



Perancangan User Experience Website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Menggunakan Metode Human Centered Design

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

Mohammad Royhan Afif Al Mudhari

NIM: 175150400111003



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2021

PENGESAHAN

PERANCANGAN USER EXPERIENCE WEBSITE YAYASAN IHYAUL QURAN
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar sarjana komputer

Disusun Oleh:

Mohammad Royhan Afif Al Mudhari

NIM: 175150400111003

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
5 Juli 2021

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1

Digitally signed by Hanifah Muslimah Az-zahra Date: 2021-07-09

Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds

NIK: 20160789 0811 2 001

Dosen Pembimbing 2

Khalid Rahman S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN: 0006058502

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Yani, S.Kom., M.Sc.

NIP: 198309222012121003



PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Apabila ternyata di dalam 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, 6 Juli 2021



Mohammad Royhan Afif Al Mudhari
NIM: 175150400111003

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



ABSTRAK

Mohammad Royhan Afif Al Mudhari, Perancangan User Experience Website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Menggunakan Metode Human Centered Design

Pembimbing: Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds dan Khalid Rahman S.Pd.I., M.Pd.I

Yayasan Ihyaul Quran Indonesia merupakan yayasan yang bergerak di bidang pendidikan Al Quran. Sebagai yayasan yang resmi tentunya membutuhkan website sebagai sarana informasi publik dan mendukung berjalannya program yang ada pada yayasan. Menurut hasil wawancara awal yang dilakukan kepada pengurus yayasan bahwa yayasan memerlukan sebuah website yang berfungsi sebagai corong informasi yayasan bagi publik dan sebagai sarana untuk melakukan donasi. Namun kebutuhan ini terus berkembang seiring berjalannya penelitian ini. Terdapat dua kelompok pengguna website ini, yaitu masyarakat secara umum dan pengurus yayasan.

Penelitian ini menggunakan metode Human Centered Design (HCD) yang orientasinya pada pengguna dengan harapan desain yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode HCD diawali dengan proses memahami dan melakukan spesifikasi konteks penggunaan yang akan menghasilkan persona, analisis lingkungan sistem, dan tujuan sistem. Tahap kedua adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna yang menghasilkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional beserta use case. Tahap ketiga adalah membuat desain solusi yang menghasilkan wireframe dan high fidelity prototype. Pada tahap terakhir berupa evaluasi desain solusi.

Hasil dari evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan nilai 87 pada desain kelompok pengguna masyarakat umum, 78,75 pada desain kelompok pengguna pengurus yayasan yang berarti memiliki *adjective ratings excellent*. Evaluasi menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) mendapatkan nilai excellent pada aspek *attractiveness*, *efficiency*, *dependability*, dan *simulation*. Sedangkan pada aspek *perspicuity* dan *novelty* mendapat nilai *good*.

Kata Kunci: user experience, human centered design, SUS, UEQ, website, yayasan.

ABSTRACT

Mohammad Royhan Afif Al Mudhari, Designing User Experience Website of Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Using Human Centered Design Method

Supervisor: Hanifah Muslimah Az-Zahra, S.Sn., M.Ds dan Khalid Rahman S.Pd.I., M.Pd.I

Ihyaul Quran Indonesia Foundation is a foundation engaged in Al-Quran education. An official foundation needs a website as public information and to support the programs of the foundation. According to the results of initial interviews conducted with foundation stakeholders, the foundation needs a website that functions as a funnel for information on the foundation for the public and to support for making donations. However, the requirement continues to increase as this research progresses. There are two groups of users of this website, namely the general public and administrators who manage the website.

This research uses the Human Centered Design (HCD) method which is user-oriented with the hope that the design made is truly in accordance with the user's needs. The HCD method begins with the process of understanding and specifying the context of use that will produce personas, analysis of the system environment, and system objectives. The second stage is to analyze user requirements that generate functional and non-functional requirements along with use cases. The third stage is to design a solution that produces a wireframe and high fidelity prototype. The last stage is an evaluation of the solution design.

The results of the evaluation using the System Usability Scale (SUS) got a score of 87 in the general public user group design, 78.75 in the admin user group design, which means it has adjective ratings of excellent. Evaluation using the User Experience Questionnaire (UEQ) got an excellent score on the attractiveness, efficiency, dependability, and simulation aspects. While the aspects of perspicuity and novelty got good scores.

Keywords: user experience, human centered design, SUS, UEQ, website, yayasan.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan.....	3
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN.....	5
2.1 Website.....	5
2.2 Profil Yayasan Ihyaul Quran Indonesia.....	5
2.3 User Experience.....	6
2.4 Human Centered Design.....	7
2.4.1 Memahami dan Menentukan Konteks Penggunaan.....	8
2.4.2 Membuat Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	9
2.4.3 Membuat Desain Solusi.....	9
2.4.4 Evaluasi Desain Solusi.....	9
2.5 Persona.....	10
2.6 Wawancara.....	10
2.7 Use Case.....	12
2.7.1 Use Case Diagram.....	12
2.7.2 Use Case Specification.....	13

2.8 UX Sitemap	13
2.9 Pengujian <i>Usability</i>	14
2.9.1 System Usability Scale.....	14
2.10 User Experience Questionnaire	15
2.11 Penelitian Sebelumnya (Hero, 2018)	16
BAB 3 METODOLOGI	18
3.1 Studi Literatur	18
3.2 Human Centered Design.....	19
3.2.1 Memahami dan Menspesifikkan Konteks Penggunaan.....	19
3.2.2 Melakukan Analisis Kebutuhan Pengguna	23
3.2.3 Membuat Desain Solusi	24
3.2.4 Evaluasi Desain Solusi	24
3.3 Kesimpulan dan Saran	25
BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN	26
4.1 Analisis Konteks Penggunaan	26
4.1.1 Analisis Pengguna	26
4.1.2 Wawancara Pengguna	27
4.1.3 Persona.....	36
4.1.4 Analisis Lingkungan Sistem	38
4.1.5 Analisis Tujuan Pembuatan Sistem.....	38
4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	38
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
4.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	40
4.2.3 Validasi Kebutuhan	41
4.2.4 Use Case	43
BAB 5 PERANCANGAN USER EXPERIENCE.....	53
5.1 Membuat Desain Solusi.....	53
5.1.1 UX Sitemap	53
5.1.2 Wireframes	55
5.1.3 Validasi Desain Wireframes	64
5.1.4 Hasil Perbaikan Setelah Validasi Wireframe	73
5.1.5 High Fidelity Prototype	82

BAB 6 PENGUJIAN.....	96
6.1 Evaluasi Desain Solusi.....	96
6.1.1 Evaluasi Usability Testing.....	96
6.1.2 Evaluasi UEQ.....	98
BAB 7 PENUTUP.....	100
7.1 Kesimpulan.....	100
7.2 Saran.....	100
DAFTAR REFERENSI.....	101
LAMPIRAN.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara	20
Tabel 4. 1 Analisis Kelompok Pengguna dan Peran dalam Sistem	26
Tabel 4. 2 Analisis Karakteristik Kelompok Pengguna	26
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Pengurus Yayasan	28
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Masyarakat Umum	32
Tabel 4. 5 Analisis Lingkungan Sistem	38
Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional Kelompok Pengguna Masyarakat Umum	39
Tabel 4. 7 Kebutuhan Fungsional Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan	40
Tabel 4. 8 Kebutuhan Non-Fungsional	41
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Kebutuhan Masyarakat Umum	41
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kebutuhan Pengurus Yayasan	42
Tabel 4. 11 Daftar Use Case	43
Tabel 4. 12 Use Case Scenario Melihat Profil Yayasan	44
Tabel 4. 13 Use Case Scenario Melihat Artikel, Berita, dan Event	45
Tabel 4. 14 Use Case Scenario Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan	45
Tabel 4. 15 Use Case Scenario Melihat Informasi Donasi	46
Tabel 4. 16 Use Case Scenario Melakukan Donasi	46
Tabel 4. 17 Use Case Scenario Melihat Informasi Program	47
Tabel 4. 18 Use Case Scenario Melihat Data Donasi	47
Tabel 4. 19 Use Case Scenario Melihat Data Donatur	48
Tabel 4. 20 Use Case Scenario Melakukan Konfirmasi Donasi	48
Tabel 4. 21 Use Case Scenario Membuat Kwitansi Donasi	49
Tabel 4. 22 Use Case Scenario Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur	50
Tabel 4. 23 Use Case Scenario Melihat Data Pendaftar Sekolah	50
Tabel 4. 24 Use Case Scenario Menulis Artikel, Event, dan Berita	51
Tabel 4. 25 Use Case Scenario Login	51
Tabel 5. 1 Wireframes Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum	55
Tabel 5. 2 Wireframes Untuk Pengurus Yayasan	62

Tabel 5. 3 Hasil Validasi Wireframe Kelompok Pengguna Masyarakat Umum..... 65

Tabel 5. 4 Hasil Validasi Wireframe Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan..... 69

Tabel 6. 1 Hasil Usability Testing SUS 96

Tabel 6. 2 Hasil Usability Testing UEQ 98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Honeycomb Morville.....	6
Gambar 2. 2 Human Centered Design	8
Gambar 2. 3 Pengelompokan Penilaian <i>Usability</i>	15
Gambar 2. 4 List Item UEQ versi Indonesia.....	16
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	18
Gambar 4. 1 Persona Kelompok Pengguna Masyarakat Umum	36
Gambar 4. 2 Persona Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan.....	37
Gambar 4. 3 Use Case Diagram	43
Gambar 5. 1 UX Sitemap Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum	53
Gambar 5. 2 UX Sitemap Untuk Pengguna Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan	54
Gambar 5. 3 Wireframe Home	56
Gambar 5. 4 Wireframe Profil Yayasan.....	56
Gambar 5. 5 Wireframe Program Unggulan	57
Gambar 5. 6 Wireframe Galeri Dokumentasi.....	58
Gambar 5. 7 Wireframe Artikel/Berita/Event	59
Gambar 5. 8 Wireframe Informasi Donasi	60
Gambar 5. 9 Wireframes Formulir Donasi	61
Gambar 5. 10 Wireframe Login	62
Gambar 5. 11 Wireframe Dashboard.....	62
Gambar 5. 12 Wireframe Data Donasi.....	62
Gambar 5. 13 Wireframe Konfirmasi Donasi	62
Gambar 5. 14 Wireframe Kwitansi Donasi	63
Gambar 5. 15 Wireframe Data Donatur	63
Gambar 5. 16 Wireframe Laporan Donasi	63
Gambar 5. 17 Wireframe Artikel/Berita/Event	64
Gambar 5. 18 Wireframe Data Pendaftar Sekolah.....	64

Gambar 5. 19 Perbaikan Desain Wireframe 1.....	73
Gambar 5. 20 Perbaikan Desain Wireframe 2.....	74
Gambar 5. 21 Perbaikan Desain Wireframe 3.....	75
Gambar 5. 22 Perbaikan Desain Wireframe 4.....	76
Gambar 5. 23 Perbaikan Desain Wireframe 5.....	77
Gambar 5. 24 Perbaikan Desain Wireframe 6.....	78
Gambar 5. 25 Perbaikan Desain Wireframe 7.....	79
Gambar 5. 26 Perbaikan Desain Wireframe 8.....	80
Gambar 5. 27 Perbaikan Desain Wireframe 9.....	80
Gambar 5. 28 Perbaikan Desain Wireframe 10.....	81
Gambar 5. 29 Perbaikan Desain Wireframe 11.....	81
Gambar 5. 30 High Fidelity Halaman Home.....	82
Gambar 5. 31 High Fidelity Halaman Profil Yayasan.....	83
Gambar 5. 32 High Fidelity Halaman Program Unggulan.....	83
Gambar 5. 33 High Fidelity Halaman Informasi Program.....	84
Gambar 5. 34 High Fidelity Halaman Galeri Dokumentasi.....	85
Gambar 5. 35 High Fidelity Halaman Artikel.....	86
Gambar 5. 36 High Fidelity Halaman Berita.....	86
Gambar 5. 37 High Fidelity Halaman Event.....	87
Gambar 5. 38 High Fidelity Halaman Informasi Donasi.....	88
Gambar 5. 39 High Fidelity Halaman Formulir Donasi.....	88
Gambar 5. 40 High Fidelity Halaman Kritik dan Saran.....	89
Gambar 5. 41 High Fidelity Halaman Pendaftaran Program.....	89
Gambar 5. 42 High Fidelity Halaman Sidebar.....	89
Gambar 5. 43 High Fidelity Halaman Login.....	90
Gambar 5. 44 High Fidelity Halaman Dashboard.....	90
Gambar 5. 45 High Fidelity Halaman Data Donasi.....	91
Gambar 5. 46 High Fidelity Halaman Konfirmasi Donasi.....	91
Gambar 5. 47 High Fidelity Halaman Kwitansi Donasi.....	92
Gambar 5. 48 High Fidelity Halaman Data Donatur.....	93
Gambar 5. 49 High Fidelity Halaman Laporan Donasi.....	94
Gambar 5. 50 High Fidelity Halaman Artikel/Berita/Event.....	94

Gambar 5. 51 High Fidelity Halaman Data Pendaftar Sekolah..... 95

Gambar 6. 1 Hasil Analisis Aspek UEQ..... 99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara 104



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyebaran informasi lebih mudah dan cepat dengan keberadaan internet (Stiawan, 2020). Kebutuhan akan jaringan yang terkoneksi secara global semakin banyak dan melingkupi berbagai bidang kehidupan manusia. Internet menjadi media komunikasi global yang dapat menampung sekaligus menyebarkan informasi dengan komunikasi yang beragam wilayah, waktu, dan ruang yang tidak terbatas (Rustandi, 2019). Menurut penelitian dari Hootsuite dan WeAreSocial.net pada tahun 2017, Indonesia menempati posisi kedua sebagai pengguna internet terbesar di dunia. Perkembangan teknologi informasi ini telah menciptakan teknologi berupa website yang menjadi media yang efektif karena terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat diakses setiap saat (Damanik, 2017). Situs web yang menarik akan menjadi faktor penting sebagai media *branding*, pemasaran, dan distribusi perusahaan, yayasan, lembaga, atau organisasi (Supphellen, 2001). Sifat internet yang luas dan tanpa batas secara langsung dapat mempengaruhi persepsi publik terhadap organisasi (Rahmawati, 2018).

Yayasan Ihyaul Quran Indonesia merupakan lembaga yang juga memanfaatkan website sebagai sarana informasi publik dan pendukung programnya. Dilansir dari websitenya, yayasan ini bergerak di bidang keilmuan Al-Quran, wakaf dan muamalah. Ihyaul Quran Indonesia didirikan dengan tujuan utama menjadi markas Al-Quran untuk mencetak generasi rabbani yang berakhlak, beriman, dan berilmu. Dari yayasan ini terdapat beberapa lembaga yang dinaunginya yaitu IQ Foundation, Kuttab Ibadurrahman, dan Raudhatul Quran. Setiap lembaga-lembaga tersebut memiliki tujuan dan fokus program yang berbeda-beda. Yayasan yang berkantor di Tunggulwulung Malang ini juga memiliki beberapa program unggulan, diantaranya Madrasatul Quran, Camp Quran, Wakaf Produktif, dan Muamalah Institute. Untuk mengefektifkan berjalannya program-program yang ada ini tentunya membutuhkan situs web resmi yayasan.

Yayasan Ihyaul Quran Indonesia membutuhkan web ini dengan dua fungsi utama, yaitu sebagai pusat informasi yayasan dan sarana melakukan donasi (Slamet, komunikasi pribadi, 18 Desember 2020). Sebagai pusat informasi yayasan diharapkan orang dapat mengetahui informasi tentang profil yayasan, lembaga-lembaga dibawah naungannya, program kerja, artikel keilmuan, dan juga informasi pelaporan donasi. Selain itu website yayasan juga berguna sebagai sarana untuk melakukan donasi. Pada hal ini website akan dimanfaatkan untuk kampanye donasi dan juga sistem donasi secara otomatis. Sistem yang ada saat ini donasi dilakukan secara manual. Website yang ada saat ini hanya menampilkan informasi sebagai kampanye beserta nomor rekening agar orang dapat berdonasi.

Pada penelitian ini akan melakukan perancangan user experience website dengan tujuan untuk agar sistem yang dibuat nantinya diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini dikarenakan dalam proses perancangan user experience nantinya akan melalui beberapa proses

perancangan, validasi, dan pengujian yang melibatkan calon pengguna secara langsung.

Keterlibatan pengguna dari internal yayasan maupun pengguna secara umum sangat dibutuhkan dalam penelitian ini agar sistem yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu dipilih metode human centered design (HCD). HCD merupakan pendekatan yang bertujuan untuk membuat sistem yang berfokus pada pengguna (ISO 9241-920, 2009). Human centered design dipilih sebagai metode dalam penelitian ini dikarenakan merupakan pendekatan interaktif yang ditujukan untuk membuat sistem yang berguna dengan berfokus pada kebutuhan pengguna yang menerapkan faktor ergonomi (ISO 9241-210, 2010). HCD memuat produk yang dihasilkan semudah mungkin dapat digunakan oleh pengguna dengan mengesampingkan faktor keuntungan atau estetika (White, 2020). Terdapat empat tahap dalam melakukan proses human centered design (ISO 9241-210, 2010). Pertama adalah proses untuk memahami dan melakukan spesifikasi konteks yang akan digunakan. Kedua dilanjutkan untuk menspesifikasikan kebutuhan pengguna. Kemudian membuat desain solusi dan diakhiri dengan proses mengevaluasi hasil desain. Proses ini akan terus berulang hingga desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada dasarnya website dari yayasan ini sudah ada dengan domain www.ihyaulquran.co.id, tetapi pada hasil wawancara awal yang peneliti lakukan, pihak pengurus yayasan menghendaki untuk membuat ulang website yang telah ada. Pembuatan ulang website yayasan ini dilakukan untuk menata ulang kembali informasi yang ada dalam website dan penambahan fitur-fitur donasi.

Penelitian ini memiliki tujuan akhir untuk menghasilkan sebuah *prototype* sehingga akan memudahkan ketika akan dibuat dalam proses *development*. Dalam melakukan pembangunan *website* nantinya tidak perlu lagi untuk melakukan penggalan kebutuhan hingga *prototype* tetapi langsung pada penerapan *prototype* yang telah dibuat. Penggunaan metode HCD diharapkan dapat membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini diangkat dengan judul “Perancangan *User Experience Website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Menggunakan Metode Human Centered Design*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil spesifikasi konteks penggunaan (*context of use*) perancangan *user experience website* Ihyaul Quran Indonesia?
2. Bagaimana hasil analisis kebutuhan pengguna pada perancangan *user experience website* Ihyaul Quran Indonesia?
3. Bagaimana hasil desain solusi perancangan *user experience website* Ihyaul Quran Indonesia?
4. Bagaimana hasil evaluasi perancangan *user experience website* Ihyaul Quran Indonesia?

1.3 Tujuan

1. Mendapatkan hasil spesifikasi konteks penggunaan (*context of use*) perancangan user experience website Ihyaul Quran Indonesia.
2. Mendapatkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada perancangan user experience website Ihyaul Quran Indonesia.
3. Mendapatkan hasil desain solusi perancangan user experience website Ihyaul Quran Indonesia?
4. Mendapatkan hasil evaluasi perancangan user experience website Ihyaul Quran Indonesia?

1.4 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu yayasan Ihyaul Quran Indonesia untuk merancang website yang sesuai dengan kebutuhan para penggunanya.
2. Membantu developer dalam mengembangkan website Ihyaul Quran Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang lebih mengerucut kepada konteks yang dibutuhkan oleh yayasan dan sesuai dengan kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi dalam hal:

1. Luaran dari penelitian user experience akan sampai pada *high-fidelity prototype*.
2. Sumber data dalam penelitian ini berupa wawancara dan kuisioner kepada pengguna dari pengurus yayasan dan masyarakat umum.

1.6 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini mencakup beberapa bab dengan penjelasan secara garis besar sebagai berikut.

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 Landasan Kepustakaan

Bab ini menguraikan kajian, pustaka dan referensi penelitian yang terdahulu ataupun sumber referensi lainnya berupa jurnal, buku, dan artikel dengan sumber yang kredibel sebagai landasan kepastakaan mengenai teori, konsep, model, metode, atau pustaka ilmiah lainnya.

BAB 3 Metodologi

Pada bab ini menjelaskan tentang alur kerja dan langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini.

BAB 4 Analisis Kebutuhan

Pada bab ini akan menjelaskan tujuan dari pembuatan sistem, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan dari kebutuhan pengguna.

BAB 5 Perancangan User Experience

Bab ini akan menjelaskan proses perancangan user experience berdasarkan analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya. Hasil akhir dari bab ini berupa *prototype website* sebagai desain solusi yang akan dibuat.

BAB 6 Pengujian

Bab ini akan membahas mengenai hasil evaluasi desain solusi yang telah dibuat sebelumnya menggunakan tools-tools yang telah dipilih. Hasil evaluasi yang telah ada kemudian dilakukan perbaikan pada desain solusi.

BAB 7 Penutup

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.



BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet (Hidayatullah, 2016). Website terdiri dari beberapa komponen meliputi teks, gambar, suara, animasi, dan media lainnya.

Seiring berkembangnya zaman banyak jenis website yang ada sesuai dengan kebutuhan dan tujuan website tersebut dibuat. Dengan itu pula banyak website dengan berbagai fitur, fungsi dan jenisnya terintegrasi dalam satu kesatuan website. Terdapat beberapa jenis website yang dikenal, diantaranya *search engine*, *web portal*, *social media*, *portal berita*, *media sharing*, *company profile*, *corporate website*, *branding building website*, *online store*, *blog*, dan masih banyak lagi jenisnya. Jenis-jenis website tersebut dibuat dengan tujuan dan fungsinya masing-masing.

Adapun dalam penelitian ini akan merancang website dengan jenis *corporate website*. *Corporate website* berisi informasi lengkap dari latar belakang hingga kegiatan-kegiatan suatu perusahaan, organisasi atau yayasan sosial, visi dan misi, daftar founder dan pengurus, informasi investor, laporan keuangan, serta artikel-artikel dan berita yang terkait dengan kegiatan perusahaan/organisasi tersebut.

2.2 Profil Yayasan Ihyaul Quran Indonesia

Yayasan Ihyaul Quran Indonesia merupakan yayasan non-profit yang memiliki fokus sebagai markas Al Quran, wakaf, dan muamalah. Yayasan ini memiliki harapan untuk ikut mencetak generasi Indonesia yang mempunyai akhlak yang baik, beriman dan berilmu dengan cara membangun lembaga Raudhatul Quran, Kuttab Ibadurrahman, dan lembaga wakaf IQ Foundation. Dalam lembaga-lembaga naungannya tersebut diharapkan dapat mendukung tujuan yang yayasan bawa.

Yayasan yang didirikan oleh H. Dr. Ahmad Jalaluddin, Lc., M.A. dan Hj. Maya Novita, Lc., M.A. ini memiliki beberapa program unggulan yang dilaksanakan untuk menambah nilai kebermanfaatan dari yayasan. Program-program ini diantaranya Madrasatul Quran, Camp Quran, Wakaf Produktif, dan Muamalah Institute.

Menurut website resmi dari yayasan Ihyaul Quran Indonesia, terdapat tiga lembaga yang dinaungi oleh yayasan ini. IQ Foundation, Kuttab Ibadurrahman dan Raudhatul Quran. IQ Foundation merupakan kependekan dari Ihyaul Quran Foundation yang merupakan lembaga di bawah yayasan IQI yang bergerak di bidang pengelolaan wakaf yang menjadi salah satu tujuan pendirian yayasan. Kuttab Ibadurrahman adalah lembaga yang dibuka untuk memfasilitasi para anak balita melanjutkan hafalan Al Quran dan mendapatkan ilmu tambahan bahasa

arab serta *skill* dasar yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupannya dikemudian hari. Sedangkan Raudhatul Quran merupakan lembaga tahfidz Quran bagi balita yang berangkat dari kebutuhan untuk menanamkan Al Quran sedini mungkin dengan memberikan pendidikan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

2.3 User Experience

User experience merupakan pemahaman mengenai bagaimana kebutuhan pengguna, kemampuan pengguna, sesuatu yang bernilai bagi pengguna, serta keterbatasan pengguna. Pendekatan berorientasi pada pengalaman pengguna adalah framework untuk menemukan requirement dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna sebagai fokusnya (Kapusy, 2020). Dalam industri saat ini desain menjadi faktor yang sangat penting (Galitz, 2007), begitu juga dengan desain web dalam beberapa tahun terakhir (Morson, 2015).

Berikut adalah penjelasan Morville (2004) mengenai User Experience Honeycomb pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Honeycomb Morville

Sumber: Morville (2004)

- a. Useful, untuk menggambarkan apakah produk atau sistem yang dibuat berguna serta memiliki inovasi yang lebih bermanfaat.
- b. Usable, untuk menggambarkan kemudahan dalam menggunakan sistem yang dibuat. Karena bermanfaat saja tidak cukup, tetapi harus mudah untuk digunakan.
- c. Desirable, untuk menggambarkan elemen desain yang digunakan dapat memberikan emosi dan apresiasi bagi pengguna.

- d. Findable, untuk menggambarkan apakah informasi yang tersedia mudah ditemukan oleh pengguna.
- e. Accessible, artinya produk atau sistem yang dibuat dapat diakses oleh pengguna tertentu yang memiliki keterbatasan tertentu.
- f. Credible, artinya informasi yang ada harus dapat dipercaya.
- g. Valuable, artinya sistem memiliki nilai yang dapat menguntungkan.

