

**PERANCANGAN UI/UX PEMILIHAN PEMINATAN DAN UJIAN
KOMPREHENSIF MAHASISWA BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA PADA PRODI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
SKRIPSI**

Diajukan Oleh

**Bima Arzuna
NIM. 190212025
MULTIMEDIA**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M/ 1443 H**

**PERANCANGAN UI/UX PEMILIHAN PEMINATAN DAN UJIAN
KOMPREHENSIF MAHASISWA BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA PADA PRODI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Pendidikan Teknologi Informasi**

Oleh

BIMA ARZUNA

NIM, 190212025

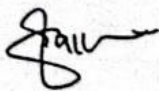
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



**Mira Maisura, M.Sc
NIP.198605272019032011**

Pembimbing II,



**Raihan Islamadina, M.T
NIP.198901312020122011**

**PERANCANGAN UI/UX PEMILIHAN PEMINATAN DAN UJIAN
KOMPREHENSIF MAHASISWA BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA PADA PRODI PENDIDIKAN
TEKNOLOGI INFORMASI**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:

Sabtu, 16 Desember 2023

3 Jumaidi Akhir 1445

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Mira Maisura, M.Sc

NIP. 198605272019032011

Sekretaris

Raihan Islamadina, S.T., M.T.

NIP. 198901312020122011

Penguji I

Rahmat Musfekar, M.Kom.

NIP. 198909132020121015

Penguji II

Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.

NIP. 198712222022032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mulki, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bima Arzuna
NIM : 190212025
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan * UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Figma Pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ode orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 06 Desember 2023

Yang Menyatakan


METAL
TENDEL
70C28AKX690086097
Bima Arzuna
NIM. 190212025

ABSTRAK

Nama : Bima Arzuna
NIM : 190212025
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi
Informasi Judul : Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian
Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website
Menggunakan Aplikasi Figma Pada Prodi Pendidikan
Teknologi Informasi.
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc
Pembimbing II : Raihan Islamadina, M.T
Kata Kunci : UI/UX, Peminatan, Ujian Kompresif, Figma, *Website*

Program studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) merupakan prodi yang menghasilkan tenaga pendidik sekaligus memiliki kompetensi tenaga profesional IT. Prodi Pendidikan Teknologi Informasi memiliki tiga peminatan atau jurusan, yaitu Multimedia (MM), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Teknik Jaringan Komputer (TKJ). Pendekatan pada penelitian ini yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode *design thinking* digunakan untuk merancang UI/UX *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif. Berdasarkan hasil dari evaluasi pada *prototype* UI/UX pada *website* Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,81 (*good*). Aspek *perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai 1,66 (*above average*). Aspek *efficiency* (efisiensi) mendapatkan nilai 1,82 (*good*). Aspek *dependability* (ketetapan) mendapatkan 1,48 (*good*). Aspek *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai 1,61 (*good*). Dan Aspek *novelty* (kebaruan) mendapatkan nilai 1,33 (*good*). Berdasarkan hasil UEQ dan komparasi skala penilaian *benchmark* yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa *website* Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif mempunyai hasil yang baik dari sudut pandang pengguna atau *user*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Dahniai Ali Basyah dan ibu Zunuzalzalata yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Raihan Islamadina, S.T., M.T. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

6. Ibu Bimbel Konsultopia Nyak Thaya Ramadahnni sebagai partner dan support system penulis yang telah membersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan tugas akhir.
7. Bapak Muhajirin, S.E selaku pembimbing lapangan dan juga teman bergadang malam saat proses penulisan ini.
8. Terima kasih Popon atau Teuku Muksal Mina yang saling bekerja sama dan saling membantu, memberi masukan untuk penulis.
9. Dan yang tidak terlupakan terima kasih kepada kawan-kawan seperjuangan yang berada di grup TEMPAT BERBAGI yang telah saling membantu, dan memberi masukan untuk penulis dalam proses perkuliahan.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu	4
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	6
2.1 <i>User Interface (UI)</i>	6
2.2 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.3 Aplikasi.....	7
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 Figma	8

2.6 <i>Prototype</i>	9
2.7 Peminatan	9
2.8 <i>Design Thinking</i>	10
2.9 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian	12
3.2 Subyek Penelitian	12
3.3 Teknik Pengumpulan Data	13
3.4 Rancangan Penelitian.....	14
3.5 Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Implementasi dan Pembahasan	42
4.1.1 Tampilan Login	42
4.1.2 Tampilan Dashboard.....	43
4.1.3 Tampilan Ujian Peminatan dan hasil.....	43
4.1.4 Tampilan Assesment dan Cetak PDF	45
4.1.5 Tampilan Ujian Komprehensif	47
4.1.6 Admin Dashboard.....	48
4.1.7 Admin Home	48
4.1.8 Admin Peminatan	49
4.1.9 Admin Laporan.....	49
4.1.10 Admin Ujian	50
4.2 Hasil Evaluasi <i>User Experience Quistionnaire</i>	50

BAB V KESIMPUL DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	

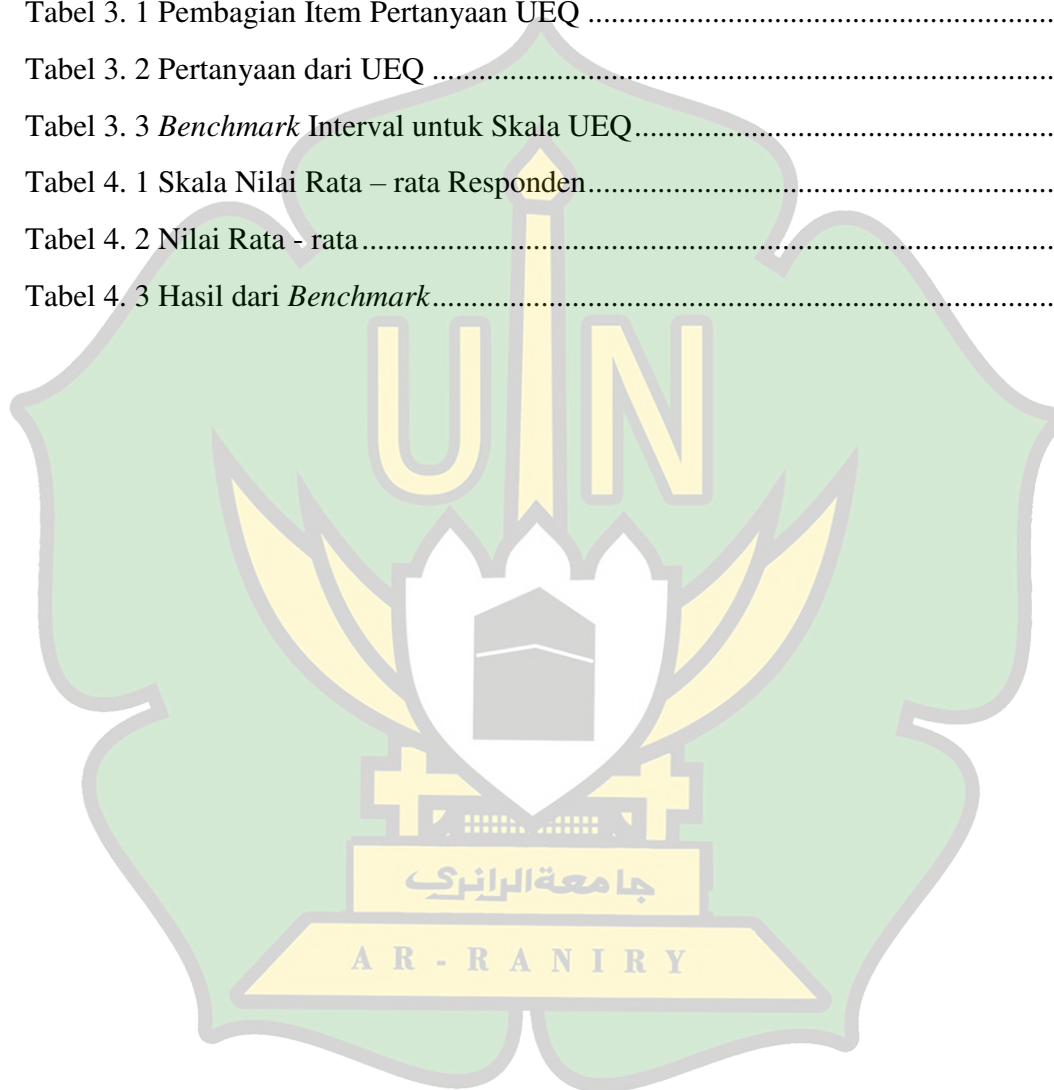


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Figma	9
Gambar 2. 2 Tahap <i>Desain Thinking</i>	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	14
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram User Login</i>	21
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram User Assessment</i>	23
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram User Ujian</i>	24
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram Admin Mengelola Soal</i>	26
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram Admin Mengelola Ujian</i>	28
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram Admin Mengelola User</i>	29
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram Admin Mengelola Peminatan</i>	31
Gambar 3. 9 Kategori Hasil Akhir UEQ.....	38
Gambar 3. 10 Contoh Hasil Perbandingan dengan Skala <i>Benchmark</i>	41
Gambar 4. 1 Menu Login.....	42
Gambar 4. 2 Menu <i>Dashboard</i>	43
Gambar 4. 3 Menu Ujian Peminatan.....	44
Gambar 4. 4 Tampilan Hasil	44
Gambar 4. 5 Menu Assessment dan Cetak PDF	45
Gambar 4. 6 Halaman Cetak PDF.....	46
Gambar 4. 7 Menu Ujian Komprehensif.....	47
Gambar 4. 8 Menu Pemberian PIN Ujian	47
Gambar 4. 9 Admin <i>Dashboard</i>	48
Gambar 4. 10 Admin <i>Home</i>	48
Gambar 4. 11 Admin Peminatan.....	49
Gambar 4. 12 Admin Laporan	49
Gambar 4. 13 <i>Admin User</i>	50
Gambar 4. 14 <i>Diagram Benchmark</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terkait	4
Tabel 3. 1 Pembagian Item Pertanyaan UEQ	37
Tabel 3. 2 Pertanyaan dari UEQ	39
Tabel 3. 3 <i>Benchmark</i> Interval untuk Skala UEQ.....	40
Tabel 4. 1 Skala Nilai Rata – rata Responden.....	51
Tabel 4. 2 Nilai Rata - rata.....	52
Tabel 4. 3 Hasil dari <i>Benchmark</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Pembagian kuesioner</i>	59
Lampiran 2 <i>Hasil Jawaban Pembagian kuesioner</i>	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digitalisasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap teknologi. Digitalisasi telah mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan berkomunikasi secara fundamental. Komputer dan internet menjadi lebih cepat, lebih kuat, dan lebih terjangkau, sehingga memungkinkan pengembangan teknologi baru seperti kecerdasan buatan (AI), *machine learning*, dan *blockchain* [1]. Era digitalisasi telah mempercepat perkembangan teknologi dan memungkinkan pengembangan solusi baru yang lebih inovatif. Hal ini juga telah memperluas jangkauan teknologi dan memberikan akses yang lebih luas ke informasi dan aplikasi.

Program studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) merupakan prodi yang menghasilkan tenaga pendidik sekaligus memiliki kompetensi tenaga profesional IT, *entrepreneur*, kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial. Semua pelaku pendidikan, mulai dari mereka yang berada di tingkat kebijakan, manajemen, hingga pelaksana seperti guru mengacu pada tujuan pendidikan nasional sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan tersebut adalah menciptakan peserta didik yang menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab [2].

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi memiliki tiga peminatan atau jurusan, yaitu Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak , dan Teknik Jaringan Komputer. Mahasiswa wajib untuk mengikuti tes peminatan untuk memilih salah satu bidang. Pada saat ini pemilihan peminatan dilaksanakan secara manual, dimana mahasiswa saat memilih hanya berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik yaitu disesuaikan dengan pencapaian semester.

Pelaksanaan ujian komprehensif juga merupakan tahapan penting dalam perjalanan akademik mahasiswa, ujian komprehensif bertujuan mengukur pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran selama masa studi. Namun, proses manual pelaksanaan ujian tersebut dapat memakan waktu dan berpotensi mengalami kesalahan administratif.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mendapatkan judul penelitian **“Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Figma Pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi”** yang nantinya diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengambil Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang UI/UX pada *website* Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif pada Prodi Pendidikan Teknologi menggunakan aplikasi figma.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pementian ini ialah menghasilkan sebuah *website* yang berfungsi sebagai media uji peminatan dan ujian komprehensif pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.

