliki tim lomba yang kamu dambakan

Nama

Hamo

Email

irwinansyah@gmail.com

Password

G0y4ngM4m4hMud4123.

Daftar

Gambar 5.36 Mockup Register

Mockup dari halaman *Register* kedua ditunjukkan dalam Gambar 5.37. Halaman ini merupakan halaman yang muncul setelah pengguna mengisi nama, *email*, dan *password*. Terdapat 4 digit nomor kode verifikasi yang dikirimkan ke *email* pengguna yang sebelumnya sempat didaftarkan. Terdapat juga tombol *submit* untuk menginputkan kode verifikasi yang telah ditulis.

Kode verifikasi telah dikirim ke email kamu
Masukkan kode 4 digit tersebut

Submit

Kode verifikasi telah dikirim ke email kamu
Masukkan kode 4 digit tersebut

5 5 5 5

Submit

Gambar 5.37 Mockup Register



Mockup dari halaman Login ditunjukkan dalam Gambar 5.38. Saat pengguna sudah mendaftarkan akunnya dan memiliki *email* dan *password*, pengguna dapat masuk ke akunnya dengan menuliskan *email* dan *password* di halaman ini. Kemudian pengguna tinggal menekan tombol masuk untuk berpindah ke halaman utama.

Mulailah miliki tim lomba yang kamu dambakan

Email
irwinansyah@gmail.com

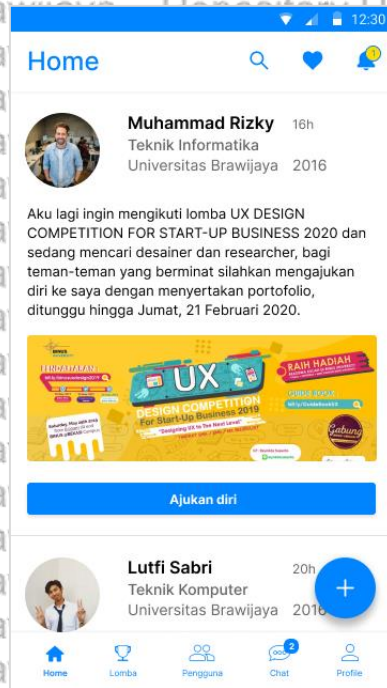
Password
G0y4ngM4m4hMud4123.

Masuk

Belum memiliki akun? [Daftar](#)

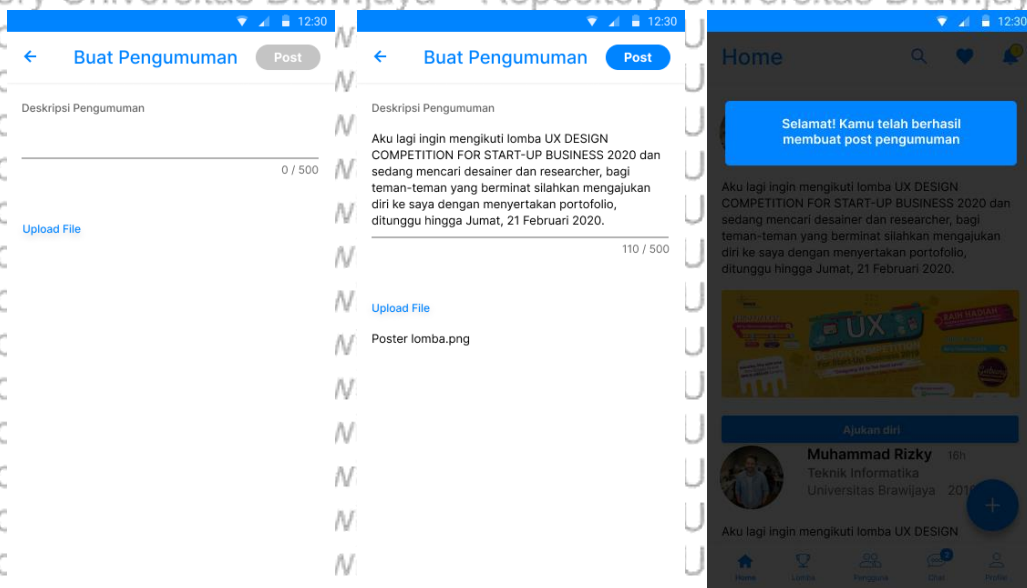
Gambar 5.38 Mockup Login

Mockup dari halaman utama dalam desain aplikasi ditunjukkan dalam Gambar 5.39, karena halaman *Home* merupakan halaman pertama yang ditampilkan saat pengguna baru masuk ke dalam akun milik pengguna. Pada halaman *Home* terdapat fitur *search*, *like*, dan notifikasi yang berada di aplikasi bar. Terdapat *timeline* yang berisi *post-post* pengumuman dan tombol tambah untuk membuat *post* pengumuman. Terdapat juga tombol-tombol untuk menuju halaman lain yaitu tombol *lomba*, *pengguna*, *chat*, dan *profile* yang terdapat di navigasi bar.



Gambar 5.39 Mockup Home

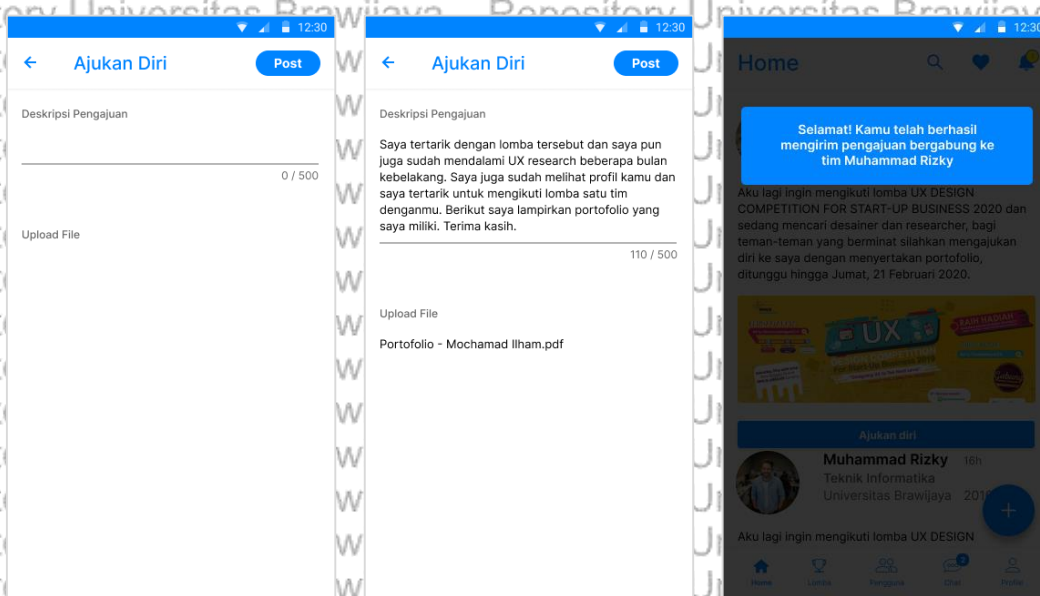
Mockup dari halaman Buat Pengumuman ditunjukkan dalam Gambar 5.40 yang berfungsi sebagai halaman untuk membuat pengumuman saat pengguna ingin memberitahukan kepada pengguna lain jika sedang membutuhkan anggota tim untuk mengikuti lomba. Terdapat kolom deskripsi dan *upload file* pada halaman Buat Pengumuman dan tombol *post* untuk memposting pengumuman tersebut. Setelah menekan tombol *post*, muncul notifikasi selamat yang kemudian mengarahkan ke halaman utama.



Gambar 5.40 Mockup Buat Pengumuman

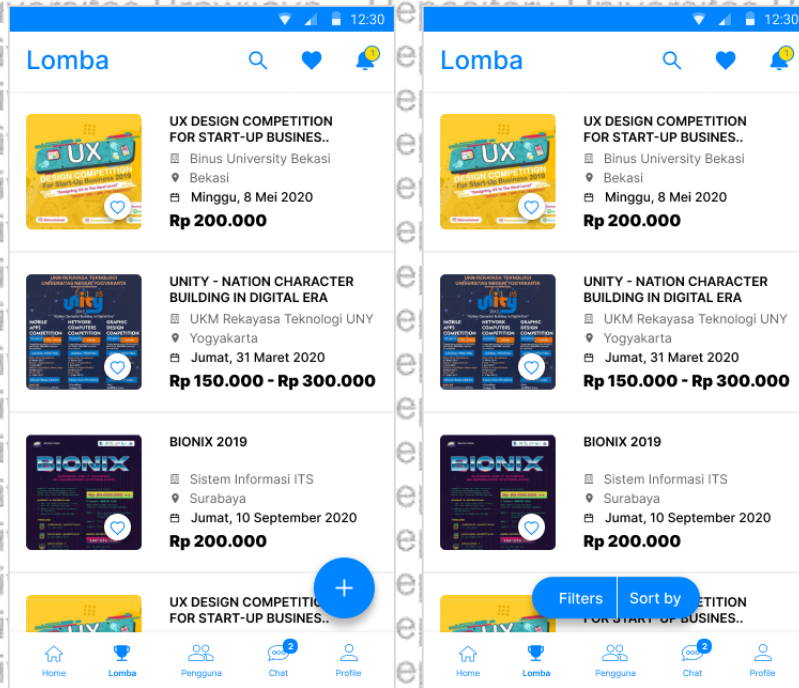


Mockup dari halaman Ajukan Diri ditunjukkan dalam Gambar 5.41. Halaman Ajukan Diri dapat digunakan ketika pengguna tertarik dengan pengumuman pencarian anggota tim yang ada di *timeline Home* dan ingin mengajukan diri untuk bergabung dengan tim lomba pengguna lain tersebut. Terdapat kolom deskripsi pengajuan dan fitur *upload file* sebagai pendukung dalam pengajuan diri pengguna. Setelah pengguna menekan tombol *post*, maka akan muncul notifikasi sukses dan pengguna akan diarahkan ke halaman *Home*.



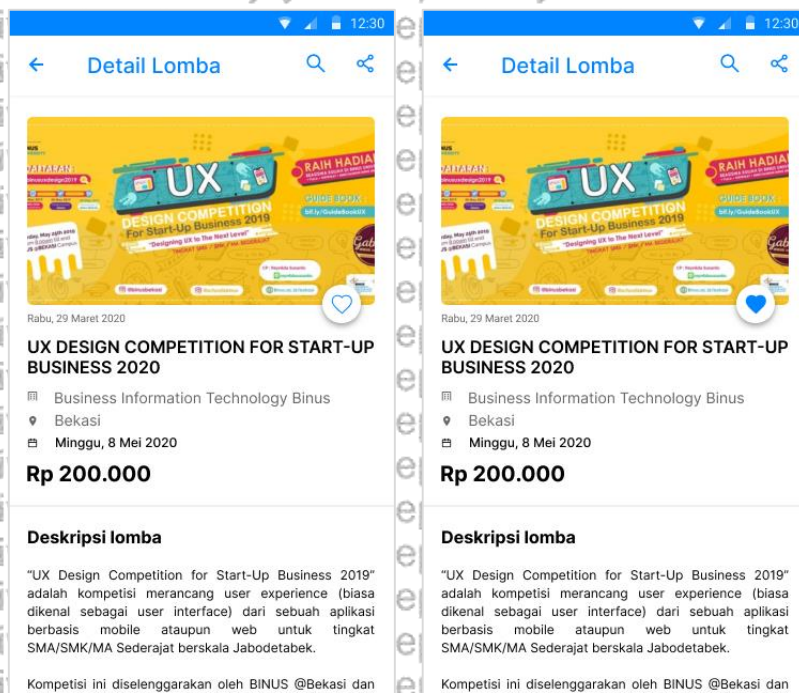
Gambar 5.41 Mockup Ajukan Diri

Mockup dari halaman Daftar Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.42. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan lomba-lomba apa saja yang tersedia dan dapat diikuti oleh pengguna. Setiap lomba terdapat informasi foto poster lomba, judul lomba, pembuat lomba, lokasi lomba, *deadline* lomba, dan biaya pendaftaran lomba. Fitur utama dalam halaman ini yaitu pengguna dapat menginputkan informasi lomba yang pengguna miliki dan dapat menyaring serta mengurutkan informasi lomba sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 5.42 Mockup Daftar Lomba

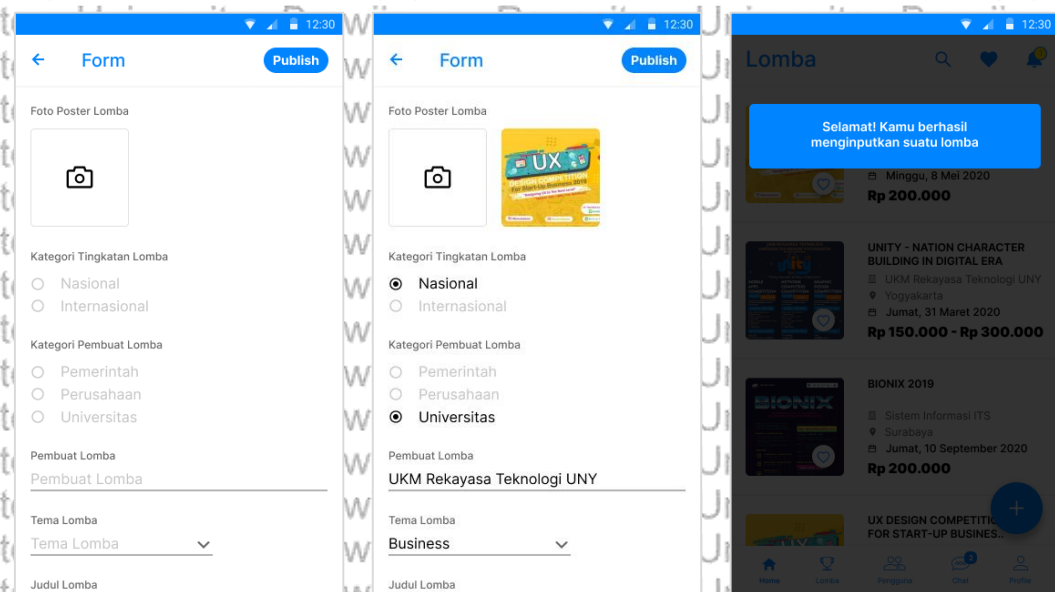
Mockup dari halaman Detail Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.43. Halaman ini berisi penjelasan detail dari lomba-lomba yang tersedia. Mulai dari poster lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, biaya pendaftaran lomba, hingga *link website* lomba tersebut. Pengguna dapat juga membagikan detail informasi lomba tersebut dan dapat menyimpan informasi lomba dengan menekan tombol tombol hati di bawah poster lomba.