2.4 Human Centered Design

Menurut ISO 9241-210 2010 Human Centered Design adalah perancangan dan pengembangan sistem dengan tujuan untuk membuat sistem yang interaktif dan bermanfaat dengan pendekatan berpusat pada faktor manusia. Terdapat enam prinsip dari human centered design yang kemudian harus diterapkan, diantaranya:

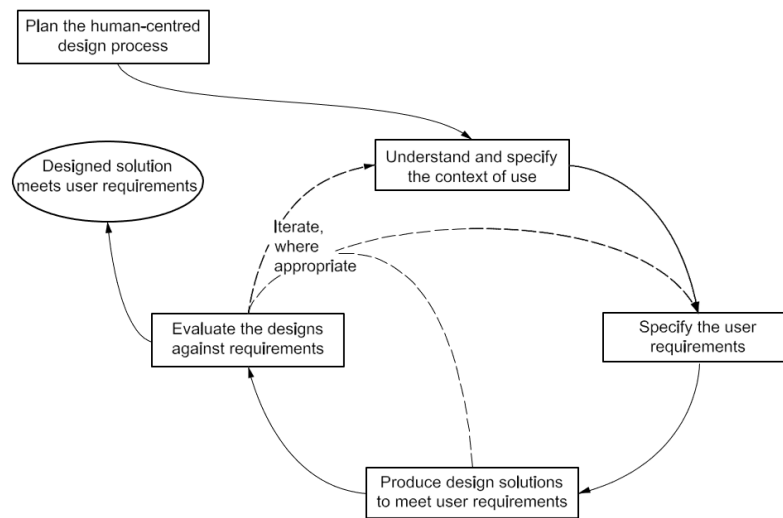
- a. Desain yang dihasilkan berdasarkan atas pemahaman tentang pengguna, tugas pengguna, dan lingkungan dimana pengguna menggunakan sistem
- b. Pengguna terlibat sepanjang proses desain dan pengembangan
- c. Desain ditambahkan dan dihapus berdasarkan evaluasi dengan pengguna (bentuknya berupa feedback atau informasi pada setiap solusi)
- d. Prosesnya bersifat berulang (iteratif)
- e. Desain yang dibuat berdasarkan seluruh pengalaman pengguna
- f. Tim desain berasal dari *multidisciplinary skills* dan perspektif

Adapun beberapa alasan yang menjadi dasar pemilihan Human Centered Design ini sebagai metode penelitian adalah HCD menurut ISO 9241-210 2010, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hal-hal dibawah ini.

- a. Meningkatkan produktivitas pengguna dan mengefisienkan organisasi
- b. Lebih mudah dipahami dan digunakan, mengurangi biaya training dan support
- c. Meningkatkan usability kepada lebih banyak orang dan meningkatkan aksesibilitas
- d. Meningkatkan user experience
- e. Mengurangi ketidaknyamanan dan *stress*
- f. Memberikan keuntungan kompetitif, meningkatkan brand image
- g. Berdampak pada keberlanjutan jangka panjang

Terdapat beberapa tahapan proses yang dilakukan dalam pendekatan human centered design. Pertama adalah proses untuk memahami dan melakukan spesifikasi konteks yang akan digunakan. Kedua dilanjutkan untuk menspesifikasikan kebutuhan pengguna. Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain solusi dan diakhiri dengan proses mengevaluasi desain. Proses ini akan

terus melakukan perulangan hingga desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Gambar 2.2 menunjukkan siklus dari Human Centered Design.



Gambar 2. 2 Human Centered Design

Sumber : ISO 9241-210 2010

2.4.1 Memahami dan Menentukan Konteks Penggunaan

Pemahaman konteks pengguna ini meliputi karakteristik pengguna, tugas pokok pengguna, perangkat (*hardware, software, materials*), kondisi lingkungan sosial dan fisik untuk memahami konteks dimana sistem akan digunakan. Informasi-informasi ini dikumpulkan untuk kemudian dilakukan analisis informasi tentang konteks penggunaan. Suatu sistem akan digunakan dalam ruang lingkup konteks pengguna dan lingkungan tertentu (ISO 9241-920, 2009). Luaran dari proses ini berupa deskripsi konteks penggunaan.

Adapun *context-of-use description* yang pertama mengenai kelompok pengguna dan pemangku kepentingan. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai siapa saja yang menggunakan sistem dan siapa saja pemangku kepentingan yang terkait dengan sistem.

Kedua yaitu karakteristik dari kelompok pengguna. Bagian ini berisi tentang karakter kelompok pengguna yang bisa meliputi karakter demografis, psikografis, behavioral, dan kebutuhan atau karakteristik tertentu. Karakter demografis adalah hal yang bisa dihitung seperti usia, jenis kelamin, status pernikahan, pendidikan, dan pendapatan. Karakter psikografis adalah data yang mengelompokkan berdasarkan variabel psikologis seperti sikap, opini, ketertarikan, dan prinsip hidup. Karakter behavioral adalah tindakan tertentu atau kebiasaan dari sekelompok orang. Adapun kebutuhan atau karakteristik tertentu seperti pengguna dengan disabilitas fisik atau dengan kemampuan tertentu.

Ketiga adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna dan tujuan secara umum mengapa sistem dirancang. Setelah tujuan sudah

diidentifikasi kemudian dilakukan analisis perilaku pengguna dan penggalian permasalahan pada tiap *task*.

Yang terakhir adalah menganalisis lingkungan dimana sistem akan diimplementasikan. Lingkungan sistem dapat berupa lingkungan teknis (hardware, software, dan material yang diperlukan), lingkungan fisik (penggunaan indoor/outdoor, diam/mobile, dll.), lingkungan sosial dan kultur (budaya perusahaan, norma masyarakat, dll.).

2.4.2 Membuat Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Setelah mengetahui konteks dari penggunaan, tahap selanjutnya adalah membuat spesifikasi dari pengguna. Pengguna yang akan diminta informasi haruslah sama dengan tahap yang sebelumnya agar sejalan dengan konteks yang didapatkan di awal. Adapun spesifikasi pengguna yang baik adalah spesifikasi yang dinyatakan dengan jelas sehingga dapat dilakukan verifikasi oleh pemangku kepentingan terkait, konsisten, dapat diperbaharui dengan seperlunya.

Dalam membuat spesifikasi pengguna dapat mempertimbangkan identifikasi dari pengguna, kebutuhan organisasi dan pemilik sistem, pedoman dan standarisasi dalam mendesain sistem, dan kinerja usability yang dapat terukur.

User requirement yang dihasilkan pada tahap ini diharapkan memiliki kualitas yang pasti dan terukur. Adapun beberapa kriteria *user requirement* adalah dinyatakan dalam bentuk yang dapat diuji, diverifikasi oleh pengguna, konsisten, dapat diperbaharui selama proses desain.

2.4.3 Membuat Desain Solusi

Tahap selanjutnya adalah membuat desain solusi. Setelah mendapatkan spesifikasi dari kebutuhan pengguna maka tahap selanjutnya adalah membuat desain berdasarkan hal tersebut. Desain *user interface* akan berpengaruh terhadap *user experience* secara signifikan. *User interface* akan dirancang dengan kebutuhan pengguna dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna yang terdiri dari aspek kepuasan pengguna, efektifitas, dan efisiensi.

Pada proses ini menggunakan skenario, simulasi, model dan prototipe dalam melakukan proses komunikasi terhadap calon pengguna. Sehingga desain yang dibuat bisa mendapatkan umpan balik dari calon pengguna.

2.4.4 Evaluasi Desain Solusi

Setelah desain solusi selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah proses evaluasi. Evaluasi ini dilakukan terhadap calon pengguna sistem. Manfaat dari evaluasi ini adalah untuk memastikan kebutuhan atau tujuan pengguna tercapai, mengumpulkan informasi baru tentang kebutuhan sistem, mendapatkan informasi tentang kelebihan dan kekurangan sistem dari sudut pandang pengguna, dan membuat perbandingan dari beberapa desain yang dibuat.

2.5 Persona

Menurut Ginsburg (2011) Persona merupakan profil pola dasar pengguna yang mewakili kebutuhan banyak pengguna sebagai referensi untuk kemudian dikembangkan dari berbagai sumber termasuk penelitian pengguna, dukungan pelanggan dan analisis aplikasi. Terdapat tiga jenis persona: persona primer adalah orang-orang yang kebutuhannya harus dipenuhi agar produk tersebut berhasil, persona sekunder yang merupakan juga persona yang penting tetapi memiliki prioritas lebih rendah daripada persona primer, dan persona negatif yaitu orang-orang yang tidak jelas berbicara untuk bisnis atau alasan lainnya.

Format persona dapat bermacam-macam, tetapi pada umumnya berisi tentang nama, profesi, umur, lokasi, sikap, aktivitas, *workflow*, *pain points and frustrations*, *goals*. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan untuk membuat persona, diantaranya adalah:

- a. Menentukan sumber data untuk dilakukan observasi atau wawancara
- b. Menentukan kategori pengguna yang memiliki aspek sosial dan emosional tertentu.
- c. Mengumpulkan data dengan observasi atau wawancara
- d. Membuat dokumen persona

2.6 Wawancara

Wawancara adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dalam penelitian sosial dengan cara bertatap muka langsung dengan narasumber. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk membuat rumusan dalam mencapai tujuan penelitian (Rosaliza, 2015).

Tahap awal yang perlu dilakukan untuk memulai wawancara adalah proses penentuan informan/narasumber. Kriteria yang digunakan untuk menentukan informan informan kuci diantaranya (Martha & Kresno, 2016):

- a. Harus menjadi peserta aktif dalam kelompok, organisasi, atau budaya yang diteliti atau telah melalui tahap enkulturasi.
- b. Harus terlibat dalam budaya yang diteliti saat ini.
- c. Harus memiliki waktu yang memadai.
- d. Harus menyampaikan informasi dengan bahasa sendiri (natural).

Terdapat beberapa jenis wawancara yang dapat digunakan dalam mendapatkan data untuk penelitian (Holloway, 1996).

1. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara ini merupakan wawancara yang dilakukan tanpa ada standar yang ditetapkan oleh pewawancara, biasanya bersifat informal. Wawancara ini diawali dengan pertanyaan yang mendalam tetapi luas, jadi akan mencakup seluruh topik

yang akan dibahas. Biasanya terdapat kata kunci yang akan dikejar oleh pewawancara.

Metode wawancara ini bersifat sangat fleksibel. Karenanya arah wawancara akan mengikuti dari jawaban yang diberikan oleh narasumber pada pertanyaan pertama. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana cara berpikir partisipan/narasumber. Metode ini biasanya digunakan jika pewawancara kurang pengalaman dari suatu topik penelitian.

2. Wawancara semi terstruktur

Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang dimulai dari isu yang ada dalam pedoman wawancara. Wawancara ini diperlukan pedoman yang dibuat sebelum melakukan kegiatan wawancara dengan partisipan. Pedoman tersebut berisi tentang cakupan area apa saja yang diperlukan untuk diketahui oleh seorang pewawancara.

Walaupun memiliki pedoman yang cukup rinci, tetapi wawancara jenis ini tidak sepenuhnya terpaku pada pedoman itu. Pewawancara dapat mengarahkan ke salah satu topik area yang memang ingin diperoleh informasinya secara mendalam. Penentuan topik tersebut berdasarkan jawaban yang didapatkan oleh pewawancara.

3. Wawancara terstruktur

Wawancara jenis ini merupakan yang paling mudah digunakan karena pertanyaan yang akan ditanyakan sudah dipersiapkan lebih dulu. Sehingga peneliti akan langsung mendapatkan jawaban yang memang dibutuhkan dalam penelitian. Selain itu, wawancara jenis ini juga mempermudah jika terdapat pewawancara lebih dari satu tetapi berbeda tempat. Arah wawancara akan penuh dikendalikan oleh pewawancara. Keuntungan dari wawancara ini adalah waktu yang digunakan relatif cepat.

Jenis wawancara ini tidak tepat digunakan dalam penelitian kualitatif dikarenakan dapat mengajarkan respons dari responden. Biasanya jenis wawancara ini hanya digunakan oleh peneliti kualitatif untuk mengetahui informasi sosio-demografis.





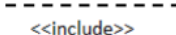
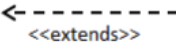
Terdapat tiga cara yang dapat digunakan dalam menganalisis data kualitatif hasil wawancara, diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992). Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis saat di lapangan. Tahap reduksi adalah meringkas data, mengkode, menelusuri tema, dan mengkategorikan. Reduksi data digunakan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat diambil kesimpulan akhir (Agusta 2003).

2.7 Use Case

2.7.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan perilaku sistem tampak dari luar. Diagram ini digunakan untuk mendeskripsikan kebutuhan dan fungsionalitas dari perangkat lunak (Grechanik, 2007). Terdapat dua elemen utama dalam UCD, yaitu *actor* yang berupa pengguna atau sistem lain dan *use-case* atau perilaku sistem yang dilengkapi dengan skenarionya. Dalam *use case diagram* terdapat fungsi-fungsi yang harus ada dalam sistem sesuai dengan aktornya masing-masing. Langkah yang digunakan untuk membuat diagram ini diawali dengan mengidentifikasi aktor kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi *use-case* setiap aktornya. Tabel 2.1 menunjukkan notasi *use case diagram* menurut Dennis (2012).

Tabel 2. 1 Notasi Use Case Diagram

No	Nama Notasi	Deskripsi	Gambar Notasi
1	Use Case	Menggambarkan fungsionalitas dari sistem. Notasi ini digambarkan dengan lingkaran oval. Suatu use-case dapat dijalankan oleh beberapa aktor.	
2	Actor	Menggambarkan orang atau sistem lain yang digunakan untuk menjadi pemicu aktifnya suatu fungsi. Satu aktor dapat memiliki beberapa <i>use-case</i> .	
3	Association	Merupakan penghubung antara aktor dan <i>use-case</i> yang mengartikan bahwa aktor itu dapat melakukan suatu fungsi tertentu. Digambarkan dengan garis tanpa anak panah.	
4	Passive Association	Asosiasi antara aktor dan <i>use-case</i> yang berinteraksi secara pasif. Digambarkan dengan garis yang memiliki tanda panah.	
5	Include	Menggambarkan bahwa suatu <i>use-case</i> merupakan bagian dari <i>use-case</i> lainnya sehingga bersifat ketergantungan (<i>required</i>). Digambarkan dengan garis putus-putus tanpa tanda panah.	
6	Extend	Merupakan perluasan dari suatu <i>use-case</i> dari <i>use-case</i> induknya.	

Sumber: Dennis, et al. (2012)

2.7.2 Use Case Specification

Use case specification merupakan penjelasan dari sekumpulan skenario dengan berurutan yang dilakukan oleh aktor ketika berinteraksi dengan sistem, baik ketika gagal maupun berhasil secara deskriptif. Adapun dalam penulisan *use case specification* terdapat beberapa bagian, yaitu aktor primer, tujuan, kondisi awal (*pre condition*), alur utama (*flow*), dan kondisi akhir (*post condition*) (Kurniawan, 2018).

Aktor primer merupakan aktor yang menginisiasi mulainya suatu fungsi berjalan untuk mencapai tujuan tertentu. Kondisi awal adalah kondisi yang harus ada sebelum use-case dimulai oleh aktor. Alur merupakan jalur satu arah dari kondisi awal hingga kondisi akhir yang merupakan tujuan terpenuhi. Alur ini dijelaskan setiap poinnya secara runtut dari hulu ke hilir. Alur utama merupakan alur yang normal dilewati tanpa kondisi yang menyimpang. Sedangkan alur alternatif adalah alur yang menjadi pilihan jika kondisi yang terjadi tidak dapat memenuhi syarat untuk menggunakan alur utama. Terakhir adalah kondisi akhir yang merupakan kondisi yang diharapkan ketika fungsi sudah selesai dijalankan dan memenuhi tujuan aktor primer.

2.8 UX Sitemap

UX Sitemap adalah diagram hierarki website atau aplikasi yang menunjukkan bagaimana halaman diprioritaskan, pemberian label, dan hubungan antar halaman. UX Sitemap dibutuhkan agar sistem dapat dilihat secara luas dan menyeluruh. Sitemap digunakan pada bagian awal dalam desain UX setelah pendefinisian dengan persona dan use case. Pada pembuatan Sitemap website yang sudah ada sebelumnya harus dilakukan penelusuran website yang telah ada sebagai gambaran sitemap sebelum dilakukan perubahan.

Terdapat dua bagian utama dari UX Sitemap. Pada *card* terdapat *reference number* dan *label*. *Reference number* digunakan untuk menunjukkan tingkat hierarki dari suatu halaman. Pada pembuatan sitemap akan ada halaman utama kemudian diturunkan pada halaman primer, halaman sekunder dan seterusnya. Hal ini juga yang akan menjadi penggambaran link URL yang dibuat. Sedangkan label adalah nama dari halaman tersebut.

UX Sitemap akan membantu untuk merancang fungsi dari website baik dalam perancangan awal maupun dalam proses mendesain ulang (Marie, 2018). Hal ini akan memberikan gambaran lengkap yang kemudian dapat membantu dalam menyederhanakan, memangkas halaman yang tidak penting, dan menempatkan yang penting. Selain itu dari UX sitemap dapat terlihat apakah sistem yang dibuat ramah pengguna dan ramah SEO. Dengan menggunakan UX Sitemap dapat menempatkan konten secara strategis agar mudah ditemukan pengguna.

2.9 Pengujian Usability

Pengujian usability merupakan pengujian yang dilakukan berdasarkan *user-centered interaction design* terhadap suatu sistem oleh pengguna secara langsung. Salah satu tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kekurangan atau hal yang berlebihan dalam sistem (Rubin, 2008). Pengujian ini akan mengukur tiga komponen yaitu tingkat efektifitas, tingkat efisiensi, dan tingkat kepuasan. Salah satu dari pengujian usability adalah SUS atau System Usability Scale.

2.9.1 System Usability Scale

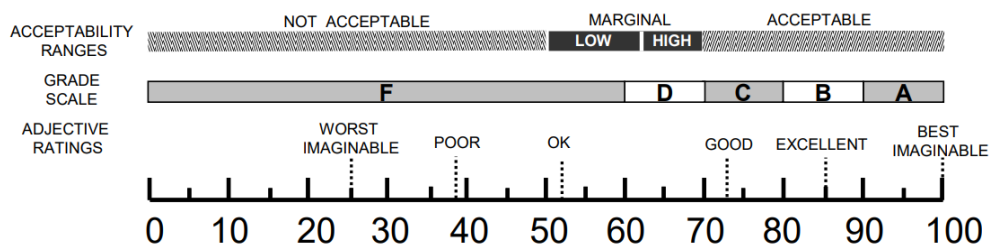
System Usability Scale (SUS) adalah pengukuran yang bertujuan untuk mengetahui nilai *usability* dari suatu produk terhadap pengguna. Dalam pertanyaan SUS ada dua bagian, yaitu pertanyaan bernomor ganjil dengan pertanyaan positif dan pertanyaan bernomor genap dengan pertanyaan negatif. Responden akan menjawab 10 pertanyaan dengan mengisi penilaian antara 1 sampai 5. Pertanyaan-pertanyaan yang ada meliputi kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan produk yang dibuat.

Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016) membuat pertanyaan-pertanyaan pada SUS dalam bahasa Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8. Saya merasa sistem ini membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Terdapat perhitungan khusus untuk mendapatkan berapa nilai usability dari sebuah produk menggunakan system usability scale. Nilai skor setiap pertanyaan bernomor ganjil akan dihitung menggunakan rumus $x-1$. Sedangkan nilai skor pertanyaan bernomor genap $50-x$. Kemudian skor keduanya dijumlahkan untuk selanjutnya dikalikan dengan 2,5.

Nilai akhir tersebut yang akan menjadi acuan untuk menentukan baik buruk dari suatu produk. Adapun pengelompokan penilaian ditunjukkan pada Gambar 2.3 berikut.



Gambar 2. 3 Pengelompokan Penilaian Usability

Sumber : Bangor et al (2009)

Rating SUS memiliki nilai antara 0 sampai 100. Berdasarkan penerimaannya dibagi menjadi *not acceptable*, *marginal*, dan *acceptable*. Sedangkan berdasarkan *grade* dibagi menjadi huruf A hingga F. Berdasarkan sifat dibagi menjadi *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, dan *best imaginable*.

2.10 User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire merupakan metode yang digunakan untuk menilai *user experience* dari sebuah produk terhadap pengguna. Dengan metode ini akan diketahui mengenai perasaan, pengalaman, dan perilaku pengguna saat menggunakan atau berinteraksi dengan produk yang diuji (Schrepp, 2017). Menurut website resmi dari UEQ online, saat ini UEQ tersedia dalam lebih dari 30 bahasa.

Untuk dapat mengukur pengalaman pengguna secara komprehensif, metode ini menggunakan 6 aspek pengukuran (Schrepp, 2017). Diantaranya yaitu,

- Attractiveness: Merupakan penilaian secara keseluruhan dalam suatu produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak?
- Perspicuity: Penilaian mengenai apakah produk familiar atau mudah untuk dipelajari?
- Efficiency: Penilaian mengenai apakah pengguna memerlukan usaha yang lebih/besar untuk menyelesaikan suatu tugas? Apakah tugas tersebut dapat diselesaikan dengan cepat?
- Dependability: Penilaian mengenai apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan produk? Apakah merasa aman dan produk dapat diprediksi?
- Simulation: Penilaian apakah produk menarik untuk digunakan? Apakah menyenangkan bagi pengguna?
- Novelty: Penilaian mengenai apakah desain dari produk kreatif? Apakah menarik bagi pengguna?

Berikut adalah list item dari UEQ versi Indonesia yang terdapat pada situs resmi UEQ ditunjukkan pada Gambar 2.4.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
mementuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2. 4 List Item UEQ versi Indonesia
 Sumber : www.ueq-online.org

2.11 Penelitian Sebelumnya (Hero, 2018)

Penelitian ini merupakan penelitian skripsi dengan judul “Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah Dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design”. Adapun alasan mengapa penelitian ini penulis ambil sebagai landasan adalah metode perancangan user experience yang digunakan sama dengan penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu penelitian ini juga dapat dikatakan berhasil dikarenakan mendapatkan hasil usability testing sebesar 96,39%.

Permasalahan yang diangkat oleh penelitian ini adalah beberapa siswa yang berlangganan catering tidak menghabiskan makan siang karena tidak menyukai beberapa makanan dalam paket menu hariannya. Dengan permasalahan tersebut maka dirasa perlu untuk ada aplikasi yang dapat memudahkan untuk memilih menu dari catering tersebut. Maka dari itu secara garis besar, penelitian ini membahas tentang perancangan aplikasi catering untuk anak sekolah agar dapat memudahkan dalam pemesanannya sesuai dengan kemauan siswa dan siswi. Perancangan aplikasi ini dilakukan dengan metode Human Centered Design dengan harapan pendekatan yang interaktif dapat membuat sistem dapat digunakan dan berguna dengan berfokus pada kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan efektivitas dan efisiensi pengguna.

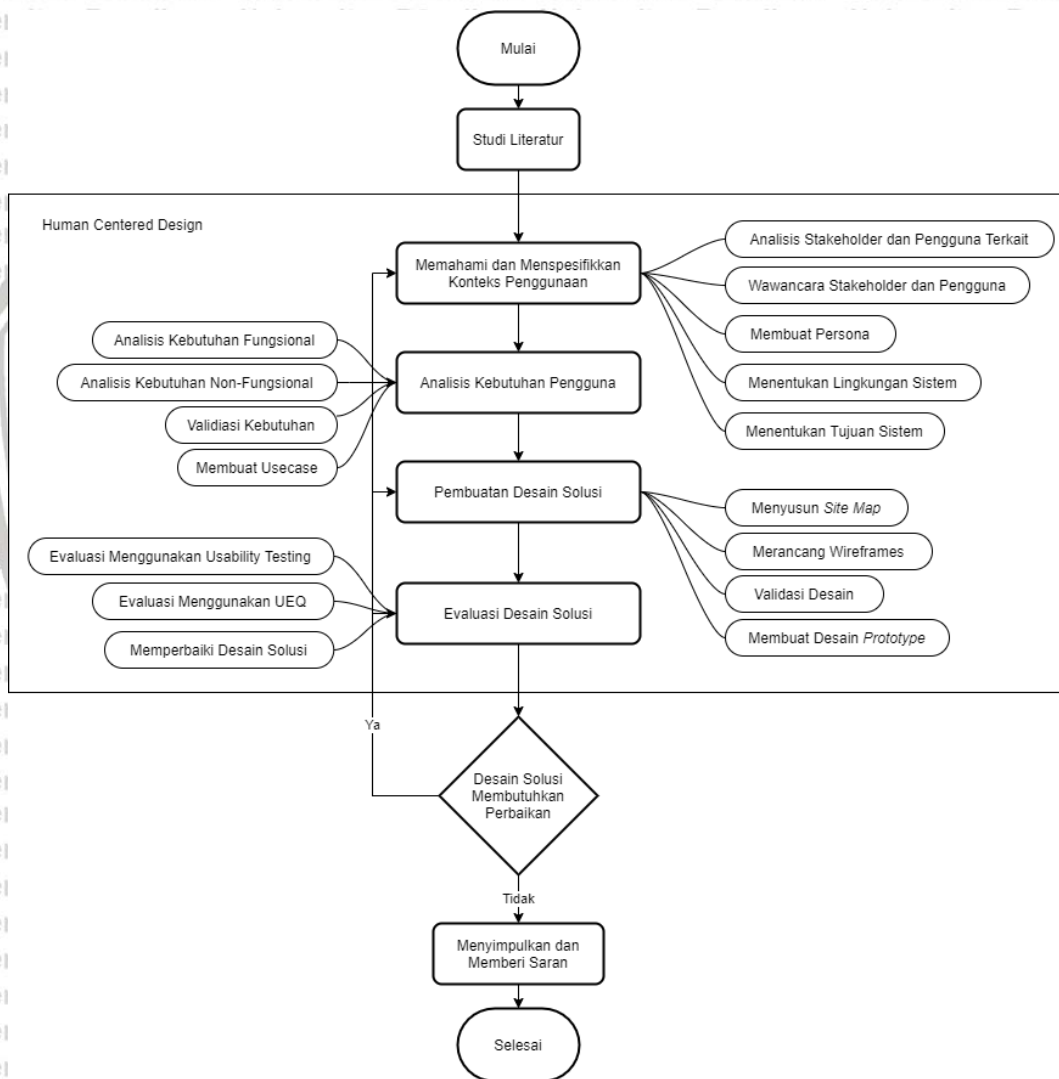
Terdapat beberapa hal yang dapat bermanfaat bagi penelitian saat ini yaitu metodologi penelitian yang digunakan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini sangat rinci dan lengkap mulai dari analisis konteks penggunaan, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan desain solusi, hingga evaluasi desain solusi.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB 3 METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian implementatif yang bertujuan untuk membuat rancangan user experience website Ihyaul Quran Indonesia dengan menggunakan metode human centered design. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian dibuat secara bertahap dan menyesuaikan dengan kerangka kerja dari human centered design. Maka dari itu tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini juga mengikuti kerangka kerja dari HCD. Beberapa tahap yang dilakukan dalam HCD diawali dengan memahami konteks penggunaan hingga pada tahap evaluasi desain yang telah dibuat. Adapun diagram alir dari penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.1 Studi Literatur

Langkah awal yang peneliti ambil adalah melakukan studi literatur. Studi literatur berfungsi untuk menggali informasi dari literatur yang ada mengenai

definisi dari perancangan website, user experience, metode human centered design, dan cara evaluasi yang akan digunakan. Dengan adanya studi literatur ini diharapkan peneliti dapat memahami mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3.2 Human Centered Design

3.2.1 Memahami dan Menspesifikkan Konteks Penggunaan

Analisis Pengguna Terkait

Pada tahap yang pertama ini ditujukan untuk menganalisis pengguna dan pemangku kepentingan yang berkaitan dengan website yang akan dirancang. Proses yang dilakukan dimulai dengan menentukan siapa pengguna dan pemangku kepentingan ini. Setelah ditentukan siapa yang menjadi calon pengguna website ini kemudian mengidentifikasi karakteristik dari pengguna. Karakteristik pengguna ini meliputi hal umum seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan dan hal khusus seperti hobi, kebiasaan, kecenderungan minat dan lainnya.

