BAB V

IMPLEMENTASI HASIL UI/UX

5.1 High-Fidelity Design

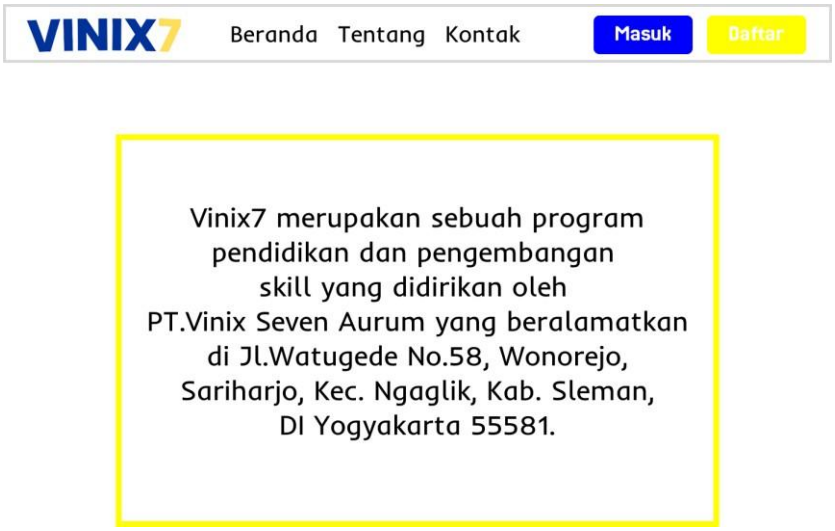
Menurut Wardhani & Wijaya [24], *High Fidelity Design* merupakan desain dengan kepresisisan yang tinggu, sudah memiliki warna, tata letak, tipografi, dan detail yang sudah menyerupai aplikasi. Dalam medesain *high fidelity* dilakukan dengan menggunakan *software* komputer. Berikut adalah tampilan *Hi-Fi* dari *website* "SkillUpNow" :



Gambar 5.1 Hi-Fi Beranda

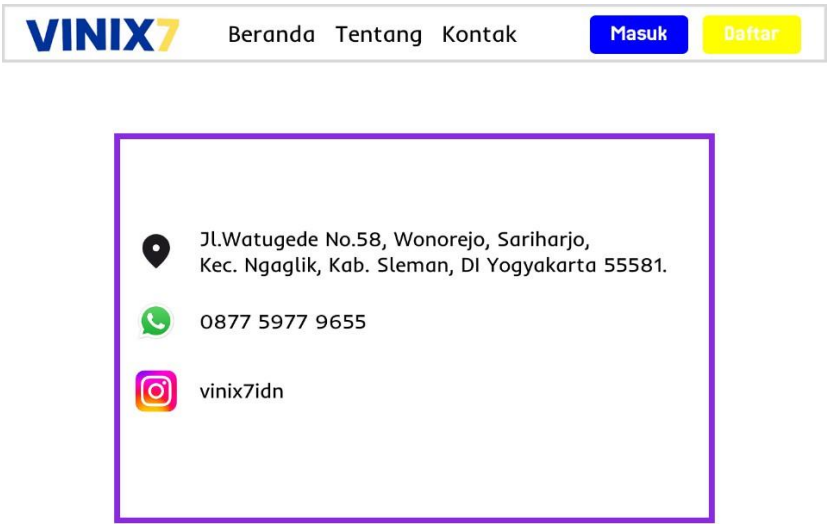
Pada halaman Beranda terdapat sebuah *headline* yaitu "Skill Up Now" dan *tagline* "Tingkatkan Kemampuan Bersama Vinix7". Tujuan dari penggunaan *tagline* dan *headine* tetsebut adalah untuk menarik minat pengguna untuk bergabung dengan Vinix7. Pada halaman ini terdapat tombol "Masuk" berwarna

biru dan tombol “Daftar” yang berwarna kuning yang sesuai dengan pemilihan warna pada logo Vinix7.



