

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI
DOKUMENTASI TUGAS AKHIR DAN IMPLEMENTASI
FITUR *CROWDFUNDING* BAGI MAHASISWA
KURANG MAMPU
(STUDI KASUS PRODI TEKNOLOGI INFORMASI)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

**RAHMAT FITRA RUSTANDI
NIM. 190705049**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M / 1446 H**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI
DOKUMENTASI TUGAS AKHIR DAN IMPLEMENTASI
FITUR *CROWDFUNDING* BAGI MAHASISWA KURANG
MAMPU
(STUDI KASUS PRODI TEKNOLOGI INFORMASI)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana
pada Prodi Teknologi Informasi

Oleh:

Rahmat Fitra Rustandi

NIM. 190705049

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Disetujui untuk dimunaqasyahkan oleh :

Pembimbing 1,

Pembimbing II,


Hendri Ahmadian, M.I.M
NIP. 198301042014031002


Khairan AR, M.Kom
NIP. 198607042014031001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi


Malahayati, M.T.
NIP. 198301272015032003

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI
DOKUMENTASI TUGAS AKHIR DAN IMPLEMENTASI
FITUR *CROWDFUNDING* BAGI MAHASISWA KURANG
MAMPU
(STUDI KASUS PRODI TEKNOLOGI INFORMASI)**

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Prodi Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 20 Agustus 2024
15 Safar 1446 H

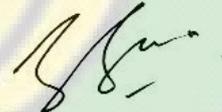
di Darussalam, Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



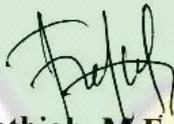
Hendri Ahmadian, M.I.M
NIP. 198301042014031002

Sekretaris,



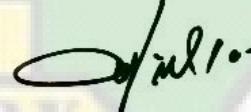
Khairan AR, M.Kom
NIP. 198607042014031001

Penguji I,



Fathiah, M.Eng.
NIP. 198606152019032010

Penguji II,



Ridha Ilahi, S.Kom
NIP. 197905302014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,



Dr. Ir. M. Dirhamsyah, M.T., IPU.
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Fitra Rustandi
NIM : 190705049
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu (Studi Kasus Prodi Teknologi Informasi)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi 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 bertanggungjawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Rahmat Fitra Rustandi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu (Studi Kasus Prodi Teknologi Informasi)”**. Shalawat dan salam senantiasa kita kirimkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Ibunda Animar dan Ayahanda Rustam serta keluarga tercinta yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU. Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Malahayati, M.T selaku Ketua Prodi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknolgi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Bapak Ghufran Ibnu Yasa, M.T sebagai Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
5. Bapak Hendri Ahmadian, M.I.M, selaku pembimbing 1 dan Khairan AR, M.Kom, selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Ibu Cut Ida Rahmadiana, S.Si selaku Staff Prodi Teknologi Informasi yang senantiasa membantu penulis dalam pemberkasan administrasi.
7. Ucapan terima kasih juga kepada kawan-kawan angkatan 2019 khususnya kepada grup bagi-bagi loker yang telah banyak membantu memberikan masukan dan motivasi.
8. Terima kasih juga penulis haturkan untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Banda Aceh, 22 Agustus 2024
Penulis,

Rahmat Fitra Rustandi

ABSTRAK

Nama : Rahmat Fitra Rustandi
NIM : 190705049
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul : Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu (Studi Kasus Prodi Teknologi Informasi)
Tanggal Sidang : 20 Agustus 2024
Pembimbing I : Hendri Ahmadian, M.I.M
Pembimbing II : Khairan AR, M.Kom

Dalam perancangan sistem informasi, masalah umum yang sering muncul adalah kesulitan pengguna dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan saat berinteraksi dengan sistem. Selain itu, tata letak visual yang kurang baik dapat mengurangi tingkat interaksi dan minat pengguna. Untuk mengatasi masalah ini, diterapkan teknologi desain UI/UX, yang bertujuan menciptakan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu pada Program Studi Teknologi Informasi. Dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan fitur *crowdfunding* dan mengukur nilai *usability* dari perancangan UI/UX tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang sangat baik, dengan skor rata-rata yang masuk kategori "*excellent*" dengan 6 aspek penilaian yaitu 2,11 untuk aspek daya tarik, 2,09 untuk aspek kejelasan, 2,07 untuk aspek efisiensi, 1,98 untuk aspek ketepatan, 2,05 untuk aspek stimulasi, 1,86 untuk aspek kebaruan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang sesuai dengan keinginan dan dapat diterima dari sudut pandang calon pengguna.

Kata Kunci : UI/UX, Sistem Informasi, Dokumentasi Tugas Akhir, *Crowdfunding*, UCD, UEQ

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian.....	3
I.4 Batasan Masalah.....	3
I.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
II.1 Penelitian Terdahulu	4
II.2 Kajian Teoritis.....	5
II.2.1 Perancangan	5
II.2.2 <i>Prototype</i>	6
II.2.3 <i>User Interface</i> (UI).....	7
II.2.4 <i>User Experience</i> (UX).....	8
II.2.5 Sistem Informasi	8
II.2.6 <i>Crowdfunding</i>	8
II.2.7 <i>User Centered Design</i> (UCD).....	9
II.2.8 <i>Usability</i>	11
II.2.9 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	12
II.2.10 Uji Validitas.....	12
II.2.11 Uji Reabilitas.....	12
II.2.12 Kerangka Berpikir.....	13
II.2.13 Hipotesis Penelitian.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
III.1 Metodologi Penelitian.....	14
III.1.1 <i>Specify the context of use</i>	15

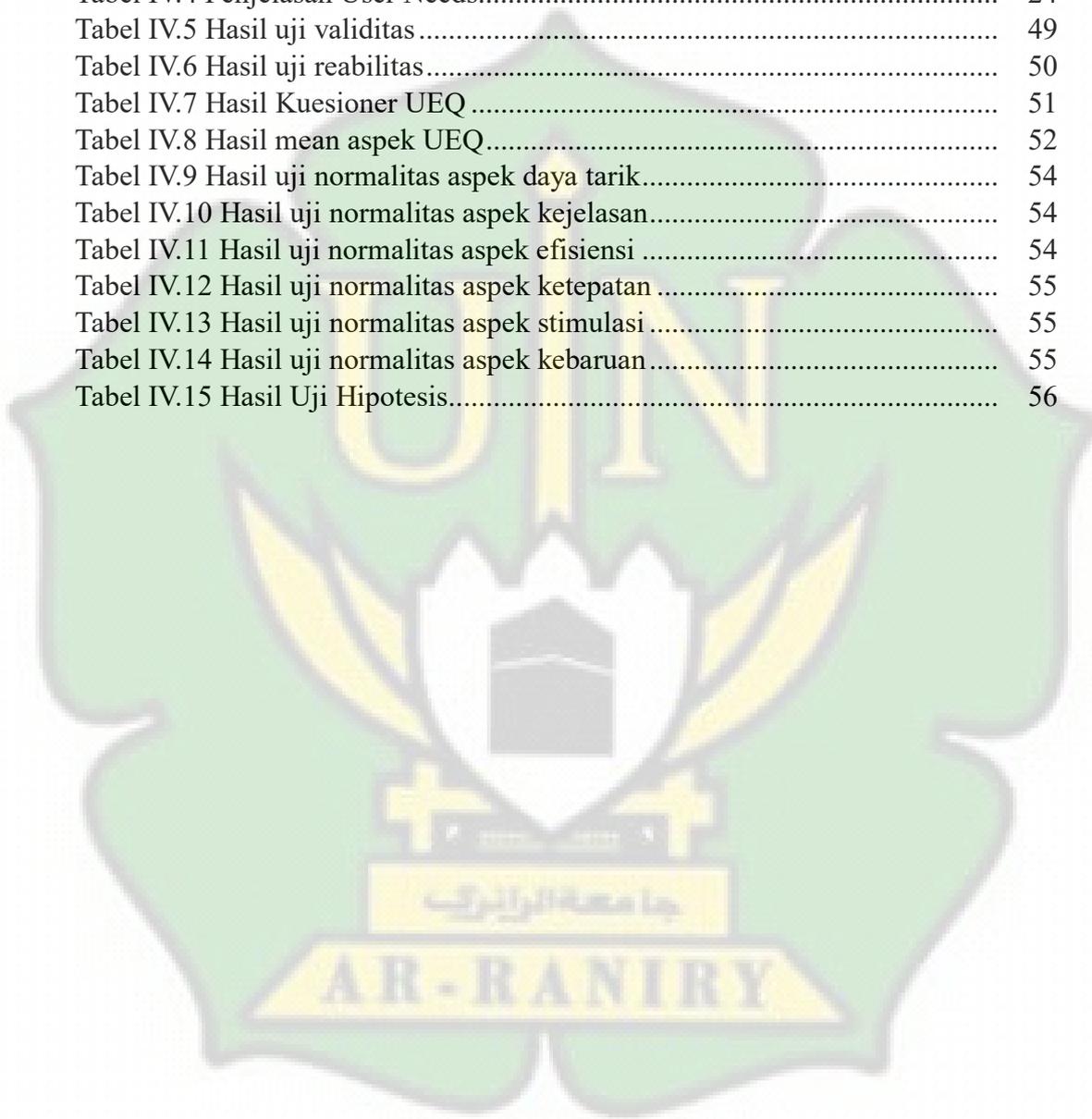
III.1.2 <i>Specify user and organization requirements</i>	15
III.1.3 <i>Produce design solution</i>	16
III.1.4 <i>Evaluate design against user requiremen</i>	16
III.2 <i>Populasi</i>	19
III.3 <i>Teknik Penarikan Sampel</i>	19
III.4 <i>Teknik Analisis Data</i>	20
III.4.1 <i>Kuantitatif</i>	20
III.4.2 <i>Kualitatif</i>	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
IV.1 <i>Hasil Specify the content of use</i>	22
IV.1.1 <i>Penentuan calon pengguna</i>	22
IV.1.2 <i>Pain points</i>	22
IV.2 <i>Hasil Specify user and organization requirements</i>	23
IV.2.1 <i>User Needs</i>	23
IV.2.2 <i>User Flow</i>	25
IV.2.3 <i>Sitemap</i>	29
IV.2.4 <i>Wireframe</i>	30
IV.3 <i>Hasil Produce design solution</i>	39
IV.3.1 <i>Skema Warna</i>	39
IV.3.2 <i>Typography Font</i>	39
IV.3.3 <i>Prototyping</i>	39
IV.4 <i>Hasil evaluate design against user requirement</i>	49
IV.4.1 <i>Uji Validitas dan Uji Reabilitas</i>	49
IV.4.2 <i>Hasil Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	51
IV.4.3 <i>Uji Normalitas Data</i>	53
IV.4.4 <i>Uji Hipotesis</i>	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
V.1 <i>Kesimpulan</i>	57
V.2 <i>Saran</i>	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tahapan UCD	10
Gambar II.2 Kerangka Berpikir	13
Gambar III.1 Logo Figma	16
Gambar III.2 Proses UEQ	17
Gambar III.3 Kuesioner UEQ	18
Gambar III.4 Proses olah data UEQ.....	19
Gambar IV.1 <i>User flow</i> Upload file TA	26
Gambar IV.2 <i>User flow</i> Input data dosen pembimbing.....	27
Gambar IV.3 <i>User flow</i> Pencarian, donasi dan download TA.....	28
Gambar IV.4 <i>Sitemap</i> mahasiswa.....	29
Gambar IV.5 <i>Sitemap</i> admin	30
Gambar IV.6 Wireframe halaman beranda mahasiswa	31
Gambar IV.7 Wireframe halaman detail tugas akhir	32
Gambar IV.8 Wireframe halaman download/donasi	33
Gambar IV.9 Wireframe halaman panduan.....	33
Gambar IV.10 Wireframe halaman kontak prodi TI	34
Gambar IV.11 Wireframe halaman login admin	35
Gambar IV.12 Wireframe halaman beranda.....	35
Gambar IV.13 Wireframe halaman tugas akhir.....	36
Gambar IV.14 Wireframe halaman tambah baru.....	36
Gambar IV.15 Wireframe halaman pembimbing	37
Gambar IV.16 Wireframe halaman donasi.....	37
Gambar IV.17 Wireframe halaman data admin.....	38
Gambar IV.18 Wireframe halaman profil admin.....	38
Gambar IV.19 Skema warna	39
Gambar IV.20 Typography font.....	39
Gambar IV.21 Hasil <i>Prototyping</i> tampilan untuk mahasiswa	40
Gambar IV.22 <i>Mockup</i> halaman beranda	41
Gambar IV.23 <i>Mockup</i> halaman detail tugas akhir	42
Gambar IV.24 <i>Mockup</i> halaman donasi/download	43
Gambar IV.25 <i>Mockup</i> halaman panduan	43
Gambar IV.26 <i>Mockup</i> halaman kontak.....	44
Gambar IV.27 Hasil <i>Prototype</i> untuk tampilan admin	45
Gambar IV.28 <i>Mockup</i> halaman login admin	45
Gambar IV.29 <i>Mockup</i> halaman beranda admin	46
Gambar IV.30 <i>Mockup</i> halaman tugas akhir	46
Gambar IV.31 <i>Mockup</i> halaman tambah tugas akhir	47
Gambar IV.32 <i>Mockup</i> halaman pembimbing	47
Gambar IV.33 <i>Mockup</i> halaman donasi	48
Gambar IV.34 <i>Mockup</i> halaman data admin	48
Gambar IV.35 <i>Mockup</i> halaman profil admin.....	49
Gambar IV.36 Diagram aspek UEQ.....	52
Gambar IV.37 Diagram bechmark	53

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Benchmark untuk Skala UEQ	19
Tabel IV.1 Calon Pengguna	22
Tabel IV.2 Pain Points	23
Tabel IV.3 User Needs.....	23
Tabel IV.4 Penjelasan User Needs.....	24
Tabel IV.5 Hasil uji validitas	49
Tabel IV.6 Hasil uji reabilitas	50
Tabel IV.7 Hasil Kuesioner UEQ	51
Tabel IV.8 Hasil mean aspek UEQ.....	52
Tabel IV.9 Hasil uji normalitas aspek daya tarik.....	54
Tabel IV.10 Hasil uji normalitas aspek kejelasan.....	54
Tabel IV.11 Hasil uji normalitas aspek efisiensi	54
Tabel IV.12 Hasil uji normalitas aspek ketepatan	55
Tabel IV.13 Hasil uji normalitas aspek stimulasi	55
Tabel IV.14 Hasil uji normalitas aspek kebaruan.....	55
Tabel IV.15 Hasil Uji Hipotesis.....	56



BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam perancangan sistem informasi masalah umum yang biasanya timbul dalam penggunaan sistem adalah kesulitan ketika memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, yang dapat mengakibatkan ketidaknyamanan bagi pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Selain itu, tata letak visual yang kurang baik dapat mengurangi tingkat interaksi pengguna dengan sistem, bahkan dapat menimbulkan kurangnya minat pengguna terhadap sistem tersebut. Salah satu solusi yang bisa diterapkan yaitu dengan memperhatikan UI/UX dari sistem tersebut (Kresna A & Yuliana, 2022).

Teknologi desain UI/UX adalah serangkaian metode, alat, dan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif, efisien, dan menyenangkan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing aspek ini: *User interface* (UI) memiliki dampak besar pada impresi awal pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Desain UI yang baik akan meningkatkan daya tarik tampilan sistem. Di sisi lain, *User experience* (UX) dirancang sedemikian rupa sehingga sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bertujuan memberikan pengalaman interaksi yang memuaskan. Pengalaman yang dimaksud mencakup respons, perilaku, dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem informasi tersebut (Kresna A & Yuliana, 2022).

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada prodi teknologi informasi, dengan bertambahnya jumlah mahasiswa dalam program studi teknologi informasi, pihak program studi mengalami kesulitan dalam mengelola tugas akhir atau skripsi yang masih berbentuk fisik. Terlebih lagi mahasiswa yang sedang menyiapkan tugas akhir umumnya mencari referensi dari tugas akhir yang telah disusun oleh mahasiswa sebelumnya. Dalam konteks ini, Prodi Teknologi Informasi merupakan salah satu program studi yang berperan dalam menghasilkan lulusan berkualitas di bidang teknologi informasi. Maka diperlukan suatu sistem informasi yang bisa memfasilitasi mahasiswa Prodi Teknologi Informasi dalam dokumentasi tugas akhir dan memungkinkan adanya fitur *crowd funding* atau penggalangan dana bagi mahasiswa kurang mampu.

Selain itu, ada fitur *Crowdfunding* atau penggalangan dana melalui partisipasi publik telah menjadi fenomena yang signifikan dalam mendukung berbagai proyek. Dalam dunia pendidikan penggalangan dana melalui partisipasi publik dapat membantu mahasiswa yang kurang mampu dalam membayar uang semester. Dengan cara ini, tidak hanya mahasiswa yang mendapat manfaat, tetapi juga masyarakat luas dapat berkontribusi untuk pendidikan (Fadjri et al., 2019).

Suatu sistem informasi harus memenuhi keinginan pengguna supaya dapat mewujudkan solusi efektif terhadap masalah yang dihadapi. Sistem tersebut harus memberikan kenyamanan serta kemudahan penggunaan agar dapat dioperasikan dengan mudah oleh para penggunanya. Sehingga perlu dilakukan pengujian untuk menilai tingkat kemudahan pengguna mengaplikasikan antarmuka suatu aplikasi. Sebuah aplikasi dianggap berhasil apabila pengguna dapat menjalankan fungsi dengan efektif, efisien, dan memuaskan (Rizky Ginanjar et al., 2023)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu (Studi Kasus Prodi Teknologi Informasi)”. Pada perancangan UI/UX penulis melakukan dengan menerapkan metode UCD, yaitu suatu teknik dalam proses perancangan desain yang memberi perhatian utama terhadap kebutuhan pengguna. Dalam proses UCD, terdapat empat langkah yang dilakukan, yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan (Julian, 2023).

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di nyatakan permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Bagaimana implementasi fitur *Crowdfunding* pada perancangan Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir ?
2. Bagaimana menentukan nilai *usability* untuk perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dirumuskan, tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan fitur *crowdfunding* pada Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir.
2. Mengukur nilai *usability* untuk perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir.

I.4 Batasan Masalah

Dengan tujuan menjaga relevansi pembahasan sesuai dengan judul penelitian dan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis akan memusatkan perhatian pada perancangan UI/UX sistem informasi dokumentasi tugas akhir dan implementasi fitur *crowdfunding* bagi mahasiswa kurang mampu. Fokus ini tidak akan melibatkan pengembangan sistem lebih lanjut pada tahap ini, dan cakupan masalah akan dibatasi hanya pada aspek perancangan UI/UX. *Software* yang akan digunakan dalam perancangan adalah *software Figma*.

I.5 Manfaat Penelitian

Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, perumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah.

1. Bagi penulis, penelitian ini memiliki potensi untuk berkontribusi dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman, serta menjadi sumber evaluasi dan referensi untuk penelitian di masa mendatang, terutama yang berfokus pada bidang UI/UX.
2. Dengan terciptanya sistem informasi dokumentasi yang optimal, diharapkan proses dokumentasi tugas akhir dapat berjalan lebih efisien, memudahkan instansi dalam mengelola dan menyusun informasi terkait tugas akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1 Penelitian Terdahulu

Di bagian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Tujuan dari penelitian sebelumnya ini yaitu supaya memberi pemahaman dan gambaran yang lebih terperinci terhadap peneliti mengenai karakteristik penelitian yang akan dijalankan. Berikut adalah beberapa dari penelitian terdahulu yang ditemukan oleh penulis.

Penelitian dilakukan oleh Fariz Yoga Julian pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) Pada Aplikasi Simtik Universitas Muhammadiyah Ponorogo”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka pengguna (UI/UX) pada aplikasi SIMTIK yang mudah dipahami dan menarik bagi mahasiswa, serta memberikan saran desain antarmuka pengguna kepada Lembaga Pengembangan Sistem Informasi (LPSI) Universitas Muhammadiyah Ponorogo (Julian, 2023).

Pada penelitian yang dilakukan Muhammad Rizqi Farhandy Akbar pada tahun 2021 dengan judul “Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Aplikasi Sicyca *Mobile*”. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah agar menciptakan saran dalam bentuk rancangan antarmuka pengguna dan pedoman desain antarmuka pengguna *UI design guideline* yang disusun berdasarkan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna yaitu teknik UCD dan melahirkan total 18 saran desain (Akbar, 2021).

Penelitian Thea Anugrah Felicia, Rahmat Fauzi dan Faishal Mufied Al Anshary dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi *Crowdfunding* Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Penelitian ini bertujuan memberi solusi bagi para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk mendapatkan pendanaan dalam proyek yang mereka ajukan. Pendanaan ini bersumber dari investor yang tertarik untuk berinvestasi dalam proyek yang diajukan oleh para pelaku UMKM. Selain itu, para pelaku UMKM diberi kebebasan untuk memilih jangka jadwal pengembalian dan tenor yang

diinginkan dan mereka dapat mengetahui jumlah nominal yang harus dikembalikan (Felicia et al., 2023)

Penelitian dengan judul “Evaluasi *Usability* Aplikasi Shopee pada Proses Pembelian *Online* Dengan Metode *User Centered Design*” yang dilakukan oleh Ridho Arjuna Sihombing, Nicholas Adriel Rumapea, Johan Crespo Tarigan, Felix & Frans Mikael Sinaga pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai seberapa berguna aplikasi Shopee bagi pengguna dan mengidentifikasi kelemahan yang dimilikinya. Hasil evaluasi kepuasan menunjukkan skor 4,61 dengan klasifikasi sangat puas, yang menandakan bahwa mayoritas responden sangat setuju dengan ketersediaan fitur pembayaran menggunakan OVO, Dana, dan Gopay dalam aplikasi Shope (Sihombing et al., 2023).

Pada penelitian “Perancangan *Prototype* UI/UX Sistem Informasi Seminar Proposal Prodi Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)” oleh Nisa Afdhila 2023. Penelitian ini menghasilkan contoh awal dari antarmuka pengguna UI/UX untuk Sistem Informasi Seminar Proposal Prodi Teknologi Informasi dengan menerapkan metode UCD. Setelah mengevaluasi menggunakan kuesioner UEQ dengan enam aspek penilaian rata-rata, diperoleh hasil sebagai berikut: keindahan menghasilkan nilai 2,13 (sangat baik), kejelasan menghasilkan nilai 2,15 (sangat baik), efisiensi menghasilkan nilai 2,16 (sangat baik), keandalan menghasilkan nilai 2,15 (sangat baik), stimulasi menghasilkan nilai 2,15 (sangat baik), dan kebaruan menghasilkan nilai 2,16 (sangat baik) (Afdhila, 2023).

II.2 Kajian Teoritis

Berikut adalah tinjauan teoritis yang memberikan dukungan untuk penelitian ini, termasuk beberapa hal sebagai berikut.

II.2.1 Perancangan

Perancangan merupakan langkah setelah analisis dari proses pengembangan sistem, yang melibatkan kegiatan seperti penggambaran, perencanaan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari elemen-elemen yang terpisah, sehingga membentuk suatu kesatuan yang lengkap dan beroperasi secara

efektif. Ini mencakup pengaturan komponen perangkat lunak dan keras dalam suatu sistem (Muhyidin et al., 2020).

II.2.2 *Prototype*

Prototype adalah perancangan desain tampilan yang mencerminkan nilai produk yang akan dikembangkan atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas, dan operasi sistem. Dengan memiliki desain tampilan, maka dapat mempermudah para pengembang *front end programmer* dalam membangun antarmuka aplikasi *website* sebenarnya, dengan menerapkan desain *prototype* yang telah disiapkan. *Prototype* memiliki dua jenis, antara lain :

1. *Prototype low fidelity* yaitu bertujuan untuk menyampaikan ide pokok dari sistem :
 - *Storyboard*, disajikan dalam gaya gambar kartun yang secara berurutan menggambarkan langkah-langkah operasional tertentu.
 - *Paper prototype*, menggambarkan tata letak elemen layar secara umum, umumnya berbentuk *prototype* dua dimensi. Ini dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan penempatan elemen antarmuka pengguna dan mengumpulkan data hasil dari evaluasi awal oleh pengguna.
 - *Services prototype*, menggambarkan secara umum bagaimana layanan yang telah dirancang akan beroperasi dalam lingkungannya. Ini mencakup siapa yang akan terlibat, aplikasi yang akan digunakan, dan jenis pengalaman pengguna yang akan dibuat pada tahapan proses layanan selanjutnya.
2. *Interactive Prototypes / High-Fidelity*, yaitu mensimulasikan operasi aktual sistem pada layar komputer (Rahman et al., 2020).

Prototype menggambarkan versi awal dari sistem yang merupakan tahap awal untuk pengembangan sistem sebenarnya yang lebih besar. Supaya proses perancangan *prototype* menghasilkan desain yang baik maka perlu menetapkan aturan pada tahap awal. Artinya pengembang dan pengguna harus memiliki penafsiran yang sama bahwa tujuan pembuatan *prototype* adalah untuk merinci kebutuhan awal. *Prototype* mempunyai empat metode sebagai berikut :

1. *Illustrative*, yaitu suatu teknik pada pembuatan *prototype* berupa contoh laporan dan tampilan layar.

2. *Simulated*, yaitu metode *prototype* dalam simulasi beberapa alur kerja sistem namun tanpa menggunakan data aslinya.
3. *Functional*, yaitu metode *prototype* yang menjalankan beberapa alur kerja yang sebenarnya dan menggunakan data real.
4. *Evolutionary*, yaitu metode *prototype* yang menciptakan model yang menjadi bagian dari operasional sistem (Purnomo, 2017).

II.2.3 User Interface (UI)

User interface adalah bidang studi yang terkait dengan aspek visual dari sebuah situs web atau aplikasi yang melibatkan elemen-elemen seperti tombol, teks, gambar, kotak *input* teks, dan semua komponen yang berinteraksi dengan pengguna. Beberapa komponen visual yang perlu diperhatikan oleh seorang perancang meliputi pemilihan skema warna, desain tombol, dan jenis huruf yang digunakan untuk teks. Dengan menciptakan tampilan yang menarik, seorang perancang *user interface* dapat meningkatkan loyalitas pengguna (Rasmila et al., 2023).

User interface berfungsi sebagai perantara informasi antara pengguna dan sistem operasi, maka memungkinkan penggunaan komputer. Oleh karena itu, *user interface* juga dapat diartikan sebagai mekanisme keseluruhan integrasi antara perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk pengalaman pengguna komputer (Ari Suhenda et al., 2022).

(Julian, 2023) memberikan petunjuk dalam merancang desain aplikasi yang user-friendly dengan membaginya ke dalam beberapa elemen, di antaranya:

1. *Consistency*: Keseragaman tampilan antarmuka.
2. *Hierarchy*: Penataan tingkat kebutuhan objek-objek dalam aplikasi.
3. *Personality*: anggapan utama yang mencerminkan identitas khas aplikasi.
4. *Layout*: Penyusunan elemen-elemen di dalam aplikasi.
5. *Type*: Penggunaan jenis huruf dalam aplikasi.
6. *Color*: Penerapan warna yang cocok dalam aplikasi.
7. *Imagery*: Penerapan gambar, ikon, dan elemen visual lainnya agar memberikan penjelasan di aplikasi.
8. *Control and Affordances*: Elemen antarmuka pengguna yang memungkinkan interaksi melalui layar.

II.2.4 User Experience (UX)

Pengalaman pengguna atau disebut UX adalah anggapan dan persepsi seseorang ketika mengaplikasikan sistem, produk, atau jasa tertentu. UX adalah ilmu yang mempelajari bagaimana pengalaman pengguna merasakan dan merespons penggunaan sistem, sehingga dapat mencapai kepuasan setelah penggunaan tersebut. Kondisi ini menjadi penting karena saat pengembangan produk, fokus umumnya lebih pada apa yang sedang dikerjakan atau dikembangkan oleh produk tersebut (Yunus, 2018).

Pengalaman pengguna atau disebut *user experience* merupakan elemen yang memiliki dampak besar pada pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, karena kenyamanan pengguna seharusnya menjadi prioritas utama dalam teknologi. UX berfungsi untuk menilai seberapa mudahnya seorang pengguna berinteraksi dengan aplikasi, sehingga menghindari terjadinya pengalaman yang tidak menyenangkan (Yaputra, 2023).

II.2.5 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari serangkaian sub sistem informasi yang melakukan olah data dengan tujuan mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu organisasi guna mendukung proses pengambilan keputusan (Rahman et al., 2020).

Sistem informasi juga diartikan sebagai sekelompok atau susunan yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan tenaga pelaksana yang bekerja secara berurutan dan saling mendukung dalam suatu proses untuk menghasilkan produk (Nataniel Dengan Heliza Rahmania Hatta, 2009).

II.2.6 Crowdfunding

Crowdfunding merupakan suatu wadah pengumpulan dana yang melibatkan kontribusi dari sejumlah individu untuk mendukung sebuah proyek atau usaha kecil dan menengah. Proses ini dilakukan secara *online* yaitu menggunakan *website* atau platform digital lainnya (Felicia et al., 2023).

Kata *Crowdfunding* sendiri terbentuk dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *crowd* yang mengacu pada sejumlah besar kelompok atau orang, dan *funding* yang merujuk pada tindakan menyediakan dana untuk membiayai

kebutuhan, program, atau proyek tertentu. Maka *Crowdfunding* diartikan sebagai sistem pengumpulan dana yang dilakukan oleh sekelompok orang atau masyarakat dalam mendukung suatu proyek atau usaha (Astomo, 2021).

Massolution menjelaskan beberapa model *Crowdfunding* yang terbagi kedalam 4 jenis, yaitu (Massolution, 2012).

1. *Equity-based Crowdfunding*

Penyumbang sebagai pihak yang memberikan dukungan dana, dapat menerima bentuk imbalan berupa kepemilikan saham, pendapatan, atau perjanjian terkait saham dari hasil proyek.

2. *Lending-based Crowdfunding*

Penyumbang yang merupakan pihak yang memberikan dana, mendapatkan imbalan berupa pembayaran berkala atau bunga. Setelah itu, penyandang dana akan menerima pengembalian dana yang dipinjamkan apabila proyek diklaim berhasil.

3. *Reward-based Crowdfunding*

Penyumbang yang bertindak sebagai pemberi dana, memberikan sumber keuangan dengan harapan mendapatkan keuntungan atau kompensasi dalam bentuk selain uang.

4. *Donation-based Crowdfunding*

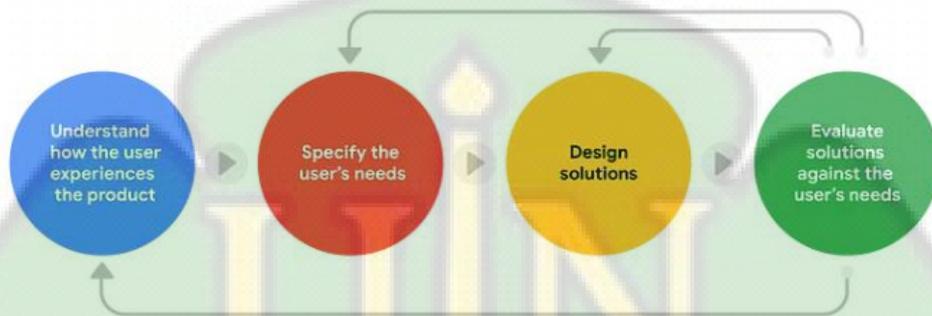
Penyumbang sebagai pihak yang memberikan dukungan dana, tidak berharap mendapatkan keuntungan dari individu yang memulai proyek.

II.2.7 User Centered Design (UCD)

User centered design merupakan suatu teknik pada proses perancangan desain yang memiliki fokus utama terhadap keinginan pengguna. UCD melibatkan langkah-langkah perancangan antarmuka yang memusatkan kepada kemanfaatan, kebutuhan, penggunaan, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam proses desainnya. Dalam penerapan UCD ada beberapa hal yang harus diperhatikan :

1. Sasaran pengembangan aplikasi yaitu pengguna.
2. Perancangan yang sistematis
3. Tahap Uji coba dari awal hingga akhir melibatkan partisipasi pengguna.
4. Desain yang melibatkan interaksi.

Dalam metode *User centered design*, terdapat empat tahapan yang dilakukan, yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain sesuai dengan kebutuhan. (Julian, 2023). Gambar tahapan UCD dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah.



Gambar II.1 Tahapan UCD

Sumber: <https://medium.com/@kl.rafif/design-frameworks-untuk-ux-designer-55b06730a55e>

Penjelasan bagi setiap langkah metode UCD menurut (Rahman et al., 2020) yaitu sebagai berikut:

1. *Specify the context of use* (menentukan konteks penggunaan)
Tahapan pertama adalah Mengenali pihak-pihak yang akan menggunakan sistem. Hal ini akan menjelaskan maksud penggunaan sistem serta kondisi di mana mereka akan menggunakannya.
2. *Specify user and organizational requirements* (menentukan kebutuhan penggunaan dan organisasi)
Tahapan ini, dilakukan identifikasi keinginan dari calon pengguna, sehingga perancangan dapat disesuaikan dari awal sesuai dengan keinginan mereka.
3. *Produce design solution* (membuat desain solusi)
Tahapan ketiga adalah membuat desain sistem atau *prototype* sesuai dengan preferensi pengguna berdasarkan hasil analisis yang sudah diperoleh.
4. *Evaluate design against user requirement* (evaluasi desain terhadap

kebutuhan pengguna)

Tahapan akhir yaitu melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat.

II.2.8 Usability

Usability adalah evaluasi terhadap kemudahan penggunaan tampilan pada suatu sistem. Sebuah sistem yang dirancang dengan struktur dan kualitas yang baik akan menghasilkan antarmuka yang mudah diakses dan dioperasikan oleh penggunanya (Nugroho et al., 2022). *Usability* merupakan metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana kemudahan pengguna dalam menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Pengukuran tingkat kegunaan diperlukan untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi dalam aplikasi berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna (Cahyani & Indriyanti, 2022).

Menurut (Rizky Ginanjar et al., 2023) terdapat 5 komponen utama dalam usability, yaitu:

1. *Learnability*, yaitu menggambarkan seberapa mudah pengguna ketika baru menggunakan sistem.
2. *Efficiency*, menunjukkan Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah memahami alur kerja aplikasi.
3. *Memorability*, yaitu mengukur sejauh mana pengguna dapat mengingat informasi terkait aplikasi, memungkinkan mereka untuk menggunakan aplikasi kembali setelah jangka waktu tertentu tanpa kesulitan.
4. *Errors*, merujuk pada tingkat kesalahan yang terjadi saat pengguna mengoperasikan aplikasi. Ini mencakup jumlah kesalahan, tingkat keparahan kesalahan, dan kemampuan pengguna untuk memperbaiki kesalahan.
5. *Satisfaction*, adalah mencerminkan tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi.

Ada 8 elemen kunci untuk melakukan uji usability. (Afdhila, 2023) yaitu:

1. Perencanaan.
2. Persiapan perangkat melakukan uji.
3. Pemilihan dan seleksi responden.
4. Persiapan materi tes.
5. Pelaksanaan tes.

6. Memberi instruksi terhadap responden.
7. Analisis data hasil uji.
8. Pembuatan laporan dan rekomendasi.

II.2.9 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire merupakan teknik pengujian dan analisis data dalam menguji *usability*. UEQ memungkinkan penilaian yang cepat untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap antarmuka pengguna yang dihasilkan (Afdhila, 2023). Salah satu teknik atau kerangka kerja yang dapat digunakan untuk mengevaluasi aspek ketergunaan dalam desain aplikasi atau Pengalaman Pengguna adalah *User Experience Questionnaire*. UEQ dianggap sebagai alat pengujian yang dapat memberikan pemahaman menyeluruh mengenai aspek ketergunaan pada pengalaman pengguna. (Prakoso & Subriadi, 2018)

User Experience Questionnaire diciptakan sebagai alat untuk pengujian *usability* pada *user experience* berupa kuesioner. Kuesioner dalam metode UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang dibagi ke dalam enam aspek penilaian yang berbeda, termasuk: *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability* dan *stimulation* (Wijayanti et al., 2023).

II.2.10 Uji Validitas

Uji validitas atau uji keabsahan digunakan dalam mengevaluasi kecocokan setiap butir pertanyaan dalam sebuah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mendefinisikan variabel tertentu. Daftar pertanyaan ini biasanya dirancang untuk mendukung sekelompok variabel tertentu. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan yang terdapat di dalamnya secara akurat mencerminkan hal yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut (Yunus, 2018).

II.2.11 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan keandalan atau konsistensi alat ukur, Jadi reabilitas adalah ukuran sejauh mana responden tetap stabil dan konsisten dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang terkait dengan dimensi variabel suatu pertanyaan yang diatur dalam suatu format kuesioner. (Yunus, 2018) menyatakan bahwa reabilitas menentukan sebuah instrumen dapat dipercaya dan

efektif digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah terbukti cukup memuaskan.

II.2.12 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini di tuangkan pada gambar 2.2 dibawah sebagai berikut.



Gambar II.2 Kerangka Berpikir

II.2.13 Hipotesis Penelitian

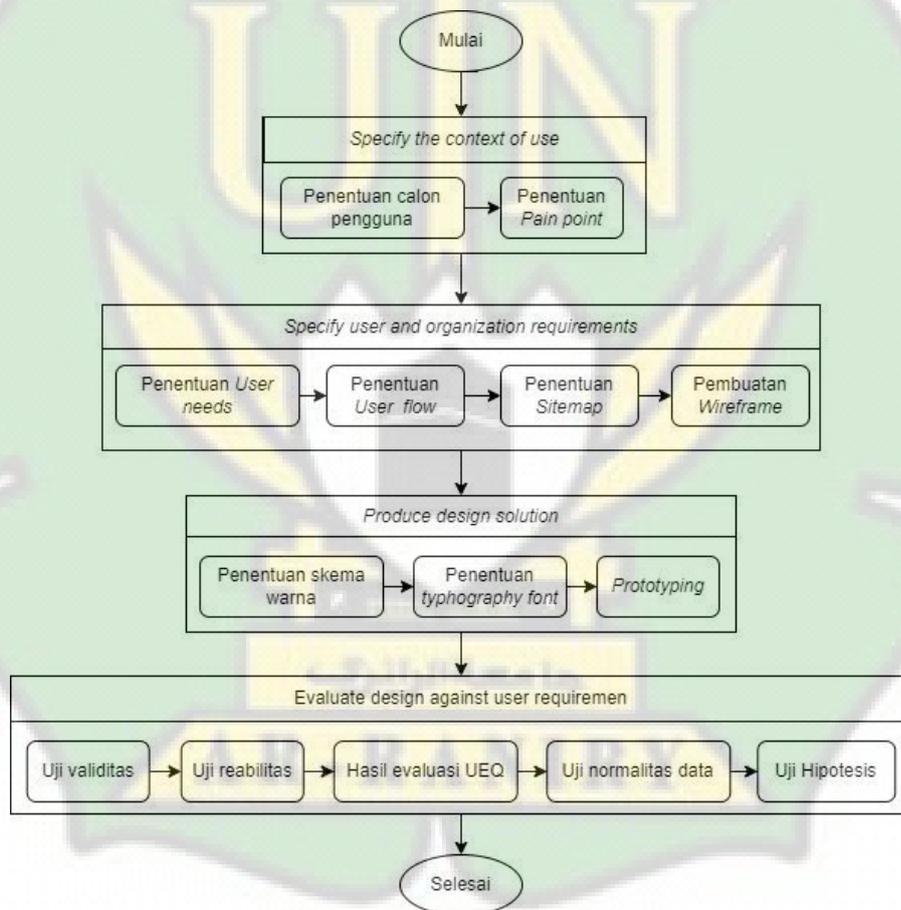
Hipotesis adalah sebuah pernyataan jawaban sesaat dari pengkajian, karena masih berupa dugaan sementara yang jawabannya belum final dan harus dilakukan pembuktian dengan penelitian (Lolang, 2014). Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. H0 perancangan *prototype* UI/UX Sistem Informasi Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* menggunakan teknik UCD. tidak memenuhi nilai usability yang diinginkan oleh pengguna.
2. H1 perancangan *prototype* UI/UX Sistem Informasi Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* menggunakan metode UCD. memenuhi nilai usability yang diinginkan pengguna.

BAB III METODE PENELITIAN

III.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode *mix methods* yang mengintegrasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan campuran adalah metode penelitian atau analisis yang menggabungkan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif secara menyeluruh pada suatu studi atau proyek (Permana et al., 2020). Kemudian dalam metode peneliti menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), yaitu suatu teknik dalam proses perancangannya memiliki fokus utama pada kebutuhan pengguna. Tahapan UCD dapat dilihat pada gambar III.1.



Gambar III.1 Tahapan UCD

III.1.1 Specify the context of use

Tahapan menentukan konteks penggunaan (*specify the context of use*), dilakukan upaya untuk memahami pengguna, memperoleh pemahaman tentang situasi dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna, serta menjelaskan situasi dan kondisi di mana sistem akan digunakan. Kegiatan yang dapat mendukung proses dalam tahap ini adalah melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan pihak prodi untuk tujuan mengumpulkan informasi tentang masalah yang sedang dihadapi, Selanjutnya peneliti menentukan calon pengguna sistem yang akan dibuat. Setelah menetapkan calon pengguna, peneliti melakukan wawancara sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil dari wawancara kemudian digunakan sebagai data dengan tujuan mengerti konteks calon pengguna.

III.1.2 Specify user and organization requirements

Tahapan menentukan kebutuhan penggunaan dan organisasi (*specify user and organizational requirements*), dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Aspek yang di analisis meliputi hambatan atau masalah yang dihadapi oleh pengguna yang diuraikan kedalam "*pain points*". *Pain point* merupakan persoalan yang dihadapi oleh pengguna, yang selanjutnya dikumpulkan dan dijadikan informasi yang berguna dalam proses perancangan. Oleh karena itu, sistem yang akan dibangun bisa memecahkan *pain point* yang dirasakan pengguna. Hal ini akan berdampak positif pada tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna (Afdhila, 2023).

Kemudian identifikasi keinginan dan kebutuhan pengguna yang dijabarkan kedalam golongan *user needs*. Berikutnya sesudah mengidentifikasi keinginan pengguna adalah membuat *user flow*. *User flow* merupakan urutan proses yang diambil oleh pengguna saat memakai sistem untuk menyelesaikan suatu permasalahan. (Afdhila, 2023).

Selanjutnya adalah membuat *sitemap*, pembuatan *sitemap* bertujuan sebagai gambaran denah setiap halaman sistem sehingga mempermudah pemahaman terhadap alur sistem (Akbar, 2021). Setelah *sitemap* terbentuk, langkah terakhir dalam proses ini adalah pembuatan *wireframe*, *wireframe* adalah kerangka atau sketsa struktur desain yang akan dibangun, tujuannya yaitu supaya memudahkan proses pembuatan antarmuka aplikasi (Felicia et al., 2023).

III.1.3 Produce design solution

Tahapan membuat desain solusi (*produce design solutions*) adalah pembuatan *prototype* berdasarkan desain *wireframe* yang telah dibangun, dimana *prototype* dibuat menggunakan *tools Figma*. *Figma* merupakan alat desain yang umumnya digunakan untuk menciptakan antarmuka aplikasi mobile, desktop dan *website*. *Figma* memiliki keunggulan dimana pekerjaan yang sama dapat dilakukan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama, meskipun berada di tempat yang berbeda. Kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif ini membuat *figma* menjadi pilihan banyak desainer UI/UX untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan cepat dan efektif (Muhyidin et al., 2020). Logo bisa dilihat gambar III.2.



Gambar III.2 Logo Figma

Sumber: <https://www.pngwing.com/en/free-png-aaqqm>

III.1.4 Evaluate design against user requiremen

Tahapan evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (*evaluate designs against user requirements*), pengujian dilakukan dengan menerapkan teknik Kuesioner pengalaman pengguna (*User Experience Questionnaire*). UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam enam skala pengukuran. Penjelasan tentang keenam skala penilaian tersebut adalah seperti yang disebutkan oleh (Sugiharto et al., 2023) sebagai berikut:

1. *Attractiveness* (Daya tarik)

Skala ini merupakan tanggapan dari pengguna terhadap suatu produk atau aplikasi yang digunakan.

2. *Perspicuity* (kejelasan)

Skala ini adalah menilai sejauh mana pengguna dapat dengan mudah memahami produk.

3. *Efficiency* (efesien)

Skala ini yaitu menilai sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa kesulitan ketika menggunakan produk atau aplikasi.

4. *Dependability* (ketetapan)

Pada skala ini adalah menilai tingkat kepercayaan pengguna dalam mengontrol interaksi ketika menggunakan suatu produk atau aplikasi.

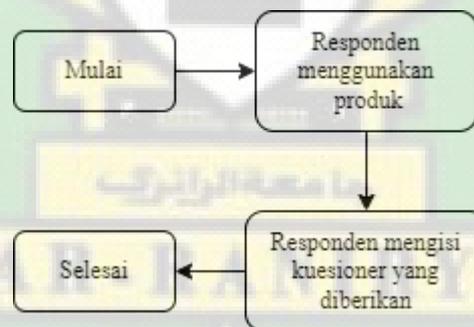
5. *Stimulation* (Stimulasi)

Dalam skala *Stimulation* yaitu menilai sejauh mana produk atau layanan memberikan pengalaman yang menarik, sehingga memotivasi pengguna untuk menggunakan produk tersebut.

6. *Novelty* (kebaruan)

Skala ini merupakan pandangan pengguna terhadap apakah desain produk tersebut inovatif, kreatif, dan menarik bagi pengguna.

Proses pengujian produk dengan menggunakan UEQ bisa dilihat gambar III.3.



Gambar III.3 Proses UEQ

Proses uji dengan menggunakan UEQ dimulai dengan mengarahkan responden untuk mengaplikasikan produk dan menjalankan semua fitur pada Sistem informasi dokumentasi tugas akhir. Langkah ini dilakukan dengan tujuan agar responden dapat memperoleh umpan balik yang akurat terhadap hasil UEQ. Selanjutnya, responden mengisi kuesioner yang disediakan berdasarkan pengalaman mereka setelah menggunakan produk. Kuesioner untuk mengevaluasi

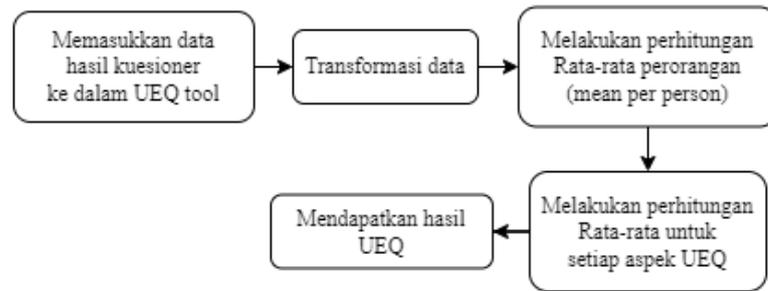
UEQ tersedia dalam gambar III.4.

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

Gambar III.4 Kuesioner UEQ

Sumber: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>

Data yang sudah terkumpul dari hasil pengujian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *data analysis tools* yang tersedia di situs *web* UEQ. Dalam pengolahan data UEQ ada 5 proses bisa dilihat gambar III.5.



Gambar III.5 Proses olah data UEQ

Setiap pertanyaan pada UEQ memiliki pilihan penilaian dari 1 hingga 7. Setelah itu, setiap nilai yang diperoleh dikurangkan dengan 4 untuk menghasilkan nilai akhir, yang tertinggi adalah +3 dan yang terendah adalah -3. Proses pengolahan nilai ini dilakukan dengan otomatis menggunakan alat yang tersedia di situs *web* Kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) dan dieksekusi melalui perangkat *Microsoft excel*. Untuk memahami signifikansi setiap nilai pada skala UEQ, hasil hitungan pada setiap skala dibandingkan. Makna dari nilai yang dihasilkan oleh UEQ adalah seperti yang dijelaskan oleh (Indriyani et al., 2023) bisa dilihat pada tabel III.1.

Tabel III.1 *Benchmark* untuk Skala UEQ

Kategori	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Kejelasan (<i>Perspiciuity</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	≥1.56	≥1.47	≥1.48	≥1.31	≥1.05
	<1.75	<1.9	<1.78	<1.65	<1.55	<1.4
Above Average	≥1.17	≥1.08	≥0.98	≥1.14	≥0.99	≥0.71
	<1.52	<1.56	<1.47	<1.48	<1.31	<1.05
Bellow Average	≥0.7	≥0.64	≥0.54	≥0.78	≥0.5	≥0.3
	<1.17	<1.08	<0.98	<1.14	<0.99	<0.71
Bad	<0.7	<0.64	<0.54	<0.78	<0.5	<0.3

III.2 Populasi

Populasi merupakan variabel yang terkait dalam proses peneliti. Populasi yang di ambil dalam penelitian ini yaitu admin dan mahasiswa pada prodi teknologi informasi. Jumlah populasi yaitu 1 Admin (Operator Prodi) dan 563 mahasiswa aktif.

III.3 Teknik Penarikan Sampel

Penelitian ini menerapkan teknik *probability sampling*, yang termasuk dalam kategori *simple random sampling*. Teknik ini dipilih untuk memilih

responden secara acak dari populasi. Pendekatan ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi bagian dari sampel (Afdhila, 2023).

Dalam penelitian ini, sampel diambil menggunakan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ). Penulis mengambil sampel sebanyak 32 orang, di mana 1 orang di antaranya adalah admin dan 31 orang lainnya adalah mahasiswa dari program studi teknologi informasi. Ini sesuai dengan pernyataan yang menyatakan bahwa dalam metode *User experience questionnaire* (UEQ), jumlah responden minimal yang terlibat berkisar antara 20 sampai 30 orang telah memberi hasil evaluasi yang cukup baik (Indriyani et al., 2023).

III.4 Teknik Analisis Data

III.4.1 Kuantitatif

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan langkah dalam penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah alat pengukur dapat mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur. Validitas ini menitikberatkan pada tingkat ketepatan instrume untuk menilai apakah kuesioner yang telah disusun benar-benar valid atau sah, perlu dilakukan uji korelasi antara skor nilai dari setiap pertanyaan dengan skor total keseluruhan kuesioner (Afdhila, 2023).

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan langkah evaluasi terhadap ketepatan atau konsistensi suatu instrumen pengukuran. Proses pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan adalah alat yang dapat diandalkan, konsisten, stabil, dan dapat diandalkan, sehingga penggunaan berulang dapat menghasilkan data yang serupa (Afdhila, 2023).

3. Evaluasi UEQ

Evaluasi *User experience questionnaire* (UEQ) adalah suatu evaluasi terhadap keefektifan dan kegunaan kuesioner tersebut dalam mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk, layanan, atau sistem (Sari, 2023).

4. Uji Normalisasi Data

Pengujian normalisasi data merupakan suatu langkah untuk memeriksa

bahwa data yang digunakan dalam analisis statistik atau pemodelan memiliki pola distribusi yang mendekati distribusi normal (Sari, 2023).

III.4.2 Kualitatif

Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, dimana proses analisis didasarkan pada data yang terkumpul. Dari data tersebut kemudian dibangun hipotesis. Hipotesis yang terbentuk dari data tersebut kemudian diuji melalui pengumpulan data yang berulang, sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1 Hasil *Specify the content of use*

IV.1.1 Penentuan calon pengguna

untuk menentukan calon pengguna, peneliti melakukan wawancara bersama ketua prodi teknologi informasi. Hasilnya adalah bahwa calon pengguna untuk sistem informasi dokumentasi tugas akhir Prodi Teknologi Informasi yang akan dirancang dikategorikan menjadi 2 kategori yang nantinya akan memiliki hak akses yang berbeda pada saat menggunakan sistem. Kategori calon pengguna dapat dilihat pada tabel IV.1.

Tabel IV.1 Calon Pengguna

No	Pengguna	Keterangan
1	Admin	Penetapan admin (operator) sebagai pengguna dalam sistem yang akan dirancang dilakukan karena operator prodi akan bertugas mengelola sistem tersebut sebagai admin.
2	Mahasiswa	Penetapan mahasiswa sebagai pengguna dalam sistem yang akan dirancang dilakukan karena mahasiswa yang akan menggunakan sistem tersebut.

IV.1.2 *Pain points*

Pain points adalah permasalahan yang dialami oleh pengguna, permasalahan tersebut kemudian dijadikan sebagai sumber informasi yang berguna untuk proses perancangan. Dengan demikian, sistem yang dirancang nantinya dapat mengatasi *pain point* yang dihadapi oleh pengguna. *Pain point* yang didapatkan dari hasil wawancara bisa dilihat pada tabel IV.2.

Tabel IV.2 *Pain Points*

No	Hak Akses	<i>Pain Points</i>
1	Admin	Penyimpanan dokument tugas akhir masih dalam bentuk cetak yang di simpan di lemari prodi.
2	Mahasiswa	Sulitnya menemukan tugas akhir mahasiswa terdahulu sebagai referensi. Dimana di repository uin letak tugas akhir mahasiswa prodi ti tidak teratur.

IV.2 Hasil *Specify user and organization requirements*

IV.2.1 *User Needs*

User needs adalah tahap kebutuhan pengguna. Setelah mengenali *pain points*, kebutuhan pengguna menjadi jawaban untuk permasalahan yang dihadapi. Kebutuhan ini didapatkan dari hasil wawancara yang telah di dapatkan. Kebutuhan pengguna terbagi menjadi dua jenis yaitu kebutuhan informasi dan kebutuhan fitur. *User needs* untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel IV.3.

Tabel IV.3 *User Needs*

No	Hak Akses	Kebutuhan Informasi	Kebutuhan Fitur
1	Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi jumlah tugas akhir. - Informasi donasi. - Informasi data dosen pembimbing. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur <i>upload</i> file TA. - Fitur tambah data dosen pembimbing.
2	Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi panduan tahapan donasi dan <i>download</i>. - Informasi daftar tugas akhir 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur pencarian TA. - Fitur donasi / <i>download</i>.

Penjelasan untuk setiap *user needs* terkait kebutuhan informasi dan kebutuhan fitur pengguna bisa dilihat pada tabel IV.4.

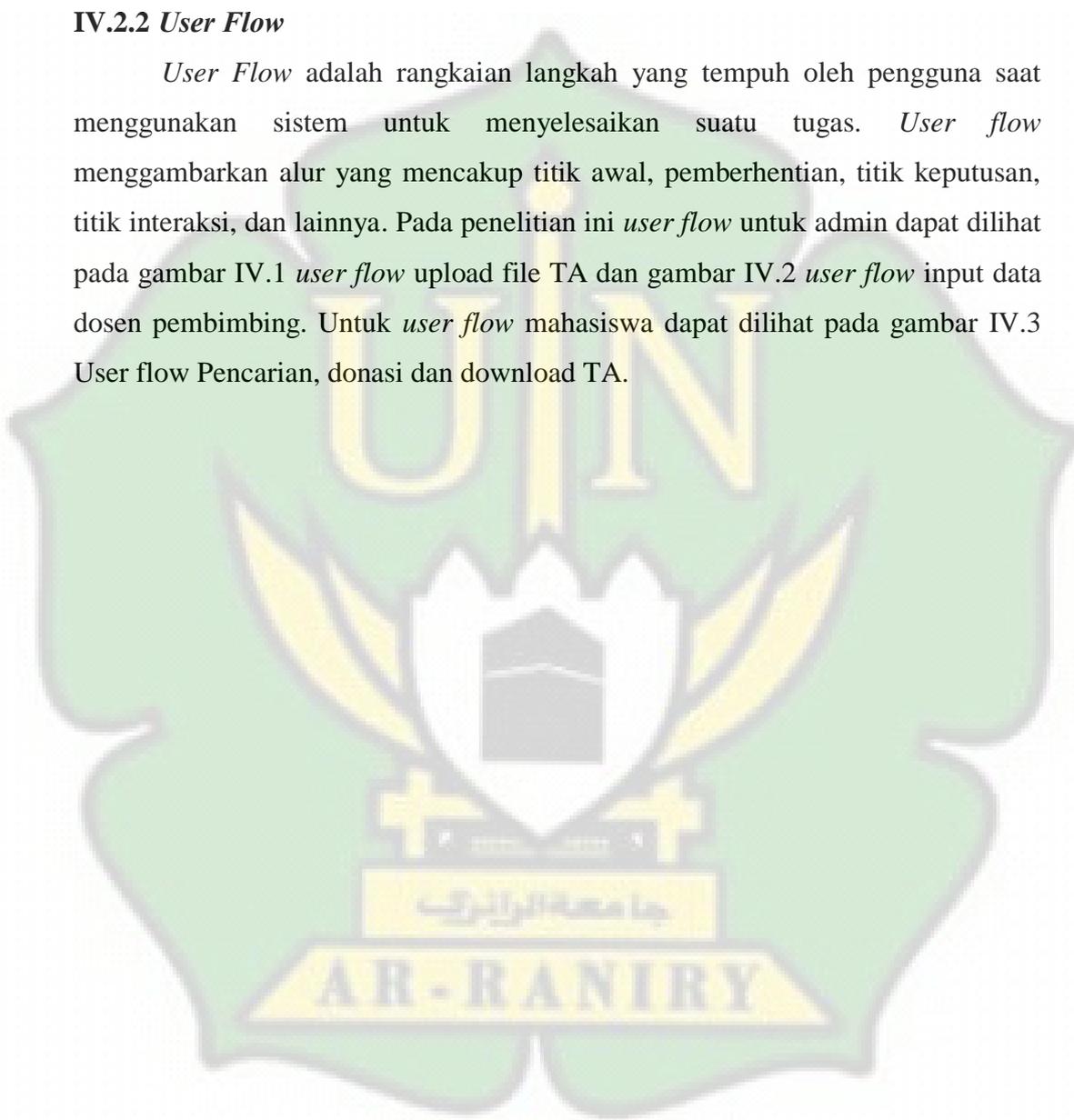
Tabel IV.4 Penjelasan *User Needs*

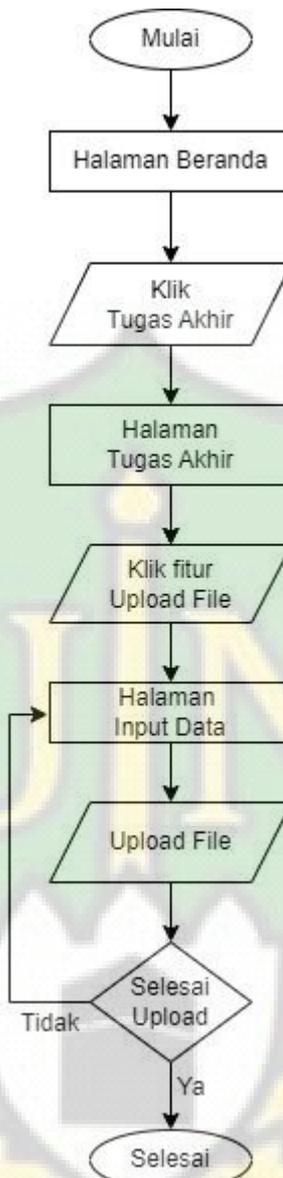
No	User needs	Keterangan
1	Fitur upload file TA	Fitur <i>upload</i> file TA adalah fitur yang akan digunakan oleh admin untuk mengupload file tugas akhir mahasiswa prodi TI.
2	Fitur tambah data dosen	Fitur tambah data dosen adalah fitur yang digunakan oleh admin untuk menambah data dosen pembimbing.
3	Fitur pencarian TA	Fitur pencarian TA adalah fitur untuk mencari tugas akhir yang akan digunakan sebagai referensi oleh mahasiswa. Mahasiswa bisa mengetik berdasarkan judul, kata kunci dan filter tahun untuk menemukan file yang dicari.
4	Fitur donasi / download	Fitur donasi / download adalah fitur yang akan digunakan oleh mahasiswa untuk mendapatkan file TA. mahasiswa perlu melakukan donasi terlebih dahulu baru kemudian bisa <i>download</i> file.
5	Informasi jumlah tugas akhir	Informasi jumlah tugas akhir adalah informasi yang menunjukkan total keseluruhan tugas akhir yang telah diunggah oleh admin.
6	Informasi donasi	Informasi total donasi adalah informasi yang menunjukkan jumlah uang yang telah diterima dari donasi mahasiswa.
7	Informasi data dosen pembimbing.	Informasi data dosen adalah informasi yang menampilkan data dosen seperti nama dan nip dosen pembimbing.
8	Informasi panduan.	Informasi panduan adalah informasi yang menjelaskan langkah dalam melakukan donasi dan download file TA.
9	Informasi daftar tugas	Ini adalah informasi yang menampilkan

	akhir	judul tugas akhir mahasiswa prodi TI, Diharapkan data tersebut dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan menyusun tugas akhir.
--	-------	---

IV.2.2 User Flow

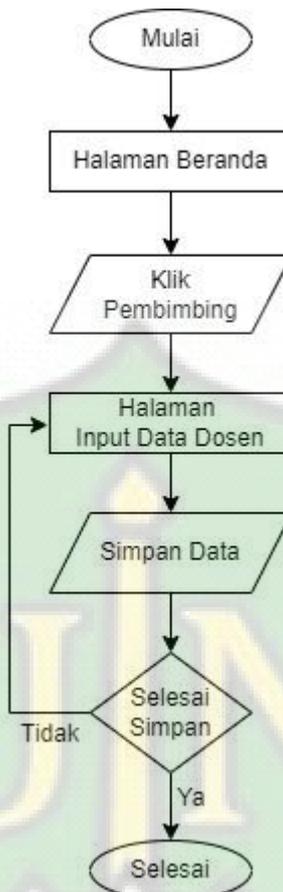
User Flow adalah rangkaian langkah yang tempuh oleh pengguna saat menggunakan sistem untuk menyelesaikan suatu tugas. *User flow* menggambarkan alur yang mencakup titik awal, pemberhentian, titik keputusan, titik interaksi, dan lainnya. Pada penelitian ini *user flow* untuk admin dapat dilihat pada gambar IV.1 *user flow* upload file TA dan gambar IV.2 *user flow* input data dosen pembimbing. Untuk *user flow* mahasiswa dapat dilihat pada gambar IV.3 *User flow* Pencarian, donasi dan download TA.





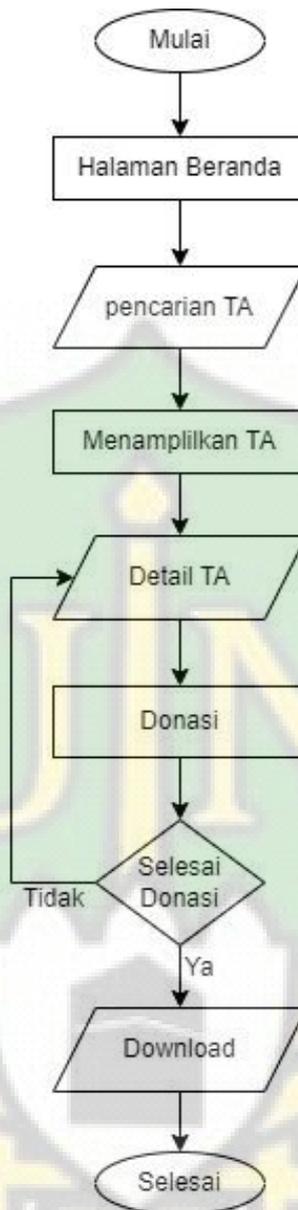
Gambar IV.1 *User flow* Upload file TA

Untuk melakukan *upload* file TA, saat berada di halaman beranda admin mengklik fitur upload file TA, kemudian akan di arahkan ke halaman input data TA, pada halaman ini admin mengisi data dan menambahkan file TA, jika sudah selesai melakukan input data selanjutnya admin melakukan klik pada upload file.



Gambar IV.2 *User flow* Input data dosen pembimbing

Untuk melakukan *input* data dosen pembimbing, saat berada di halaman beranda admin mengklik fitur input data dosen pembimbing, kemudian akan di arahkan ke halaman input data dosen pembimbing, pada halaman ini admin mengisi data dosen pembimbing, jika sudah selesai melakukan input data selanjutnya admin melakukan klik pada simpan data.

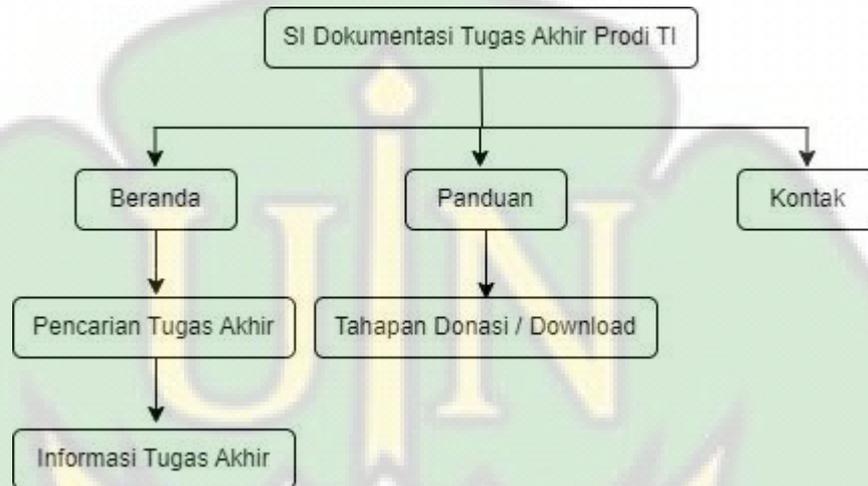


Gambar IV.3 *User flow* Pencarian, donasi dan download TA

Untuk melakukan pencarian, donasi dan *download* TA, saat berada di halaman beranda mahasiswa dapat mengetik berdasarkan judul atau kata kunci pada fitur pencarian, kemudian sistem akan menampilkan hasil pencarian TA, mahasiswa dapat memilih dan mengklik hasil untuk melihat detail informasi, selanjutnya untuk bisa *download* file mahasiswa harus melakukan donasi terlebih dahulu baru bisa melakukan *download* file tersebut.

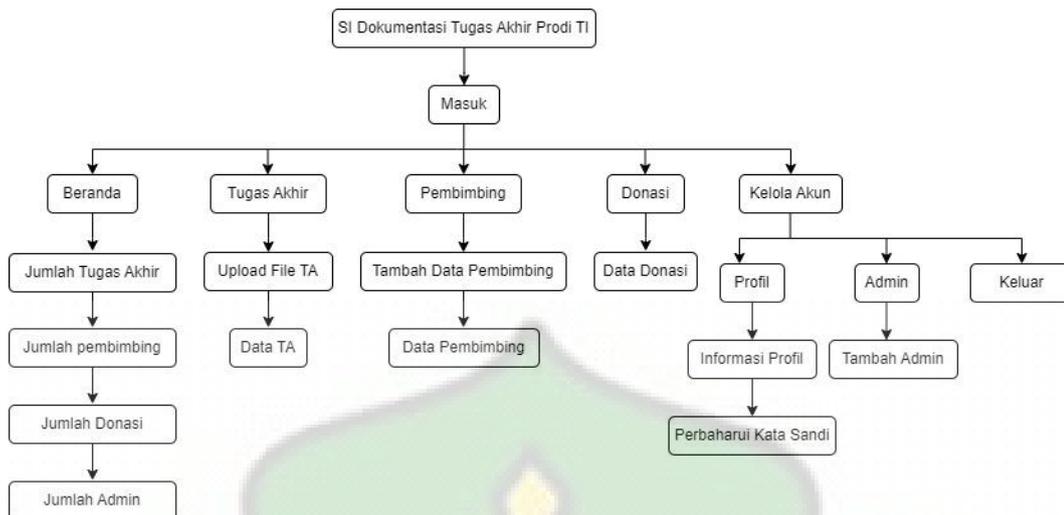
IV.2.3 Sitemap

Tujuan pembuatan *sitemap* adalah untuk memberikan gambaran tentang struktur setiap halaman dalam sebuah sistem. *Sitemap* berfungsi untuk menentukan lokasi fitur dan menu dalam sebuah situs *web*. Dalam penelitian ini, terdapat 2 *sitemap* karena memiliki 2 tampilan, yaitu *sitemap* mahasiswa yang dapat dilihat pada gambar IV.4 dan *sitemap* admin yang dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.4 *Sitemap* mahasiswa

Sitemap untuk hak akses sebagai mahasiswa diawali dengan membuka *website* yang langsung diarahkan ke halaman beranda utama, pada halaman ini terdapat fitur pencarian dan informasi tugas akhir yang tersedia, kemudian pada halaman selanjutnya adalah halaman panduan yang berisikan tahapan donasi dan *download* tugas akhir, dan yang terakhir yaitu halaman kontak prodi TI.



Gambar IV.5 Sitemap admin

Sitemap untuk hak akses admin dimulai dari halaman masuk untuk masuk kedalam *website*, lalu akan ditampilkan halaman beranda. Pada halaman beranda terdapat jumlah tugas akhir, jumlah pembimbing, jumlah donasi, dan jumlah admin. Selanjutnya merupakan halaman tugas akhir yang berisikan fitur *upload* file tugas akhir dan data tugas akhir, halaman pembimbing yang berisikan fitur tambah data pembimbing dan data pembimbing, dan halaman donasi yang berisikan data donasi. Pada menu kelola akun, terdapat halaman profil yang berisikan informasi profil dan perbaharui kata sandi. Kemudian halaman admin yang berisikan fitur tambah admin, dan menu keluar pada *website*.

IV.2.4 Wireframe

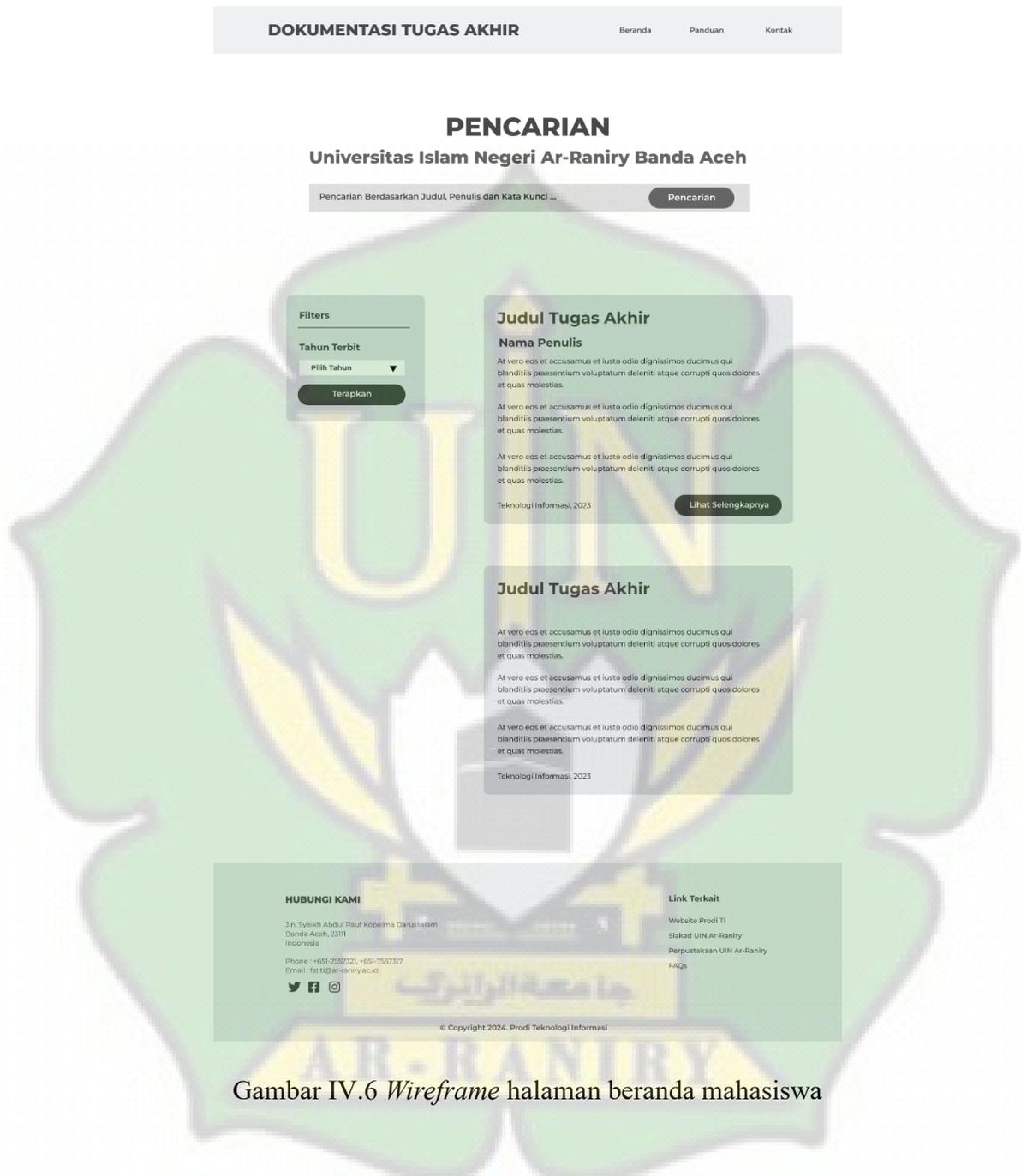
Berdasarkan *sitemap* yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah pembuatan *wireframe*. *Wireframe* merupakan kerangka desain yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen fungsional yang akan dirancang untuk suatu sistem sebelum desain final dibuat. *Wireframe* mencakup susunan, struktur, navigasi, dan pengorganisasian konten. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa *wireframe* yang dibuat sesuai dengan jumlah halaman sistem yang akan dirancang. Berikut ini adalah hasil *wireframe* untuk tampilan hak akses sebagai admin dan tampilan hak akses sebagai mahasiswa.

1. Wireframe Mahasiswa

a. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan tampilan pertama setelah pengguna masuk kedalam *website*. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi tugas

akhir dan fitur pencarian tugas akhir kemudian klik lihat selengkapnya. *Wireframe* halaman beranda dapat dilihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.6 *Wireframe* halaman beranda mahasiswa

Setelah melakukan klik lihat selengkapnya, *website* akan menampilkan detail tugas akhir. Terdapat judul tugas akhir, penulis, pembimbing, NIM, program studi, dan abstrak tugas akhir. Selanjutnya untuk mendownload file klik di tombol *download pdf*. *Wireframe* halaman detail tugas akhir dapat dilihat pada gambar IV.7.

PENCARIAN

Pencarian Berdasarkan Judul, Penulis dan Kata Kunci ...

Pencarian

Detail Informasi

Judul Tugas Akhir

Penulis	Nama Penulis
Dosen Pembimbing 1	Nama Penulis
Dosen Pembimbing 2	Nama Penulis
Nomor Induk Mahasiswa	Nama Penulis
Program Studi	Nama Penulis
Kata Kunci	Nama Penulis

Detail Cantuman

Download PDF

Abstrak Indonesia

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias.

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias.

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias.

Kata kunci : Teknologi Informasi, ...

HUBUNGI KAMI

Jln. Syekh Abdul Rauf Kogelma Darussalam
Banda Aceh, 23111
Indonesia

Phone : +651-7527321, +651-7527317
Email : fst.d@ar-raniry.ac.id



Link Terkait

Website Prodi TI
Sikad UIN Ar-Raniry
Perpustakaan UIN Ar-Raniry
FAQs

© Copyright 2024. Prodi Teknologi Informasi

Gambar IV.7 Wireframe halaman detail tugas akhir

Setelah menekan tombol *download*, *website* akan menampilkan tampilan untuk donasi, kemudian dapat menekan tombol *download/donasi*. *Wireframe* halaman *download/donasi* dapat dilihat pada gambar IV.8.

Download Tugas Akhir X

Jangan Lupa Donasi, Minimal Donasi Rp. 10.000

Download PDF

Gambar IV.8 Wireframe halaman download/donasi

b. Halaman Panduan

Halaman panduan merupakan halaman yang menampilkan informasi langkah-langkah dalam melakukan donasi untuk mendownload file tugas akhir prodi ti. Wireframe halaman panduan dapat dilihat pada gambar IV.9.

DOKUMENTASI TUGAS AKHIR Beranda Panduan Kontak

PENCARIAN

Pencarian Berdasarkan Judul, Penulis dan Kata Kunci ...

Panduan Download Tugas Akhir dan Donasi

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blandit praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias.

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blandit praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias.

HUBUNGI KAMI

Jln. Syekh Abdul Rauf Kopehna Darussalam
Banda Aceh, 23111
Indonesia

Phone : +651-7557321, +651-7557317
Email : fst.ti@ar-raniry.ac.id

Link Terkait

- Website Prodi TI
- Siakad UIN Ar-Raniry
- Perpustakaan UIN Ar-Raniry
- FAQs

© Copyright 2024. Prodi Teknologi Informasi

Gambar IV.9 Wireframe halaman panduan

c. Halaman Kontak

Halaman kontak merupakan halaman yang menampilkan informasi alamat, email, telepon, dan jadwal. *Wireframe* halaman kontak prodi TI dapat dilihat pada gambar IV.10.



Gambar IV.10 *Wireframe* halaman kontak prodi TI

2. *Wireframe Admin*

a. Halaman *Login*

Halaman masuk merupakan tampilan pertama yang ditampilkan ketika admin mengakses *website*, pengguna dapat langsung masuk dengan memasukkan email pengguna dan password. *Wireframe* halaman login admin dapat dilihat pada gambar IV.11.

Login

Login khusus admin website

E-Mail

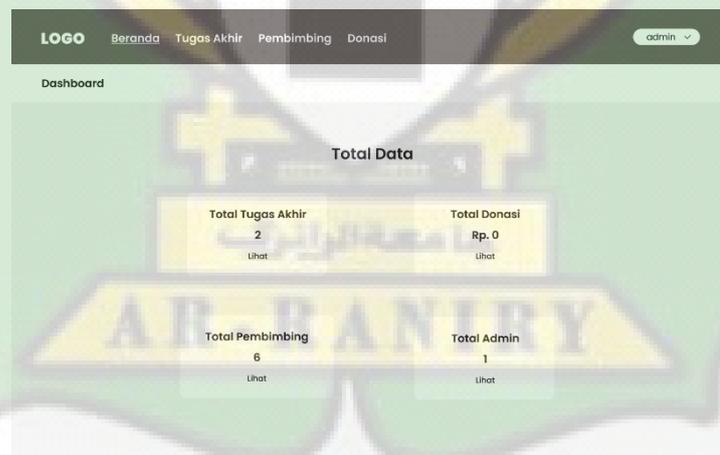
Password

[Forgot password?](#)

Gambar IV.11 *Wireframe* halaman *login* admin

b. Halaman Beranda

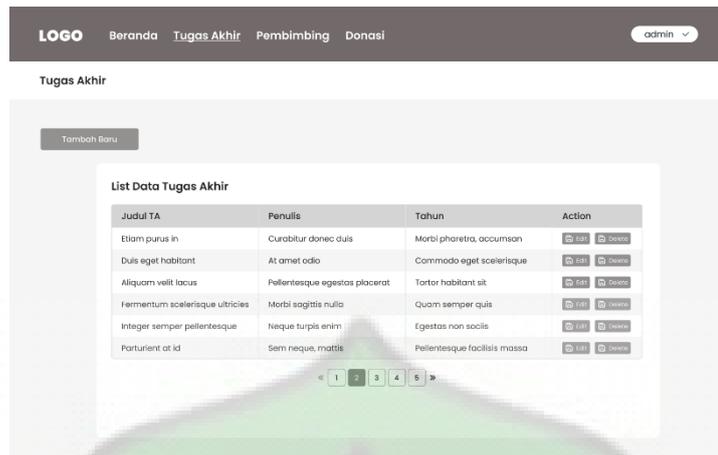
Halaman beranda merupakan tampilan pertama setelah pengguna berhasil masuk kedalam *website*. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi jumlah data total tugas akhir, total donasi, total pembimbing, dan total admin. *Wireframe* halaman beranda dapat dilihat pada gambar IV.12.



Gambar IV.12 *Wireframe* halaman beranda

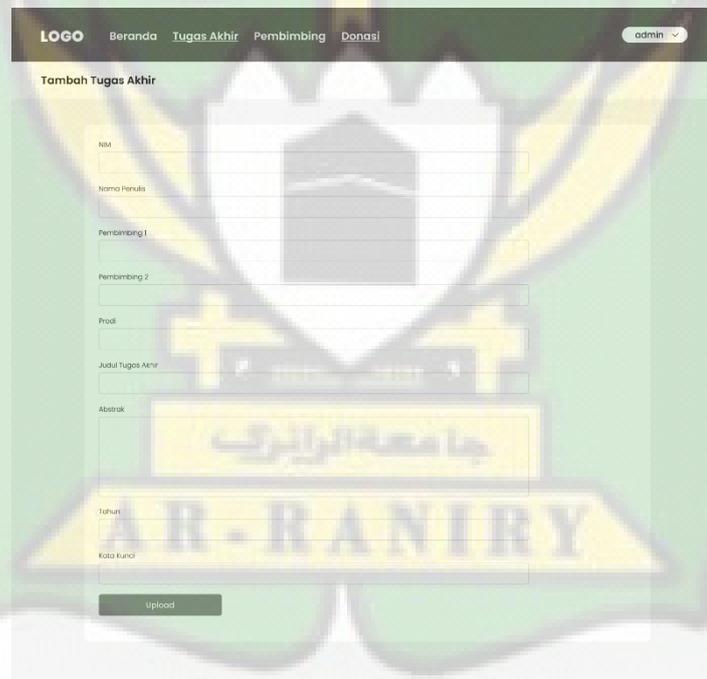
c. Halaman Tugas Akhir

Halaman tugas akhir merupakan halaman yang menampilkan informasi tugas akhir yang mencakup judul, NIM, penulis, prodi, tahun, dan menu untuk edit dan hapus. Kemudian klik fitur tambah baru untuk mengupload file tugas akhir. *Wireframe* halaman tugas akhir dilihat pada gambar IV.13.



Gambar IV.13 Wireframe halaman tugas akhir

Setelah menekan tombol tambah baru, *website* akan menampilkan halaman untuk menginput NIM, nama penulis, pembimbing 1, pembimbing 2, prodi, judul, abstrak, pilih file, tahun, dan tags, kemudian klik *upload*. Wireframe halaman tambah baru dapat dilihat pada gambar IV.14.

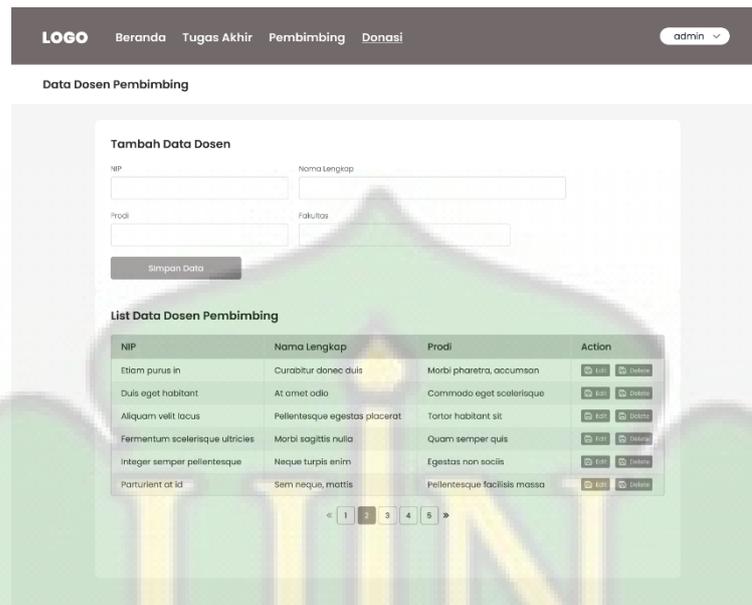


Gambar IV.14 Wireframe halaman tambah baru

d. Halaman Pembimbing

Halaman dosen merupakan halaman yang menampilkan informasi pembimbing dan fitur untuk menambah pembimbing. Terdapat NIP, nama,

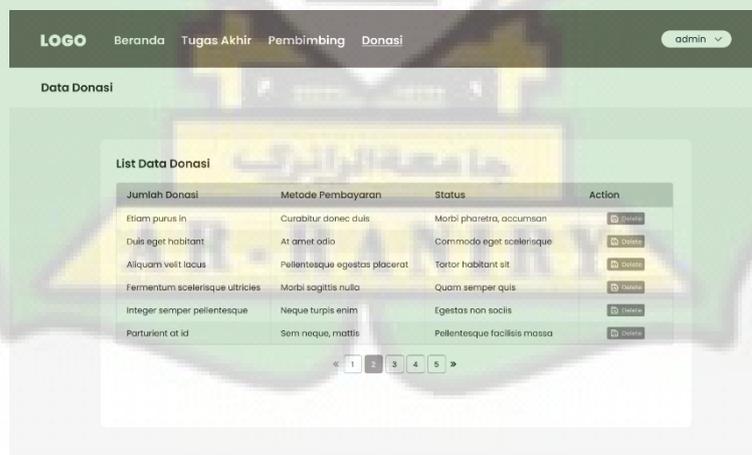
prodi, dan fakultas, kemudian klik simpan. Dan ada juga menu untuk edit dan hapus. *Wireframe* halaman pembimbing dapat dilihat pada gambar IV.15.



Gambar IV.15 *Wireframe* halaman pembimbing

e. Halaman Donasi

Halaman donasi merupakan halaman yang menampilkan informasi donasi berupa id, jumlah donasi, metode pembayaran, status, dan menu untuk edit dan hapus. *Wireframe* halaman donasi dapat dilihat pada gambar IV.16.

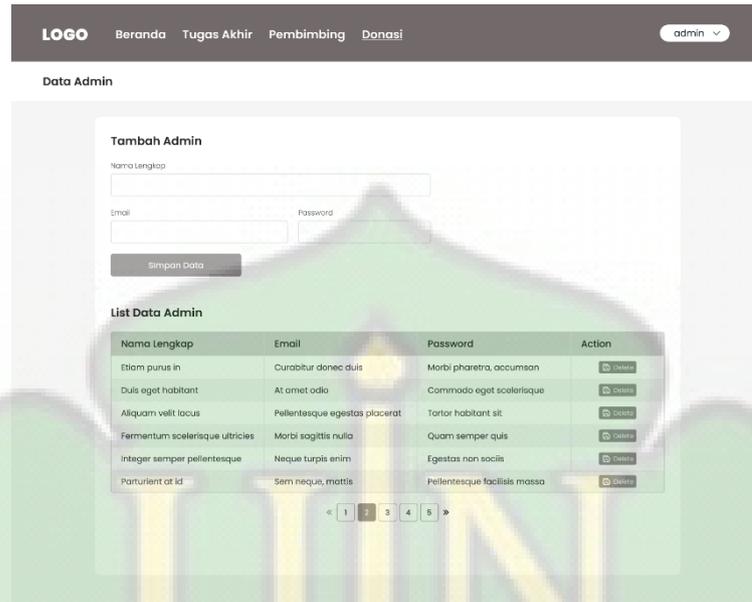


Gambar IV.16 *Wireframe* halaman donasi

f. Halaman Admin

Halaman admin merupakan halaman yang menampilkan informasi admin dan fitur menambah admin. Terdapat nama lengkap, email, dan password

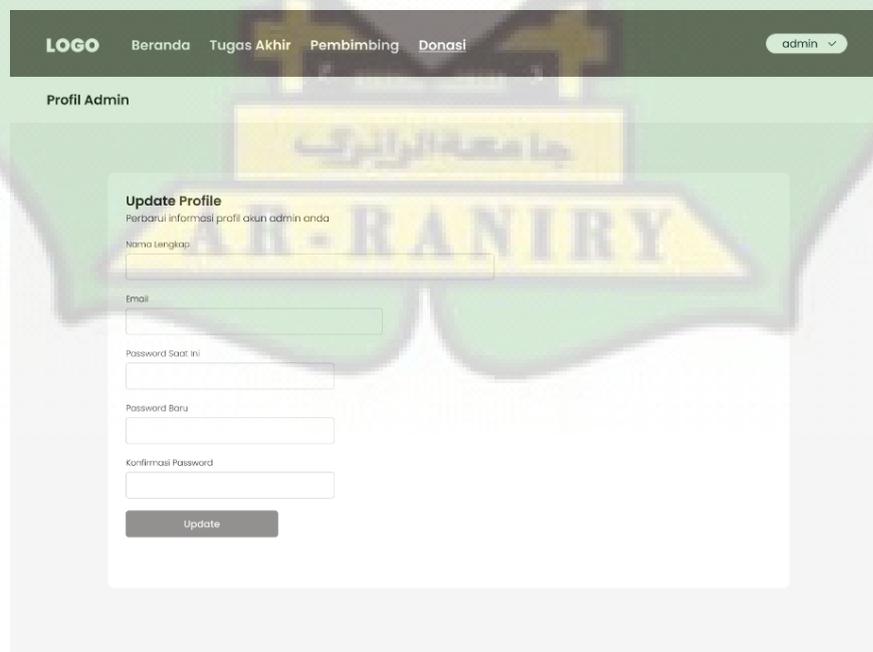
kemudian klik simpan. *Wireframe* halaman data admin dapat dilihat pada gambar IV.17.



Gambar IV.17 *Wireframe* halaman data admin

g. Halaman Profil Admin

Halaman profil yaitu halaman yang menampilkan fitur untuk memperbaharui kata sandi. *Wireframe* halaman profil admin dapat dilihat pada gambar IV.19.



Gambar IV.18 *Wireframe* halaman profil admin

IV.3 Hasil *Produce design solution*

IV.3.1 Skema Warna

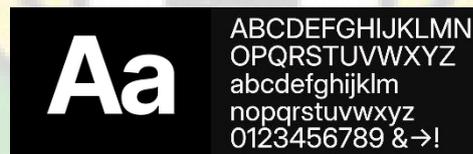
Skema warna yang diterapkan dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Prodi Teknologi informasi terbagi menjadi 2 warna yang dapat dilihat pada gambar IV.19.



Gambar IV.19 Skema warna

IV.3.2 *Typography Font*

Typography font diterapkan dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi tugas akhir Prodi Teknologi informasi adalah *font inter* yang dapat dilihat pada gambar IV.20.



Gambar IV.20 *Typography font*

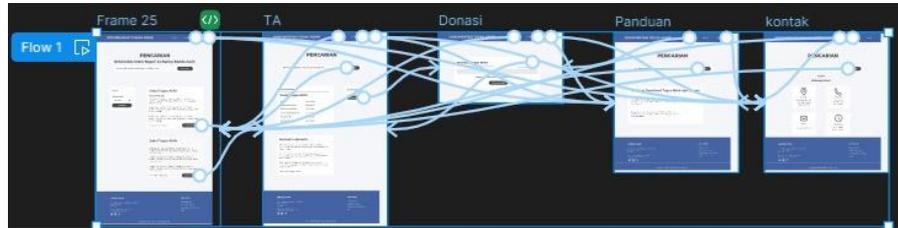
IV.3.3 *Prototyping*

Pada bagian ini terdapat hasil dari perancangan *high fidelity prototype*. Pengelompokan *prototype* ditampilkan berdasarkan halaman *mockup* yang dijalankan. Terdapat dua hasil perancangan, yaitu *prototype* untuk mahasiswa dan *prototype* untuk admin.

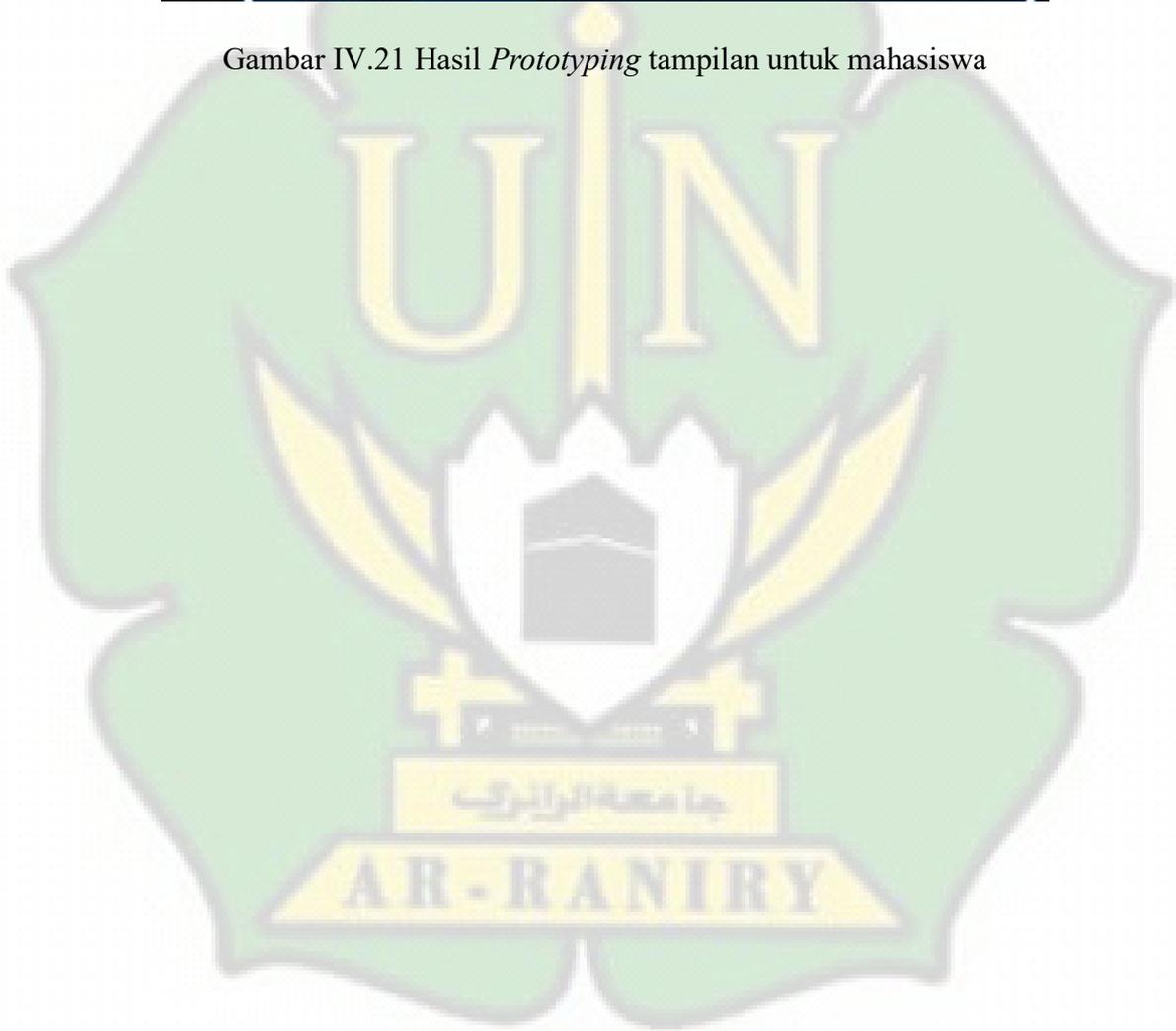
1. *Prototype Mahasiswa*

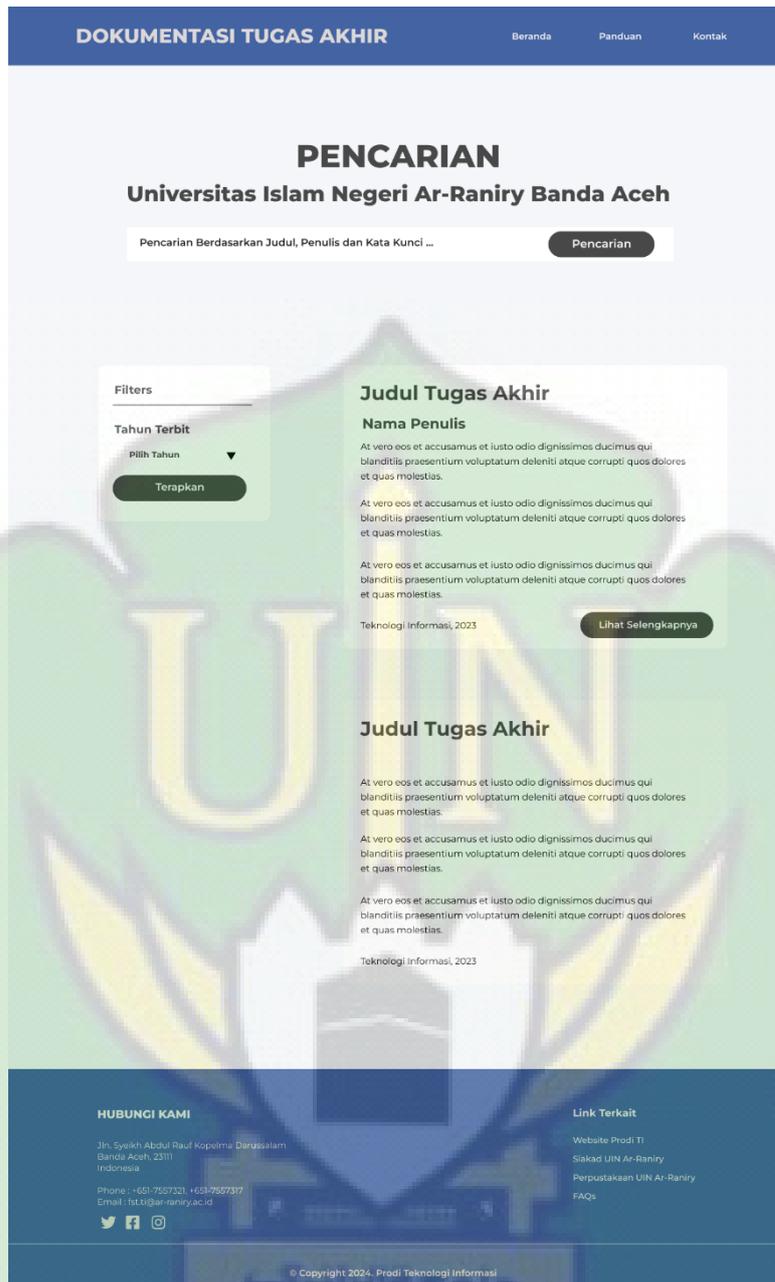
Hasil *Prototyping* untuk tampilan hak akses sebagai mahasiswa dapat dilihat pada gambar IV.21. Tampilan untuk hak akses sebagai mahasiswa menghasilkan 5 halaman *mockup* utama, yaitu *Mockup* halaman beranda yang

dapat dilihat pada Gambar IV.22, *Mockup* halaman detail tugas akhir yang dapat dilihat pada Gambar IV.23, *Mockup* halaman donasi/download yang dapat dilihat pada Gambar IV.24, *Mockup* halaman panduan yang dapat dilihat pada Gambar IV.22, *Mockup* halaman kontak yang dapat dilihat pada Gambar IV.22.

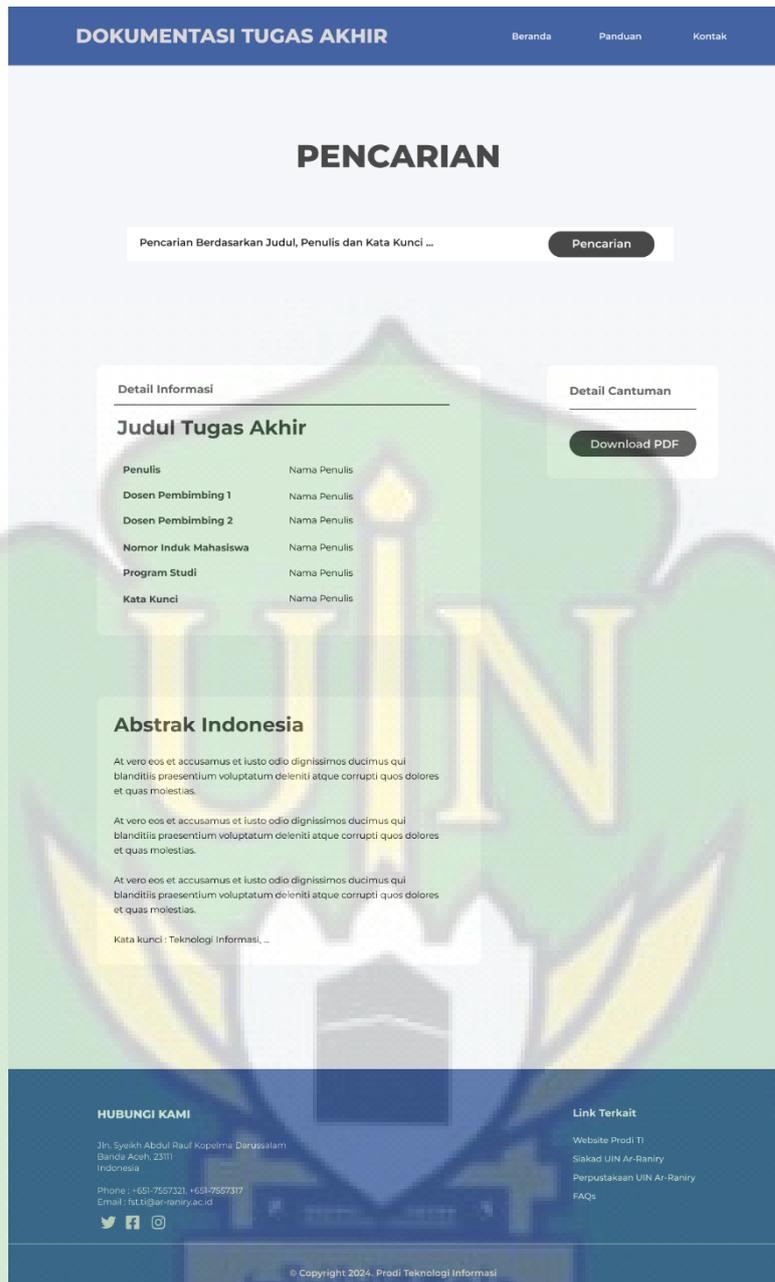


Gambar IV.21 Hasil *Prototyping* tampilan untuk mahasiswa

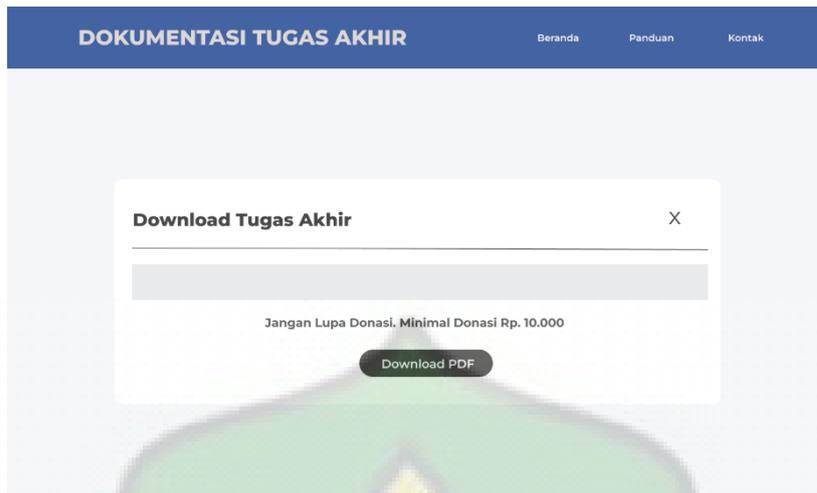




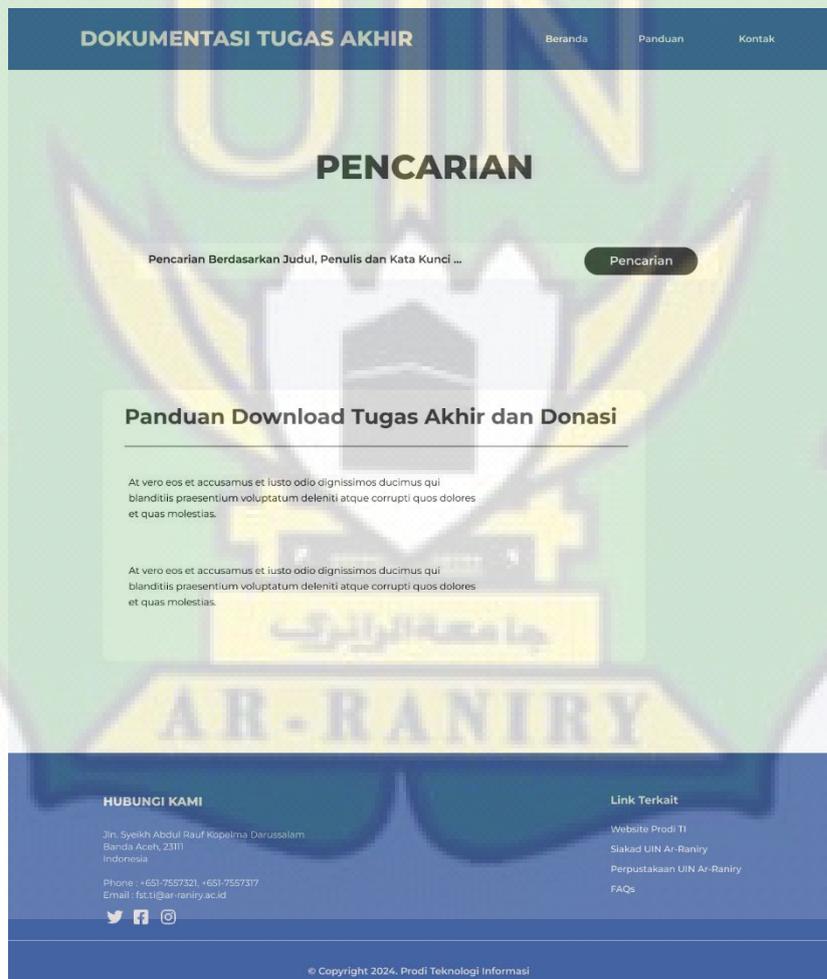
Gambar IV.22 *Mockup* halaman beranda



Gambar IV.23 *Mockup* halaman detail tugas akhir



Gambar IV.24 *Mockup* halaman donasi/download



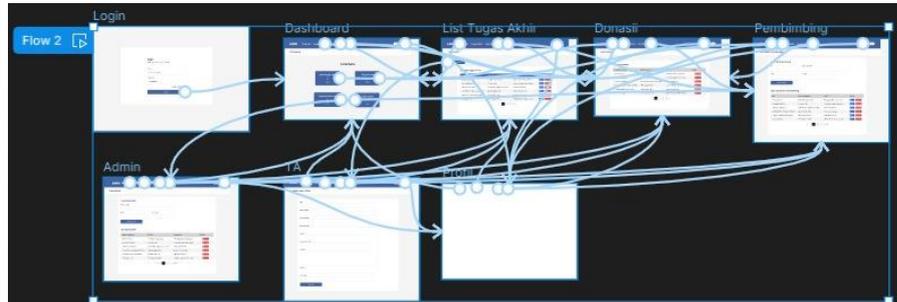
Gambar IV.25 *Mockup* halaman panduan



Gambar IV.26 *Mockup* halaman kontak

2. *Prototype Admin*

Hasil *Prototyping* untuk tampilan hak akses sebagai admin dapat dilihat pada gambar 4.27.

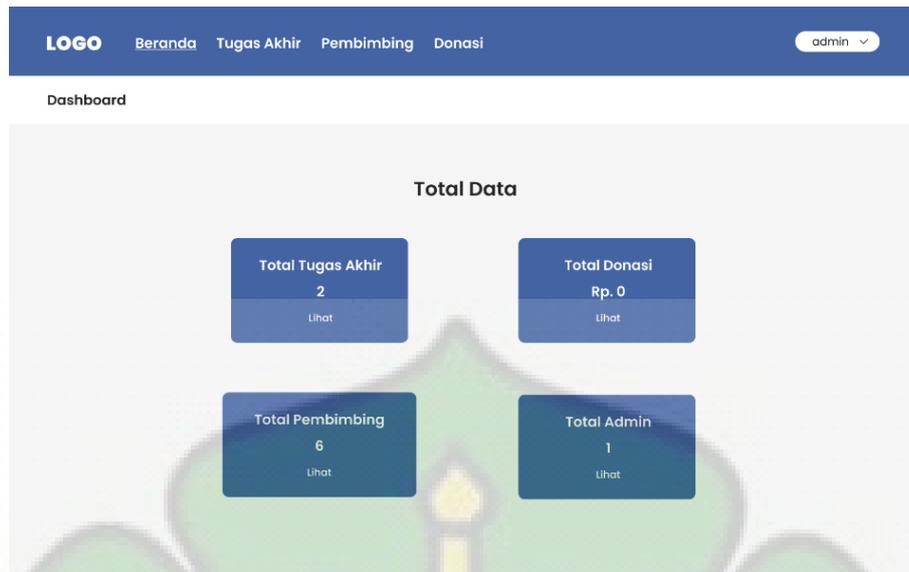


Gambar IV.27 Hasil *Prototype* untuk tampilan admin

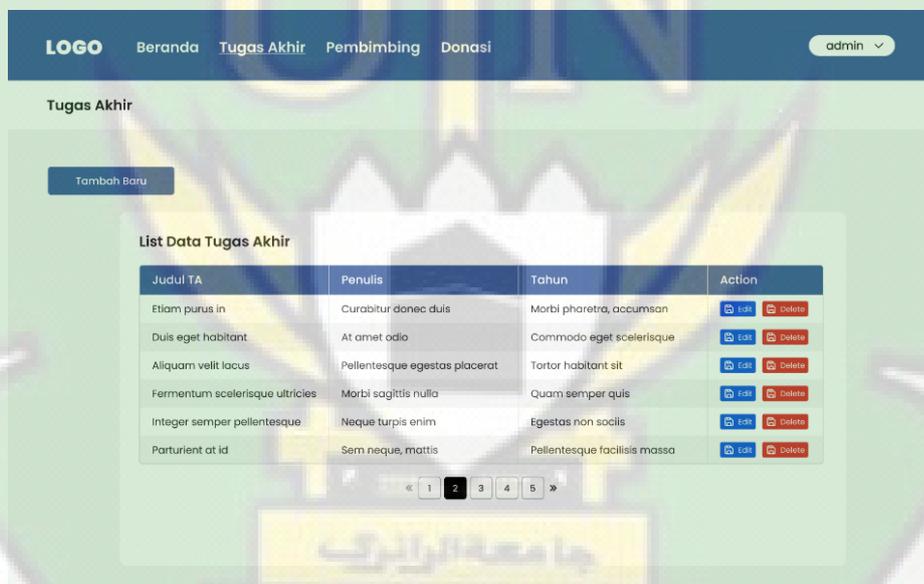
Tampilan untuk hak akses sebagai admin menghasilkan 8 halaman *mockup* utama, yaitu *Mockup* halaman *login* admin yang dapat dilihat pada Gambar IV.28, *Mockup* halaman beranda admin yang dapat dilihat pada Gambar IV.29, *Mockup* halaman tugas akhir yang dapat dilihat pada Gambar IV.30, *Mockup* halaman tambah tugas akhir yang dapat dilihat pada Gambar IV.31, *Mockup* halaman pembimbing yang dapat dilihat pada Gambar IV.32, *Mockup* halaman donasi yang dapat dilihat pada Gambar IV.33, *Mockup* halaman data admin yang dapat dilihat pada Gambar IV.34, *Mockup* halaman profil admin yang dapat dilihat pada Gambar IV.35.



Gambar IV.28 *Mockup* halaman *login* admin



Gambar IV.29 *Mockup* halaman beranda admin



Gambar IV.30 *Mockup* halaman tugas akhir

LOGO Beranda Tugas Akhir Pembimbing Donasi admin

Tambah Tugas Akhir

NIM

Nama Penulis

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Prodi

Judul Tugas Akhir

Abstrak

Tahun

Kata Kunci

Upload

Gambar IV.31 Mockup halaman tambah tugas akhir

LOGO Beranda Tugas Akhir Pembimbing Donasi admin

Data Dosen Pembimbing

Tambah Data Dosen

NIP Nama Lengkap

Prodi Fakultas

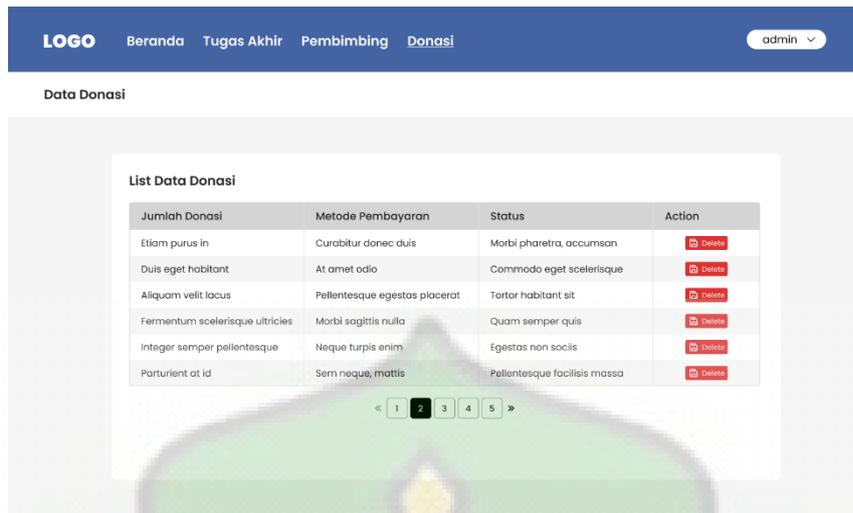
Simpan Data

List Data Dosen Pembimbing

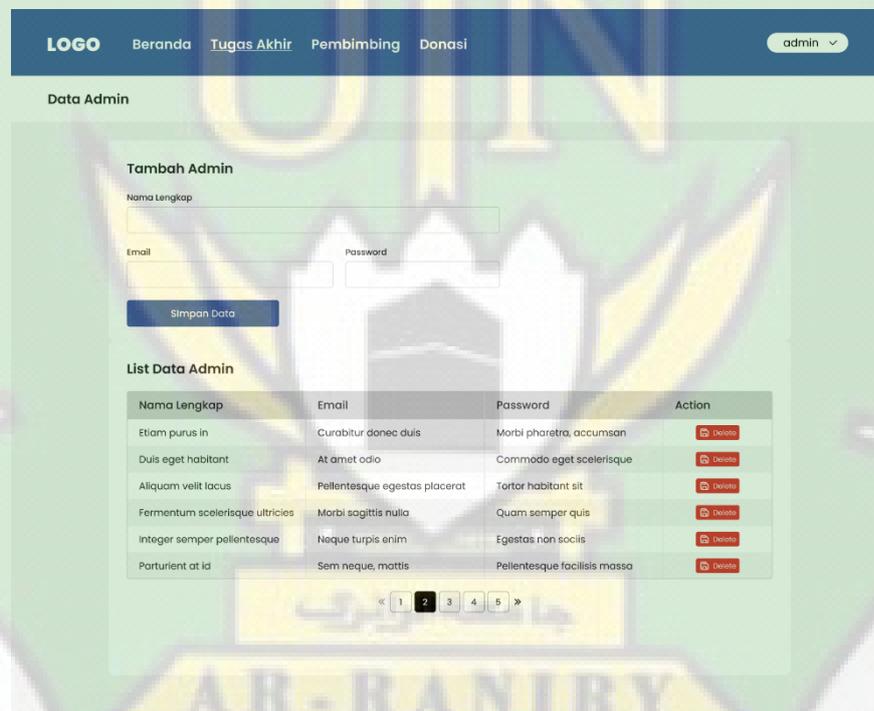
NIP	Nama Lengkap	Prodi	Action
Eliam purus in	Curabitur donec duis	Morbi pharetra, accumsan	Edit Delete
Duis eget habitant	At amet odio	Commodo eget scelerisque	Edit Delete
Aliquam velit lacus	Pellentesque egestas placerat	Tortor habitant sit	Edit Delete
Fermentum scelerisque ultricies	Morbi sagittis nulla	Quam semper quis	Edit Delete
Integer semper pellentesque	Neque turpis enim	Egestas non sociis	Edit Delete
Parturient at id	Sem neque, mattis	Pellentesque facilisis massa	Edit Delete

« 1 2 3 4 5 »

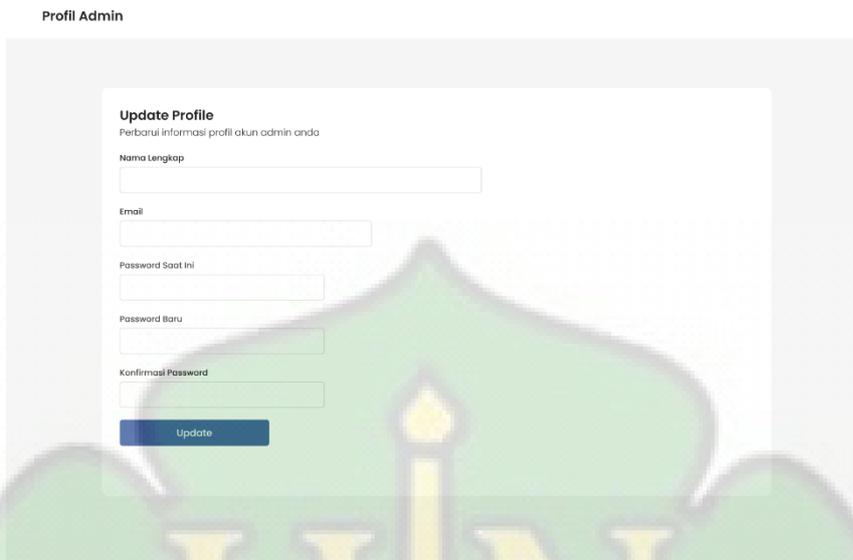
Gambar IV.32 Mockup halaman pembimbing



Gambar IV.33 *Mockup* halaman donasi



Gambar IV.34 *Mockup* halaman data admin



Gambar IV.35 *Mockup* halaman profil admin

IV.4 Hasil *evaluate design against user requirement*

IV.4.1 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

1. Uji Validitas

Melalui perhitungan perbandingan r_{hitung} dengan taraf signifikasinya 5% dan hasil dari $df = n-2$ apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pertanyaannya valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaannya tidak valid. Cara mencari r_{tabel} dengan $N=32$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} statistik, maka diperoleh nilai 0,349, hal ini didapatkan berdasarkan tabel r *product moment*. Hasil uji validitas data UEQ dapat dilihat pada tabel IV.5.

Tabel IV.5 Hasil uji validitas

Indikator pertanyaan	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	32	,815	,349	<i>Valid</i>
X2	32	,764	,349	<i>Valid</i>
X3	32	,349	,349	<i>Valid</i>
X4	32	,591	,349	<i>Valid</i>
X5	32	,676	,349	<i>Valid</i>
X6	32	,886	,349	<i>Valid</i>
X7	32	,396	,349	<i>Valid</i>
X8	32	,537	,349	<i>Valid</i>
X9	32	,412	,349	<i>Valid</i>

X10	32	,418	,349	<i>Valid</i>
X11	32	,846	,349	<i>Valid</i>
X12	32	,564	,349	<i>Valid</i>
X13	32	,840	,349	<i>Valid</i>
X14	32	,882	,349	<i>Valid</i>
X15	32	,847	,349	<i>Valid</i>
X16	32	,536	,349	<i>Valid</i>
X17	32	,701	,349	<i>Valid</i>
X18	32	,669	,349	<i>Valid</i>
X19	32	,454	,349	<i>Valid</i>
X20	32	,763	,349	<i>Valid</i>
X21	32	,771	,349	<i>Valid</i>
X22	32	,845	,349	<i>Valid</i>
X23	32	,836	,349	<i>Valid</i>
X24	32	,447	,349	<i>Valid</i>
X25	32	,457	,349	<i>Valid</i>
X26	32	,853	,349	<i>Valid</i>

2. Uji Reabilitas

Untuk UEQ tidak ada ketentuan besar nilai *koefisien* yang seharusnya ditetapkan. Kebanyakan peneliti berasumsi bahwa skala harus mencapai nilai $\alpha \geq 0,7$ agar dianggap cukup konsisten. Pada *user experience questionnaire*, *Cronbach's Alpha-Coefficient* digabung dalam enam aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Hal ini dikarenakan masing – masing item pertanyaan, mempunyai korelasi per-skala dalam ke enam aspek tersebut, sehingga penghitungan α *cronbach's* dilakukan dalam enam aspek tersebut. Interval kepercayaan yaitu 5% untuk *koefisien* α . Hasil uji reabilitas UEQ memiliki perhitungan *analysis tools* menggunakan *excel* yang dapat diunduh pada *website* ueq-online.org. Hasil uji reabilitas UEQ penelitian ini dapat dilihat pada tabel IV.6.

Tabel IV.6 Hasil uji reabilitas

Aspek	α <i>cronbach's</i>	Skala Reliabel	Keterangan
Daya Tarik	0,80	$\geq 0,7$	Reliabel
Kejelasan	0,84		Reliabel
Efisiensi	0,82		Reliabel
Ketepatan	0,74		Reliabel
Stimulasi	0,75		Reliabel
kebaruan	0,75		Reliabel

IV.4.2 Hasil Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ)

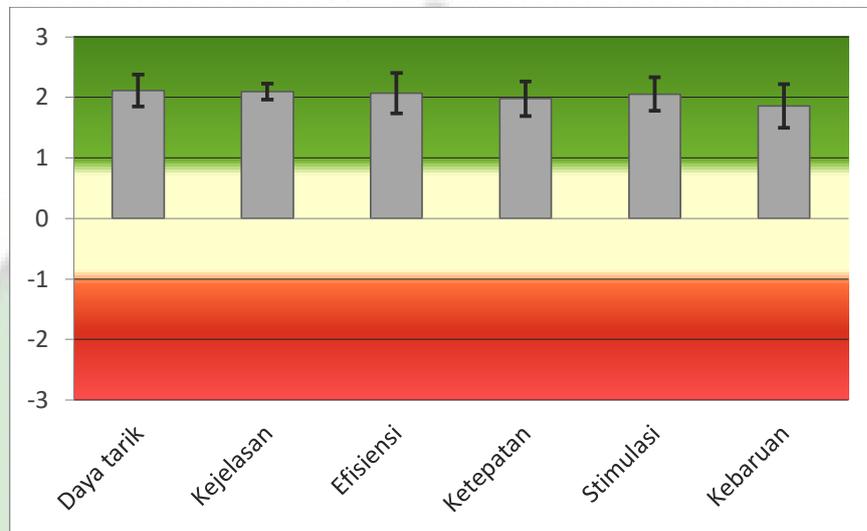
Setelah membuat desain akhir *Prototype* UI/UX, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian atau evaluasi akhir. Evaluasi ini menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Langkah yang diambil setelah mengumpulkan hasil kuesioner dari responden adalah mengolah data tersebut. Data dari kuesioner akan dianalisis menggunakan *tools* UEQ. Kuesioner UEQ ini telah dibagikan kepada 32 responden. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner, hasil kuesioner UEQ yang mencakup 26 pertanyaan dan mewakili enam aspek, seperti yang ditunjukkan pada tabel IV.7.

Tabel IV.7 Hasil Kuesioner UEQ

No	Mean	Pertanyaan	Skala
1	2,0	Menyusahkan/Menyenangkan	Daya tarik
2	2,3	Tak dapat dipahami/Dapat dipahami	Kejelasan
3	2,3	Monoton/Kreatif	Kebaruan
4	2,3	Sulit dipelajari/Mudah dipelajari	Kejelasan
5	2,4	Kurang bermanfaat/Bermanfaat	Stimulasi
6	1,7	Membosankan/Mengasyikkan	Stimulasi
7	2,3	Tidak menarik/Menarik	Stimulasi
8	2,1	Tak dapat diprediksi/Dapat diprediksi	Ketepatan
9	2,2	Lambat/Cepat	Efisiensi
10	0,9	Konvensional/Berdaya cipta	Kebaruan
11	2,1	Menghalangi/Mendukung	Ketepatan
12	2,2	Buruk/Baik	Daya tarik
13	1,9	Rumit/Sederhana	Kejelasan
14	2,1	Tidak disukai/Menggembirakan	Daya tarik
15	2,1	Lazim/Terdepan	Kebaruan
16	2,3	Tidak nyaman/Nyaman	Daya tarik
17	1,8	Tidak aman/Aman	Ketepatan
18	1,8	Tidak memotivasi/Memotivasi	Stimulasi
19	2,0	Tdk memenuhi ekspektasi/Memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2,2	Tidak efisien/Efisien	Efisiensi
21	2,2	Membingungkan/Jelas	Kejelasan
22	2,2	Tidak praktis/Praktis	Efisiensi
23	1,8	Berantakan/Terorganisasi	Efisiensi
24	2,0	Tidak atraktif/Atraktif	Daya tarik
25	2,2	Tidak ramah pengguna/Ramah pengguna	Daya tarik
26	2,2	Konservatif/Inovatif	Kebaruan

Selanjutnya, rata-rata nilai dari keenam aspek pertanyaan dihitung untuk menilai apakah skala tersebut bersifat positif atau negatif. Jika hasilnya berada di

atas skala 0, maka dianggap bernilai positif; namun, jika hasilnya berada di bawah atau kurang dari 0, maka dianggap bernilai negatif. Evaluasi Keenam aspek tersebut memperoleh nilai positif, yang ditunjukkan dalam diagram hasil pengolahan keenam aspek ini, seperti yang terlihat pada gambar IV.36.



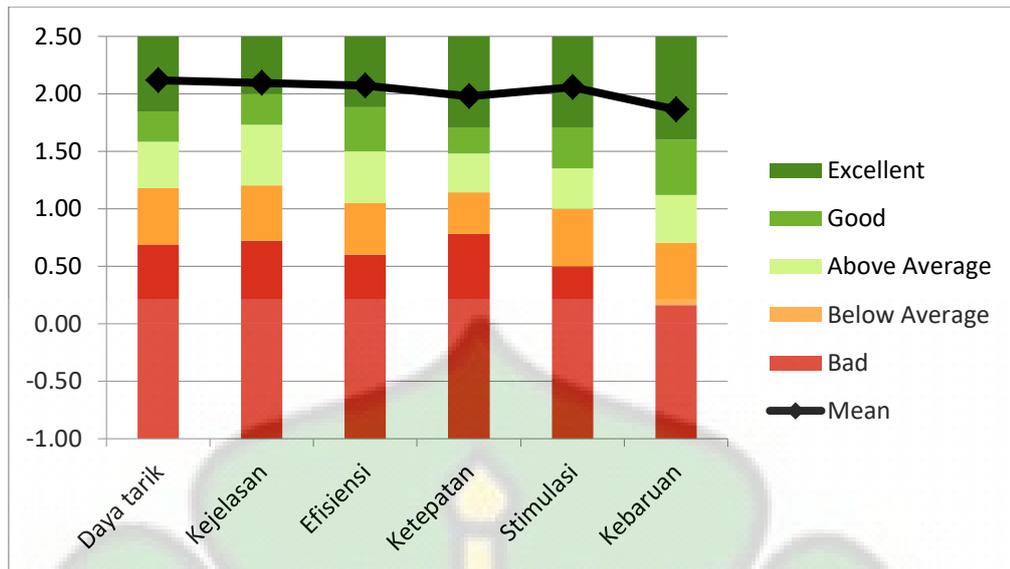
Gambar IV.36 Diagram aspek UEQ

Diagram tersebut kemudian akan diuraikan menjadi tabel yang mempresentasikan nilai *mean* setiap aspek dan mengidentifikasi nilai *benchmark* atau hasil akhir evaluasi UEQ. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel IV.8

Tabel IV.8 Hasil mean aspek UEQ

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to Benchmark</i>
Daya tarik	2,11	<i>Excellent</i>
Kejelasan	2,09	<i>Excellent</i>
Efisiensi	2,07	<i>Excellent</i>
Ketepatan	1,98	<i>Excellent</i>
Stimulasi	2,05	<i>Excellent</i>
Kebaruan	1,86	<i>Excellent</i>

Tabel tersebut kemudian dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Diagram *benchmark* untuk pada gambar IV.37.



Gambar IV.37 Diagram *benchmark*

Seperti terlihat pada gambar IV.37, evaluasi *prototype* UI/UX sistem informasi dokumentasi tugas akhir dan implementasi fitur *crowdfunding* Prodi Teknologi Informasi mendapatkan nilai yang positif, hal tersebut dikarenakan nilai dari setiap aspek UEQ mendapat skala *excellent*.

IV.4.3 Uji Normalitas Data

Uji *kolmogorov smirnov* adalah pengujian yang membandingkan serangkaian data pada sampel terhadap distribusi normal. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data penelitian. Kaidah pengujiannya adalah:

Jika Asymp. Sig > 0,05 maka H0 diterima

Jika Asymp. Sig < 0,05 maka H0 ditolak

Asymp. Sig adalah nilai probabilitas yang dihasilkan dari uji *statistic*.

Berikut ini hasil uji *kolmogorov smirnov* untuk data aspek penilaian UEQ yang terbagi menjadi 6 aspek. Aspek daya tarik dapat dilihat pada tabel IV.9, aspek kejelasan dapat dilihat pada tabel IV.10, aspek efisiensi dapat dilihat pada tabel IV.11, aspek ketepatan dapat dilihat pada tabel IV.12, aspek stimulasi dapat dilihat pada tabel IV.13 dan aspek kebaruan dapat dilihat pada tabel IV.14.

Tabel IV.9 Hasil uji normalitas aspek daya tarik

Aspek daya tarik	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X1.1	0,375	0.05	H0 diterima	Normal
X1.2	0,299	0.05	H0 diterima	Normal
X1.3	0,260	0.05	H0 diterima	Normal
X1.4	0,293	0.05	H0 diterima	Normal
X1.5	0,391	0.05	H0 diterima	Normal
X1.6	0,247	0.05	H0 diterima	Normal

Tabel IV.10 Hasil uji normalitas aspek kejelasan

Aspek kejelasan	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X2.1	0,310	0.05	H0 diterima	Normal
X2.2	0,254	0.05	H0 diterima	Normal
X2.3	0,239	0.05	H0 diterima	Normal
X2.4	0,232	0.05	H0 diterima	Normal

Tabel IV.11 Hasil uji normalitas aspek efisiensi

Aspek efisiensi	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X3.1	0,375	0.05	H0 diterima	Normal
X3.2	0,318	0.05	H0 diterima	Normal
X3.3	0,376	0.05	H0 diterima	Normal
X3.4	0,355	0.05	H0 diterima	Normal

Tabel IV.12 Hasil uji normalitas aspek ketepatan

Aspek kecepatan	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X4.1	0,358	0.05	H0 diterima	Normal
X4.2	0,280	0.05	H0 diterima	Normal
X4.3	0,230	0.05	H0 diterima	Normal
X4.4	0,219	0.05	H0 diterima	Normal

Tabel IV.13 Hasil uji normalitas aspek simulasi

Aspek simulasi	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X5.1	0,209	0.05	H0 diterima	Normal
X5.2	0,320	0.05	H0 diterima	Normal
X5.3	0,255	0.05	H0 diterima	Normal
X5.4	0,355	0.05	H0 diterima	Normal

Tabel IV.14 Hasil uji normalitas aspek kebaruan

Aspek kebaruan	D hitung (Asymp.Sig)	D tabel	Hipotesis	Keterangan
X6.1	0,312	0.05	H0 diterima	Normal
X6.2	0,203	0.05	H0 diterima	Normal
X6.3	0,253	0.05	H0 diterima	Normal
X6.4	0,274	0.05	H0 diterima	Normal

IV.4.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi *product moment* bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan antara variabel seperti daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, simulasi, dan kebaruan dengan tingkat kesesuaian keinginan calon pengguna terhadap perancangan UI/UX sistem informasi dokumentasi tugas akhir dan implementasi fitur *Crowdfunding* di Prodi Teknologi Informasi.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *product moment* membandingkan nilai r hitung (*pearson correlation*) dengan nilai r tabel, jumlah responden sebesar 32 responden dengan taraf signifikansi 5% maka nilai r tabel sebesar 0,349. Jika nilai r hitung > r tabel, maka H1 diterima dan H0 ditolak, artinya ada hubungan antara variabel yang dihubungkan. Jika nilai r hitung < r tabel, maka H0 diterima dan H1 ditolak, artinya tidak ada hubungan antara variabel yang dihubungkan. Hasil pencarian r hitung (*pearson correlation*) menggunakan tool SPSS untuk variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan dapat dilihat pada tabel IV.15.

Tabel IV.15 Hasil Uji Hipotesis

Skala	r hitung	r tabel	Keterangan
Daya tarik	0,778	0,349	r hitung > r tabel
Kejelasan	0,787	0,349	r hitung > r tabel
Efisiensi	0,732	0,349	r hitung > r tabel
Ketepatan	1.000	0,349	r hitung > r tabel
Stimulasi	0,861	0,349	r hitung > r tabel
Kebaruan	0,805	0,349	r hitung > r tabel

Seperti terlihat pada tabel IV.15 bahwasanya setiap skala UEQ penelitian ini memiliki r hitung > r tabel maka H1 diterima dan H0 ditolak, H1 perancangan *prototype* UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Prodi Teknologi Informasi menggunakan metode UCD memiliki nilai *usability* yang sesuai dengan keinginan pengguna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu Prodi teknologi Informasi menggunakan metode *user centered design* (UCD) maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Setelah melakukan evaluasi menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) dengan enam aspek penilaian rata - rata, yaitu *attractiveness* mendapatkan nilai sebesar 2,11 (*excellent*). Aspek *perspicuity* mendapatkan nilai 2,09 (*excellent*). Aspek *efficiency* mendapatkan nilai 2,07 (*excellent*). Aspek *dependability* mendapatkan 1,98 (*excellent*). Aspek *stimulation* mendapatkan nilai 2,05 (*excellent*) dan Aspek *novelty* mendapatkan nilai 1,86 (*excellent*).
2. Dari hasil evaluasi tersebut, perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Prodi teknologi Informasi juga sesuai dengan hipotesis alternatif (**H 1**) yang telah ditetapkan, yaitu perancangan UI/UX tersebut menggunakan metode UCD memiliki nilai *usability* yang sesuai dengan keinginan pengguna. Dari hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu Prodi teknologi Informasi yang telah dirancang dapat diterima dari segi sudut pandang pengguna (*user experience*).

V.2 Saran

Dari hasil perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu Prodi teknologi Informasi serta penerapan metode *user centered design* (UCD) dalam penelitian ini, maka saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya yaitu dengan mengimplementasi pendekatan metode berpikir lainnya dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Dokumentasi Tugas Akhir dan Implementasi Fitur *Crowdfunding* Bagi Mahasiswa Kurang Mampu Prodi teknologi Informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhila, N. (2023). *Perancangan Prototype UI/UX Sistem Informasi Seminar Proposal Prodi Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Menggunakan Metode Ucer Centered Design (UCD)* [https://repository.ar-raniry.ac.id/31184/1/Revisian Tugas Akhir upload.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/31184/1/Revisian%20Tugas%20Akhir%20upload.pdf)
- Akbar, M. R. F. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA APLIKASI SICYCA MOBILE. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Ari Suhenda, A., Agung Ayu Putri, G., & Made Arya Sasmita, G. (2022). Evaluasi *Usability* User Interface Website Menggunakan Metode *Usability Testing* Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus Portal Universitas Alma Ata). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 31–38.
- Astomo, A. K. (2021). *Desain Interaksi Aplikasi Crowdfunding Bencana Alam Menggunakan Metode Design Thinking*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/31802%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/31802/14523137> Adzan Kusumo Astomo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cahyani, R. D., & Indriyanti, A. D. (2022). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan. *JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)*, 03(02), 40–48.
- Fadjri, D., Ilhamsyah, & Prawira, D. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumpulan Dana Panti Asuhan menggunakan Metode *Crowdfunding* dengan Model Situs Donasi. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 07(01), 64–73.
- Felicia, T. A., Fauzi, R., Mufied, F., & Anshary, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Aplikasi *Crowdfunding* Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode User-Centered Design. *Media Online*, 4(1), 42–52. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1084>
- Indriyani, S., Muthmainah, T. N., & Ridha, A. A. (2023). Analisis User Experience Pada Platform LinkedIn Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 208–216. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no2.pp208-216>
- Julian, F. Y. (2023). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA APLIKASI SIMTIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO. *Journal of Engineering Research*.
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (2022). Rancang Bangun User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), 29–38. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>

- Lolang, En. (2014). HIPOTESIS NOL DAN HIPOTESIS ALTERNATIF. *Jurnal Kip*, 3(3), 685–696.
- Massolution. (2012). *Crowdfunding industry report*. May, 14–15.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nataniel Dengan Heliza Rahmania Hatta. (2009). Pembangunan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. *Jurnal Informatika Mularwan*, 5(2002), 5–22. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/27>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Permana, L., Afiah, N., Ifroh, R. H., Wiranto, A., Kesehatan, D. P., Masyarakat, K., & Mulawarman, U. (2020). Analisis Status Gizi, Kebiasaan Makan Dan Aktivitas Fisik Pada Mahasiswa Kesehatan Dengan Pendekatan Mix-Method. *Husada Mahakam : Jurnal Kesehatan*, 10(2), 19–35.
- Prakoso, B. S., & Subriadi, A. P. (2018). User Experience on E-Government Online Services: A Case Study on The SIMPATIKA Service Application at The Ministry of Religious Affairs of Indonesia. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 67–76. <https://doi.org/10.25126/jitecs.20183152>
- Purnomo, D. (2017). Model *Prototyping* Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.
- Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun *Prototype* Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Repositor*, 2(4), 503–510. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i4.433>
- Rasmila, R., Ramadoni, A., Wijaya, A., & Sauda, S. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD) Designing. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 8(2), 372. <https://doi.org/10.24114/cess.v8i2.45038>
- Rizky Ginanjar, M., Prehanto, A., & Guntara, R. G. (2023). Evaluasi dan Rekomendasi *Usability* Pada Fitur Pemesanan Bike di Aplikasi Mobile Maxim Dengan Metode *Usability* Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8208192>
- Sari, M. (2023). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK PEMBATAS AKTIVITAS ANAK DALAM MENGGUNAKAN SMARTPHONE*.
- Sihombing, R. A., Rumapea, N. A., Tarigan, J. C., Pandi, F., & Sinaga, F. M.

(2023). Evaluasi *Usability* Aplikasi Shopee pada Proses Pembelian Online Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 24(2), 81–94. <https://doi.org/10.55601/jsm.v24i2.1023>

Sugiharto, P. K., Wijoyo, S. H., & Saputra, M. C. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi “J-KOPI (Jember Kota Pintar)” Menggunakan Metode Survei Dengan *User Experience Questionnaire* Dan User Interview. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(6), 1389–1400. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1067430>

Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>

Yaputra, M. (2023). Peran User-Centered Design terhadap Perancangan User Experience Aplikasi Community Marketplace. *JDMIS: Journal of Data Mining and Information System*, 1(1), 48–55. <https://doi.org/10.54259/jdmis.v1i1.1525>

Yunus, A. I. (2018). Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal User Interface*, 1, 95. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143>

LAMPIRAN

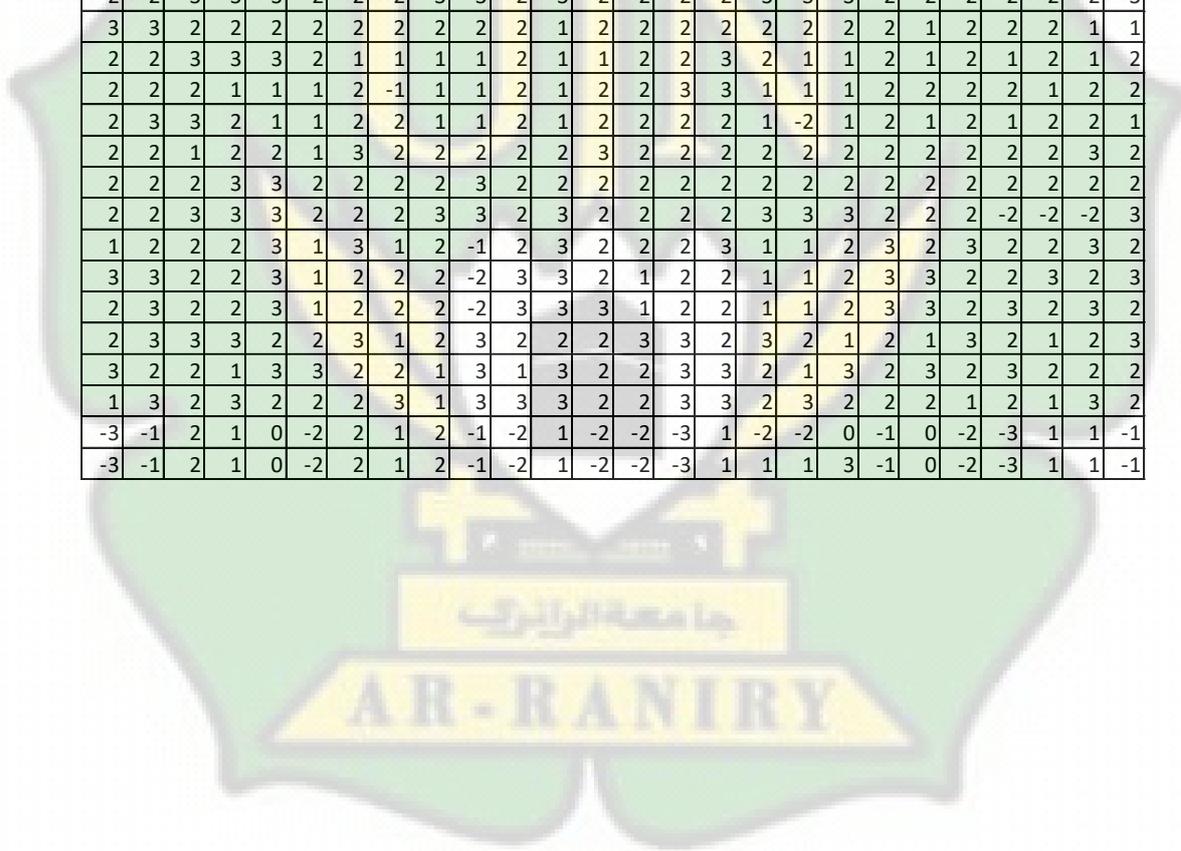
Lampiran 1: Data Penelitian

Data asli hasil jawaban responden (UEQ)

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
6	6	1	1	1	5	7	6	1	6	7	3	5	6	7	6	4	1	4	7	2	6	1	1	2	7	
7	6	1	1	2	7	7	7	1	1	7	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
7	7	2	1	1	7	6	7	1	1	7	1	6	7	7	6	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7	
6	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
7	7	1	2	1	7	7	7	1	2	7	1	6	7	7	7	1	2	1	6	1	7	1	1	1	7	
7	7	1	1	1	6	7	7	1	1	6	1	7	7	7	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
6	7	2	2	3	6	5	7	1	7	6	1	6	7	7	7	1	1	3	6	1	7	2	1	1	6	
6	7	3	2	1	6	6	5	2	5	6	2	6	6	5	6	4	3	2	7	1	7	2	3	1	7	
6	6	3	2	1	5	6	6	2	7	6	1	7	6	6	7	4	3	2	7	1	6	3	3	2	6	
7	7	3	3	1	6	6	7	2	5	6	3	5	6	6	5	4	3	3	7	2	7	2	3	2	5	
6	7	2	1	3	5	6	6	3	7	7	2	6	7	6	6	4	2	3	5	2	7	3	2	2	6	
7	5	2	3	1	6	7	6	2	5	6	3	6	6	7	7	1	3	3	7	2	6	3	1	3	7	
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	6	1	1	1	6	1	7	1	1	1	7	
6	7	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7	
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	
7	7	2	2	1	7	7	7	3	2	6	3	6	7	5	6	2	2	2	6	2	6	2	3	2	6	
6	6	1	1	1	6	6	6	1	1	6	1	6	6	6	6	1	1	1	6	2	6	2	2	2	7	
7	7	2	2	2	6	6	6	2	2	6	3	6	6	6	6	2	2	2	6	3	6	2	2	3	5	
6	6	1	1	1	6	5	5	3	3	6	3	5	6	6	7	2	3	3	6	3	6	3	2	3	6	
6	6	2	3	3	5	6	3	3	3	6	3	6	6	6	7	7	3	3	3	6	2	6	2	3	2	6
6	7	1	2	3	5	6	6	3	3	6	3	6	6	6	6	3	6	3	6	3	6	3	2	2	5	
6	6	3	2	2	5	7	6	2	2	6	2	7	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	1	6	
6	6	2	1	1	6	6	6	2	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6	
6	6	1	1	1	6	6	6	1	1	6	1	6	6	6	6	1	1	1	6	2	6	6	6	6	7	
5	6	2	2	1	5	7	5	2	5	6	1	6	6	6	7	3	3	2	7	2	7	2	2	1	6	
7	7	2	2	1	5	6	6	2	6	7	1	6	5	6	6	3	3	2	7	1	6	2	1	2	7	
6	7	2	2	1	5	6	6	2	6	7	1	7	5	6	6	3	3	2	7	1	6	1	2	1	6	
6	7	1	1	2	6	7	5	2	1	6	2	6	7	7	6	1	2	3	6	3	7	2	3	2	7	
7	6	2	3	1	7	6	6	3	1	5	1	6	6	7	7	2	3	1	6	1	6	1	2	2	6	
5	7	2	1	2	6	6	7	3	1	7	1	6	6	7	7	2	1	2	6	2	5	2	3	1	6	
1	3	2	3	4	2	6	5	2	5	2	3	2	2	1	5	6	6	4	3	4	2	7	3	3	3	
1	3	2	3	4	2	6	5	2	5	2	3	2	2	1	5	3	3	1	3	4	2	7	3	3	3	

Data hasil jawaban responden setelah diolah (UEQ)

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
2	2	3	3	3	1	3	2	3	-2	3	1	1	2	3	2	0	3	0	3	2	2	3	3	2	3	
3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	3	2	2	1	2	1	3	3	-3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	
2	3	1	2	3	2	2	1	2	-1	2	2	2	2	1	2	0	1	2	3	3	3	2	1	3	3	
2	2	1	2	3	1	2	2	2	-3	2	3	3	2	2	3	0	1	2	3	3	2	1	1	2	2	
3	3	1	1	3	2	2	3	2	-1	2	1	1	2	2	1	0	1	1	3	2	3	2	1	2	1	
2	3	2	3	1	1	2	2	1	-3	3	2	2	3	2	2	0	2	1	1	2	3	1	2	2	2	
3	1	2	1	3	2	3	2	2	-1	2	1	2	2	3	3	3	1	1	3	2	2	1	3	1	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	
2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	
2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	
2	2	2	1	1	1	2	-1	1	1	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	
2	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-2	1	2	1	2	1	2	2	1	
2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	-2	-2	-2	3	
1	2	2	2	3	1	3	1	2	-1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	
3	3	2	2	3	1	2	2	2	-2	3	3	2	1	2	2	1	1	2	3	3	2	2	3	2	3	
2	3	2	2	3	1	2	2	2	-2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	
2	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	1	3	2	1	2	3	
3	2	2	1	3	3	2	2	1	3	1	3	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	
1	3	2	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	
-3	-1	2	1	0	-2	2	1	2	-1	-2	1	-2	-2	-3	1	-2	-2	0	-1	0	-2	-3	1	1	-1	
-3	-1	2	1	0	-2	2	1	2	-1	-2	1	-2	-2	-3	1	1	1	3	-1	0	-2	-3	1	1	-1	



Data hasil uji validitas menggunakan *software* SPSS

		Correlations						
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	1	.802**	.131	.320	.689**	.862**	.900**
	Sig. (2-tailed)		<.001	.473	.074	<.001	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32
X1.2	Pearson Correlation	.802**	1	.133	.481**	.512**	.741**	.844**
	Sig. (2-tailed)	<.001		.470	.005	.003	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32
X1.3	Pearson Correlation	.131	.133	1	.579**	.117	.290	.401*
	Sig. (2-tailed)	.473	.470		<.001	.524	.107	.023
	N	32	32	32	32	32	32	32
X1.4	Pearson Correlation	.320	.481**	.579**	1	.369*	.462**	.635**
	Sig. (2-tailed)	.074	.005	<.001		.038	.008	<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32
X1.5	Pearson Correlation	.689**	.512**	.117	.369*	1	.687**	.766**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	.524	.038		<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32
X1.6	Pearson Correlation	.862**	.741**	.290	.462**	.687**	1	.926**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.107	.008	<.001		<.001
	N	32	32	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.900**	.844**	.401*	.635**	.766**	.926**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.023	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

		Correlations				
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	TOTAL
X2.1	Pearson Correlation	1	.253	.369*	.361*	.586**
	Sig. (2-tailed)		.162	.037	.042	<.001
	N	32	32	32	32	32
X2.2	Pearson Correlation	.253	1	.446*	.256	.603**
	Sig. (2-tailed)	.162		.010	.158	<.001
	N	32	32	32	32	32
X2.3	Pearson Correlation	.369*	.446*	1	.216	.572**
	Sig. (2-tailed)	.037	.010		.235	<.001
	N	32	32	32	32	32
X2.4	Pearson Correlation	.361*	.256	.216	1	.868**
	Sig. (2-tailed)	.042	.158	.235		<.001
	N	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.586**	.603**	.572**	.868**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL
X3.1	Pearson Correlation	1	.433*	.830**	.835**	.921**
	Sig. (2-tailed)		.013	<.001	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X3.2	Pearson Correlation	.433*	1	.539**	.374*	.644**
	Sig. (2-tailed)	.013		.001	.035	<.001
	N	32	32	32	32	32
X3.3	Pearson Correlation	.830**	.539**	1	.817**	.939**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.001		<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X3.4	Pearson Correlation	.835**	.374*	.817**	1	.904**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.035	<.001		<.001
	N	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.921**	.644**	.939**	.904**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	TOTAL
X4.1	Pearson Correlation	1	.631**	.580**	.538**	.860**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X4.2	Pearson Correlation	.631**	1	.465**	.290	.660**
	Sig. (2-tailed)	<.001		.007	.108	<.001
	N	32	32	32	32	32
X4.3	Pearson Correlation	.580**	.465**	1	.669**	.860**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.007		<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X4.4	Pearson Correlation	.538**	.290	.669**	1	.814**
	Sig. (2-tailed)	.001	.108	<.001		<.001
	N	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.860**	.660**	.860**	.814**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	TOTAL
X5.1	Pearson Correlation	1	.179	.471**	.203	.546**
	Sig. (2-tailed)		.327	.007	.266	.001
	N	32	32	32	32	32
X5.2	Pearson Correlation	.179	1	.739**	.810**	.866**
	Sig. (2-tailed)	.327		<.001	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X5.3	Pearson Correlation	.471**	.739**	1	.710**	.903**
	Sig. (2-tailed)	.007	<.001		<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X5.4	Pearson Correlation	.203	.810**	.710**	1	.877**
	Sig. (2-tailed)	.266	<.001	<.001		<.001
	N	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.546**	.866**	.903**	.877**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		X6.1	X6.2	X6.3	X6.4	TOTAL
X6.1	Pearson Correlation	1	.639**	.731**	.691**	.950**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
X6.2	Pearson Correlation	.639**	1	.679**	.339	.797**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	.057	<.001
	N	32	32	32	32	32
X6.3	Pearson Correlation	.731**	.679**	1	.291	.817**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		.106	<.001
	N	32	32	32	32	32
X6.4	Pearson Correlation	.691**	.339	.291	1	.711**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.057	.106		<.001
	N	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.950**	.797**	.817**	.711**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji normalitas data menggunakan *software* SPSS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1.1	.375	32	.000	.588	32	.000
X1.2	.299	32	.000	.635	32	.000
X1.3	.260	32	.000	.783	32	.000
X1.4	.293	32	.000	.773	32	.000
X1.5	.391	32	.000	.671	32	.000
X1.6	.247	32	.000	.774	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X2.1	.310	32	.000	.750	32	.000
X2.2	.254	32	.000	.808	32	.000
X2.3	.239	32	.000	.801	32	.000
X2.4	.232	32	.000	.814	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X3.1	.375	32	.000	.608	32	.000
X3.2	.318	32	.000	.731	32	.000
X3.3	.376	32	.000	.651	32	.000
X3.4	.355	32	.000	.643	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X4.1	.358	32	.000	.587	32	.000
X4.2	.280	32	.000	.770	32	.000
X4.3	.230	32	.000	.836	32	.000
X4.4	.219	32	.000	.786	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

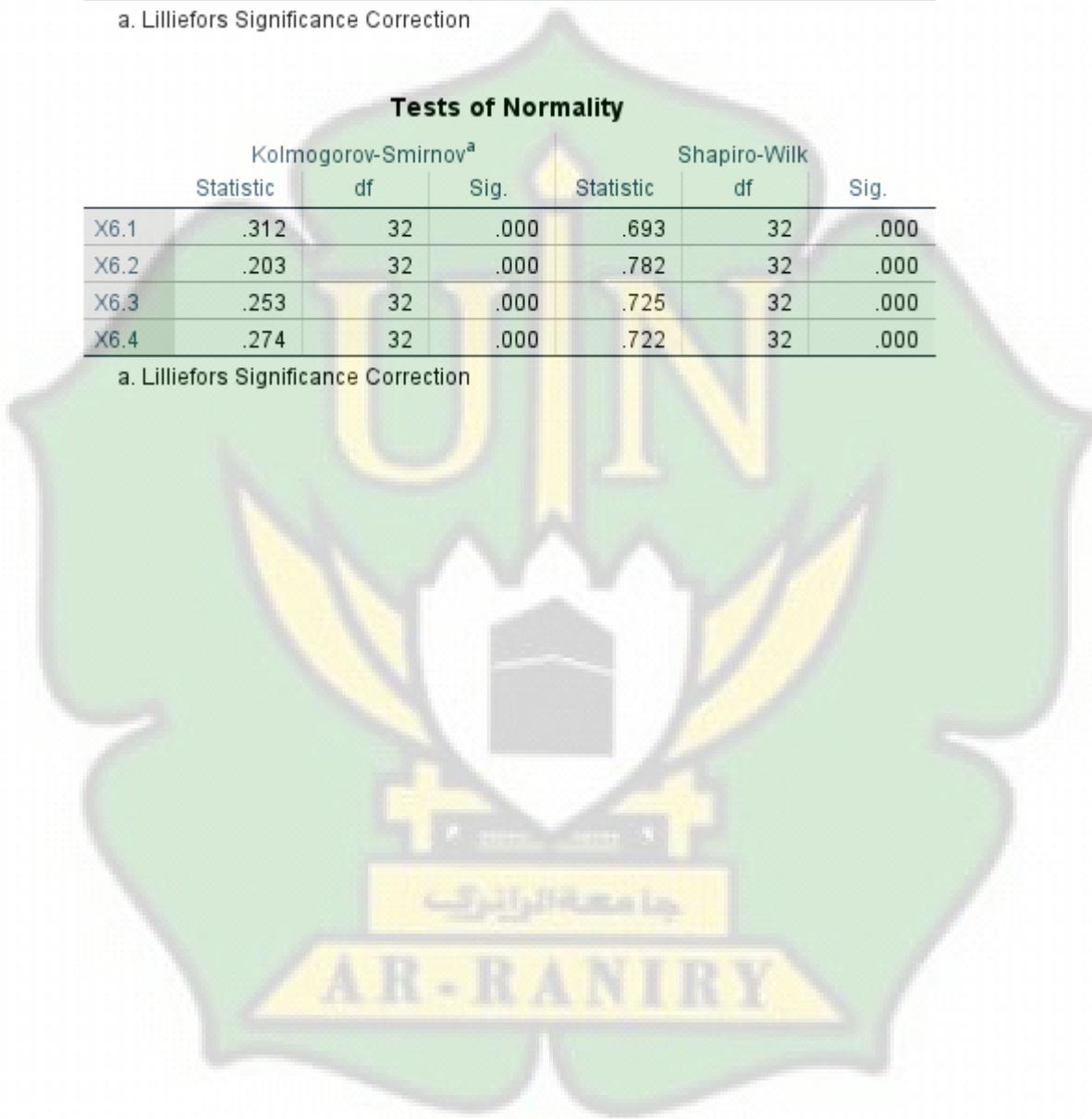
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X5.1	.209	32	.000	.852	32	.000
X5.2	.320	32	.000	.670	32	.000
X5.3	.255	32	.000	.800	32	.000
X5.4	.355	32	.000	.607	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X6.1	.312	32	.000	.693	32	.000
X6.2	.203	32	.000	.782	32	.000
X6.3	.253	32	.000	.725	32	.000
X6.4	.274	32	.000	.722	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction



Data hasil uji hipotesis menggunakan *software* SPSS

Correlations

		DayaTarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	TOTAL
DayaTarik	Pearson Correlation	1	.807**	.915**	.778**	.762**	.680**	.778**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
Kejelasan	Pearson Correlation	.807**	1	.751**	.787**	.679**	.646**	.787**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
Efisiensi	Pearson Correlation	.915**	.751**	1	.732**	.823**	.682**	.732**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
Ketepatan	Pearson Correlation	.778**	.787**	.732**	1	.861**	.805**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
Stimulasi	Pearson Correlation	.762**	.679**	.823**	.861**	1	.807**	.861**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
Kebaruan	Pearson Correlation	.680**	.646**	.682**	.805**	.807**	1	.805**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	32	32	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.778**	.787**	.732**	1,000**	.861**	.805**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	32	32	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 2: Dokumentasi