1.4 Batasan Penelitian

1. Di fokuskan kepada *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi figma untuk merancang UI/UX.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti
Menambah wawasan serta teori pada merancang atau mendesain sebuah produk UI/UX..
2. Bagi Prodi dan Mahasiswa
Membuat mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi lebih terarah dalam menentukan Peminatan dan Ujian Komprehensif yang akan mereka ambil.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terkait

NO	Judul	Objek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)	Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan	Penelitian ini memakai tahap pengujian menggunakan metode UEQ yg menghasilkan nilai menjadi berikut: tingkat kebaruan 2,150 diikuti oleh tingkat kejelasan sebesar dua,075, taraf stimulasi sebanyak dua,000, tingkat akurasi atau ketepatan 1,975, tingkat daya tarik 1,967 serta taraf efisiensi sebanyak 1,800 asal akibat perhitungan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) mendapatkan hasil good dan excellent.
2	Perancangan <i>User</i> Interface Game Sejarah Kerajaan Siak.Menggunakan Metode Design Thinking	Merancang <i>User</i> Interface game menggunakan metode Design Thinking	Penelitian ini memakai metode <i>design</i> thinking buat membentuk <i>user</i> interface pada game dan mendapatkan yang akan terjadi <i>user</i> interface yang lebih menarik dan lebih mudah digunakan, menggunakan menerima skor sebanyak 87,lima. sebagai akibatnya prototipe desain <i>user</i> interface asal “Game Sejarah Kerajaan Siak” termasuk pada kategori Excellent
3	Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma	Merancang UI/UX <i>prototype</i> Aplikasi Semarang Virtual Tourism menggunakan Figma	Penelitian ini menggunakan metode <i>prototype</i> . yang menerima hasil yaitu menggunakan equivalence partitioning terdapat 75 valid, 1 tidak valid serta ada dua Defect, dalam presentase ada 96.15% valid, 1,28% tidak valid dan sebesar 2,56% terdapat defect

4	Implementasi <i>User Experience</i> Menggunakan Metode Design Thinking Pada <i>Prototype</i> Aplikasi Cleanstic	Implementasi <i>User Experience</i> Menggunakan Metode Design Thinking Pada <i>Prototype</i> Aplikasi Cleanstic	membuat <i>Prototype</i> perangkat lunak Cleanstic dengan Pengujian System Usability Scale (SUS) bernilai 78,8 dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) menerima yang akan terjadi good dan excellent.
5	Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)	Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)	membentuk <i>Prototype</i> software Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital dengan Pengujian System Usability Scale (SUS) bernilai 56,4.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 *User Interface (UI)*

User Interface atau UI adalah cara bagi kita untuk berbicara dengan komputer. Ini bisa dalam bentuk program, situs web, atau aplikasi ponsel. Antarmuka ini dirancang agar mudah digunakan sesuai dengan apa yang kita butuhkan. Termasuk di dalamnya adalah bagaimana tampilannya, warnanya, cara Bergeraknya, dan bagaimana program tersebut berkomunikasi dengan *user*. Seorang desainer UI bertanggung jawab untuk membuat mudah dipahami dan digunakan. Hasilnya adalah program dengan berbagai fitur yang harus sesuai dengan apa yang kita butuhkan saat kita menggunakannya [3].

2.2 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) ialah persepsi dan tanggapan yg diterima berasal masyarakat terkait penggunaan produk, sistem, atau layanan. penilaian UX meliputi penilaian terhadap kepuasan dan ketenangan individu terhadap produk, sistem, serta layanan tadi. keliru satu prinsip yg menjadi landasan pada membentuk pengalaman pengguna ialah prinsip bahwa pengguna mempunyai hak buat memilih taraf kepuasannya sendiri (*customer rule*). Terlepas dari seberapa baik fungsi

produk, sistem, atau layanan tersebut, keberhasilannya tetap tergantung pada kemampuan untuk memberikan kepuasan, mematuhi aturan, dan menciptakan kenyamanan dalam interaksi dengan pengguna target. Dalam era digital dan *mobile* yang terus berkembang, kompleksitas dan multidimensionalitas *User Experience* semakin meningkat [4].

2.3 Aplikasi

Sebuah aplikasi merupakan kumpulan atribut yang terdiri dari beberapa formulir dan laporan yang diatur dengan baik sehingga dapat mengakses data. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merujuk pada perangkat lunak yang diimplementasikan di dalam komputer dan berisi serangkaian perintah [5]

2.4 Website

Website adalah sebuah program yg menggunakan teknologi browser buat beroperasi dan dapat diakses melalui jaringan komputer [6]. menurut definisi lain dari Rouse (2011), perangkat lunak web artinya acara yg disimpan pada server, dikirim melalui internet, dan diakses melalui antarmuka browser. menggunakan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi web merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui web browser memakai jaringan internet atau intranet. Selain itu, *software web* pula artinya *software* komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang

mendukung pengembangan *software* berbasis *web*, mirip *HTML*, *JavaScript*, *CSS*, *Ruby*, *Python*, *PHP*, *Java*, dan aneka macam bahasa lainnya.

2.5 Figma

Figma adalah salah satu *design tool* berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk produk digital yang umumnya dipergunakan untuk menghasilkan *design* perangkat lunak *mobile*, *website*, desktop serta sebagainya. Figma dibuat untuk memudahkan pengguna berkolaborasi pada proyek serta bekerja sebagai tim dimanapun secara sekaligus. Figma bisa digunakan di sistem operasi *mac*, *linux* ataupun *windows* menggunakan menghubungkan perangkat ke internet.

Figma mempunyai keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama bisa dikerjakan lebih dari satu orang secara bersamaan walaupun ditempatkan yang tidak sinkron. Hal tersebut bisa dikatakan kerja grup dan karena kemampuan aplikasi figma yang membuat perangkat lunak ini menjadi pilihan UI/UX *design* untuk membuat *prototype website* atau *software* menggunakan waktu yang cepat dan efektif [7].



Gambar 2. 1 Logo Figma

2.6 Prototype

Kata *prototype* berasal dari Bahasa Yunani yang berarti "bentuk Primitif." Ini mengacu pada fakta bahwa *prototype* adalah bentuk awal atau dasar dari produk yang lebih kompleks [8]. Jim Lewis mendefinisikan *prototype* dalam konteks desain antar muka pengguna sebagai "model awal atau cetakan produk yang digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide-ide desain. Ini membantu dalam mengevaluasi desain dan fitur produk sebelum dipasarkan kepada konsumen. *Prototype* akan dianalisis secara sistematis untuk memastikan bahwa konsep atau desain produk dapat diimplementasikan dengan baik.

2.7 Peminatan

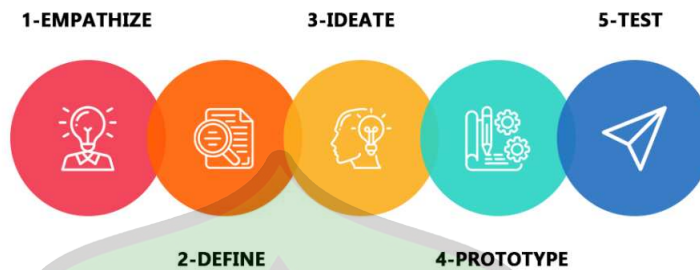
Minat merupakan perilaku psikologis individu yang mencakup tiga aspek penting dari pikirannya, yaitu pemahaman, keinginan, dan perasaan terhadap suatu objek, yang seringkali berkaitan dengan tingkat emosi yang intens [9].

Suatu alternatif dalam mendefinisikan minat adalah sebagai suatu pola pergerakan yang mendorong seseorang untuk menghadapi berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan dengan manusia, makhluk hidup, kegiatan, dan pengalaman yang muncul dari kegiatan tersebut. Dengan kata lain, minat adalah perasaan ketertarikan, kepedulian, dan harapan yang seseorang miliki terhadap sesuatu, tanpa perlu ada dorongan eksternal [10].

2.8 *Design Thinking*

Design thinking adalah pendekatan yang dipergunakan dalam membentuk pengalaman yang melibatkan akibat emosional, keindahan, dan hubungan yg serius pada nilai-nilai sosial (Hartson & Pyla, 2012). Metode ini melibatkan beberapa tahapan yang dimulai menggunakan pengumpulan berita ihwal pengguna, kemudian informasi tadi dipergunakan buat tahu kebutuhan pengguna. Selanjutnya, dilakukan pembuatan solusi kreatif, pembangunan representasi berasal solusi-solusi yang dihasilkan, dan pengujian representasi tadi buat mendapatkan umpan balik (feedback) [11]

AR - R A N I R Y



Gambar 2. 2 Tahap *Desain Thinking*

2.9 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

User Experience Questionnaire (UEQ) ialah suatu metode yang memanfaatkan kuesioner untuk menguji dan menilai tingkat pengalaman pengguna. Salah satu metode atau *frameworks* yang dapat dipergunakan buat mengukur aspek *usability* di desain aplikasi atau *User Experience (UX)* artinya *User Experience Questionnaire (UEQ)*. UEQ dinilai dapat menyampaikan kesan secara luas menjadi indera pengujian berdasarkan aspek *usability* di *user experience* [12].

Terdapat 26 pertanyaan dengan 6 tingkatan untuk mengevaluasi setiap pertanyaan. Tingkatan tersebut meliputi Keindahan, Ketangkasan, Efisiensi, Keandalan, Simulasi, dan Kebaruan [13].

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah jenis penelitian yg memakai data yang dapat diukur secara numerik buat menyebutkan atau memprediksi suatu kenyataan. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data melalui instrumen yang sudah terstandar, misalnya kuesioner atau tes. Kemudian, data yang dikumpulkan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah '*design thinking*' untuk merancang ui/ux *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif. *Design thinking* adalah metode dimana kita menciptakan model kerja untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana sistem akan berfungsi dalam implementasi penuhnya.

3.2 Subyek Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa PTI berjumlah 26 orang dan 1 orang sekretaris prodi.

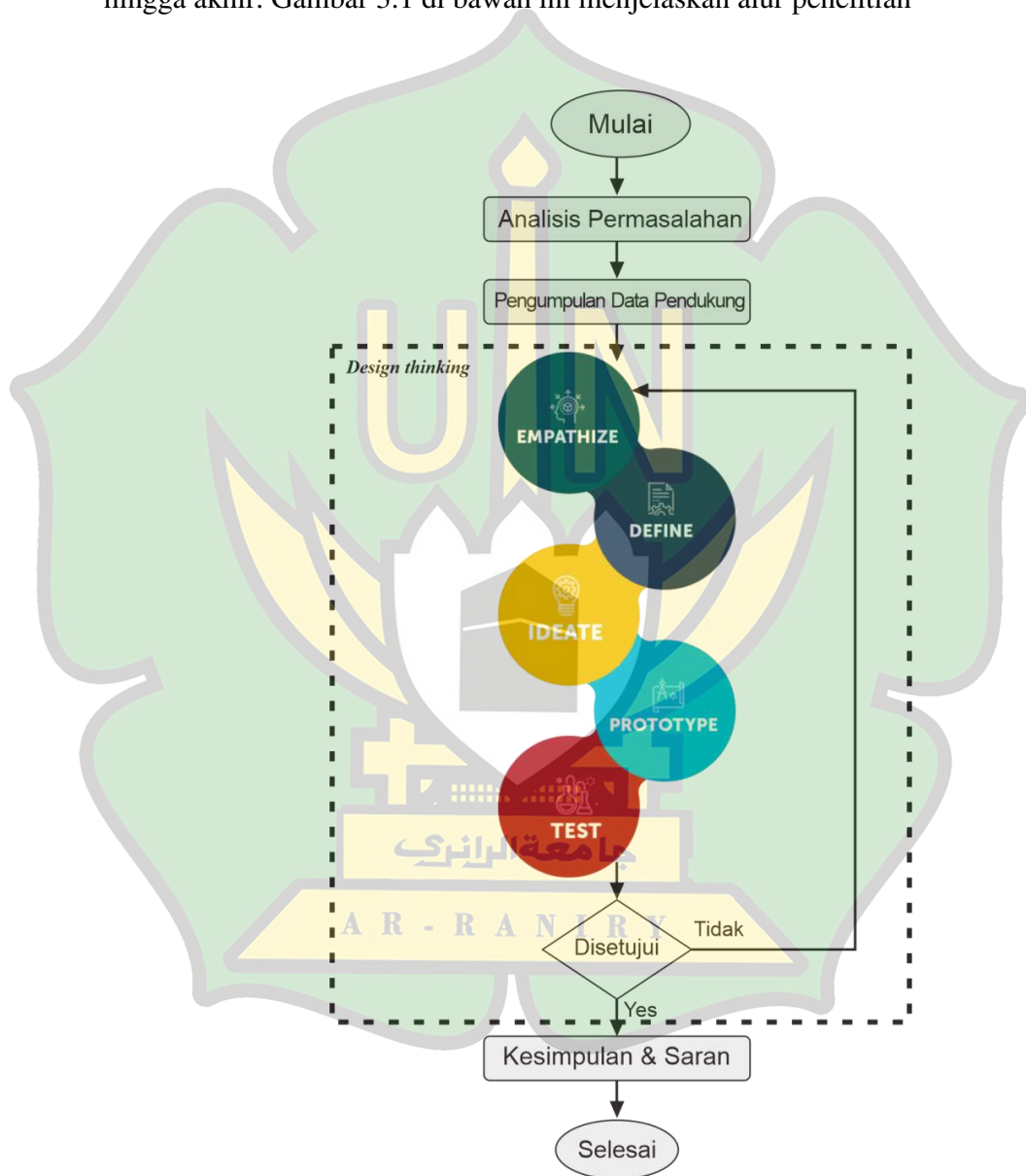
3.3 Teknik Pengumpulan Data

Langkah awal dalam teknik pengumpulan data ini adalah dengan melakukan observasi yang dilakukan pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi. Observasi ini dilakukan dengan mewawancarai beberapa mahasiswa dan juga dosen PTI. Hasil dari observasi ini, ditemukan banyak permasalahan dalam ujian pemilihan peminatan dan ujian komprehensif yang dilakukan secara manual. Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi yaitu sebuah *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi. Harapannya dapat membantu mahasiswa untuk mengambil keputusan dalam memilih bidang peminatan yang sesuai dengan bakat, keterampilan dan minat mahasiswa itu sendiri.



3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan tahapan dalam penelitian dari awal hingga akhir. Gambar 3.1 di bawah ini menjelaskan alur penelitian



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Berikut ini langkah langkah perancangan dari gambar 3.1 di atas :

1. Analisis Permasalahan

Penelitian ini dimulai dengan menganalisis permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Permasalahan ini dapat diidentifikasi dengan mewawancarai beberapa mahasiswa dan juga dosen di PTI. Dari hasil analisis temuan saat wawancara, Permasalahan dalam ujian pemilihan peminatan dan ujian komprehensif yang dilakukan secara manual.