Setelah ditentukan calon pengguna dan dilanjutkan tahap wawancara yang bertujuan untuk mengetahui informasi lebih dalam terhadap calon pengguna.

Wawancara Pengguna

Langkah awal yang harus dilakukan dalam adalah menentukan informan wawancara. Pada penelitian kualitatif setidaknya ada dua syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan jumlah informan, yaitu aspek kecukupan dan aspek kesesuaian (Martha & Kresno, 2016). Sehingga patokan untuk menentukan jumlah informan bukan pada keterwakilan (representasi) terhadap populasi, tetapi kecukupan dan kedalaman informasi.

Pemilihan informan menurut Patton (2002) menggunakan teknik *purposeful sampling* yang merupakan cara memilih kasus yang informatif (*information-rich cases*) berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan peneliti yang jumlahnya tergantung pada tujuan dan sumberdaya studi. Terdapat 16 jenis teknik pemilihan informan Adapun jenis pemilihan informan yang dipilih pada penelitian ini adalah *criterion sampling*. Jenis ini memiliki tujuan untuk mendapatkan informan yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya (Patton 2002). Kriteria yang digunakan didapatkan dari hasil analisis pada proses sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah merumuskan pertanyaan agar wawancara yang dilakukan menjadi terstruktur. Pertanyaan yang akan dibuat mencakup demografi umum dan pertanyaan khusus. Narasumber haruslah bisa mempresentasikan dari kelompok pengguna.

Setelah pertanyaan disusun, kemudian proses wawancara dapat mulai dilakukan. Pada penelitian ini wawancara dapat dilakukan secara tatap muka

langsung maupun secara daring. Hal ini berdasarkan kesediaan dan lokasi dari narasumber yang akan diwawancarai.

Adapun pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada narasumber ditunjukkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara

Kelompok Pengguna	Indikator	Pertanyaan
Pengurus Yayasan	Yayasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang menjadi visi misi atau tujuan utama yayasan ini didirikan? 2. Apa saja program yang ada dalam yayasan ini?
	Budaya Kerja/SOP Yayasan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Apa yang menjadi budaya kerja dalam yayasan? 4. Apakah ada SOP / petunjuk kerja yang ditetapkan pada yayasan? 5. Lingkungan kerja seperti apa yang ada dalam yayasan ini?
	Website Yayasan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Apakah yayasan ini membutuhkan sebuah website untuk mendukung terwujudnya tujuan yayasan? 7. Apa saja fungsi website bagi yayasan? 8. Apa saja informasi yang harus ada pada website? 9. Siapa saja target pengguna dari website yayasan? 10. Apakah website yang ada sudah memenuhi seluruh kebutuhan yayasan? 11. Apa saja kekurangan yang ada pada website yayasan yang sudah ada? 12. Apa yang menjadi fungsi utama website bagi yayasan? 13. Bagaimana sistem pengelolaan website pada yayasan?



		14. Dengan menggunakan perangkat apa pengelolaan website dilakukan?
	Donasi Yayasan	15. Bagaimana alur sistem donasi yang sudah ada pada yayasan ini? 16. Siapa target donatur dari donasi yayasan ini? 17. Bagaimana proses kampanye untuk berdonasi dilakukan? 18. Kemana saja hasil donasi tersebut didistribusikan?
	Lain-lain	19. Apakah program yayasan selain donasi membutuhkan website sebagai pendukungnya? a. Apakah program Sekolah Balita membutuhkan website dalam pelaksanaannya? b. Apakah program Kursus Quran membutuhkan website dalam pelaksanaannya? c. Apakah program Kuttab Ibadurahman membutuhkan website dalam pelaksanaannya? d. Apakah program Tahfidz Quran membutuhkan website dalam pelaksanaannya?
Masyarakat Umum	Yayasan	20. Apakah anda mengetahui tentang yayasan Ihyaul Quran Indonesia?
	Website	21. Bagaimana pendapat anda mengenai website yayasan Ihyaul Quran Indonesia? 22. Menurutmu apa saja yang perlu ada dalam website suatu

	yayaan seperti Ihyaul Quran Indonesia?
	23. Apa saja kekurangan dari website yayaan ini?
	24. Apa yang menjadi solusi dari setiap kekurangan tersebut?
	25. Perangkat apa yang anda biasa gunakan untuk mengakses website sejenis ini?
Donasi Yayaan	26. Apakah anda pernah melakukan donasi ke yayaan seperti Ihyaul Quran Indonesia?
	27. Bagaimana proses donasi yang anda lakukan?
	28. Apa yang membuat anda percaya terhadap penyalur donasi?
	29. Apakah yang harusnya ada dalam website yayaan penggalang donasi?
	30. Jika ada sistem donasi yang secara otomatis dalam website, apakah itu akan membantu anda?
Lain-lain	31. Apakah anda memiliki saran terhadap website yayaan Ihyaul Quran Indonesia untuk mendukung program-programnya?

Membuat Persona

Setelah mendapatkan data dari hasil wawancara, maka tahap selanjutnya adalah membuat persona. Data yang dibutuhkan dalam membuat persona berupa nama grup persona, nama, demografi, tujuan dan kebutuhan pengguna, biografi, dan foto. Data-data yang ada tersebut selanjutnya akan diolah menjadi persona. Persona yang akan dibuat mewakili masing-masing kelompok pengguna.

Menentukan Lingkungan Sistem

Pada bagian *context-of use description* pada metode HCD ini adalah lingkungan sistem. Pada lingkungan sistem ini dapat mengidentifikasi lingkungan

teknis berupa perangkat keras, perangkat lunak, dan *materials*. Selain lingkungan fisik, juga harus dapat mengidentifikasi lingkungan sosial budaya berupa praktik kerja, struktur organisasi, dan SOP organisasi. Informasi mengenai lingkungan sistem ini akan diperoleh dari hasil wawancara langsung terhadap pemangku kepentingan yang terlibat.

Menentukan Tujuan Sistem

Tahap selanjutnya adalah penentuan tujuan utama dari pembuatan sistem ini. Tujuan utama ini menjadi gambaran garis besar alasan mengapa website ini akan dibuat. Tujuan utama ini didapatkan melalui data-data yang diolah dari hasil wawancara pada tahap sebelumnya.

3.2.2 Melakukan Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis Kebutuhan Fungsional

Setelah tujuan secara umum dapat ditentukan, selanjutnya dapat didetailkan pada kebutuhan fungsi dari website. Yang pertama yaitu kebutuhan fungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan utama yang langsung berinteraksi dengan sistem. Fitur-fitur ini wajib ada untuk memenuhi kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna. Kebutuhan yang berasal dari beberapa kelompok pengguna ini kemudian dianalisis untuk dapat dirumuskan secara keseluruhan.

Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Selanjutnya adalah kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan non-fungsional ini adalah kebutuhan yang tidak secara langsung berinteraksi dengan pengguna. Contohnya adalah tingkat keefektifan, kecepatan, keamanan dan lainnya. Biasanya kebutuhan ini tidak diungkapkan secara gamblang oleh calon pengguna pada tahap wawancara. Maka peneliti harus dapat menggali lebih dalam dengan memancing melalui pertanyaan.

Validasi Kebutuhan

Hal yang penting dilakukan dalam merancang sistem adalah sesuainya sistem yang dibuat terhadap kebutuhan pengguna. Untuk dapat meyakinkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional memang benar-benar sesuai maka perlu dilakukan validasi kebutuhan kepada pengguna. Validasi ini dapat menghilangkan fungsi yang tidak diperlukan atau menambahkan fungsi yang masih kurang sebelum dilakukan perancangan lebih lanjut.

Membuat Use Case Diagram dan Use Case Specification

Pada tahap berikutnya adalah proses pembuatan use case. Terdapat dua bagian yaitu use case diagram dan use case specification. Pembuatan use case diagram ditujukan untuk dapat mengetahui aktivitas aktor terhadap suatu fungsi. Sehingga dapat diketahui suatu aktor dapat melakukan aktivitas apa saja sesuai dengan haknya.

Pada tahap use case specification digunakan untuk memberikan penjelasan lebih detail pada use case diagram. Dengan menggunakan use case

specification akan dijelaskan kondisi awal dari sistem (*pre-condition*), alur utama (*flow*), hingga pada kondisi akhir sistem (*post-condition*).

3.2.3 Membuat Desain Solusi

Menyusun UX Sitemap

Selanjutnya adalah masuk kepada proses pembuatan desain solusi. Tahap pertama untuk membuat desain solusi adalah dengan merancang arsitektur dari informasi yang akan ada pada website. Arsitektur ini meliputi dari mana informasi akan berasal dan akan ditampilkan dimana serta dalam kondisi apa.

Merancang Wireframes

Selanjutnya adalah merancang *wireframes*. *Wireframes* ditujukan untuk memastikan bahwa tidak ada yang terlewat dari setiap kebutuhan yang telah dirinci di awal. *Wireframes* berisi susunan, struktur, layout, navigasi. Pada *wireframe* hanya berupa tampilan sederhana berwarna hitam putih.

Validasi Desain

desain merupakan tahap untuk memastikan bahwa rancangan desain solusi yang ditampilkan pada *wireframes* sudah dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini pengguna akan melihat rancangan *wireframe* setiap halamannya kemudian memberikan feedback sebagai bahan evaluasi.

Membuat Desain High Fidelity Prototype

Tahap yang berikutnya adalah proses membuat *high fidelity prototype*. Prototipe ini bertujuan untuk memberikan gambaran asli terkait website yang akan dibangun nantinya. Pada prototipe ini sudah menggunakan warna yang dipilih, font, gambar sama persis seperti yang akan dibuat sehingga calon pengguna mengetahui seperti apa website yang akan dibuat nantinya.

3.2.4 Evaluasi Desain Solusi

Mengevaluasi Menggunakan Usability Testing

Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap desain solusi yang telah dibuat. Pada tahap ini menguji *usability* website dengan menggunakan tools System Usability Scale (SUS). SUS dapat membantu untuk mengetahui tingkat *usability* dan juga mengetahui bagian mana saja yang perlu dilakukan perbaikan. Hasil akhir dari SUS adalah penilaian secara umum terhadap website yang dibuat.

Mengevaluasi Menggunakan UEQ

Evaluasi yang selanjutnya menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Kuisisioner ini akan membantu untuk memastikan hasil yang didapat dari evaluasi yang sebelumnya. Metode ini menggunakan 26 pertanyaan yang telah ditentukan oleh UEQ.

Perbaikan Desain Solusi

Tahap yang terakhir dari HCD yaitu proses perbaikan. Dari kekurangan dan evaluasi yang didapatkan dari kedua proses evaluasi, maka akan diakumulasikan. Setelah itu akan dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan tersebut. Pada perbaikan ini bisa jadi akan kembali ke tahap pertama, kedua, ataupun ketiga dari proses HCD hingga desain solusi yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Kesimpulan dan Saran

Kemudian bagian terakhir dari penelitian ini adalah proses untuk penarikan kesimpulan dari setiap tahapan yang dilakukan dari awal. Selain itu terdapat saran-saran yang akan ditujukan kepada pengembang website dan peneliti berikutnya.



BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN

4.1 Analisis Konteks Penggunaan

4.1.1 Analisis Pengguna

Pada tahap awal ini peneliti akan melakukan analisis pengguna dari website Ihyaul Quran Indonesia. Sumber dari analisis ini adalah wawancara awal yang dilakukan sebelum penelitian dimulai sebelumnya. Dari hasil tersebut maka dapat ditentukan terdapat dua kelompok pengguna yaitu pengurus yayasan dan masyarakat umum. Hasil analisis kelompok pengguna dan peran dalam sistem ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Analisis Kelompok Pengguna dan Peran dalam Sistem

Kelompok Pengguna	Peran dalam Sistem
Pengurus Yayasan	Sebagai pembuat keputusan yayasan sekaligus menjadi pengelola dan admin terhadap website.
Masyarakat Umum	Sebagai pengguna website secara umum yang akan mengunjungi website untuk mendapatkan informasi tentang yayasan.

Setiap kelompok pengguna memiliki karakteristiknya masing-masing. Pada tahap berikutnya adalah menganalisis karakteristik dari setiap kelompok pengguna. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apa saja yang mungkin akan dilakukan oleh suatu kelompok pengguna Terhadap sistem/website yang ada nantinya. Hasil analisis karakteristik kelompok pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Analisis Karakteristik Kelompok Pengguna

Kelompok Pengguna	Karakteristik
Pengurus Yayasan	<ol style="list-style-type: none"> Memahami visi misi, SOP, dan budaya kerja dari yayasan. Memiliki wewenang dalam memutuskan sesuatu dalam yayasan. Memiliki jabatan strategis ataupun teknis yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Bekerja secara tetap atau paruh waktu pada yayasan 5. Menjadi pengelola website yang sudah ada
Masyarakat Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bisa mengoperasikan komputer dan dapat mengakses internet 2. Belum mengetahui atau mengenal secara mendalam tentang yayasan Ihyaul Quran Indonesia. 3. Tertarik terhadap lembaga/ yayasan amal dan keilmuan. 4. Tertarik akan ilmu yang ada dalam artikel/blog yayasan. 5. Telah memiliki penghasilan dan mampu untuk melakukan donasi

Dari dua karakteristik kelompok pengguna diatas maka peneliti mampu menentukan narasumber wawancara maupun responden ketika melakukan *testing* selama penelitian ini berlangsung. Dalam suatu kelompok pengguna tidak diharuskan memenuhi seluruh karakteristik dari kelompok pengguna tersebut. Calon narasumber yang hanya memenuhi satu saja dari karakteristik tersebut dapat peneliti gunakan sebagai sumber informasi.

4.1.2 Wawancara Pengguna

Penentuan Narasumber Wawancara

Pengurus yayasan merupakan elemen terpenting dari penelitian ini. Hal ini dikarenakan mereka yang akan terlibat langsung dalam pembuat keputusan dan akan terlibat langsung maupun tidak langsung dalam pengelolaan sistem website yang ada. Dari narasumber ini diharapkan akan diketahui visi misi, kebijakan, SOP, sistem dan budaya kerja dalam yayasan sebagai sumber utama dalam penentuan kebutuhan pada website dari sisi yayasan Ihyaul Quran.

Kedua adalah masyarakat umum. Masyarakat umum ini adalah orang yang belum mengetahui mengenai yayasan Ihyaul Quran Indonesia. Tetapi tidak menutup kemungkinan juga untuk orang yang sudah mengetahui yayasan ini tetapi belum terlalu mendalam atau berhubungan secara langsung. Dari kelompok pengguna ini diharapkan akan memperoleh informasi mengenai yayasan dari pihak luar yayasan.

Jumlah informan yang diperlukan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kedalaman informasi yang didapat oleh hasil wawancara. Jika dengan jumlah tertentu informasi yang diberikan sudah konsisten dan mendalam, maka proses wawancara dapat dicukupkan.

Pelaksanaan Wawancara

Wawancara ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Wawancara yang dilakukan secara luring diharapkan dapat mampu menangkap informasi secara jelas dan interaksi antara peneliti dan narasumber dapat berjalan secara baik. Sedangkan wawancara secara luring dilakukan untuk menjangkau narasumber yang terpisah jarak dengan peneliti.

Jenis wawancara yang peneliti lakukan adalah semi terstruktur dengan metode pertanyaan terbuka. Dengan jenis wawancara ini diharapkan mendapatkan jawaban yang mungkin sebelumnya tidak terpikirkan oleh peneliti sedangkan informasi tersebut merupakan hal yang sangat penting. Maka peneliti tidak membatasi dengan pertanyaan tertutup.

Pelaksanaan wawancara dilakukan pada,

Tanggal : 14 - 21 April 2021

Tempat : Menyesuaikan narasumber

Pewawancara : M. Royhan Afif Al Mudhari

Durasi : ± 30 menit/sesi

Wawancara dimulai dengan memberikan pertanyaan untuk menggali informasi mengenai pribadi narasumber kemudian dilanjutkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya. Selama wawancara dilakukan akan dilakukan perekaman video sebagai bahan dokumentasi. Sesi wawancara kemudian dapat diakhiri dengan berfoto.

Hasil Wawancara

Dari hasil sembilan kali sesi wawancara kepada narasumber mengenai informasi pribadi menyangkut dalam pembuatan persona kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan yang telah ditentukan, hasil scan dokumen asli dan rekaman video akan dicantumkan pada lampiran.

Berikut adalah hasil dari wawancara kepada kedua kelompok pengguna. Hasil wawancara pada kelompok pengguna pengurus yayasan ditunjukkan pada Tabel 4.3. sedangkan hasil wawancara pada kelompok pengguna masyarakat umum ditunjukkan pada Tabel 4.4.

a. Pengurus Yayasan

Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Pengurus Yayasan

Pertanyaan	Jawaban	
	Deskripsi Narasumber	
Nama	Narasumber 6	Narasumber 7
Usia	23 Tahun	35 Tahun

Posisi dalam yayasan	Admin dan Tim pengembang website	Penanggung Jawab IT yayasan
Deskripsi tugas dalam yayasan	Rekam dokumen, pencatatan keuangan, desain, pengembangan website	Mengkoordinir semua task IT
Yayasan		
Apa yang menjadi visi misi atau tujuan utama yayasan ini didirikan?	Melahirkan generasi penggerak masyarakat muslim yang memiliki akhlakul karimah, visi dan misi tercantum pada website	Lembaga pendidikan alquran dari usia dini hingga usia lanjut
Apa saja program yang ada dalam yayasan ini?	Pendidikan (raudhatul quran, Kuttab, madrasah quran); Wakaf (markaz quran); Komunitas (ngomah, ibu usia emas)	Tahfidz balita, kuttab ibadurrahman, madrasah quran
Apa yang menjadi budaya kerja dalam yayasan?	Nuansa Islam, secara syariah, tetap professional	Sesuai dengan SOP yang telah ditetapkan AD/ART
Apakah ada SOP / petunjuk kerja yang ditetapkan pada yayasan?	Belum ada dalam bentuk resmi sebagai perangkat	Berdasarkan AD ART yayasan
Lingkungan kerja seperti apa yang ada dalam yayasan ini?	3 lokasi, dalam ruangan, musholla, dan semi <i>outdoor</i>	Indoor
Website Yayasan		
Apakah yayasan ini membutuhkan sebuah website untuk mendukung terwujudnya tujuan yayasan?	Sangat membutuhkan	Tentunya, untuk mengenalkan yayasan pada masyarakat
Apa saja fungsi website bagi yayasan?	Mengenalkan yayasan dan merealisasikan program	Mengenalkan yayasan, profil, visi misi
Apa saja informasi yang harus ada pada website?	Yayasan itu apa (branding), visi, misi, profil organisasi, tulisan	Program, pengenalan visi dan misi, tujuan yayasan

	ustadz, promosi lembaga, event, dokumentasi	
Siapa saja target pengguna dari website yayasan?	Masyarakat umum, calon donatur potensial, komunitas	Masyarakat umum yang berfokus pada pendidikan anaknya
Apakah website yang ada sudah memenuhi seluruh kebutuhan yayasan?	Secara umum sudah dipenuhi	Belum semua
Apa saja kekurangan yang ada pada website yayasan yang sudah ada?	Konten yang perlu diperbaharui, dokumentasi, tata letak yang kurang menarik dan komunikatif	Profil belum tersajikan dengan baik, program, campaign, detail kegiatan, dan dokumentasi belum ada
Apa yang menjadi fungsi utama website bagi yayasan?	Mengenalkan yayasan	Mengenalkan yayasan
Bagaimana sistem pengelolaan website pada yayasan?	Dihandle tim website yayasan (pengumpulan data dan tata letak konten)	Terdapat tim khusus terdiri dari 3 orang
Dengan menggunakan perangkat apa pengelolaan website dilakukan?	Laptop	Laptop
Donasi Yayasan		
Bagaimana alur sistem donasi yang sudah ada pada yayasan ini?	Offline : Melihat pamflet di sosmed > transfer > konfirmasi ke kesekretariatan Online : tombol donasi > halaman donasi > bentuk nominal > transfer	Kampanye > transfer > konfirmasi transfer melalui wa > mendapatkan bukti
Siapa target donatur dari donasi yayasan ini?	Masyarakat umum	Masyarakat umum
Bagaimana proses kampanye untuk berdonasi dilakukan?	Melalui cetak flyer, jalin kerja sama lembaga lain	Melalui event, medsos, jaringan yayasan, website

<p>Kemana saja hasil donasi tersebut didistribusikan?</p>	<p>Kurang tau</p>	<p>Saat ini untuk pembangunan markaz Quran dan operasional yayasan</p>
<p>Apakah program yayasan selain donasi membutuhkan website sebagai pendukungnya?</p> <p>Apakah program Sekolah Balita membutuhkan website dalam pelaksanaannya?</p> <p>Apakah program Kursus Quran membutuhkan website dalam pelaksanaan-nya?</p> <p>Apakah program Kuttab Ibadurahman membutuhkan website dalam pelaksanaannya?</p> <p>Apakah program Tahfidz Quran membutuhkan website dalam pelaksanaan-nya?</p>	<p>Untuk pendaftaran siswa baru, artikel</p>	<p>Akan lebih baik jika menjadi sub-domain khusus yang berisi informasi detail tentang program(eg. Kepengurusan, pendaftaran)</p>
<p>Catatan</p>		

Hasil dari wawancara yang dilakukan kepada pengurus yayasan menghasilkan beberapa kesimpulan penting untuk kemudian dapat ditindaklanjuti sebagai persona. Tujuan dari pengurus yayasan menggunakan website adalah untuk mengelola informasi yang ada di website, mengelola data-data, dan pengelolaan sistem donasi yayasan. Perangkat yang biasa digunakan oleh pengurus yayasan adalah *desktop*.

Adapun kebutuhan pengurus yayasan adalah melihat data donasi yang telah dilakukan donatur, melihat data donatur yang pernah berdonasi, melakukan konfirmasi donasi yang dilakukan donatur, membuat kwitansi donasi untuk donatur, melakukan laporan penyaluran donasi kepada donatur, melihat data pendaftar sekolah, menulis artikel/event/berita, dan login.

b. Masyarakat Umum

Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Masyarakat Umum

Pertanyaan	Jawaban				
Deskripsi Narasumber					
Nama	Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3	Narasumber 4	Narasumber 5
Usia	23 Tahun	30 Tahun	23 Tahun	36 Tahun	25 Tahun
Pekerjaan	Mantan Pegawai Media Yayasan Ihyaul Quran	Dosen Universitas Brawijaya	Mahasiswa Universitas Negeri Malang	Dosen Agama Universitas Brawijaya	Staf Program Pemberdayaan LAZ YASA
Yayasan					
Apakah anda mengetahui tentang yayasan Ihyaul Quran Indonesia ?	Ya, memiliki basic pendidikan quran, segmentasi pada anak, dengan kegiatan berfokus pada quran	Tidak Tahu	Belum tahu	Belum mengetahui	Tidak tahu
Website					
Bagaimana pendapat anda mengenai website yayasan Ihyaul Quran Indonesia?	Tampilan : Sederhana, warna pas, sesuai sigmen, tidak ribet, penempatan baik Konten : sudah sesuai,	Sudah bagus, interaktif, memudahkan user, taptai banyak konten mengulang	Sudah lumayan bagus, mudah dipahami, masih ada fungsi yang belum berjalan	Sudah informatif, sudah ada program-program, cita-cita besar, dan gallery. Tetapi belum ada helpdesk	Tampilan : warna menarik, nyaman dimata, tampilan fitur bagus, mudah dimengerti.

						<p>sudah informatif, update donatur, ada video</p>			<p>Tetapi: peta belum sesuai, program belum dijelaskan secara detail, output belum ada, artikel dan berita harus sesuai segmen.</p>
<p>Menurutmu apa saja yang perlu ada dalam website suatu yayasan seperti lhyaul Quran Indonesia?</p>	<p>Penjelasan yayasan, program yang ditawarkan, cara mendaftar, press rilis agenda, CP, sosial media, <i>crowd funding</i>, transparansi dana</p>	<p>Profil, program, artikel, sosmed, alamat, informasi program detail</p>	<p>Profil yayasan (visi, misi, sejarah, maksud dan tujuan yayasan); haman program secara rinci; halaman wakaf (donasi, cara berdonasi)</p>	<p>Status badan hukum, struktur organisasi lengkap, sejarah lembaga, profil pengelola</p>	<p>Legalitas, SK lembaga pengelolaan wakaf, company profile, kegiatan yang sudah berjalan</p>				
<p>Apa saja kekurangan dari website yayasan ini?</p>	<p>Tidak terintegrasi pada nafbar dan homepage, halaman donatu belum ada</p>	<p>Berita belum update, foto tidak ada narasi, program detail, informasi pendaftaran</p>	<p>Penjelasan yang kurang lengkap, ada fungsi yang belum bisa berjalan</p>	<p>Belum responsif pada HP</p>	<p>Berita belum ada, legalitas belum ada, beberapa fitur belum lengkap, pendaftaran</p>				

					n belum ada
Apa yang menjadi solusi dari setiap kekurangan tersebut?	Ditambahkan/disempurnakan semua fungsinya, menambahkan halaman donatur	Berita diberi narasi, ada pendaftaran, alur pendaftaran, program spesifik	Memperbaiki	Dibuat lebih responsif	Dilengkapi semua yang belum ada informasinya
Perangkat apa yang anda biasa gunakan untuk mengakses website sejenis ini?	Lebih memilih HP (praktis) tetapi bisa progressive di semua device	Laptop, karena merupakan informasi yang penting	Lebih baik dengan HP, bisa digunakan setiap hari	HP dulu, Setelah itu Laptop	HP android
Donasi Yayasan					
Apakah anda pernah melakukan donasi ke yayasan seperti Ihyaul Quran Indonesia?	Sudah pernah di beberapa platform, tetapi belum pernah di IQI	Pernah di Rumah Zakat, Dompot Dhuafa, ACT	Belum pernah	Sudah pernah tapi secara offline pada lembaga lain	Pernah di website amal sholeh
Bagaimana proses donasi yang anda lakukan?	Info IG > website > konfirmasi > transfer > konfirmasi transfer > email/sms terima kasih	Informasi lewat WA > Transfer		Grup WA>Ada PJ>list jumlah donasi>bu kti transfer>rekap>laporan rutin	Informasi dari BC WA> tinggal klik di website, tidak ada laporan

Apa yang membuat anda percaya terhadap penyalur donasi?	Transparansi dana yang telah masuk (foto, kampanye tokoh, penjelasan)	Kredibilitas lembaga, feedback, progress, penyaluran	Penjelasan orang yang mengajukan donasi, rincian dana, penggunaan	Kenal pengelolaanya	Cari informasi penyalur donasi di internet
Apakah yang harusnya ada dalam website yayasan penggalan donasi?	Program apa yang bisa dibantu, kebutuhan dana, dokumentasi pendukung,	Bukti/dokumen kredibilitas, profil, dialokasikan kemana, siapa donatur, mengawal donasi	Informasi pembayaran melalui platform tertentu untuk memudahkan dan transparansi laporan	Afiliasi lembaga itu, penyalurannya kemana, galeri kegiatan	Profil yang melakukan donasi, laporan yang masif, verifikasi
Jika ada sistem donasi yang secara otomatis dalam website, apakah itu akan membantu anda?	Ya pasti, kejelasan alur juga penting	Ya, sangat membantu	Sangat membantu	Ya bagus	Ya lebih mudah
Lain-lain					
Apakah ada program yayasan (selain donasi) yang membutuhkan website sebagai pendukungnya?	Semuanya butuh (tetapi dibuat terpisah dengan web utama) berisi tentang deskripsi, capaian,	Pendaftaran program	Penjelasan program, pendaftaran, laporan rapor, aktivitas anak, jadwal kegiatan	Informasi sudah bagus. Disana bisa dicantumkan pendaftaran, program harian/bulanan,	Program dapat dijelaskan secara detail, kurikulum, prinsip, dan nilai-nilai pendidikan

dan pengajar	kualitas sekolah
-----------------	---------------------

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara kepada kelompok pengguna masyarakat umum adalah tujuan dari mereka untuk membuka website adalah untuk mengakses informasi tentang yayasan beserta programnya dan melakukan donasi. Perangkat yang biasa digunakan untuk mengakses website adalah mobile phone.