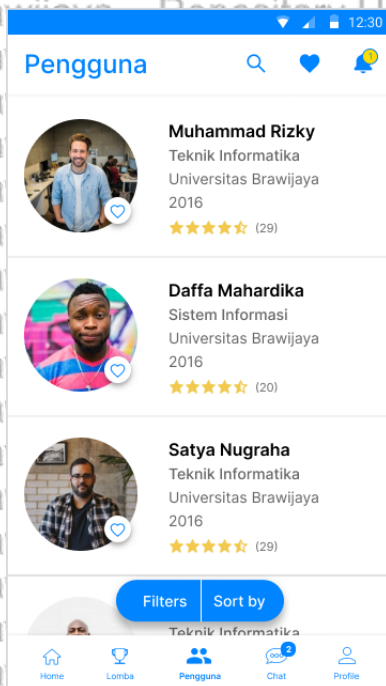
Gambar 5.43 Mockup Detail Lomba

Mockup dari halaman *Form Input* Lomba ditunjukkan dalam Gambar 5.44. Halaman ini dapat digunakan oleh pengguna saat mereka ingin menginputkan informasi-informasi terkait lomba yang mereka miliki. Mulai dari foto poster lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, biaya pendaftaran lomba, hingga *link website* lomba tersebut. Setelah selesai menginputkan informasi, pengguna dapat menekan tombol *publish* agar informasi lomba tersebut dapat terinput ke dalam sistem dan diketahui oleh pengguna lain.



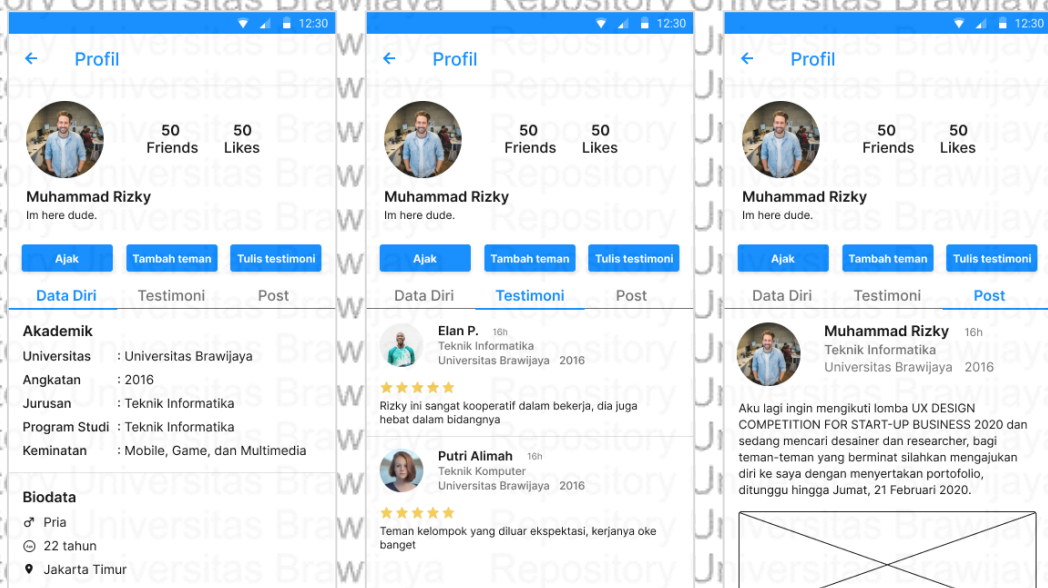
Gambar 5.44 Mockup Form Input Lomba

Mockup dari halaman *Daftar Pengguna* ditunjukkan dalam Gambar 5.45. Halaman ini dapat digunakan oleh pengguna saat ingin mencari pengguna lain untuk diajak bergabung ke dalam tim lomba mereka. Terdapat fitur untuk menyaring dan mengurutkan daftar pengguna yang ingin ditampilkan sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 5.45 Mockup Daftar Pengguna

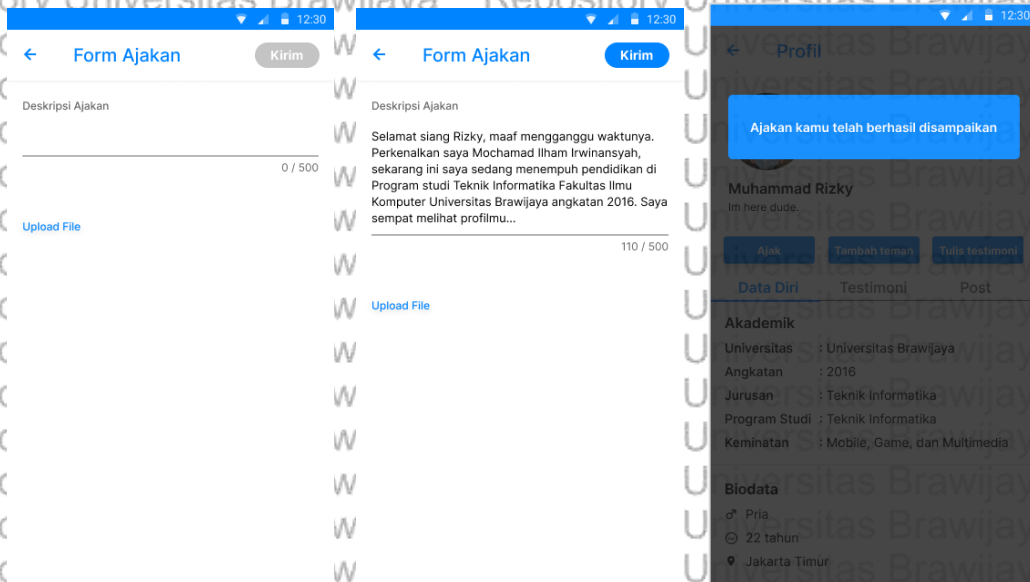
Mockup dari halaman Profil Pengguna Lain ditunjukkan dalam Gambar 5.46. Halaman ini berisi informasi-informasi yang dimiliki oleh setiap pengguna, mulai dari informasi pribadi seperti biodata hingga prestasi, informasi testimoni dari pengguna lain, hingga informasi *post* pengumuman apa saja yang sebelumnya pernah dibuat pengguna tersebut. Terdapat juga tombol ajak yang dapat digunakan jika pengguna lain ingin mengajak pengguna tersebut untuk bergabung ke dalam tim lomba, tombol tambah teman jika pengguna lain ingin mengajak pengguna tersebut untuk berteman, dan tombol tulis testimoni jika pengguna lain ingin menuliskan testimoni yang berkaitan dengan pengguna tersebut.





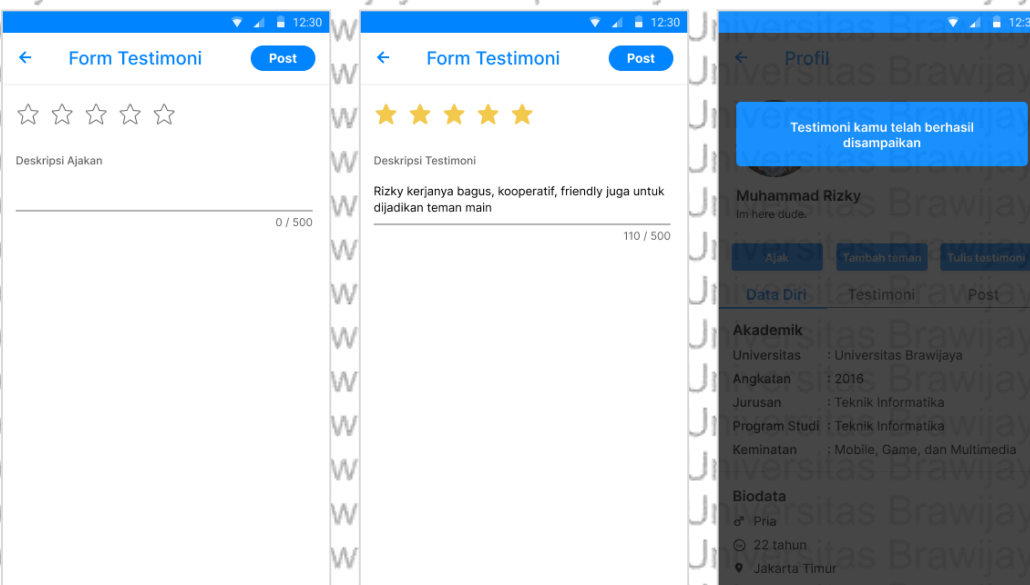
Gambar 5.46 Mockup Pengguna Lain

Mockup dari halaman *Form Ajakan* ditunjukkan dalam Gambar 5.47. Halaman berikut digunakan pengguna ketika ingin menawari ajakan kepada pengguna lain untuk bergabung dengan tim lomba mereka. Terdapat *form* deskripsi ajakan dan *upload file* untuk lebih mendukung tawaran ajakan yang diajukan.



Gambar 5.47 Mockup Form Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba

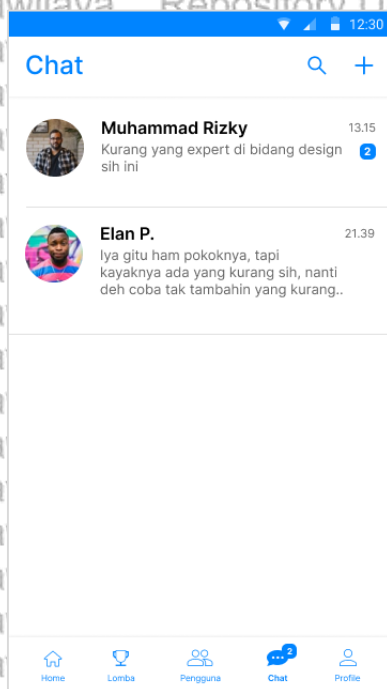
Mockup dari halaman *Form Testimoni* ditunjukkan dalam Gambar 5.48. Halaman ini dapat digunakan untuk memberikan testimoni kepada pengguna lain, namun syaratnya kedua pengguna harus sudah pernah bergabung di dalam tim yang sama. Terdapat kolom bintang dan kolom deskripsi sebagai pendukung pemberian testimoni.





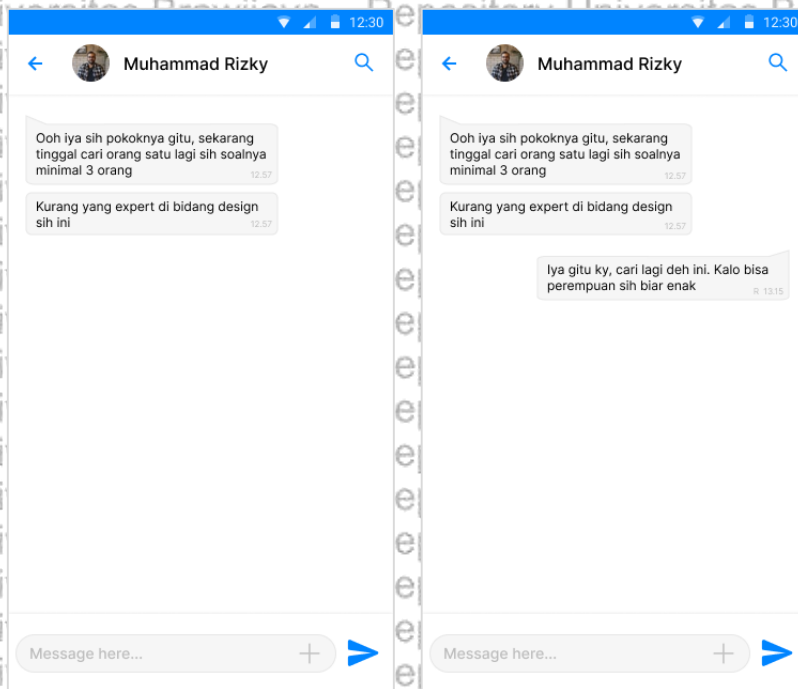
Gambar 5.48 Mockup Form Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain

Mockup Daftar *Chat* ditunjukkan dalam Gambar 5.49. Halaman ini berisi kumpulan *chat* yang dilakukan oleh setiap pengguna. Terdapat ikon kaca pembesar untuk mencari pesan dari pengguna tertentu dan ikon tambah untuk *chat* pengguna baru.



