

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROTOTYPE

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Website sistem informasi akademik (SIKAD) UNAMA sebelumnya belum memiliki desain UI/UX yang optimal, khususnya pada tampilan versi mobile. Hal ini menyebabkan pengguna, dalam hal ini mahasiswa, mengalami kesulitan dalam melihat informasi dan data di Dalam website, melihat riwayat kehadiran, atau mengakses informasi akademik dengan nyaman. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain tampilan yang tidak responsif di perangkat mobile, penggunaan tabel yang tidak menyesuaikan layar kecil, serta elemen navigasi yang kurang jelas.

Sebagai upaya pengembangan dan peningkatan kualitas desain, dilakukan perancangan ulang tampilan UI/UX menggunakan pendekatan metode Design Thinking. Metode ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan berfokus pada kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Fokus utama dalam perancangan ini adalah menciptakan tampilan yang lebih responsif, visual yang modern, serta navigasi yang mudah dipahami oleh mahasiswa sebagai pengguna utama.

Bab ini bertujuan untuk membandingkan desain awal (versi lama) dengan desain hasil pengembangan, untuk menilai efektivitas perbaikan yang telah dilakukan. Perbandingan dilakukan berdasarkan aspek responsivitas, navigasi, estetika visual, dan

kemudahan akses informasi. Dengan adanya perbandingan ini, diharapkan dapat terlihat dampak positif dari pengembangan *UI/UX*, baik dari segi efisiensi penggunaan maupun kepuasan pengguna secara keseluruhan.

5.2 PERBANDINGAN DESAIN

Dalam proses pengembangan *UI/UX* pada *website* SIAKAD UNAMA, dilakukan analisis terhadap tampilan dan elemen-elemen pada versi sebelumnya yang dinilai kurang mendukung kenyamanan dan efektivitas pengguna, terutama saat diakses melalui perangkat *mobile*. Beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi penggunaan tabel yang tidak sesuai dengan layar kecil, tampilan informasi yang padat dan tidak terstruktur, serta ketidakkonsistenan desain antar halaman.

Desain baru dikembangkan dengan pendekatan yang lebih ramah pengguna. Perubahan mencakup konversi elemen tabel menjadi tampilan berbasis *card list* untuk mempermudah keterbacaan pada perangkat *mobile*, penyusunan ulang layout agar lebih intuitif, serta penyempurnaan elemen visual seperti ikon, warna, dan tipografi. Selain itu, navigasi antar fitur seperti presensi, bimbingan, KHS, dan transkrip juga disederhanakan agar mudah dipahami dan diakses mahasiswa.

Bab ini akan membandingkan desain (A) awal dan desain (B) hasil pengembangan berdasarkan aspek visual, struktur informasi, kemudahan interaksi, dan keterjangkauan fitur. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa besar perbaikan desain memberikan kontribusi dalam menciptakan pengalaman pengguna

yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna utama sistem.

5.2.1 Prototype Pengembangan Desain Desktop

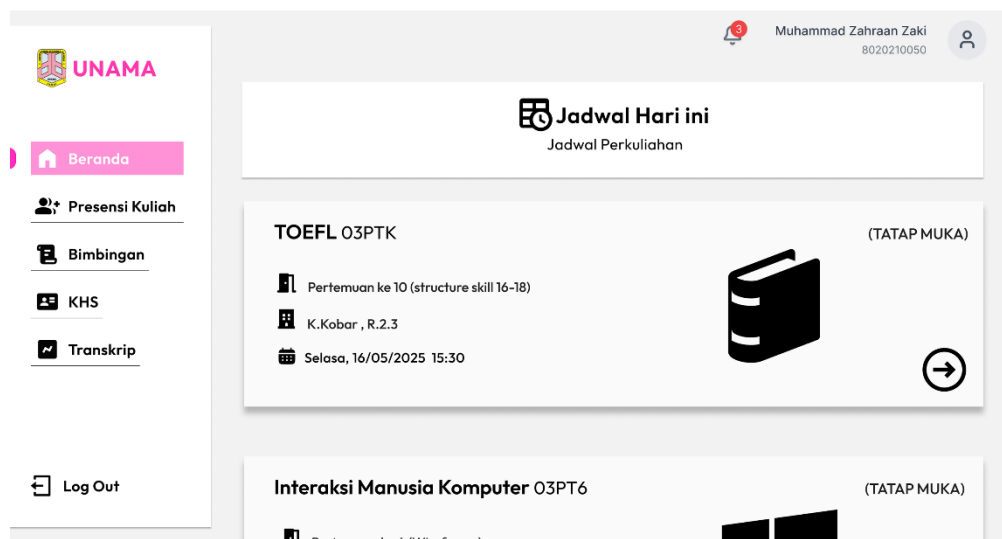
a. Beranda

Pengembangan desain pada halaman beranda memanfaatkan ikon, tipografi tegas, dan struktur blok yang lebih informatif. Tanggal, ruangan, dan status “tatap muka” langsung terbaca tanpa harus mencermati detail. Navigasi pun lebih jelas.

A



B

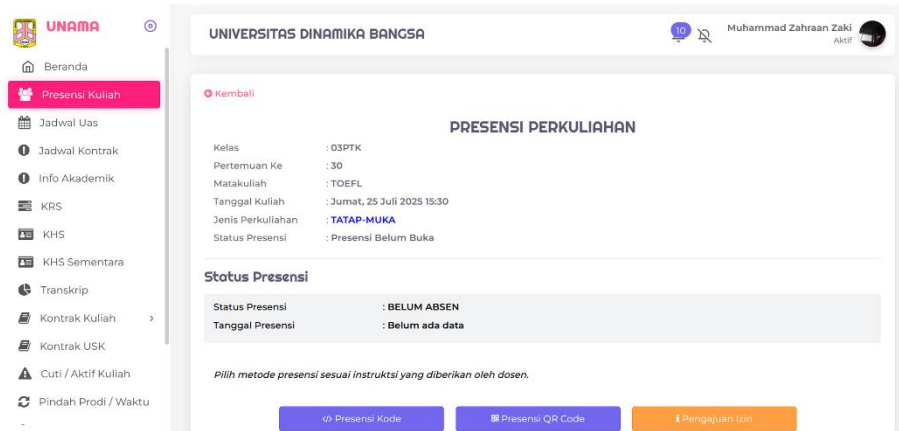


Gambar 5.1 Prototype Beranda

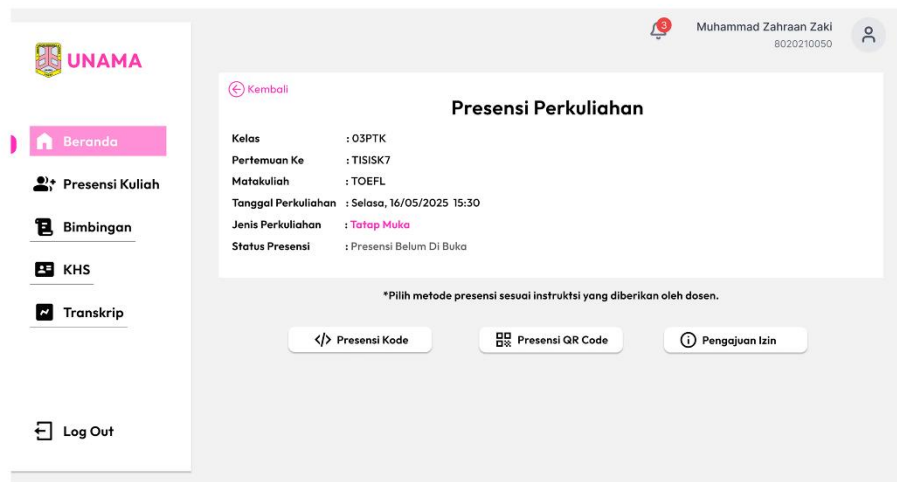
b. Presensi Perkuliahan

membuat tampilan nya menjadi lebih ringkas dan bersih, dengan pengelompokan elemen yang lebih baik. Tombol tindakan (Presensi Kode, QR, dan Izin) memiliki gaya yang konsisten, serta informasi jadwal lebih terstruktur dan mudah dimengerti.

A



B

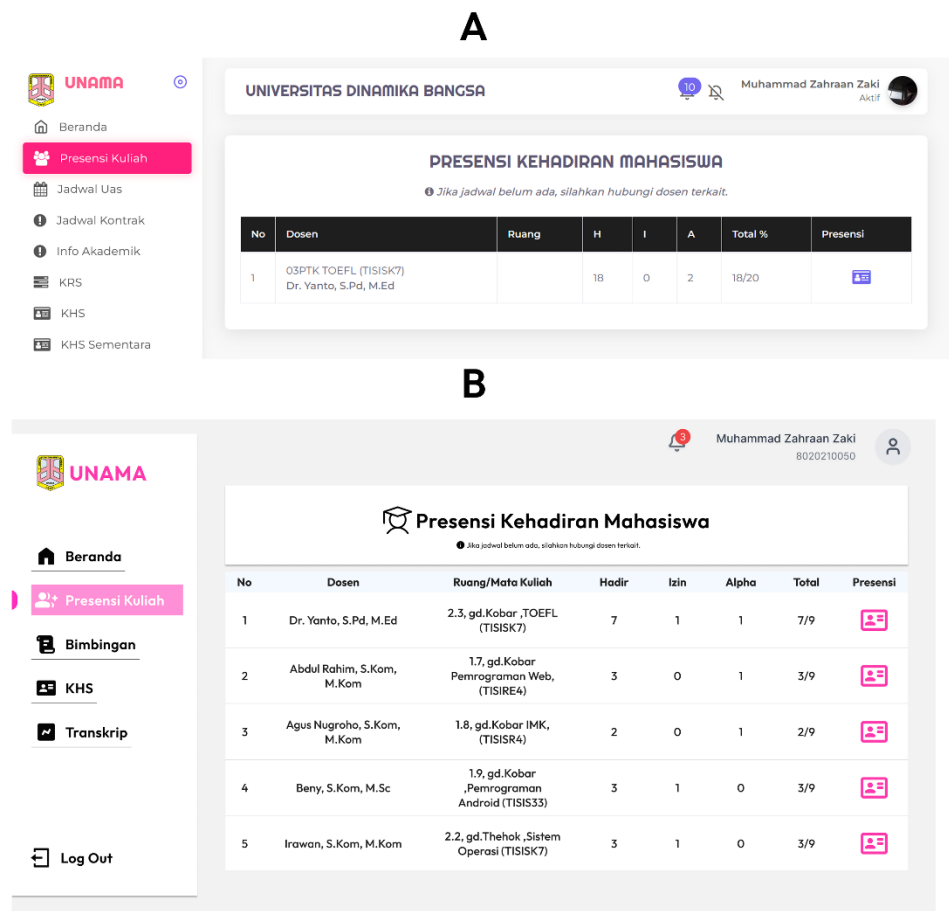


Gambar 5.2 Prototype Presensi Perkuliahan

c. Presensi Kehadiran Mahasiswa

Pada Bagian Presensi kehadiran mahasiswa membuat pengembangan tampilan nya menjadi lebih komprehensif, menampilkan semua mata kuliah, nama

dosen, lokasi, serta status Hadir, Izin, dan Alpha masing-masing. Penggunaan tabel dengan ikon dan warna membuat informasi mudah dipindai.

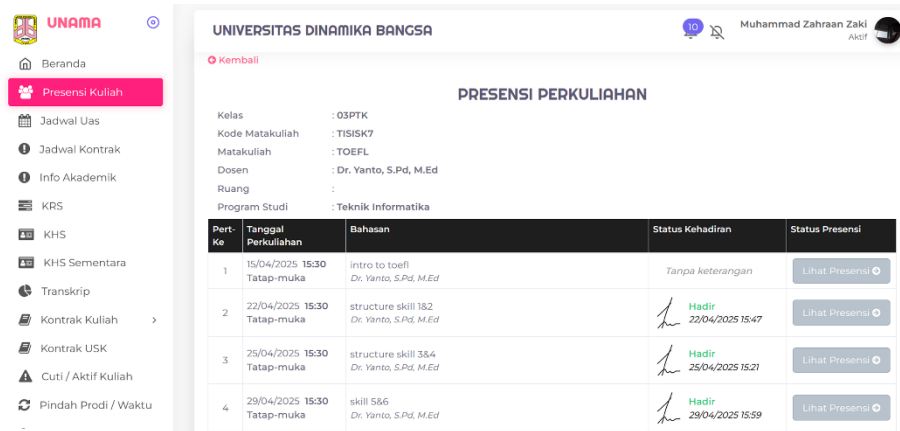


Gambar 5.3 Prototype Presensi Kehadiran Mahasiswa

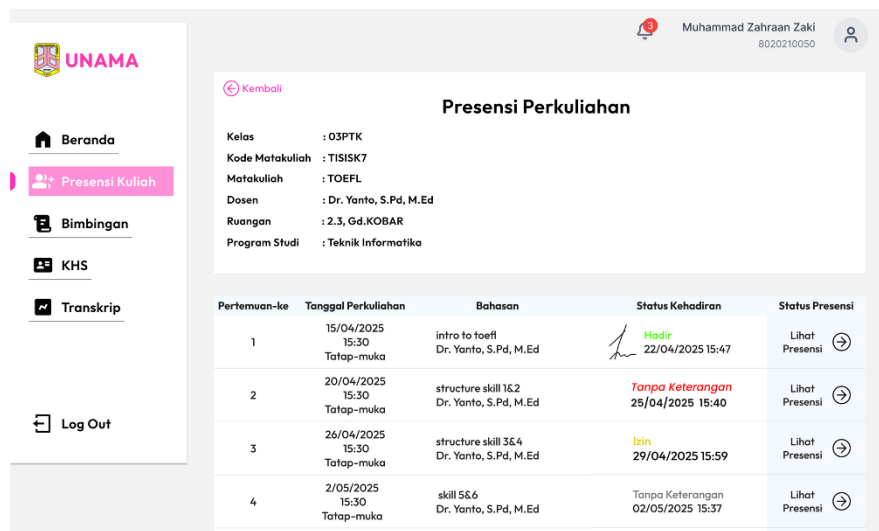
d. **Prototype Presensi Perkuliahan (Detail Setiap pertemuan)**

memperbarui tampilan dengan kolom yang diperlebar, penambahan pemisah visual, dan informasi status presensi ditampilkan dengan ikon serta warna berbeda, memudahkan identifikasi kehadiran.

A



B

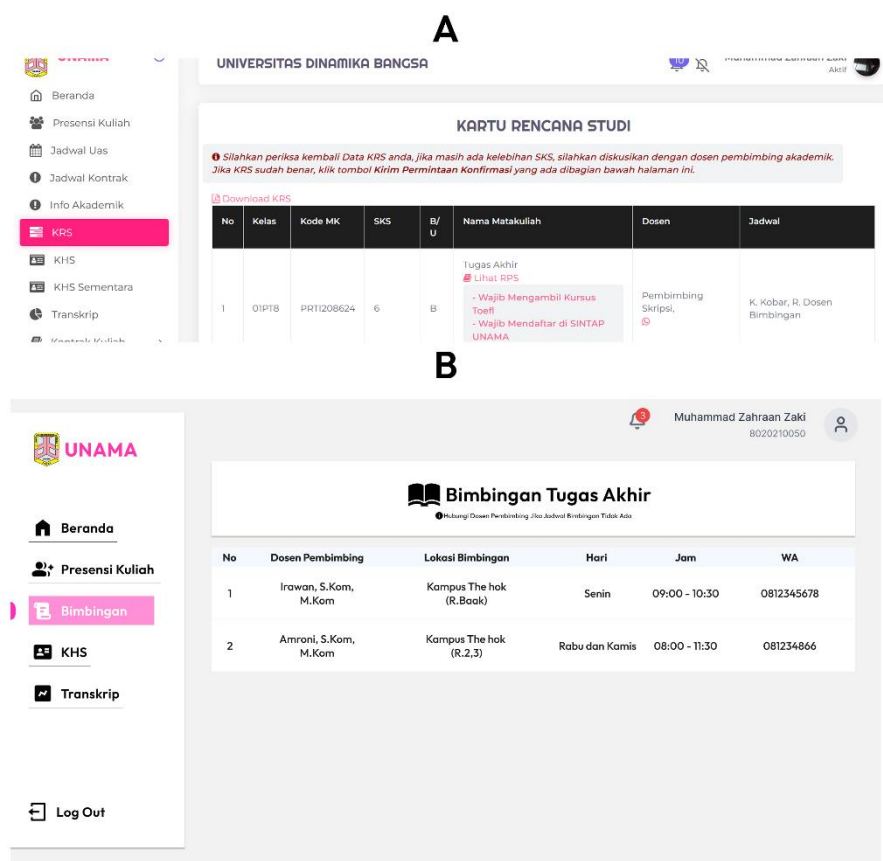


Gambar 5.4 Prototype Presensi Perkuliahan (detail setiap pertemuan)

e. Prototype Bimbingan

Pada halaman Bimbingan Sebenarnya belum ada pengembangan di website siakad unama, jadi ini pertama kali perancangan halaman bimbingan TA/PP untuk mempermudah mahasiswa unama Melakukan bimbingan, halaman

bimbingan yang di kembangkan menampilkan data bimbingan secara langsung dan terfokus—hanya data penting seperti nama dosen, lokasi, hari, jam, dan kontak. Ini mempermudah mahasiswa mencari dan menghubungi dosen pembimbing.



Gambar 5.5 Prototype Bimbingan

f. **Prototype Kartu Hasil Studi (KHS)**

Pada halaman KHS, menampilkan nilai dengan struktur tabel yang lebih rapi dan ruang antar elemen yang cukup, memudahkan pengguna melihat kode MK,

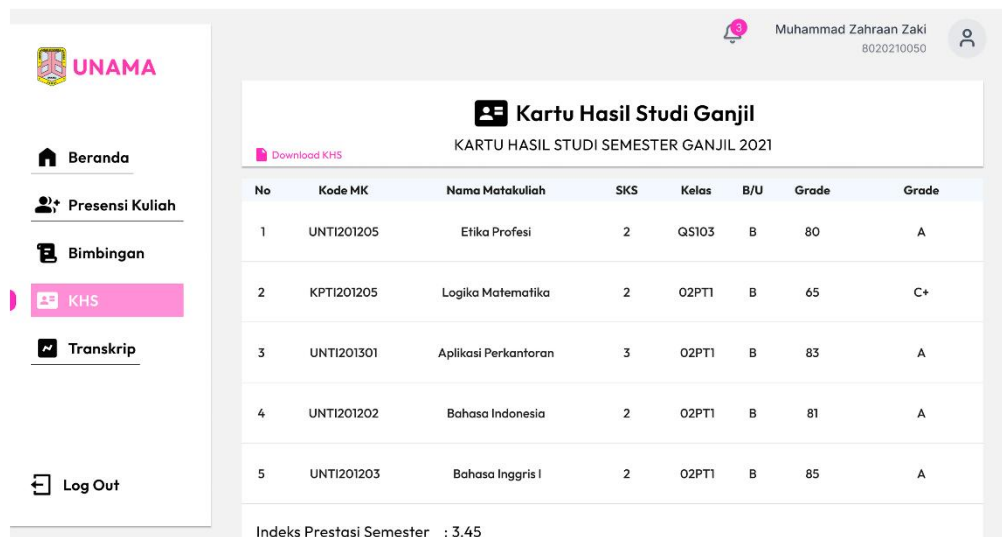
nilai, dan SKS dengan cepat. Penambahan IP Semester juga ditampilkan secara jelas di bagian bawah.

A



No	Kode MK	Nama Matakuliah	SKS	Kelas	B/U	Nilai Akhir	Grade
1	PRTI206315	Pemrograman Mobile	3	04PT6	B	98	A
2	PRTI204306	Kecerdasan Buatan	3	02PT4	B	83	A
3	PRTI204302	Basis Data II	3	02PT4	B	70	B
4	FKTI204306	Pemrograman Web I	3	02PT4	B	91	A

B



No	Kode MK	Nama Matakuliah	SKS	Kelas	B/U	Grade	Grade
1	UNTI201205	Etika Profesi	2	QS103	B	80	A
2	KPTI201205	Logika Matematika	2	02PT1	B	65	C+
3	UNTI201301	Aplikasi Perkantoran	3	02PT1	B	83	A
4	UNTI201202	Bahasa Indonesia	2	02PT1	B	81	A
5	UNTI201203	Bahasa Inggris I	2	02PT1	B	85	A

Indeks Prestasi Semester : 3.45

Gambar 5.6 Prototype KHS

g. Prototype Transkrip

Pengembangan yang di lakukan pada halaman transkrip mengadopsi tata letak yang lebih modern dan rapi dengan visual hierarki yang jelas. Data akademik

disajikan dalam format tabel responsif dan mudah dibaca, bahkan di layar kecil.

Penempatan informasi pribadi juga lebih tertata.

A

NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	GRADE
Semester 1				
1	KPT1201205	Logika Matematika	2	C+
2	UNT1201301	Aplikasi Perkantoran	3	A
3	UNT1201202	Bahasa Indonesia	2	A
4	UNT1201203	Bahasa Inggris I	2	A
5	PRT1201303	* Dasar Pemrograman	3	B
6	UNT1201205	Etika Profesi	2	A

B

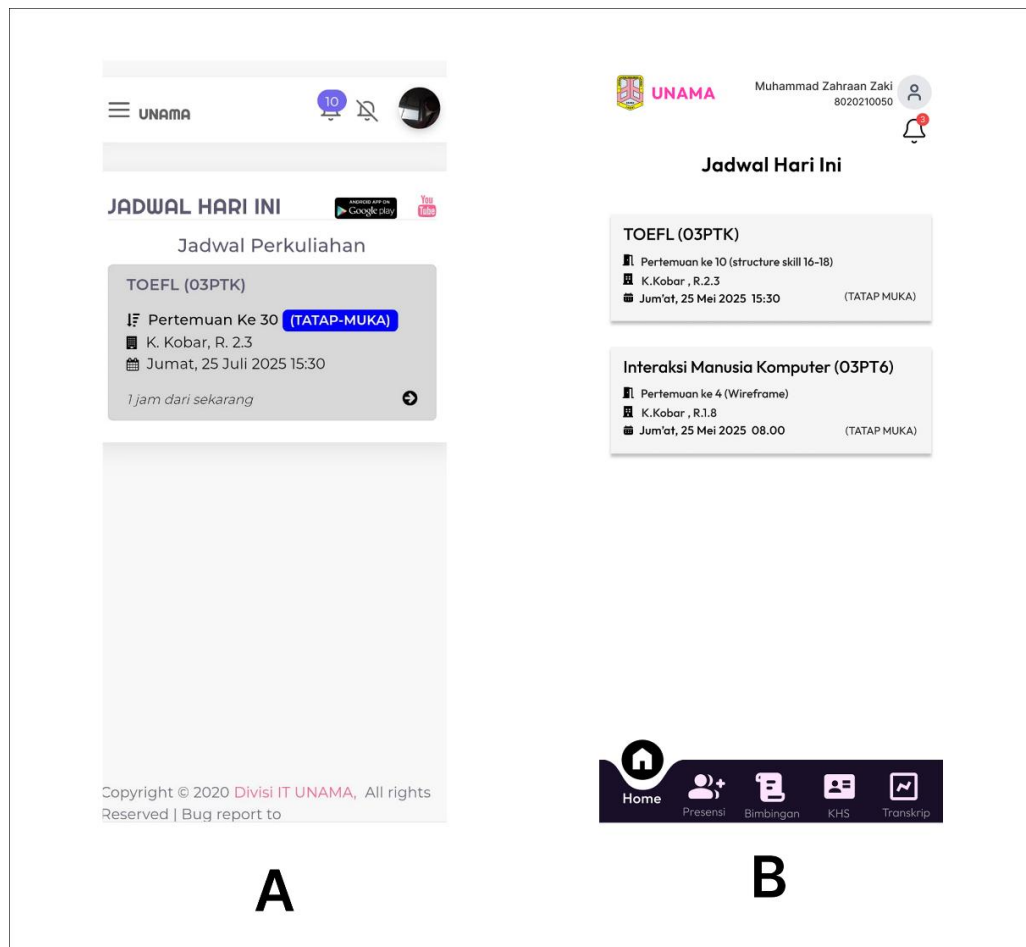
No	Kode MK	Matakuliah	SKS	Grade
Semester 1				
1	UNT1201205	Etika Profesi	2	A
2	KPT1201205	Logika Matematika	2	C+
3	UNT1201301	Aplikasi Perkantoran	3	A
4	UNT1201202	Bahasa Indonesia	2	A

Gambar 5.7 Prototype Transkrip

5.2.2 Prototype Pengembangan Desain Mobile

a. Prototype Beranda

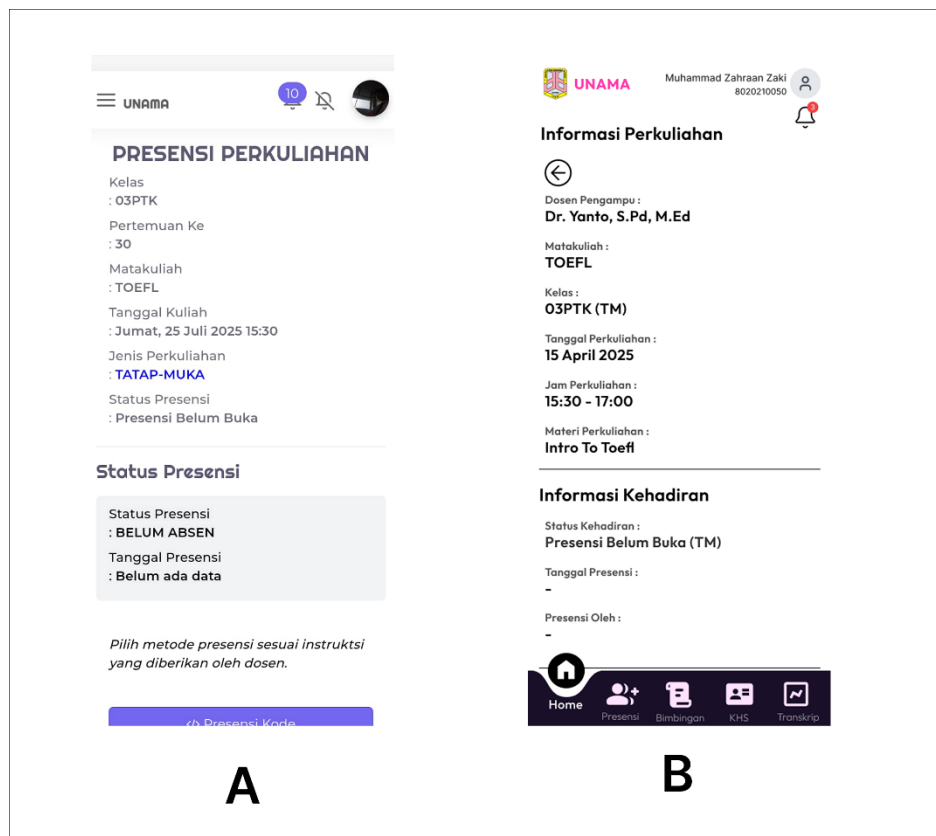
Desain baru menyajikan tata letak yang lebih rapi dengan grid 2 kolom untuk menu, penggunaan ikon seragam, serta penyusunan yang konsisten dan proporsional. Warna latar dibuat lebih bersih, dan penempatan judul halaman memberikan konteks yang jelas.



Gambar 5.8 Prototype Beranda

b. Prototype Presensi Perkuliahan

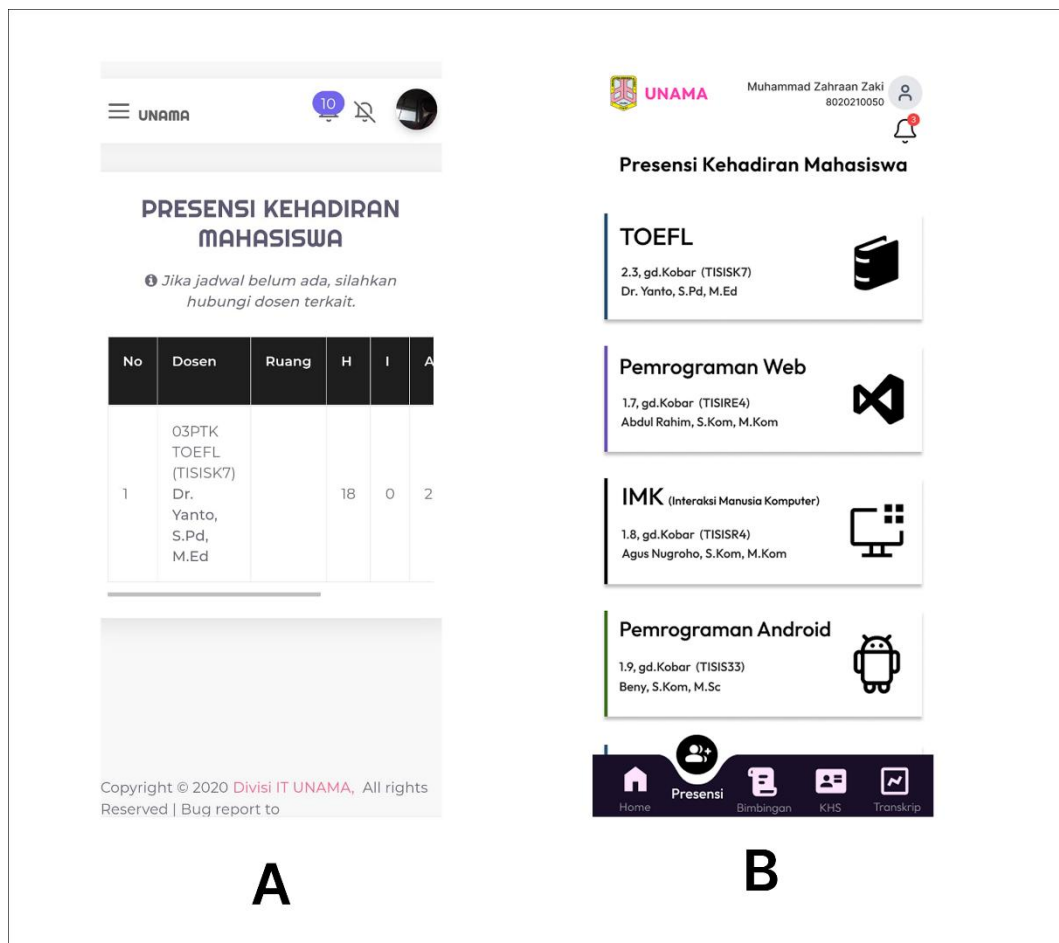
Pada halaman presensi perkuliahan penulis melakukan pengembangan dalam hal visual dan membuat desain lebih clean, dengan lebih memperjelas font agar mudah di baca mahasiswa.



Gambar 5.9 Prototype Presensi perkuliahan

c. Prototype Presensi Kehadiran Mahasiswa

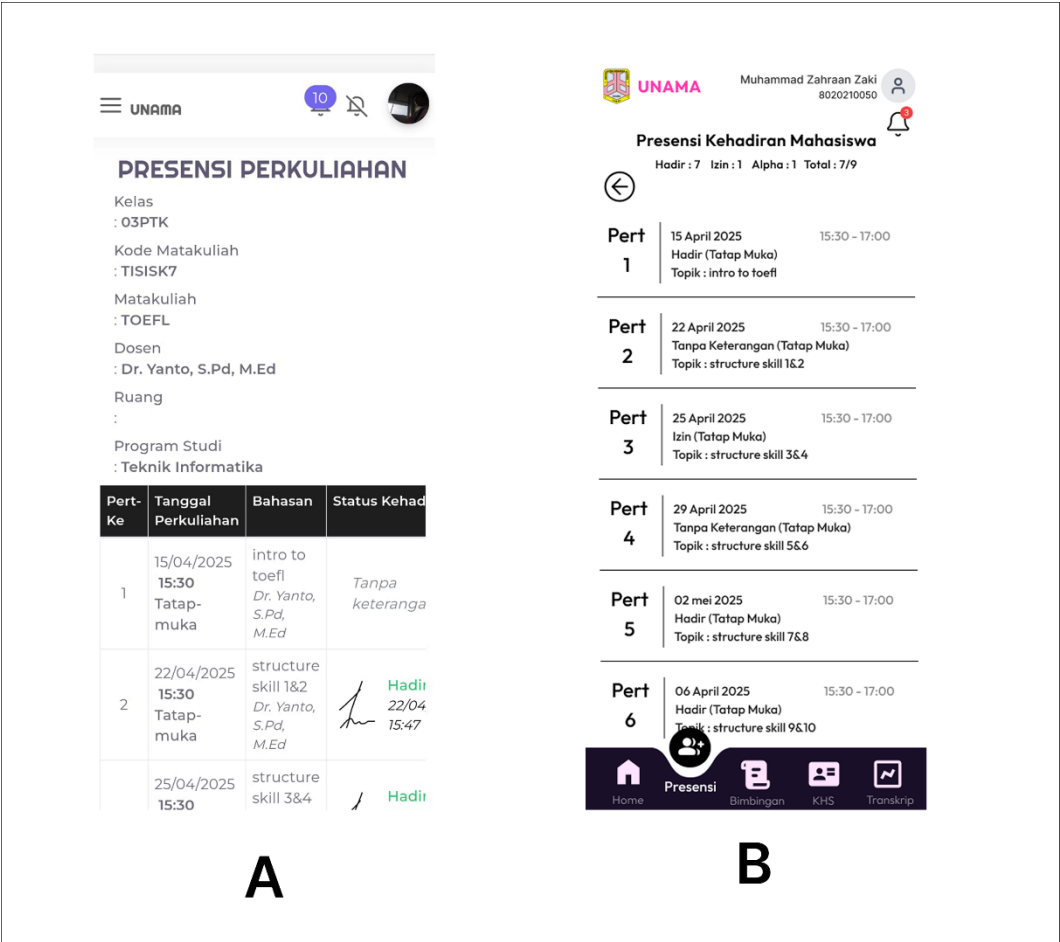
pengembangan yang di lakukan Pada halaman presensi kehadiran mahasiswa yaitu mengubah table menjadi style card, dengan begini mahasiswa bisa melihat informasi menjadi lebih jelas tanpa terpotong di versi mobile.



Gambar 5.10 Prototype Presensi Kehadiran Mahasiswa

d. Prototype Presensi Perkuliahan (Detail setiap pertemuan)

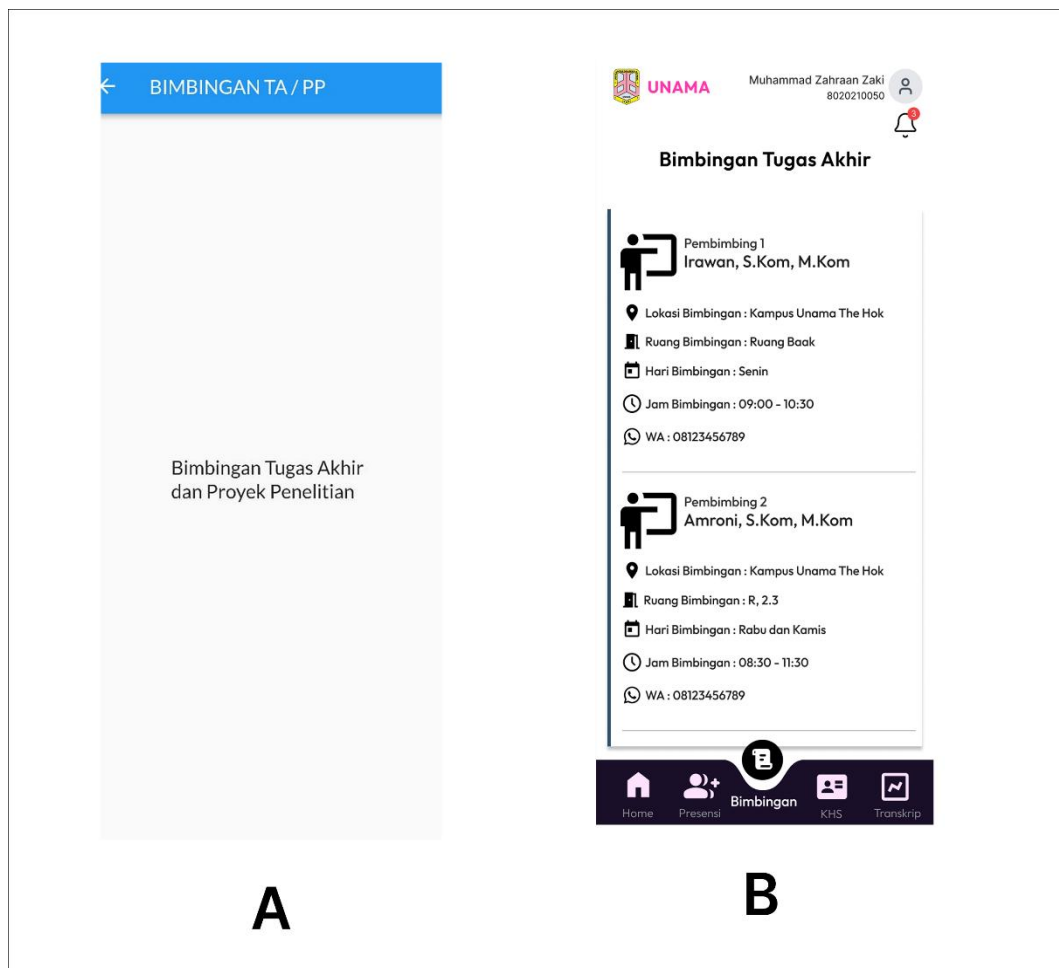
Desain baru Menambahkan hasil Hadir/izin/alpha sehingga memudahkan mahasiswa untuk melihat presensi selama perkuliahan, dan mengubah bentuk table menjadi style card agar mudah untuk di lihat.



Gambar 5.11 Prototipe Presensi Perkuliahan (Detail setiap pertemuan)

e. Prototipe Bimbingan

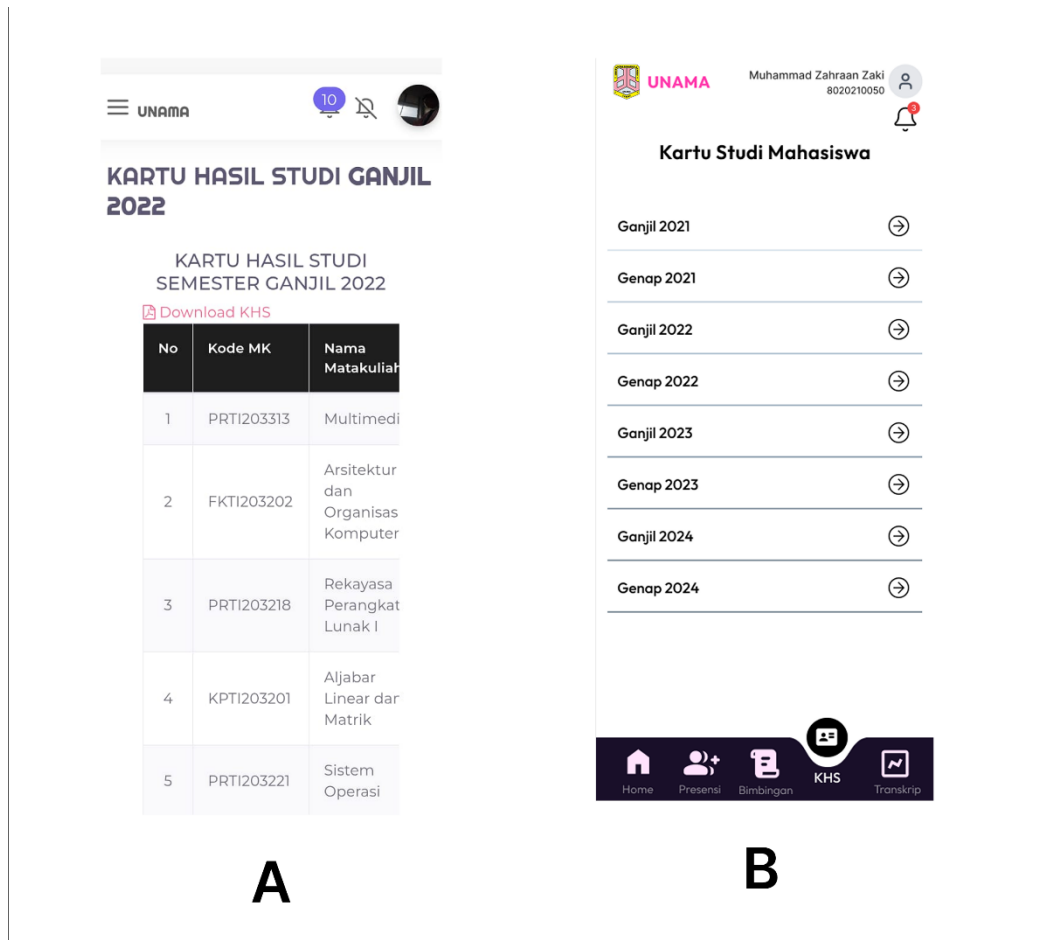
Di sini Halaman bimbingan belum di kembangan di website maupun di aplikasi siakad, jadi ini adalah hasil pengembangan pertama untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan bimbingan TA/PP.



Gambar 5.12 Prototype Bimbingan

f. Prototype Kartu Hasil Studi (KHS)

Desain baru Membuka table menjadi list pada tiap semester, dan jika di bukak terdapat gambar dari khs tiap semester yang mahasiswa jalani selama kuliah.

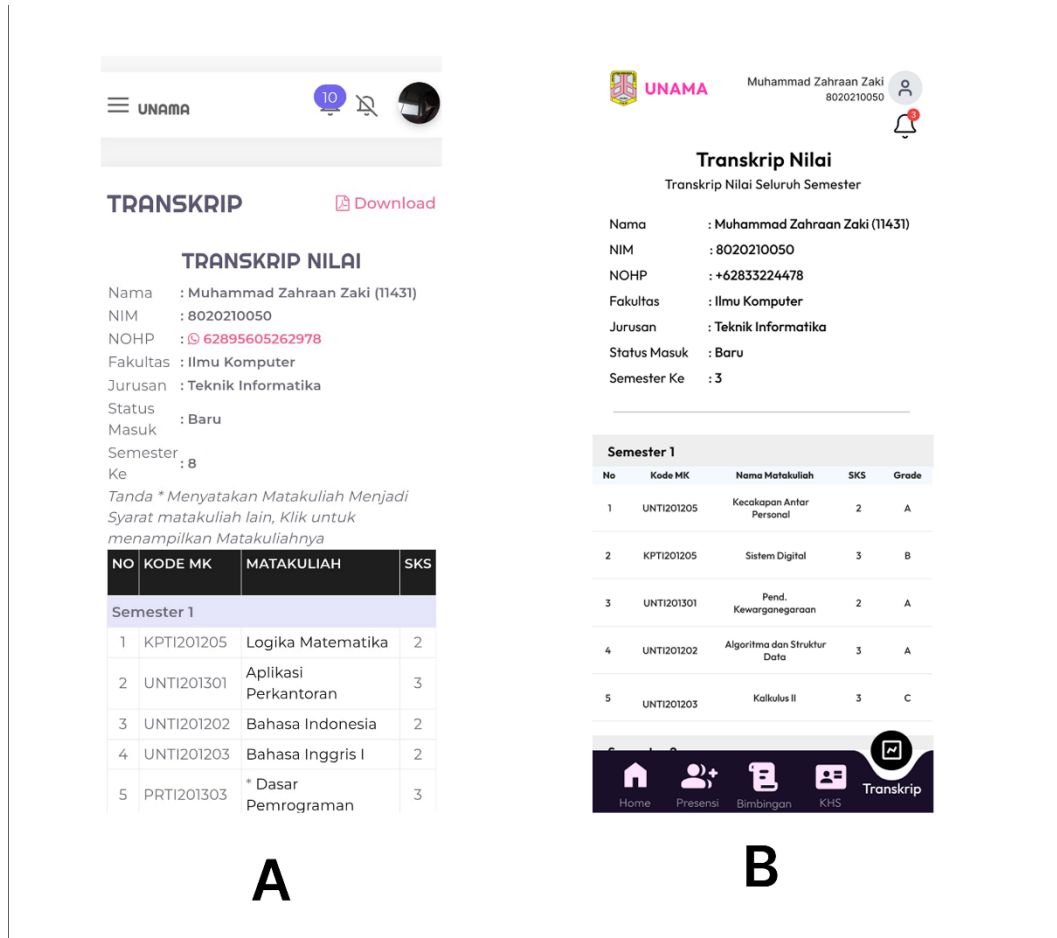


Gambar 5.13 Prototype KHS

g. Prototype Transkrip

Pada desain lama terlihat bahwa tabel di tampilkan seperti tidak fit sehingga mahasiswa harus menggeser layar untuk melihat seluruh informasi di dalam tabel, pengembangan yang di lakukan yaitu tetap menggunakan tabel akan

tetapi di tabel nya di sesuaikan column dan grid nya sehingga bisa fit di tampilan mobile.



Gambar 5.14 Prototype Transkrip

5.3 A/B TESTING

Untuk mengevaluasi efektivitas hasil pengembangan desain UI/UX pada sistem presensi mahasiswa di website SIAKAD UNAMA, dilakukan A/B Testing sebagai metode pengujian berbasis umpan balik pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan

menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah mencoba dua versi desain antarmuka, yaitu versi lama dan versi hasil pengembangan, baik pada tampilan mobile maupun desktop.

Kuesioner A/B Testing ini disusun untuk membandingkan pengalaman pengguna dalam beberapa aspek utama, antara lain:

1. **Kemudahan navigasi** : mengukur apakah pengguna dapat dengan cepat dan efisien menemukan fitur presensi serta informasi kehadiran, baik di mobile maupun desktop.
2. **Tampilan dan desain UI/UX** : mengevaluasi kenyamanan dan daya tarik visual dari antarmuka baru dibandingkan versi sebelumnya di kedua perangkat.
3. **Kecepatan akses** : menilai apakah tampilan hasil pengembangan lebih ringan, cepat dimuat, dan dapat menyesuaikan ukuran layar dengan baik.
4. **Kepuasan keseluruhan** : menilai kepuasan keseluruhan terhadap hasil pengembangan desain, serta sejauh mana antarmuka baru lebih memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil dari A/B Testing ini dijadikan acuan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pengembangan desain UI/UX pada sistem presensi, serta untuk memastikan bahwa desain baru telah mampu meningkatkan pengalaman pengguna di berbagai perangkat sebelum diterapkan secara menyeluruh.

5.3.1 Metode Penyebaran Kuisisioner

Kuesioner disebarikan kepada Pengguna Website siakad Yaitu Mahasiswa/I unama selama minimal Tiga Hari.

5.3.2 Pertanyaan Kuisisioner

Pada bagian pertanyaan kuisisioner yang berbentuk pilihan A dan B (Desain Sebelum dan Sesudah di kembangkan), tujuannya adalah untuk mengetahui preferensi pengguna terhadap perubahan yang telah dilakukan.

5.3.3 Analisis Data A/B Testing

Dalam penelitian ini, dilakukan A/B Testing untuk mengevaluasi efektivitas perbaikan desain UI/UX pada fitur website SIAKAD UNAMA, baik dalam versi mobile maupun desktop. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap desain lama (versi A) dan desain hasil pengembangan (versi B). Responden diminta untuk mengisi kuisisioner yang menilai beberapa aspek utama, seperti kemudahan navigasi, kejelasan tampilan, kecepatan akses, serta pengalaman penggunaan secara keseluruhan.

Untuk menganalisis hasil dari kuisisioner, Tahap awal analisis data dilakukan menggunakan program SPSS versi 15.0 melalui analisis univariat, yaitu analisis persentase untuk mengukur tingkat pengetahuan responden. Responden diberikan pertanyaan dengan dua opsi jawaban (benar atau salah). Jawaban benar diberi skor **1**, sedangkan jawaban salah diberi skor **0**. Jumlah skor benar kemudian dibagi dengan

jumlah total pertanyaan, lalu dikalikan 100% sehingga diperoleh nilai P (persentase)

dengan rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{\text{Total pertanyaan}} \times 100$$

Keterangan:

- **P** = Persentase
- **n** = Jumlah pertanyaan yang dijawab benar
- **N** = Jumlah seluruh pertanyaan

Hasil persentase tersebut selanjutnya dikategorikan sesuai kriteria **Suharsimi Arikunto (1998) dalam Notoatmodjo (2007)**, yaitu:

1. **Baik**: 76%–100% jawaban benar
2. **Cukup**: 56%–75% jawaban benar
3. **Kurang**: <56% jawaban benar [51]

Rumus ini digunakan untuk menghitung tingkat kepuasan pengguna terhadap setiap aspek yang diuji, sehingga dapat diketahui persentase responden yang memberikan penilaian positif terhadap desain baru. Hasil dari A/B Testing ini menjadi acuan utama untuk menilai keberhasilan perbaikan desain, dan memastikan bahwa

pengembangan UI/UX website Siakad benar-benar memberikan dampak yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.3.3.1 Tabel Hasil Presentase Kuisisioner

kuisisioner ini di jawab oleh 31 Responden,yang telah mencoba prototype Website Siakad unama dan menjawab semua pertanyaan yang ada pada kuisisioner tersebut. Berikut ini adalah beberapa isi dari jawaban responden.:

Tabel 5.1 Hasil Kuisisioner

No	Pertanyaan	A	B
1.	Beranda (Jadwal Kuliah), Pengembangan : Mendesain ulang tata letak elemen font,warna,dan ke stabilan jarak antar elemen sehingga lebih mudah untuk lihat. Mana Desain yang lebih efisien ?	32,3%	67,7%
2.	Presensi Kehadiran Mahasiswa, Pengembangan : menambahkan Ruang agar lebih jelas dan memperjelas kata hadir,izin, dan alpha. Mana Desain yang lebih efisien ?	12,9%	87,1%
3.	Presensi Perkuliahan, Pengembangan : Mengurangi Status Presensi Karena informasi di atas sudah cukup, dan memperjelas huruf agar lebih mudah di baca. Mana Desain yang lebih efisien ?	45,2%	54,8%
4.	Rekap Presensi Perkuliahan, Pengembangan : Membuat tampilan menjadi lebih bersih,memperjelas elemen font dalam desain. Mana Desain yang lebih efisien ?	16,1%	83,9%
5.	Bimbingan TA/PP, Pengembangan : <i>"Sebelumnya tidak ada halaman yang memfokuskan kepada bimbingan ini, jadi ini pure perancangan pertama</i>	19,4%	80,6%

	<i>pada menu bimbingan". Mana Desain yang lebih efisien ?</i>		
6.	Kartu Hasil Studi (KHS), Pengembangan : Optimalisasi Tabel dari segi Visual, padding dan gip menggunakan teknik Auto Layout sehingga menciptakan tabel yang lebih rapi dan clean. Mana Desain yang lebih efisien ?	16,7%	83,9%
7.	Transkrip, Pengembangan : Optimalisasi Tabel dari segi Visual, padding dan gip menggunakan teknik Auto Layout ,Membuat jarak yang seimbang sehingga mudah di lihat. Mana Desain yang lebih efisien ?	22,6%	77,4%
8.	Beranda, Pengembangan : Mengoptimalisasi tampilan card dan font ,membuat tampilan nya menjadi lebih bersih. Mana Desain yang lebih efisien ?	12,9%	87,1%
9.	Presensi Kehadiran Mahasiswa, Pengembangan : Mengubah tabel Menjadi card style, agar fit di tampilan mobile , Mana Desain yang lebih efisien ?	3,2%	96,8%
10.	Rekap Presensi, Pengembangan : mengubah tabel menjadi card based layout, sehingga mudah di baca pada layar mobile , Mana Desain yang lebih efisien ?	9,7%	90,3%
11.	Informasi Perkuliahan, Pengembangan : Menambah beberapa info seperti dosen, dan topik yang akan di bahas, memperbaiki jarak antar elemen di versi mobile. Mana Desain yang lebih efisien ?	12,9%	87,1%
12.	Bimbingan, Pengembangan : Seperti yang tadi halaman bimbingan belum ada di siacad web maupun app, jadi ini perancangan pertama, agar mahasiswa lebih mudah untuk melakukan	6,5%	93,5%

	bimbingan. Mana Desain yang lebih efisien ?		
13.	Kartu Studi Mahasiswa, Pengembangan : mengubah tabel yang tidak interaktif menjadi pilihan, sehingga mahasiswa bisa memilih mana yang mau di lihat dan akan di tampilkan foto khs di semester tsb. Mana Desain yang lebih efisien ?	9,7%	90,3%
14.	Transkrip, Pengembangan : desainnya dioptimalkan untuk tampilan mobile, Selain itu, penggunaan padding, ukuran font, dan pemisahan antar semester membuat tampilannya lebih ringan dan mudah dibaca. Mana Desain yang lebih efisien ?	12,9%	87,1%

Rata-rata responden yang memilih desain B (pengembangan): 83,4%, Ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna lebih menyukai desain hasil pengembangan, yang artinya perbaikan UI/UX pada versi mobile website SIAKAD UNAMA dinilai lebih efisien, informatif, dan nyaman diakses oleh mahasiswa.

5.4.3.2 Tabel Hasil presentase mayoritas

Pada table ini memberikan jawaban mayoritas terbanyak sesuai dengan jawaban dari responden:

Tabel 5.2 Hasil Persentase Mayoritas

No	Pertanyaan	Jawaban Mayoritas	Persentase Jawaban Mayoritas
1.	Jurusan	Teknik Informatika	87,1%
2.	Angkatan	2021	71%

3.	Beranda (Jadwal Kuliah), Pengembangan : Mendesain ulang tata letak elemen font,warna,dan ke stabilan jarak antar elemen sehingga lebih mudah untuk lihat. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	67,7%
4.	Presensi Kehadiran Mahasiswa, Pengembangan : menambahkan Ruang agar lebih jelas dan memperjelas kata hadir,izin, dan alpha. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	87,1%
5.	Presensi Perkuliahan, Pengembangan : Mengurangi Status Presensi Karena informasi di atas sudah cukup, dan memperjelas huruf agar lebih mudah di baca. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	54,8%
6.	Rekap Presensi Perkuliahan, Pengembangan : Membuat tampilan menjadi lebih bersih,memperjelas elemen font dalam desain. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	83,9%
7.	Bimbingan TA/PP, Pengembangan : <i>"Sebelumnya tidak ada halaman yang memfokuskan kepada bimbingan ini, jadi ini pure perancangan pertama pada menu bimbingan"</i> . Mana Desain yang lebih efisien ?	B	80,6%
8.	Kartu Hasil Studi (KHS), Pengembangan : Optimalisasi Tabel dari segi Visual, padding dan gip menggunakan teknik Auto Layout sehingga menciptakan tabel yang lebih rapi dan clean. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	83,9%
9.	Transkrip, Pengembangan : Optimalisasi Tabel dari segi Visual, padding dan gip menggunakan teknik Auto Layout ,Membuat jarak	B	77,4%

	yang seimbang sehingga mudah di lihat. Mana Desain yang lebih efisien ?		
10.	Beranda, Pengembangan : Mengoptimalkan tampilan card dan font ,membuat tampilan nya menjadi lebih bersih. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	87,1%
11.	Presensi Kehadiran Mahasiswa, Pengembangan : Mengubah tabel Menjadi card style, agar fit di tampilan mobile , Mana Desain yang lebih efisien ?	B	96,8%
12.	Rekap Presensi, Pengembangan : mengubah tabel menjadi card based layout, sehingga mudah di baca pada layar mobile , Mana Desain yang lebih efisien ?	B	90,3%
13.	Informasi Perkuliahan, Pengembangan : Menambah beberapa info seperti dosen, dan topik yang akan di bahas, memperbaiki jarak antar elemen di versi mobile. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	87,1%
14.	Bimbingan, Pengembangan : Seperti yang tadi halaman bimbingan belum ada di siacad web maupun app, jadi ini perancangan pertama, agar mahasiswa lebih mudah untuk melakukan bimbingan. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	93,5%
15.	Kartu Studi Mahasiswa, Pengembangan : mengubah tabel yang tidak interaktif menjadi pilihan, sehingga mahasiswa bisa memilih mana yang mau di lihat dan akan di tampilkan foto khs di semester tsb. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	90,3%

16.	Transkrip, Pengembangan : desainnya dioptimalkan untuk tampilan mobile, Selain itu, penggunaan padding, ukuran font, dan pemisahan antar semester membuat tampilannya lebih ringan dan mudah dibaca. Mana Desain yang lebih efisien ?	B	87,1%
-----	---	---	-------

Lalu ada beberapa pertanyaan yang diisi menggunakan jawaban terbuka, yang mana menguraikan pada Rekomendasi perbaikan :

Tabel 5.3 Jawaban Terbuka

No	Setelah Menjawab Pertanyaan A/B testing di atas dan mencoba prototype figma nya, bagaimana kesan anda?
	Jawaban :
1.	setelah mencoba prototype nya saya lebih suka karna menampilkan tampilan yang lebih baru dan fresh dengan adanya tambahan icon icon yang menarik terlebih lagi untuk tampilan yang mobile-nya.
2.	Desain kedua sudah bagus dan sesuai dengan tampilan mobile dan dekstop. Navigasinya terlihat mudah untuk digunakan.
3.	Desain yang terbaru lebih detail sehingga cocok untuk pemula agar tidak kebingungan.

Dari jawaban yang ada, terdapat mayoritas responden merasa bahwa prototype Website siakad unama sudah cukup baik dalam hal visualisasi ,desain dan bisa digunakan dengan baik oleh user :

Tabel 5.4 Saran Pengembangan

No	Berikan saran anda jika prototype Absensi web siakad ini masih ada kekurangan dalam segi ui maupun ux?
	Jawaban :
1	saran paling mungkin coba beberapa icon di kecilkan, sebenarnya sudah bagus tapi ya ada pemutahiran dari segi font atau dari icon serta penegasan baik itu warna teks dan juga tebal dan halus nya font.
2	Menurut saya Sudah bagus, tampilannya rapi dan mudah dipahami pengguna.

3	saran saya ialah untuk menambahkan highlight dibagian penting tiap laman agar mahasiswa dapat lebih mudah untuk menangkap informasi penting. Juga kurangnya warna dapat diperbaiki dgn menambah warna pada kolom tabel. sekian
---	--

Dari jawaban yang ada,terdapat beberapa responden yang sudah merasa cukup atas pengembangan desain website siakad, dan ada juga yang merasa bisa di kembangkan lagi untuk bagian fitur-fitur di website siakad unama. Hal ini bisa jadi pelajaran bagi penulis untuk lebih bisa mengembangkan website siakad menjadi lebih baik kedepannya.