Kebutuhan dari kelompok pengguna masyarakat umum adalah untuk mengetahui segala informasi tentang yayasan, mengetahui informasi tentang yayasan, mengetahui informasi program yayasan secara detail, mendaftar program yayasan, mengetahui dokumentasi semua kegiatan yayasan, mengetahui informasi tentang donasi, melakukan donasi/wakaf, mengetahui progress penyaluran donasi/wakaf, membaca artikel pada website, dan mengikuti event yang diselenggarakan yayasan.

4.1.3 Persona

Persona dibuat berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, kemudian dapat dirangkum menjadi satu persona setiap kelompok pengguna. Identitas yang ada pada persona merupakan identitas fiktif. Persona kelompok pengguna masyarakat umum ditunjukkan oleh Gambar 4.1 dan kelompok pengguna pengurus yayasan ditunjukkan oleh Gambar 4.2.



Gambar 4. 1 Persona Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Rahmat Faisal Septiawan adalah seorang dosen muda Universitas Brawijaya. Umurnya saat ini baru menginjak 23 tahun. Rahmat memiliki tujuan untuk menggunakan website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia sebagai sumber informasi dengan segala programnya. Selain itu Rahmat juga memiliki tujuan untuk melakukan donasi melalui website tersebut. Terdapat beberapa kebutuhan yang dimiliki oleh seorang rahmat dalam website tersebut, diantaranya mengetahui segala informasi tentang yayasan, mengetahui informasi program yayasan secara detail, mendaftar program yayasan, mengetahui dokumentasi semua kegiatan yayasan, mengetahui informasi tentang donasi, melakukan donasi/wakaf, mengetahui progress penyaluran donasi/wakaf, membaca artikel pada website, dan mengikuti event yang diselenggarakan oleh yayasan. Rahmat lebih memilih menggunakan mobile device ketika melakukan pengaksesan website dengan alasan agar lebih praktis.



Gambar 4. 2 Persona Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

Syakina Ayana Lilyana merupakan salah satu pegawai dari yayasan Ihyaul Quran Indonesia yang berumur 35 tahun. Syakina memiliki tugas pada yayasan untuk mengelola website yayasan. Maka dari itu ketika Syakina mengakses website yayasan dia memiliki tujuan untuk mengelola informasi yang ada di website, mengelola data-data, dan pengelolaan sistem donasi yayasan. Adapun kebutuhan Syakina secara rinci adalah sebagai berikut. Melihat data donasi yang telah dilakukan oleh donatur, melihat data donatur yang pernah berdonasi, melakukan konfirmasi donasi yang dilakukan donatur, membuat kwitansi donasi untuk donatur, melakukan laporan penyaluran donasi kepada donatur, melihat data pendaftar sekolah, menulis artikel, dan melakukan login sebelum masuk ke

dalam halaman admin. Dalam melakukan tugasnya Syakina lebih nyaman menggunakan desktop dikarenakan data yang akan dilihat memiliki jumlah yang besar, sehingga dirasa lebih efektif.

4.1.4 Analisis Lingkungan Sistem

Analisis lingkungan dilakukan agar sistem yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Lingkungan yang dimaksud mencakup lingkungan kerja dari yayasan sendiri dan lingkungan berupa device yang digunakan oleh pengguna. Analisis lingkungan dilakukan berdasarkan pada wawancara yang dilakukan dalam penggalan informasi pada pengurus yayasan, donatur yayasan, dan masyarakat umum sebagai calon pengguna. Tabel 4.5 menunjukkan hasil analisis lingkungan sistem.

Tabel 4. 5 Analisis Lingkungan Sistem

	Pengurus Yayasan	Masyarakat Umum
Lingkungan Penggunaan	Indoor dan Outdoor	Indoor dan Outdoor
Device Pengguna	Desktop/Laptop	Smartphone

4.1.5 Analisis Tujuan Pembuatan Sistem

Tahap berikutnya adalah menentukan tujuan pokok sistem website yayasan ini dibuat. Penentuan tujuan ini didasarkan pada wawancara yang dilakukan kepada pengurus yayasan, donatur yayasan dan masyarakat umum sebagai calon pengguna website Ihyaul Quran Indonesia. Dapat disimpulkan tujuan dari pembuatan sistem terdapat 3 hal, diantaranya

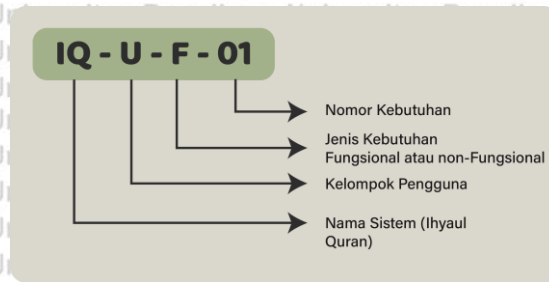
- Membantu pengguna untuk mengetahui informasi mengenai profil yayasan beserta program yang dimiliki.
- Membantu pengguna dalam melakukan donasi berdasarkan informasi yang ada pada website.
- Membantu pengurus yayasan dalam mengelola website.

Dengan tujuan yang telah dirumuskan dapat kemudian dikembangkan menjadi kebutuhan secara fungsional maupun non-fungsional pada tahap analisis kebutuhan pengguna.

4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahap selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan yang didapatkan dari hasil wawancara kepada kelompok pengguna. Adapun kebutuhan baik fungsional maupun non-fungsional dilakukan penomoran. Penomoran ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan saat identifikasi, validasi, dan proses perancangan. Adapun format penomoran adalah sebagai berikut.



Dari hasil analisis kelompok pengguna masyarakat umum memiliki enam poin kebutuhan fungsional yang ditunjukkan pada Tabel 4.6. sedangkan kelompok pengguna admin menunjukkan memiliki kebutuhan fungsional 4.7.

Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

No	Kode Kebutuhan	Nama Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan
1	IQ-U-F-01	Melihat Profil Yayasan	Website ini dapat memberikan informasi segala hal mengenai yayasan berupa status legalitas, struktur organisasi, profil pengelola, sejarah, sosial media, dan <i>contact person</i> .
2	IQ-U-F-02	Melihat Artikel, Berita, dan Event	Website ini dapat memberikan informasi artikel dan berita yang ditulis oleh admin website serta dapat melihat event yang dimiliki oleh yayasan.
3	IQ-U-F-03	Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan	Website ini dapat menampilkan foto dan video dokumentasi kegiatan yayasan.
4	IQ-U-F-04	Melihat Informasi Donasi	Website ini dapat menampilkan informasi mengenai program donasi, cara untuk berdonasi, kebutuhan dana, dokumentasi pendukung, dan laporan publik penyaluran.
5	IQ-U-F-05	Melakukan Donasi	Website ini dapat membantu pengguna untuk melakukan donasi dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan.
6	IQ-U-F-06	Melihat informasi program	Website ini dapat menampilkan informasi detail mengenai program pendidikan Qur'an beserta pendaftaran, aktivitas pendidikan, dan jadwal kegiatan.

Tabel 4. 7 Kebutuhan Fungsional Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

No	Kode	Nama Kebutuhan	Keterangan
1	IQ-A-F-01	Melihat Data Donasi	Pengurus yayasan dapat melihat data donasi yang dilakukan oleh donatur yayasan mengenai nama donatur, waktu, jumlah donasi, status verifikasi.
2	IQ-A-F-02	Melihat Data Donatur	Pengurus yayasan dapat melihat data donatur yang rutin atau pernah melakukan donasi pada yayasan berupa data nama donatur, alamat, pekerjaan, jumlah donasi, nomor hp, status.
3	IQ-A-F-03	Melakukan Konfirmasi Donasi	Pengurus yayasan dapat melakukan konfirmasi donasi yang dilakukan dengan melakukan pengecekan data donasi, bukti transfer, dan saldo.
4	IQ-A-F-04	Membuat Kwitansi Donasi	Pengurus yayasan dapat membuat kwitansi donasi setelah dilakukan pengecekan yang akan dikirimkan langsung kepada donatur.
5	IQ-A-F-05	Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur	Pengurus yayasan dapat mengirimkan laporan rutin penyaluran donasi kepada donatur.
6	IQ-A-F-06	Melihat Data Pendaftar Sekolah	Pengurus yayasan dapat melihat dapat pendaftar sekolah yang dilakukan oleh pengguna.
7	IQ-A-F-07	Menulis Artikel, Event, dan Berita	Pengurus yayasan dapat menulis artikel, event, dan berita yang akan ditampilkan pada halaman website Ihyaul Quran.
8	IQ-A-F-08	Login	Pengurus yayasan dapat melakukan login sebelum dapat melakukan fungsi lainnya sebagai admin.

4.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan yang biasanya tidak diucapkan secara eksplisit oleh calon pengguna pada proses wawancara. Namun hal ini dapat dianalisis dari kemudahan dan kenyamanan pengguna ketika menggunakan sistem. Adapun hasil analisis dari hasil wawancara beberapa kelompok pengguna tersebut, pengguna membutuhkan sistem yang memiliki tata

letak yang mudah untuk dimengerti. Selain itu pengguna juga memperhatikan pemilihan warna yang digunakan. Kebutuhan non-fungsional pengguna secara umum ditunjukkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan	Keterangan
Nilai System Usability Scale Lebih dari 70%	Pada pengelompokan nilai yang dapat diterima pada SUS adalah 71% dengan nilai excelent

4.2.3 Validasi Kebutuhan

Pada tahap sebelumnya telah dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa calon pengguna. Agar dapat meyakinkan bahwa analisis yang dilakukan oleh peneliti lakukan telah sesuai dengan kebutuhan maka perlu dilakukan validasi. Validasi dilakukan kepada narasumber wawancara yang telah memberikan informasi sebelumnya untuk memastikan seluruh kebutuhan sudah terakomodir pada hasil analisis kebutuhan pengguna. Selain itu validasi digunakan untuk menilai bagaimana prioritas fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna pada sistem.

Validasi yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan Google Form. Pertanyaan yang akan diajukan adalah apakah fungsi tersebut penting atau tidak dan seberapa besar skala prioritas pengguna tersebut terhadap fungsi. Pada setiap fungsi diberikan pilihan skor antara 1-10. Nilai 1 untuk yang dianggap paling tidak penting dan nilai 10 untuk yang dianggap sangat penting. Total skor yang ada digunakan untuk menentukan prioritas fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga akan berpengaruh pada tata letak fitur. Sebuah fitur dapat dianggap valid jika memiliki nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan 6.

Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan kepada pengurus yayasan dan masyarakat umum selaku calon pengguna website yayasan Ihyaul Quran Indonesia ditunjukkan Tabel 4.9 dan Tabel 4.10.

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Kebutuhan Masyarakat Umum

Nama Fitur	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Validator 5	Total
Melihat Profil Yayasan	10	10	3	10	10	43
Melihat Artikel, Berita, dan Event Yayasan	10	10	5	10	8	43

Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan	9	10	6	9	9	43
Melihat Informasi Donasi	10	10	8	10	7	45
Melakukan Donasi	9	10	6	9	8	42
Melihat informasi program	9	10	8	10	10	47
Saran fitur lain yang perlu ada pada website		Kejelasan setiap program yang akan dibuat	Legal standing	Sepertinya sudah cukup kompleks	Sudah baik	

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Kebutuhan Pengurus Yayasan

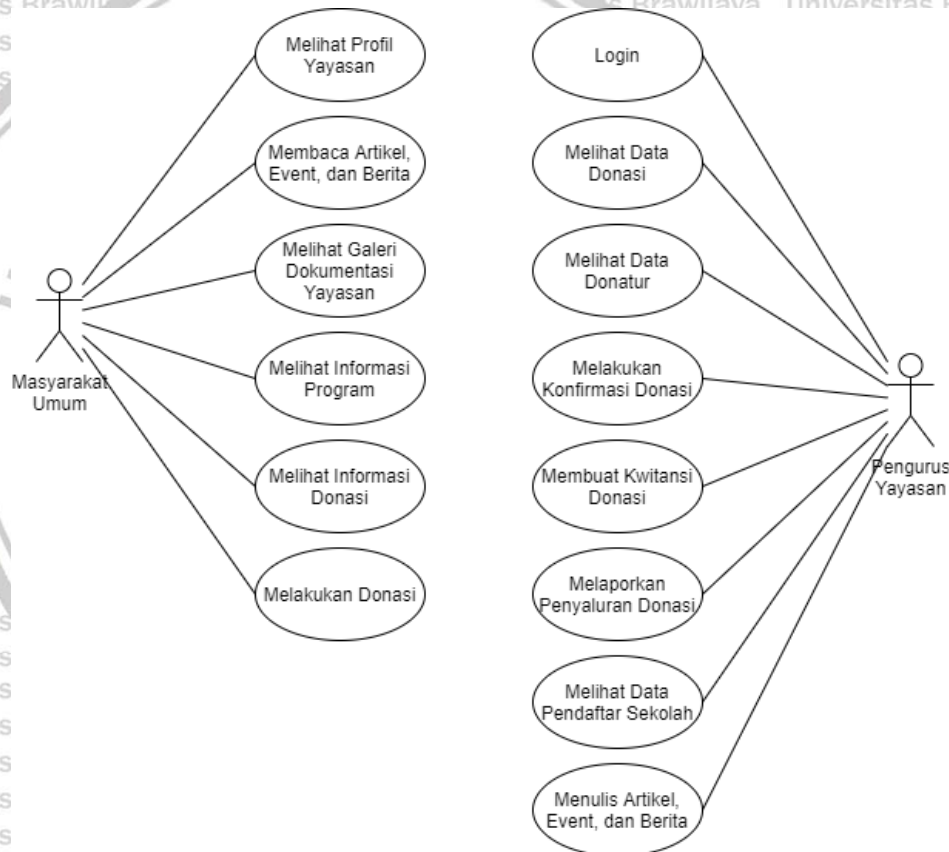
	Validator 6	Validator 7	Total
Melihat Data Donasi	10	8	18
Melihat Data Donatur	10	10	20
Melakukan Konfirmasi Donasi	10	9	19
Membuat Kwitansi Donasi	10	10	20
Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur	5	8	13
Melihat Data Pendaftar Sekolah	10	10	20
Menulis Artikel, Event, dan Berita	10	9	19
Login	10	10	20

Saran fitur lain yang perlu ada pada website	website perlu banyak lebih banyak menampilkan informasi tentang yayasan, profile yayasan, event yayasan, dokumentasi event yayasan, dll		
--	---	--	--

4.2.4 Use Case

a. Use Case Diagram

Use case diagram dibuat dengan tujuan untuk mengetahui setiap kelompok pengguna yang berkaitan dengan sistem. Gambar 4.3 adalah use case diagram yang dirancang berdasarkan hasil validasi kebutuhan terhadap pengurus yayasan dan masyarakat umum.



Gambar 4. 3 Use Case Diagram

Tabel 4. 11 Daftar Use Case

Kode Use Case	Kode Kebutuhan Fungsional	Use Case
UC-IQ-01	IQ-U-F-01	Melihat Profil Yayasan
UC-IQ-02	IQ-U-F-02	Melihat Artikel, Berita, dan Event

UC-IQ-03	IQ-U-F-03	Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan
UC-IQ-04	IQ-U-F-04	Melihat Informasi Donasi
UC-IQ-05	IQ-U-F-05	Melakukan Donasi
UC-IQ-06	IQ-U-F-06	Melihat informasi program
UC-IQ-07	IQ-A-F-01	Melihat Data Donasi
UC-IQ-08	IQ-A-F-02	Melihat Data Donatur
UC-IQ-09	IQ-A-F-03	Melakukan Konfirmasi Donasi
UC-IQ-10	IQ-A-F-04	Membuat Kwitansi Donasi
UC-IQ-11	IQ-A-F-05	Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur
UC-IQ-12	IQ-A-F-06	Melihat Data Pendaftar Sekolah
UC-IQ-13	IQ-A-F-07	Menulis Artikel, Event, dan Berita
UC-IQ-14	IQ-A-F-08	Login

b. Use Case Scenario

Pada tahap ini adalah proses untuk merancang use case scenario. Use case scenario digunakan untuk mengetahui aktivitas sistem dan pengguna secara utuh mulai dari kondisi awal, *basic flow*, *alternative flow*, hingga *post condition*.

Tabel 4. 12 Use Case Scenario Melihat Profil Yayasan

Use Case Code	UC-IQ-01
Use Case Name	Melihat Profil Yayasan
Description	Merupakan proses memberikan informasi segala hal mengenai yayasan berupa status legalitas, struktur organisasi, profil pengelola, sejarah, sosial media, dan <i>contact person</i> .
Actor	Masyarakat Umum
Pre-Condition	Sistem menampilkan <i>home page</i>
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan <i>home page</i> 2. Pengguna memilih menu profil yayasan 3. Sistem menampilkan halaman profil yayasan
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan <i>home page</i> 2. Pengguna melakukan <i>scroll page</i> kebawah hingga bagian profil singkat yayasan

<i>Post-Condition</i>	Halaman profil yayasan ditampilkan
-----------------------	------------------------------------

Tabel 4. 13 Use Case Scenario Melihat Artikel, Berita, dan Event

Use Case Code	UC-IQ-02
<i>Use Case Name</i>	Melihat Artikel, Berita, dan Event
<i>Description</i>	Merupakan proses memberikan informasi artikel dan berita yang ditulis oleh admin website serta dapat melihat event yang dimiliki oleh yayasan.
<i>Actor</i>	Masyarakat umum
<i>Pre-Condition</i>	Sistem menampilkan <i>home page</i>
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan home page 2. Pengguna memilih menu artikel, berita, dan event 3. Sistem menampilkan artikel, berita, dan event
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post-Condition</i>	Halaman artikel, berita, dan event yayasan ditampilkan

Tabel 4. 14 Use Case Scenario Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan

Use Case Code	UC-IQ-03
<i>Use Case Name</i>	Melihat Galeri Dokumentasi Yayasan
<i>Description</i>	Proses untuk menampilkan foto dan video dokumentasi kegiatan yayasan.
<i>Actor</i>	Masyarakat umum
<i>Pre-Condition</i>	Sistem menampilkan <i>home page</i>
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan home page 2. Pengguna memilih menu dokumentasi 3. Sistem menampilkan halaman dokumentasi yayasan
<i>Alternative Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan home page 2. Pengguna melakukan <i>scroll page</i> kebawah hingga bagian dokumentasi yayasan
<i>Post-Condition</i>	Halaman dokumentasi yayasan ditampilkan

Tabel 4. 15 Use Case Scenario Melihat Informasi Donasi

Use Case Code	UC-IQ-04
Use Case Name	Melihat Informasi Donasi
Description	Proses untuk menampilkan informasi mengenai program donasi, cara untuk berdonasi, kebutuhan dana, dokumentasi pendukung, dan laporan publik penyaluran.
Actor	Masyarakat umum
Pre-Condition	Sistem menampilkan <i>home page</i>
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan <i>home page</i> 2. Pengguna memilih menu donasi 3. Sistem menampilkan halaman donasi
Alternative Flow	-
Post-Condition	Halaman donasi ditampilkan

Tabel 4. 16 Use Case Scenario Melakukan Donasi

Use Case Code	UC-IQ-05
Use Case Name	Melakukan Donasi
Description	Proses pengguna untuk melakukan donasi dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan.
Actor	Masyarakat umum
Pre-Condition	Sistem menampilkan halaman donasi
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan halaman donasi 2. Pengguna menekan tombol donasi 3. Sistem menampilkan form donasi 4. Pengguna mengisi data yang dibutuhkan pada form donasi 5. Pengguna menekan tombol donasi 6. Sistem menyimpan data, melakukan pemberitahuan kepada admin, dan memberikan kwitansi 7. Pengguna menerima kwitansi donasi 8. Sistem menampilkan halaman donasi
Alternative Flow	-

<i>Post-Condition</i>	Halaman donasi ditampilkan
-----------------------	----------------------------

Tabel 4. 17 Use Case Scenario Melihat Informasi Program

<i>Use Case Code</i>	UC-IQ-06
<i>Use Case Name</i>	Melihat informasi program
<i>Description</i>	Proses menampilkan informasi detail mengenai program pendidikan Qur'an beserta pendaftaran, aktivitas pendidikan, dan jadwal kegiatan.
<i>Actor</i>	Masyarakat umum
<i>Pre-Condition</i>	Sistem menampilkan <i>home page</i>
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan home page 2. Pengguna memilih menu program pendidikan 3. Sistem menampilkan halaman program pendidikan
<i>Alternative Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan home page 2. Pengguna melakukan <i>scroll page</i> kebawah hingga bagian profil singkat yayasan
<i>Post-Condition</i>	Halaman program pendidikan ditampilkan

Tabel 4. 18 Use Case Scenario Melihat Data Donasi

<i>Use Case Code</i>	UC-IQ-07
<i>Use Case Name</i>	Melihat Data Donasi
<i>Description</i>	Proses melihat data donasi yang dilakukan oleh donatur yayasan mengenai nama donatur, waktu, jumlah donasi, status verifikasi.
<i>Actor</i>	Pengurus yayasan
<i>Pre-Condition</i>	Pengurus yayasan telah melakukan login dan sistem menampilkan dashboard admin
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan dashboard admin 2. Pengurus yayasan memilih menu donasi 3. Sistem menampilkan data donasi
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post-Condition</i>	Halaman data donasi ditampilkan

Tabel 4. 19 Use Case Scenario Melihat Data Donatur

Use Case Code	UC-IQ-08
Use Case Name	Melihat Data Donatur
Description	Proses melihat data donatur yang rutin atau pernah melakukan donasi pada yayasan berupa data nama donatur, alamat, pekerjaan, jumlah donasi, nomor hp, status.
Actor	Pengurus yayasan
Pre-Condition	Pengurus yayasan telah melakukan login dan sistem menampilkan dashboard admin
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan dashboard admin 2. Pengurus yayasan memilih menu donatur 3. Sistem menampilkan data donatur
Alternative Flow	-
Post-Condition	Halaman data donatur ditampilkan

Tabel 4. 20 Use Case Scenario Melakukan Konfirmasi Donasi

Use Case Code	UC-IQ-09
Use Case Name	Melakukan Konfirmasi Donasi
Description	Proses melakukan konfirmasi donasi yang dilakukan dengan melakukan pengecekan data donasi, bukti transfer, dan saldo.
Actor	Pengurus yayasan
Pre-Condition	Sistem menampilkan halaman data donasi
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan halaman data donasi 2. Sistem menampilkan data donasi baru yang belum dikonfirmasi 3. Pengurus yayasan memilih data donasi yang akan dikonfirmasi 4. Pengurus yayasan mengecek data detail transfer dan bukti transfer 5. Jika data sesuai, pengurus yayasan menekan tombol konfirmasi

<i>Alternative Flow</i>	1. Jika data tidak sesuai, pengurus yayasan dapat memilih pilihan 'data tidak sesuai' atau 'bukti transfer tidak jelas'.
<i>Post-Condition</i>	Halaman donasi ditampilkan

Tabel 4. 21 Use Case Scenario Membuat Kwitansi Donasi

Use Case Code	UC-IQ-10
Use Case Name	Membuat Kwitansi Donasi
Description	Proses membuat kwitansi donasi setelah dilakukan pengecekan yang akan dikirimkan langsung kepada donatur.
Actor	Pengurus yayasan
Pre-Condition	Sistem menampilkan data donasi yang telah dikonfirmasi
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan data donasi yang telah dikonfirmasi 2. Pengurus yayasan memilih data yang akan dibuatkan kwitansinya 3. Sistem menampilkan detail data donasi 4. Pengurus yayasan menekan tombol buat kwitansi 5. Sistem membuat kwitansi pembayaran berdasarkan data donasi dan memberikan pilihan untuk dicetak atau dapat dikirimkan langsung ke whatsapp donatur 6. Pengurus yayasan memilih mencetak kwitansi 7. Sistem melakukan pencetakan kwitansi 8. Sistem menampilkan data donasi
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika pengurus yayasan memilih untuk mengirimkan langsung ke whatsapp donatur 2. Sistem mengarahkan ke API whatsapp untuk mengirimkan kwitansi 3. Sistem menampilkan data donasi
Post-Condition	Halaman data donasi ditampilkan

Tabel 4. 22 Use Case Scenario Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur

Use Case Code	UC-IQ-11
Use Case Name	Melaporkan Penyaluran Donasi Kepada Donatur
Description	Proses mengirimkan laporan rutin penyaluran donasi kepada donatur.
Actor	Pengurus yayasan
Pre-Condition	Pengurus yayasan telah melakukan login dan sistem menampilkan dashboard admin
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan dashboard admin 2. Pengurus yayasan memilih menu laporan donasi 3. Sistem menampilkan halaman laporan donasi 4. Pengurus yayasan menekan tombol buat laporan donasi 5. Sistem menampilkan pembuatan laporan donasi 6. Pengurus yayasan membuat laporan berupa text dan gambar kemudian 7. Pengurus yayasan memilih donatur yang akan dikirimkan laporannya 8. Pengurus yayasan memilih tombol kirim laporan 9. Sistem mengirimkan laporan kepada donatur
Alternative Flow	-
Post-Condition	Muncul notifikasi laporan terkirim dan menampilkan halaman laporan donasi

Tabel 4. 23 Use Case Scenario Melihat Data Pendaftar Sekolah

Use Case Code	UC-IQ-12
Use Case Name	Melihat Data Pendaftar Sekolah
Description	Proses melihat dapat pendaftar sekolah yang dilakukan oleh pengguna.
Actor	Pengurus yayasan
Pre-Condition	Pengurus yayasan telah melakukan login dan sistem menampilkan dashboard admin
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan dashboard admin 2. Pengurus yayasan memilih menu data pendaftar sekolah

	3. Sistem menampilkan data pendaftar sekolah
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post-Condition</i>	Halaman data pendaftar sekolah ditampilkan

Tabel 4. 24 Use Case Scenario Menulis Artikel, Event, dan Berita

<i>Use Case Code</i>	UC-IQ-13
<i>Use Case Name</i>	Menulis Artikel, Event, dan Berita
<i>Description</i>	Proses menulis artikel, event, dan berita yang akan ditampilkan pada halaman website Ihyaul Quran.
<i>Actor</i>	Pengurus yayasan
<i>Pre-Condition</i>	Pengurus yayasan telah melakukan login dan sistem menampilkan dashboard admin
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan dashboard admin 2. Pengurus yayasan memilih menu tulis artikel, event, dan berita. 3. Sistem menampilkan halaman menulis artikel, event, dan berita. 4. Pengurus yayasan memilih kategori artikel, event, dan berita. 5. Pengurus yayasan menulis artikel, event, dan berita. 6. Pengurus yayasan memilih tombol terbitkan 7. Sistem menerbitkan artikel/event/berita pada website.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Post-Condition</i>	Sistem menerbitkan artikel/event/berita pada website

Tabel 4. 25 Use Case Scenario Login

<i>Use Case Code</i>	UC-IQ-14
<i>Use Case Name</i>	Login
<i>Description</i>	Proses melakukan login sebelum dapat melakukan fungsi lainnya sebagai admin.
<i>Actor</i>	Pengurus yayasan
<i>Pre-Condition</i>	Halaman login ditampilkan
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan halaman login

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pengurus yayasan mengisi data identitas dan menekan tombol login 3. Sistem melakukan verifikasi akun 4. Jika berhasil, sistem menampilkan halaman dashboard
<i>Alternative Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika verifikasi gagal, sistem memberitahukan kesalahan pengisian identitas
<i>Post-Condition</i>	Halaman dashboard ditampilkan.



