BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

High fidelity Wireframe merupakan kerangka lanjutan versi detail dari kerangka sederhana sebelumnya, elemen yang ditambahkan dalam kerangka ini seperti warna *icon*, gambar. *High fidelity Wireframe* mendefinisikan sebuah interaksi elemen-elemen dari hirarki visual dari setiap halaman. *High fidelity Wireframe* digunakan secara berurutan untuk menunjukkan bagaimana tugas tertentu dan flow aplikasi atau produk dapat diselesaikan dengan benar. Berikut contoh *High-Fidelity Wireframe*. Dalam penelitian ini, prototipe *high-fidelity* digunakan sebagai acuan untuk merancang tampilan visual dan interaksi lengkap *website Mentorku.id* agar pengguna dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia dengan mudah, efisien, dan menarik. Perancangan prototipe ini bertujuan untuk menyajikan simulasi nyata dari antarmuka akhir, termasuk aspek visual seperti warna, tipografi, ikon, dan gambar. Berikut *wireframe high-fidelity Mentorku.id* :

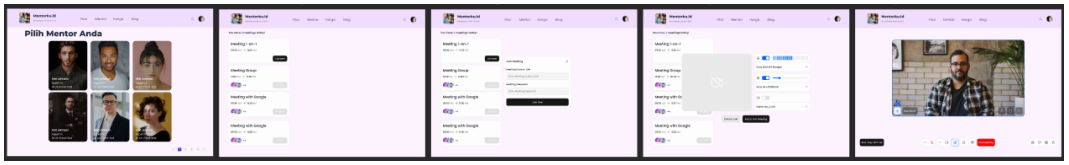
1. *High fidelity Design* Halaman *Login* dan *Registrasi*



Gambar 5. 1 *High fidelity Design* Halaman *Login* dan Registrasi

High fidelity Design (*Hi-fi*) pada halaman *Login* dan Registrasi menggambarkan proses awal pengguna dalam mengakses platform *Mentorku.id*. Halaman ini dirancang dengan tampilan modern dan profesional untuk membangun kepercayaan sejak pertama kali pengguna masuk. Pengguna yang belum memiliki akun diarahkan ke proses pendaftaran dengan mengisi data yang dibutuhkan, sedangkan pengguna lama dapat langsung masuk melalui form *login* yang tersedia. Alur autentikasi dibuat sederhana dan intuitif agar pengguna dapat dengan cepat mengakses layanan mentoring tanpa hambatan.

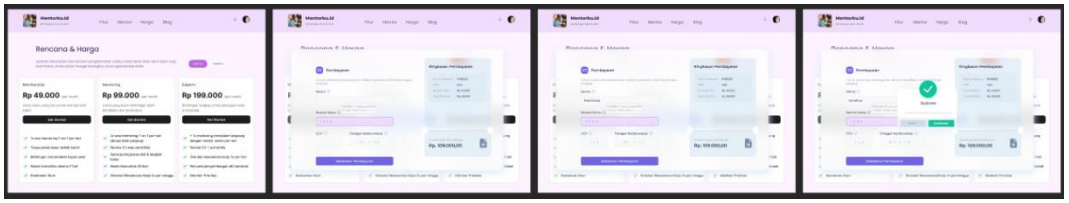
2. *High fidelity Design* Halaman *Memilih Mentor* dan *Meeting*



Gambar 5. 2 *High fidelity Design* Halaman Memilih Mentor dan Meeting

High fidelity Design (*Hi-fi*) halaman Memilih Mentor & Meeting berfungsi sebagai inti utama layanan *Mentorku.id*. Pada halaman ini, pengguna dapat menelusuri daftar mentor dari berbagai bidang keahlian lengkap dengan informasi profil, spesialisasi, dan pengalaman. Setelah memilih mentor yang sesuai, pengguna dapat melanjutkan ke proses penjadwalan sesi mentoring. Fitur meeting dirancang untuk memfasilitasi interaksi langsung antara mentor dan mentee secara terstruktur, sehingga proses bimbingan berjalan efektif dan terarah.

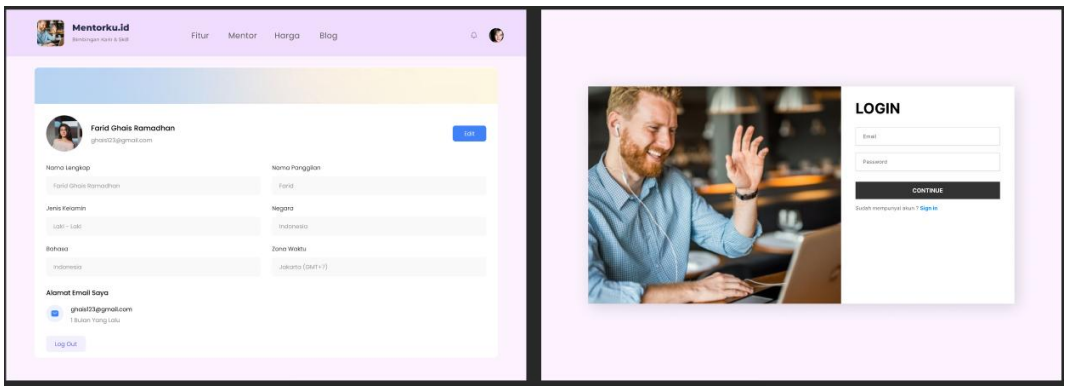
3. *High fidelity Design* Halaman *Paket* dan *Pembayaran*



Gambar 5. 3 *High fidelity Design* Halaman Paket dan Pembayaran

High fidelity Design (*Hi-fi*) halaman Paket & Pembayaran menampilkan berbagai pilihan paket mentoring yang tersedia di *Mentorku.id*. Setiap paket dilengkapi dengan informasi manfaat, durasi, serta harga yang transparan untuk membantu pengguna dalam menentukan pilihan. Sistem pembayaran dirancang jelas dan mudah dipahami agar proses transaksi dapat dilakukan dengan aman dan nyaman. Halaman ini mendukung pengalaman pengguna yang praktis dengan alur pembayaran yang ringkas dan efisien.

4. *High fidelity Design* Halaman *Profil* dan *Logout*



Gambar 5. 4 *High fidelity Design* Halaman Profil dan *Logout*

High fidelity Design (*Hi-fi*) halaman Profil & *Logout* menyajikan informasi akun pengguna secara lengkap, seperti data pribadi, riwayat mentoring, serta paket yang sedang digunakan. Pengguna diberikan kemudahan untuk memperbarui data

profil guna menjaga keakuratan informasi akun. Selain itu, tersedia fitur *logout* sebagai kontrol keamanan agar pengguna dapat keluar dari sistem dengan aman setelah selesai menggunakan layanan *Mentorku.id*.

5.2 PROTOTYPING

Prototyping adalah pendekatan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Metode *Prototyping* adalah metode pengembangan sistem dimana hasil Analisa sistem langsung diterapkan kedalam sebuah model tanpa menunggu seluruh sistem selesai, menghasilkan *prototype* dari perangkat lunak yang digunakan sebagai perantara pengembang dengan pengguna untuk berinteraksi.

Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas, Anda dapat mencoba langsung prototipe yang telah kami siapkan melalui tautan berikut ini :

https://www.*figma*.com/proto/JNI2MSEdiVChm0wPYh9Wbw/*Website*-Wireframe--Community-?node-id=0-1&t=ED4hYujbqM9A4Cr1-1

5.3 USABILITY TESTING

Usability testing dilaksanakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan serta daya tarik visual pada *prototype website Mentorku.id*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur utama dalam platform bimbingan karier digital *Mentorku.id* dapat digunakan secara efektif, efisien, dan nyaman oleh pengguna. Fitur yang diuji mencakup pencarian dan pemilihan mentor, penjadwalan sesi mentoring, pemilihan paket layanan dan pembayaran,

serta pengelolaan data akun melalui fitur Edit Profil.

Metode pengujian yang digunakan adalah *Single Ease Question (SEQ)*, yaitu metode pengukuran berbasis skala yang digunakan untuk menilai persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan suatu sistem atau fitur setelah digunakan.

Pengujian dilakukan secara daring dengan melibatkan lima orang responden sebagai calon pengguna *Mentorku.id*. Responden diminta untuk menjalankan setiap alur interaksi pada *prototype* sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, kemudian memberikan penilaian serta tanggapan berdasarkan pengalaman simulasi penggunaan yang dirasakan.

Tujuan dilakukannya *usability testing* ini adalah sebagai berikut :

1. Menilai tingkat kemudahan pengguna dalam menemukan dan memilih mentor sesuai dengan kebutuhan karier.
2. Mengukur kenyamanan pengguna dalam melakukan penjadwalan sesi mentoring secara digital.
3. Mengetahui persepsi pengguna terhadap tampilan visual dan pengaturan tata letak *prototype website Mentorku.id.*

Berikut kriteria responden yang melakukan *usability testing* secara *online*:

1. Anak Sekolah, Mahasiswa, Masyarakat umum (L/P).
2. Berusia antara 18 – 40 tahun.
3. Terbiasa menggunakan *website* atau aplikasi berbasis layanan digital.
4. Memiliki ketertarikan terhadap pengembangan karier dan kegiatan mentoring daring.

Pengukuran *usability* dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* dengan ketentuan penilaian sebagai berikut :

Tabel 5. 1 ***Metric Single Ease Question (SEQ)***

Variabel	Interpretasi
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Agak Sulit
4	Netral
5	Agak Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Keterangan *Score SEQ* :

- Rata- rata 1 - 5,4 = menunjukkan bahwa desain sistem masih perlu dilakukan perbaikan.
- Rata- rata 5,5 - 7 = menunjukkan bahwa desain sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Berikut merupakan skenario task *Mentorku.id* yang harus diselesaikan oleh partisipan selama proses *usability testing* :

Tabel 5. 2 Skenario *Task flow*

User Goal	Task	Skenario
Pengguna membuat akun	Task 1	Peneliti menjelaskan alur penggunaan *prototype Mentorku.id*, kemudian partisipan menjalankan simulasi proses registrasi dan *login* pada *prototype Figma* serta memaparkan pengalaman yang dirasakan.
Pengguna memilih mentor	Task 2	Partisipan menjalankan alur interaksi pencarian mentor pada *prototype* berdasarkan bidang yang diminati dan memilih salah satu mentor
Pengguna menjadwalkan sesi	Task 3	Partisipan menjalankan simulasi pemilihan jadwal sesi mentoring pada *prototype* dan melakukan konfirmasi pemesanan
Pengguna memilih paket	Task 4	Partisipan menjalankan alur pemilihan paket layanan mentoring dan simulasi proses pembayaran pada *prototype*
Pengguna mengelola profil	Task 5	Partisipan menjalankan simulasi pengubahan data akun melalui menu Edit Profil pada *prototype*

5.4 HASIL

Pelaksanaan *usability testing* pada *prototype website Mentorku.id* bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Pengujian dilakukan secara daring dengan melibatkan lima orang responden yang telah menyelesaikan seluruh skenario task yang diberikan.

Data responden *usability testing* dapat dilihat pada Tabel 5.3 berikut:

Tabel 5. 3 Data Responden *Usability testing*

No	Responden	Usia	Pekerjaan
1	Wira Mahadika Respati	23	Karyawan Swasta
2	Nandana Kautsar	18	Mahasiswa
3	Bagus Rizqullah Ludi	19	Mahasiswa
4	Adam Rahmat Fitriyanto	27	PPPK
5	Anisa Calista Devi	24	Karyawan Swasta

Setelah seluruh responden menyelesaikan *task flow* yang ditentukan, diperoleh hasil *usability testing* sebagai berikut :

1. Hasil *Usability testing* Tingkat Kemudahan Penggunaan Aplikasi *Mentorku.id* Hasil dari *usability testing* seberapa mudah dipahami saat menggunakan aplikasi *Mentorku.id* dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5. 4 Hasil *Usability testing* Tingkat Kemudahan *Website Mentorku.id*

No	Halaman Mockup	Responden					Rata-rata	Status
		1	2	3	4	5		
1	Pencarian dan Pemilihan Mentor	6	7	6	7	6	6,4	Sudah Baik
2	Penjadwalan Sesi Mentoring	7	7	6	5	7	6,2	Sudah Baik
3	Paket dan Pembayaran	6	6	6	6	5	5,8	Sudah Baik
4	Edit Profil	5	6	6	5	6	5,6	Sudah Baik

2. Hasil *Usability testing* Tingkat Daya Tarik Visual Halaman Aplikasi *Mentorku.id* Hasil dari *usability testing* seberapa menarik visual saat melihat halaman aplikasi *Mentorku.id* dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5. 5 Hasil *Usability testing* Daya Tarik Visual *Website Mentorku.id*

No	Halaman Mockup	Responden					Rata-rata	Status
		1	2	3	4	5		
1	Halaman Beranda	6	6	7	6	6	6,2	Sudah Baik
2	Halaman Profil Mentor	6	5	6	6	5	5,6	Sudah Baik
3	Halaman Pembayaran	6	6	6	7	7	6,4	Sudah Baik
4	Halaman Edit Profil	6	6	5	6	5	5,6	Sudah Baik

Dari hasil dari *usability testing* tingkat kemudahan dan daya tarik visual aplikasi *Mentorku.id*, maka didapatkan poin-poin sebagai berikut:

Tabel 5. 6 *Feedback* Kemudahan dan Daya Tarik Visual *Website Mentorku.id*

Halaman/Fitur	*Feedback* dan Saran
Pencarian Mentor	Informasi mentor yang ditampilkan sudah membantu pengguna dalam menentukan pilihan. Disarankan penambahan filter berdasarkan kategori atau pengalaman mentor.
Penjadwalan Sesi	Proses penjadwalan dinilai cukup jelas dan mudah diikuti. Diperlukan fitur notifikasi sebagai pengingat jadwal sesi mentoring.
Paket dan Pembayaran	Penyajian informasi paket dan biaya dinilai transparan. Diperlukan penambahan variasi metode pembayaran untuk meningkatkan fleksibilitas pengguna.
Edit Profil	Struktur form profil cukup jelas, namun proses pengisian dirasakan memakan waktu. Disarankan pengelompokan data agar lebih ringkas dan efisien.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *prototype website Mentorku.id* memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan daya tarik visual yang baik. Seluruh fitur utama memperoleh nilai rata-rata di atas batas minimum kelayakan, sehingga dapat dikatakan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan, terutama pada efisiensi pengisian data, penyederhanaan tampilan informasi pada halaman tertentu, serta penambahan fitur pendukung. Hasil pengujian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan *Mentorku.id* pada tahap implementasi selanjutnya.