2. Pengumpulan Data Pendukung

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data pendukung. Untuk mencapai tujuan penelitian, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi sebagai data pendukung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

3. Design Thinking

a. Empathize

Proses ini melibatkan pengambilan pendapat dari ahli untuk mendalami lebih jauh mengenai bidang yang menjadi fokus melalui metode observasi, partisipasi, dan empati dengan melibatkan orang lain. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga dapat memiliki pemahaman pribadi yang lebih mendalam tentang permasalahan yang sedang dibahas. Dari hasil wawancara beberapa mahasiswa PTI mereka masih sangat kesulitan dalam pengambilan bidang

peminatan pada semester lima. Mereka harus berkonsultasi oleh dosen pembimbing akademik masing-masing, hal tersebut sangat tidak efisien bagi mahasiswa. Di karenakan sulitnya mengatur waktu untuk berkonsultasi. Kemudian permasalahan selanjutnya pada saat ujian komprehensif. Di sini mahasiswa akhir sangat kesulitan untuk menjumpai dosen penguji untuk melaksanakan ujian bidang.

b. Define

Pada fase ini, tahap merumuskan dan mendefinisikan masalah pada yang telah direncanakan dan dikumpulkan pada tahap *Empathize*. Dari hasil di atas maka peneliti memberikan solusi yaitu membuat sebuah website untuk pemilihan peminatan dan ujian komprehensif.

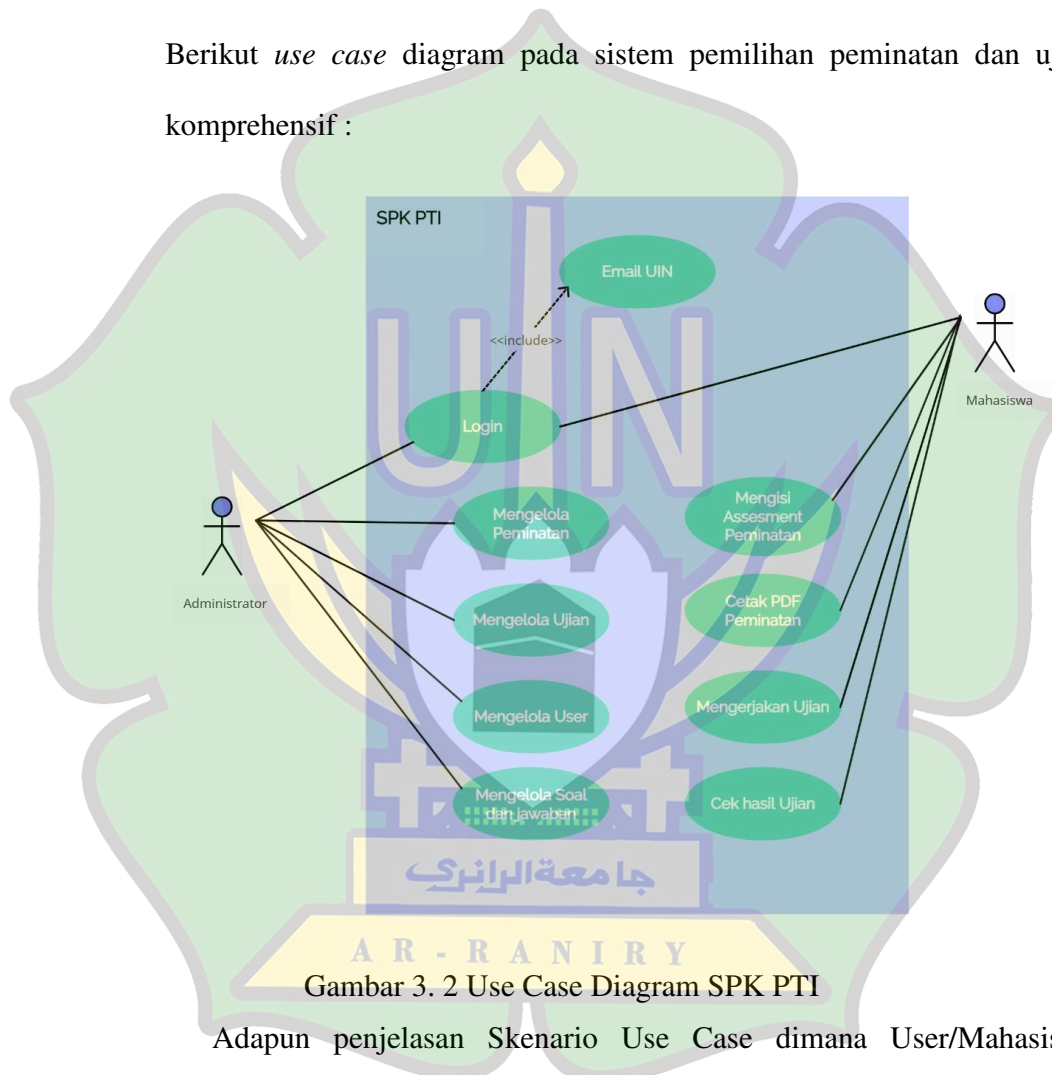
c. Ideate

Selanjutnya peran *design thinking* diperlukan untuk memmuali desain awal, Desainer mulai mendesain ide dalam proyek. Proses ini dapat melibatkan kegiatan seperti Use Case Diagram, Flowchart dan Activiti Diagram digunakan untuk mengeahui proses jalannya sebuah sistem [14]. Diagram Kasus Pengguna (Use Case) adalah representasi grafis yang menampilkan aktor, kasus pengguna, dan hubungannya, menggambarkan urutan langkah-langkah terhadap sistem yang sedang dikembangkan. *Use case* adalah gambaran fungsional dalam sebuah sistem atau alur sistem

yang di buat. Salah satu manfaat dari *use case* diagram adalah untuk memberi informasi mengenai fungsionalitas sistem kepada para pengguna.

1. Use Case

Berikut *use case* diagram pada sistem pemilihan peminatan dan ujian komprehensif :



Gambar 3. 2 Use Case Diagram SPK PTI

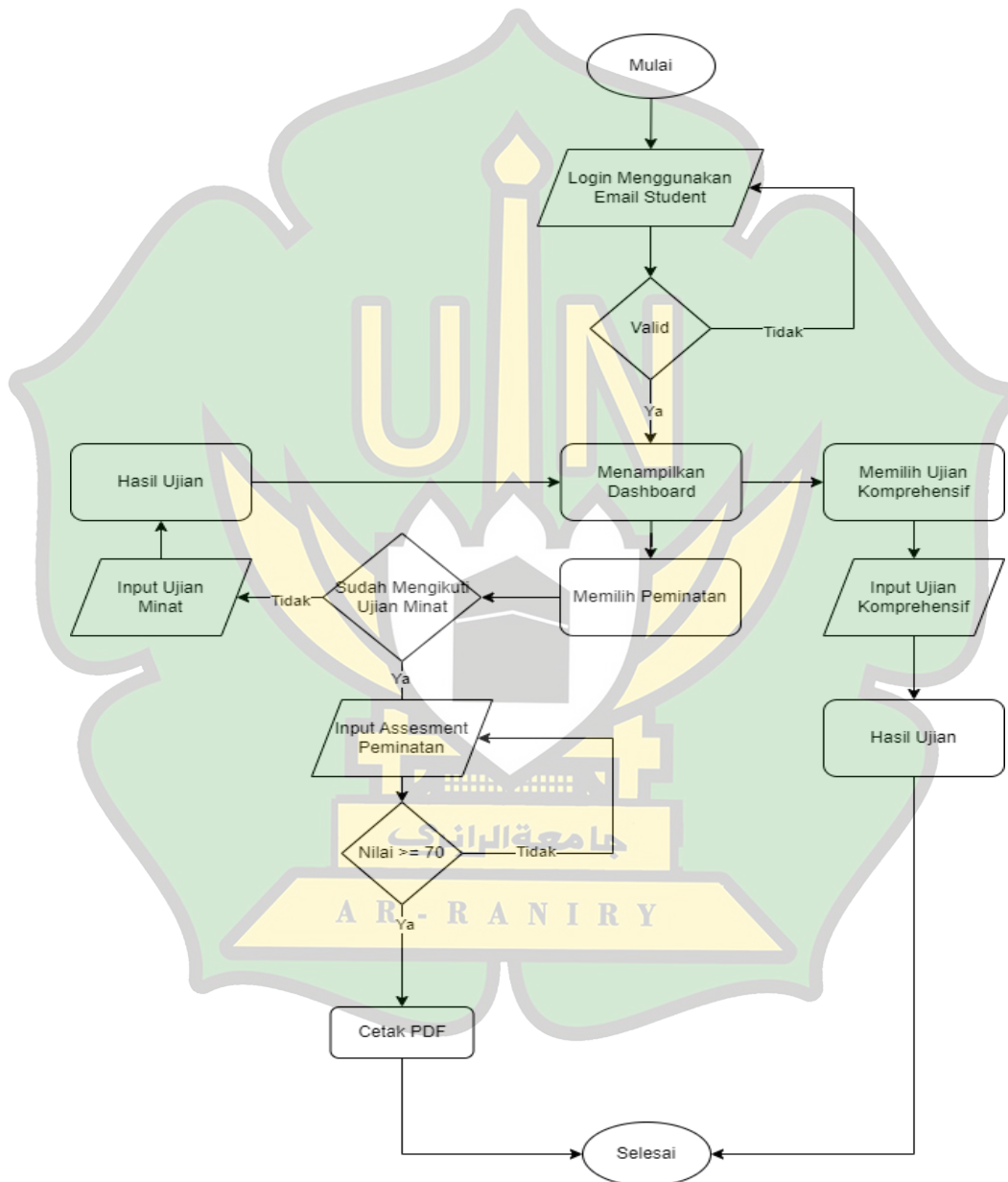
Adapun penjelasan Skenario Use Case dimana User/Mahasiswa berinteraksi dengan aplikasi SPK PTI ialah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Use Case User dan Admin

No.	Use Case	Aktor	Keterangan
1	Login/Logout	User/Admin	User/Admin melakukan login dengan memasukkan email dan password akun student. Dan juga bisa logout dari akun mereka.
2	Mengelola Peminatan	Admin	Admin menambahkan, mengedit dan menghapus data yang dibutuhkan dalam assessment peminatan
3	Mengisi Assement Peminatan	User	User menginput nilai dengan kriteria yang tertera di halaman assessment peminatan
4	Mengerjakan Ujian	User	User mengerjakan ujian yang sudah dibuat oleh admin
5	Mengelola User	Admin	Admin menambahkan, mengedit dan menghapus data user
6	Mengelola Ujian	Admin	Admin menambahkan, mengedit dan menghapus ujian
7	Mengelola Soal dan Jawaban	Admin	Admin menambahkan, mengedit dan menghapus soal dan jawaban untuk ujian
8	Cetak PDF Peminatan	User	User mencetak pdf setelah melakukan assessment peminatan
9	Cek Hasil Ujian	User	User dapat melihat hasil ujian yang telah diikuti

2. Flowchart

Berikut *Flowchart* diagram pada sistem pemilihan peminatan dan ujian komprehensif :



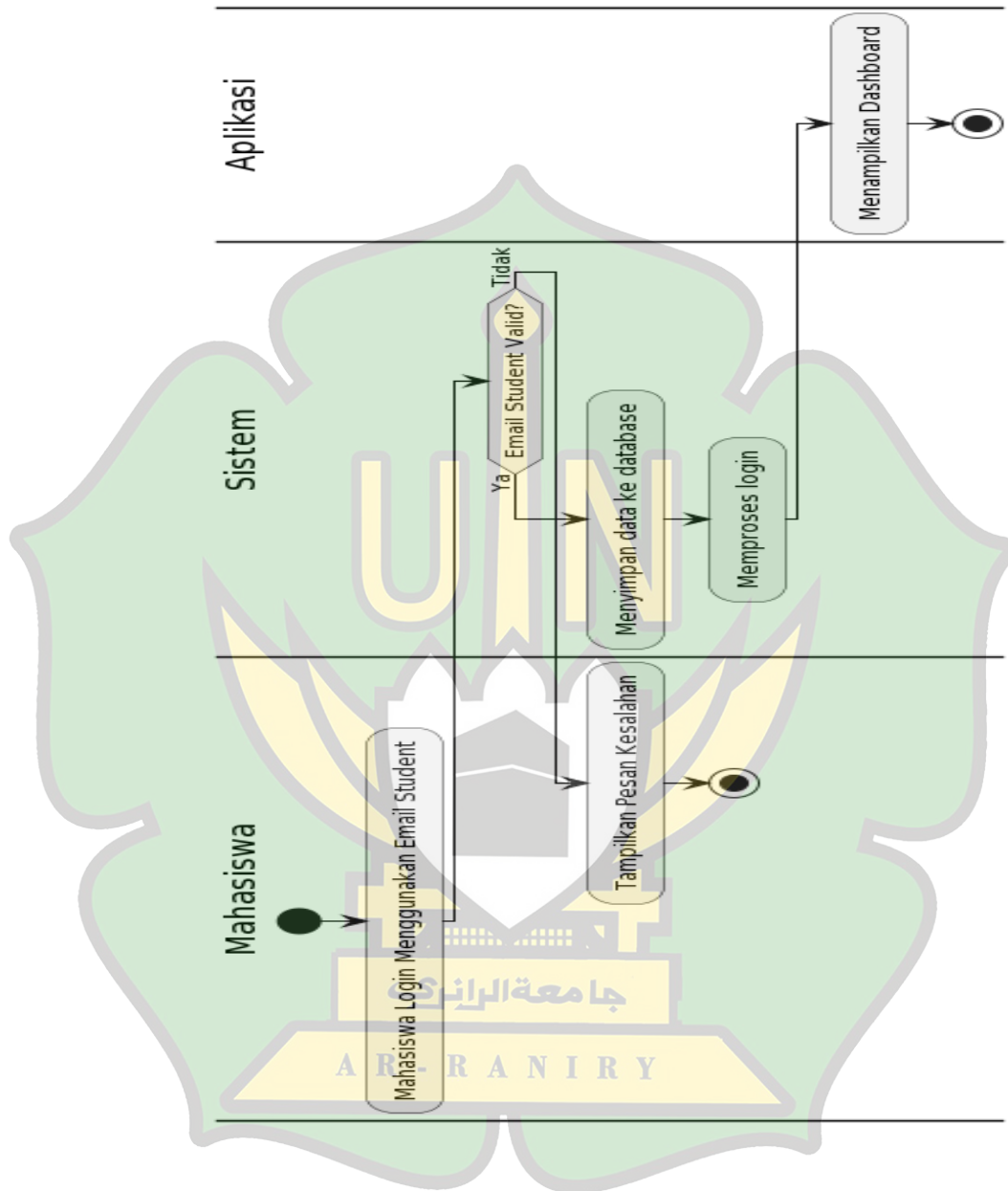
Gambar 3.3 *Flowchart* SPK

3. Activiti Diagram

a. *User Login*

User dapat masuk ke sistem, *User* mengisi email dan password dari akun *student* UIN kemudian di validasi oleh sistem. Jika data benar maka aplikasi akan menampilkan halaman *Dashboard* dan data *user* akan disimpan ke dalam *database*. Namun jika salah maka akan menampilkan pesan “harap menggunakan email *student*” dan juga *user* akan diminta untuk mengisi kembali *user name* dan *password*. Gambar 3.2 ialah *use case diagram* pada *user login* :