BAB 5 PERANCANGAN USER EXPERIENCE

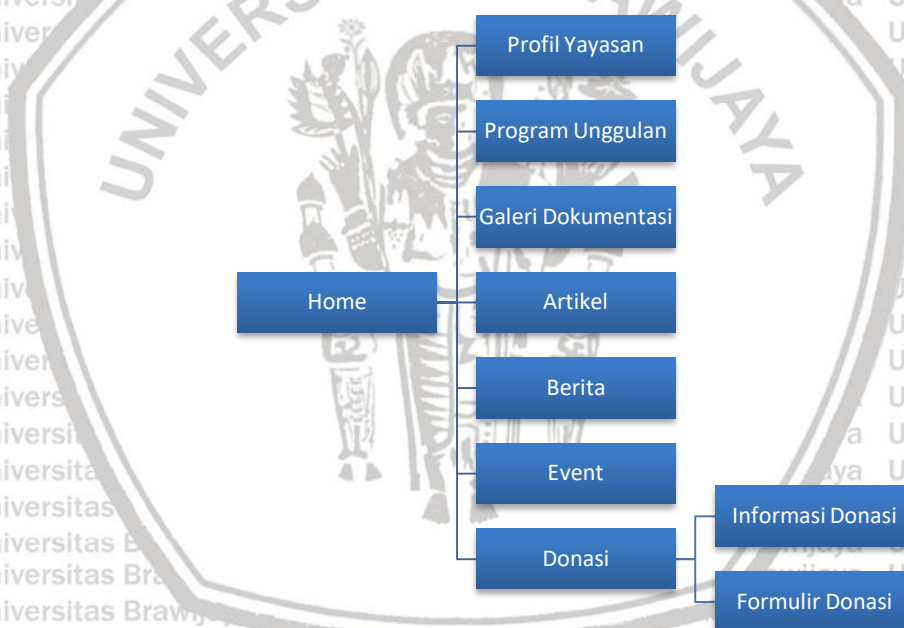
5.1 Membuat Desain Solusi

Setelah melakukan analisis kebutuhan-kebutuhan kelompok pengguna berdasarkan wawancara yang dilakukan, tahap berikutnya adalah untuk membuat desain solusi dari perancangan website ini. Pada tahap ini akan dibuat UX sitemap website, wireframe, dan high fidelity prototype.

5.1.1 UX Sitemap

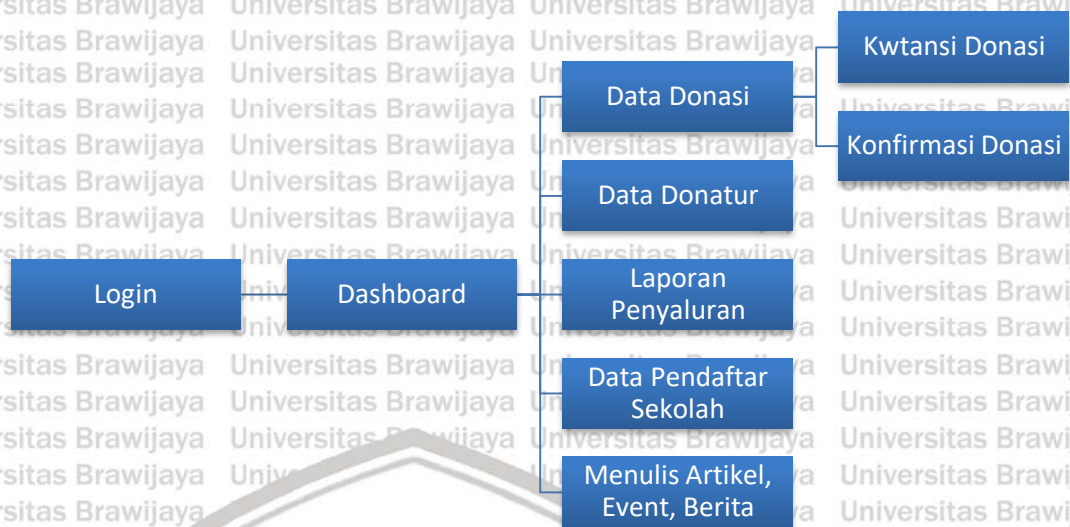
Pada tahap ini merupakan cara yang peneliti gunakan untuk merancang peta dari website yang akan dibuat nantinya. Perancangan ini berdasarkan hasil analisis kemudahan pengguna dalam melakukan suatu *task* ataupun menemukan sebuah informasi dalam website. Sitemap ini akan terus menerus diperbaiki jika diperlukan berdasarkan hasil validasi dan pengujian yang nantinya akan dilakukan.

Pada UX sitemap akan dibagi berdasarkan kelompok pengguna, yaitu untuk masyarakat umum dan pengurus Yayasan Ihyaul Quran Indonesia.



Gambar 5. 1 UX Sitemap Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Gambar 5.1 menunjukkan *user experience* sitemap untuk kelompok pengguna masyarakat umum. Pada website yang akan digunakan oleh masyarakat umum diawali dengan halaman home. Halaman home adalah halaman yang pertama kali akan ditampilkan ketika pengguna mengunjungi website. Seteladari home maka akan bisa mengarahkan pada halaman-halaman lainnya. Pada halaman donasi akan menampilkan informasi mengenai donasi dan formulir untuk melakukan donasi.



Gambar 5. 2 UX Sitemap Untuk Pengguna Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

Gambar 5.2 menunjukkan *user experience sitemap* untuk pengurus yayasan. Kelompok pengguna pengurus yayasan memiliki halaman yang berbeda dengan pengguna masyarakat umum. Halaman yang pertama akan dihadapkan adalah halaman login. Setelah pengurus yayasan melakukan login maka akan dihadapkan pada dashboard pengurus yayasan. Dari halaman dashboard dapat masuk ke halaman lainnya. Pada data donasi terdapat fitur kwitansi dan konfirmasi donasi.

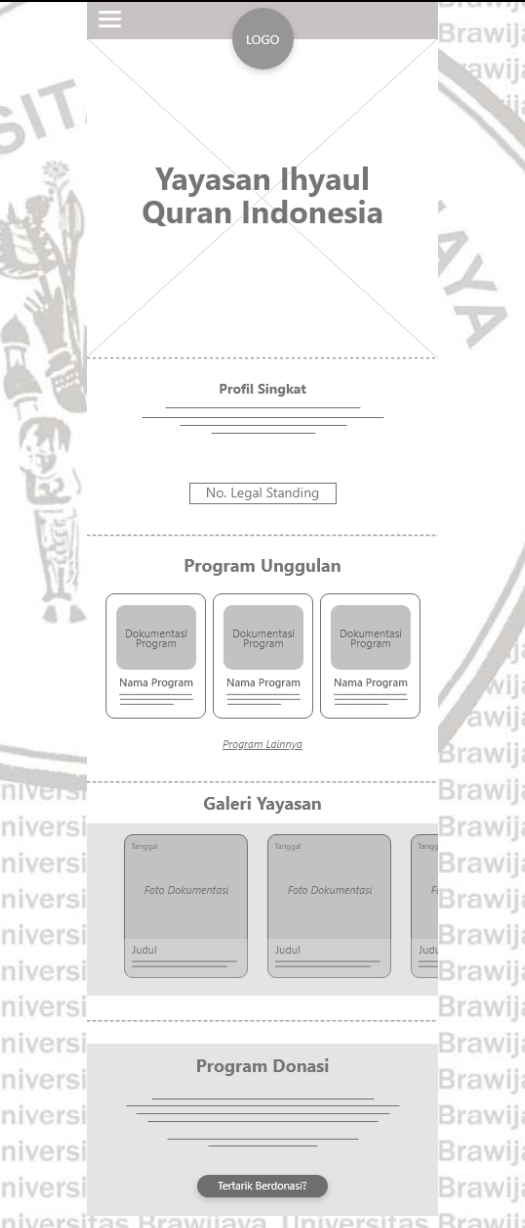


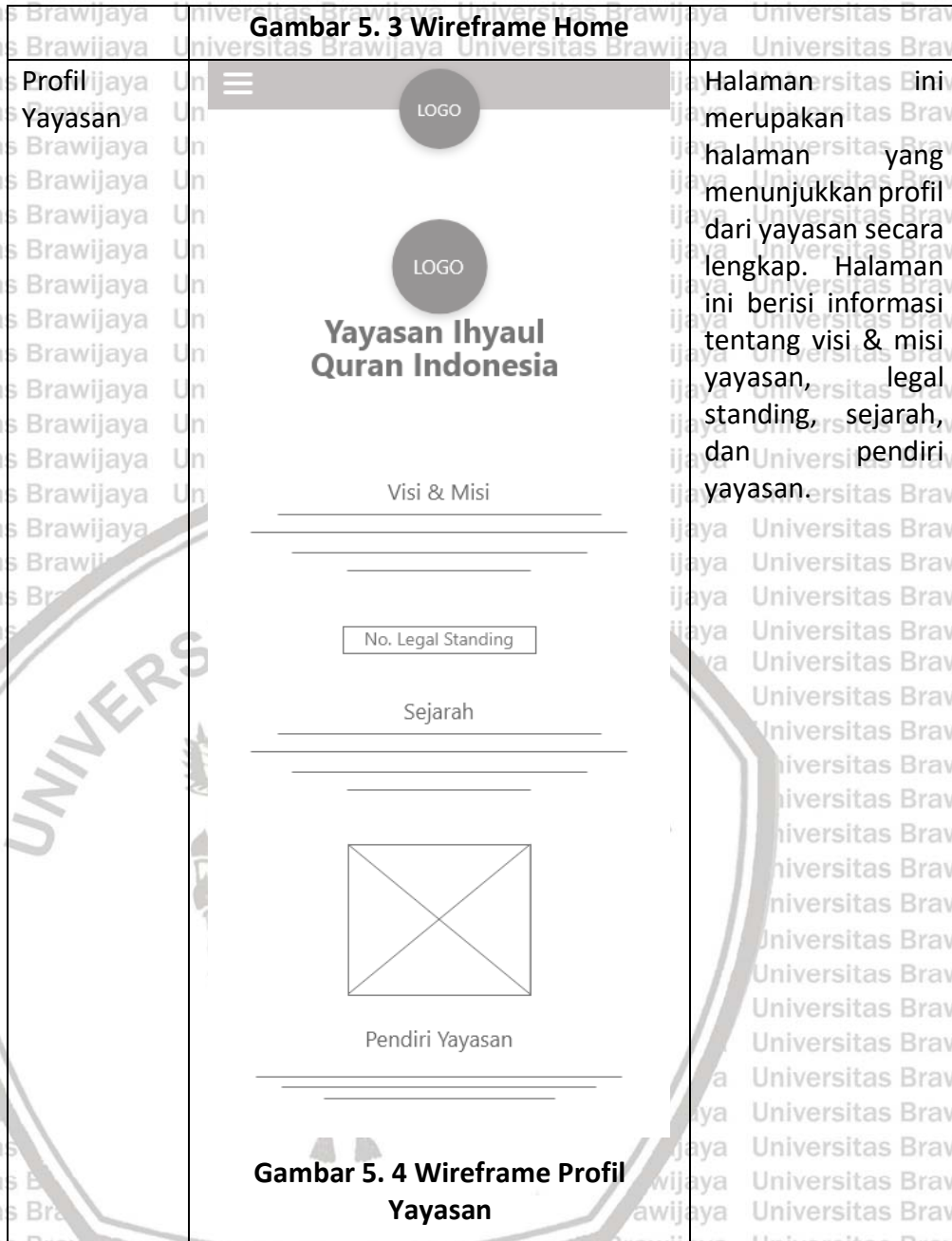
5.1.2 Wireframes

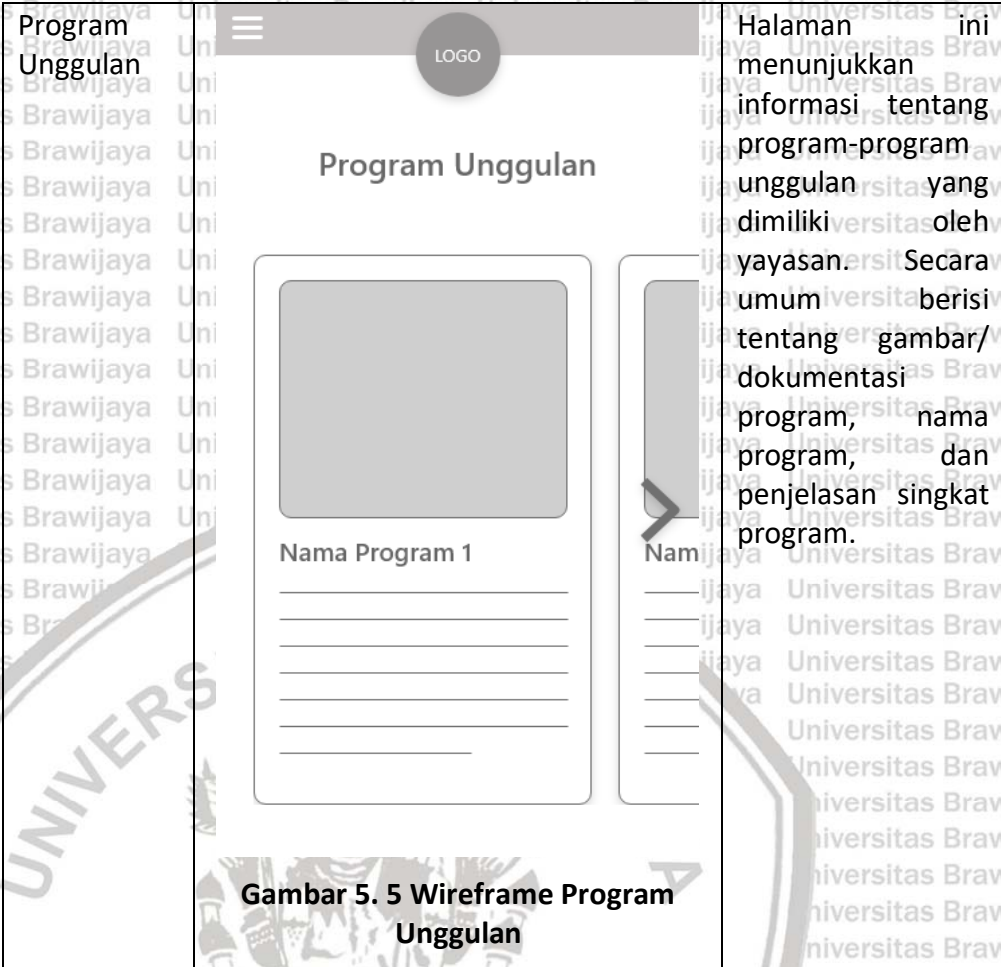
Tahap yang selanjutnya adalah perancangan wireframe. Proses perancangan wireframe ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan semua kebutuhan pengguna akan masuk ke dalam desain rancangan yang dibuat. Wireframe yang dibuat terbagi menjadi dua, yaitu untuk masyarakat umum dengan desain mobile dan untuk pengurus yayasan dengan desain desktop. Tabel 5.1 menunjukkan wireframe untuk user dan Tabel 5.2 menunjukkan wireframe untuk pengurus yayasan.

a. Wireframes Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

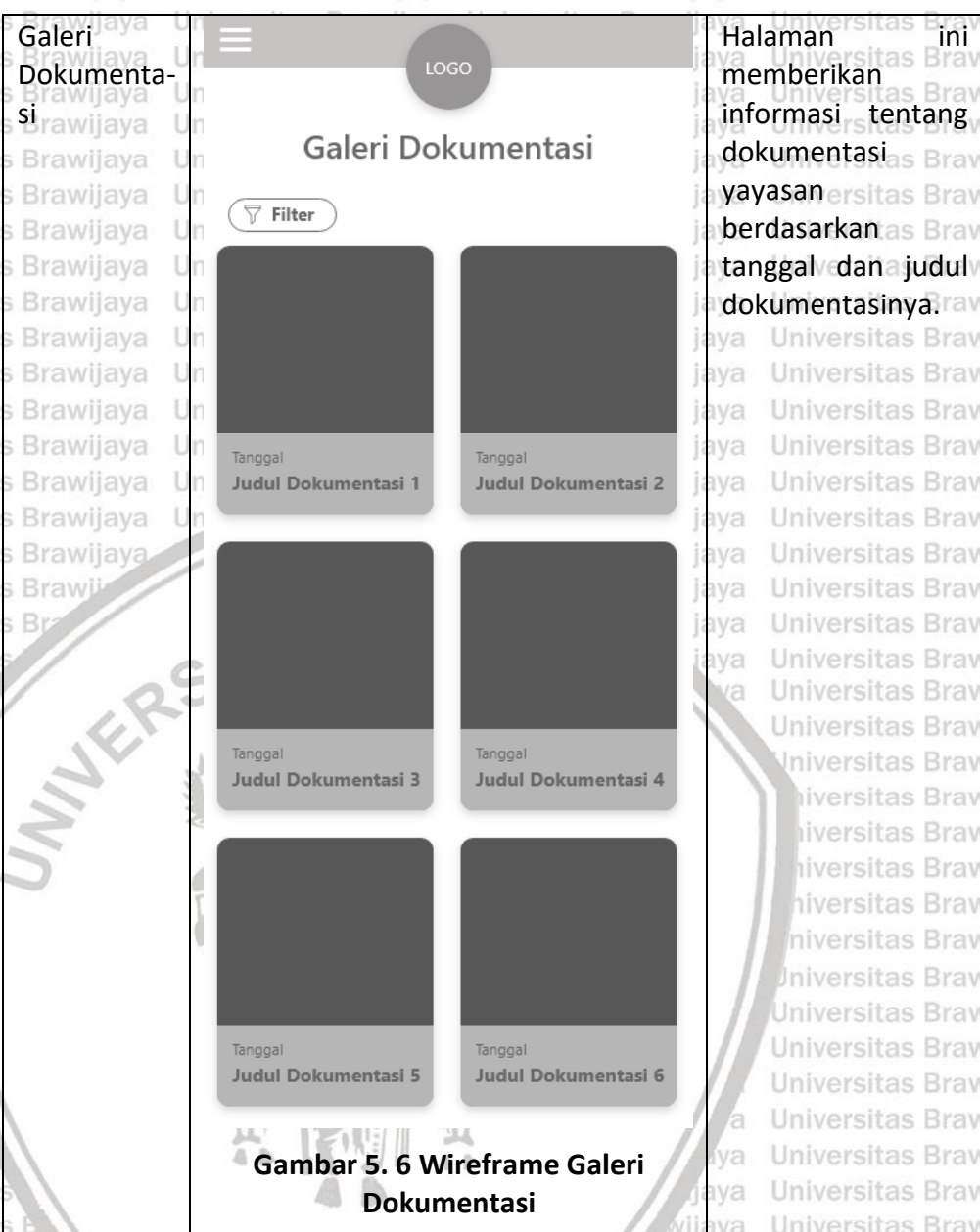
Tabel 5. 1 Wireframes Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Nama Halaman	Desain Wireframe	Keterangan
Home		<p>Halaman ini adalah halaman awal yang akan dihadapkan kepada pengguna saat awal mengakses website yayasan. Halaman ini berisi tentang profil singkat, program unggulan, galeri yayasan, dan program donasi yayasan.</p>



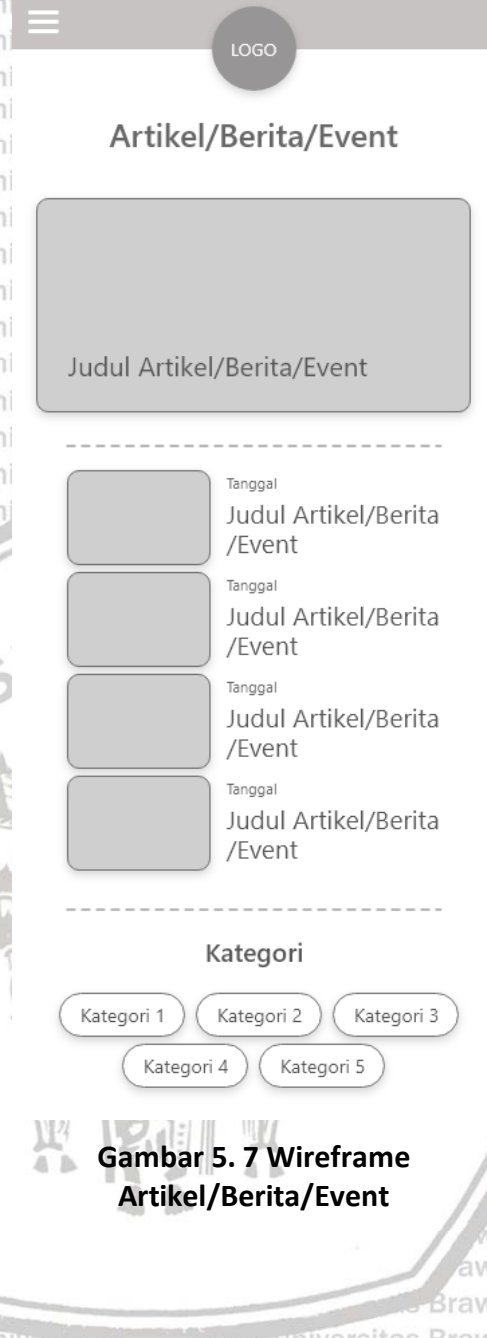


Gambar 5. 5 Wireframe Program Unggulan



Gambar 5. 6 Wireframe Galeri Dokumentasi

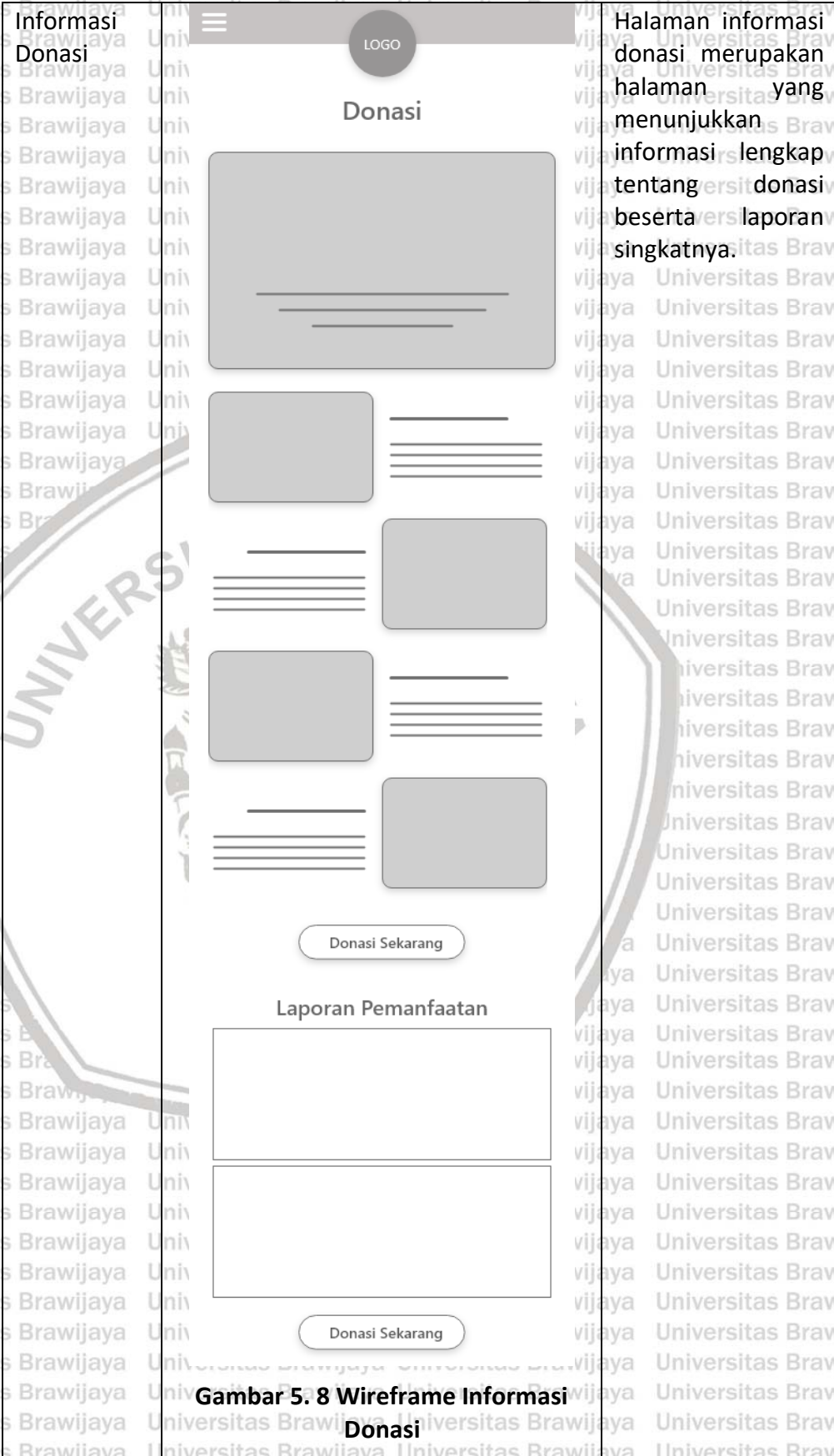
Artikel/
Berita/
Event



Halaman artikel/berita/event ini adalah halaman yang memberikan informasi tentang artikel/berita/event yang ditulis oleh pengurus yayasan untuk dapat dibaca pengguna. Pada halaman ini juga dikelompokkan pada kategori-kategori tertentu.