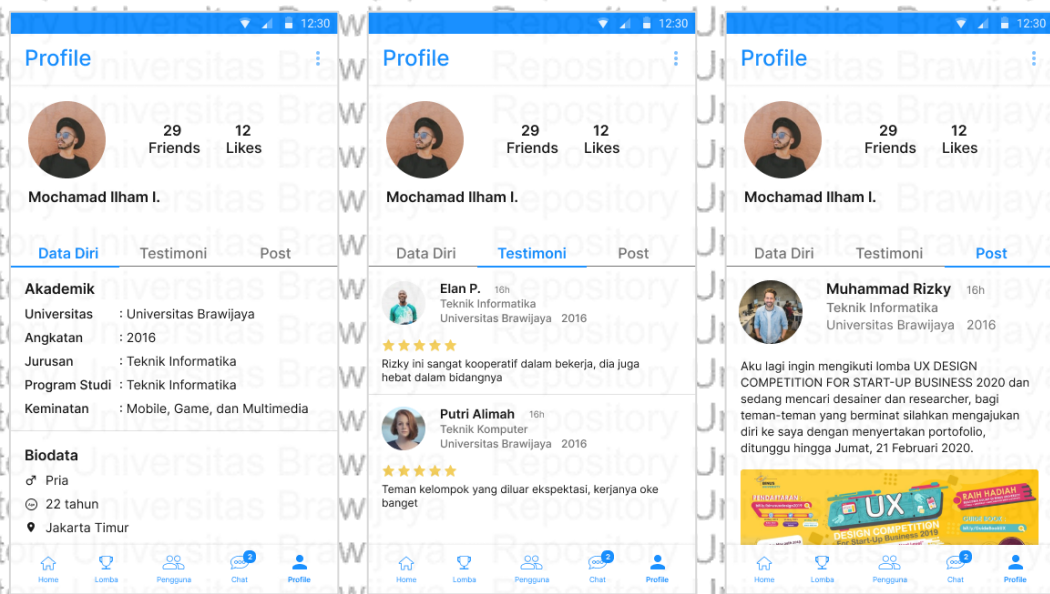
Gambar 5.49 Mockup Daftar *Chat*

Mockup Detail *Chat* ditunjukkan dalam Gambar 5.50. Halaman ini berisi detail *chat* antara pengguna satu dengan pengguna lainnya. Terdapat ikon tambah yang jika ditekan akan menampilkan ikon *upload* gambar dan *file*, ikon kaca pembesar untuk melakukan pencarian pesan tertentu, ikon segitiga untuk mengirim pesan, dan ikon tanda panah menghadap kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya.



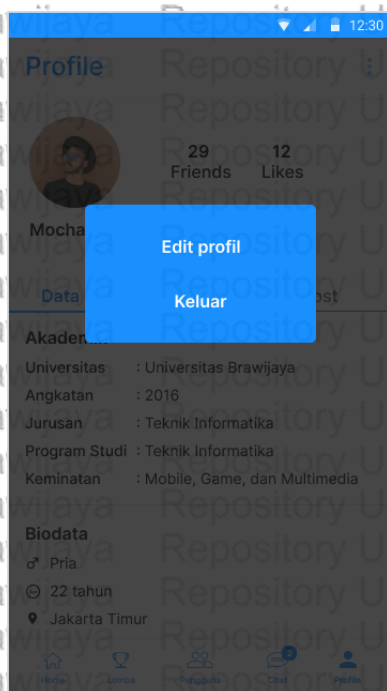
Gambar 5.50 Mockup Detil Chat

Mockup Profile Pribadi ditunjukkan dalam Gambar 5.51. Halaman ini berisi detail informasi dari pengguna tersebut. Mulai dari data diri, testimoni, hingga *post* pengumuman. Terdapat juga ikon titik tiga di pojok kanan atas yang dapat digunakan untuk menuju halaman *edit* profil atau mengeluarkan akun pribadi dari aplikasi.



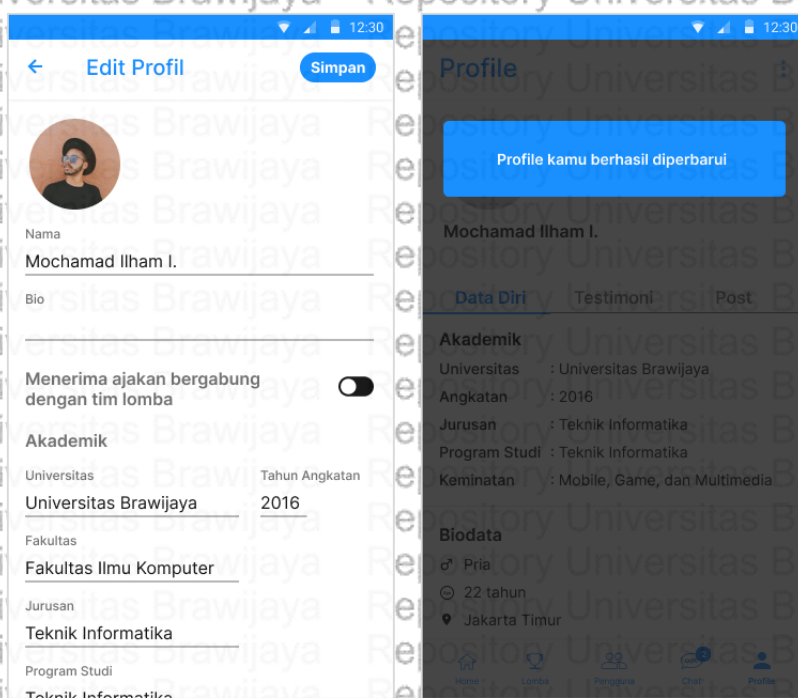
Gambar 5.51 Mockup Profile Pribadi

Mockup More pada halaman *Profile* Pribadi ditunjukkan dalam Gambar 5.52. Pilihan ini dapat digunakan saat pengguna ingin menuju ke halaman *Edit Profile* atau jika pengguna ingin mengeluarkan akun dari sistem.



Gambar 5.52 Mockup More pada Profile Pribadi

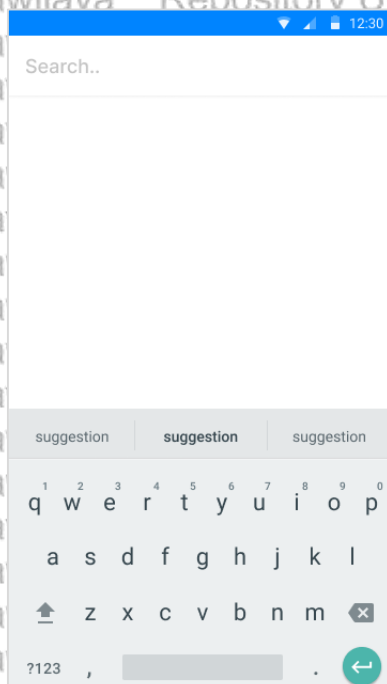
Mockup Edit Profile ditunjukkan dalam Gambar 5.53. Halaman ini dapat digunakan jika pengguna ingin mengubah informasi pribadi miliknya, mulai dari foto profil, nama akun hingga prestasi yang pernah didapatkan. Setelah berhasil mengubah informasi, pengguna dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan informasi tersebut. Notifikasi sukses akan muncul kemudian akan mengarahkan pengguna ke halaman *Profile*.





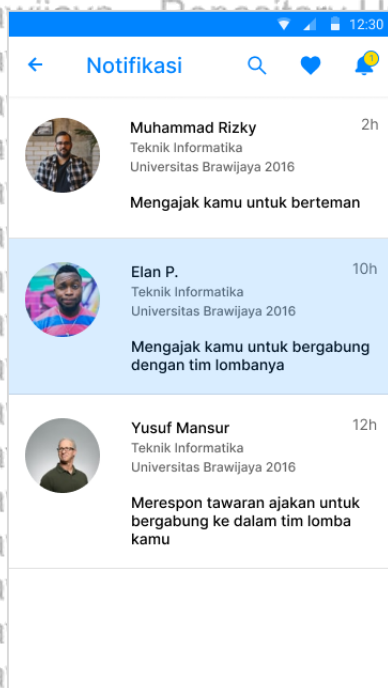
Gambar 5.53 Mockup Edit Profile

Mockup Search ditunjukkan dalam Gambar 5.54. Halaman ini dapat digunakan jika pengguna ingin melakukan pencarian yang diinginkan terkait pengguna, lomba, atau lainnya.



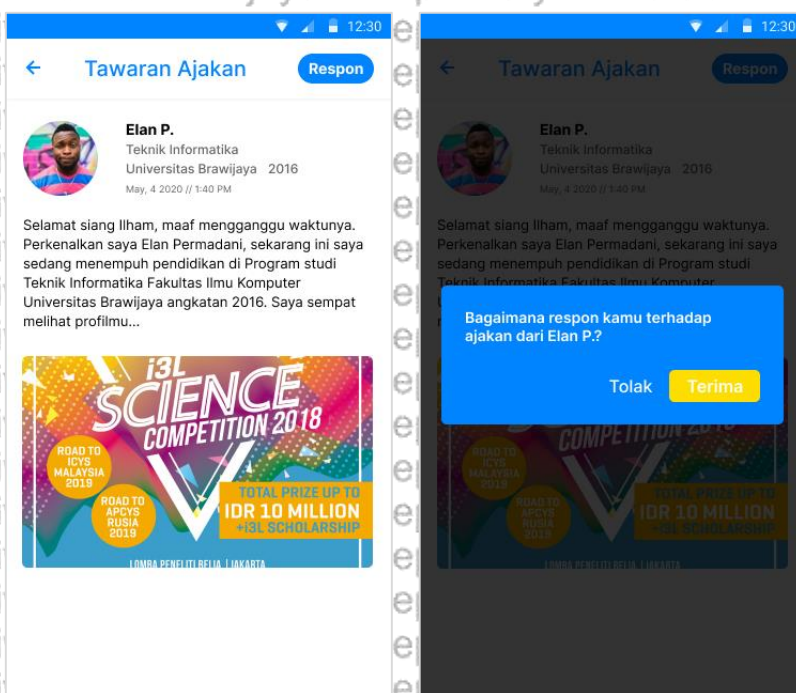
Gambar 5.54 Mockup Search

Mockup Notifikasi ditunjukkan dalam Gambar 5.55. Halaman ini berisi daftar notifikasi yang diterima oleh pengguna, terdiri dari notifikasi ajakan untuk berteman, ajakan untuk bergabung dengan tim, balasan dari ajakan yang diajukan, atau lainnya. Notifikasi terdiri dari foto profil pengguna, nama pengguna, program studi pengguna, universitas pengguna, tahun angkatan pengguna, waktu menerima notifikasi, dan jenis notifikasi. Pada aplikasi bar terdapat ikon tanda panah untuk kembali ke halaman sebelumnya, ikon kaca pembesar untuk mencari notifikasi tertentu, ikon hati untuk melihat lomba dan pengguna yang pernah disimpan sebelumnya, dan ikon notifikasi untuk melihat notifikasi apa saja yang pernah diterima.



Gambar 5.55 Mockup Daftar Notifikasi

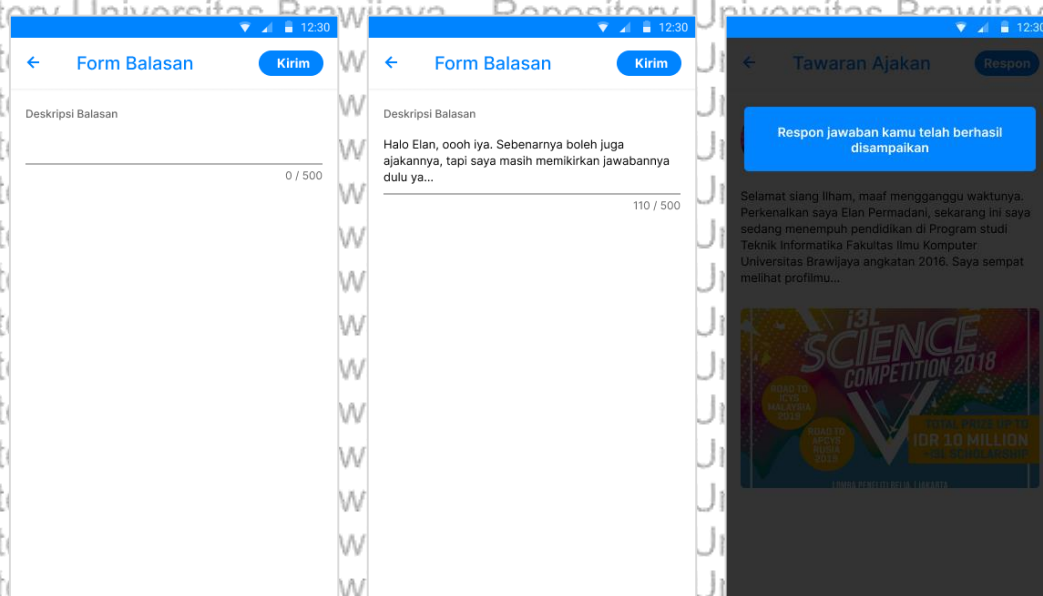
Mockup detail Tawaran Ajakan ditunjukkan dalam Gambar 5.56. Halaman ini berisi detail tawaran ajakan dari pengguna lain, berisi foto profil, nama, program studi, universitas, tahun angkatan dari pengguna, waktu penerimaan notifikasi, deskripsi ajakan dan gambar. Kemudian saat pengguna menekan tombol respon, akan muncul *pop up* berisi pertanyaan apakah pengguna ingin menerima atau menolak ajakan dari pengguna lain tersebut.





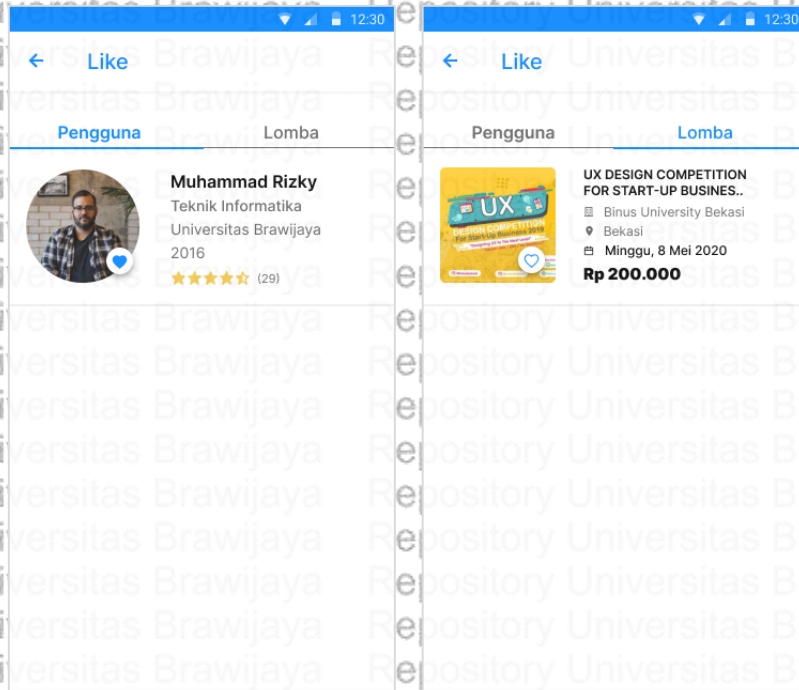
Gambar 5.56 Mockup Tawaran Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba

Mockup Form Balas Ajakan ditunjukkan dalam Gambar 5.57. Setelah pengguna menekan tombol respon, pengguna akan diarahkan ke halaman *form* balas ajakan. Pada halaman ini pengguna dapat memberikan alasannya kenapa menerima atau menolak tawaran tersebut. Terdapat kolom deskripsi balasan dan tombol kirim.



Gambar 5.57 Mockup Form Balasan Ajakan Bergabung dengan Tim Lomba

Mockup Like ditunjukkan dalam Gambar 5.58. Halaman ini dapat menampilkan daftar pengguna dan daftar lomba yang disimpan oleh pengguna. Pada *tab* pengguna, terdapat informasi foto pengguna, nama pengguna, program studi pengguna, universitas pengguna, angkatan pengguna, dan total *rating* yang dimiliki pengguna. Pada *tab* lomba, terdapat informasi foto poster lomba, judul lomba, pembuat acara lomba, lokasi lomba, *deadline submit* lomba, dan biaya registrasi lomba. Terdapat ikon tanda panah juga untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 5.58 Mockup Daftar Pengguna dan Lomba yang Disimpan

BAB 6 PENGUJIAN

Setelah selesai dengan pembuatan desain *high fidelity*, kemudian desain tersebut dilakukan pengujian dengan *usability testing*. *Usability testing* bertujuan untuk menguji aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi (Mifsud, n.d.). Caranya yaitu dengan menggunakan *task scenario* dan *System Usability Scale* (SUS). *Task scenario* bertujuan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi, sedangkan SUS bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna.

Sebelumnya responden diminta untuk mengerjakan tugas-tugas yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Setelah selesai mengerjakan tugas, keberhasilan dari setiap tugas dihitung untuk menentukan nilai efektivitas, waktu pengerjaan setiap tugas dihitung untuk menentukan nilai efisiensi, dan melakukan pengisian kuesioner SUS untuk menentukan nilai kepuasan pengguna.

Responden pada pengujian ini berjumlah 5 orang yang terdiri mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer, karena *usability testing* terhadap grup pengguna yang homogen akan mulai terasa repetitif setelah beberapa responden (Seaman, 2015) dan 5 responden pun juga sudah dirasa cukup (Nielsen, 2000). Berikut adalah data mahasiswa yang menjadi responden dalam pengujian ini yang dijelaskan pada Tabel 6.1.

Tabel 6.1 Data Responden *Usability Testing*

Kode Responden	Nama Responden	Program Studi	Angkatan
R1	Rifat	Teknik Informatika	2016
R2	Sita	Sistem Informasi	2016
R3	Gilang	Teknik Informatika	2017
R4	Karin	Teknik Komputer	2017
R5	Rebecca	Teknik Informatika	2018

6.1 Identifikasi Tugas Pengguna untuk *Usability Testing*

Terdapat 7 tugas utama yang harus dikerjakan oleh responden saat *usability testing*, tugas-tugas tersebut dijelaskan pada Tabel 6.2.

Tabel 6.2 Identifikasi Tugas Pengguna untuk *Usability Testing*

Nomor Tugas	Nama Tugas	Deskripsi Tugas
T1	Membuat <i>post</i> pengumuman	Kamu sekarang sedang berada di halaman <i>Home</i> , kemudian kamu ingin mengumumkan kalau kamu sedang mencari orang untuk masuk ke dalam tim lombamu. Lalu bagaimana cara kamu melakukannya?



T2	Melihat detail suatu lomba dan menyimpannya	Selanjutnya kamu ingin mencari lomba tentang UX dan menemukan lomba yang berjudul "UX Design Competition For Start-Up Business 2020", kemudian kamu melihat detail lombanya dan menyimpan lomba tersebut. Bagaimana cara kamu melakukannya?
T3	Menginputkan lomba	Selanjutnya kamu ingin menginputkan informasi lomba yang kamu miliki ke dalam aplikasi agar pengguna yang lain juga dapat mengetahui lomba tersebut. Bagaimana cara kamu melakukannya?
T4	Mengajak bergabung pengguna lain ke dalam tim lombamu	Kamu sekarang sedang ingin mencari pengguna lain untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu. Kemudian kamu tertarik dengan pengguna bernama Muhammad Rizky dan kamu ingin mengajaknya untuk bergabung ke dalam tim lombamu. Bagaimana cara kamu melakukannya?
T5	Memberikan testimoni kepada pengguna lain	Nah, abis itu kamu juga pengen nih nulis testimoni di profilnya Muhammad Rizky. Bagaimana cara kamu melakukannya?
T6	Mengubah status ketersediaan menerima ajakan lomba	Kamu sekarang sedang bersedia untuk menerima ajakan bergabung dengan suatu tim lomba dan kamu ingin mengaktifkan status ketersediaanmu. Lalu bagaimana cara kamu melakukannya?
T7	Merespon tawaran ajakan untuk bergabung ke tim lomba pengguna lain	Kamu mendapat tawaran ajakan dari Elan P. untuk bergabung ke dalam tim lombanya dan kamu ingin merespon tawaran ajakan tersebut. Lalu bagaimana cara kamu melakukannya?

6.2 Hasil Usability Testing

6.2.1 Hasil Pengujian Aspek Efektivitas

Aspek pertama dalam *usability testing* adalah efektivitas. Aspek efektifitas didapatkan dari keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang sudah dibuat sebelumnya. Rangkaian tugas yang berhasil adalah tugas yang terselesaikan hingga akhir. Tugas yang gagal adalah tugas yang tidak berhasil diselesaikan hingga akhir. Hasil pengujian setiap responden dalam menyelesaikan setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 6.3.



Tabel 6.3 Hasil Pengujian Setiap Responden dalam Menyelesaikan Setiap Tugas

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	B	G	B	B	B	B	B
R2	B	B	B	B	B	G	B
R3	B	B	B	B	B	B	B
R4	B	B	G	B	B	B	B
R5	B	B	B	G	G	B	B

Keterangan: B – Berhasil, G – Gagal

Dalam melakukan penghitungan untuk mendapatkan nilai efektivitas, berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\text{Effectiveness} = \frac{\text{Number of tasks completed successfully}}{\text{Total number of tasks undertaken}} \times 100\%$$

$$\text{Effectiveness} = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$\text{Effectiveness} = 85\%$$

Dari total 7 tugas yang diberikan ke setiap 5 pengguna, nilai efektivitas yang didapatkan yaitu 85%.

6.2.2 Hasil Pengujian Aspek Efisiensi

Aspek efisiensi diukur berdasarkan berapa lama waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan suatu tugas. Waktu dihitung saat responden mulai mengerjakan tugas tersebut hingga selesai. Hasil waktu setiap responden dalam menyelesaikan setiap tugas ditunjukkan pada Tabel 6.4.

Tabel 6.4 Detil Waktu Penyelesaian Tugas

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	12,9	45,6	78	8,6	38,3	11,1	6,3
R2	13,5	38,1	38,3	25	9,8	41	18,9
R3	8,6	19,6	7,5	12,6	10,6	12,3	15,6
R4	12,6	12,8	258,3	31,7	33,5	18,5	16,6
R5	40,3	42,1	65,2	84,6	296,4	8,3	14,7



Untuk mendapatkan *overall relative efficiency*, jumlah dari total waktu tugas yang berhasil dibagi dengan total waktu keseluruhan, kemudian dimasukkan ke dalam persamaan berikut:

$$\text{Overall relative efficiency} = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \times 100\%$$

Keterangan:

N = jumlah total tugas

R = jumlah total responden

n_{ij} = hasil dari tugas i oleh responden j; jika responden berhasil mengerjakan tugas, maka $N_{ij} = 1$, jika tidak berhasil maka $N_{ij} = 0$

t_{ij} = waktu yang diperlukan responden j untuk menyelesaikan tugas i. Jika tugas tidak berhasil terselesaikan, maka waktu diukur sampai responden menyerah mengerjakan tugas.

Tugas 1:

Responden 1: Berhasil dengan waktu 12,9 detik

Responden 2: Berhasil dengan waktu 13,5 detik

Responden 3: Berhasil dengan waktu 8,6 detik

Responden 4: Berhasil dengan waktu 12,6 detik

Responden 5: Berhasil dengan waktu 40,3 detik

$$\frac{12,9 + 13,5 + 8,6 + 12,6 + 40,3}{12,9 + 13,5 + 8,6 + 12,6 + 40,3} \times 100 = 100\%$$

Tugas 2:

Responden 1: Tidak berhasil dengan waktu 45,6 detik

Responden 2: Berhasil dengan waktu 38,1 detik

Responden 3: Berhasil dengan waktu 19,6 detik

Responden 4: Berhasil dengan waktu 12,8 detik

Responden 5: Berhasil dengan waktu 42,1 detik

$$\frac{0 + 38,1 + 19,6 + 12,8 + 42,1}{45,6 + 38,1 + 19,6 + 12,8 + 42,1} \times 100 = 71,17\%$$

Tugas 3:

Responden 1: Berhasil dengan waktu 78 detik

Responden 2: Berhasil dengan waktu 38,3 detik

Responden 3: Berhasil dengan waktu 7,5 detik

Responden 4: Tidak berhasil dengan waktu 258,3 detik

Responden 5: Berhasil dengan waktu 65,2 detik



$$\frac{78 + 38,3 + 7,5 + 0 + 65,2}{78 + 38,3 + 7,5 + 258,3 + 65,2} \times 100 = 42,25\%$$

Tugas 4:

- Responden 1: Berhasil dengan waktu 8,6 detik
 Responden 2: Berhasil dengan waktu 25 detik
 Responden 3: Berhasil dengan waktu 12,6 detik
 Responden 4: Berhasil dengan waktu 31,7 detik
 Responden 5: Tidak berhasil dengan waktu 84,6 detik

$$\frac{8,6 + 25 + 12,6 + 31,7 + 0}{8,6 + 25 + 12,6 + 31,7 + 84,6} \times 100 = 47,93\%$$

Tugas 5:

- Responden 1: Berhasil dengan waktu 38,3 detik
 Responden 2: Berhasil dengan waktu 9,8 detik
 Responden 3: Berhasil dengan waktu 10,6 detik
 Responden 4: Berhasil dengan waktu 33,5 detik
 Responden 5: Tidak berhasil dengan waktu 296,4 detik

$$\frac{38,3 + 9,8 + 10,6 + 33,5 + 0}{38,3 + 9,8 + 10,6 + 33,5 + 296,4} \times 100 = 23,72\%$$

Tugas 6:

- Responden 1: Berhasil dengan waktu 11,1 detik
 Responden 2: Tidak berhasil dengan waktu 41 detik
 Responden 3: Berhasil dengan waktu 12,3 detik
 Responden 4: Berhasil dengan waktu 18,5 detik
 Responden 5: Berhasil dengan waktu 8,3 detik

$$\frac{11,1 + 0 + 12,3 + 18,5 + 8,3}{11,1 + 41 + 12,3 + 18,5 + 8,3} \times 100 = 55,04\%$$

Tugas 7:

- Responden 1: Berhasil dengan waktu 6,3 detik
 Responden 2: Berhasil dengan waktu 18,9 detik
 Responden 3: Berhasil dengan waktu 15,6 detik
 Responden 4: Berhasil dengan waktu 16,6 detik
 Responden 5: Berhasil dengan waktu 14,7 detik

$$\frac{6,3 + 18,9 + 15,6 + 16,6 + 14,7}{6,3 + 18,9 + 15,6 + 16,6 + 14,7} \times 100 = 100\%$$

Terakhir, semua hasil presentase dari setiap tugas dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah tugas, sebagai berikut:



$$\frac{100\% + 71,17\% + 42,25\% + 47,93\% + 23,72\% + 55,04\% + 100\%}{7} = 62,87\%$$

Nilai *overall relative efficiency* yang didapatkan yaitu sebesar **62,87%**.

6.2.3 Hasil Pengujian Aspek Kepuasan

Pada aspek kepuasan, pengukuran dilakukan dengan menggunakan metode SUS yang terdiri dari 10 pernyataan. Dibandingkan dengan tes lain, metode SUS dinilai lebih murah dan lebih cepat (Thomas, 2019). Jawaban responden pada kuesioner SUS ditampilkan pada Tabel 6.5.

Tabel 6.5 Jawaban Responden

No	Aspek Penialain	R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini.	3	4	4	4	4
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks.	3	3	1	1	2
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan.	2	4	3	5	4
4	Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	5	1	2	1	2
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik.	4	4	5	5	4
6	Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.	4	3	2	1	1
7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat.	4	4	3	5	4
8	Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.	3	2	2	1	1
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini.	2	4	5	5	4
10	Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini.	5	2	3	1	2

Jawaban-jawaban tersebut kemudian dihitung dengan perhitungan sebagai berikut:



- Setiap pernyataan nomor ganjil, nilai yang didapatkan dikurangi dengan angka 1.
- Setiap pernyataan nomor genap, nilai yang didapatkan mengurangi angka 5.
- Jumlahkan setiap nilai baru yang didapatkan oleh setiap responden, kemudian dikali dengan 2,5.
- Semua total nilai akhir dari setiap responden kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai akhir rata-rata SUS.

Tabel 6.6 Skor Baru yang Didapatkan

No	Aspek Penilaian	Skor R1	Skor R2	Skor R3	Skor R4	Skor R5
1	Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini.	2	3	3	3	3
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks.	2	2	4	4	3
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan.	1	3	2	4	3
4	Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	0	4	3	4	3
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik.	3	3	4	4	3
6	Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.	1	2	3	4	4
7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat.	3	3	2	4	3
8	Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.	2	3	3	4	4
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini.	1	3	4	4	3



10	Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini.	0	3	2	4	3
Total		15	29	30	39	32

Berdasarkan perhitungan total masing-masing responden yang ditunjukkan pada Tabel 6.6, tahap selanjutnya yaitu menghitung hasil akhir skor SUS pada setiap responden sebagai berikut:

$$\text{Responden 1: } 15 \times 2,5 = 37,5$$

$$\text{Responden 2: } 29 \times 2,5 = 72,5$$

$$\text{Responden 3: } 30 \times 2,5 = 75$$

$$\text{Responden 4: } 39 \times 2,5 = 97,5$$

$$\text{Responden 5: } 32 \times 2,5 = 80$$

Kemudian menghitung nilai akhir rata-rata dari skor SUS:

$$\frac{37,5 + 72,5 + 75 + 97,5 + 80}{5} = 72,5 \text{ dari } 100$$

6.2.4 Nilai Akhir *Usability* Desain Solusi

Nilai dari ketiga aspek *usability* di atas akan dijumlahkan dan diambil rata-ratanya untuk mendapat nilai akhir *usability*. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Efektifitas} + \text{Efisiensi} + \text{Kepuasan}}{3} = \frac{85 + 62,87 + 72,5}{3} = 73,46$$

Nilai akhir tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kelompok penilaian pada Tabel 6.7.

Tabel 6.7 Kelompok Penilaian

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Dengan begitu desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa mendapatkan nilai akhir *usability* sebesar **73,46%** yang termasuk dalam kategori **B (good)**.

BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian perancangan pengalaman pengguna aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam merancang aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa dibagi ke dalam 3 tahap, yaitu penggalan permasalahan, identifikasi karakteristik pengguna, dan analisis dan spesifikasi kebutuhan. Penggalan permasalahan bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah apa saja yang melatarbelakangi perancangan aplikasi ini. Identifikasi karakteristik target pengguna bertujuan untuk lebih dapat berempati kepada pengguna. Analisis dan spesifikasi kebutuhan pengguna bertujuan untuk menciptakan ide-ide yang nantinya akan menjadi fitur-fitur dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa dibagi ke dalam 4 tahap, yaitu rancangan desain solusi, *wireframe dan task flow*, desain visual, dan *mockup*. Rancangan desain solusi bertujuan agar dapat lebih berempati kepada pengguna dan melakukan pengelompokan informasi. *Wireframe* bertujuan untuk mendapatkan desain minimum dari aplikasi dan *task flow* bertujuan untuk menjelaskan alur atau proses dari fitur-fitur yang ada. Desain visual bertujuan agar aplikasi ini dapat lebih mudah dikenali dan memiliki ciri khas dimata target pengguna. *Mockup* bertujuan untuk mendapatkan hasil desain yang maksimal dari aplikasi ini.

Pengujian *usability* desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa dibagi ke dalam 2 tahap, yaitu identifikasi tugas pengguna dan hasil *usability testing*. Identifikasi tugas pengguna bertujuan untuk membuat tugas-tugas yang nantinya akan diuji kepada pengguna. Hasil *usability testing* bertujuan untuk menjelaskan hasil perhitungan dari pengujian yang dilakukan. Hasil perhitungan pun terbagi ke dalam 3 aspek: aspek efektivitas mendapatkan skor 85%, aspek efisiensi mendapatkan skor 62.87%, dan aspek kepuasan mendapatkan skor 72,5%. Ketiga aspek penilaian tersebut dirata-rata yang menghasilkan skor akhir *usability testing* sebesar **73.46%** yang termasuk dalam kategori **B (good)**.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu perlu adanya perbaikan atau pembaruan pada desain solusi aplikasi pencari partner lomba bagi mahasiswa sesuai dengan hasil evaluasi yang telah didapatkan dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan baru yang nantinya akan didapatkan dari pengguna.



LAMPIRAN A HASIL PEMBUKTIAN HIPOTESIS

A.1 Angkatan 2016 (154)

PERNAH (113)	Haikal, Khozi, Jamy, Bagus, Axel, Dhanika, Faisal, Ega, Wicky, Dea, Aco, Ferry, Sabil, Michael, Emil, Farhan, Ichal, Brian, Wildan, Intan, Miga, Hamo, Marinda, Bobby 16, Asti, Bibil, firdaindahr, fauziyahnurrahmania_, Dilah04, Jun, Dikapsinaga, Justin, Jono, Ojan, putriharviana, Rizal, md_fadly, fachririza, sandi_dewo, frnksmajn, blla.hl , valentinus_r, rezaputra15, novitaricha, naufalalfarizii, nrmdes_ , andrewadi_n, rezaa_ym, vivinvn, karinkrishnaf, marufrf, hazmisultonni, 20arik, daryardiansya, mauludin_r, rooroshi, kjudhist, ichsanbeta, ngrsurya, luthfifaisalr_ , ilham.syh, iqbalputra_s, nrnayu, hanifah.khoirunnisak, saifulwardi, frosty_rabbid, putrautama007, ardafirdausr, mufadho, kembang, regain, fadil dwi, dillah, nurina, nadia, desi, Julian, dini, ade, ihza, iqoobal, prabu, ferisetyoe, khafido_ , andry.bt, adelistiawann, mee, meu, novy, arnezhatinar, gita.fatony, ilham_w, twister.twin, muklis, inas, beuty, reynalddaffa, ridwanuradp, aribelta, fahrizalhuseiin, andre dagu, wildanatsn, hafiznhkm, mifiqri, difafebri, edoizzuddin, _mrryan, bilal_benefit, ilmi, harun, ica, aul
TIDAK PERNAH (44)	Pare, Naufal, Ori, Ajul, Yasir, Fachrur, Ripat, Didot, Wiku, Jati, Debie, Dhanika, rfauzii, bilal_benefit, Michael, reja poji, kresna, rey.bit, yudimuliawan, dienabillah, abifirmandhani, mbuud, emil, aprijplt, reynaldi_f_t, ridhoghiffary, aditnegaraaa, wickyprabowo, mukhlisanshori, afanstyadi, awan, ferdian, hafidz, kharismisbakhul, candra_ard_ , mhasan_joe, Dipatya, fachrihsb, warsidi, fildzah, hanim, Neelam

A.2 Angkatan 2017 (103)

PERNAH (85)	Handhar, Rasyid, Farhan, Rois, Jojo, Afi, Fafa, taniaamalik, hanifaliffudin, asriina, alrizkipascar, ennoza, aalliiiiiffff, luluklatifah99, jfrelis23, Lavy, hnfnnl, najla, putrimauldh, alivina_eka, lidgak, khairi_u28, ranggabn, hesay_ijaya, alfafadlilah, rifkisrg, hanifaliffudin, cristinapravita, yohannafrans, alfisyar_pranata, irfanmaulanaak, b.firdausa, natasyaeldha, shafazuain, mutiaasabrina, alyachaerul, jogioyt, rizky_iqbal16, kaamadea, aditrfd, aldiwildan_ , enoza, yahyavr_ , mraskaa_ , cristinapravita, lindanurmalaa, hilmibukhori15, nidi.af, kevinsandry, yaqubalkindi , dwiasari_17, ilhammaksum, rizkiaugusta, ronanisr, haekalary,
----------------	---



	bellarhoa_ , ronanisr, aisyahawalina, nurlaita, amim, nabila rahma, yafie, nopal, dhaifa, ditto, arbi, grezytanf, nozatr, yahyavr_ , fikrizailhamp, marrisamawarni, afrizalaldiansyah Versawijaya, asriina, muizbry, dienf, irfanmaulanaak, jogjoyt, taniaamalik, trikameranggi, pretty, kenzaanggita, amararestuamara, hisyam, nugrahawiguna
TIDAK PERNAH (19)	Alif, ksateh_ , yafiearbian, yusufrahadika, tios_17, alifalamsyah, guntursyafiqi, fakhrii_19, dani.kurkur, ranggabn, rafifthi, syfnmr, kiranasaaa, syarief, ardiansyah.fahmii, rafizaman, emeraldd ,syahrulrmd_ , adhiisetiawan

A.3 Angkatan 2018 (91)

PERNAH (84)	Dimi, Dany, Nadia, Nino, Ucup, Boby advo, Huda, Fanka, Fadhilarif, Tikong, Rafifananda, kebon_s, raraskirana, safiraeldi, andhika_nino, reza mahesa, not_ediastha, mlukman_ , nafarahisya, Ghafa, ersya_nc02, fortinenta, dikatokin, oliviadfransc, lauragaluh, phill_tc, hassadiqin, haikalrai, ameliaqtr, annisajulias, fadhilsadeli, daffasyhd, aisyahnurl, angel, shaamptr2, anggad_31, rzdakm, banafalahi, dikadikdik, fayza_sakina, habib_c00, whosfiraa, alwan.fz, tiffaninz, arsyi.fjr_41, iqbalklv, thazila, selviandf, ronanisr, rimbadzr, fikriashar, dwinandaromolo, _ifanmuhammad, en_siendo, anggasukmabahari, brilian.ap, fasya.yahya, achmadfaisalif, f.ramadhan.h, auliasjmin_ , rafisiregar, farrel_ai, aransafp, huf0813, w.r.a.w, officialannisah, tiarasmulati, bintangfrz, imhsf_ , fawwaz, attalareza_ , natasyaeldha, febrilliands, daffastash, troykds09, wildan.aprillian, rvan, wildanarrizal, afferliamo, sandhihendra, aidanzhh, naddriie, azhar, troykds09
TIDAK PERNAH (9)	Immanuelshalo8, achmadfaisalalif, harrissee_ , yosianindra, Elmira, aidanzhh, irvun, mguntur, chanyusufsj



LAMPIRAN B HASIL PENGGALIAN KEBUTUHAN

B.1 Hasil Wawancara

B.1.1 Responden Stakeholder

1. Produk apa yang ingin Anda buat?

Jawab: Aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari anggota tim untuk mengikuti suatu perlombaan.

2. Apa alasan Anda ingin membuat produk ini?

Jawab: Karena saya melihat di lapangan banyak mahasiswa-mahasiswa yang kesulitan dalam mencari anggota tim yang tepat untuk mengikuti suatu perlombaan, akhirnya tim mereka tidak maksimal dalam bekerja atau bahkan mereka tidak jadi mengikuti lomba karena kekurangan anggota tim.

3. Apa tujuan Anda ingin membuat produk ini?

Jawab: Tentunya tujuan saya ingin memudahkan mahasiswa dalam mencari anggota tim yang pada akhirnya dapat meningkatkan peluang mereka untuk mengikuti perlombaan hingga meningkatkan peluang mereka untuk memenangkan perlombaan.

4. Siapa target pengguna produk Anda?

Jawab: Target primer saya yaitu mahasiswa yang ingin mengikuti lomba, sedangkan target sekunder saya yaitu mahasiswa secara keseluruhan.

5. Bagaimana perilaku target pengguna yang Anda amati selama ini?

Jawab: Biasanya mereka mengajak teman yang sudah kenal dekat terlebih dahulu, kemudian temannya teman mereka. Terbilang jarang bagi mereka untuk mengajak orang yang sebelumnya memang tidak mereka kenal. Begitu juga saat mereka menerima ajakan. Karena menurut mereka kepercayaan mereka terhadap seseorang berbanding lurus dengan kedekatan mereka dengan orang tersebut.

6. Apa yang menjadi kebutuhan Anda dalam pembuatan produk ini?

Jawab: Sementara ini yang terpenting aplikasi dapat digunakan untuk mencari mahasiswa lain, mengajak mahasiswa lain, dan merespon ajakan dari mahasiswa lain.



B.1.2 Responden Pengguna

B.1.2.1 Pernah Mengikuti Lomba

Muhammad Satya Nugraha

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Karena tertarik dengan UX dan mengincar pengalaman karena ingin lebih tau cara membuat *studycase*.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Nggak pernah nyari info lomba, waktu itu tau dari iklan di Instagram. Teman pergaulan saya bukan yang suka ikut lomba, jadi mencari informasinya sedikit susah, biasanya menemukan lomba secara kebetulan.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Di media sosial seperti Instagram dan *Official Account* BEM

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba tentang UI/UX

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena tertarik dengan UX dan mengincar pengalaman karena ingin lebih tau cara membuat *studycase*.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: -

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Sebenarnya anggota tim bisa hanya terdiri dari satu orang, namun karena saya merasa tidak sanggup akhirnya saya memutuskan untuk mengajak orang lain yang jago di bidangnya. Sempat bingung juga mencari orang lain untuk diajak bergabung dengan tim karena relasi saya yang terbatas. Saat mengajak orang lain, kebetulan dia juga diajak bergabung ke tim temannya untuk mengikuti lomba yang sama, untungnya temannya tersebut tidak jadi mengikuti lomba dan akhirnya dia bergabung ke dalam tim saya.



Muhammad Fadhil Arif

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Karena suka dengan tantangan, merasa seru jika mengalami kondisi yang menekan. Proses mengikuti lomba juga seru dan senang dengan prosesnya.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Dapat info lomba dari instastory dosen, *Official Account* lomba tersebut karena sudah ngikutin sejak lama, *Official Account* yang suka membagikan info lomba, dan dari mulut ke mulut.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Mendapat info lomba dari sosial media dan teman-teman.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba inovasi dan aplikasi.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena suka dengan tantangan, merasa seru jika mengalami kondisi yang menekan. Proses mengikuti lomba juga seru dan senang dengan prosesnya.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Merasa seru dan senang.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Saat itu pernah telat untuk submit tahap satu karena sudah *deadline* tapi belum selesai mengerjakan, pernah juga merasa kurang cocok dengan anggota tim lain yang menyebabkan saat presentasi kurang maksimal. Saat awal-awal mengikuti lomba sempet serabutan mengerjakannya, tidak ada pembagian kerjanya, sempat susah untuk bertemu jadi mengerjakan lomba juga dengan remote, jadi anggota yang lain susah dikontrol, kerja mereka juga kurang. Terakhir menjaga anggota tim agar tetap semangat dalam mengikuti lomba hingga tahap akhir.



Ghaly Rizqi Mauludin

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Karena ingin mencoba hal baru dan penasaran.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Mencari lomba secara mandiri di akun-akun sosial media yang biasa membagikan info lomba.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Mendapat info lomba dari akun-akun info lomba di Instagram.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba inovasi dan lomba aplikasi.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena ingin mencoba hal baru dan penasaran.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Merasa tertantang dan seru.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Lumayan susah mencari orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim.



Onky Soerya

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Untuk mendapatkan uang dan melatih mental.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Lomba terakhir (Joint) tau dari grup Raion karena dishare sama Mbak Vivi dan biasanya tau lomba juga dari kakak tingkat, direkomendasiin sama mereka agar ada penerusnya.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Di grup Raion dan dari kakak tingkat.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba aplikasi dan UI/UX.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena tertarik dengan bidangnya.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Merasa tertantang dan semangat, namun kecewa jika tidak berhasil memenangkan lomba.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Sempat bingung ingin mengajak siapa untuk diajak bergabung ke dalam tim.



Jun

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Karena penasaran rasanya ikut lomba.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Biasanya tau ada info lomba saat diajak oleh teman.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Dari *Official Account* yang biasa membagikan info lomba.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba inovasi.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena penasaran dan tertarik dengan lombanya.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Senang, stress, pusing, kecewa.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Saat dana yang diberikan oleh fakultas ternyata kurang dan harus menambah menggunakan dana pribadi.



Putri Maulidah

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Ingin menorehkan juara, mencari pengalaman baru, dan jalan-jalan.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Biasanya teman-teman tim membagikan info lomba di grup lomba, dari sosial media lomba tersebut, dari sosial media himpunannya, dari akun sosial media yang biasa membagikan info lomba, dan dari website yang biasa membagikan info lomba.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Di grup lomba, sosial media lomba tersebut, sosial media himpunannya, akun sosial media yang biasa membagikan info lomba, dari website yang biasa membagikan info lomba.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Hackathon dan *business plan*.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Ingin menorehkan juara, mencari pengalaman baru, dan jalan-jalan.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Merasa minder karena lawannya dari universitas yang lebih bagus, pusing dan ingin pulang saat mengikuti lomba hackathon, dan bahagia saat berhasil memenangkan lomba.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: -



Alif Alamsyah

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Penasaran karena belum pernah mengikuti lomba sama sekali dan lombanya juga di luar negeri.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Mengetahui info lomba saat diajak oleh seseorang.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Dari orang yang mengajak saya.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba inovasi

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Penasaran karena belum pernah mengikuti lomba sama sekali dan lombanya juga di luar negeri.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Karena tidak menargetkan untuk menang, hanya mencari pengalaman, apalagi lomba internasional jadi dinikmati aja. Lumayan juga sebagai media untuk melatih skill berbahasa inggris, tidak menyangka juga bisa mendapat emas, apalagi ditambah pengumumannya satu hari sebelum perayaan kemerdekaan Indonesia.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Persiapan *stand* terlalu mepet, belum terlalu tau juga administrasi di FILKOM jadi harus nanya ke orang-orang, dan akomodasi yang lumayan.



Rvan

PERNAH LOMBA

1. Apa alasan kamu mengikuti lomba?

Jawab: Karena menginginkan juara dan hadiah.

2. Bagaimana cara kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: Mendapat info lomba dari *Official Account* lombanya karena sudah mengikuti akunnya.

3. Dimana tempat kamu mencari atau mendapat info suatu lomba?

Jawab: *Official Account* Line lombanya.

4. Jenis lomba seperti apa saja yang pernah kamu ikuti?

Jawab: Lomba Dota 2.

5. Apa alasan kamu mengikuti lomba tersebut?

Jawab: Karena minatnya di Dota 2.

6. Apa saja yang kamu rasakan saat mengikuti lomba?

Jawab: Sungkan, tidak enakan, dan tidak begitu menikmati.

7. Apa saja kendala saat mengikuti lomba?

Jawab: Pernah ikut lomba yang peminatnya sedikit, jadi nyari tim juga susah, ditambah kenalan saya yang terbatas, akhirnya jadi gabung sama orang yang tidak dikenal.

Pada lomba tersebut merasa tim kurang solid dan kurang kompak karena anggota timnya baru dikenal semua dan juga tidak adanya cara pendekatan untuk mengakrabkan anggota tim. Akibatnya Sempat merasa sungkan dengan anggota tim dan komunikasi jadi tidak begitu lancar. Belum pernah latihan bareng juga dengan tim jadi begitu tanding ternyata kemampuan anggota tim tidak begitu bagus.

Terkadang juga teman mau ikut lomba A, tapi saya mau ikut lomba B. Tidak kelihatan juga orang-orang yang main Dota 2 siapa saja.



B.1.2.2 Pernah Mengajak Muhammad Satya Nugraha

PERNAH MENGAJAK

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?

Jawab: Mengajak orang yang berpengalaman dibidangnya dan orang yang sudah kenal karena mengajaknya jadi mudah.

2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Mencari dari grup-grup pertemanan, karena sudah mengenal orangnya.

3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?

Jawab: Merasa bingung ingin mengajak siapa lagi karena pertemanan yang terbatas dan teman-teman saya juga bukan orang-orang yang suka mengikuti lomba.

4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Karena teman pergaulan saya bukan yang suka ikut lomba, apalagi lomba UX, jadi mencari orang untuk diajak ikut lomba susah sekali.

5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Cara mengajaknya lewat *chat*, karena dia sedang tidak di Malang. Kemudian saat semua sudah di Malang kita ketemuan dan membuat *timeline*.

6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?

Jawab: Responnya baik namun tidak langsung setuju karena sempat ada orang lain yang mengajaknya juga.

7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?

Jawab: Mengajak orang tersebut terbilang mudah karena memang sudah kenal.

8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: -



Muhammad Fadhil Arif

PERNAH MENGAJAK

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?

Jawab: Keahliannya dalam suatu bidang, sebisa mungkin yang sudah dikenal, sudah tau sifat orangnya, bisa diajak kerjasama, dan dapat dipercaya.

2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Mencari yang teman dekat karena sudah mengetahui sifatnya.

3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?

Jawab: Merasa mudah mencari orang untuk diajak mengikuti lomba karena teman-teman saya memang orang-orang yang suka mengikuti lomba.

4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: -

5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Diawal ngobrol yang ringan dulu, kemudian langsung mengajaknya.

6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?

Jawab: Orang tersebut langsung mengiyakan karena dia juga sedang ingin ikut lomba.

7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?

Jawab: Tidak terlalu sulit untuk mengajak teman bergabung ke dalam tim karena memang sudah kenal dan dia juga sedang ingin mengikuti lomba.

8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: -



Ghaly Rizqi Mauludin

PERNAH MENGAJAK

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?

Jawab: Menegal orangnya, mengetahui kepribadiannya, mau belajar, dan bisa untuk bertukar pendapat.

2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Biasanya mencari orang di lingkup pertemanan karena sudah mengetahui sifat-sifatnya.

3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?

Jawab: Merasa sedikit susah jika teman-teman di lingkup pertemanan tidak ada yang ingin mengikuti lomba, jadi bingung ingin mengajak siapa lagi.

4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Karena belum terlalu kenal banyak dengan orang lain yang sudah mengetahui kepribadiannya dengan baik dan belum adanya platform khusus yang menyediakan info lomba-lomba.

5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Caranya dengan mengajak lewat *chat* karena saat itu sedang tidak bersama orang tersebut dan ngobrol secara langsung karena saat itu sedang bersama orang-orang tersebut.

6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?

Jawab: Ada yang menolak karena sedang sibuk dengan kegiatan lain, namun ada juga yang menerima.

7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?

Jawab: Merasa senang jika ada yang mengiyakan ajakan bergabung namun merasa sedikit kecewa dan bingung jika ada yang menolak.

8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Kendalanya mereka banyak yang menolak karena sedang banyak laporan praktikum saat itu.



Onky Soerya

PERNAH MENGAJAK

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?

Jawab: Mencari orang yang jago sesuai dengan bidangnya, cocok secara kepribadian, dan orang terdekat yang terpercaya.

2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Dengan mengajak orang-orang terdekat karena bisa dipercaya, mengingatkannya juga enak dan gampang karena sudah dekat.

3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?

Jawab: Merasa mudah karena teman-teman dekat banyak yang biasa mengikuti lomba, namun saat teman-teman dekat tidak ada yang bisa diajak mengikuti lomba saya merasa pusing karena bingung harus mencari orang dimana lagi.

4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Karena saya lebih cocok mengajak orang yang sudah mengetahui kepribadiannya, jadi sedikit susah jika harus mencari orang baru yang tidak dikenal sebelumnya.

5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Biasanya saya mengajaknya langsung saat bertemu atau lewat media *chat*.

6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?

Jawab: Banyak dari mereka yang mengiyakan namun ada juga yang menolak.

7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?

Jawab: Merasa senang jika mereka menerima ajakan saya namun sedikit kecewa saat mereka menolak.

8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Kendalanya saat ditolak oleh mereka, biasanya karena sibuk kuliah atau sudah ada tim lain.



Jun

PERNAH MENGAJAK

1. Apa saja kriteria orang yang ingin kamu ajak?

Jawab: Mencari orang yang sudah kenal dekat, bisa komitmen sampai akhir dan tidak hilang-hilangan, dan kerjanya bisa maksimal.

2. Bagaimana cara kamu mencari orang untuk mengajaknya mengikuti lomba? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Pertama mencari yang sudah kenal dekat, jika tidak ada lagi yang bisa, minta saran nama orang dari teman terdekat, dari nama-nama yang diberitahu teman, satu tim ada yang kenal tidak, jika ada yang kenal bisa coba diajak.

3. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal itu?

Jawab: Merasa sedikit kesusahan saat orang terdekat tidak ada yang bisa diajak untuk mengikuti lomba.

4. Apa saja kendala saat mencari orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Jika dari nama-nama yang diberitahu teman tidak ada yang dikenal oleh anggota tim, maka kita tidak bisa mengajaknya, karena takut orangnya tidak sesuai kriteria, kerjanya takut tidak bagus dan tidak maksimal.

5. Bagaimana cara kamu mengajak orang-orang tersebut? Kenapa menggunakan cara tersebut?

Jawab: Mengajak satu orang dulu, jika orang tersebut mengabarkan tidak bisa, baru mengajak orang lainnya.

6. Bagaimana respon orang-orang tersebut?

Jawab: Ada yang menolak, ada yang menerima ajakan.

7. Apa saja yang kamu pikirkan atau rasakan saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa kamu memikirkan atau merasakan hal tersebut?

Jawab: Senang saat mereka menerima ajakan namun sedih, kecewa, dan bingung saat mereka menolak ajakan.

8. Apa kendala saat mengajak orang-orang tersebut? Kenapa bisa ada kendala tersebut?

Jawab: Kendalanya saat mereka menolak saya harus mencari orang lain lagi untuk diajak bergabung.



B.1.2.3 Pernah Diajak Muhammad Fadhil Arif

PERNAH DIAJAK

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?

Jawab: Sempat diajak lewat *chat*, kemudian diajak bertemu tatap muka.

2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?

Jawab: Respon saya mengiyakan ajakannya. Karena saat itu diajak untuk ikut lomba ke Malaysia, karena kapan lagi bisa dapat kesempatan lomba ke luar negeri. Jika mendapat medali rasanya lebih bangga, kesempatan menang di lomba luar negeri juga lebih besar.

3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?

Jawab: Sempat bingung karena lomba tersebut adalah lomba pertama dalam lingkup internasional, tapi merasa lebih tertantang juga.

4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?

Jawab: -

5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iyakan ajakannya?

Jawab: Kemampuannya, sebisa mungkin yang sudah kenal, mengetahui sifatnya, dan bisa bekerja sama dengan baik.



Putri Maulidah

PERNAH DIAJAK

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?

Jawab: Saat itu saya sedang bersama teman saya, kemudian dia tiba-tiba langsung mengajak saya untuk mengikuti lomba.

2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?

Jawab: Respon saya mengiyakan karena memang saya juga sedang ingin ikut lomba. Kalau alasan ingin ikut lomba karena ingin mendapat juara, mendapat pengalaman, dan jalan-jalan.

3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?

Jawab: Saya sih merasa senang karena orang yang mengajak saya memang kenal dekat dengan saya, dan dia pun juga orang yang pintar.

4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?

Jawab: -

5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iyaikan ajakannya?

Jawab: Orang yang sudah kenal dekat dengan saya.



Alif Alamsyah

PERNAH DIAJAK

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?

Jawab: Orangnyanya mengajak saya lewat *chat*, kemudian dia mengajak saya ketemuan dan menjelaskan tentang lombanya. Sempat tanya-tanya dulu tentang lombanya, akhirnya saya menyetujui keesokan harinya.

2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?

Jawab: Awalnya kaget karena belum kenal dekat dengan orangnya lalu lombanya juga keluar negeri jadi saya parno tidak jelas.

3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?

Jawab: Lumayan kaget saat diajak lomba, karena yang mengajak orangnya belum kenal dekat dan itu juga lomba pertama.

4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?

Jawab: Sempat merasa ragu dengan diri sendiri karena lomba pertama dan langsung diluar negeri.

5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iyaikan ajakannya?

Jawab: Lingkungan timnya cocok, saat bercanda juga cocok, yang mengajak langsung *project leadernya*, posisi kerja juga harus jelas, bisa memberi kebebasan, anggota tim lain harus memiliki integritas, hal yang dikerjakan juga harus jelas.



Rvan

PERNAH DIAJAK

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?

Jawab: Sempat ada orang yang *chat* di grup jurusan kalau diasedang mencari orang untuk membuat tim, karena saya berminat, saya langsung *chat* orang tersebut dan bergabung ke dalam timnya. Kemudian pada tahun berikutnya, saya diajak lagi olehnya untuk mengikuti lomba yang sama.

2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?

Jawab: Saya langsung merespon baik karena saya juga berkeinginan mengikuti lomba yang sama.

3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?

Jawab: Senang.

4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?

Jawab: -

5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu ijakan ajakannya?

Jawab: Teman yang saya sudah mengenalnya dan sering main bersama.



Jun

PERNAH DIAJAK

1. Bagaimana saja cara orang-orang dalam mengajak kamu?

Jawab: Saat itu tiba-tiba saja *dichat* oleh teman saya yang kekurangan 1 anggota lagi. Sebenarnya anggota timnya sudah lengkap dan sudah mengerjakan lombanya, namun tiba-tiba satu anggota timnya mengundurkan diri dan akhirnya teman saya tersebut mengajak saya untuk bergabung.

2. Apa saja respon kamu saat diajak oleh orang-orang tersebut? Kenapa?

Jawab: Respon saya mengiyakan namun dengan beberapa pertimbangan.

3. Apa yang kamu pikirkan atau rasakan saat diajak oleh orang-orang tersebut?

Jawab: Merasa bingung dan tidak enakan karena diajak hanya untuk mengisi kekosongan. Takut juga kalau *performa* saya tidak sebaik anggota sebelumnya.

4. Kendala apa yang kamu alami saat diajak orang-orang tersebut?

Jawab: -

5. Apa saja kriteria orang-orang yang akan kamu iyaikan ajakannya?

Jawab: Sudah mengenal orang tersebut, komitmen hingga akhir, dan maksimal dalam bekerja.

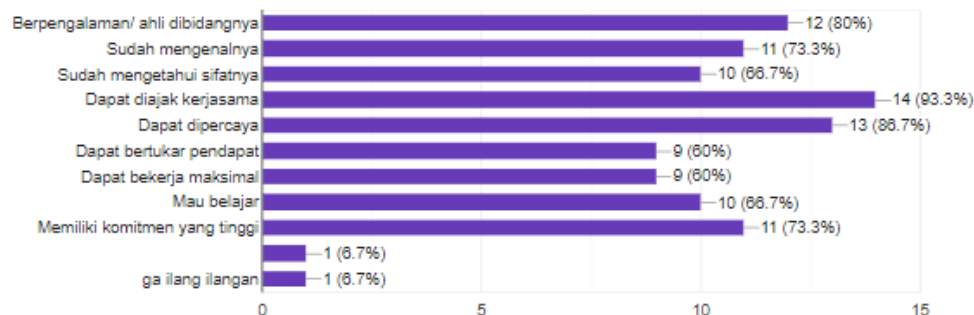


B.2 Hasil Kuesioner

B.2.1 Pernah Mengajak

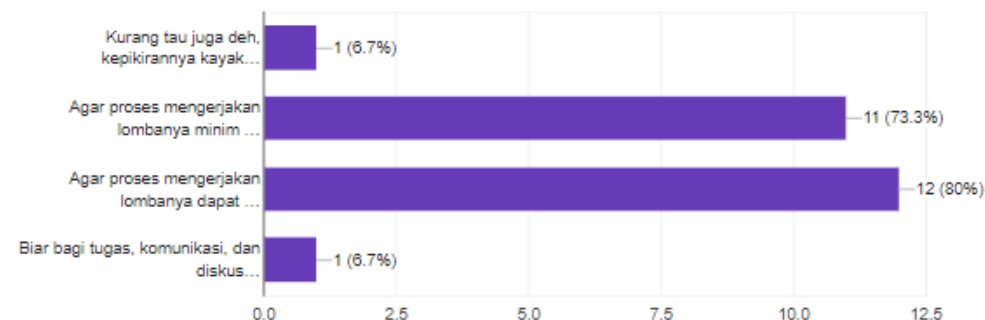
(1/12) Aku penasaran, apa aja kriteria kamu saat MENCARI orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



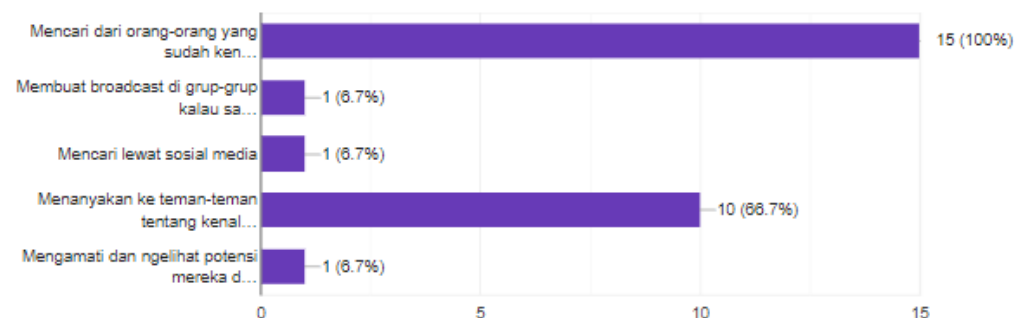
(2/12) Terus alesannya kenapa ya kriterianya kayak gitu? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



(3/12) Pertanyaan berikutnya, gimana aja sih cara kamu saat MENCARI orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

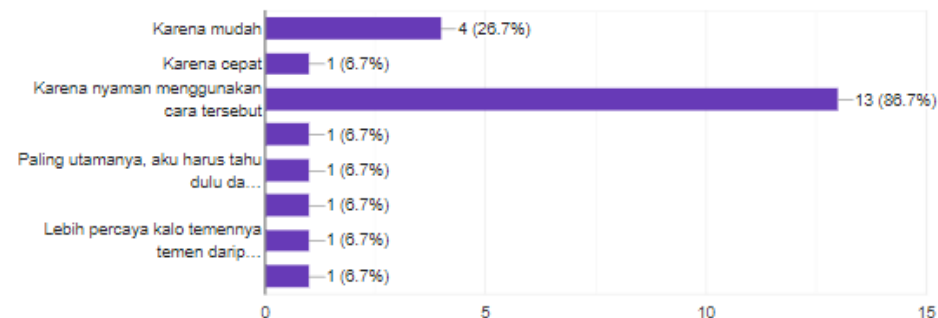
15 responses





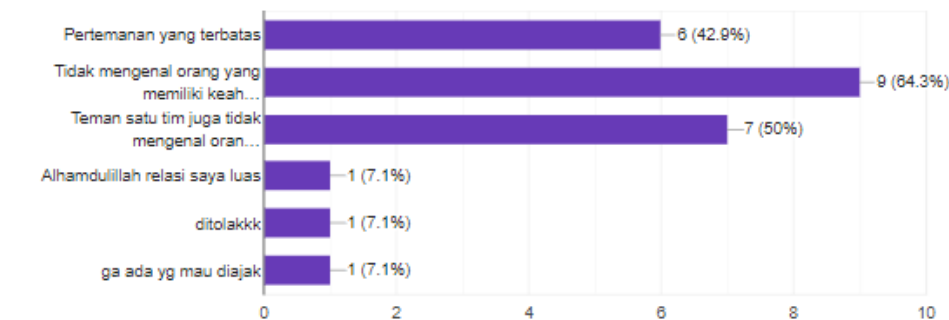
(4/12) Terus alesannya kenapa ya kamu memilih menggunakan cara-cara tersebut? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



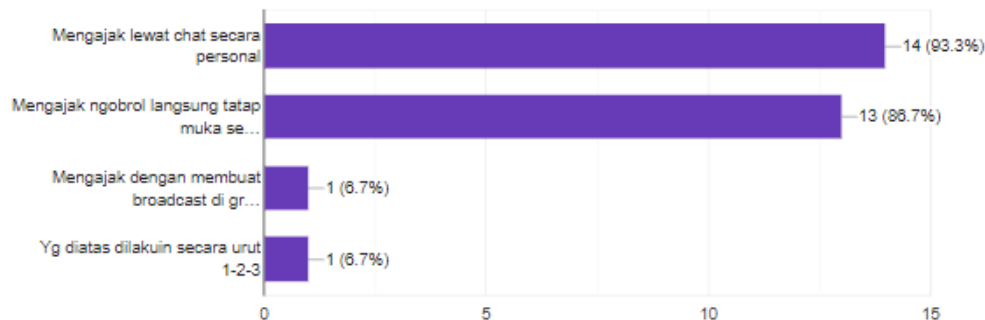
(5/12) Apakah kamu pernah mengalami kendala saat MENCARI orang-orang untuk diajak bergabung ke dalam tim lombamu? Kalo pernah, apa aja sih kendala-kendalanya? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

14 responses



(6/12) Gimana aja cara kamu MENGAJAK orang-orang yang udah kamu tentukan sebelumnya untuk bergabung ke dalam tim lombamu? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

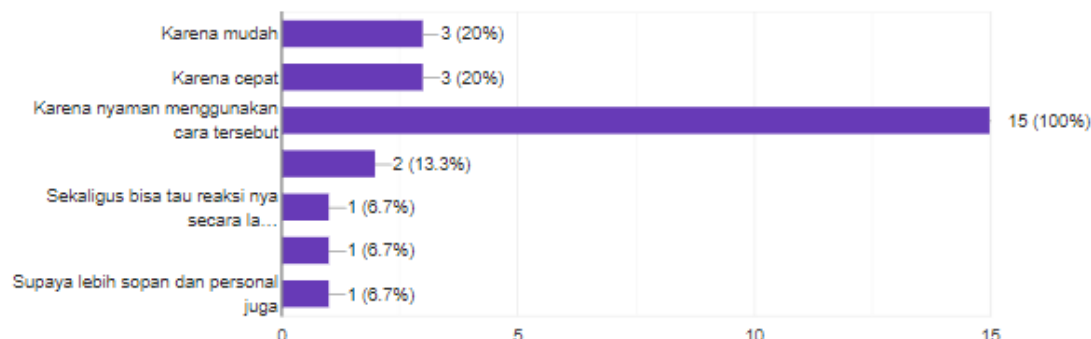
15 responses





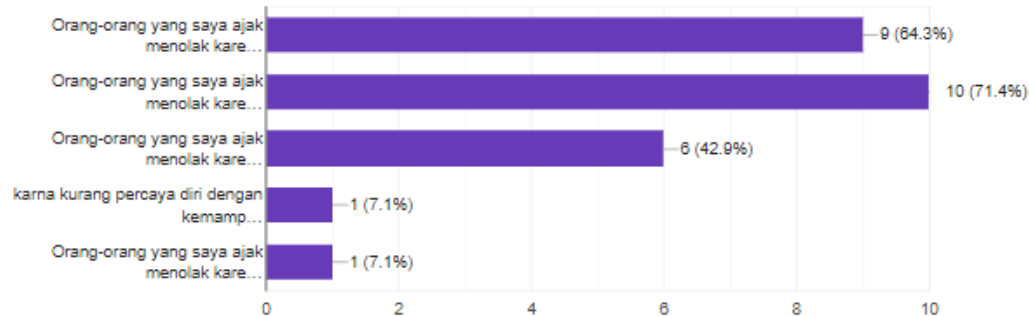
(7/12) Terus kenapa kamu memilih menggunakan cara-cara tersebut? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



(8/12) Apakah kamu pernah mengalami kendala saat MENGAJAK orang-orang untuk bergabung ke dalam tim lombamu? Kalo pernah, Apa aja sih kendala-kendalanya? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

14 responses





B.2.2 Pernah Diajak

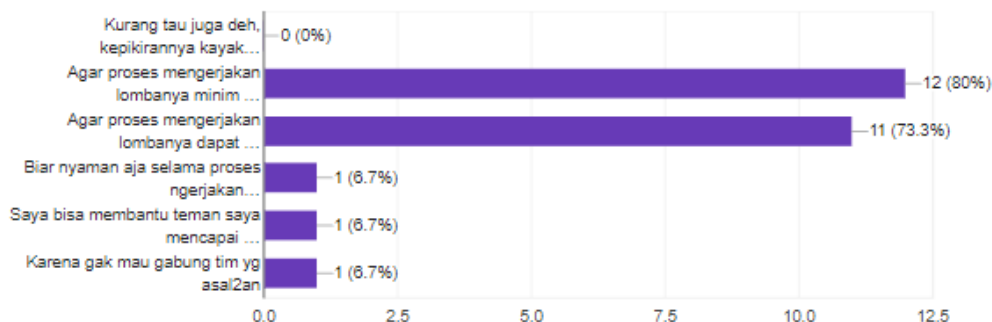
(9/12) Apa aja kriteria orang-orang yang akan kamu iyaikan ajakannya saat kamu DIAJAK untuk bergabung ke dalam tim lomba mereka? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



(10/12) Kalo alesannya kenapa ya kriteria-kriteriamu seperti itu? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses



(11/12) Gimana aja cara orang-orang saat mereka mengajak kamu untuk bergabung ke dalam tim lomba mereka? (Kamu bisa pilih lebih dari satu jawaban kok)

15 responses





B.2.1 Belum Pernah Mengikuti Lomba

Pertanyaan: Kenapa kamu belum pernah mengikuti lomba selama masa perkuliahan?

Ferry	Saat semester satu sampai lima, saya belum tau <i>passion</i> saya apa dan tidak ada teman yang mengikuti lomba. Semester enam hingga sekarang lebih ingin memperdalam skill dengan cara belajar otodidak dan mengerjakan proyek.
Wiku	Dulu masih belum suka ngoding, tidak ada teman yang bisa diajak atau mengajak lomba, kurang motivasi, kurang pencerdasan tentang lomba.
Tio	Malas dan tidak tertarik dengan lomba.
Pare	Kurang membangun koneksi dengan mahasiswa yang biasa mengikuti lomba, tidak yakin dengan skill yang dimiliki, dan kurang mendapat informasi tentang lomba-lomba selama masa perkuliahan.
I Gede	Tidak adanya kelompok dan ide.
Mee	Tidak berani mencoba memulai sendiri karena tidak bisa ngoding.
Novy	Tidak memiliki teman untuk mengikuti lomba dan jarang mendapatkan informasi lomba.
Sausan	Merasa tidak sanggup jika mengikuti lomba.
Kartika	Tidak memiliki tim untuk mengikuti lomba.
Steven	Tidak pernah ada yang mengajak dan sempat ingin mengikuti lomba namun telat mendaftar.
Raden	Tidak ada motivasi dan tidak tertarik mengikuti lomba.
Asroru	Kurang informasi yang didapatkan mengenai lomba.
Anang	Merasa <i>insecure</i> dengan kemampuan yang dimiliki.
Abi	Tidak minat mengikuti lomba dan ingin mencari <i>softskill</i> dari organisasi.
Erlina	Tidak ada yang mengajak, merasa minder atau belum mampu untuk mengikuti lomba, dan banyak tugas akademik.
Reinata	Tidak memiliki ide untuk mengikuti lomba dan merasa minder dengan kemampuan yang dimiliki.



Safria	Merasa ragu dengan kemampuan diri sendiri dan belum memiliki pengalaman sama sekali.
Bella	Belum memiliki tim yang bisa diajak atau mengajak mengikuti lomba.
Linda	Tidak ada teman yang mengajak mengikuti lomba, merasa tidak memiliki kemampuan mumpuni untuk mengikuti lomba, merasa malas karena tidak mentargetkan mengikuti lomba dan lebih fokus dengan tugas akademik.
Ryan	Tidak minat mengikuti lomba.
Rvun	Tidak tertarik dan tidak percaya diri mengikuti lomba di ranah akademik, lebih percaya diri mengikuti lomba <i>esports</i> .
Swastika	Merasa tidak percaya diri karena merasa tidak bisa, merasa <i>insecure</i> kalau teman-teman saya sudah ahli semua, dan lebih memilih mengikuti lomba non akademik.
Etta	Merasa tidak bisa.
Tiffany	Merasa tidak percaya diri.



LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN

C.1 Task Scenario

Penjelasan untuk ID pada *task* di bawah adalah sebagai berikut: 12690363 (Rifat), 12691263 (Sita), 12710667 (Gilang), 12688857 (Karin), dan 12689513 (Rebecca).

C.1.1 Task 1 – Membuat Post Pengumuman

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Direct	12.65s	0	0	
12689513	2020/06/08 22:1	Direct	40.32s	0	0	
12690363	2020/06/08 22:1	Direct	12.91s	0	0	
12691263	2020/06/08 23:1	Direct	13.50s	1	1	
12710667	2020/06/09 07:1	Direct	8.58s	0	0	

C.1.2 Task 2 – Melihat Detil Lomba kemudian Menyimpannya

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Direct	12.85s	0	0	
12689513	2020/06/08 22:1	Indirect	42.15s	0	0	
12690363	2020/06/08 22:1	Give up	45.64s	42	3	
12691263	2020/06/08 23:1	Direct	38.12s	0	0	
12710667	2020/06/09 07:1	Indirect	19.55s	1	1	



C.1.3 Task 3 – Menginputkan Informasi Lomba

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Give up	258.26s	66	2	
12689513	2020/06/08 22:1	Indirect	65.18s	9	1	
12690363	2020/06/08 22:1	Indirect	78.00s	46	12	
12691263	2020/06/08 23:1	Indirect	38.34s	3	1	
12710667	2020/06/09 07:1	Direct	7.53s	0	0	

C.1.4 Task 4 – Mengajak Bergabung Pengguna Lain ke Dalam Tim Lomba

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Direct	31.68s	1	1	
12689513	2020/06/08 22:1	Give up	84.61s	36	5	
12690363	2020/06/08 22:1	Direct	8.59s	4	3	
12691263	2020/06/08 23:1	Direct	25.00s	5	3	
12710667	2020/06/09 07:1	Direct	12.61s	0	0	



C.1.5 Task 5 – Memberikan Testimoni Kepada Pengguna Lain

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Direct	33.52s	6	1	
12689513	2020/06/08 22:7	Give up	296.40s	41	10	
12690363	2020/06/08 22:4	Indirect	38.28s	38	11	
12691263	2020/06/08 23:1	Direct	9.77s	1	1	
12710667	2020/06/09 07:1	Direct	10.59s	1	1	

C.1.6 Task 6 – Mengubah Status Ketersediaan Bergabung Dengan Tim Lomba

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	Direct	18.49s	0	0	
12689513	2020/06/08 22:7	Direct	8.29s	0	0	
12690363	2020/06/08 22:4	Direct	11.08s	4	4	
12691263	2020/06/08 23:1	Give up	41.03s	47	4	
12710667	2020/06/09 07:1	Direct	12.28s	3	1	



C.1.7 Task 7 – Merespon Ajakan Pengguna Lain untuk Bergabung Dengan Tim Lomba

ID	TESTED AT	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S P...	TESTER'S PATH
12688857	2020/06/08 22:1	● Direct	16.64s	0	0	
12689513	2020/06/08 22:2	● Direct	14.72s	0	0	
12690363	2020/06/08 22:2	● Direct	6.30s	0	0	
12691263	2020/06/08 23:1	● Direct	18.94s	0	0	
12710667	2020/06/09 07:1	● Indirect	15.59s	2	2	



C.2 Kuesioner System Usability Scale (SUS)

C.2.1 Rifat

6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

Form Pertanyaan System Usability Scale

Halo, nama kamu siapa nih? *

Muhammad Rifat Ardiansyah

Tolong bantu isi 10 pertanyaan kuesioner di bawah ini yaaaaa, makasih banyak!

1/10. Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2/10. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3/10. Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwaLaQJh0vEVI8xcD0_wbT0EYH061562yW0XPUedI#response=ACyDBNg0_AQyQNYnu1QVt95ut4Atr... 1/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

4/10. Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

5/10. Saya menemukan berbagai fitur di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

6/10. Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7/10. Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLzQh0vEhV8tcD0_wbT9EYH8615tpyW3XPUed8/response-ACYDBNg0_AQy2M7yu1QV8tq4JAIm... 2/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

8/10. Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

9/10. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

10/10. Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLzQh0VtEhEbcD0_vb78EYt8E1Sg2yW0PU/edits/responses-ACYDBNgD_AQjONhru10Vt8pufJA... 3/3



C.2.2 Sita

Form Pertanyaan System Usability Scale

Halo, nama kamu siapa nih? *

Nasita Rath

Tolong bantu isi 10 pertanyaan kuesioner di bawah ini yaaaaa, makasih banyak!

1/10. Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2/10. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3/10. Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLzQJh0VEV8bcD0_wbT0EYH85156p2yW2KPUledIe/response/ACYDBNcWIKG7XqPqEgDaeLp8xjD7... 1/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

4/10. Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

5/10. Saya menemukan berbagai fitur di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

6/10. Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7/10. Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLzQh0hVEY8bcDQ_wbT9EYH6t158p2yWZPULedIhresponse=ACYDBNcWIKG7XqPqEgDaeLp4jD7... 2/3



C.2.3 Gilang

6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

Form Pertanyaan System Usability Scale

Halo, nama kamu siapa nih? *

Gilang

Tolong bantu isi 10 pertanyaan kuesioner di bawah ini yaaaaa, makasih banyak!

1/10. Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2/10. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3/10. Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLkQJh0vEV8Icc0D_vbT8EYH8615tp2W9XPUkdl8/response/ACYDBNg_pK30w5T1v730ku5M0dD... 1/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

4/10. Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

5/10. Saya menemukan berbagai fitur di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

6/10. Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7/10. Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLsQz0v0V8Hk0D_0b78EYH8515p2YH9PULd3IhResponse-ACyD8Nq_pK3Qw5TtX73DwU5M0dD... 2/3



C.2.4 Karin

6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

Form Pertanyaan System Usability Scale

Halo, nama kamu siapa nih? *

karin

Tolong bantu isi 10 pertanyaan kuesioner di bawah ini yaasaaa, makasih banyak!

1/10. Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2/10. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3/10. Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLaQJh0vEVBkx0D_wbT9EYH0115Gp2/W30PUed8#response=ACyDBNgOzaaknIDbzYDhW1Pkw8... 1/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

4/10. Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

5/10. Saya menemukan berbagai fitur di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

6/10. Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7/10. Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLsQh0vEV8kx0D_wbT8Y1B815g2yW2PULed3Iresponse-ACyDBNgCzskInD8zYDwW1Pka69... 2/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

8/10. Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

9/10. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat setuju

10/10. Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwaLaQh0vEVBkx0D_ebT8EY1B815G2jW0XPUed9wresponse=ACYDBNgjOzaskinD8zY0rW1Pka69...



C.2.5 Rebecca

6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

Form Pertanyaan System Usability Scale

Halo, nama kamu siapa nih? *

Rebecca Octaviani

Tolong bantu isi 10 pertanyaan kuesioner di bawah ini yaaaaa, makasih banyak!

1/10. Saya merasa bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2/10. Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3/10. Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FoQwLaQzrhVEV8kcdO_vbTSEY1B815G2yW6XPUvd8#response=ACYDBNqZ0eEC-WnsED04-yY1a2Rn... 1/3



6/12/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

4/10. Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini. *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

5/10. Saya menemukan berbagai fitur di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik. *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

6/10. Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini. *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

7/10. Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat. *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

https://docs.google.com/forms/d/1_FcQwLaQjHvEVBkx0D_ubT8EYH815g2jWXPUsdtrfresponse/ACyDBNzDnEC-Ws8D04-y1s2RtK... 2/3



6/1/2020

Form Pertanyaan System Usability Scale

8/10. Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

9/10. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

10/10. Saya merasa perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1_FoQwLzLQh0vEwBtccD0_vbT8EYH8E158p3yW0KPUe2t8Iresponse=ACYDBNqzZDeEC-WWzBD04-yY1a2RzN... 3/3



C.3 Masukan dari Responden

1. Tampilan *post* di *timeline* untuk *title* dan *subtitle* nya kurang kontras dan itu membuat kesan penuh dan fokus terkecoh.
2. Tombol *post* di taro di bawah dan mempertimbangkan arah baca (dari atas ke bawah).
3. Indikator jumlah karakter lebih baik berbentuk *circular progress bar* dibanding angka untuk mempermudah visualisasi user terhadap jumlah karakter yang telah diinput.
4. Posisi tombol *save* di pojok kanan atas yang membuat bingung saat mau menyimpan *post/post* tambah lomba.
5. Tombol *bookmark* dan lainnya lebih baik ditaruh di paling bawah.
6. Bisa ditambahkan *overall rating* testimoni sebelum *user* ngeliat detail testimoni.
7. Bisa ditambahkan *tab* untuk mengklasifikasikan jenis notifikasi yang berbeda contoh, Teman Baru (1) | Ajakan Lomba (1) | ... Jadi *user* lebih mudah untuk mengidentifikasi ajakan lomba, *friend request*, disampingnya juga jangan lupa diberi indikator jumlah notifikasi.
8. Logo *champion* kurang familiar.
9. Saat mau tambah info lomba sempat terkecoh dengan simbol tambah *post* yang di pojok kanan, ternyata itu hanya untuk tambah post saja bukan tambah lomba juga.
10. *Detail* lomba juga kurang kontras antara *title* dan *subtitle* nya.

DAFTAR REFERENSI

- APJII. (2017). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Apjii*. Retrieved from www.apjii.or.id
- Aprilia, I. H. N., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), 31–38. Retrieved from <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/428>
- Brooke. (1996). "SUS—A Quick and Dirty Usability Scale," In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, A. L. McClelland, Eds., *Usability Evaluation in Industry*. Taylor and Francis.
- Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing How to Plan , Design , and Conduct Effective Tests*.
- Costa, R. (2019). The design thinking process for better UX design. Retrieved March 5, 2020, from [justinmind.com](https://www.justinmind.com) website: <https://www.justinmind.com/blog/design-thinking-process-ux-design/>
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2020). Empathy Map – Why and How to Use It. Retrieved May 1, 2020, from Interaction Design Foundation website: <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- Dara Adhelia. (2019). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking*. 3(11), 10484–10493.
- Dwinawan. (2019). User Journey dan User Flow. Apa bedanya? Retrieved from Insight website: <https://medium.com/insightdesign/user-journey-dan-user-flow-apa-bedanya-6b07f9c684>
- Ed, A. M., & Hutchison, D. (2014). *Design , User Experience , and Usability*.
- Flaherty, K. (2020). 7 Ways to Analyze a Customer-Journey Map. Retrieved May 1, 2020, from Nielsen Norman Group website: <https://www.nngroup.com/articles/analyze-customer-journey-map/>
- Gibbons, S. (2016). Design Thinking 101. Retrieved November 16, 2019, from nngroup website: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Institute of Design, S. U. (2009). Bootcamp bootleg: an Introduction to Design Thinking Process Guide. Retrieved from Institute of Design, Stanford University website: <http://dschool.stanford.edu/wpcontent/uploads/2011/03/BootcampTBooleg2010v2SLIM.pdf>
- JMango360. (2018). Mobile App versus Mobile Website Statistics: 2018 and beyond. Retrieved June 27, 2020, from JMango360 website: <https://jmango360.com/wiki/mobile-app-vs-mobile-website-statistics/>



Material Design, G. (2018). Introduction - Material Design.

Mifsud, J. (n.d.). Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System. Retrieved June 13, 2020, from usabilitygeek.com website: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>

Moran, K. (2019). Usability Testing 101. Retrieved June 13, 2020, from nngroup.com website: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>

Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. Retrieved January 10, 2020, from nngroup.com website: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Pucillo, F., Cascini, G., Milano, P., Giuseppe, V., & Masa, L. (2014). A framework for user experience, needs and affordances. *Design Studies*, 35(2), 160–179. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2013.10.001>

Raph, B. (2017). Creating Personas (A Guide, Not A Template). Retrieved March 29, 2020, from Medium website: <https://medium.com/beakerandflint/personas-74c4e1c12ee2>

Seaman, M. (2015). The Right Number of User Interviews. Retrieved March 27, 2020, from Medium website: <https://medium.com/@mitchelseaman/the-right-number-of-user-interviews-de11c7815d9>

Seidel, V. P., & Fixson, S. K. (2013). *Adopting Design Thinking in Novice Multidisciplinary Teams: Reflexive Practices*. 30, 19–33. <https://doi.org/10.1111/jpim.12061>

Thomas, N. (2019). How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website. Retrieved June 13, 2020, from usabilitygeek.com website: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>