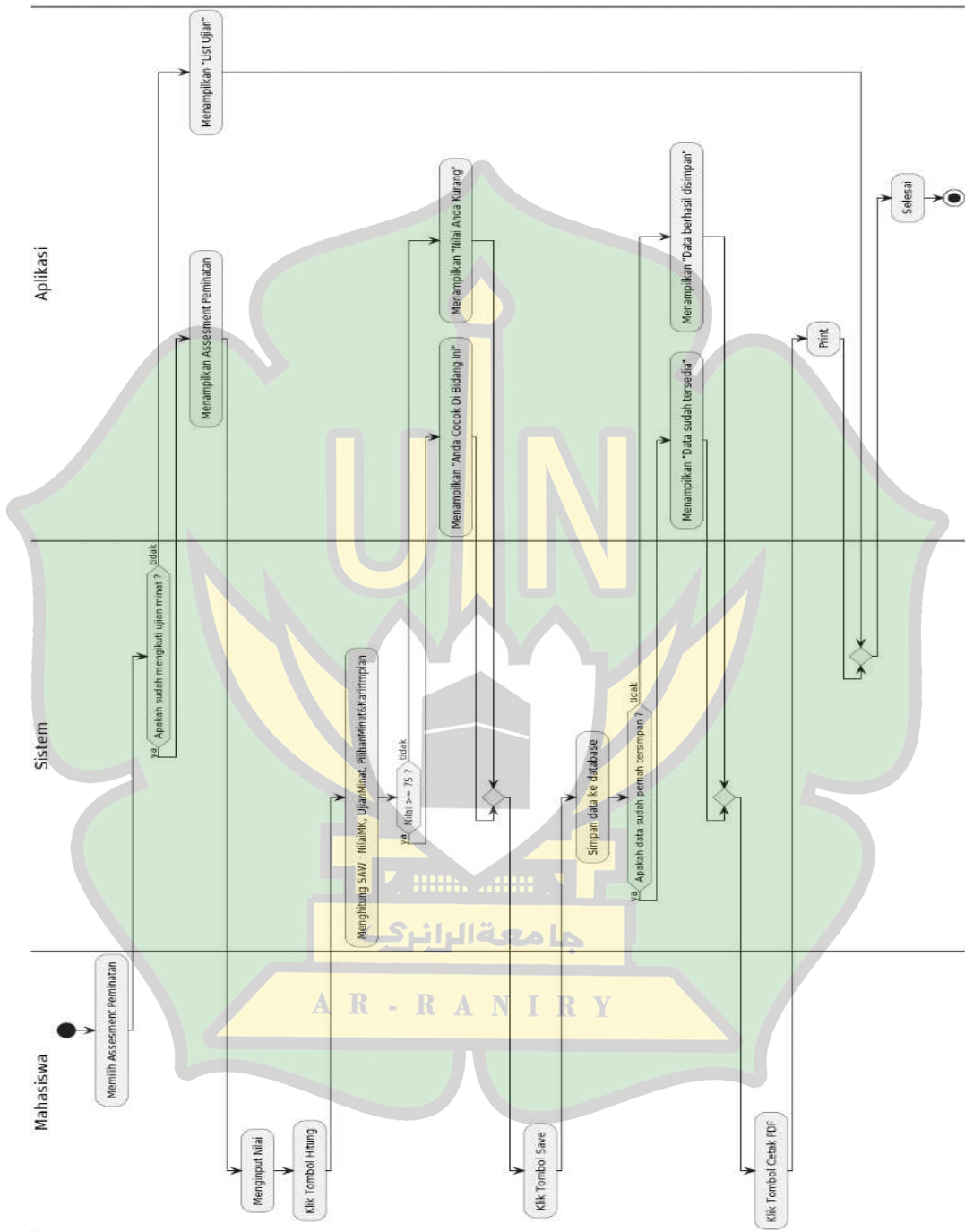




Gambar 3. 4 Activity Diagram User Login

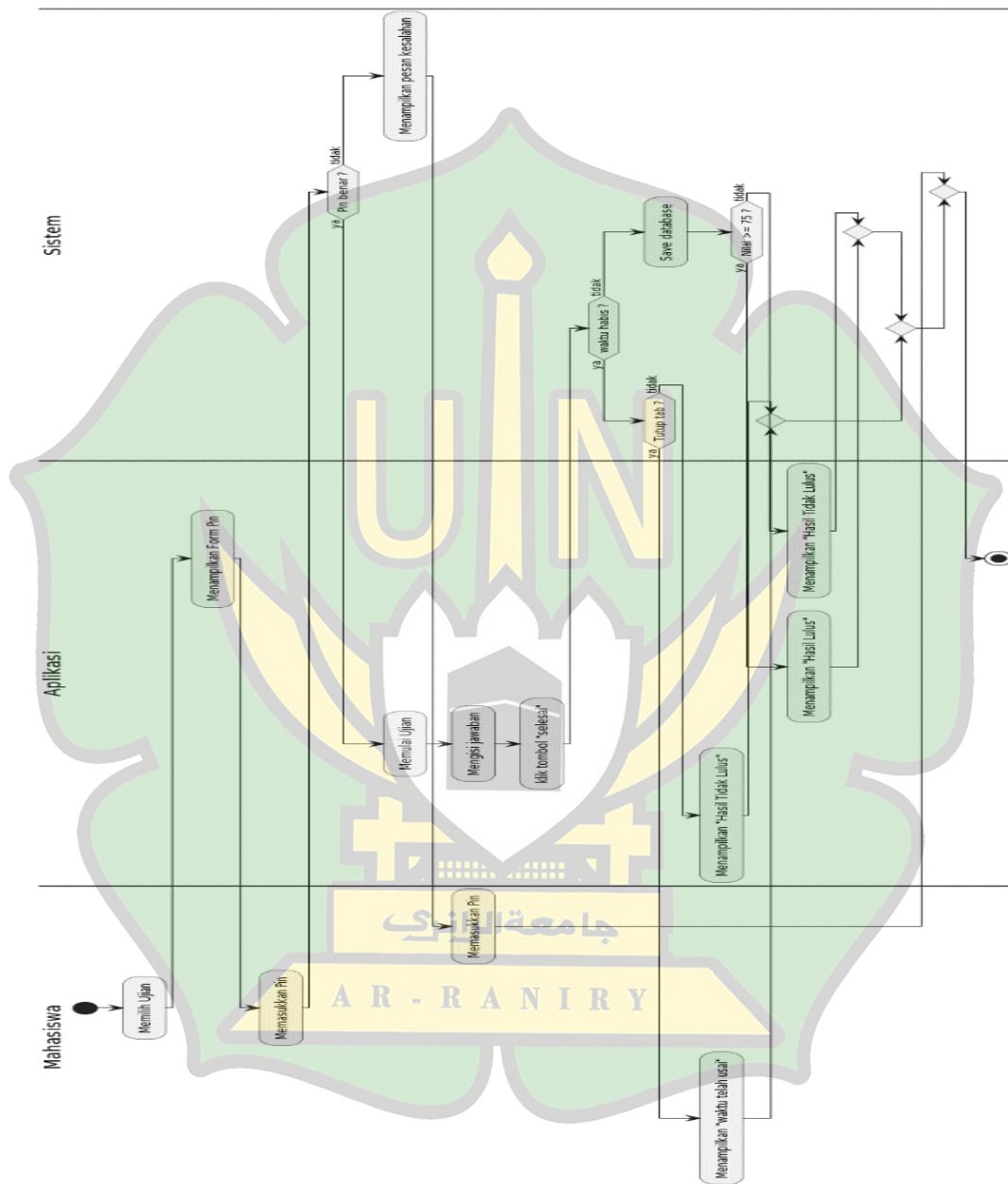
d. *User Assessment Peminatan*

User memilih halaman *assessment* sistem akan mengecek apakah *user* /mahasiswa telah mengikuti ujian minat. Jika belum maka, akan dialihkan ke halaman “List Ujian” sebagai syarat bisa menginput *assessment* peminatan. Jika *user* telah mengikuti ujian maka *user* tinggal memasukkan nilai-nilai yang tercantum di halaman tersebut. *User* memilih peminatan dan karir di masa depan yang diinginkan. Selanjutnya, *user* mengklik tombol "hitung" untuk memproses nilai-nilai yang telah dimasukkan. Hasil dari proses ini akan menampilkan pesan kepada *user* apakah nilainya mencukupi atau tidak untuk memilih peminatan tersebut. Setelah memperoleh nilai yang memadai untuk peminatan yang dipilih oleh *user*, *user* diminta untuk mengklik "simpan" agar data nilai dan peminatan tersimpan di database sistem. *User* juga dapat mengklik "cetak PDF" untuk menyimpan informasi dari halaman penilaian peminatan.



Gambar 3. 5 Activity Diagram User Assessment

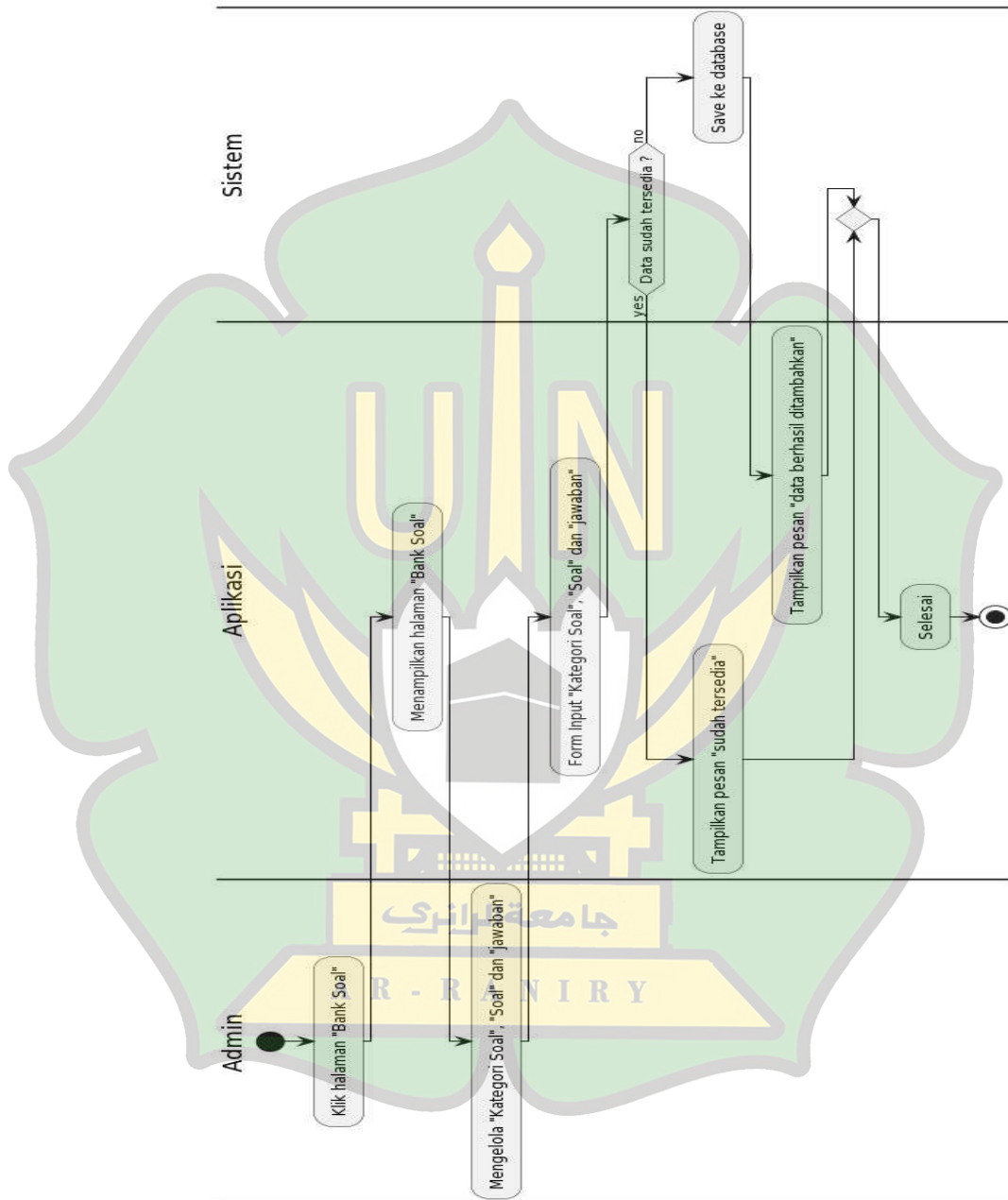
e. *User Melaksanakan Ujian*



Gambar 3. 6 *Activity Diagram User Ujian*

User memilih halaman "List Ujian" dan memilih ujian yang akan diikuti, kemudian *user* diminta untuk memasukkan pin ujian, selanjutnya sistem akan mengecek pin beserta status *user*, apakah pin yang dimasukkan *user* benar? dan apakah *user* sudah lulus dari ujian ini? jika status *user* lulus dari ujian ini maka sistem akan menampilkan hasil status nilai ujian sebelumnya, jika status *user* tidak lulus dari ujian yang dipilih dan juga pin yang dimasukkan benar maka akan ditampilkan halaman ujian. *User* diharuskan melakukan penginputan jawaban dari soal – soal yang disediakan, selanjutnya jika *user* telah mengisi semua jawaban *user* diharuskan mengklik tombol "selesai" apabila *user* kehabisan waktu dan lupa mengklik tombol "selesai" sistem akan melakukan proses submit/selesai secara otomatis. Kemudian sistem akan melakukan kalkulasi benar atau salah inputan jawaban *user* dari setiap soal, selanjutnya jika proses telah selesai, aplikasi akan menampilkan halaman hasil yang berisi status dari ujian yang telah dilaksanakan, status kelulusan ialah nilai ≥ 75 .

f. Admin Mengelola Soal

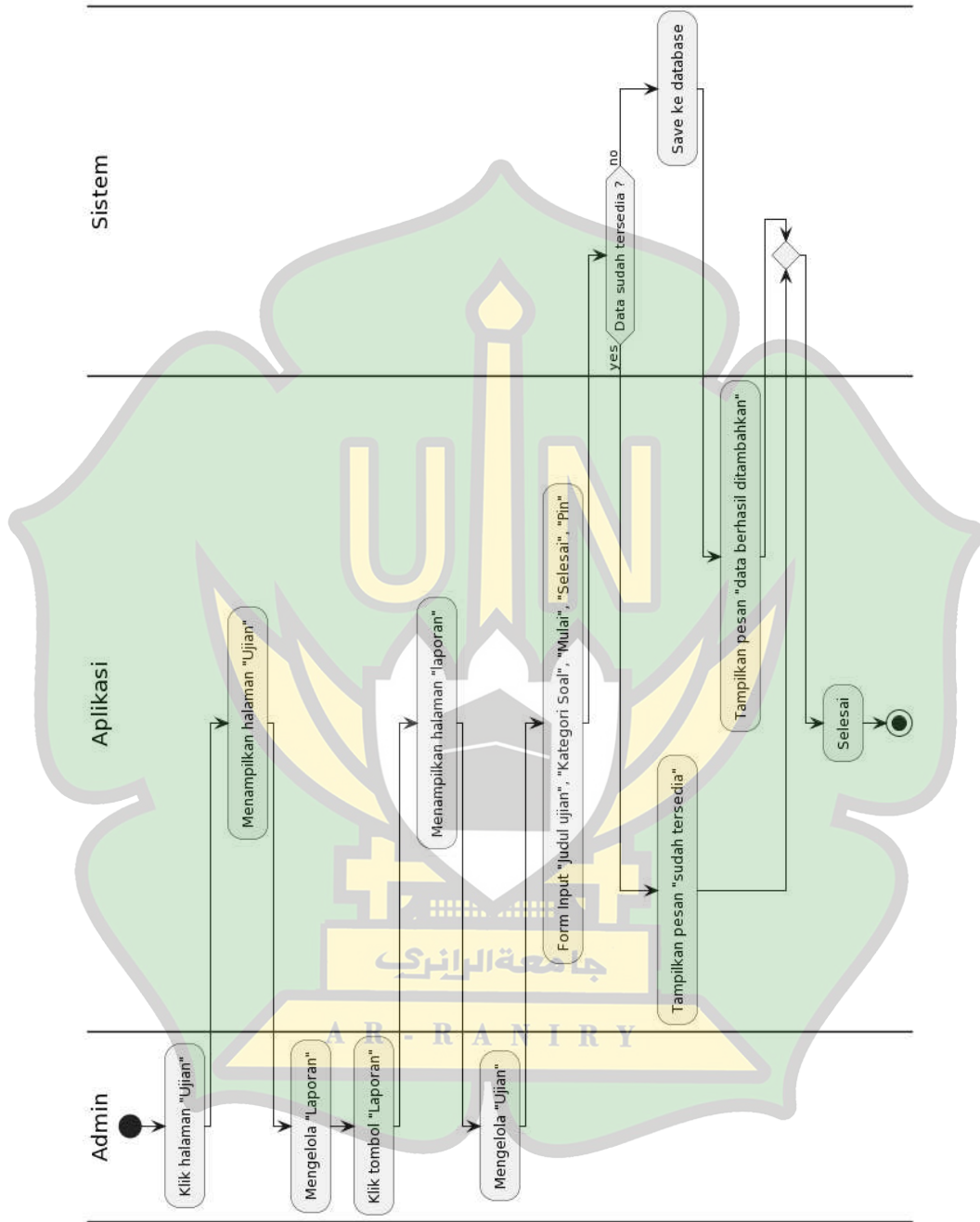


Gambar 3. 7 Activity Diagram Admin Mengelola Soal

Admin memilih halaman “Bank Soal” untuk melakukan pengelolaan soal yang akan di ujikan, setiap soal memiliki kategori dan pilihan jawaban. Pertama admin diharuskan untuk membuat kategori soal, kemudian admin melakukan input penambahan soal beserta pilihan jawaban yang benar dan salah, selesai menginput admin mengklik tombol simpan yang akan diproses dan dikirimkan ke database. Jika data soal telah tersedia maka akan tampil sebuah pesan “data telah tersedia” namun jika tidak maka data soal beserta jawaban dari admin akan dikirimkan ke database oleh sistem dan menampilkan pesan “data berhasil ditambahkan”.

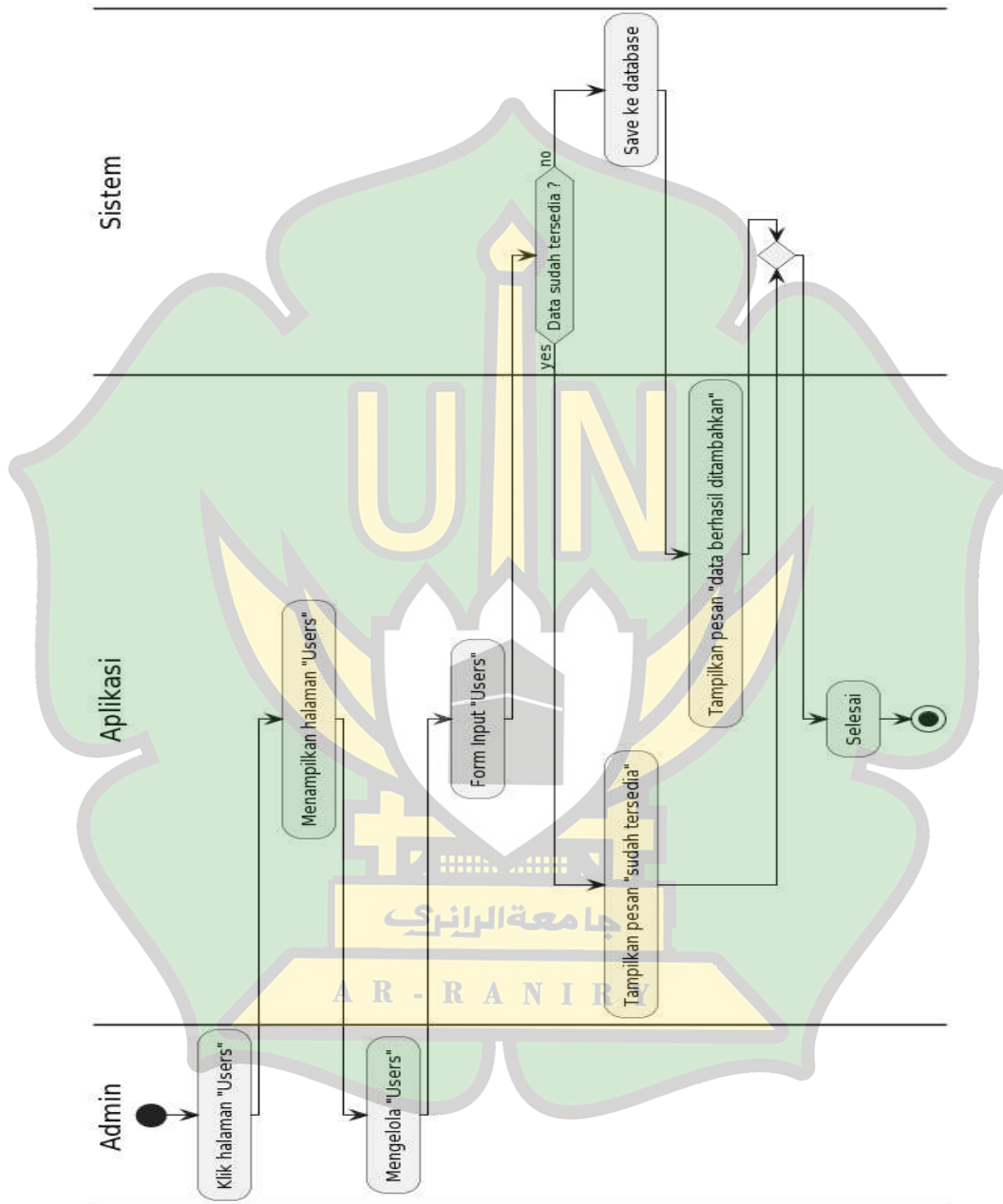
g. Admin Mengelola Ujian

Admin memilih halaman “Ujian” untuk melakukan pengelolaan Ujian dimana kategori soal apa saja yang akan di ujikan, Admin bisa menambahkan judul ujian, kategori soal, tanggal mulai, tanggal selesai dan pin, selesai menginput admin mengklik tombol simpan yang akan diproses dan dikirimkan ke database. Jika data Ujian telah tersedia maka sistem akan menampilkan pesan “data telah tersedia” namun jika tidak maka data ujian hasil inputan dari admin akan dikirimkan ke database oleh sistem dan menampilkan pesan “data berhasil ditambahkan”.



Gambar 3. 8 Activity Diagram Admin Mengelola Ujian

h. Diagram Admin Mengelola *User s*

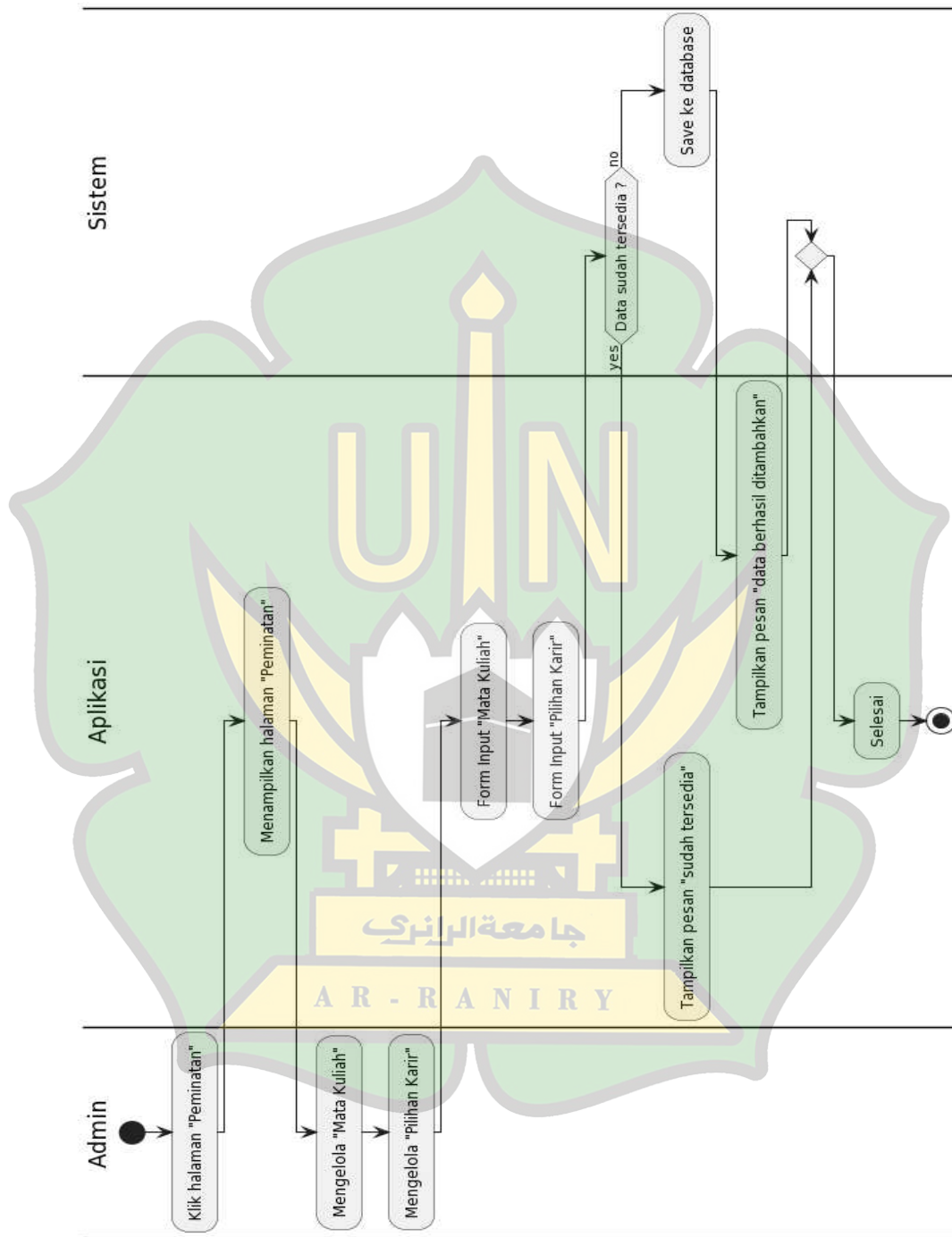


Gambar 3. 9 Activity Diagram Admin Mengelola *User s*

Admin memilih halaman “User s” untuk melakukan pengelolaan *user* , dimana data *user* telah tersimpan otomatis ke dalam database jika *user* telah login ke dalam aplikasi. Admin bisa mengedit dan menghapus data *user* di halaman *User s*. Sistem juga melakukan pengecekan setiap editan dari Admin yang mana jika data telah tersedia di database maka tidak akan tersimpan.

i. Diagram Admin Mengelola Peminatan

Admin memilih halaman “Peminatan” untuk melakukan pengelolaan peminatan, Admin bisa menambahkan mata kuliah dan pilihan karir dimasa depan yang akan digunakan sebagai kriteria assessment peminatan, selesai menginput admin mengklik tombol simpan yang akan diproses dan dikirimkan ke database. Jika data telah tersedia maka sistem akan menampilkan pesan “data telah tersedia” namun jika tidak maka data Mata kuliah atau pilihan karir hasil inputan dari admin akan dikirimkan ke database oleh sistem dan menampilkan pesan “data berhasil ditambahkan”.



Gambar 3. 10 Activity Diagram Admin Mengelola Peminatan

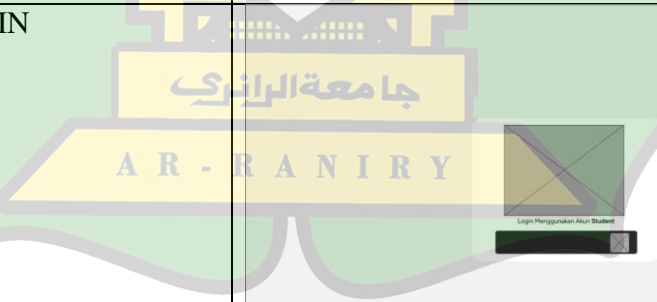
a. *Prototype*

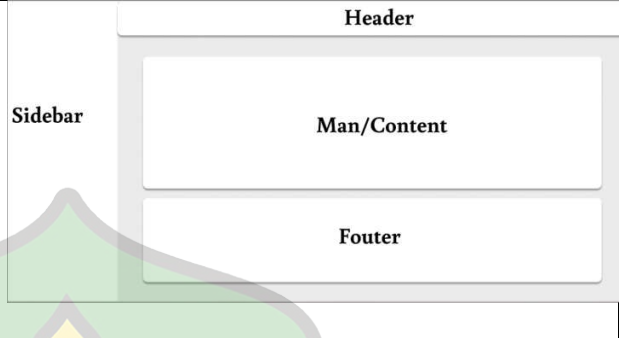

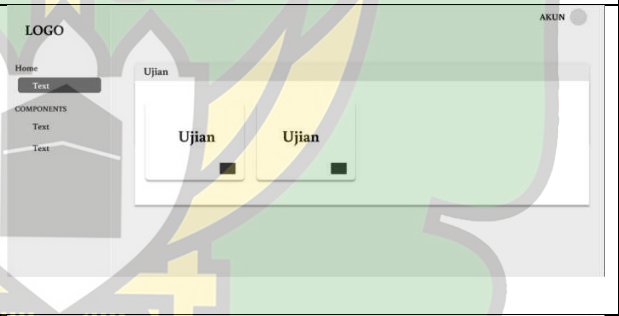

Kemudian pada tahapan selanjutnya peneliti membuat *prototype* game edukatif untuk memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang. Pada tahap ini peneliti menggunakan software figma untuk merancang *prototype*.

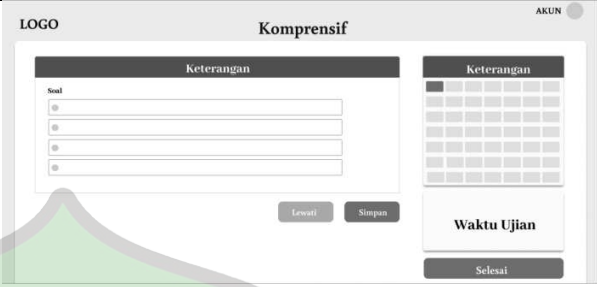
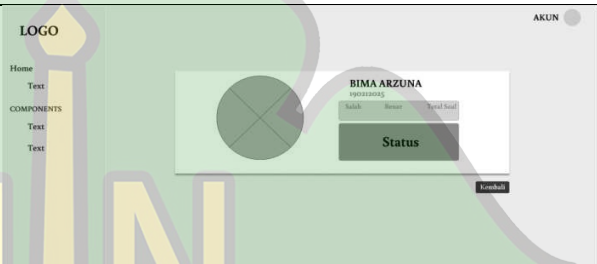

- *Wireframe Low-Fidelity*

Wireframe Low-Fidelity mengacu pada ide dasar dari perangkat lunak yang sangat sederhana dan berfungsi sebagai kerangka awal untuk memulai desain. Ini bermanfaat dalam komunikasi, pemilihan fungsi dasar, dan penataan elemen dasar. Pada tahap ini, biasanya didefinisikan beberapa elemen dasar seperti tombol, teks, navigasi, padding, grid, dan lainnya..

Tabel 3. 2 *Wirefrem Low Fiddelity*

NO	Nama Menu	<i>Wireframe Low-Fidelity</i>
1.	LOGIN	

2.	Halaman <i>Frontend</i> , <i>Backend</i>	
3.	Halaman <i>Home</i>	
4.	Halaman List Ujian	
5.	Halaman Assessment Peminatan Mahasiswa	

6.	Halaman Melaksanakan Ujian	
7.	Halaman Hasil Ujian	
8.	Halaman Admin, List Ujian, Tambah	

- *Wireframe High-Fidelity*

Wireframe High-Fidelity adalah versi yang lebih terperinci dari kerangka dasar yang telah dibuat sebelumnya. Ini dapat dianggap sebagai desain akhir yang akan digunakan untuk pengujian dengan pengguna yang akan memainkan game. Pada tahap ini, elemen-elemen tambahan seperti ikon, gambar, tipografi, hierarki visual, ilustrasi, dan lain-lain ditambahkan. *High-Fidelity* digunakan secara berurutan untuk menggambarkan bagaimana tugas-tugas khusus dan alur aplikasi atau produk dapat diselesaikan dengan benar.

b. Test

Ini menunjukkan akhir dari desain berpikir, tetapi dalam proses yang berulang, hasil yang diperoleh selama fase pengujian sering digunakan untuk memperjelas kembali satu atau lebih masalah dan memberikan informasi tentang pemahaman pengguna, kebutuhan pengguna, cara orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, serta simpati. [15].

3.5 Teknik Analisis Data

Tahapan selanjutnya adalah analisis data yang akan digunakan untuk menarik kesimpulan tentang kemajuan penelitian mengenai pengalaman *user* pada *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif. Untuk menilai keberhasilan perancangan UI/UX, dilakukan uji coba dengan melibatkan

sejumlah responden menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Terdapat enam aspek yang diukur melalui 26 pertanyaan sebagai pendekatan dalam mengevaluasi keberhasilan pengujian menggunakan UEQ. [16]. yaitu :

1. Daya Tarik (Attractiveness) mengacu pada kesan yang diperoleh pengguna terhadap produk yang digunakan. Apakah pengguna merasa tertarik dengan produk tersebut?
2. Kejelasan (Perspicuity) mencakup seberapa mudah pengguna memahami dan terbiasa dengan produk yang digunakan. Apakah pengguna merasa nyaman menggunakan produk tersebut?
3. Efisiensi (Efficiency) melibatkan interaksi antara pengguna dan produk, menilai seberapa efisien dan cepatnya pengguna dalam berinteraksi dengan produk.
4. Ketepatan (Dependability) mencerminkan kepercayaan pengguna saat berinteraksi dengan produk. Apakah pengguna dapat memprediksi pengalaman saat menggunakan produk?
5. Stimulasi (Stimulation) merujuk pada motivasi dan kesenangan yang diperoleh pengguna selama menggunakan produk. Sejauh mana produk memberikan daya tarik?

6. Kebaruan (Novelty) melibatkan kreativitas, penemuan, dan inovasi dalam produk. Apakah produk tersebut menciptakan nilai baru dan memiliki elemen kreatif ?

Aspek dan pembagian item pertanyaan yang digunakan dalam *user experience questionnaire* (UEQ) Yaitu :

Tabel 3. 3 Pembagian Item Pertanyaan UEQ

Aspek	Nomor Pertanyaan
Daya Tarik	1, 12, 14, 16, 24, dan 25
Kejelasan	2, 4, 13, dan 21
Efisiensi	9, 20, 22, dan 23
Ketepatan	8, 11, 17, dan 19
Stimulasi	5, 6, 7, dan 18
Kebaruan	3, 10, 15, dan 26

Data yang diperoleh berasal responden kemudian diolah serta diubah memakai alat analisis tabel UEQ. Setiap nilai dari pertanyaan dikurangi dengan angka 4 untuk membentuk nilai positif dan negatif pada setiap item UEQ. Nilai positif tertinggi diberikan angka +3, sementara nilai negatif terendah diberikan angka -3. Sesudah data diolah menggunakan tool UEQ, serta dicari rata kemudian dibagi dengan angka pertanyaan [16].

Hasil nilai rata – rata dari *user experience* questionnaire (UEQ) dikategorikan pada gambar berikut.



Gambar 3. 11 Kategori Hasil Akhir UEQ

Pertanyaan dari *user experience* questionnaire (UEQ)

Tabel 3. 4 Pertanyaan dari UEQ

	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
memenuhi 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"/>	mbingungkan	21

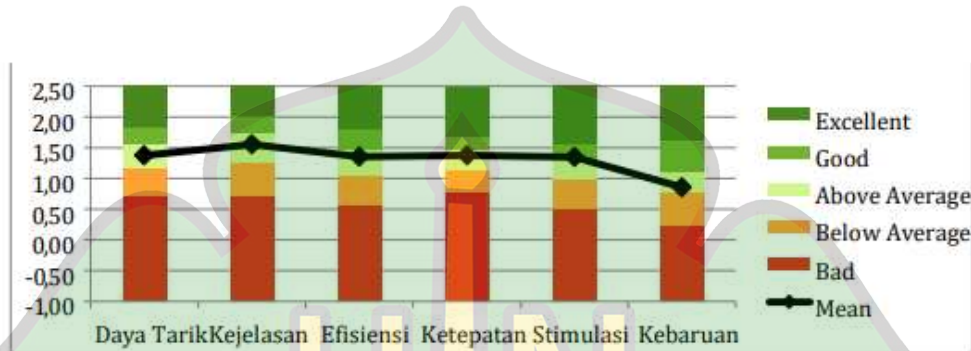
			1
tidak praktis	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	praktis	2
terorganisasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	berantakan	2
atraktif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak atraktif	3
ramah pengguna	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak ramah pengguna	2
konservatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	inovatif	4
			2
			5
			2
			6

Data UEQ bisa diolah dengan memakai UEQ tool analysis. untuk mengetahui makna asal nilai yang didapatkan setiap skala UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai hasil perhitungan setiap skala menggunakan nilai pada Tabel berikut [17].

Tabel 3. 5 *Benchmark Interval untuk Skala UEQ*

	Daya Tarik (<i>attractiveness</i>)	Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	Ketepatan (<i>dependability</i>)	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
Excellent	≥1,75	≥1,9	≥1,78	≥1,65	≥1,55	≥1,4
Good	≥ 1,52 < 1,75	≥ 1,56 < 1,9	≥ 1,47 < 1,78	≥ 1,48 < 1,65	≥ 1,31 < 1,55	≥ 1,05 < 1,4
Above Average	≥ 1,17 < 1,52	≥ 1,08 < 1,56	≥ 0,98 < 1,47	≥ 1,14 < 1,48	≥ 0,99 < 1,31	≥ 0,71 < 1,05
Below Average	≥ 0,7 < 1,17	≥ 0,64 < 1,08	≥ 0,54 < 0,98	≥ 0,78 < 1,14	≥ 0,5 < 0,99	≥ 0,3 < 0,71
Bad	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

Setelah mengetahui perhitungan setiap skala maka setiap nilai rata-rata UEQ dibandingkan dengan nilai benchmark, contoh hasil pengukuran skala UEQ yang dibandingkan dengan nilai benchmark dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 12 Contoh Hasil Perbandingan dengan Skala *Benchmark*



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

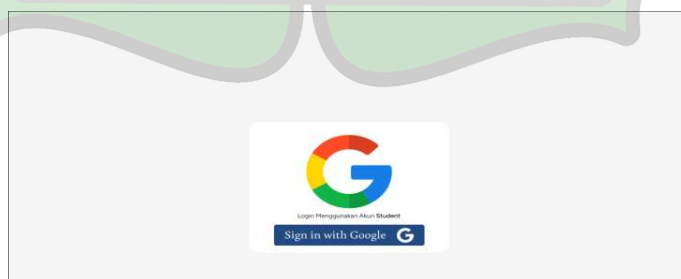
4.1 Hasil Implementasi dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah *UI/UX website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif. Website ini dirancang dengan tampilan yang menarik untuk memudahkan mahasiswa dalam penggunaannya. Pembuatan ui/ux ini dilakukan melalui aplikasi figma dan Menggunakan tahapan-tahapan dalam model *design thinking*.

Berikut hasil tampilan *UI/UX* pada *website* pemilihan peminatan dan ujian komprehensif:

4.1.1 Tampilan Login

Login adalah antarmuka yang digunakan ketika pengguna atau administrator hendak mengakses aplikasi SPK PTI. Jika pengguna atau administrator berhasil memasukkan email dan password dengan benar, sistem akan mengarahkannya ke halaman dashboard



Gambar 4. 1 Menu Login

4.1.2 Tampilan Dashboard

Pada Tampilan ini *User* akan diberikan tampilan yang simpel dan tidak membosankan.



Gambar 4. 2 Menu Dashboard

4.1.3 Tampilan Ujian Peminatan dan hasil

Ujian adalah antarmuka pengguna yang digunakan ketika pengguna mengikuti ujian yang diselenggarakan oleh administrator melalui halaman ini. Pengguna dapat memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diberikan. Jika pengguna merasa ragu, mereka dapat menekan tombol "Lewati". Setelah mengerjakan semua atau sebagian pertanyaan, pengguna dapat menekan tombol "Selesai" untuk memulai proses identifikasi jumlah jawaban yang benar dan yang salah, yang nantinya akan ditampilkan di halaman hasil ujian. Jika nilai yang

diperoleh oleh pengguna setara atau lebih besar dari 70, maka status pengguna dianggap "Lulus ujian".



Gambar 4. 3 Menu Ujian Peminatan



Gambar 4. 4 Tampilan Hasil

4.1.4 Tampilan Assesment dan Cetak PDF

Assesment Peminatan Mahasiswa

Masukkan nilai tiap mata kuliah anda kedalam input yang tersedia, pilih minat dan karir, klik tombol Hitung kemudian pilih save

Rekayasa Perangkat Lunak	Multimedia	Teknik Komputer dan Jaringan
Basis Data I 90,00	Design 90,00	Pengantar Jaringan 90,00
Basis Data II 90,00	Pengantar Multimedia 90,00	
Rekayasa Web 90,00		

Rekayasa Perangkat Lunak	Multimedia	Teknik Komputer dan Jaringan
90,00	90,00	90,00

Pilih bidang yang paling diminati

Nilai Ujian Minat: 100

Pilihan Minat dan Karir

Pilihan Karir Dimasa Depan

Cetak PDF Hitung Save

Gambar 4. 5 Menu Assesment dan Cetak PDF

Penilaian (*assessment*) merupakan tampilan input dari aktivitas pemilihan peminatan mahasiswa. Kriteria yang menjadi dasar penilaian mencakup Nilai Mata Kuliah, Nilai Ujian Minat, pilihan minat, dan pilihan karir di masa depan. Bobot yang diterapkan untuk masing-masing kriteria adalah sebagai berikut:

- Nilai Rata – Rata Mata Kuliah Bidang Peminatan: 0,50
- Nilai Ujian Minat: 0,40
- Pilihan Minat dan Karir: 0,10

Jika hasil total penjumlahan skor kriteria memenuhi atau melebihi nilai 70 dan tombol "Hitung" ditekan, notifikasi akan muncul menyatakan "Nilai Anda (total) memenuhi untuk minat ini!" Tombol "Simpan" akan berhasil ditekan karena mengikuti syarat total di atas. Proses yang dilakukan oleh tombol "Simpan" adalah menyimpan hasil inputan dari pengguna ke dalam database.

Kemudian apabila tombol "CetakPDF" ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman "cetakPDF" yang membawa atribut atau nilai yang berasal dari data yang tersimpan dalam database.

Nama	Nim	Fakultas	Prodi
TEUKU MUKSALMINA	190212026	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Teknologi Informasi

Rekayasa Perangkat Lunak		Multimedia	Teknik Komputer dan Jaringan		
Matakuliah	Nilai	Matakuliah	Nilai	Matakuliah	Nilai
Basis Data I	90.00	Design	90.00	Pengantar Jaringan	90.00
Basis Data II	90.00	Pengantar Multimedia	90.00		
Rekayasa Web	90.00				
Rata-rata	90.00	Rata-rata	90.00	Rata-rata	90.00

Nilai Ujian	Peminatan	Pilihan Karir Masa Depan	Total Nilai
100	Rekayasa Perangkat Lunak	Web Development	95.00

Gambar 4. 6 Halaman Cetak PDF

4.1.5 Tampilan Ujian Komprehensif



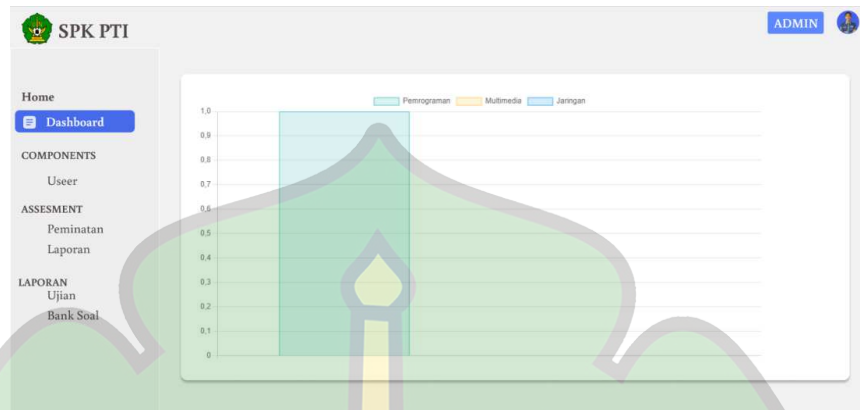
Gambar 4. 7 Menu Ujian Komprehensif

Halaman List Ujian menampilkan daftar ujian yang diadakan oleh administrator, dengan informasi krusial mengenai waktu mulai dan selesai ujian, serta pin ujian yang diperlukan sebagai kunci untuk melaksanakan ujian.



Gambar 4. 8 Menu Pemberian PIN Ujian

4.1.6 Admin Dashboard



Gambar 4. 9 Admin *Dashboard*

Pada tahap ini admin bisa mengetahui seberapa banyak mahasiswa yang sudah mengambil peminatan dengan melihat grafik pada menu dashboard

4.1.7 Admin Home

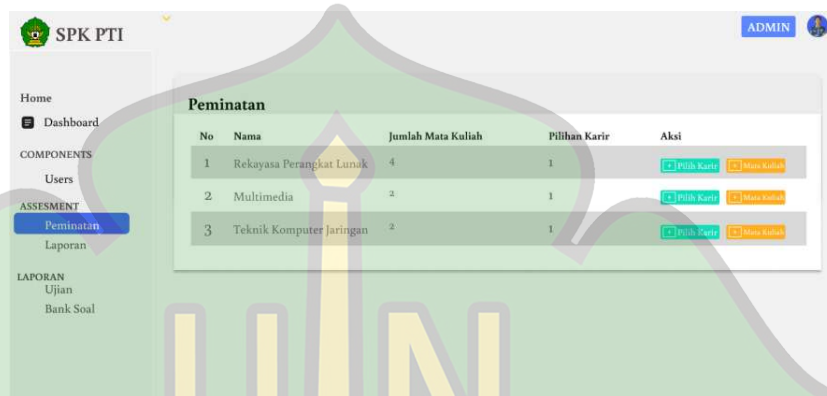
The screenshot shows the Admin Home page for SPK PTI. The interface includes a sidebar menu with the following items: Home, Dashboard, COMPONENTS (Users), ASSESSMENT (Peminatan, Laporan), and LAPORAN (Ujian, Bank Soal). The main content area displays a table titled 'Users' with the following columns: No, Nama, NIM, Email, and Fakultas. The table contains four rows of user data.

No	Nama	NIM	Email	Fakultas
1	BIMA ARZUNA	190212025	190212025@student.ar-raniry.ac.id	Tarbiyah dan Keguruan
2	Almat	190212026	190212026@student.ar-raniry.ac.id	Tarbiyah dan Keguruan
3	pen	190212003	190212003@student.ar-raniry.ac.id	Tarbiyah dan Keguruan
4	Anjas	190212007	190212007@student.ar-raniry.ac.id	Tarbiyah dan Keguruan

Gambar 4. 10 Admin *Home*

Admin melihat seberapa banyak mahasiswa yang sudah pernah login pada sistem ini

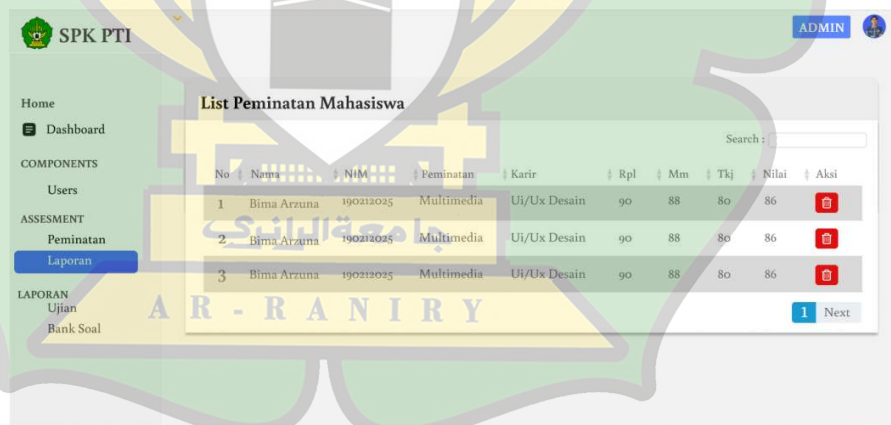
4.1.8 Admin Peminatan



No	Nama	Jumlah Mata Kuliah	Pilihan Karir	Aksi
1	Rekayasa Perangkat Lunak	4	1	[Pilih Karir] [Hapus Karir]
2	Multimedia	2	1	[Pilih Karir] [Hapus Karir]
3	Teknik Komputer Jaringan	2	1	[Pilih Karir] [Hapus Karir]

Gambar 4. 11 Admin Peminatan

4.1.9 Admin Laporan

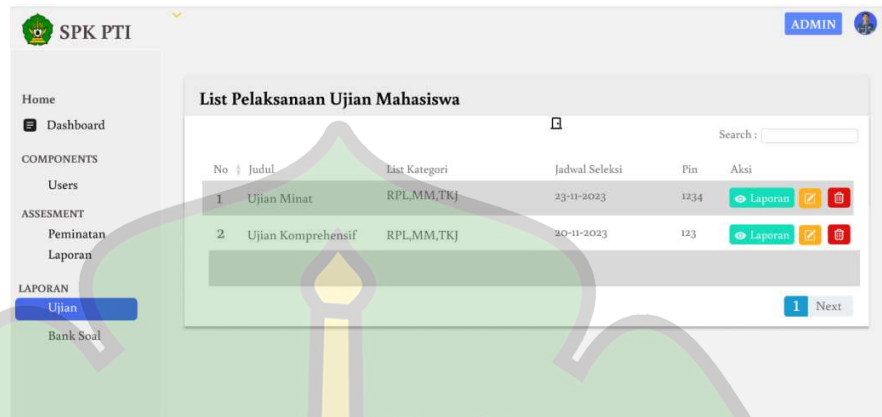


No	Nama	NIM	Peminatan	Karir	Rpl	Mm	Tkj	Nilai	Aksi
1	Bima Arzuna	190212025	Multimedia	Ui/Ux Desain	90	88	80	86	[Hapus]
2	Bima Arzuna	190212025	Multimedia	Ui/Ux Desain	90	88	80	86	[Hapus]
3	Bima Arzuna	190212025	Multimedia	Ui/Ux Desain	90	88	80	86	[Hapus]

Gambar 4. 12 Admin Laporan

Pada gambar 4.12 ini menjelaskan di mana admin bisa mengetahui nilai rata-rata yang sudah *user* input pada halaman assesment.

4.1.10 Admin Ujian



Gambar 4. 13 Admin User

Menu ini menjelaskan di mana admin bisa menambahkan ujian minat atau komprehensif

4.2 Hasil Evaluasi User Experience Questionnaire

sesuai dari desain akhir tadi, kemudian di lakukan evaluasi di *prototype* UI/UX di *website* Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), didapatkan hasil untuk seluruh aspek menggunakan nilai positif, dimana sebanyak 26 responden mendapatkan nilai rata – rata lebih dari 0,8. menurut penelitian S. Henim serta R. Sari akibat yang positif yaitu semua aspek mendapatkan nilai rata-rata lebih dari 0,8, sedangkan nilai kurang asal 0,8 artinya hasil yang negatif (Henim & Sari, 2020). Berikut tabel skala nilai rata – rata responden dapat dilihat pada tabel dibawah berikut[17].