Gambar 5. 7 Wireframe Artikel/Berita/Event





Halaman informasi donasi merupakan halaman yang menunjukkan informasi lengkap tentang donasi beserta laporan singkatnya.

Gambar 5. 8 Wireframe Informasi Donasi

Formulir Donasi

Halaman formulir donasi adalah halaman yang digunakan pengguna untuk melakukan donasi dengan mengisi field yang disediakan.

Formulir Donasi

Informasi Diri

Nama Lengkap

Pekerjaan

Alamat

Nomor HP

Donasi

Jenis Donasi

Jumlah Donasi



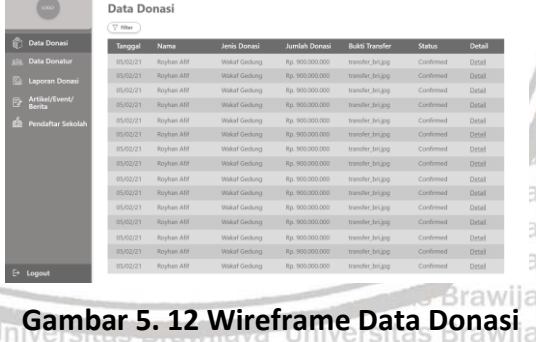
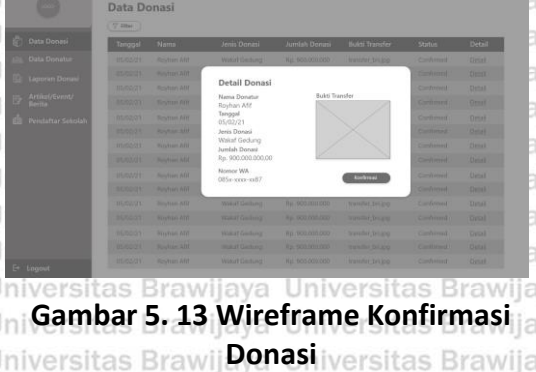
Upload Bukti Transfer

Kirim Donasi

Gambar 5. 9 Wireframes Formulir Donasi

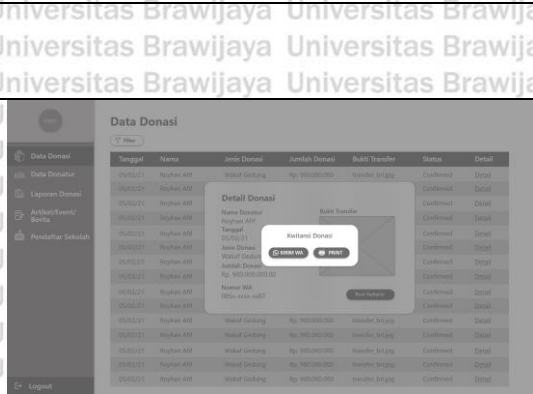
b. Wireframes Untuk Pengurus Yayasan

Tabel 5. 2 Wireframes Untuk Pengurus Yaysan

Nama Halaman	Desain Wireframe	Keterangan
Login	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. 10 Wireframe Login</p>	<p>Halaman login merupakan halaman yang pertama kali harus dihadapi oleh pengurus yayasan sebelum masuk kepada fitur-fitur lebih lanjut.</p>
Dashboard	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. 11 Wireframe Dashboard</p>	<p>Halaman dashboard adalah halaman yang akan ditampilkan setelah login dilakukan.</p>
Data Donasi	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. 12 Wireframe Data Donasi</p>	<p>Halaman data donasi merupakan halaman yang menunjukkan informasi tentang data donasi yang masuk dari donatur.</p>
Konfirmasi Donasi	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. 13 Wireframe Konfirmasi Donasi</p>	<p>Halaman konfirmasi donasi adalah halaman yang berisi detail dari data donasi beserta bukti transfernya, kemudian dapat dikonfirmasi jika</p>



Kwtiansi Donasi

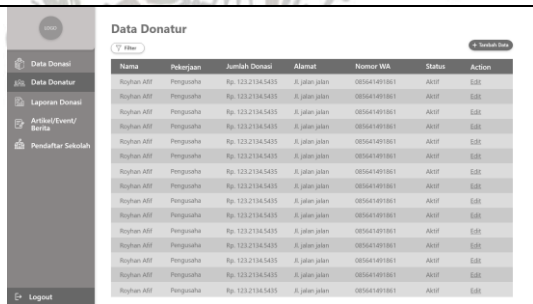


Gambar 5. 14 Wireframe Kwitansi Donasi

data dan bukti transfer sesuai.

Halaman kwitansi donasi adalah halaman untuk membuat kwitansi donasi agar dapat mengirimkan kwitansi pada donatur atau mencetaknya. Dalam fitur ini terdapat tombol untuk mengirimkan kwitansi ke WA donatur dan tombol untuk mencetak kwitansi.

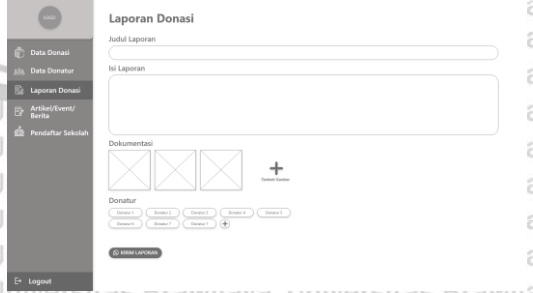
Data Donatur



Gambar 5. 15 Wireframe Data Donatur

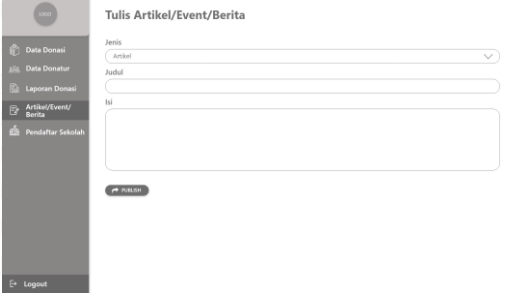
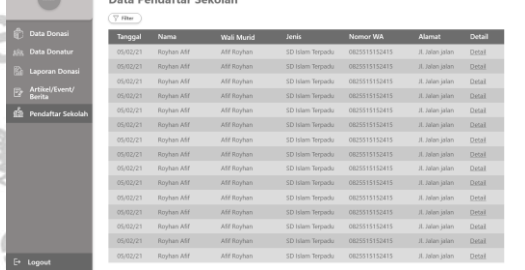
Halaman data donatur adalah halaman untuk menampilkan segala informasi donatur.

Laporan Donasi



Gambar 5. 16 Wireframe Laporan Donasi

Halaman laporan donasi merupakan halaman yang digunakan untuk membuat laporan donasi. Pada halaman ini pengurus yayasan mengisi judul laporan, isi laporan, dokumentasi, dan

<p>Artikel/ Berita/ Event</p>	 <p>Gambar 5. 17 Wireframe Artikel/Berita/Event</p>	<p>donatur yang dituju.</p> <p>Halaman artikel/berita/event merupakan halaman untuk membuat artikel/berita/event yang akan diposting pada website. Pada halaman ini terdapat field judul, jenis, dan isi.</p>
<p>Data Pendaftar Sekolah</p>	 <p>Gambar 5. 18 Wireframe Data Pendaftar Sekolah</p>	<p>Halaman data pendaftar sekolah merupakan halaman untuk menampilkan data pendaftar sekolah secara lengkap.</p>

5.1.3 Validasi Desain Wireframes

Validasi desain wireframes adalah proses untuk melakukan validasi pada wireframe yang telah dibuat sebelumnya. Validasi ini dilakukan untuk dapat memastikan desain wireframe yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan dalam melakukan validasi tahap ini adalah dengan menggunakan survei.

Tahap survei yang dilakukan dimulai dengan membuat dokumen validasi yang akan diberikan kepada pengguna. Dokumen validasi berisi petunjuk proses melakukan validasi oleh pengguna dan wireframe beserta penjelasannya. Dalam dokumen tersebut juga dilengkapi dengan penjelasan setiap halaman dan elemen-elemen yang ada dalam halaman rancangan website. Kemudian tahap yang kedua adalah membuat form sebagai sarana untuk melakukan survei yang akan diisi oleh pengguna. Selanjutnya adalah memberikan dokumen validasi kepada kelompok pengguna masyarakat umum dan pengurus yayasan untuk dimulai proses validasi. Dokumen validasi dapat diakses pada link <http://bit.ly/DokumenValidasiWireframe>. Sedangkan form dapat diakses melalui <http://bit.ly/ValidasiWireframeUser> untuk kelompok pengguna masyarakat

umum dan <http://bit.ly/ValidasiWireframeAdmin> untuk kelompok pengguna pengurus yayasan.

Pada proses validasi wireframe calon pengguna diminta untuk mencentang elemen desain yang dirasa perlu ada dalam suatu halaman. Selain itu calon pengguna juga diminta untuk memberikan saran elemen yang belum ada pada desain wireframe dan saran secara umum. Adapun hasil dari survei yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Hasil Validasi Wireframe Untuk Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Tabel 5. 3 Hasil Validasi Wireframe Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Elemen Desain	Validat-or 1	Validat-or 2	Validat-or 3	Validat-or 4	Validat-or 5
Halaman Home					
Navbar	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓
Nama Yayasan	✓	✓	✓	✓	✓
Profil Singkat Yayasan	✓	✓	✓	✓	✓
Nomor legal standing yayasan	✓	✓	✓	✓	✓
Program unggulan yayasan	✓	✓	✓	✓	✓
Galeri yayasan	✓	✓	✓	✓	✓
Program donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Tombol donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Tambahan	Contact form berisikan alamat, no hp dan media sosial yayasan	Mungkin bisa ditambahkan prestasi yayasan (bisa diincludkan di galeri mungkin). Bisa ditambahkan juga akun2			

				sosial media dan nomor telepon narahubung yang bisa di hubungi.			
--	--	--	--	---	--	--	--

Halaman Profil Yayasan

Navbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nama Yayasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Visi dan misi yayasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nomor legal standing yayasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sejarah yayasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Profil pendiri yayasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tambahan			Mungkin dibawah bisa diberikan akun2 sosial media sama nomor narahubung		Struktur Pengurus		

Halaman Program Unggulan

Navbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Judul halaman "Program Unggulan"	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Foto dokumentasi program	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nama program	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deskripsi program	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Tambahan	Contact form berisikan alamat, no hp dan media sosial yayasan			Mitra		
Halaman dokumentasi						
Navbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Judul halaman "Galeri Dokumentasi"	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Filter dokumentasi berdasarkan waktu atau program	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Foto dokumentasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tanggal dokumentasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Judul dokumentasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tambahan				Surat Legalitas Lembaga		
Halaman artikel/berita/event						
Navbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Judul halaman "Artikel/Berita/Event"	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Highlight artikel/berita/event terpopuler	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tanggal artikel/berita/event	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Judul artikel/berita/event	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kategori artikel/berita/event	✓	✓	✓	✓	✓
Halaman Informasi Donasi					
Navbar	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓
Judul halaman "Donasi"	✓	✓	✓	✓	✓
Dokumentasi donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Penjelasan donasi secara umum	✓	✓	✓	✓	✓
Penjelasan jenis program donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Tombol untuk berdonasi	✓	✓	✓	✓	✓
Laporan pemanfaatan donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Tambahan	Contact form berisikan alamat, no hp dan media sosial yayasan				
Halaman Formulir Donasi					
Navbar	✓	✓	✓	✓	✓
Logo	✓	✓	✓	✓	✓
Judul halaman "Formulir Donasi"	✓	✓	✓	✓	✓
Form informasi diri (nama lengkap, pekerjaan, alamat, nomor HP)	✓	✓	✓	✓	✓
Form donasi (jenis donasi, jumlah donasi, bukti transfer)	✓	✓	✓	✓	✓

Tombol kirim donasi	✓	✓	✓	✓	✓
Tambahan	Contact form berisikan alamat, no hp dan media sosial yayasan				
Saran Secara Umum					
	Karena segment dari yayasan cukup beragam, terutama para orangtua, harapannya bisa disesuaikan agar dapat mudah diakses dan dipahami oleh para orangtua	SEMANGAT ROYHAN !!!		1. Ditambah bagian kepuasan Layanan untuk donatur (kritik saran) 2. Ditambah layanan informasi bagi calon penerima manfaat (informasi pendaftaran dll)	

b. Hasil Validasi Wireframe Untuk Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

Tabel 5. 4 Hasil Validasi Wireframe Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

Elemen Desain	Validator 6	Validator 7
	Halaman Login	
Logo yayasan	✓	✓

Field username	✓	✓
Field password	✓	✓
Tombol login	✓	✓
Halaman Dashboard		
Sidebar	✓	✓
Tombol data donasi	✓	✓
Tombol data donatur	✓	✓
Tombol laporan donasi	✓	✓
Tombol artikel/event/berita		✓
Tombol logout	✓	✓
Halaman Konfirmasi Donasi		
Sidebar	✓	✓
Judul halaman "Data Donasi"	✓	✓
Filter data	✓	✓
Tabel kolom "Tanggal"	✓	✓
Tabel kolom "Nama"	✓	✓
Tabel kolom "Jenis Donasi"	✓	✓
Tabel kolom "Bukti Transfer"	✓	✓
Tabel kolom "Status"	✓	✓
Tabel kolom "Detail"	✓	✓
Halaman Kwitansi Donasi		
Teks "Kwitansi Donasi"	✓	✓
Tombol "Kirim WA"	✓	✓
Tombol "Print"	✓	✓
Saran dari user	Save As Pdf	
Halaman Data Donatur		
Sidebar	✓	✓
Judul halaman "Data Donatur"	✓	✓



Filter data	✓	✓
Tombol "Tambah Data"	✓	✓
Tabel kolom "Nama"	✓	✓
Tabel kolom "Pekerjaan"	✓	✓
Tabel kolom "Jumlah Donasi"	✓	✓
Tabel kolom "Alamat"	✓	✓
Tabel kolom "Nomor WA"	✓	✓
Tabel kolom "Status"	✓	✓
Tabel kolom "Action" untuk mengedit data	✓	✓

Halaman Laporan Donasi

Sidebar	✓	✓
Judul halaman "Laporan Donasi"	✓	✓
Field input judul laporan	✓	✓
Field input isi laporan	✓	✓
Tombol tambah dokumentasi	✓	✓
Tombol tambah donatur penerima	✓	✓
Tombol "Kirim Laporan"	✓	✓
Halaman Artikel/Berita/Event	✓	✓
Sidebar	✓	✓
Judul halaman "Tulis Artikel/Berita/Event"	✓	✓
Field input jenis	✓	✓
Field input judul	✓	✓
Field input isi	✓	✓
Tombol "Publish"	✓	✓
Tambahan	Upload image untuk lebih mendukung berita yang akan ditampilkan.. minta	

	tolong dikasi batasan size image yang diupload	
Halaman Data Pendaftar Pendaftar Sekolah		
Sidebar	✓	✓
Judul halaman "Data Pendaftar Sekolah"	✓	✓
Filter data	✓	✓
Tabel kolom "Tanggal"	✓	✓
Tabel kolom "Nama"	✓	✓
Tabel kolom "Wali Murid"	✓	✓
Tabel kolom "Nomor WA"	✓	✓
Tabel kolom "Alamat"	✓	✓
Tabel kolom "Detail"	✓	✓
Tambahan	Asal Sekolah	
Saran Secara Umum		
		setiap task yang berhasil dikerjakan perlu diberi informasi/notifikasi

c. Kesimpulan Hasil Validasi

Hasil validasi yang ditunjukkan pada Tabel 5.3 dan 5.4 dapat dilihat pada semua halaman dan semua elemen yang ada pada desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun tetap ada saran tambahan yang perlu dimasukkan ke dalam desain. Pada halaman home perlu ditambahkan contact person, media sosial, dan prestasi yayasan. Pada halaman dokumentasi perlu ada gambar dari dokumen surat legalitas lembaga.

Secara umum validator memberi saran bahwa desain yang dibuat nanti harus bisa disesuaikan dengan target pengguna yang merupakan wali murid sehingga perlu desain yang mudah diakses dan dipahami. Selain itu validator juga memberi saran bahwa perlu ditambahkan halaman untuk memberikan kritik dan saran kepada lembaga dan halaman untuk mendaftar program yang dimiliki oleh yayasan.

Sedangkan evaluasi untuk desain kelompok pengguna pengurus yayasan terdapat pada halaman laporan donasi yang perlu ada informasi tentang format gambar dan ukuran gambar yang dapat diunggah. Pada halaman data

pendaftar sekolah, perlu ditambahkan data asal sekolah. Secara umum validator memberikan saran untuk memberikan notifikasi sebagai informasi ketika suatu tugas/*task* berhasil dikerjakan sukses.

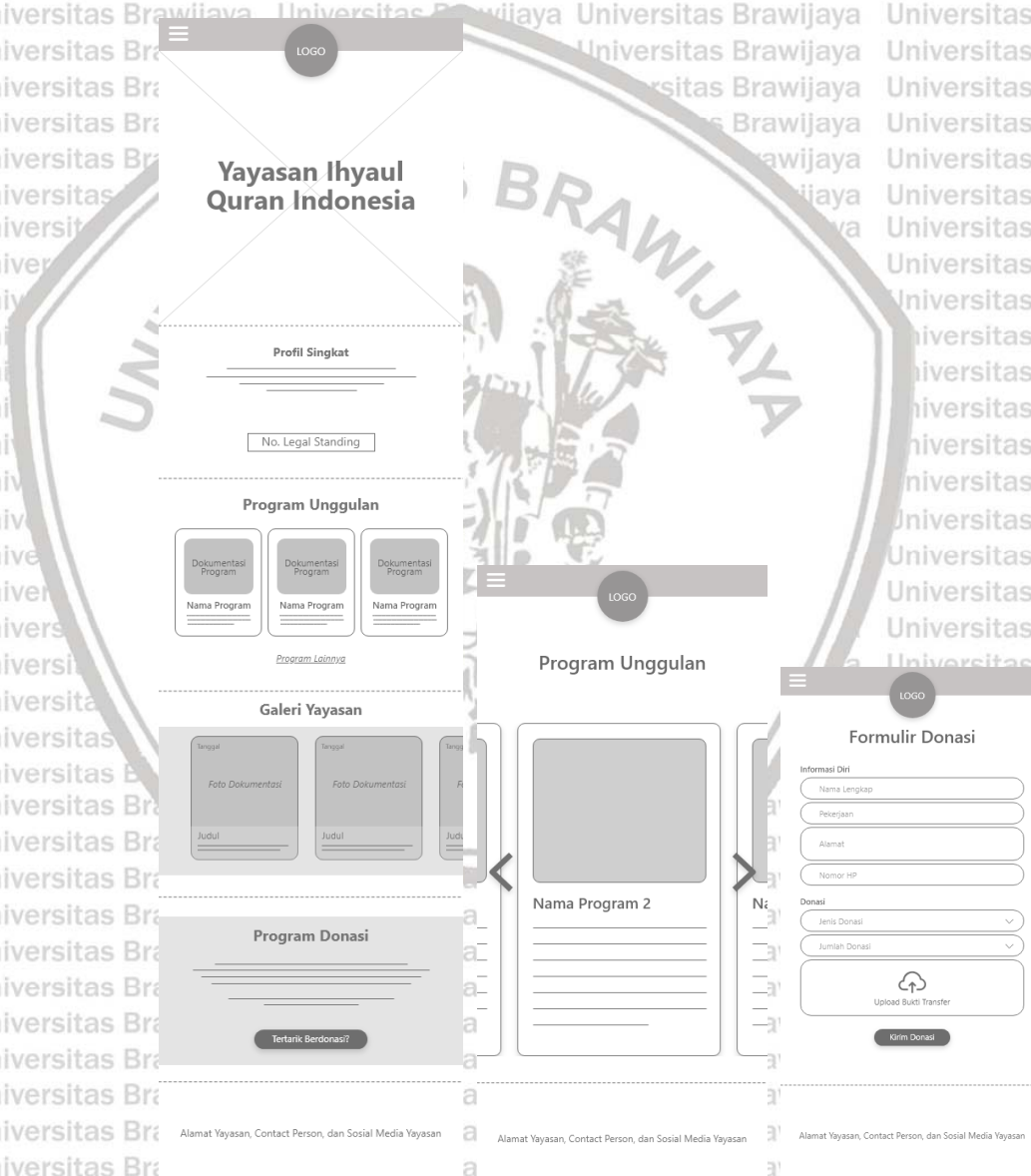
5.1.4 Hasil Perbaikan Setelah Validasi Wireframe

a. Wireframe Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

Saran yang didapatkan dari proses validasi wireframe beserta perbaikannya adalah sebagai berikut.

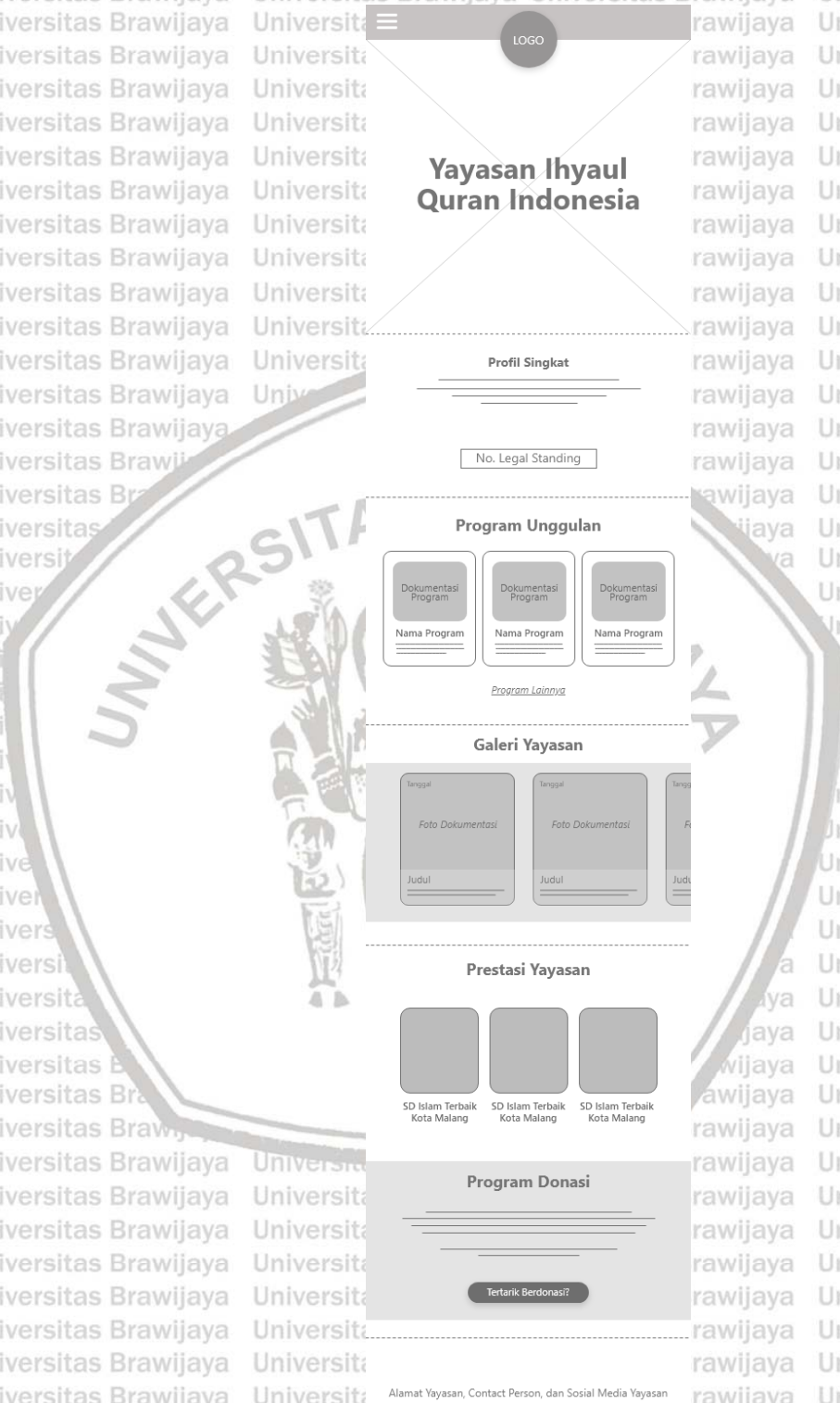
1. Contact form berisikan alamat, no hp dan media sosial yayasan (Halaman home, program unggulan, informasi donasi, dan formulir donasi)

Validator 1



Gambar 5. 19 Perbaikan Desain Wireframe 1

- 2. Perlu ada prestasi yayasan dan contact person yayasan (Halaman home)
- Validator 2



Gambar 5. 20 Perbaikan Desain Wireframe 2



3. Narahubung dan media sosial (Halaman profil yayasan) – Validator 2



Alamat Yayasan, Contact Person, dan Sosial Media Yayasan

Gambar 5. 21 Perbaikan Desain Wireframe 3

4. Surat legalitas lembaga (Halaman dokumentasi) – Validator 3



Gambar 5. 22 Perbaikan Desain Wireframe 4



5. Ditambahkan bagian tempat kritik dan saran dari donatur – Validator 3

The wireframe shows a feedback form with the following elements:

- A dark grey header bar containing a hamburger menu icon on the left and a circular 'LOGO' placeholder in the center.
- A main title 'Kritik dan Saran' centered below the header.
- Three input fields: 'Nama Lengkap' (text), 'Email' (text), and 'Kritik & Saran' (text area).
- A dark grey 'Kirim' button centered below the input fields.
- A dashed horizontal line separating the form from the footer.
- Footer text: 'Alamat Yayasan, Contact Person, dan Sosial Media Yayasan'.

Gambar 5. 23 Perbaikan Desain Wireframe 5

6. Ditambahkan informasi pendaftaran program – Validator 3

The wireframe shows a registration form titled "Pendaftaran Program". At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a circular "LOGO" placeholder in the center. The form consists of the following fields:

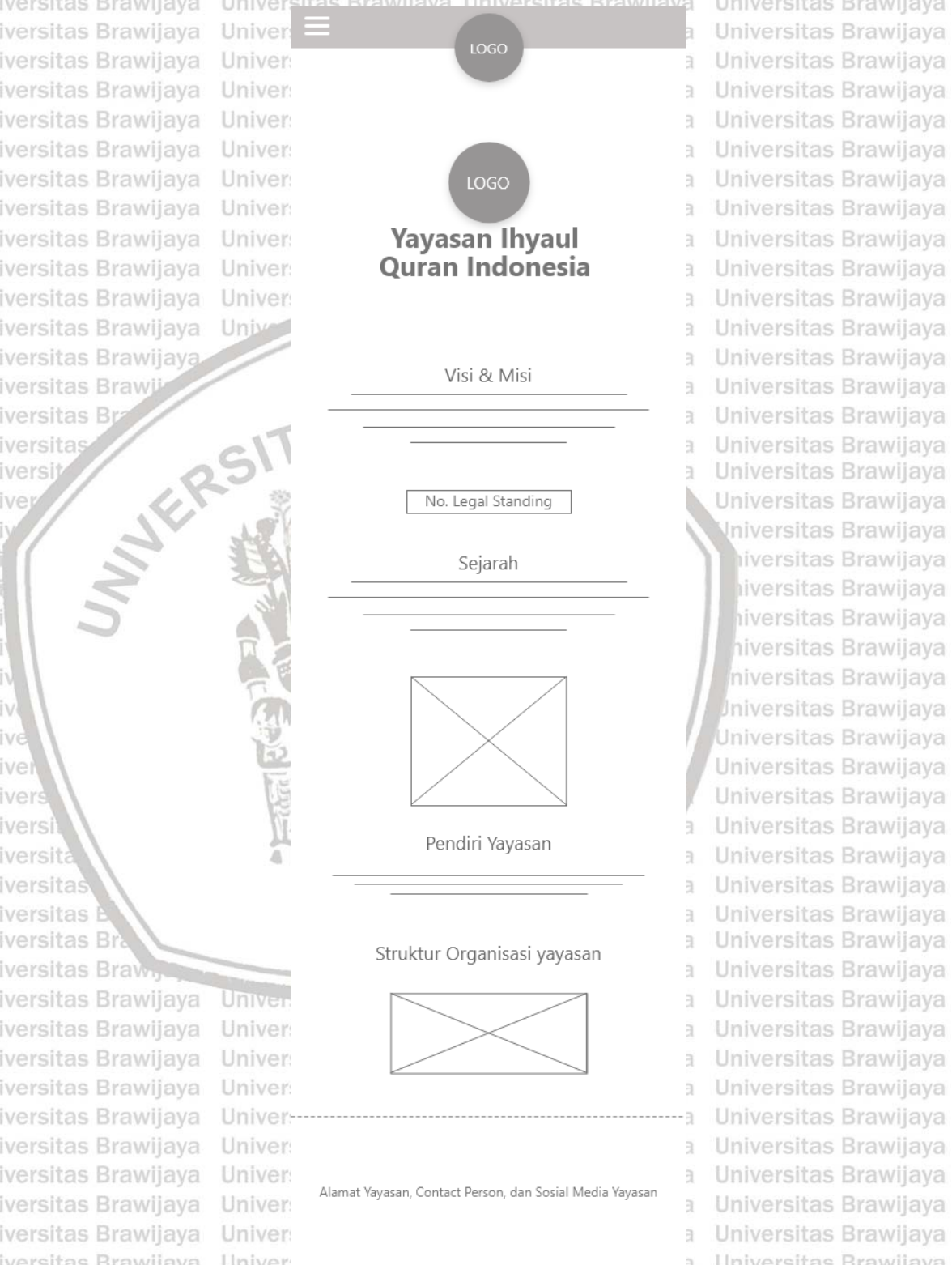
- Nama Lengkap
- Nama Wali Murid
- Jenis Pendaftaran (with a dropdown arrow)
- Nomor HP
- Alamat

Below the form, there is a text block: "Informasi lebih lanjut Hubungi 083xxx26174" and a dark "Daftar" button. A dashed horizontal line separates this section from the footer, which contains the text "Alamat Yayasan, Contact Person, dan Sosial Media Yayasan".

Gambar 5. 24 Perbaikan Desain Wireframe 6



7. Perlu ditambahkan Struktur Pengurus (Halaman Profil Yayasan) –
Validator 3

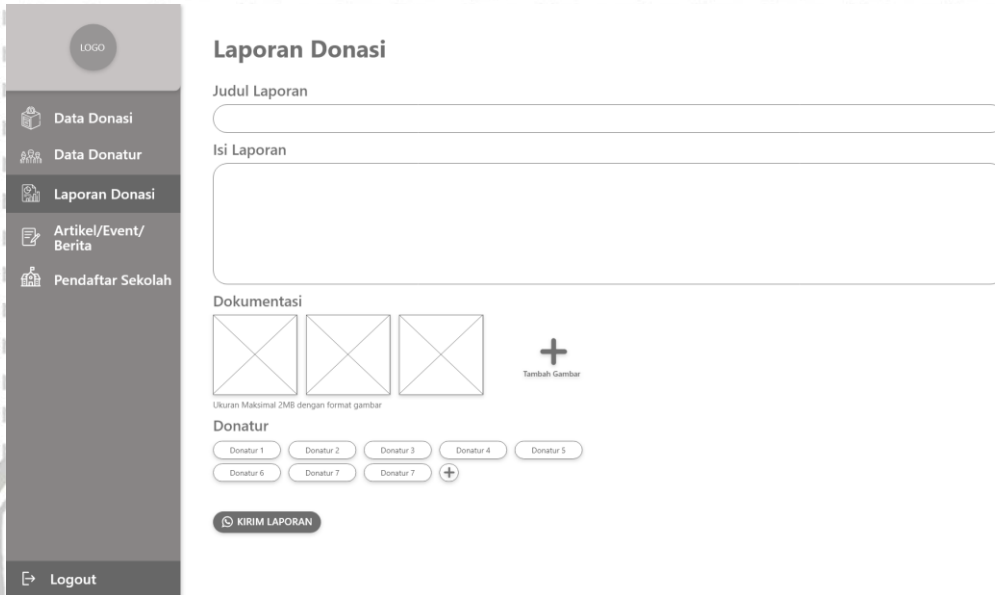


Gambar 5. 25 Perbaikan Desain Wireframe 7

b. Wireframe Kelompok Pengguna Pengurus Yayasan

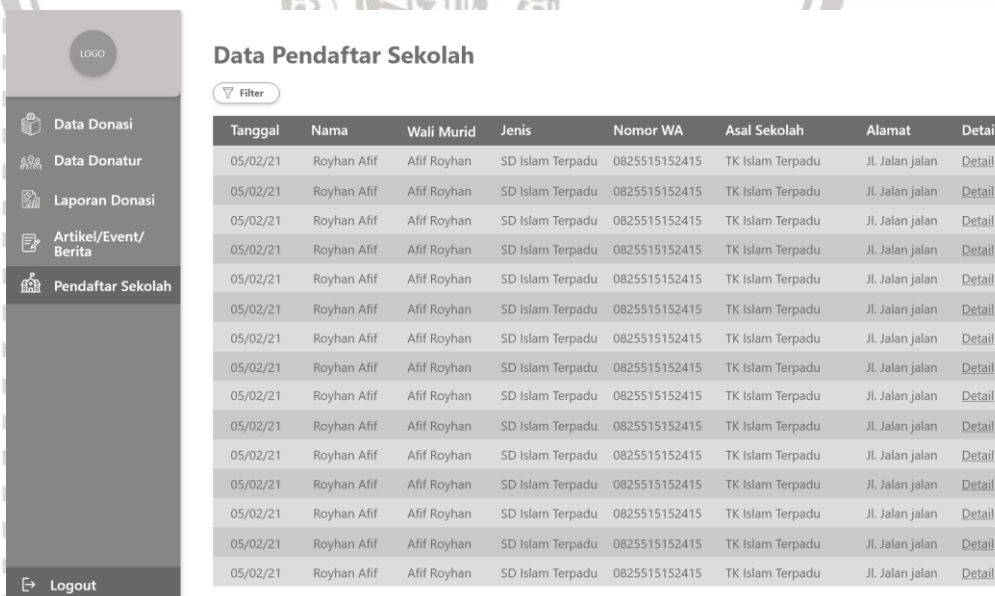
Saran yang didapatkan dari proses validasi wireframe beserta perbaikannya adalah sebagai berikut.

1. Informasi batasan size image yang dapat diupload (Halaman laporan donasi) – **Muhammad Yuli Affandi**



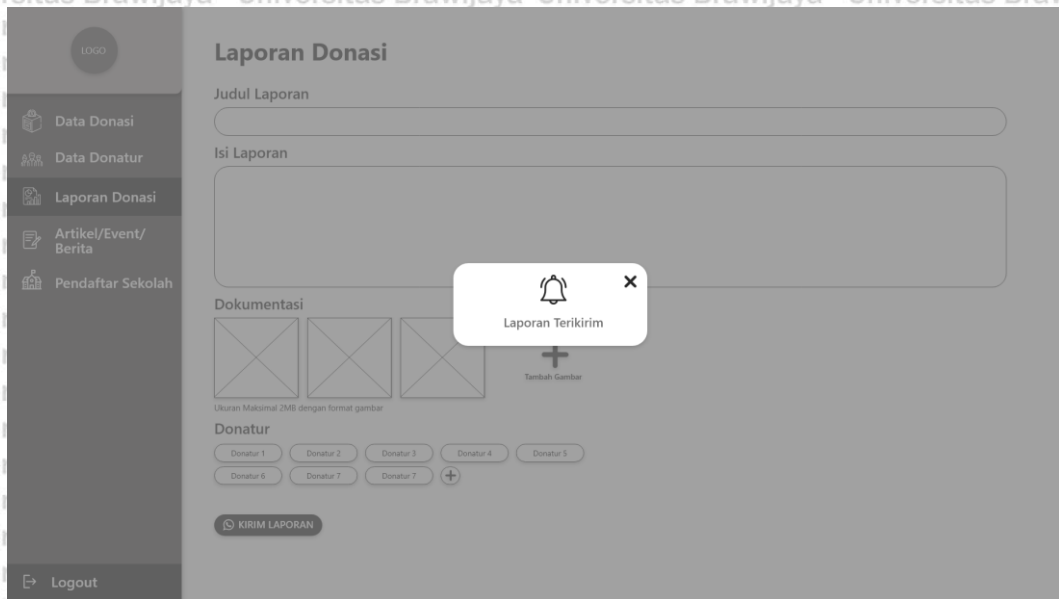
Gambar 5. 26 Perbaikan Desain Wireframe 8

2. Ditambahkan data asal sekolah (Halaman data pendaftar sekolah) – **Muhammad Yuli Affandi**

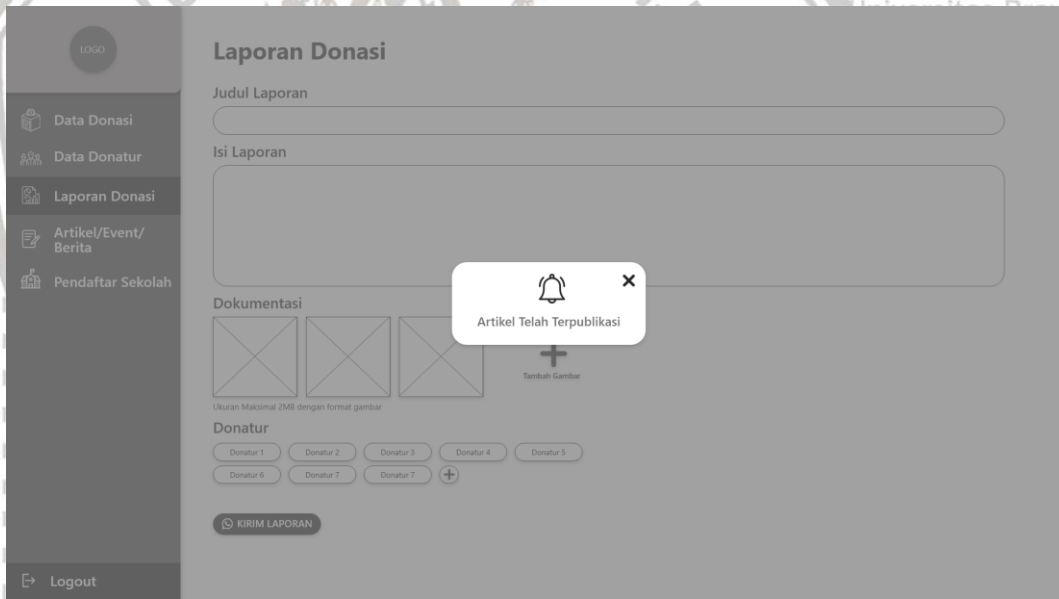


Gambar 5. 27 Perbaikan Desain Wireframe 9

3. Setiap task yang berhasil dikerjakan perlu diberi informasi/notifikasi –
Zainal Arifin



Gambar 5. 28 Perbaikan Desain Wireframe 10



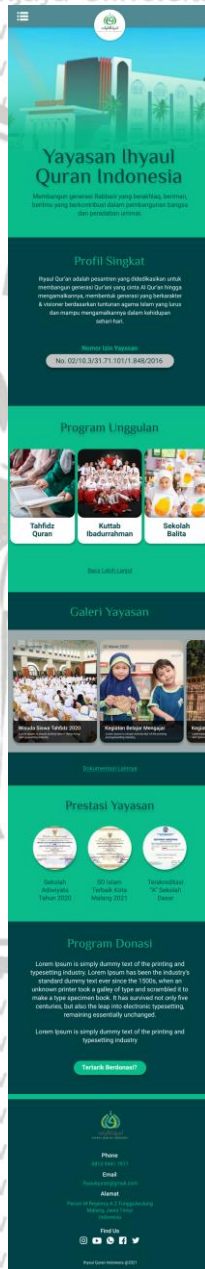
Gambar 5. 29 Perbaikan Desain Wireframe 11

5.1.5 High Fidelity Prototype

High fidelity prototype merupakan desain yang sudah merupai website yang sudah jadi. Pada prototype ini sudah menggunakan warna dan gambar yang sesuai dengan website aslinya. Prototype secara keseluruhan dapat diakses pada link <http://bit.ly/PrototypeUser> (masyarakat umum) dan <http://bit.ly/PrototypeQIAdmin> (pengurus yayasan).

Prototype Kelompok Pengguna Masyarakat Umum

1. Halaman Home



Gambar 5. 30 High Fidelity Halaman Home

2. Halaman Profil Yayasan



Gambar 5. 31 High Fidelity Halaman Profil Yayasan

3. Halaman Program Unggulan



Gambar 5. 32 High Fidelity Halaman Program Unggulan

4. Halaman Informasi Program



Gambar 5. 33 High Fidelity Halaman Informasi Program

5. Halaman Galeri Dokumentasi



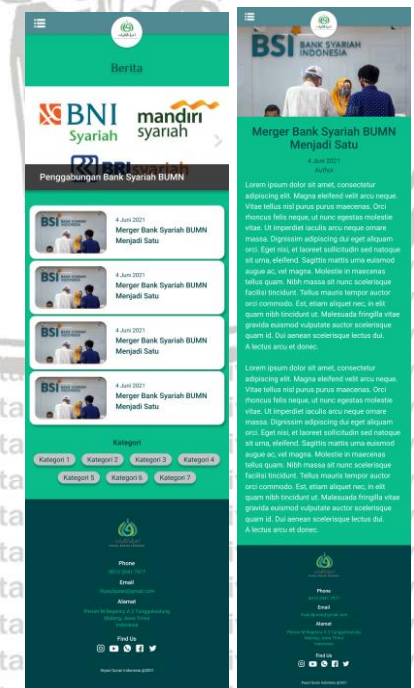
Gambar 5. 34 High Fidelity Halaman Galeri Dokumentasi

6. Halaman Artikel



Gambar 5. 35 High Fidelity Halaman Artikel

7. Halaman Berita



Gambar 5. 36 High Fidelity Halaman Berita

8. Halaman Event



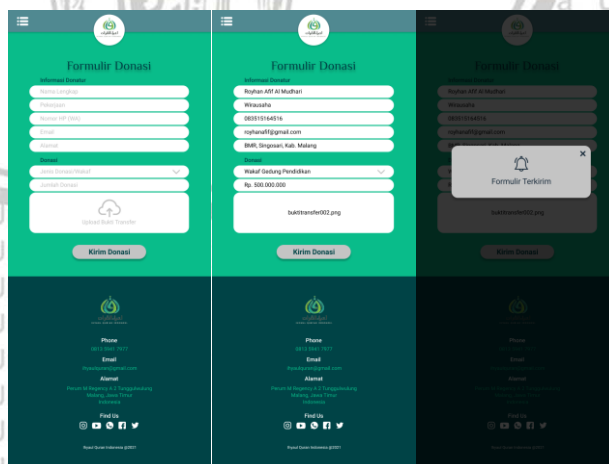
Gambar 5. 37 High Fidelity Halaman Event

9. Halaman Informasi Donasi



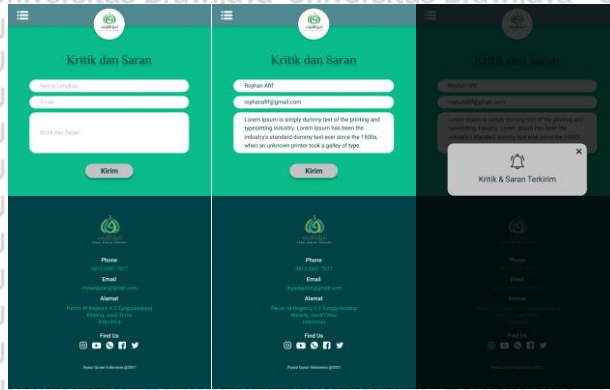
Gambar 5. 38 High Fidelity Halaman Informasi Donasi

10. Halaman Formulir Donasi



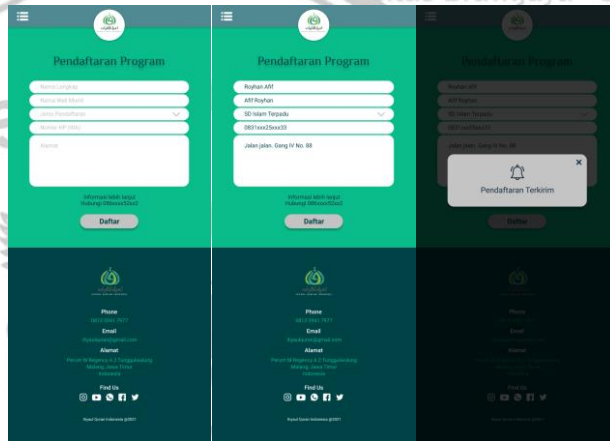
Gambar 5. 39 High Fidelity Halaman Formulir Donasi

11. Halaman Kritik dan Saran



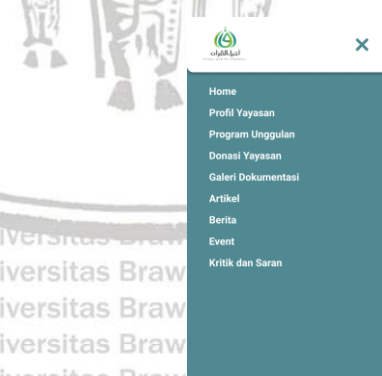
Gambar 5. 40 High Fidelity Halaman Kritik dan Saran

12. Halaman Pendaftaran Program



Gambar 5. 41 High Fidelity Halaman Pendaftaran Program

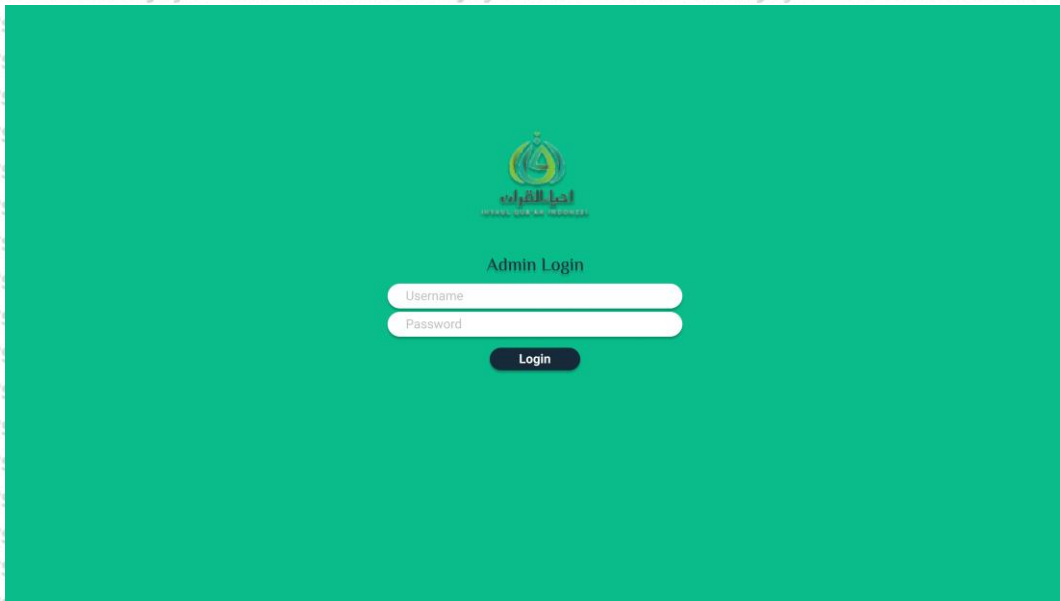
13. Sidebar



Gambar 5. 42 High Fidelity Halaman Sidebar

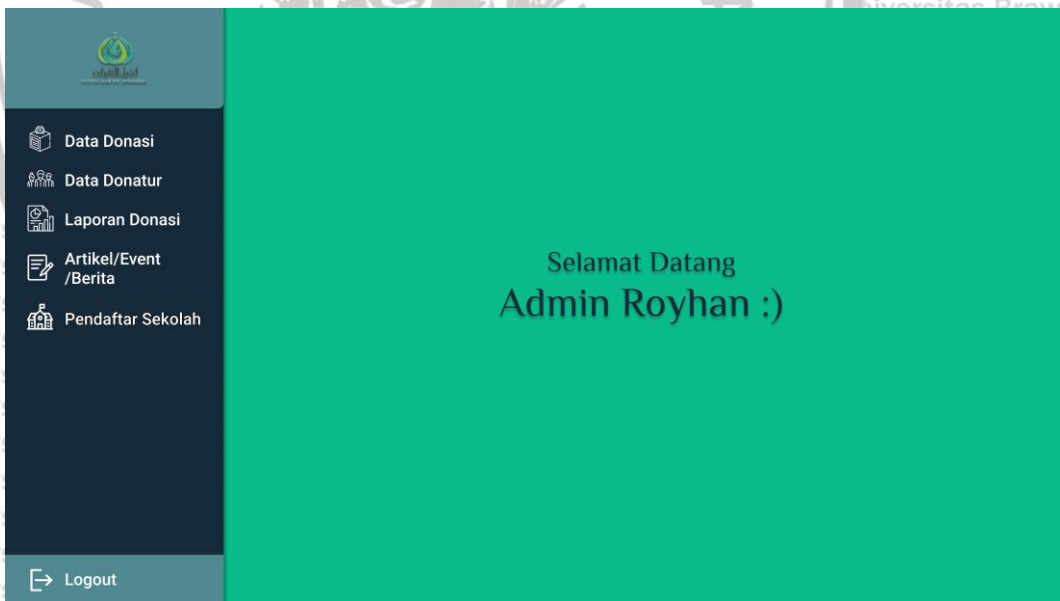
Prototype Kelompok Pengurus Yayasan

1. Halaman Login



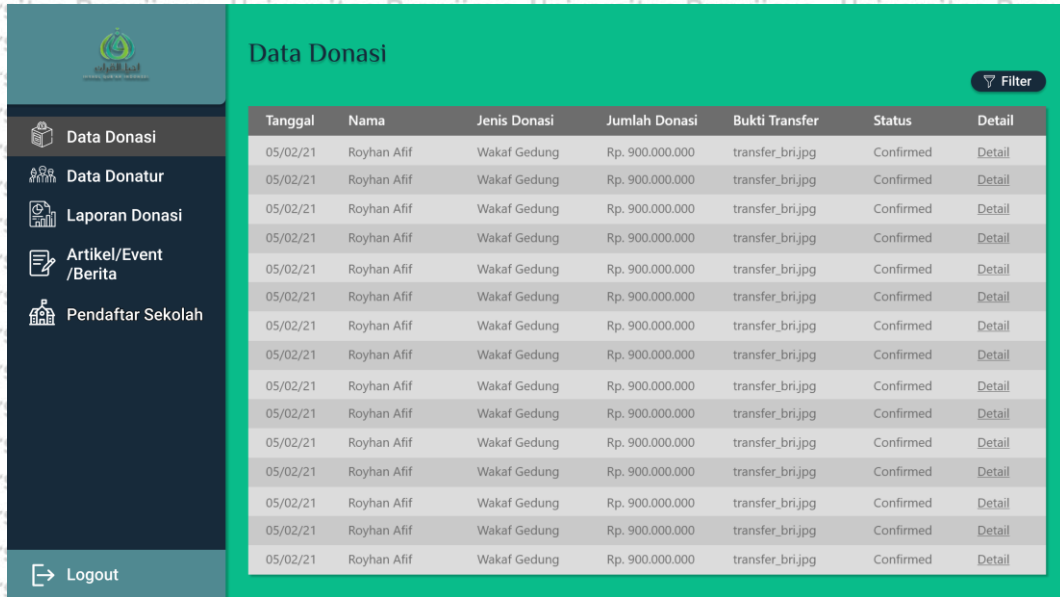
Gambar 5. 43 High Fidelity Halaman Login