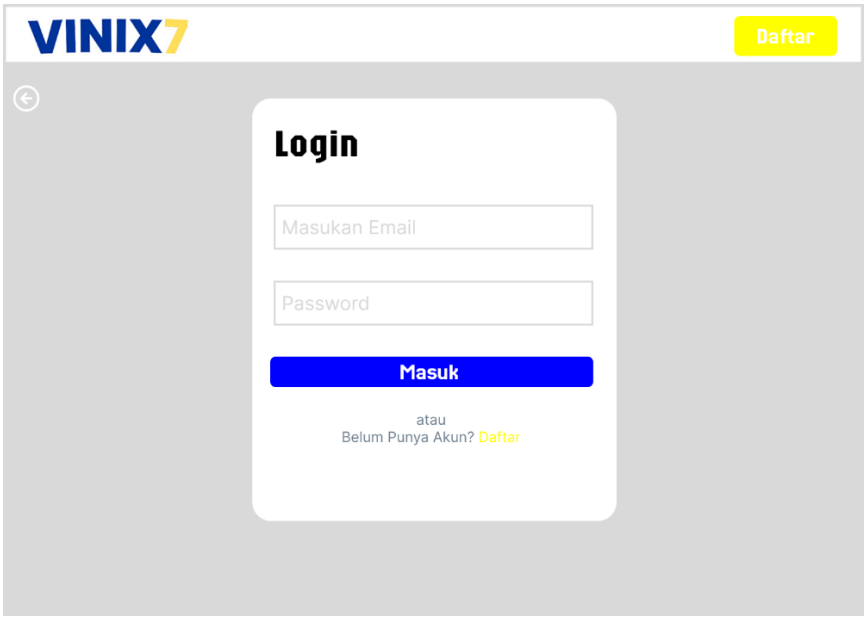
Gambar 5.2 Hi-Fi Tentang

Pada halaman Tentang, pada bagian konten berisi informasi yang menjelaskan profil perusahaan secara singkat.



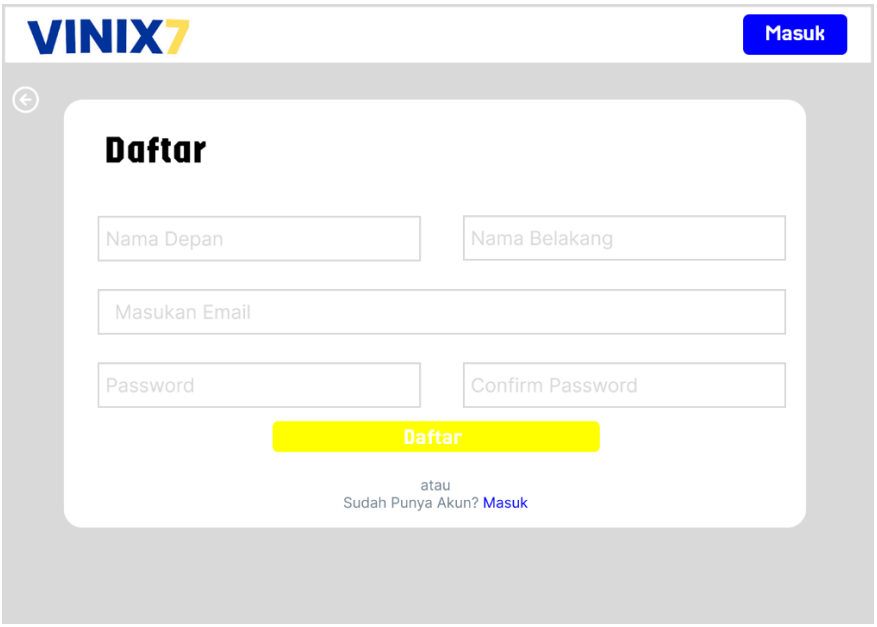
Gambar 5.3 Hi-Fi Kontak

Pada halaman Kontak menampilkan informasi alamat perusahaan, nomor *whatsapp*, dan *username* instagram perusahaan yang berguna bagi calon pengguna untuk bertanya atau mencari informasi lainnya.



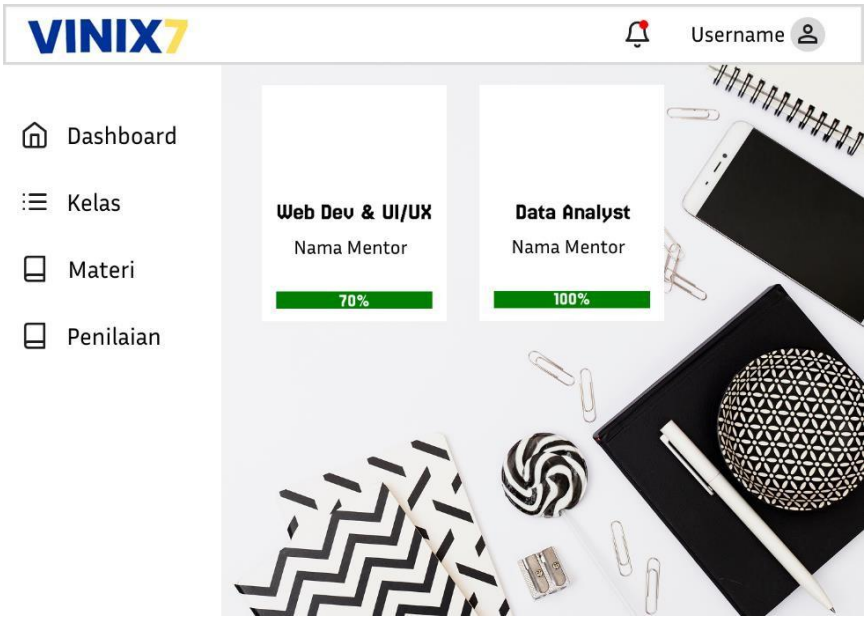
Gambar 5.4 Hi-Fi Masuk

Pada halaman Masuk nantinya pengguna diminta memasukkan *email* dan password yang telah dibuat. Setelah mengisi *email* dan password pengguna akan diarahkan untuk mengklik tombol “Masuk” agar bisa masuk ke sistem. Pada bagian navbar terdapat tombol “Daftar” bagi para calon pengguna yang belum memiliki akun.



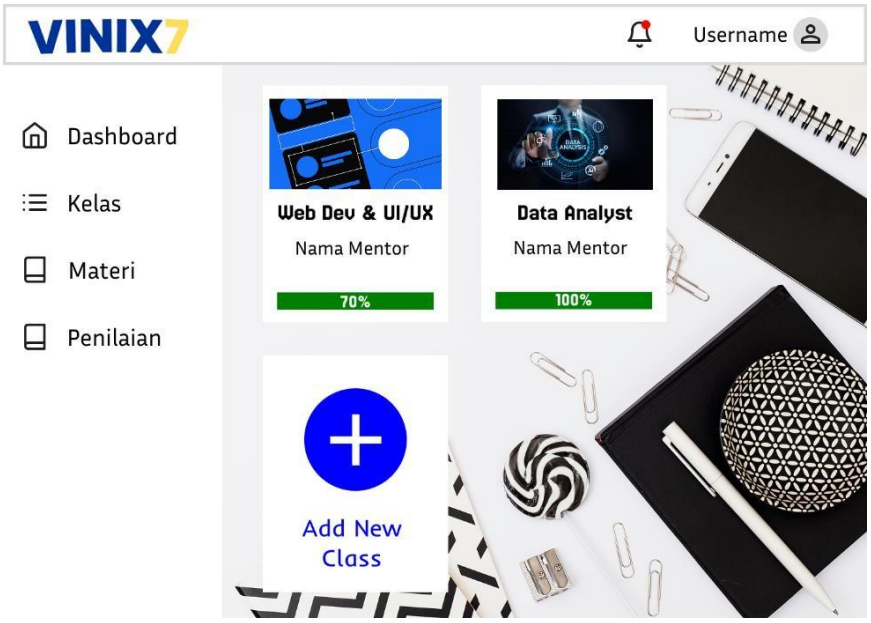
Gambar 5.5 Hi-Fi Daftar

Pada bagian Daftar terdapat form yang berisi nama depan, nama belakang, *email*, password, serta konfirmasi password agar calon pengguna dapat membuat akun. Setelah calon pengguna mengisi semua form, calon pengguna nantinya akan diarahkan untuk mengklik tombol “Daftar” dan sistem akan otomatis memvalidasi data yang telah di *input*-kan. Pada bagian navbar terdapat tombol “Masuk” yang mengarah ke halaman Masuk bagi para pengguna yang telah memiliki akun.



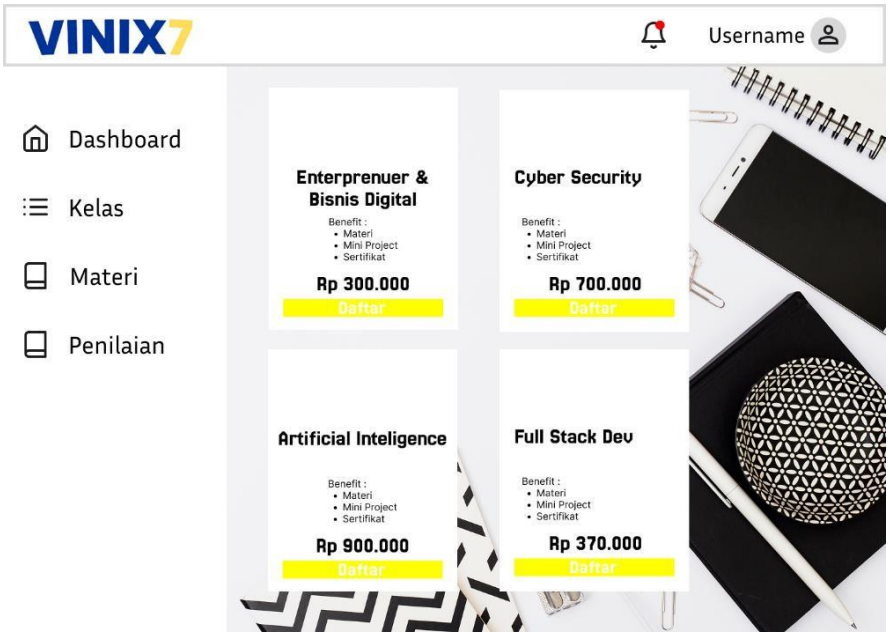
Gambar 5.6 Hi-Fi Dashboard

Pada halaman Dashboard, menampilkan berbagai menu pada bagian *sidebar* seperti Dashboard, Kelas, Materi, dan Penilaian. Pada bagian konten terdapat *card* yang menampilkan kelas-kelas yang terakhir diakses dan menampilkan progres bar dari kelas tersebut. Pada bagian navbar terdapat *icon* notifikasi, *username*, dan photo profile dari pengguna.

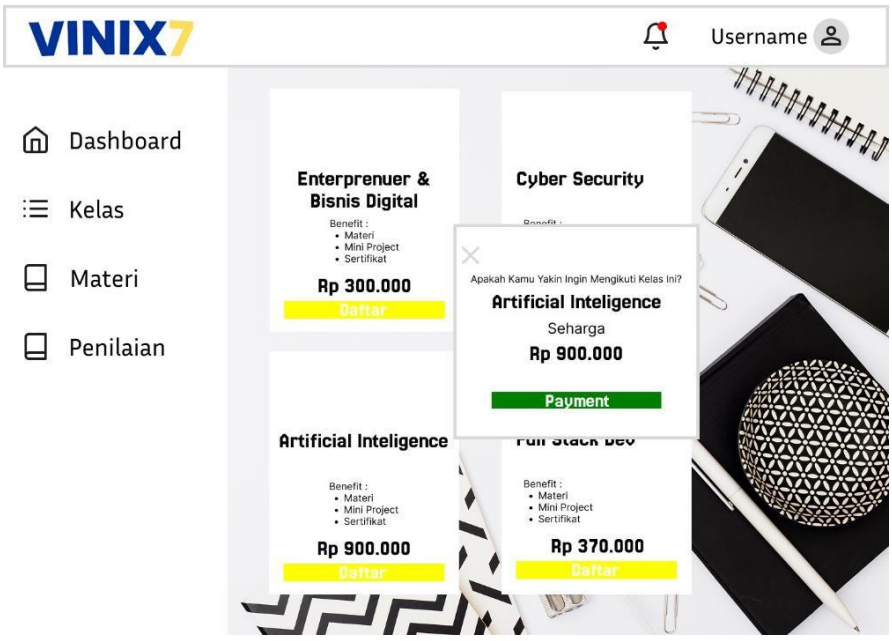


Gambar 5.7 Hi-Fi Kelas

Pada halaman Kelas, terdapat berbagai *card* yang merupakan kelas-kelas yang sedang diikuti, terdapat gambar dari kelas yang diikuti, nama kelas, nama mentor, dan progres bar. Selain itu, terdapat juga tombol “Add New Class” yang ketika di klik mengarahkan ke halaman Add New Class.

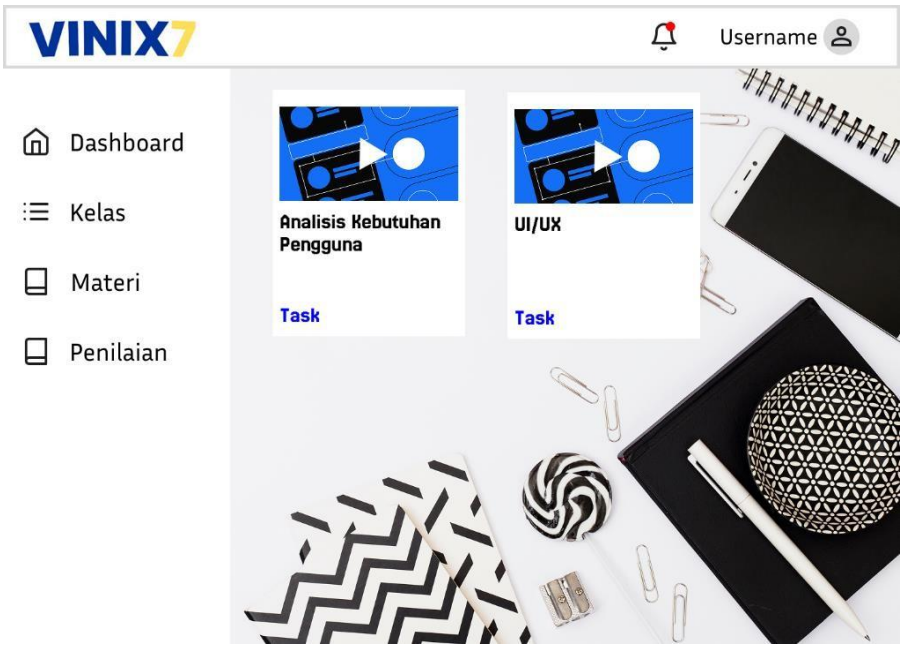


Gambar 5.8 Hi-Fi Add New Class



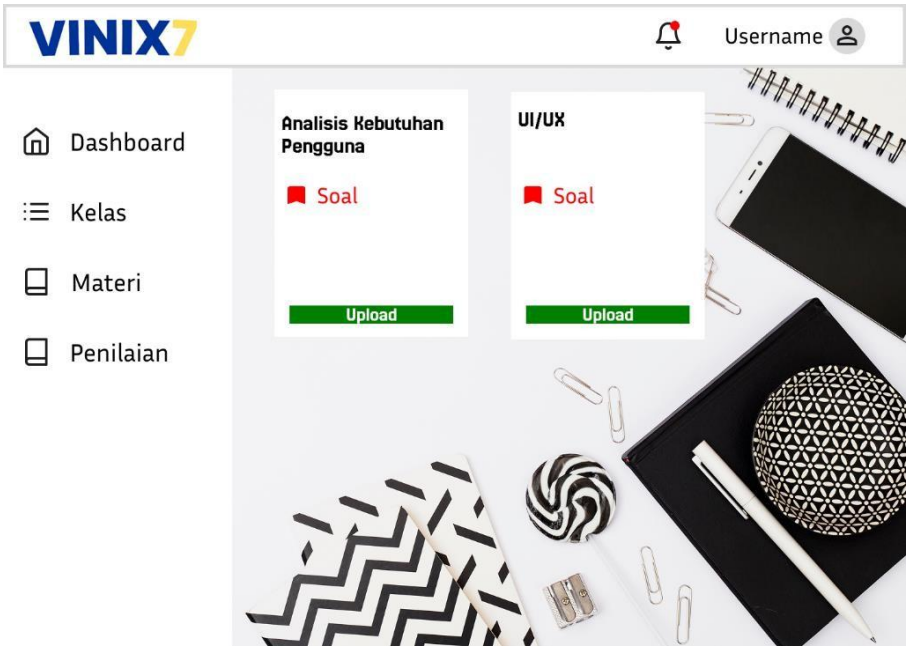
Gambar 5.9 Hi-Fi Konfirmasi Add New Class

Pada halaman Add New Class, terdapat berbagai informasi kelas lainnya yang dapat diikuti oleh para peserta. Kelas-kelas tersbeut dibuat di dalam sebuah *card* yang berisi nama kelas, benefit, dan harga. Selain itu juga terdapat tombol “Daftar” yang ketika di klik sistem akan menampilkan *pop-up* konfirmasi seperti pada **Gambar 5.8**.



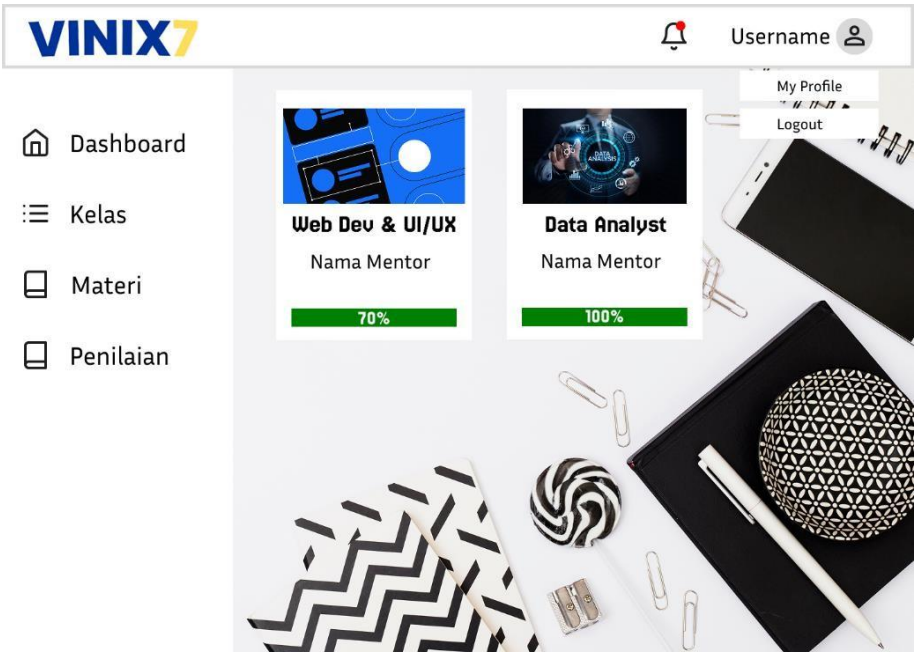
Gambar 5.10 Hi-Fi Materi

Pada halaman Materi, terdapat *card* yang berisi video materi, judul materi, dan sebuah *link* yang akan mengarahkan ke halaman penilaian. Pengguna dapat mengakses video materi secara *realtime* sehingga dapat mengulang materi yang diberikan.

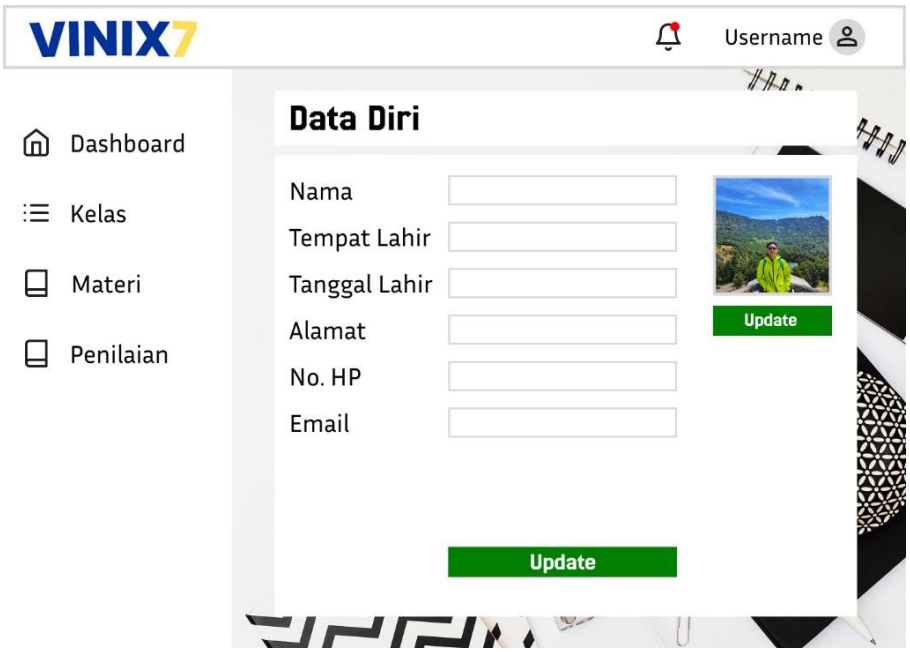


Gambar 5.11 Hi-Fi Penilaian

Pada halaman Penilaian, terdapat *card* yang berisi nama materi serta *link* soal dari tugas yang diberikan oleh mentor. Pengguna dapat mengunduh soal dan mengerjakannya. Ketika pengguna selesai mengerjakan soal, pengguna dapat mengunggah jawaban dengan mengklik tombol “Upload” yang terletak dibagian bawah *card*. Hal ini mempermudah pengguna untuk melakukan pengumpulan tugas.



Gambar 5.12 Hi-Fi Profile



Gambar 5.13 Hi-Fi Profile 2

Ketika pengguna mengklik *username* atau photo profile di bagian kanan atas seperti pada **Gambar 5.11**, sistem akan menampilkan *pop-up* yang berisi "My Profile" dan "Logout". Ketika pengguna mengklik tombol "My Profile" sistem

akan mengarahkan ke halaman profile seperti pada **Gambar 5.12**. Pengguna dapat melakukan *update* data diri, ketika selesai mengisi atau meng-*update* data diri pengguna dapat mengklik tombol "Update" dan sistem akan memvalidasi perubahan data. Ketika pengguna mengklik tombol "Logout" sistem akan melakukan proses untuk keluar dari akun dan akan diarahkan ke halaman *login*.

Berikut merupakan *link* UI Design :

https://www.figma.com/design/yWjHlWhhpbFyskKEffQ1fS/SkillUpNow?node-id=119-57&t=rJQ2VgVhPDX2hYcx-1

5.2 Prototyping

Prototype merupakan kumpulan rancangan dari sebuah sistem yang dibuat sebagai bagian dari proses pengembangan dan belum sampai tahap implementasi. Dalam studi kasus Perancangan UI/UX Pada *Website* SKILLUPNOW, *prototyping* dibuat dalam bentuk *website* dengan fokus pada fitur-fitur yang menunjang sistem pembelajaran secara *online* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, *prototyping* ini juga berfokus pada mini projek yang dapat dikerjakan oleh peserta dan dapat dijadikan sebagai portofolio serta mendapatkan sertifikat. Untuk *prototyping* dapat di coba pada *link* berikut :

https://www.figma.com/proto/yWjHlWhhpbFyskKEffQ1fS/SkillUpNow?node-id=120-57

5.3 Usability Testing

Usability Testing adalah metode evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana antarmuka sistem dapat digunakan dengan efektif dan efisien ketika pengguna beriteraksi secara langsung [16]. Pada studi kasus Perancangan UI/UX Pada *Website* SKILLUPNOW, *usability testing* dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari fitur-fitur utama selama proses pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa *website* SKILLUPNOW dapat dengan mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang optimal sebelum di implementsikan.

Penulis melakukan *usability testing* secara *online* setelah membuat rancangan desain dari *website* SKILLUPNOW dengan menggunakan metode kuesioner. Tujuan yang ingin penulis capai pada *usability testing* secara *online* ini adalah :

1. Untuk mengukur *feedback user* terhadap desain dari *website* SKILLUPNOW.
2. Untuk mengukur tingkat kemudahan *user* dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada *website* SKILLUPNOW.

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

1. Responden merupakan peserta MBKM Studi Independen dari Vinix7 Batch 3.
2. Responden merupakan seorang pelaku *Microlearning*.
3. Responden familiar dengan pembelajaran berbasis *Microlearning*.
4. Responden merupakan masyarakat Indonesia.

Metode yang penulis gunakan adalah *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengukur tingkat kesulitan atau kemudahan menjalankan *website* SKILLUPNOW bagi pengguna dengan matriks sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Matrics Single Ease Question

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

Keterangan Skor SEQ :

Rata-rata 1 – 5,4 = Desain dianggap perlu diperbaiki karena belum memenuhi kebutuhan *user*.

Rata-rata 5,5 – 7 = Desain dianggap sudah memenuhi kebutuhan *user*.

Berikut ini adalah skenario *task website* SKILLUPNOW yang harus dikerjakan penguji.

Tabel 5. 2 Skenario Task Flow

User Goal	Task	Skenario
Task 1 : Fitur Kelas	Pengguna mengakses fitur kelas dan dapat menambahkan kelas yang ingin diikuti.	1. Peneliti menjelaskan *task* atau fitur yang tersedia pada *website*. 2. Responden menjalankan *prototype* pada *link* yang telah diberikan sesuai dengan *task*.
Task 2 : Fitur Materi	Pengguna mengkases fitur materi dan dapat menonton materi yang diberikan oleh mentor.	
Task 3 : Fitur Penilaian	Pengguna dapat mengerjakan tugas dan	

	mengumpulkan tugas yang diberikan oleh mentor sebagai mini projek.	3. Responden menjelaskan pengalamannya. 4. Responden memberikan saran dan masalah yang ditemukan.
Task 4 : Pengunduhan Sertifikat	Pengguna dapat mengunduh sertifikat ketika selesai mengikuti kelas dan mengerjakan semua tugas yang diberikan.	

5.4 Hasil

Pada pengujian *usability testing* terhadap fitur-fitur yang terdapat pada *website* SKILLUPNOW, tujuannya adalah untuk mengevaluasi kemudahan pengguna, efisiensi, proses dan pengalaman keseluruhan pengguna, baik dari sisi peserta maupun pihak perusahaan.

Penulis melakukan *usability testing* dengan 6 responden bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan, kesalahan, dan hambatan yang dialami pengguna dalam menggunakan sistem, dengan jumlah pengguna yang relatif, sedikit lebih relatif, dan efisien. Berikut tabel data responden.

Tabel 5. 3 Data Responden Usability Testing

No	Nama Responden	Domisili	Pekerjaan
1.	Laila Safitri	Bandung	Mahasiswa
2.	Robbika	Jambi	Mahasiswa
3.	Muhammad Zulio Arrafi	Jambi	Mahasiswa
4.	Rahmad Dani Saputra	Jambi	Mahasiswa
5.	Muhammad Sulthan Alhafiz	Paal Merah	Mahasiswa
6.	Diska Puspita Sari	Jambi Timur	Karyawan Swasta

Setelah responden mengerjakan beberapa *task flow* yang diberikan, didapatkan hasil dari *usability testing* yaitu sebagai berikut :

1. Hasil *usability testing* kemudahan pengguna dalam mengakses Fitur Kelas.
2. Hasil *usability testing* kemudahan pengguna dalam membuka materi pembelajaran pada Fitur Materi.
3. Hasil *usability testing* kemudahan pengguna dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas pada Fitur Penilaian.
4. Hasil *usability testing* kemudahan pengguna dalam pengunduhan sertifikat.

Tabel 5. 4 Hasil Usability Testing Tingkat Kemudahan Pengguna Pada Website SKILLUPNOW

No.	Halaman Mock Up	Responden						Rata-Rata	Status
		1	2	3	4	5	6		
1.	Fitur Kelas	7	7	5	7	7	7	6,6	Sudah OK!
2.	Fitur Materi	6	6	5	7	7	7	6,3	Sudah OK!
3.	Fitur Penilaian	5	7	7	6	6	7	6,3	Sudah OK!
4.	Unduh Sertifikat	1	7	7	5	7	6	5,5	Sudah OK!

Berdasarkan hasil *Usability Testing* yang telah dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), penulis juga memperoleh umpan balik dan saran dari responden terkait kemudahan pengguna serta tampilan antarmuka *website* SKILLUPNOW. Umpan balik tersebut digunakan untuk mengidentifikasi aspek desain yang sudah berjalan dengan baik maupun bagian yang masih perlu dilakukan perbaikan. Adapun ringkasan *feedback* dan saran dari responden disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. 5 Feedback Usability Testing

Fitur	Feedback/Saran
Fitur Kelas	Secara keseluruhan *website* SKILLUPNOW sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, pengguna merasa ada beberapa yang perlu di perbaiki yaitu pemilihan kombinasi warna pada *website* yang kurang menarik, menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap seperti pengunduhan sertifikat langsung, dan tata letak pada *pop-up* payment yang bisa diperbaiki.
Fitur Materi	
Fitur Penilaian	
Unduh Sertifikat	

Berdasarkan hasil *Usability Testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), dapat disimpulkan bahwa *website* SKILLUPNOW sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan. Setiap fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, pengguna merasa perlu perbaikan pada tampilan *website* karena pemilihan warna yang digunakan kurang menarik, pengguna juga merasa perlunya penambahan fitur-fitur lain seperti pengunduhan sertifikat langsung, serta perbaikan pada *pop-up* notifikasi *payment* saat ingin menambahkan kelas baru yang ingin diikuti.