

SKRIPSI

IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* PADA PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*



Disusun Oleh:

N a m a : Aditya Raka Pradana

NIM : 17523223

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

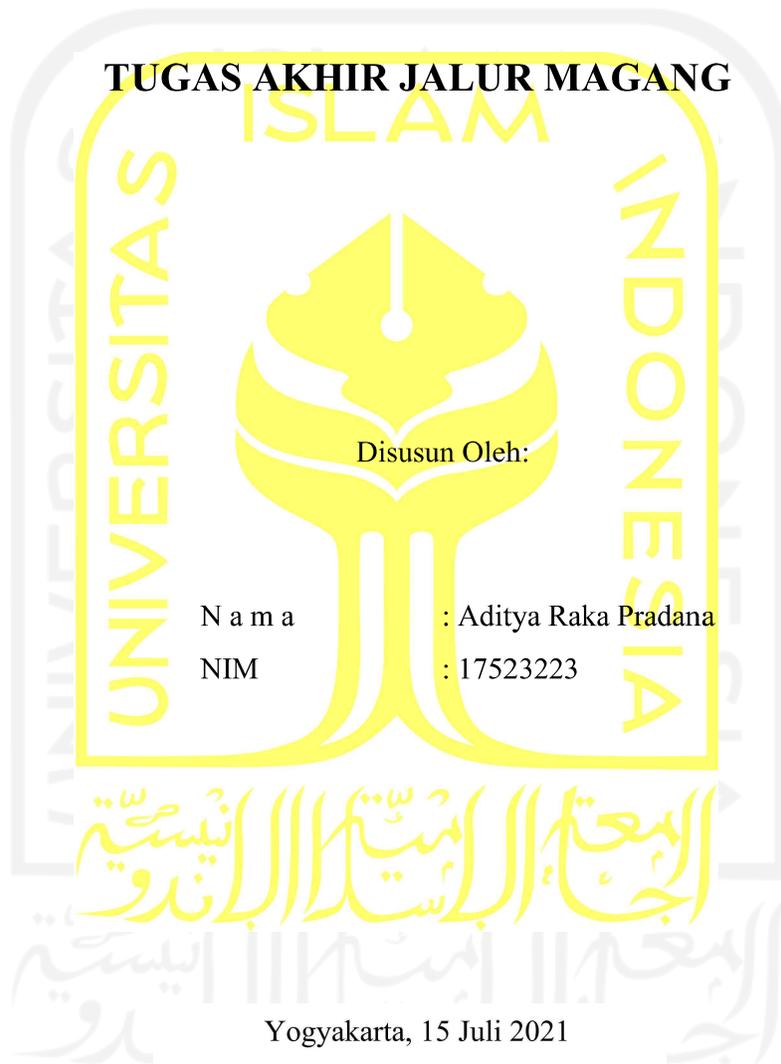
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2021

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* PADA PERANCANGAN
USER INTERFACE APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG



Pembimbing,

(Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* PADA PERANCANGAN
USER INTERFACE APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 6 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji

Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs.

Anggota 2

Hanson Prihantoro Putro, S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Raka Pradana
NIM : 17523223

Tugas akhir dengan judul:

**IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* PADA PERANCANGAN
USER INTERFACE APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2021



(Aditya Raka Pradana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT berkat izin, karunia dan inayah-Nya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran serta keberkahan selama proses pembuatan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku dalam meraih cita-cita dan menjadi seseorang yang hebat dan bermanfaat, Allahumma Aamiin.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk,

Ibu dan Bapak tercinta,

Terimakasih untuk kedua orang tua saya, Ibu Saktiningsih dan Bapak Tri Harsoyo yang telah memberikan kasih sayang dan segalanya kepada saya, proses yang sudah saya lalui selama ini tidak akan berhasil jika tidak ada dukungan dari Ibu dan Bapak. Terimakasih juga telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu di UII, semoga ilmu yang saya dapatkan bermanfaat dan nilai-nilai dari UII setelah saya lulus dapat saya wujudkan di kehidupan saya.

Adik dan Sepupu saya yang luar biasa,

Terimakasih untuk adik saya Renditya Dhika yang selalu mengerti keadaan saya selama duduk dibangku perkuliahan terutama pada saat mengerjakan tugas akhir dan terimakasih juga untuk mas Wafin dan mbak Maya yang selama menempuh ilmu di Universitas Islam Indonesia selalu menjadi dokter pribadi saat saya tinggal di kontrakan dan segala dukungan, bantuan yang kalian beri sangat bermanfaat bagi saya.

Dosen Pembimbing,

Terima kasih juga yang tak terhingga untuk dosen pembimbing saya, Bapak Moh Idris, S.Kom., M.Kom. yang selalu sabar dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada saya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dosen Informatika UII,

Terimakasih untuk semua dosen Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah memberi ilmu dan pengalamannya, sehingga saya dapat melalui semua tahapan, semester demi semester dengan lancar dan berkesan. Semoga ilmu yang Bapak/Ibu Dosen berikan menjadi ilmu yang bermanfaat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Teman-teman seperjuangan,

Untuk teman-temanku terutama anak-anak HBS (Ardi, Amin, Akbar, Mulia, Rama, Jela, Rafi, Afif, Fazma, Umar, Alif, Axel, Gozy, Andri, Teguh, Dika, Nopal, Ivan dan lainnya) yang saya

banggakan, terimakasih atas segalanya kisah kehidupan pada masa perkuliahan selama empat tahun ini semoga kita semua dapat mencapai cita-cita yang kita inginkan dan semoga setelah lulus dari perkuliahan silaturahmi tetap harus kita jaga dengan baik. Untuk Dafa, Fajri, dan Dina selaku rekan magang dan satu bimbingan Tugas Akhir, terimakasih telah selalu membantu dan memberi masukan kepada saya pada saat magang dan mengerjakan tugas akhir ini. Tidak lupa saya berterimakasih kepada teman-teman Informatika Angkatan 2017 atau biasa disebut PIXEL yang sudah memberikan saya banyak informasi, pengalaman dan arti solidaritas selama menuntut ilmu di UII. Akhir kata dari saya, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu*



HALAMAN MOTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.”

Q.S Al Imran ‘Imran: 139

“Lakukan itu konsisten, mimpikan, pikirkan, ucapkan, lakukan, dan konsisten itu sederhana, tapi kebanyakan orang tidak melakukannya.”

William Tanuwijaya

“Mulai dari dirimu sendirilah yang dapat mengubah masa depanmu”

Aditya Raka Pradana

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq serta hidayat-Nya karena atas rahmat dan inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* PADA PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE E-LEARNING* DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*. Saya menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya tetap memberi manfaat sebagai ilmu pengetahuan bagi para pembacanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini

Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan tugas akhir jalur magang di Fakultas Teknologi Industri jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Moh. Idris, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing laporan skripsi yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam penyusunan laporan ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Tri Harsoyo dan Ibu Saktiningsih dan Adik saya Renditya Dhika yang selalu mendoakan dan memberi saya semangat untuk terus berjuang dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. PT Git Solution, beserta seluruh pimpinan dan staf yang telah memberi penulis kesempatan magang, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
4. Bapak Bahrun Ghozali selaku *project manager*, Mas Muhammad Nugraha Jatun selaku mentor magang, Mas Bagus Wibisana selaku senior *UI/UX Designer*, Elda Chandra (Dafa) rekan magang di PT Git Solution yang membantu selama kegiatan magang berlangsung.
5. Teman-teman kontrakan HBS, yaitu Azmiardy Zulkifli, Mulia Abhirama, dan yang lainnya yang selalu menemani dan memberikan dukungan saat penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Terimakasih untuk diri saya sendiri karena selalu semangat dan pantang menyerah serta dapat meluangkan waktu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat selesai dengan tepat waktu.