2. Halaman Dashboard



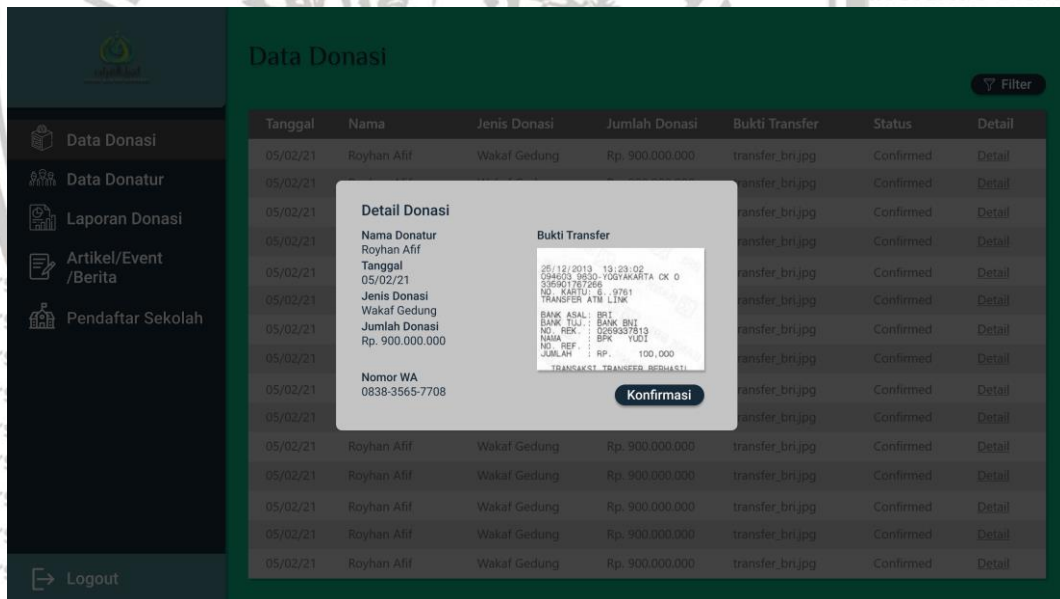
Gambar 5. 44 High Fidelity Halaman Dashboard

3. Halaman Data Donasi



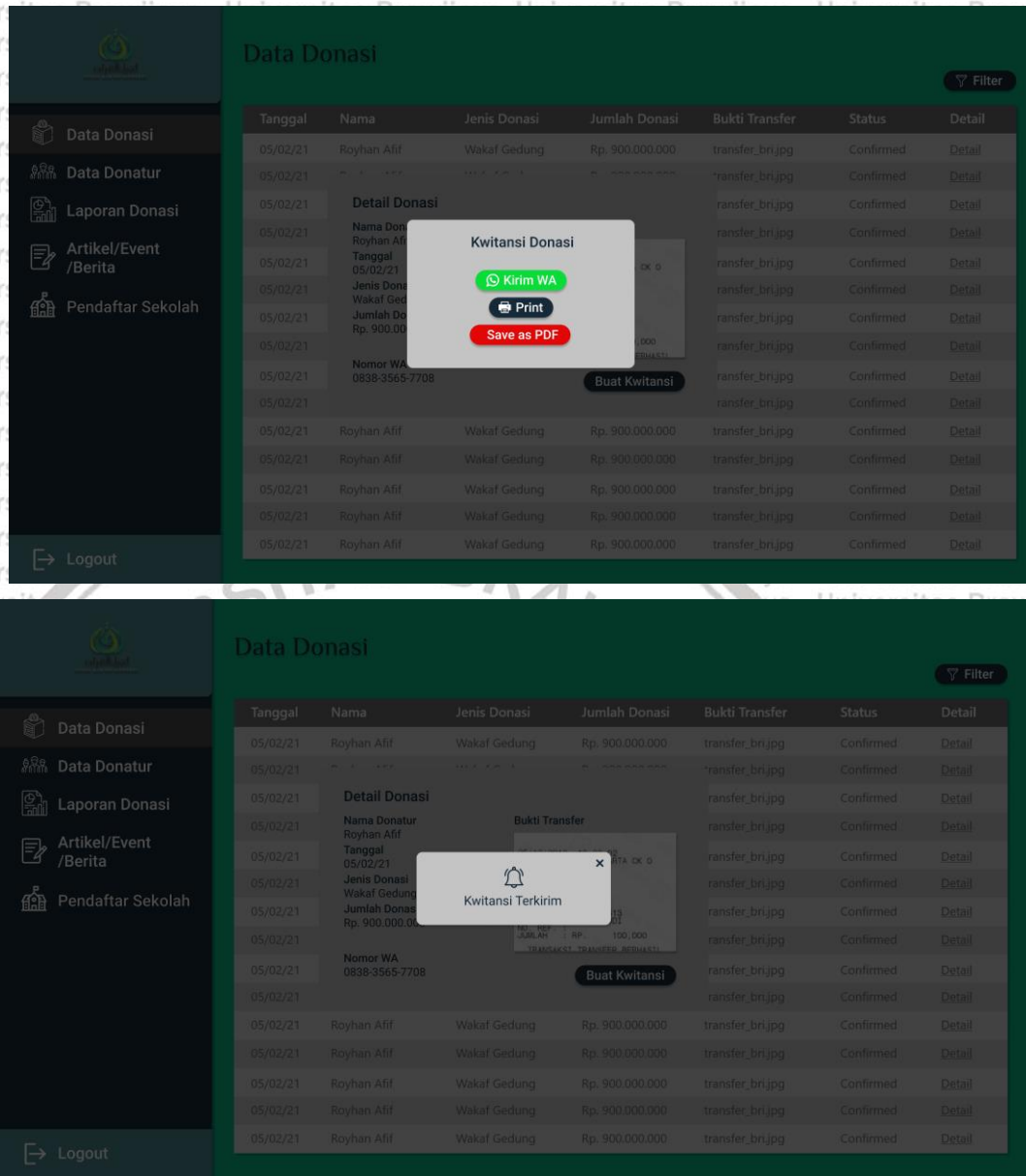
Gambar 5. 45 High Fidelity Halaman Data Donasi

4. Halaman Konfirmasi Donasi



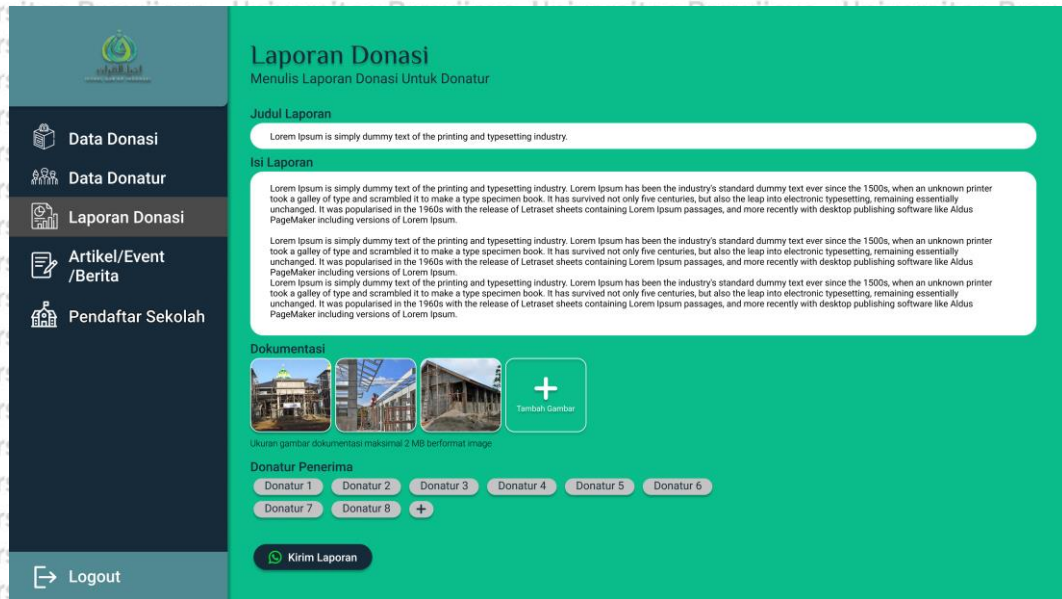
Gambar 5. 46 High Fidelity Halaman Konfirmasi Donasi

5. Halaman Kwitansi Donasi



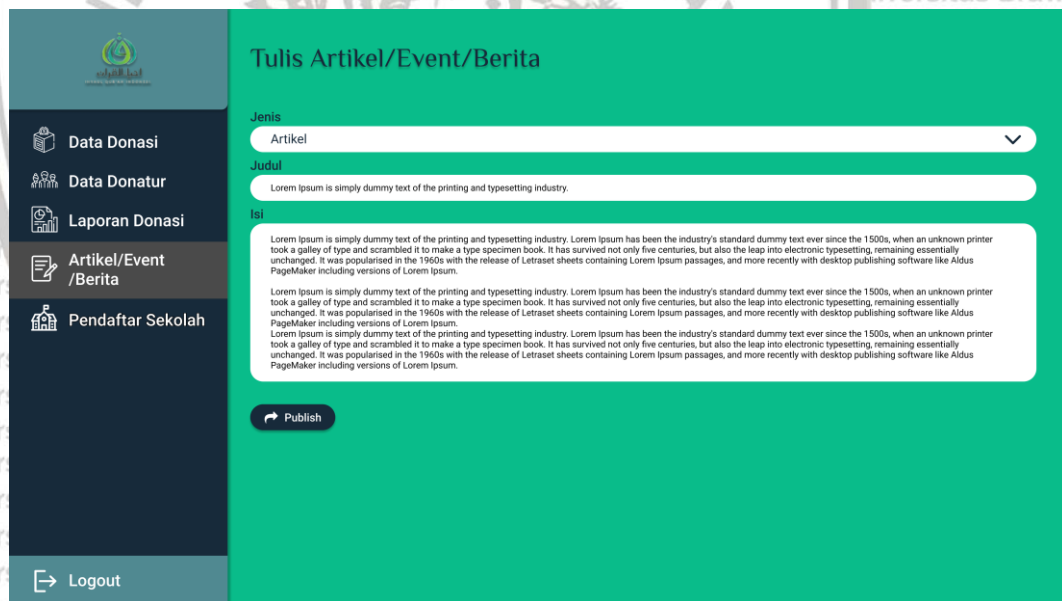
Gambar 5. 47 High Fidelity Halaman Kwitansi Donasi

7. Halaman Laporan Donasi



Gambar 5. 49 High Fidelity Halaman Laporan Donasi

8. Halaman Artikel/Berita/Event

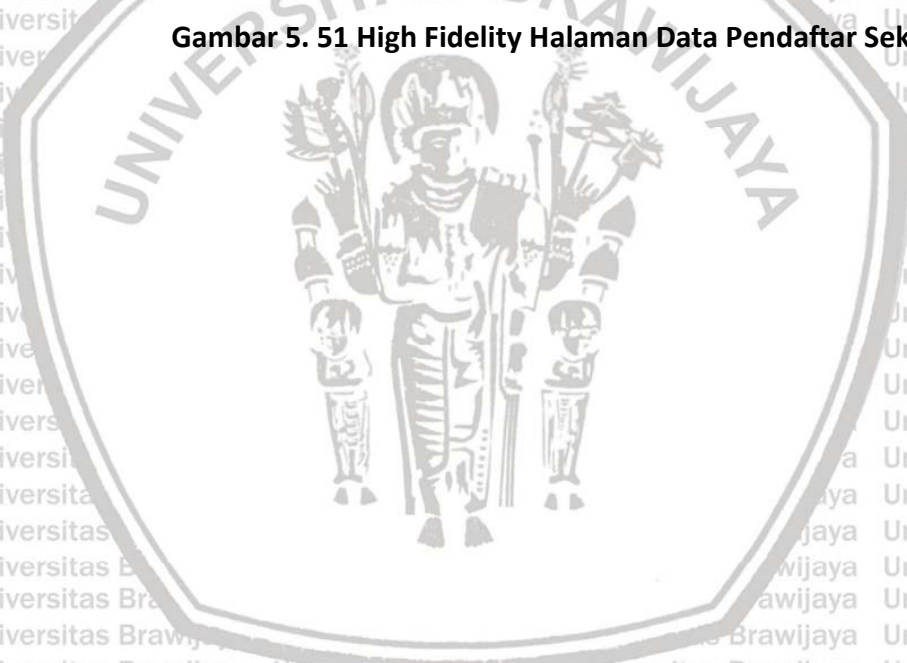


Gambar 5. 50 High Fidelity Halaman Artikel/Berita/Event

9. Halaman Data Pendaftar Sekolah

Tanggal	Nama	Wali Murid	Jenis	Nomor WA	Asal Sekolah	Alamat	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail
05/02/21	Royhan Afif	Afif Royhan	SD Islam Terpadu	0825515152415	TK Islam Terpadu	Jl. Jalan jalan	Detail

Gambar 5. 51 High Fidelity Halaman Data Pendaftar Sekolah



BAB 6 PENGUJIAN

6.1 Evaluasi Desain Solusi

6.1.1 Evaluasi Usability Testing

Pengujian usability pada tahap ini menggunakan System Usability Scale (SUS). Metode pengujian ini dipilih untuk mengetahui nilai *usability* dari suatu rancangan website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia. Pengujian ini dilakukan oleh kelompok pengguna masyarakat umum maupun pengurus yayasan. Masing-masing kelompok pengguna akan menilai sebagai evaluator sesuai dengan perannya dalam sistem.

Cara yang digunakan adalah dengan evaluator diberikan prototype yang dapat diakses melalui link <http://bit.ly/PrototypeUser> dan <http://bit.ly/PrototypeQIAdmin>. Setelah melihat sistem secara keseluruhan kemudian evaluator diminta untuk mengisi formulir pada <http://bit.ly/EvaluasiPrototype> untuk dapat menilai sistem secara umum.

Adapun hasil dari evaluasi menggunakan System Usability Scale ditunjukkan pada Tabel 6.1 berikut.

Tabel 6. 1 Hasil Usability Testing SUS

Nama Lengkap	Evalu- tor 1	Evalu- tor 2	Evalu- tor 3	Evalu- tor 4	Evalu- tor 5	Evalu- tor 6	Evalu- tor 7
	Masyarakat Umum					Pengurus Yayasan	
Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5	4	4	5	4	4
Skor (x-1)	4	4	3	3	4	3	3
Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	1	2	1	1	3	2
Skor (5-x)	3	4	3	4	4	2	3
Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5	4	4	4	5	4
Skor (x-1)	4	4	3	3	3	4	3
Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam	2	1	1	1	2	2	1

menggunakan sistem ini							
Skor (5-x)	3	4	4	4	3	3	4
Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	4	4	4	4	5	4
Skor (x-1)	4	3	3	3	3	4	3
Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	3	1	2	1	1	2	1
Skor (5-x)	2	4	3	4	4	3	4
Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	5	4	5	5	5	4
Skor (x-1)	4	4	3	4	4	4	3
Saya merasa sistem ini membingungkan	2	1	1	3	1	2	3
Skor (5-x)	3	4	4	2	4	3	2
Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	5	5	5	5	4	4
Skor (x-1)	3	4	4	4	4	3	3
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	1	2	1	3	2	2
Skor (5-x)	2	4	3	4	2	3	3
Jumlah Skor	32	39	33	35	35	32	31
Skor Akhir	80	97.5	82.5	87.5	87.5	80	77.5

Rata-Rata Skor	87	78.75
----------------	----	-------

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) diatas, dapat diinterpretasikan bahwa desain yang dibuat untuk kelompok pengguna masyarakat umum mendapat nilai rata-rata 87 dengan *adjective ratings* *Excellent* dengan *grade scale* B. Sedangkan desain yang dibuat untuk kelompok pengguna pengurus yayasan mendapatkan nilai rata-rata 78.75 dengan *adjective ratings* *Excellent*, dengan *grade scale* C. Nilai keduanya masuk ke dalam *acceptability ranges acceptable*.

6.1.2 Evaluasi UEQ

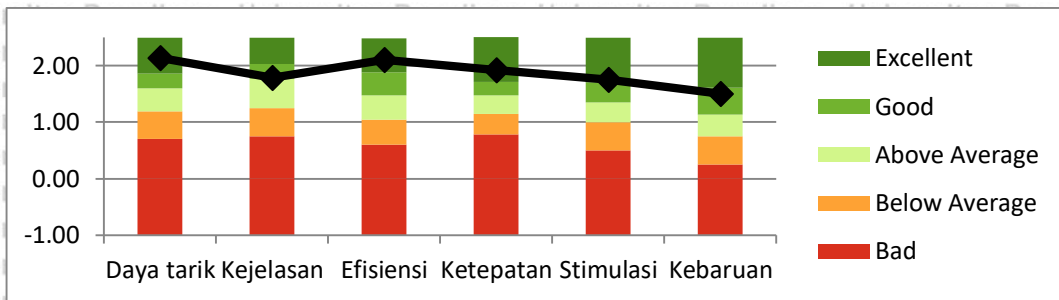
Pengujian yang kedua adalah pengujian dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Dengan metode ini akan diketahui mengenai perasaan, pengalaman, dan perilaku pengguna saat menggunakan atau berinteraksi dengan website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia baik dari segi masyarakat umum maupun pengurus yayasan. UEQ menggunakan enam aspek pengukuran berupa *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *simulation*, dan *novelty*.

Untuk melakukan pengujian UEQ diawali dengan evaluator diberikan prototype yang diakses melalui link <http://bit.ly/PrototypeUser> dan <http://bit.ly/PrototypeQIAdmin>. Setelah itu evaluator akan mengisi formulir penilaian evaluasi pada formulir <http://bit.ly/EvaluasiPrototype>

Adapun hasil dari evaluasi menggunakan UEQ ditunjukkan pada Tabel 6.2 dibawah ini.

Tabel 6. 2 Hasil Usability Testing UEQ

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22				
6	6	2	2	2	6	6	4	2	2	6	1	5	6	2	6	1	2	1	6	2	6	1	2	1	6
6	6	2	3	2	5	5	5	3	3	5	2	6	5	5	5	3	3	2	5	2	6	2	2	2	6
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
5	1	3	2	1	4	5	5	5	2	7	1	6	6	6	5	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
5	4	2	1	2	5	4	5	2	4	6	2	5	5	4	4	3	2	3	5	3	5	1	2	1	5
6	6	2	2	2	7	6	4	1	2	6	1	7	6	6	7	2	2	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	3	2	2	3	6	6	1	4	6	2	2	6	3	6	2	3	1	6	1	5	2	2	2	5



Gambar 6. 1 Hasil Analisis Aspek UEQ

Dari data yang ditunjukkan pada Gambar 6.1 kemudian dikumpulkan sebagai bahan evaluasi kemudian dianalisis menggunakan UEQ didapatkan hasil yang akan menggambarkan enam aspek pada UEQ. Pada aspek *attractiveness* mendapatkan nilai *Excellent*, aspek *perspicuity* mendapatkan nilai *good*, aspek *efficiency* mendapatkan nilai *excellent*, aspek *dependability* mendapatkan nilai *excellent*, aspek *simulation* mendapatkan nilai *excellent*, dan *novelty* mendapatkan nilai *good*.



BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah menghasilkan desain solusi berupa prototype yang dapat diakses di link <http://bit.ly/PrototypeUser> untuk kelompok pengguna masyarakat umum dan <http://bit.ly/PrototipeQIAdmin> untuk kelompok pengguna pengurus yayasan.

Hasil akhir evaluasi perancangan dari desain high fidelity prototype menggunakan metode SUS dan UEQ adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan System Usability Scale (SUS) dapat diinterpretasikan bahwa desain yang dibuat untuk kelompok pengguna masyarakat umum mendapat nilai rata-rata 87 dengan *adjective ratings Excellent* dengan *grade scale B*. Sedangkan desain yang dibuat untuk kelompok pengguna pengurus yayasan mendapatkan nilai rata-rata 78.75 dengan *adjective ratings Excellent*, dengan *grade scale C*. Nilai keduanya masuk ke dalam *acceptability ranges acceptable*.
2. Hasil analisis menggunakan UEQ didapatkan nilai dari enam aspek pada UEQ. Pada aspek *attractiveness* mendapatkan nilai *Excellent*, aspek *perspicuity* mendapatkan nilai *good*, aspek *efficiency* mendapatkan nilai *excellent*, aspek *dependability* mendapatkan nilai *excellent*, aspek *simulation* mendapatkan nilai *excellent*, dan *novelty* mendapatkan nilai *good*.

7.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian berikutnya pada topik pengembangan website Yayasan Ihyaul Quran Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Dapat melibatkan pemangku kepentingan lain seperti donatur, siswa, dan wali siswa sebagai kelompok pengguna yang terlibat dalam penggunaan website.
2. Evaluasi dan perbaikan perlu dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Perlu dibuat desain yang lebih responsif kedua *device* yaitu *mobile* dan *desktop*.
4. Kepada developer yayasan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi coding.

DAFTAR REFERENSI

- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor, 27.
- Bangor, A., 2009. Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale 4, 10.
- Brügger, N. (2009). Website history and the website as an object of study. *New Media & Society*, 11(1-2), 115-132.
<<https://doi.org/10.1177/1461444808099574>>
- Chapter 15: Task Analysis Human Computer Interaction A.J. Dix, J.E. Finlay, G.D., Abowd, R. Beale.
<<http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=307865BA3B0738745B41C46C691D6EE2>>
- Damanik, M. P., & Purwaningsih, E. H. (2017). E-government dan Aplikasinya di Lingkungan Pemerintah Daerah (Studi Kasus Kualitas Informasi Website Kabupaten Bengkalis Propinsi Riau). *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 21(2), 151-164.
- Dennis, A., Wixom, B.H. & Roth, R.M., 2012. *System Analysis and Design*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: An introduction to GUI design principles and techniques*. Wiley.
- Ginsburg, S. (2011). *Designing the iPhone user experience: a user-centered approach to sketching and prototyping iPhone apps*.
- Grechanik, M., McKinley, K. S., & Perry, D. E. (2007, September). Recovering and using use-case-diagram-to-source-code traceability links. In *Proceedings of the the 6th joint meeting of the European software engineering conference and the ACM SIGSOFT symposium on The foundations of software engineering* (pp. 95-104).
- Hidayatullah, R. A. (2016). *LKP: Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo* (Doctoral dissertation, S1 Desain Komunikasi Visual).
- How to create a UX Sitemap: a simple guideline. (2020). Retrieved 30 March 2021, from <https://uxdesign.cc/how-to-create-a-ux-sitemap-a-simple-guideline-8786c16f85c1>
- Ihyaul Quran Indonesia. (2020). Retrieved 2 February 2021, from <https://www.ihyaulquran.or.id/>
- International Standards Office, 2010. *ISO 9241-210 Ergonomics of Human-System Interaction Part 210: Human-Centered Design For Interactive Systems*. First Edition penyunt. Switzerland: IHS.

ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction -- Part 210: Human-centered design for interactive systems

ISO 9241-920. (2009). Ergonomics of human-system interaction. Part 920: Guidance on Tactile and Haptic Interactions, 2010, 25. Retrieved from <http://www.abntcatalogo.com.br/norma.aspx?ID=40318>

Kapusy, K., & Lógó, E. (2020). User Experience Evaluation Methodology in the Onboarding Process: Snapchat Case Study. *Ergonomics in Design*. <https://doi.org/10.1177/1064804620962270>

Kuniavsky, M. (2003). *Observing the user experience: a practitioner's guide to user research*. Elsevier.

Kurniawan, T. A., 2018. Pemodelan Use Case (UML) Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, p. 10.

Martha, E., & Kresno, S. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.

Miles, MB dan AM Huberman. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE. Beverly Hills.

Morson, S. (2015). Designing your app. In *Designing for IOS with sketch* (pp. 125–142). Apress.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3 ed.). California: Sage Publishing

Rahmawati, A. (2018). *Penerapan Aspek Pengelolaan Website sebagai Bentuk Cyber Public Relations (Studi pada Dinas Komunikasi dan Informatika kabupaten Pasuruan)* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).

Rosaliza, Mita. "Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya* 11.2 (2015): 71-79.

Rubin, J. & Chisnell, D., 2008. *Handbook of Usability Testing*. 2nd ed. Boulevard: Wiley

Rustandi, R. (2019). Cyberdakwah: Internet sebagai media baru dalam sistem komunikasi Dakwah Islam. *NALAR: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 3(2), 84-95.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *IJIMAI*, 4(4), 40-44.

Schrepp, M., Hinderks, A. dan Thomaschewski, J., 2017. Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), hal.103

Slamet interview. 2020. "Kebutuhan Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Terhadap Website Resmi". Kota Malang

Stiawan, A., Baharuddin, H. & Amrozi, Y. (2020). Masa Depan Teknologi Komunikasi Data, Menebak Arah Perkembangannya. 10.31284/j.integer.2020.v5i2.915.

Supphellen, M., & Nysveen, H. (2001). Drivers of Intention to Revisit the Websites of Well-Known Companies: The Role of Corporate Brand Loyalty. *International Journal of Market Research*, 43(3), 1–12. <https://doi.org/10.1177/147078530104300302>

User Experience Design. (2004). Retrieved 2 February 2021, from http://semanticstudios.com/user_experience_design/

User Experience Questionnaire (UEQ). (2021). Retrieved 3 February 2021, from <https://www.ueq-online.org/>

Website Paling Sering Diakses Publik Indonesia | Databoks. (2021). Retrieved 11 January 2021, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/02/website-paling-sering-diakses-publik-indonesia#>

Website Sitemaps: A Comprehensive Guide - Slickplan. (2018). Retrieved 30 March 2021, from <https://slickplan.com/blog/site-mapping-a-comprehensive-guide#para3>

White, S. K. (2020). What is human-centered design? A product framework that embraces empathy. *Cio*, Retrieved from <https://search.proquest.com/trade-journals/what-is-human-centered-design-productframework/docview/2371524194/se-2?accountid=35052>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara

