

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

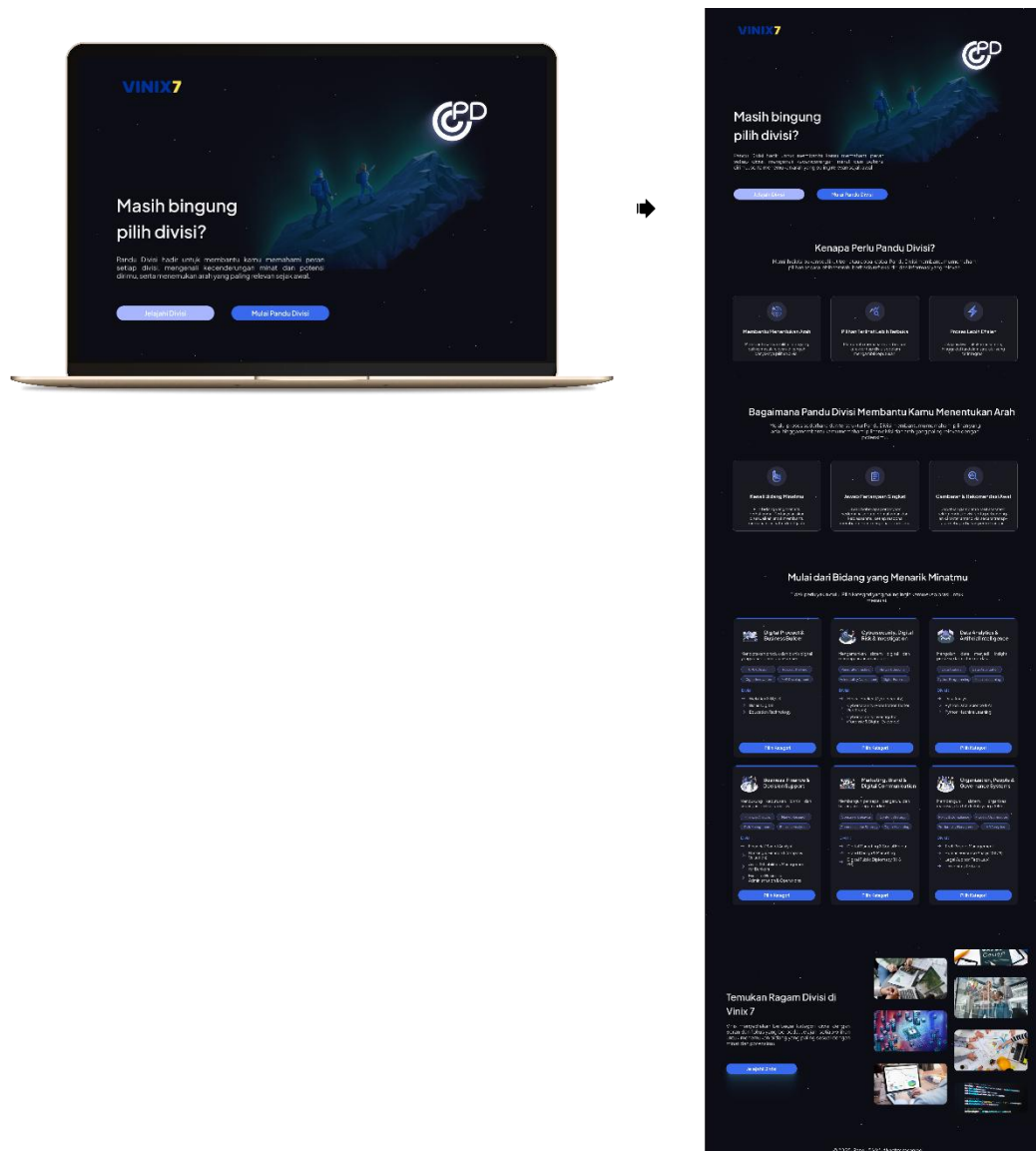
#### **5.1 *HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)***

*High Fidelity Design (Hi-Fi) prototype* antarmuka yang dirancang dengan detail tinggi, mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan tata letak yang menyerupai hasil akhir. Pada *website* Pandu Divisi, hi-fi digunakan untuk memberikan gambaran realistis tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *website*, termasuk fitur seperti asesmen dan juga eksplorasi divisi. Desain ini menciptakan pengalaman visual yang sangat mendekati produk akhir, memungkinkan evaluasi lebih akurat terhadap tampilan dan fungsionalitas sebelum ke tahap pengembangan.