Tabel 4. 1 Skala Nilai Rata – rata Responden

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
1,67	2,25	2,00	1,25	2,75	1,75
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
0,00	-0,25	0,00	-2,25	-2,50	-1,25
0,00	0,75	1,00	0,00	0,00	0,00
2,83	2,25	2,75	2,75	2,75	2,25
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
2,50	2,50	2,75	2,00	3,00	2,25
0,83	1,00	1,75	1,50	2,50	1,50
3,00	3,00	3,00	2,50	3,00	2,75
2,33	1,00	2,00	1,50	0,75	0,00
0,83	0,50	0,25	0,25	0,75	-0,25
1,00	1,50	1,25	1,25	0,50	0,50
1,83	1,00	2,00	2,25	1,75	0,75
2,50	2,00	2,00	2,75	1,75	2,75
3,00	1,50	2,00	2,25	3,00	1,50
2,50	2,50	3,00	2,75	3,00	1,25
3,00	3,00	3,00	2,75	3,00	3,00
1,00	1,50	1,00	0,25	0,00	0,50
1,00	1,50	0,50	1,50	2,25	0,75
1,83	1,00	1,75	1,75	1,25	1,00
1,50	1,50	1,00	0,50	1,25	0,75
0,67	1,25	0,50	0,25	1,00	1,50
2,33	1,50	3,00	0,25	0,75	1,50
0,33	0,75	0,00	0,50	0,25	0,00
1,50	0,75	1,75	1,00	0,00	0,75

1. Nilai Rata-Rata data tabel diatas

Tabel 4. 2 Nilai Rata - rata

UEQ Scales (Mean and Standard Deviation)		
Daya tarik	1,808	1,01
Kejelasan	1,663	0,91
Efisiensi	1,817	1,03
Ketepatan	1,481	1,27
Stimulasi	1,606	2,41
Kebaruan	1,327	1,17

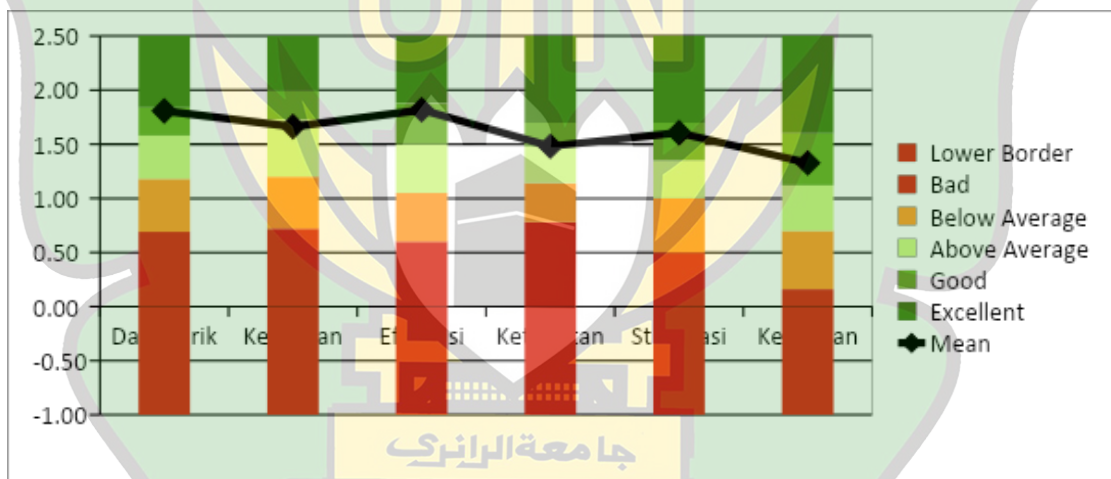
2. Hasil Dari Benchmark

Hasil perhitungan skala dari setiap responden kemudian dikorelasikan untuk setiap item yang termasuk dalam enam aspek, Dari keenam aspek ini memiliki penafsiran yang berbeda. empat aspek, yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan dan Stimulasi, mendapatkan nilai baik dengan interpretasi, yaitu 10% hasil yang lebih baik, 75% hasil yang lebih buruk. Selanjutnya, untuk aspek kejelasan mendapatkan nilai di atas rata-rata dengan interpretasi, yaitu 25% hasil yang lebih baik, 50% hasil yang lebih buruk. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil dari *Benchmark*

Aspek	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,81	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,66	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,82	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,48	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,61	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,33	Good	10% of results better, 75% of results worse

Hasil dari evaluasi *user experience questionnaire* (UEQ) dapat diperoleh bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan *prototype* UI/UX yang dapat digunakan untuk membuat lebih lanjut *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif. Enam aspek penilaian UEQ menunjukkan skala yang positif, sehingga keseluruhan dari hasil evaluasi ini dapat disimpulkan bahwa *prototype* UI/UX *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif telah sesuai dari sudut pandang keinginan pengguna. Berikut merupakan gambar diagram benchmark dari *prototype* UI/UX pada *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif.



Gambar 4. 14 *Diagram Benchmark*

Berdasarkan hasil UEQ dan komparasi skala penilaian *benchmark* yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif mempunyai hasil yang baik dari sudut pandang pengguna atau *user* .

BAB V

KESIMPUL DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang perancangan *prototype* UI/UX *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif menggunakan metode *design thinking* yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan *prototype* UI/UX *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif dengan keberhasilan dengan enam aspek *usability* , yaitu Daya tarik mendapatkan nilai sebesar 1,81 (good). Aspek Kejelasan mendapatkan nilai 1,66 (above average). Aspek Efisiensi mendapatkan nilai 1,82 (good). Aspek Ketetapan mendapatkan 1,48 (good). Aspek Stimulasi mendapatkan nilai 1,61 (good). Dan Aspek Kebaruan mendapatkan nilai 1,33 (good).

5.2 Saran

Diharapkan dari hasil penelitian tentang perancangan *prototype* UI/UX *website* Pemilihan Peminata dan Ujian Komprehensif menggunakan metode *design thinking*, Maka saran yang dapat di berikan untuk selanjutnya untuk mengembangkan lagi fitur-fitur terbaru dan kebaruaran tampilan sehingga *user* dapat lebih nyaman dalam menggunakan sistem ini.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Hamdani, "Pendidikan Di Era Digital Yang Mereduksi Nilai Budaya Education in a Digital Era Which Reduces Cultural Value," *Cermin J. Penelit.*, vol. 5, no. 1, p. 63, 2021.
- [2] T. Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf," *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.
- [3] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. AUFAN, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [4] I. Fathimatuzzahro, "Rancang bangun user experiece dan user interface pada E-Learning menggunakan metode design thinking (studi kasus: Taman Kanak-Kanak Daerah Simo ...," 2022, [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/43011%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/43011/6/18650052.pdf>
- [5] M. T. Hidayatullah, M. Asbari, M. I. Ibrahim, and A. H. H. Faidz, "Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 2, no. 6, pp. 70–73, 2023.
- [6] A. K. Titus, R. H. Nasrul, and N. Fatim, "Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- [7] N. Febyla and A. Zubaidi, "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma," *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 273–284, 2022, doi: 10.29303/jbegati.v3i2.821.

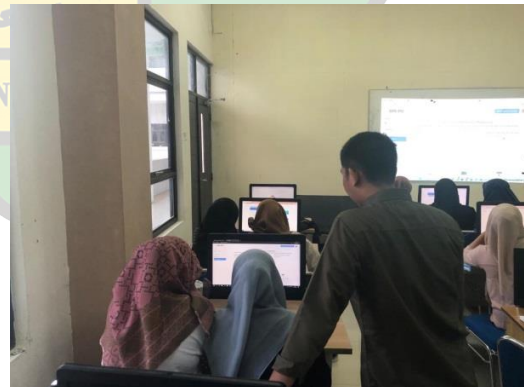
- [8] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [9] S. Opti and N. A. Rachmawati, "Transformasi Pembelajaran Menuju Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Ditinjau Dari Persepsi Peminatan Mahasiswa Dan Manfaat Program Mbkm," *J. Pendidik. (Teori dan Prakt.)*, vol. 7, no. 1, pp. 45–49, 2022, doi: 10.26740/jp.v7n1.p45-49.
- [10] Y. Nugroho and B. Prishardoyo, "Persepsi Siswa Kelas X Mipa Tentang Pelaksanaan Peminatan Dan Lintas Minat Ekonomi Di Sma Negeri 1 Batang," *Econ. Educ. Anal. J.*, vol. 6, no. 1, pp. 25–35, 2017, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- [11] A. H. Fauzi, I. Sukoco, D. Administrasi, F. I. Sosial, A. H. Fauzi, and B. B. Smartnesia, "Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa," vol. 02, no. 01, 2019.
- [12] B. S. Prakoso and A. P. Subriadi, "User Experience on E-Government Online Services: A Case Study on The SIMPATIKA Service Application at The Ministry of Religious Affairs of Indonesia," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 67–76, 2018, doi: 10.25126/jitecs.20183152.
- [13] T. J. Maulani and A. R. P. Suprpto, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 6, p. 964X, 2021.
- [14] A. R. PRADANA, "Implementasi Usar Experience Pada Perancangan Usar Interface Aplikasi Mobile E-Learning Dengan Pendekatan Desigh Thinking," 2021.
- [15] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [16] R. MARDHATILLAH, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Ui/Ux Aplikasi E-Event," pp. 1–104, 2022.

- [17] S. R. Henim and R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.



LAMPIRAN

1. Lampiran Pembagian kuesioner



2. Lampiran Hasil Jawaban Pembagian kuesioner

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Kuesioner penelitian "Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Figma Pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi"

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Kepada Bapak/Ibu/Saudara/i di tempat.

Perkenalkan nama saya Bima Arzuna, mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana. Bersama ini, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner tentang "

Website UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa ". Pendapat Bapak/Ibu/Saudara/i sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi daftar kuesioner ini. Data dan identitas Bapak/Ibu/Saudara/i akan dijamin kerahasiaannya. Atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Petunjuk Pengisian:

- Jawablah pertanyaan ini dengan jujur dan benar.
- Bacalah terlebih dahulu pernyataan dengan cermat sebelum Bapak/Ibu/Saudara/i memulai jawabannya.
- Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda pada jawaban yang Bapak/Ibu/Saudara/i anggap paling benar.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi angket ini terlebih dahulu saya ucapkan terima kasih.

Contoh:

Atraktif
 Atraktif
 Tidak atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tsb lebih atraktif dibanding tidak atraktif.

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Soal 3 *

1 2 3 4 5 6 7
 kreatif monoton

Soal 4 *

1 2 3 4 5 6 7
 mudah dipelajari sulit dipelajari

Soal 5 *

1 2 3 4 5 6 7
 bermanfaat kurang bermanfaat

Soal 6 *

1 2 3 4 5 6 7
 membosankan mengasyikkan

Soal 7 *

1 2 3 4 5 6 7
 tidak menarik menarik

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Silakan memuatkan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Nama *

Nazwa saltsabilah

NIM *

220212062

Angkatan *

2022

Soal 1 *

1 2 3 4 5 6 7
 menyusahkan menyenangkan

Soal 2 *

1 2 3 4 5 6 7
 tak dapat dipahami dapat dipahami

https://docs.google.com/forms/d/1sEDQhV7MlpqCz4Z5V8Vgkht2Lc0KtCtsid/response=ACYDBIYH8k0CDgCRW3LWFBMFK... 27

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Perancangan UI/UX Pemilihan Peminatan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Soal 8 *

1 2 3 4 5 6 7
 tak dapat diprediksi dapat diprediksi

Soal 9 *

1 2 3 4 5 6 7
 cepat lambat

Soal 10 *

1 2 3 4 5 6 7
 berdaya cipta lambat

Soal 11 *

1 2 3 4 5 6 7
 menghalangi mendukung

Soal 12 *

1 2 3 4 5 6 7
 baik buruk

https://docs.google.com/forms/d/1sEDQhV7MlpqCz4Z5V8Vgkht2Lc0KtCtsid/response=ACYDBIYH8k0CDgCRW3LWFBMFK... 37

https://docs.google.com/forms/d/1sEDQhV7MlpqCz4Z5V8Vgkht2Lc0KtCtsid/response=ACYDBIYH8k0CDgCRW3LWFBMFK... 47

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Pencapaian ULLUX Pemilihan Pemetaan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Soal 13 *

1 2 3 4 5 6 7

rumit sederhana

Soal 14 *

1 2 3 4 5 6 7

tidak disukai menggebrakan

Soal 15 *

1 2 3 4 5 6 7

lazim terdapan

Soal 16 *

1 2 3 4 5 6 7

tidak nyaman nyaman

Soal 17 *

1 2 3 4 5 6 7

aman tidak aman

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Pencapaian ULLUX Pemilihan Pemetaan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Soal 18 *

1 2 3 4 5 6 7

memotivasi tidak memotivasi

Soal 19 *

1 2 3 4 5 6 7

memenuhi ekspektasi tidak memenuhi ekspektasi

Soal 20 *

1 2 3 4 5 6 7

tidak efisien efisien

Soal 21 *

1 2 3 4 5 6 7

jelas membingungkan

Soal 22 *

1 2 3 4 5 6 7

tidak praktis praktis

[https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk... 57](https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk...)

[https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk... 67](https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk...)

14/12/23, 23:32 Kuesioner penelitian "Pencapaian ULLUX Pemilihan Pemetaan dan Ujian Komprehensif Mahasiswa Berbasis Website Mengg...

Soal 23 *

1 2 3 4 5 6 7

terorganisasi berantakan

Soal 24 *

1 2 3 4 5 6 7

atraktif tidak atraktif

Soal 25 *

1 2 3 4 5 6 7

ramah pengguna tidak ramah pengguna

Soal 26 *

1 2 3 4 5 6 7

konservatif inovatif

Formulir ini dibuat dalam UN Ar-Raniry.

Google Formulir

[https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk... 77](https://docs.google.com/forms/d/1tEDDnW7MlpqC4z5V8/vg4t4hZL0cDf8k0svedt@response-ACYDB1Y16B0CDgCRk3LWF6B6Pk...)

3. Lampiran Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Bima Arzuna
NIM : 190212025
Tempat / Tgl. Lahir : Banda Aceh / 08 Juli 2001
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Alamat : Ie Masen Kaye Adang, Banda Aceh
Status : Mahasiswa
E-Mail Institusi : 190212025@student.ar-raniry.ac.id
Nama Orang Tua
Ayah : Alm. Dahnial Ali Basyah
Ibu : Zunuzalzalata
Pekerjaan Ayah : -
Pekerjaan Ibu : Guru
Alamat Orang Tua : Ie Masen Kaye Adang, Banda Aceh
Pendidikan
SD : Min Merduati Banda Aceh
SMP : SMP Negeri 18 Banda Aceh
SMA : SMKN 5 Telkom Banda Aceh
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry