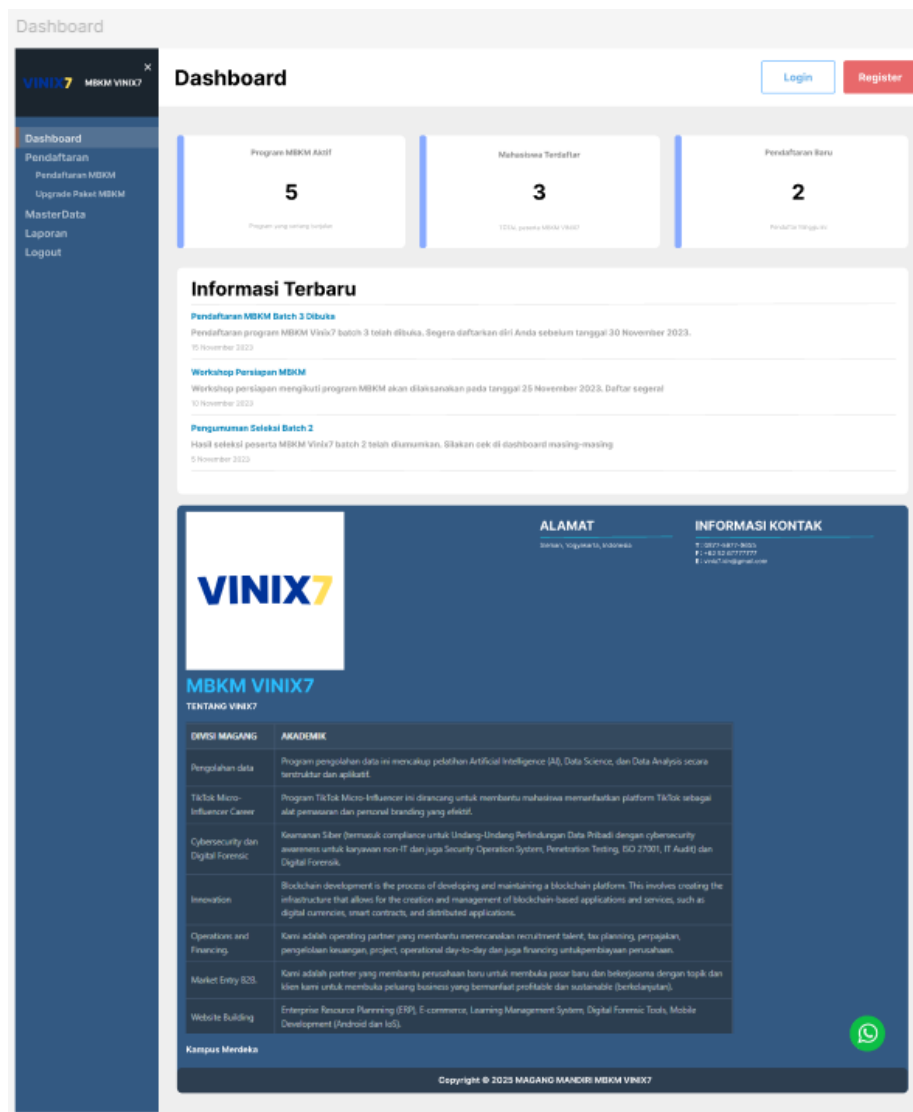


BAB V

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

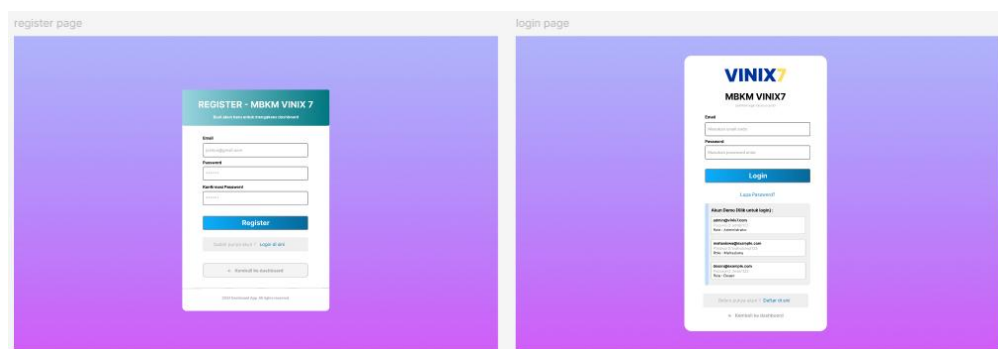
5.1 HIGH FIDELITY DESIGN

Setelah menyelesaikan *wireframe Low-Fidelity*, tahap berikutnya adalah membuat *High-Fidelity Design* sebagai hasil akhir rancangan UI/UX *website* Pendaftaran VINIX 7. Berikut adalah penjelasan dari tampilan *High-Fidelity Design* VINIX 7.



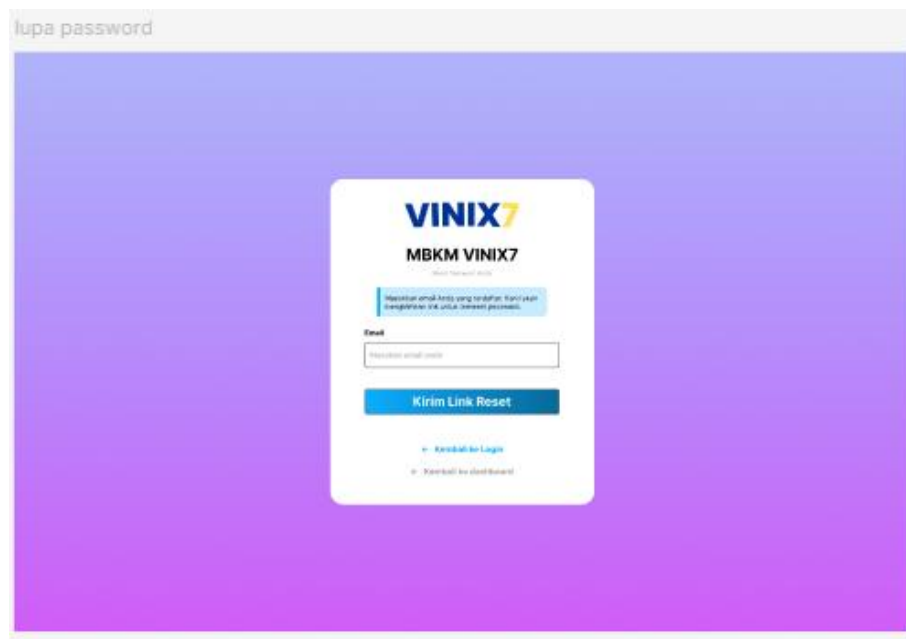
Gambar 5.1 *HIFI* Dashboard

Pada gambar 5.1 adalah *High Fidelity Design* dari halaman *dashboard* ini menampilkan tampilan utama sistem pendaftaran berbasis *website* Program Studi Independen VINIX 7. Halaman ini dilengkapi dengan *sidebar* navigasi di sisi kiri serta kartu informasi yang menampilkan ringkasan data seperti jumlah program MBKM aktif, mahasiswa terdaftar, dan pendaftaran baru. Selain itu, terdapat section informasi terbaru yang berfungsi menampilkan pengumuman dan pembaruan terkait kegiatan MBKM.



Gambar 5.2 *HIFI* Register dan Login

Pada Gambar 5.2 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman *Register* dan *Login* yang menampilkan antarmuka autentikasi pengguna pada sistem pendaftaran berbasis *website* Program Studi Independen VINIX 7. Halaman Register menampilkan formulir pendaftaran akun yang terdiri dari input email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi, serta tombol register sebagai aksi utama. Sementara itu, halaman *Login* menampilkan *form* input email dan kata sandi yang dilengkapi tombol login, fitur lupa password, serta informasi akun demo. Kedua halaman dirancang dengan tata letak terpusat dan desain visual yang sederhana untuk memudahkan pengguna dalam melakukan proses pendaftaran dan masuk ke dalam sistem.



Gambar 5.3 *HIFI* Lupa Password

Pada Gambar 5.3 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman Lupa Password yang menampilkan antarmuka pemulihan akun pada sistem pendaftaran berbasis *website* Program Studi Independen VINIX 7. Halaman ini menyediakan *form input* email yang digunakan untuk mengirimkan tautan reset kata sandi, dilengkapi dengan tombol kirim sebagai aksi utama serta navigasi kembali ke halaman *login*. Desain halaman dibuat sederhana dan terpusat untuk memudahkan pengguna dalam memahami proses pemulihan akun secara cepat dan aman.

Pendaftaran MBKM - Pilih Semester

Pendaftaran MBKM

Formulir Pendaftaran MBKM VINIX7

Nama Lengkap
Joshua Lorenzo

Universitas
Universitas Dinarsia Bangsa Jambi

Program Studi
Sistem Informasi

Semester
3

Email
joshua@gmail.com

No. HP
08533328888

Jenis Program MBKM
Masing VIP (Rp 1.350.000)

Bukti Pembayaran

Tambahkan File
Unggah file PDF, maks 10 MB.

Bukti Pembayaran MBKM VINIX7 - JOSHUA LORENZO - Masing VIP.pdf
255.01 KB

Unggah 1 file yang didukung: PDF only. Maksimal 10 MB.

Apakah Anda Sudah Memiliki Tagik atau Proposal Skripsi?
Ya, Sudah

Dosen Pembimbing
HARTI NANI, S.Kom, M.Si dan BERRY, S.Kom, M.Sc

Alasan Mengikuti MBKM
Sebagai konversi ke Tagan Aktif

Daftar Reset

WhatsApp

Gambar 5.4 *HIFI* Pendaftaran MBKM

Pada Gambar 5.4 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman Pendaftaran MBKM yang menampilkan antarmuka formulir pendaftaran Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada sistem berbasis *website* Program Studi Independen VINIX 7. Halaman ini menyajikan formulir pendaftaran yang berisi data identitas mahasiswa, informasi akademik, pilihan semester, jenis program MBKM, serta unggahan bukti pembayaran dan dokumen pendukung. Tata letak formulir disusun secara vertikal dan terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam mengisi data secara berurutan, serta dilengkapi tombol aksi untuk mengirim dan mengatur ulang data pendaftaran.

Upgrade Paket MBKM

Upgrade Paket MBKM

Formulir untuk mengupgrade paket MBKM yang sedang diikuti.

ID Pendaftaran
Joshua Lorenzo

Paket Sebelumnya
Pilih Paket Sebelumnya

Paket Baru
Pilih Paket Sesudah

Bukti Pembayaran - Kekurangan Pembayaran Upgrade Paket *

Tambahkan File
Upload file PDF. Maks 10 MB. [Pilih File](#)

BUKTI PEMBAYARAN MBKM VINEX7 - JOSHUA LORENZO - PAKET VIP.pdf
205.37 KB [Hapus](#)

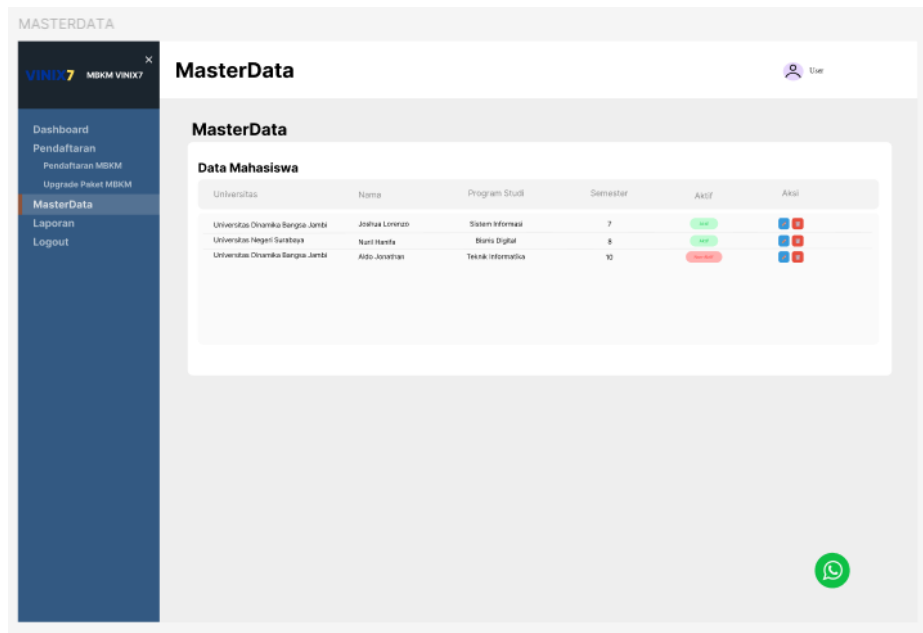
Alasan Upgrade Paket
Kampus memberikan konversi MBKM ke Tugas Akhir untuk Paket VIP keatas

[Ajukan Upgrade](#)

[WhatsApp](#)

Gambar 5.5 *HIFI* Upgrade Paket MBKM

Pada Gambar 5.5 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman *Upgrade Paket MBKM* yang menampilkan antarmuka untuk mengajukan perubahan atau peningkatan paket program MBKM yang sedang diikuti oleh mahasiswa. Halaman ini menyajikan formulir *upgrade* yang berisi informasi pendaftaran, pilihan paket sebelumnya dan paket baru, unggahan bukti pembayaran sebagai syarat *upgrade*, serta kolom alasan pengajuan *upgrade*. Tata letak formulir disusun secara terstruktur dan jelas untuk memudahkan pengguna dalam memahami proses *upgrade*, serta dilengkapi tombol aksi untuk mengajukan permohonan *upgrade*.



Gambar 5.6 *HIFI* MasterData

Pada gambar 5.6 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman MasterData yang menampilkan pengelolaan data mahasiswa, meliputi informasi universitas, nama mahasiswa, program studi, semester, serta status keaktifan. Pada halaman ini juga tersedia tombol aksi seperti edit dan hapus yang memudahkan admin dalam melakukan pengelolaan dan pembaruan data secara terstruktur.

LAPORAN MBKM - LAPORAN KEIKUTSERTAAN

VINIX7 MBKM VINIX7

Laporan

User

Dashboard
 Pendaftaran
 Pendaftaran MBKM
 Upgrade Paket MBKM
 MasterData
Laporan
 Logout

Laporan Keikutsertaan MBKM

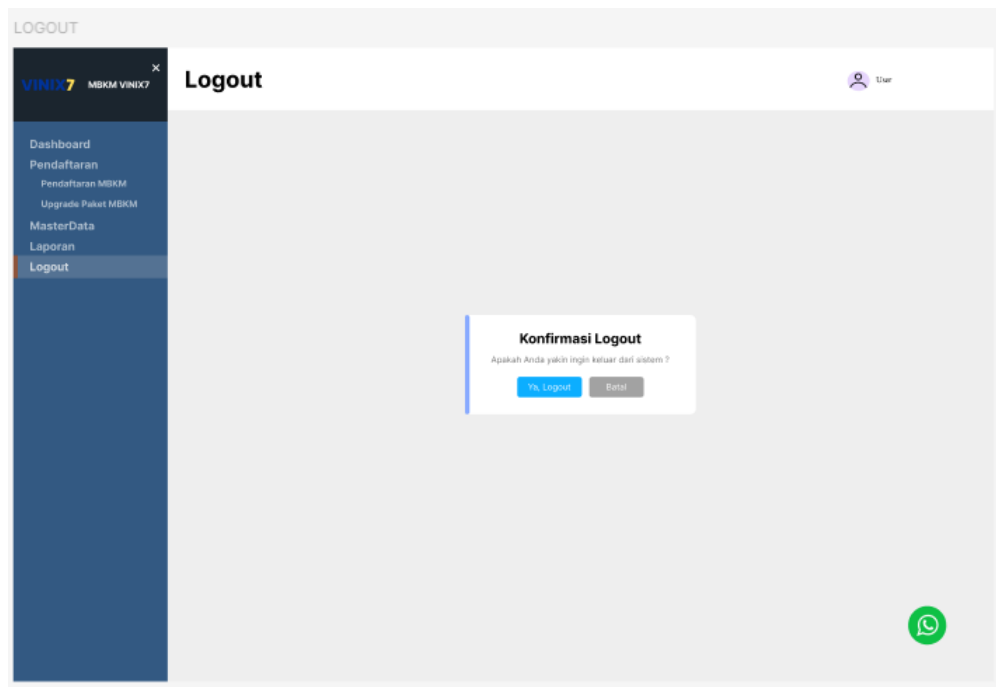
Filter Program: Cari Nama: Tampilkan Filter

Total Peserta: **2** Kontrol

No	Nama Lengkap	Universitas	Email	Jenis Program MBKM	No. HP	Program Studi	Semester
1	Joshua Lorenzo	UNAMA	lorenzajoshua53@gmail.com	VIP	089522222	Sistem Informasi	7
2	Abdo Jonathan	UNEBA	abdogaming@gmail.com	Beginner	085222222	Teknik Informatika	6

Gambar 5.7 *HIFI* Laporan

Pada gambar 5.7 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman Laporan yang menampilkan laporan keikutsertaan MBKM mahasiswa dalam bentuk tabel. Halaman ini dilengkapi dengan fitur filter program, pencarian data, total peserta, serta informasi detail seperti nama, universitas, email, jenis program MBKM, semester, dan program studi untuk mendukung proses pemantauan dan evaluasi.



Gambar 5.8 *HIFI* Logout

Pada gambar 5.8 adalah *High-Fidelity Design* dari halaman *Logout* yang menampilkan tampilan konfirmasi sebelum pengguna keluar dari sistem. Halaman ini dirancang sederhana dengan pilihan tombol “Ya, Logout” dan “Batal” untuk memastikan keamanan serta menghindari kesalahan saat pengguna ingin mengakhiri sesi penggunaan aplikasi.

5.2 PROTOTYPE

Berdasarkan beberapa tahapan desain yang telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah merancang sebuah prototype agar desain aplikasi lebih interaktif saat diuji coba dan digunakan oleh pengguna. Interaksi yang ditambahkan pada prototype ini mencakup fitur seperti swipe, click dan lain – lain. Perancangan prototype website pendaftaran VINIX 7 ini dilakukan menggunakan software Figma.

Link prototype website pendaftaran MBKM VINIX 7 :

<https://www.figma.com/design/w8LZ0DW4eEBnyfoJkIN94B/PROJECT-AKHIR-MBKM-VINIX7?node-id=0-1&t=p9Mf1Ltc11uALE8t-1>

5.3 USABILITY TESTING

Pengujian *usability* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan *website* Pendaftaran VINIX 7 yang dirancang. Tahapan ini melibatkan penyebaran Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada lima orang responden, yang dipilih untuk memberikan masukan terhadap pengalaman pengguna. Berikut kriteria responden yang akan dapat mengisi kuesioner *usability testing* ini :

1. Mahasiswa aktif pada program Vinix Seven Aurum.
2. Partisipan yang bersedia mencoba dan mengevaluasi *prototype* ini berdasarkan pengalaman mereka.

Pengujian ini diawali dengan pengisian data diri oleh responden untuk keperluan pencatatan informasi demografis yang relevan. Data responden dapat dilihat pada tabel :

Tabel 5.1 Data Responden

Nama	Usia	Pekerjaan/Status	Instansi	Tingkat Pengalaman
Christopher Joshua	28 Tahun	Pelayan Gereja	Gereja Kristen Protestan Jambi	Menengah
Jessie Anggasta	21 Tahun	Mahasiswa	Universitas Dinamika Bangsa Jambi	Tinggi
Aldo Jonathan	25 Tahun	Karyawan Swasta	PT. Kurnia Tunggal	Tinggi
Kheni The	27 Tahun	Karyawan Swasta	PT. Allianz	Rendah
Faye Felicia	21 Tahun	Mahasiswa	Universitas Dinamika Bangsa	Tinggi

Responden kemudian diarahkan untuk melakukan skenario yang telah diberikan sebelum melakukan demo *prototype* yang telah disiapkan. Setelah memahami skenario yang harus dilakukan, responden diberikan akses untuk mencoba langsung *prototype* melalui tautan yang disediakan. Dalam tahap ini, mereka dapat berinteraksi dengan antarmuka dan fitur – fitur utama. Berikut beberapa tugas yang ada pada rancangan ini, antara lain :

1. Skenario Registrasi Akun : Pengguna membuka halaman utama *website*, memilih menu Register, mengisi email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi, kemudian menekan tombol Register hingga sistem menampilkan notifikasi pendaftaran berhasil.

2. Skenario *Login* Sistem : Pengguna membuka halaman *Login*, memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar, lalu menekan tombol *Login* hingga sistem menampilkan halaman *Dashboard*.
3. Skenario Mengakses *Dashboard* : Pengguna mengakses halaman *Dashboard* setelah *login*, melihat ringkasan informasi seperti jumlah program MBKM aktif, mahasiswa terdaftar, dan pendaftaran baru, serta membaca informasi terbaru yang ditampilkan.
4. Skenario Pendaftaran Program MBKM : Pengguna memilih menu Pendaftaran MBKM pada *sidebar*, mengisi data identitas dan akademik mahasiswa, memilih jenis program MBKM, mengunggah dokumen pendukung, lalu menekan tombol daftar hingga sistem menampilkan konfirmasi pendaftaran berhasil.
5. Skenario *Upgrade* Paket MBKM : Pengguna membuka menu *Upgrade* Paket MBKM, memilih paket sebelumnya dan paket baru, mengunggah bukti pembayaran, mengisi alasan *upgrade*, kemudian mengajukan permohonan hingga sistem menampilkan notifikasi pengajuan berhasil.
6. Skenario Master Data : Pengguna membuka menu *Master Data* dan meninjau tabel data mahasiswa yang berisi informasi nama, universitas, program studi, semester, dan status keaktifan.
7. Skenario Mengakses Laporan MBKM : Pengguna membuka menu Laporan, melihat tabel laporan peserta MBKM, kemudian menggunakan fitur pencarian dan filter program untuk menampilkan data yang dibutuhkan.

8. Skenario Mengubah Profil Pengguna : Pengguna membuka menu edit profile, mengubah data pribadi yang tersedia, lalu menyimpan perubahan hingga sistem menampilkan notifikasi berhasil.
9. Skenario *Logout* dari sistem : Pengguna memilih menu *Logout*, mengonfirmasi proses *logout*, dan sistem mengarahkan kembali ke halaman *login*.

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Skenario 1 – 5 Pengguna

Peserta	Skenario 1	Skenario 2	Skenario 3	Skenario 4	Skenario 5
User 1	✓	✓	✓	✓	✓
User 2	✓	✓	✓	✓	✗
User 3	✓	✓	✓	✓	✓
User 4	✓	✓	✓	✓	✓
User 5	✓	✓	✓	✓	✓

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Skenario 6 – 9 Pengguna

Peserta	Skenario 6	Skenario 7	Skenario 8	Skenario 9
User 1	✓	✓	✓	✓
User 2	✓	✓	✓	✓
User 3	✓	✗	✓	✓
User 4	✓	✓	✓	✓
User 5	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

✓ = Skenario berhasil dijalankan oleh pengguna.

✗ = Skenario berhasil dijalankan oleh pengguna dengan kendala minor.

Berdasarkan tabel hasil pengujian skenario pengguna, sebagian besar pengguna mampu menyelesaikan skenario yang telah ditetapkan dengan baik. Kendala minor hanya ditemukan pada skenario *upgrade* paket MBKM dan akses

laporan, yang berkaitan dengan penggunaan fitur lanjutan seperti pemilihan paket, unggah dokumen, serta pemanfaatan fitur *filter* dan pencarian data. Kendala tersebut tidak menghambat pengguna dalam mencapai tujuan utama penggunaan sistem dan tidak memengaruhi alur penggunaan secara keseluruhan.

Tabel 5.4 Skala Penilaian Skor *System Usability Scale (SUS)*

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Penilaian *System Usability Scale (SUS)* menggunakan skala Likert lima tingkat yang terdiri dari pilihan Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Setiap pilihan jawaban memiliki bobot skor antara 1 hingga 5 yang digunakan untuk merepresentasikan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan. Skor ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam proses perhitungan nilai *usability* sistem, dengan memperhatikan karakteristik pernyataan positif dan negatif pada kuesioner *SUS*.

Berikut ini 10 pertanyaan yang akan diajukan dalam kuesioner :

Tabel 5.5 Tabel Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya merasa tampilan awal (<i>dashboard</i>) <i>website</i> ini mudah dipahami saat pertama kali digunakan.	1-5
2	Saya merasa menu navigasi pada <i>sidebar</i> sulit ditemukan dan dipahami fungsinya.	1-5
3	Saya merasa proses registrasi dan login pada <i>website</i> ini mudah dilakukan tanpa bantuan.	1-5
4	Saya merasa formulir pendaftaran MBKM rumit dan membingungkan untuk diisi.	1-5
5	Saya merasa informasi dan petunjuk yang ditampilkan pada setiap halaman sudah cukup jelas.	1-5
6	Saya merasa kesulitan berpindah antar menu saat menggunakan <i>website</i> ini.	1-5
7	Saya merasa fitur <i>upgrade</i> paket MBKM mudah dipahami alurnya dan digunakan.	1-5
8	Saya merasa tampilan <i>website</i> ini membingungkan dan tidak nyaman dilihat.	1-5
9	Saya merasa percaya diri untuk menggunakan <i>website</i> ini kembali tanpa memerlukan panduan tambahan.	1-5
10	Saya merasa <i>website</i> ini sulit digunakan secara keseluruhan dalam membantu proses pendaftaran MBKM.	1-5

Tabel pertanyaan *System Usability Scale (SUS)* berisi sepuluh pernyataan yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna setelah berinteraksi dengan *prototype*. Pernyataan tersebut mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, konsistensi antarmuka, serta tingkat kepercayaan diri pengguna dalam menggunakan sistem. Setiap pernyataan dijawab menggunakan skala penilaian 1 sampai 5 sesuai tingkat persetujuan responden, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam proses perhitungan skor *usability system*.

Tabel 5.6 Hasil Skala Penilaian Responden Asli

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	2	5	3	4	2	5	2	3	3
2	Responden 2	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2
3	Responden 3	4	1	4	2	4	2	4	2	5	2
4	Responden 4	5	1	4	3	4	2	4	2	4	2
5	Responden 5	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Tabel Hasil skala penilaian responden asli menampilkan hasil jawaban asli yang diberikan oleh masing-masing responden terhadap sepuluh pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*. Nilai yang tercantum merupakan skor langsung berdasarkan pilihan responden pada skala penilaian 1 sampai 5, sesuai dengan tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan. Data pada tabel ini digunakan sebagai data awal sebelum dilakukan proses pengolahan dan perhitungan skor *SUS*.

Tabel 5.7 Hasil Skala Penilaian Responden Setelah Dihitung

Skor Perhitungan										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	3	4	2	3	3	4	3	2	2	29	72.5
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80
3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80
4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	31	77.5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
Skor rata - rata											77.5

Tabel hasil skala penilaian responden setelah dihitung menyajikan hasil skala penilaian responden setelah dilakukan proses perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Skor pada setiap pertanyaan dihitung dengan menyesuaikan jenis pernyataan, yaitu dengan mengurangi nilai 1 untuk pernyataan positif dan mengurangi skor jawaban dari nilai 5 untuk pernyataan negatif. Selanjutnya, seluruh skor dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 untuk memperoleh nilai akhir *usability* sistem yang digunakan sebagai dasar analisis pada tahap selanjutnya.

Tabel 5.8 Peringkat Skor *System Usability Scale (SUS)*

Angka SUS	Nilai	Adjektif	Personil
84,1 - 100	A+	<i>Best Imaginable</i>	96 - 100
72,6 - 84	- B - A	<i>Excellent</i>	65 - 95
62,7 - 72,5	- C - C+	<i>Good</i>	35 - 64
51,7 - 62,6	D	<i>Ok</i>	15 - 59
25,1 - 51,6	F	<i>Poor</i>	12 - 14
0 - 25	F	<i>Worst Imaginable</i>	0 - 19

Hasil uji *System Usability Scale (SUS)* dianalisis secara kuantitatif dengan menghindari skor rata – rata dari seluruh peserta. Selain itu, peserta yang menguji akan memberikan tanggapan mereka secara jujur terkait pengalaman mereka saat menjalankan *prototype*. Pengujian ini memberi masukan bahwa uji coba tidak hanya menilai tingkat kemudahan pengguna, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai kemungkinan perbaikan dalam desain.

Berdasarkan hasil pengujian, *prototype* ini mendapatkan nilai rata – rata SUS sebesar 77,5 yang menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat bagus. Hasil dari responden menunjukkan bahwa desainnya mudah dipahami, fitur – fitur berjalan dengan baik, serta sistemnya bisa dipahami oleh berbagai kalangan pengguna.