##### **5.1.1. *High Fidelity Design Halaman Landing Page Pandu Divisi***

*High Fidelity Design (Hi-Fi) halaman Landing Page Pandu Divisi* adalah *prototype* yang dirancang untuk menampilkan kepada pengguna saat pertama kali mengakses Pandu Divisi. Desain ini mencakup elemen lengkap seperti warna, *text copy writing*, ilustrasi visual, ikon, dan tata letak. Pertama pengguna akan di perlihatkan pada *hero section* yang menampilkan ilustrasi visual dan juga kata sambutan kepada pengguna, lalu di lanjutkan pada *section* yang menjelaskan diperlukan nya pandu divisi dengan konsep per *card* si setiap penjelasannya, di lanjutkan *section* yang menjelaskan cara penggunaan pandu divisi dengan konsep per *card* si setiap penjelasannya, lalu setelahnya ada *section* kategori bidang, disini setiap kategori di bungkus dengan elemen *card* yang bisa di pilih oleh pengguna

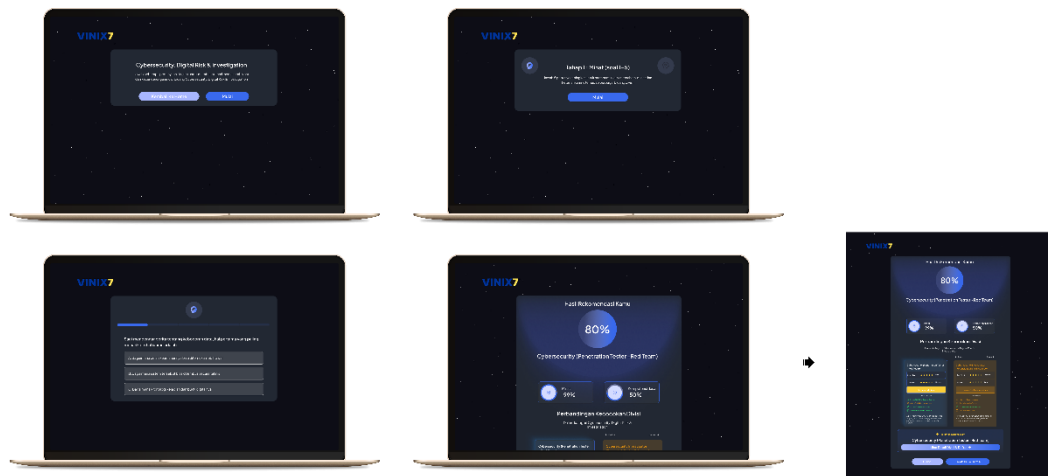
untuk melakukan asesmen, dan di akhiri dengan divisi *overview section* yang menarik perhatian pengguna untuk mengunjungi halaman katalog divisi. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 5.1



Gambar 5. 1 Hi-Fi Halaman *Landing Page* Pandu Divisi

### 5.1.2. *High Fidelity Design* Halaman Asesmen

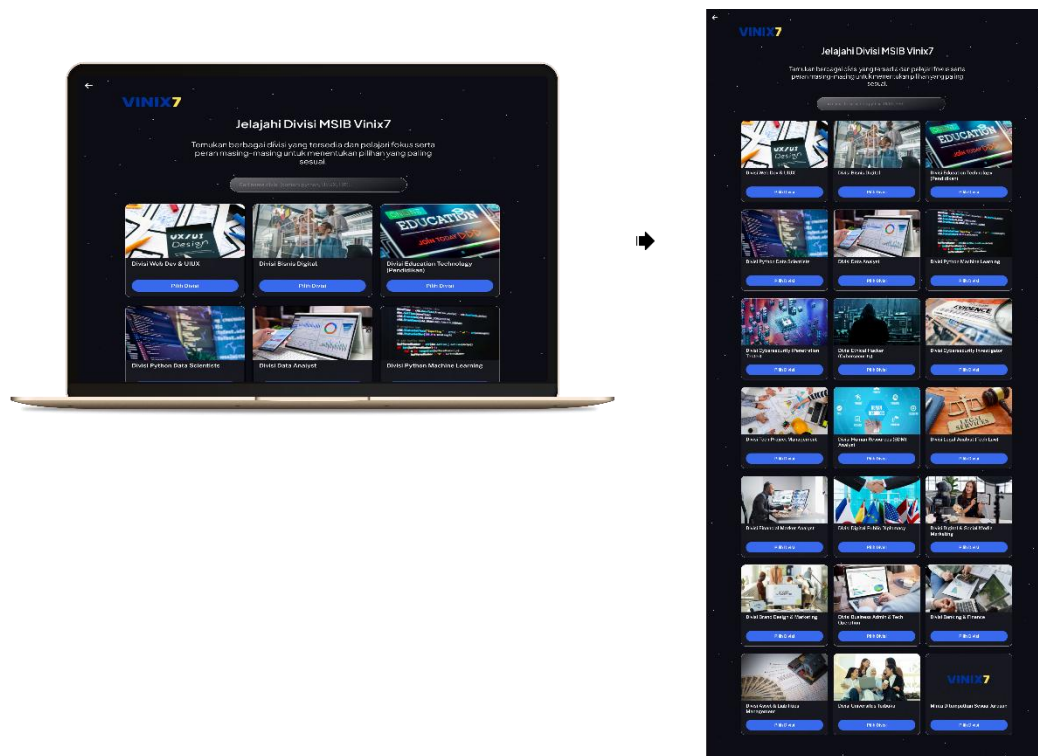
*High Fidelity Design* (Hi-Fi) fitur asesmen merupakan *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat melakukan proses asesmen rekomendasi divisi. Desain ini mencakup elemen antarmuka yang sudah lengkap serta memperlihatkan alur interaksi pengguna mulai dari memasuki halaman awal (*start screen*) yang menampilkan nama bidang kategori yang mereka pilih serta pilihan tombol mulai dan kembali ke *home*, tombol mulai akan beralih ke *intro screen*, yaitu tahap 1 dan 2, yang nantinya di tampilkan informasi terkait pertanyaan apa yang akan di ajukan serta jumlah soal di setiap tahapnya dengan ilustrasi ikon untuk menggambarkan disetiap tahap nya, lalu tombol mulai akan mengarahkan ke halaman asesmen, yang terdapat ikon berdasarkan tahapnya dan *progress bar* untuk menunjukkan kompleksitas asesmen serta pertanyaan dan pilihan jawaban. Dan diakhiri dengan hasil rekomendasi divisi yang ditampilkan setelah asesmen selesai dilakukan, yang menampilkan persentase hasil rekomendasi divisi, visual *score* untuk tahap 1 dan 2, *card* perbandingan hasil rekomendasi dan yang kurang, dan *badge* rekomendasi program yang dapat di akses untuk melihat detail divisi ataupun mendaftar. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 5.2.



**Gambar 5. 2 Hi-Fi Mulai Asesmen, *Intro Screen*, Asesmen *Screen*, Hasil Rekomendasi**

### 5.1.3. *High Fidelity Design* Halaman Katalog Divisi

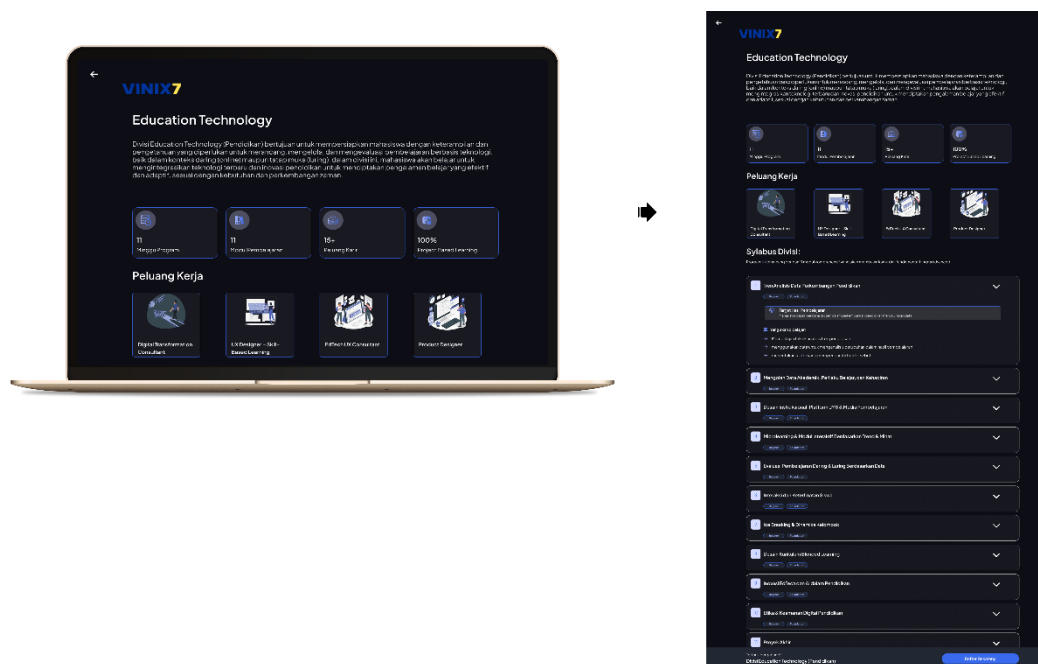
*High Fidelity Design* (Hi-Fi) katalog divisi merupakan *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat melihat daftar divisi yang disediakan oleh PT Vinix7 dengan desain yang disesuaikan dengan tema Pandu Divisi. Desain ini mencakup elemen visual seperti warna, *card*, tipografi dan tata letak, serta menampilkan nama divisi dan juga ilustrasinya guna membantu pengguna memahami karakter dan cakupan masing-masing divisi. *Prototype* ini juga memperlihatkan alur interaksi pengguna saat menjelajahi katalog divisi secara visual dan terstruktur. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 5.3.



**Gambar 5. 3 Hi-Fi Katalog Divisi**

#### **5.1.4. *High Fidelity Design* Halaman Detail Divisi**

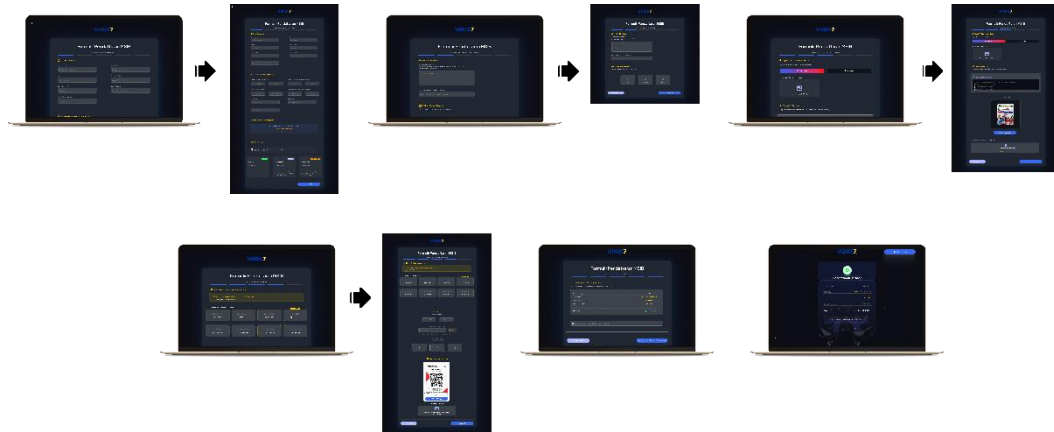
*High Fidelity Design* (Hi-Fi) halaman detail divisi merupakan *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna melihat informasi detail dari setiap divisi yang tersedia. Desain ini mencakup elemen visual seperti warna, *card*, tipografi, komponen *accordion*, serta tata letak yang terstruktur. Halaman ini menampilkan deskripsi divisi, informasi program, peluang pekerjaan yang dapat diperoleh, serta silabus pembelajaran yang dibungkus dengan komponen *accordion*, sehingga membantu pengguna memahami karakter dan ruang lingkup divisi sebelum melanjutkan ke tahap asesmen atau mendaftar divisi. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 5.4.



**Gambar 5. 4 Hi-Fi Detail Divisi**

### 5.1.5. *High Fidelity Design* Halaman Pendaftaran

*High Fidelity Design* (Hi-Fi) fitur pendaftaran merupakan *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna melanjutkan proses setelah mendapatkan hasil rekomendasi divisi. Fitur ini berfungsi sebagai sistem pendukung yang mengintegrasikan hasil rekomendasi dengan proses pendaftaran MSIB. Desain ini mencakup elemen visual seperti formulir input data, indikator kelengkapan, validasi isian, serta tombol aksi yang jelas untuk membantu pengguna mengisi data secara bertahap. Alur interaksi dirancang sederhana dan terstruktur, mulai dari pengisian data diri, pemilihan paket fasilitas, hingga pengguna mencapai halaman selesai (*finish page*) sebagai penanda bahwa proses pendaftaran telah berhasil diselesaikan, sehingga pengguna dapat menyelesaikan proses dengan mudah. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 5.5.



**Gambar 5. 5 Hi-Fi Pendaftaran Tahap 1, Tahap 2, Tahap 3, Tahap 4,  
Konfirmasi Page, Finish Page**

## 5.2 *PROTOTYPING*

*Prototyping* adalah proses membuat model awal dari desain untuk menguji ide, mengevaluasi alur interaksi, serta mengumpulkan umpan balik pengguna sebelum desain dikembangkan ke tahap akhir. Dalam perancangan desain *website* Pandu Divisi, *prototype* bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep desain, mengidentifikasi potensi permasalahan sejak tahap awal, serta memastikan bahwa alur penggunaan sistem dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Dengan adanya *prototype*, proses iterasi desain dapat dilakukan secara lebih terarah dan efisien berdasarkan masukan dari pengguna. Hal ini membantu mengurangi risiko kesalahan pada tahap pengembangan selanjutnya, sekaligus memastikan bahwa rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada *website* Pandu Divisi telah sesuai dengan kebutuhan, konteks, dan karakteristik calon peserta magang.



**Gambar 5. 6 *Prototyping Website Pandu Divisi***

Berikut adalah tautan yang saya sertakan untuk *prototype* desain *website* Pandu Divisi yang dapat diakses:

<https://www.figma.com/proto/odlhKhLM0KZ5mthwWu3sob/Pandu-DIvisi?page-id=0:1&node-id=341-3826&viewport=208,200,0.02&t=i8j0jhoRl2BkyYzg-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=341:3826>

### **5.3 *USABILITY TESTING***

*Usability testing* merupakan proses evaluasi desain *prototype website* dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, serta pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan *prototype*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *prototype* yang dirancang dapat digunakan dengan mudah dan dipahami oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada *prototype website* Pandu Divisi, *usability testing* dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pada fitur utama, yaitu

fitur asesmen eksplorasi divisi dan rekomendasi divisi lalu fitur pendukung yaitu pendaftaran divisi. Proses *usability testing* ini bertujuan untuk memastikan bahwa *prototype website* Pandu Divisi memiliki alur interaksi yang jelas, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal sebelum dikembangkan ke tahap selanjutnya.

Penulis melakukan *usability testing* secara *online* setelah rancangan desain *prototype website* Pandu Divisi selesai dibuat. Metode pengujian yang digunakan adalah *Single Ease Question (SEQ)* untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan setiap task yang diberikan, serta *In Depth Interview* untuk menggali umpan balik dan pengalaman pengguna secara lebih mendalam.

Tujuan dari *usability testing* yang dilakukan pada *prototype website* Pandu Divisi adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam mengikuti asesmen rekomendasi divisi dan memahami hasil yang di tampilkan.
2. Untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan fitur eksplorasi divisi.
3. Untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam melakukan pendaftaran pada divisi yang direkomendasikan.
4. Mengumpulkan *feedback* pengguna sebagai bahan evaluasi dan perbaikan desain *prototype*.

Berikut adalah Kriteria responden yang dilibatkan dalam *usability testing* ini:

1. Mahasiswa aktif di perguruan tinggi.
2. Mahasiswa berada pada semester 5, 6, atau 7
3. Berasal dari jurusan IT/Teknologi maupun Non-IT.
4. Memiliki pengalaman menggunakan *website* atau aplikasi berbasis web.
5. Berdomisili di wilayah Indonesia.

Metode yang penulis gunakan adalah *single ease question (SEQ)* untuk mengukur tingkat kesulitan atau kemudahan menjalankan *prototype website* Pandu Divisi bagi pengguna dengan skala sebagai berikut:

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

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

Keterangan *Score 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 [32].

Berikut ini adalah skenario task *prototype website* Pandu Divisi yang harus dilakukan oleh partisipan:

**Tabel 5. 2 Skenario *Task Testing***

| <b>Fitur</b>                    | <b>Task</b>                                                                                                                                    | <b>Skenario</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Eksplorasi Divisi               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelajahi Katalog Divisi</li> <li>2. Memahami Informasi Detail Divisi</li> </ol>                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penulis menjelaskan task atau fitur yang tersedia</li> <li>2. Partisipan menjalankan prototype sesuai task</li> <li>3. Partisipan memaparkan pengalamannya</li> <li>4. Partisipan memberikan umpan balik, saran dan masalah yang di temukan</li> </ol> |
| Asesmen rekomendasi Divisi      | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengikuti Proses Asesmen Rekomendasi Divisi</li> <li>4. Memahami Hasil Rekomendasi Divisi</li> </ol> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Pendaftaran Divisi Program Msib | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Melakukan Pendaftaran Divisi</li> </ol>                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

#### **5.4 HASIL**

Pada pengujian *usability testing*, pegujian di fokuskan pada fitur utama yaitu asesmen rekomendasi divisi dan eksplorasi divisi, dan sebagai fitur pendukung yaitu pendaftaran, tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, dan bagian yang masih membingungkan atau perlu ditingkatkan, serta pengalaman keseluruhan dari sisi pengguna.

Penulis melakukan *usability testing* yang dilakukan secara *online* dengan beberapa partisipan. Berikut tabel data partisipan:

**Tabel 5. 3 Data Partisipan *Usability Testing***

| No | Nama Partisipan   | Jurusan      | Semester | Domisili      |
|----|-------------------|--------------|----------|---------------|
| 1  | Nikola Dwi Andini | IT/Teknologi | 7        | Kota Jambi    |
| 2  | Muhammad Rizqi    | IT/Teknologi | 7        | Kuala Tungkal |
| 3  | M. Yazid Zidan    | Non-IT       | 7        | Kota Padang   |
| 4  | Adam Rizky Putra  | IT/Teknologi | 7        | Kota Jambi    |
| 5  | Tifanka           | Non-IT       | 7        | Kota Padang   |

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

**Tabel 5. 4 Hasil *Usability Testing* Tingkat Kemudahan Penggunaan *Prototype*****Pandu Divisi**

| No | Task Pengujian                              | Partisipan |   |   |   |   | Rata-rata | Status |
|----|---------------------------------------------|------------|---|---|---|---|-----------|--------|
|    |                                             | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 |           |        |
| 1  | Menjelajahi Katalog Divisi                  | 6          | 6 | 7 | 7 | 5 | 6,2       | Mudah  |
| 2  | Memahami Informasi Detail Divisi            | 6          | 6 | 6 | 7 | 6 | 6,2       | Mudah  |
| 3  | Mengikuti Proses Asesmen Rekomendasi Divisi | 6          | 5 | 7 | 6 | 6 | 6         | Mudah  |
| 4  | Memahami Hasil Rekomendasi Divisi           | 5          | 6 | 7 | 7 | 6 | 6,2       | Mudah  |
| 5  | Melakukan Pendaftaran Divisi                | 6          | 5 | 6 | 7 | 6 | 6         | Mudah  |

Berdasarkan hasil dari *usability testing* tingkat kemudahan penggunaan *prototype website* Pandu Divisi, maka didapatkan tanggap dan juga masukan, selama menjalani task pengujian yang mereka lakukan. Yang lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel 5.5

Tabel 5. 5 *Feedback Usability Testing Kemudahan Prototype Website Pandu*

## Divisi

| Fitur                            | Feedback/Saran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Eksplorasi Divisi</b>         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdasarkan hasil pengujian, fitur eksplorasi divisi tergolong mudah dipahami oleh pengguna dari segi informasi detail divisi, struktur informasi pada halaman katalog dinilai sederhana, penjelasannya mudah dimengerti, dan fitur pencarian membantu pengguna menemukan divisi yang ingin mereka cari.</li> <li>2. Dari hasil pengujian pada 2 skenario di fitur ini pada Task 1 - Menjelajahi Katalog Divisi, menunjukkan rata-rata 6,2, pada Task 2 - Memahami Informasi Detail Divisi menunjukkan rata-rata 6,2. Ini menunjukkan rancangan mudah untuk digunakan dan mendukung kebutuhan pengguna baru untuk mengenali pilihan divisi.</li> </ol>     |
| <b>Fitur Asesmen Rekomendasi</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur asesmen rekomendasi divisi, pada proses asesmen nya, alur pertanyaan dianggap jelas dan mudah diikuti hingga memperoleh rekomendasi divisi. Pada Task 3 - Mengikuti Proses Asesmen, partisipan mengapresiasi urutan pertanyaan yang logis dan mudah diikuti hingga memperoleh rekomendasi. Skor rata-rata 6 menunjukkan proses ini sudah cukup baik dan mudah untuk digunakan dengan rancangan <i>prototype</i>.</li> <li>2. Pada Task 4 - Memahami Hasil Rekomendasi, skor 6,2, partisipan mengapresiasi hasil yang di tampilkan karena mudah untuk dipahami secara visual, ini menandakan halaman hasil rekomendasi relatif informatif.</li> </ol> |
| <b>Pendaftaran Divisi</b>        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur pendaftaran divisi dinilai mudah digunakan dan di pahami oleh pengguna dan dapat di selesaikan tanpa kebingungan, dengan skor rata-rata yang di didapatkan yaitu 6. Ini menunjukkan bahwa alur pendaftaran tidak membingungkan dan mudah untuk pahami oleh pengguna.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

Berdasarkan hasil *usability testing* yang dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* terhadap *prototype website* Pandu Divisi, dapat disimpulkan bahwa fitur yang diuji memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang

baik. Pengujian dilakukan pada tiga fitur, yaitu eksplorasi divisi, asesmen rekomendasi divisi dan pendaftaran, dengan tujuan menilai sejauh mana pengguna dapat memahami dan menggunakan fitur yang tersedia secara mandiri. Hasil pengujian menunjukkan bahwa Pada fitur Eksplorasi Divisi, pengguna dapat dengan mudah menjelajahi katalog dan memahami informasi detail divisi berkat struktur informasi yang sederhana serta keberadaan fitur pencarian. Rata-rata skor yang di hasilkan adalah 6,2 pada *Task 1* dan *Task 2* mengindikasikan bahwa arsitektur informasi sudah cukup mendukung kebutuhan pengguna baru dalam mengenali pilihan divisi. Selanjutnya, fitur Asesmen Rekomendasi Divisi juga memperoleh respon positif. Partisipan mengapresiasi alur pertanyaan yang logis dan runtut sehingga proses asesmen dengan skor rata-rata 6 dianggap mudah diikuti. Dan hasil rekomendasi pada *Task 4* dengan skor 6,2 dinilai informatif baik dari sisi visual maupun penjelasan, menandakan bahwa tampilan hasil sudah cukup membantu pengguna memahami hasil rekomendasi. Pada fitur Pendaftaran Divisi, skor 6 menunjukkan bahwa alur pendaftaran tidak membingungkan dan dapat diselesaikan dengan langkah yang ringkas. Hal ini memperlihatkan bahwa *prototype* telah berhasil menerjemahkan proses bisnis pendaftaran ke dalam interaksi yang mudah dipahami. Meskipun dari sisi fitur tergolong baik, temuan kualitatif menunjukkan bahwa pengalaman awal pada *landing page* masih perlu ditingkatkan agar persepsi kemudahan penggunaan semakin kuat sejak pertama kali aplikasi dibuka, karena pengguna menilai visibilitas *guide onboarding* dan kejelasan penyampaian nya belum cukup menonjol, partisipan juga menyarankan untuk *landing page* Pandu Divisi dijadikan sebagai halaman tersendiri dengan alur

tombol yang lebih rapi, dan memisahkan antara halaman pengenalan dan halaman mulai asesmen. Partisipan juga menyarankan untuk memberikan sentuhan visual seperti gradasi hitam-biru atau kombinasi warna lain yang tetap nyaman dan aksesibel, agar daya tarik meningkat tanpa mengganggu fokus informasi. sehingga perbaikan pada elemen-elemen di halaman awal diperlukan guna meningkatkan daya tarik, rasa percaya, dan pemahaman pengguna sebelum mereka masuk ke fitur eksplorasi divisi, asesmen rekomendasi divisi, dan pendaftaran.