Akhir kata dari penulis, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Juli 2021



(Aditya Raka Pradana)



SARI

Aplikasi Amikom Center merupakan aplikasi *e-learning* yang menyediakan *course* dan webinar pada bidang teknologi informasi, aplikasi *e-learning* yang sudah dimiliki Amikom Center untuk saat ini hanya dapat diakses melalui situs web. UI/UX Desainer adalah seseorang yang bertanggung jawab atas implementasi rancangan desain aplikasi, meliputi pencarian solusi *user experience* dan perancangan *prototyping user interface*. Dalam pembangunan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center, penulis didampingi oleh mentor serta senior UI/UX Desainer dari PT GIT Solution. Penelitian ini bertujuan untuk implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking* pada aplikasi Amikom Center. Proses pelaksanaan penelitian magang ini dalam pembuatan rancangan UI/UX desain menggunakan metode *design thinking* yang memiliki beberapa tahap meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah rancangan *prototype* aplikasi Amikom Center dengan implementasi *user experience* menggunakan *design thinking* untuk menentukan seberapa efektif dan efisien aplikasi tersebut untuk digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: *User experience*, *User Interface*, *E-learning*, *Design Thinking*.

GLOSARIUM

<i>Blog</i>	Bagian dari <i>website</i> biasanya berisi konten-konten artikel yang tampilannya berurutan, mulai dari postingan terbaru sampai terlama.
<i>Brainstorming</i>	Metode yang dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat
Menavigasi	Menentukan kedudukan (<i>position</i>) dan arah perjalanan.
Mentor	Seseorang yang mendampingi atau sebagai pembimbing
<i>Online course</i>	Konsep belajar <i>online</i> yang memungkinkan seseorang mempunyai kesempatan untuk menghadiri kelas kapanpun, dimanapun.
<i>Sprint Meeting</i>	Aktivitas dilakukan untuk merencanakan, pembahasan, dan mengelola yang berhubungan dengan <i>meeting</i> .



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI	x
GLOSARIUM	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Magang	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 <i>User Experience</i>	5
2.2 <i>User Interface</i>	5
2.3 Figma	5
2.4 Miro	6
2.5 <i>Design Thinking</i>	6
2.5.1 <i>Empathize</i>	6
2.5.2 <i>Define</i>	7
2.5.3 <i>Ideate</i>	8
2.5.4 <i>Prototype</i>	10
2.5.5 <i>Test</i>	12
2.6 Kajian Pustaka	13
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 Inialisasi Proyek	14
3.2 Pendefinisian Proyek	15
3.3 Perencanaan dan Desain Proyek	17
3.4 Pelaksanaan dan Pengembangan Proyek	19
3.4.1 <i>Empathize</i>	19
3.4.2 <i>Define</i>	21
3.4.3 <i>Ideate</i>	25
3.4.4 <i>Prototype</i>	40
3.4.5 <i>Testing</i>	65
3.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek	79
3.6 Penutupan Proyek	82
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG	83
4.1 Aplikasi <i>Mobile E-learning</i> Amikom Center	83
4.2 Teknik Implementasi	83

4.3 Manfaat Magang untuk Mahasiswa (Non-Teknis)	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
1. LAMPIRAN	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aktivitas Magang.....	14
Tabel 3.2 <i>How Might We</i>	22
Tabel 3.3 Skenario Tugas	67
Tabel 3. 4 Daftar <i>Task</i>	72
Tabel 3.5 Indikator Keberhasilan <i>Usability Testing</i>	73
Tabel 3.6 Hasil Penyelesaian Keseluruhan Oleh Responden Pengguna.....	74
Tabel 3. 7 Perhitungan Nilai Rata-Rata <i>Completion Rate</i>	76
Tabel 3.8 Data Hasil Durasi Keseluruhan Responden Dalam Setiap <i>Task</i>	77
Tabel 3.9 Tabel Durasi Tingkat Kegagalan Pada Setiap <i>Task</i>	79
Tabel 3.10 Evaluasi.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>design thinking</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>user persona</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>user flow</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>mood board</i>	10
Gambar 2.5 Contoh <i>wireframe low fidelity</i>	11
Gambar 2.6 Contoh <i>wireframe high fidelity</i>	12
Gambar 3.1 Tampilan Figma	16
Gambar 3.2 Tampilan Miro	17
Gambar 3.3 <i>User persona</i>	22
Gambar 3.4 Hasil <i>impact effort</i>	24
Gambar 3.5 Daftar fitur.....	25
Gambar 3.6 <i>Sitemap</i>	26
Gambar 3.7 <i>User flow login & register</i>	27
Gambar 3.8 <i>User flow mencari course</i>	28
Gambar 3.9 <i>User flow membeli course</i>	29
Gambar 3.10 <i>User flow favorit course</i>	30
Gambar 3.11 <i>User flow memasukkan course favorit ke dalam keranjang</i>	30
Gambar 3.12 <i>User flow memasukkan course ke dalam keranjang</i>	31
Gambar 3.13 <i>User flow membeli course melalui keranjang</i>	32
Gambar 3.14 <i>User flow mendaftar webinar</i>	33
Gambar 3.15 <i>User flow favorit webinar</i>	34
Gambar 3.16 <i>User flow chat dengan mentor</i>	35
Gambar 3.17 <i>User flow ubah nama</i>	36
Gambar 3.18 <i>User flow mencari sertifikat</i>	37
Gambar 3.19 <i>User flow mengecek riwayat aktivitas transaksi</i>	38
Gambar 3.20 <i>User flow membaca blog</i>	39
Gambar 3.21 <i>Mood board</i>	40
Gambar 3.22 <i>Wireframe low fidelity onboard</i>	41
Gambar 3.23 <i>Wireframe low fidelity login</i>	42
Gambar 3.24 <i>Wireframe low fidelity daftar</i>	43
Gambar 3. 25 <i>Wireframe low fidelity halaman utama</i>	44

Gambar 3.26 <i>Wireframe low fidelity category course</i> dan detail <i>course</i>	45
Gambar 3.27 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman <i>category</i> webinar dan detail webinar.....	45
Gambar 3.28 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman favorit	46
Gambar 3.29 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman kursus saya.....	46
Gambar 3.30 <i>Wireframe low fidelity</i> Halaman keranjang	47
Gambar 3.31 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman akun	47
Gambar 3.32 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman data diri.....	48
Gambar 3.33 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman pesan	49
Gambar 3.34 <i>Wireframe low fidelity</i> Halaman sertifikat.....	49
Gambar 3.35 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman transaksi.....	50
Gambar 3.36 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman pembayaran.....	50
Gambar 3.37 <i>Wireframe low fidelity</i> halaman <i>blog</i> dan detail artikel <i>blog</i>	51
Gambar 3.38 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman <i>onboarding</i>	52
Gambar 3.39 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman <i>login</i> dan <i>register</i>	53
Gambar 3.40 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman <i>homepage</i>	54
Gambar 3.41 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman daftar <i>course</i> dan detail <i>course</i>	55
Gambar 3.42 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman daftar webinar dan detail webinar	56
Gambar 3.43 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman favorit	57
Gambar 3.44 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman keranjang.....	58
Gambar 3.45 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman kursus saya	59
Gambar 3.46 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman akun.....	60
Gambar 3.47 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman data diri.....	60
Gambar 3.48 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman sertifikat saya	61
Gambar 3.49 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman <i>chat</i> dan detail <i>chat</i>	62
Gambar 3.50 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman riwayat transaksi.....	63
Gambar 3.51 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman <i>blog</i>	64
Gambar 3.52 <i>Wireframe high fidelity</i> halaman pembayaran	65
Gambar 3.53 Prosedur Pengujian	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Online Learning atau biasanya disebut *E-learning* adalah salah satu model pembelajaran yang hadir dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi elektronik. Pemanfaatan *e-learning* sendiri menjadi alternatif pembelajaran, karena sifatnya yang fleksibel, yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Model *e-learning* dapat dikembangkan ke dalam berbagai bentuk sesuai dengan konteks dimana *e-learning* tersebut dikembangkan (Zakharia, 2017). *Online course* adalah kursus suatu pembelajaran yang dilakukan secara *online* merupakan salah satu bentuk dari *e-learning*.

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pada akhir tahun 2020 sebanyak 196,7 juta jiwa di Indonesia menggunakan internet. Hal ini menunjukkan kenaikan signifikan dari pengguna internet yaitu sebanyak 171,1 juta jiwa pada tahun 2018. Media yang digunakan untuk terhubung dengan internet juga mengalami perubahan. Sebanyak 73,2% pengguna internet tidak terhubung lagi dengan internet melalui *computer desktop* (PC). Sedangkan 95,4% pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk terhubung dengan internet (APJII, 2020).

Seiring meningkatnya pengguna internet pada *platform smartphone*, pada kuartal II tahun 2020 Dikutip oleh Kompas yang menyatakan masa pandemi wabah COVID-19 membuat semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang menghabiskan waktu di rumah dan bergantung pada aplikasi di *smartphone*. Menurut App Annie, rata-rata pengguna kini menghabiskan waktu sebanyak 4 jam 20 menit setiap harinya dengan *smartphone* (Pertiwi, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak bisa lepas dengan penggunaan *smartphone* di dalam kehidupannya. Sehingga pengembangan aplikasi *e-learning* berbasis *online course* sangat memiliki peluang terbuka. Namun demikian, dalam perancangan sebuah aplikasi kekurangan dapat terjadi. Maka dari itu, sebelum perancangan suatu aplikasi dilakukan, sebaiknya perlu mengetahui pengalaman pengguna (*user experience*) pada penggunaan sebuah aplikasi. Perancangan pada penelitian ini akan membahas mengenai implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking*.

Metode *Design thinking*, menurut (Kelley & Brown 2018) adalah mempertimbangkan kebutuhan pengguna atau *user* terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk

selanjutnya di integrasi pada kebutuhan pengguna atau *user* untuk digabungkan dengan teknologi yang sesuai, sehingga menjadi produk bisnis yang baik karena dapat memberikan solusi efektif bagi suatu permasalahan (Lazuardi & Sukoco, 2019).

Amikom Center adalah pusat pelatihan dan sertifikasi berbasis kompetensi yang berada dalam kawasan akademisi, Civitas Universitas AMIKOM Yogyakarta dan juga berkolaborasi dengan PT Git Solution. Aplikasi Amikom Center merupakan aplikasi *e-learning* yang menyediakan *course* dan webinar pada bidang teknologi informasi, aplikasi *e-learning* yang sudah dimiliki Amikom Center untuk saat ini hanya dapat diakses melalui situs web.

Dikarenakan pada saat ini Amikom Center belum memiliki aplikasi *e-learning* yang berbentuk *mobile e-learning* dan Amikom center menginginkan pembuatan aplikasi *mobile e-learning* tersebut untuk produk yang nantinya akan di implementasikan demi kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi Amikom Center dengan *smartphone*, oleh karena untuk solusinya Amikom Center bekerjasama dengan PT Git Solution untuk pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center tersebut. Metode yang digunakan dalam pembuatan UI/UX desain pada aplikasi tersebut menggunakan pendekatan *design thinking* untuk mendapatkan solusi dari permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi *e-learning* yang pernah digunakan dan solusi tersebut akan diproses untuk pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

Laporan ini mencakup rangkuman aktivitas selama magang yang dilaksanakan di PT GIT Solution. Proyek yang dikerjakan selama proses magang, penulis mendapatkan satu proyek yaitu pembuatan desain UI/UX *mobile app* Amikom Center, dalam proyek tersebut penulis menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Proyek tersebut akan digunakan oleh penulis untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan mengimplementasi *user experience* untuk pembuatan *interface* aplikasi dengan metode *design thinking* dengan referensi fitur dari *website* Amikom Center yang sebelumnya sudah ada. Diharapkan perancangan aplikasi *mobile* ini dapat menghasilkan produk yang memiliki *user experience* yang baik dibandingkan perancangan aplikasi tanpa menggunakan metode *design thinking*. Perancangan ini dilakukan untuk memastikan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* Amikom Center dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai bentuk keluaran laporan tugas akhir untuk penjaluran magang periode ketiga tahun ajaran 2020/2021.

1.2 Ruang Lingkup Magang

Selama 6 bulan menjalani proses magang di PT Git Solution, Penulis ditempatkan di posisi UI/UX Desainer, penulis selama magang hanya mendapatkan 1 tugas yaitu adalah membuat desain

UI/UX aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Selama magang penulis membuat desain UI/UX aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *design thinking*. Kegiatan selama magang dalam pembuatan UI/UX aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan metode *design thinking* adalah sebagai berikut:

- a. Mengikuti *meet up* pengenalan perusahaan tempat magang dan mempersiapkan *tool* yang diperlukan selama magang.
- b. Mendapatkan *task* untuk membuat desain UI/UX dengan pendekatan *design thinking*.
- c. Melakukan wawancara terhadap pengguna untuk mencari ide permasalahan yang akan diangkat dalam pembuatan aplikasi (*Empathize*).
- d. Mengangkat permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancaranya dengan pengguna (*Define*).
- e. Menentukan fitur-fitur yang akan dibuat pada aplikasi *mobile* (*Define*).
- f. Membuat daftar fitur (*Ideate*)
- g. Membuat *sitemap* aplikasi (*Ideate*)
- h. Membuat *user flow* atau alur dari aplikasi yang akan dibuat (*Ideate*).
- i. Membuat *Mood board* (*Ideate*)
- j. Membuat *Wireframe design low fidelity* (*Prototype*).
- k. Membuat *Wireframe design high fidelity* (*Prototype*).
- l. Membuat *prototype* aplikasi yang akan digunakan untuk pengujian test oleh pengguna (*Prototype*).
- m. Melakukan *usability testing prototype* oleh user (*Testing*).

1.3 Tujuan

Laporan akhir ini bertujuan untuk melakukan implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking* sehingga menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh pengguna.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking* pada aplikasi Amikom Center yaitu dapat mengetahui seberapa efisien dan efektif aplikasi ini nantinya akan digunakan oleh pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang laporan akhir yang dijalankan. Sistematika Penulisannya sebagai berikut:

- a. Bab I: Pendahuluan
Bab ini berisikan latar belakang, ruang lingkup pekerjaan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.
- b. BAB II: Kajian Pustaka
Bab ini berisikan dasar teori dan ringkasan hasil analisis Penulis dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan laporan ini.
- c. BAB III: Pelaksanaan Magang
Bab ini berisi tahapan pelaksanaan magang Penulis meliputi, Aktivitas Magang, Manajemen Proyek, Pemantauan dan Pengendalian Proyek, dan Penutupan Proyek.
- d. BAB IV: Refleksi Pelaksanaan Magang
Bab ini berisi hal-hal yang didapatkan selama proses magang di PT Git Solution. proses tersebut meliputi, Aplikasi Amikom Center, Teknik Implementasi, dan Manfaat Magang untuk Mahasiswa (Non-Teknis)
- e. BAB V: Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisikan hasil implementasi berupa kesimpulan dari implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking* pada aplikasi Amikom Center dan saran untuk penelitian, pemagang selanjutnya, perusahaan magang, dan kampus.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 *User Experience*

User experience (UX) adalah suatu persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan suatu produk, sistem atau layanan. Lebih sederhana, *user experience* adalah bagaimana perasaan Anda terhadap setiap interaksi yang sedang dialami dengan apa yang di depan Anda saat menggunakannya (Winter, 2015). *User experience* produk yang baik yaitu tidak menyulitkan penggunanya saat menggunakan produk tersebut untuk mencapai tujuannya. *User experience* melekat dengan pengguna karena dalam proses ini interaksi dengan pengguna sangat dibutuhkan untuk membuat *user experience* yang baik dalam sebuah produk. *User experience* juga memiliki lingkup yang cukup luas oleh sebab itu dalam pencarian pengguna disesuaikan dengan sasaran produk yang akan dibuat.

2.2 *User Interface*

User interface (UI) adalah cara program dan pengguna untuk melakukan interaksi. Istilah *user interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction (HCI)* dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat di layar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* dan *mouse* juga merupakan bagian dari *user interface* (Lastiansah, 2012).

User interface memiliki fungsi yaitu sebagai penghubung untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan produk, sistem atau layanan. *User interface* yang baik adalah memiliki konsistensi, sederhana, mengetahui siapa pengguna produk, dan penempatan atau *layout* (Alexandra, 2019).

2.3 Figma

Figma salah satu aplikasi terbaik untuk para desainer dalam melakukan kolaborasi dan membuat desain secara Bersama (Ismi, 2020). Figma biasa digunakan oleh desainer terutama desainer *mobile app* dan *website* karena pada aplikasi tersebut sudah disediakan fitur yang sangat lengkap dan mempermudah dalam pembuatan *prototype*.

2.4 Miro

Miro adalah alat *virtual whiteboard* yang digunakan untuk mempermudah para penggunanya untuk melakukan *brainstorming* ide – ide yang telah didapatkan dan ide tersebut dapat dituangkan kedalam *sticky note* pada aplikasi Miro. Keunggulan Miro adalah dapat digunakan secara bersama (Nadiyah Rahmalia, 2021).

2.5 Design Thinking

Design thinking adalah salah satu metode yang digunakan dalam perancangan sebuah UI/UX dengan pendekatan pengguna sebagai sasaran utama untuk dipecahkan permasalahannya. Menurut (Kelley & Brown 2018) adalah mempertimbangkan kebutuhan pengguna terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk selanjutnya di integrasi pada kebutuhan pengguna atau *user* untuk digabungkan dengan teknologi yang sesuai, sehingga menjadi produk bisnis yang baik karena dapat memberikan solusi efektif bagi suatu permasalahan (Lazuardi & Sukoco, 2019). *Design thinking* sangat berguna dalam mengatasi permasalahan yang kompleks dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat dalam pembuatan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan *design thinking* yang diusulkan oleh institute Desain Hasso Plattner di Stanford. Lima tahap *Design thinking* yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing* (Plattner, 2010).



Gambar 2.1 Tahapan *design thinking*

Sumber: Desmond Brisbin (2019)

2.5.1 Empathize

Empathize atau *empathy* merupakan tahapan fokus terhadap manusia atau *user* yang akan menggunakan aplikasi. Pada Langkah awal perancangan sebuah aplikasi dilakukan *user research* untuk memahami kebutuhan pengguna. *Empathy* memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah produk karena dalam langkah ini mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dilakukan oleh *user*, dengan tujuan untuk produk yang dibuat atau dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *user* (Plattner, 2010). Pada *tahap user interview* adalah proses memberikan pertanyaan

terhadap *user* dengan tujuan agar *user* menceritakan pandangan mereka terhadap kebutuhan mereka inginkan dan permasalahan yang dialami dalam penggunaan sebuah produk. Setelah melakukan sebuah *interview* akan didapatkan kebutuhan dan permasalahan dari *user* yang nantinya akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu *define*.

2.5.2 Define

Setelah mendapatkan data – data kebutuhan dan permasalahan *user* pada proses *empathy*, pada tahap *define* ini menentukan permasalahan yang dialami *user*. Tahapan *define* merupakan tahapan yang dilakukan mendefinisikan permasalahan berdasarkan data yang sudah ada dan menentukan permasalahan yang sebenarnya terjadi (Plattner, 2010). Ditahap ini untuk mengolah data dan menentukan permasalahan dengan menggunakan HMW (*how might we*), *impact effort & user persona*.

a. HMW (How Might We)

Dalam tahap ini mengelola data yang didapatkan dari proses *empathy* (wawancara) dengan menggunakan bantuan HMW (*How Might We*) untuk menentukan permasalahan yang akan diangkat dalam pembuatan sebuah produk. HMW didapatkan dari hasil *user interview* ditahap *empathy*. *How might we* merupakan metode yang mengenai bagaimana kita bisa menggali ide sebanyak mungkin solusi dari suatu masalah atau tantangan (Pratama, 2020).

b. Impact Effort

Statement dalam HMW ada beragam cara, dalam penelitian ini penulis menggunakan *impact effort matrix* untuk menentukan permasalahan yang sudah dicantumkan dalam proses HMW. *impact effort* berfungsi untuk mengukur permasalahan yang memiliki *impact* yang paling besar bagi *user* dan *effort* yang kemungkinan dapat dikerjakan (Ayugi, 2020). Setelah pembuatan *impact effort matrix* akan dilakukan pembuatan *user persona*.

c. *User Persona*

User Persona merupakan salah satu bagian tahapan *define*. *User persona* adalah Tahapan dokumen representasi dari pengguna yang memiliki peran penting untuk menganalisis pengguna agar mendapatkan tujuan, kebutuhan dan minat pengguna. Fungsi *user persona* memudahkan dalam menganalisis target *user* seperti mengetahui tujuan pengguna, perilaku pengguna, dan keresahan dari pengguna tersebut (Ambarwati, 2020). Tujuan *user persona* adalah membantu menentukan untuk siapa aplikasi tersebut dibuat.



Gambar 2.2 Contoh *user persona*

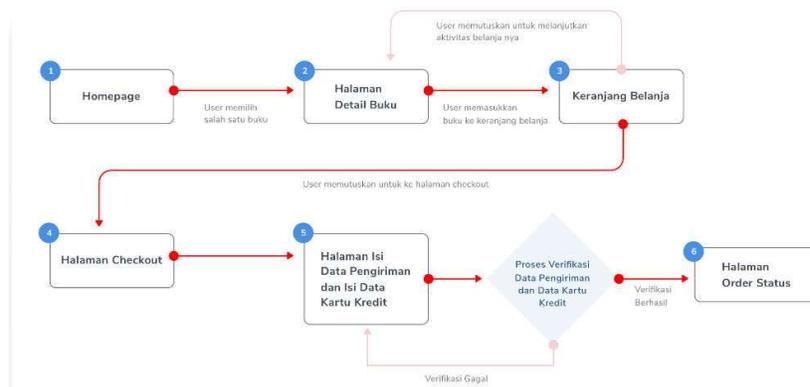
Sumber: Ayugi (2020)

2.5.3 *Ideate*

Setelah melakukan proses *empathize* dan *define*, tahap berikutnya adalah *Ideate*. *Ideate* merupakan tahapan untuk mengeluarkan ide-ide yang dapat menjadikan sebuah solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan pada proses tahap sebelumnya. *Ideate* dilakukan dengan mengevaluasi beberapa ide kreatif yang sudah didefinisikan dari hasil *define*. Ide yang telah didapatkan dituangkan ke dalam *user flow* untuk mengetahui alur penggunaan dari aplikasi (Fitra Arie Budiawan, 2019). Penulis juga membuat *sitemap* aplikasi untuk mengetahui berapa banyak interface yang dibutuhkan dalam aplikasi. *User flow*, *Sitemap*, dan *Mood board* dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dari proses HMW (*How might we*) dan *user persona* pada tahap *define*.

a. User Flow

User flow merupakan sebuah alur atau gambaran penggunaan sistem dari sebuah produk yang akan dibuat. *User flow* membantu menentukan berapa banyak *interface* yang dibutuhkan, urutan penggunaan, dan komponen apa yang perlu ditampilkan (Birch, 2020). Pada tahap ini pembuatan *user flow* menggunakan aplikasi browser yaitu Miro. Miro adalah aplikasi kerja tim dalam proses *brainstorming* dan biasanya digunakan dalam pembuatan *mind map* dan *plan*.



Gambar 2.3 Contoh *user flow*

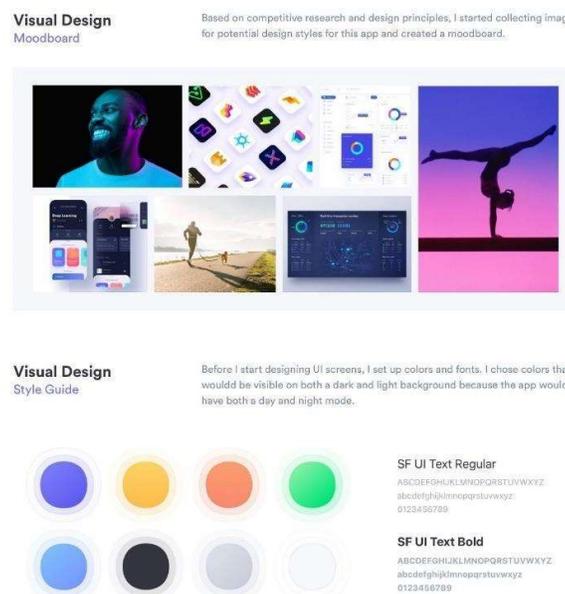
Sumber: Dwinawan (2018)

b. Sitemap

Sitemap adalah sebuah daftar halaman dari sebuah aplikasi/situs web. *Sitemap* memberi representasi visual dan struktur aplikasi/situs web. *Sitemap* membantu memudahkan pengguna menavigasi aplikasi/situs web yang memiliki lebih dari satu halaman dengan menunjukkan pengguna diagram dari seluruh isi halaman aplikasi/situs web (Appkey, 2020). *Sitemap* fungsinya mirip dengan daftar buku yaitu untuk memudahkan pengguna menemukan informasi di aplikasi/situs web tanpa harus menavigasi banyak halaman.

c. *Mood board*

Mood board merupakan kumpulan atau komposisi gambar visual yang biasanya digunakan untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien. Pada dasarnya, *mood board* memiliki peran penting bagi desainer karena membantu mereka untuk mengetahui cara membuat tema untuk suatu proyek yang akan dikerjakan. Dengan kata lain *mood board* bisa digunakan desainer sebagai panduan dalam mengembangkan proyek bisnis (Adieb, 2021). Pembuatan *Mood board* dapat menggunakan media kertas dan media digital, pada intinya pembuatan *Mood board* yaitu pengumpulan visual untuk produk yang akan dibuat sesuai tema yang diangkat. Dilansir dari *Smart Bug Media*, ada beberapa hal yang dapat di masukkan dalam pembuatan *Mood board* yaitu: gambar, font, warna, grafik, dan pola. Secara umum, *Mood board* bersifat kasual sehingga dalam pembuatan *Mood board* desainer bebas untuk menentukan bentuk dari *mood board* tersebut (Adieb, 2021).



Gambar 2.4 Contoh *mood board*

Sumber: Nam (2019)

2.5.4 *Prototype*

Prototype merupakan tahap purwarupa dalam *design thinking*. *Prototype* digunakan untuk menentukan bagaimana pengguna berperilaku dengan hasil produk yang telah dibuat dengan menemukan solusi melalui tahap – tahap sebelumnya. Dalam pembuatan *prototype* ada dua jenis yang digunakan yaitu pembuatan *wireframe low fidelity* dan *wireframe high fidelity* (Rikke & Teo,

2020). Pada tahap ini pembuatan desain *prototype* menggunakan Figma. Figma adalah sebuah alat desain dan membuat *prototype* berbasis *cloud* untuk proyek digital.

d. *Wireframe low fidelity*

Wireframe low fidelity merupakan desain yang paling sederhana. Tipe *prototype* ini dibuat dalam bentuk yang masih sketsa kasar. Dalam desain ini biasanya hanya berisi fitur-fitur tanpa adanya visual gambar dan masih belum lengkap (Rikke & Teo, 2020).



Gambar 2.5 Contoh *wireframe low fidelity*

Sumber: Kemal (2020)

e. *Wireframe High fidelity*

Tampilan *Hi-fi* (*High fidelity*) adalah tipe *prototype* yang paling spesifik. Kerangka desain sudah menggunakan gambar dan tulisan konten yang sebenarnya. Tak hanya itu, tipe *wireframe* ini juga sudah dilengkapi menu interaktif dalam desainnya. Desain ini biasanya yang digunakan

pengguna untuk memanipulasi dan berinteraksi dengan produk yang dihasilkan (Rikke & Teo, 2020).



Gambar 2.6 Contoh *wireframe high fidelity*

Sumber: Kemal (2020)

2.5.5 Test

Di tahap test atau *testing*, akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Tahap test ini sangat memiliki peran penting di proses *design thinking* ini karena hasil yang didapatkan pada *testing* berupa pengalaman penggunaan dan *feedback* dari pengguna atau *user* yang akan digunakan untuk evaluasi produk atau aplikasi yang akan diimplementasikan. Salah satu tahap test yang digunakan dalam *design thinking* yaitu *usability testing*.

a. Usability Testing

Usability testing adalah kegiatan dalam proses perancangan suatu aplikasi dengan pengujian menggunakan *prototype* yang sudah dirancang, pengujian dilakukan oleh pengguna dengan menyelesaikan tugas – tugas dalam menyelesaikan kegunaan aplikasi (Hertzum, 2020).

1. Instruksi dan tugas: Pengguna berinteraksi dengan aplikasi berdasarkan serangkaian tugas yang sudah dibuat oleh *evaluator*.
2. Verbalisasi: mengungkapkan bagaimana pengguna dapat memahami dan merasakan aplikasi. Bila pengguna melakukan interaksi cukup lama, mereka diminta untuk melewati atau memikirkan kembali.

3. Membaca pengguna: *evaluator* mengamati interaksi pengguna dengan aplikasi. Dalam tahap ini *evaluator* menganalisis seberapa baik aplikasi tersebut digunakan oleh pengguna, dengan melihat penyelesaian tugas yang sudah diberikan oleh *evaluator*.
4. *Relationship between user and evaluator*: Tanggung jawab seorang *evaluator* dalam menetapkan kondisi dimana pengguna dapat menggunakan aplikasi dan memberikan komentar positif atau negatif.

2.6 Kajian Pustaka

Penelitian yang pernah dilakukan oleh John Reimon Batmetan dkk tentang model *design thinking* pada perancangan aplikasi *mobile e-learning* (Batmetan, 2018). Penelitian ini melakukan perancangan untuk mengetahui pembelajaran lebih efektif dengan *mobile e-learning* dengan menggunakan metode *design thinking*. Penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan oleh Razi dkk adalah mengenai penggunaan *design thinking* untuk perancangan aplikasi penanganan barang yang hilang dan tercecer (Razi et al., 2018). Penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi penanganan barang tercecer dan hilang dengan metode yang digunakan *design thinking* untuk menjawab dari permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

Dalam melaksanakan magang selama 6 bulan ada berbagai macam pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis dalam pengerjaan sebuah proyek. Berikut adalah ringkasan aktivitas magang yang dilakukan hingga bulan Februari 2021 tertuang dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Aktivitas Magang

No	Aktivitas	Waktu Mulai	Durasi
1	Perkenalan dan Persiapan	September	1 minggu
2	Proyek Aplikasi <i>Mobile E-learning</i> Amikom Center		
	Riset dan pengumpulan data proyek	September	2 minggu
	Analisis dan pengolahan data proyek	September - Oktober	3 minggu
	Perancangan dan implementasi proyek	Oktober - Januari	3 bulan
	Pengujian hasil implementasi <i>mobile e-learning</i> Amikom Center	Januari - Februari	1 bulan
	Penutupan Proyek	Februari	2 minggu

Dalam manajemen proyek untuk membangun sebuah aplikasi *mobile e-learning* bagi perusahaan Amikom Center, tahapan manajemen proyek yang dilakukan penulis di saat mengerjakan proyek membangun aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center adalah sebagai berikut.

3.1 Inisialisasi Proyek

Pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran secara daring atau *online* sangat dianjurkan untuk menggantikan pembelajaran secara tatap muka langsung, saat ini di Indonesia pengaksesan internet dengan menggunakan *smartphone* lebih banyak daripada pengguna perangkat *computer*, oleh karena itu menjadikan dorongan Amikom Center melakukan pengembangan aplikasi *e-*

learning Amikom Center yang awalnya hanya bisa di akses melalui situs web untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang bisa diakses di perangkat *mobile*. Dengan harapan semua pengguna Amikom Center dapat mengakses aplikasi *e-learning* Amikom Center dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Proses pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center terbagi dalam sejumlah peran yaitu.

- *Project Manager*, bertanggung jawab atas proyek aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center yang sedang dilaksanakan dengan melakukan pemantauan, pengendalian, dan pengelolaan progress proyek secara keseluruhan. *Project manager* juga sebagai pimpinan dalam pembuatan sebuah proyek. Dalam proyek ini terdapat 1 *Project manager* yaitu Bapak Bahrun Ghozali.
- *UI/UX Designer*, bertanggung jawab atas implementasi rancangan desain aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center, meliputi pencarian solusi *user experience* dan *prototyping user interface*. Dalam proyek ini terdapat 2 desainer yang meliputi 1 *UI/UX Designer Junior* yaitu penulis dan 1 *UI/UX Designer Senior* dari PT Git Solution yaitu Mas Bagus Wibisana.
- *Mobile Developer*, bertanggung jawab atas implementasi dan eksekusi kebutuhan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan bentuk kode program, meliputi implementasi desain UI/UX ke dalam kode program. Dalam proyek ini terdapat 1 *Developer mobile* yaitu Ahmad Zuhair Dzulfiqor.

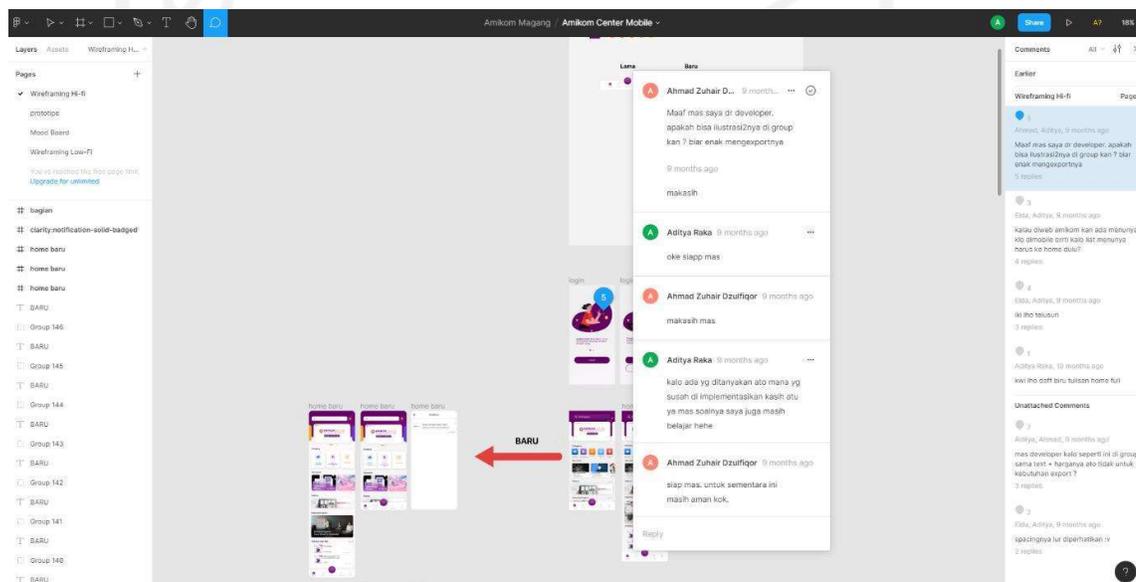
3.2 Pendefinisian Proyek

Aplikasi Amikom Center merupakan aplikasi e-learning yang menyediakan course dan webinar pada bidang teknologi informasi, aplikasi e-learning yang sudah dimiliki Amikom Center untuk saat ini hanya dapat diakses melalui situs web. Dalam kegiatan magang kali ini, proyek yang didapatkan untuk divisi magang UI/UX ada 2 yaitu redesign website Amikom Center & membuat aplikasi mobile e-learning Amikom Center dan penulis mendapatkan proyek untuk membangun desain UI/UX aplikasi mobile e-learning Amikom Center. Dalam pembangunan aplikasi mobile e-learning Amikom Center penulis disarankan untuk melihat referensi fitur dari Aplikasi Amikom Center yang sudah tersedia pada bentuk situs web, penulis didampingi oleh mentor serta senior

UI/UX Designer dari PT GIT Solution. Selama pengerjaan proyek ini ada beberapa tools yang diperlukan untuk membuat desain UI/UX.

a. Figma

Figma salah satu aplikasi terbaik untuk para desainer dalam melakukan kolaborasi dan membuat desain secara Bersama. Dalam proyek ini aplikasi Figma digunakan untuk kolaborasi dalam pembuatan *prototyping* aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

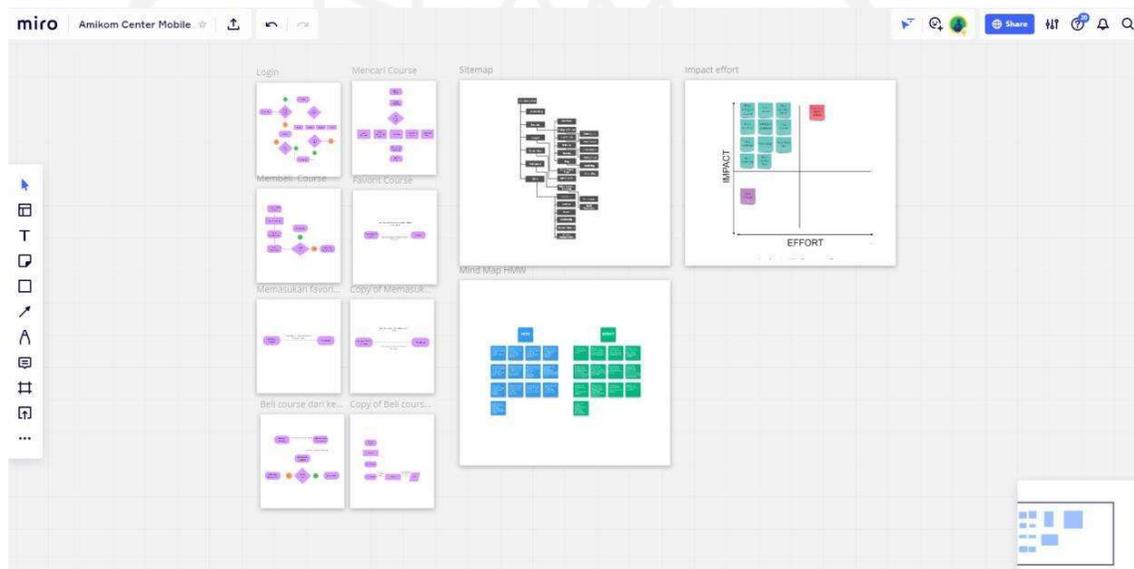


Gambar 3.1 Tampilan Figma

Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

b. Miro

Miro adalah alat *virtual whiteboard* yang memudahkan para penggunanya untuk *brainstorming* dalam suatu proyek secara bersama. Dalam proyek ini Miro digunakan untuk *brainstorming* ketika proses *design thinking* yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Miro

Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

3.3 Perencanaan dan Desain Proyek

Dalam pengerjaan sebuah proyek desain UI/UX ada perencanaan sebelum memulai mengerjakan suatu proyek, tahap dalam perencanaan yang dilakukan pada proyek ini sebagai berikut.

a. Riset dan Pengumpulan Data

Metode pada tahap riset yang akan digunakan dalam perencanaan penelitian adalah proses *empathize*. Di tahap awal *design thinking* atau *empathize* akan adanya perencanaan yang dilakukan oleh penulis untuk dapat memberikan solusi yang tepat, penulis membangun pemahaman dengan pengguna dengan melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan, kebiasaan, dan keresahan pengguna terhadap aplikasi *e-learning*. Penelitian ini dilakukan penulis dengan cara *user interview online* melalui platform Discord. Discord merupakan aplikasi untuk mengakses obrolan yang mirip

dengan *Zoom* atau *Skype* yang digunakan untuk mengobrol secara real time menggunakan teks, suara, dan video.

b. Analisis Data

Pada tahap selanjutnya setelah melakukan riset, penulis akan melakukan tahap analisis. Pada tahap ini merupakan bagian dari proses *define*. Pada tahap *define* ini penulis merencanakan untuk melakukan kegiatan pengolahan data yang sudah didapatkan pada proses *empathize*, pengolahan data yang dilakukan penulis dengan cara analisis fitur yang sudah dimiliki oleh Aplikasi Amikom Center dengan hasil data yang didapatkan dari pengguna menggunakan bantuan HMW (*How might we*) & *impact effort* untuk menentukan masalah mana yang akan diangkat untuk diberikan solusi. *User persona* dalam penelitian ini adalah orang yang sama di *interview* pada tahap *empathize* sebelumnya, jadi permasalahan *user persona* sudah didapatkan pada saat sesi *interview*. Di sesi ini *user persona* membantu penulis dalam tahap HMW. *How might we* (HMW), HMW merupakan salah satu cara dilakukan untuk mengubah permasalahan menjadi pertanyaan untuk mengubah mindset penulis bahwa setiap permasalahan ada penyelesaiannya. Pengolahan data HMW didapatkan dari hasil *interview* pada tahap *empathize*. Di tahap ini penulis mengolah data dengan dibantu dengan *user persona* untuk mendapatkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c. Perancangan

Setelah melakukan riset dan analisis proses selanjutnya yang dilakukan penulis adalah perancangan dengan proses *ideate* dan *prototype*.

1. Ideate

Pada tahapan *ideate*, merupakan proses yang berfokus untuk menciptakan sebuah solusi berdasarkan hasil riset atau data-data yang telah dikumpulkan dari tahap *empathize* dan *define*. Pada fase ini penulis membuat daftar fitur hasil *brainstorming* dari hasil *impact effort* dan *sitemap* aplikasi. Daftar fitur digunakan untuk mendaftar fitur yang akan digunakan penulis untuk membuat aplikasi Amikom Center.

2. Prototype

Di tahap ini penulis membuat *prototype low fidelity & high fidelity*. *prototype low fidelity* ini berbentuk sketsa kasar yang berguna untuk mengetahui seberapa banyak *user interface* yang dibutuhkan dari alur yang telah dihasilkan dari pembuatan *sitemap* dan *user*

flow pada tahap sebelumnya. Tahap selanjutnya setelah membuat desain *low fidelity* penulis melanjutkan dengan membuat desain *prototype high fidelity*. *Prototype high fidelity* yaitu desain final yang nantinya digunakan untuk *testing* dengan pengguna yang akan menggunakan aplikasi Amikom Center. Pembuatan *high fidelity* menggunakan aplikasi Figma.

d. Pengujian

Pengujian desain *prototype* dan pengalaman pengguna aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dilakukan setelah proses perancangan *prototype* keseluruhan selesai. Tahapan yang dilakukan oleh penulis sesuai metode *design thinking* yaitu *testing*. Dalam penerapan pengujian dilakukan dengan *usability testing*. Dalam penerapan pengujian dilakukan dengan *usability testing* bersifat kuantitatif bertujuan mengukur seberapa efektif dan efisien desain *prototype* yang digunakan dari tingkat penyelesaian dan durasi dari skenario yang sudah disediakan oleh penulis (Muadun, 2020).

3.4 Pelaksanaan dan Pengembangan Proyek

Pada pelaksanaan dan pengembangan proyek, penulis mulai mengerjakan proyek pembuatan desain UI/UX aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* atau biasa disebut salah satu metode yang digunakan dalam perancangan sebuah UI/UX dengan pendekatan pengguna sebagai sasaran utama untuk dipecahkan permasalahannya. Di tahap ini penulis melakukan penelitian dengan beberapa tahap *design thinking* yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*. Adapun penjelasan sebagai berikut.

3.4.1 *Empathize*

Di tahap awal *design thinking* atau *empathize* dilakukan penulis untuk dapat memberikan solusi yang tepat, penulis membangun pemahaman dengan pengguna dengan melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan, kebiasaan, dan keresahan pengguna terhadap aplikasi *e-learning*. Penelitian ini dilakukan penulis dengan cara wawancara atau *user interview online* melalui *platform* Discord. Wawancara tersebut dilakukan secara *realtime* pada aplikasi Discord.

User Interview

Penulis melakukan wawancara dengan 2 mahasiswa yang sering atau pernah menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *course* dan tertarik dengan perkembangan teknologi informasi (IT) untuk memberikan validasi. Pertanyaan yang diajukan oleh penulis bertujuan untuk pengumpulan data mengenai proses mengidentifikasi kebiasaan, kebutuhan, dan permasalahan pengguna dalam menggunakan aplikasi *e-learning* yang pernah mereka gunakan serta untuk mevalidasi fitur-fitur yang sudah ada pada website Amikom Center. Fitur tersebut adalah fitur *category course* yang digunakan untuk pengguna dapat memilih *course* yang sesuai dengan keinginannya, Fitur *top course* berguna untuk pengguna sebagai acuan untuk memilih *course* yang memiliki rating tertinggi pada aplikasi tersebut, fitur webinar digunakan untuk pengguna dapat memilih webinar yang diadakan oleh Amikom Center, fitur keranjang untuk memasukan pada daftar *course* yang akan dibeli, dan fitur artikel blog yang digunakan untuk melihat postingan terbaru dari Amikom Center. Hasil yang didapatkan pada *user interview* adalah keinginan *user* terhadap aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

Berikut adalah hasil dari *interview* dengan *user*.

1. Pengguna menginginkan kemudahan dalam pencarian *course*.
2. Pengguna ingin menyimpan *course* yang disukai.
3. Pengguna menginginkan konsultasi langsung dengan mentor pemilik *course*.
4. Pengguna menginginkan informasi terbaru dalam aplikasi.
5. Pengguna menginginkan tempat penyimpanan *course* untuk dibeli nanti.
6. Pengguna menginginkan tempat yang berisi daftar *course* yang telah dibeli.
7. Pengguna menginginkan ruang diskusi dalam *course*.
8. Pengguna menginginkan penghargaan setelah mengerjakan *course*.
9. Pengguna menginginkan kemudahan dalam pencarian webinar.
10. Pengguna menginginkan dapat mengubah foto profil dan nama dalam aplikasi.
11. Pengguna menginginkan pemberitahuan dari aplikasi.
12. Pengguna menginginkan saran *course* paling banyak diminati pada aplikasi Amikom Center.

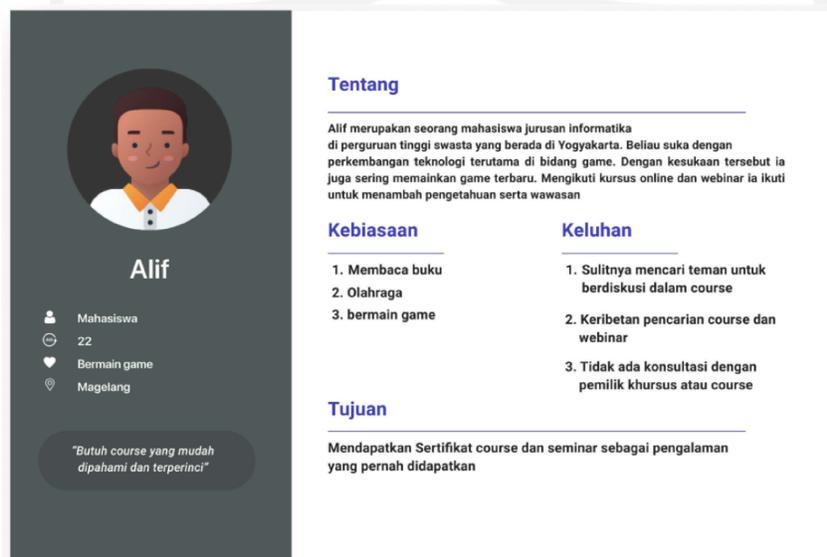
13. Pengguna pengguna dapat mengasah kemampuannya dengan pengguna lainnya.

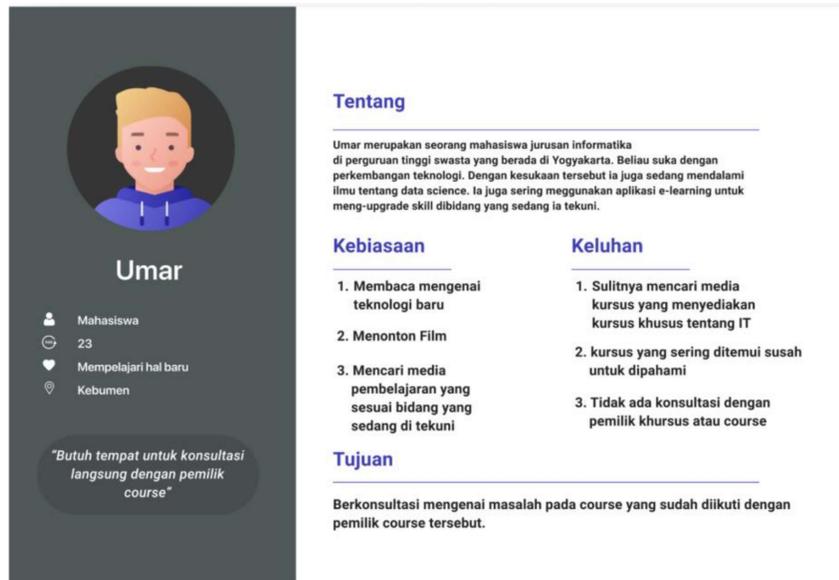
3.4.2 Define

Pada tahap selanjutnya setelah melakukan riset, penulis melakukan tahap analisis. Pada tahap ini merupakan dari proses *define*. *Define* pada tahap ini penulis melakukan kegiatan pengolahan data yang sudah didapatkan pada proses *empathize* sebelumnya, pengolahan data yang dilakukan penulis menggunakan bantuan HMW (*How might we*) & *impact effort* untuk menentukan masalah mana yang akan diangkat untuk diberikan solusi. *User persona* dalam penelitian ini adalah orang yang sama di *interview* pada tahap *empathize* sebelumnya, jadi permasalahan *user persona* sudah didapatkan pada saat sesi *Interview*. Di sesi ini *user persona* membantu penulis dalam tahap HMW.

1. User Persona

Berdasarkan data yang telah didapatkan dan karakteristik pengguna yang telah ditentukan, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan persona. Informasi yang dibutuhkan pada pembuatan persona antara lain nama persona, peran persona, demografi persona (umur, status, dan pendidikan), biografi persona, harapan apa saja yang diinginkan oleh persona, masalah apa saja yang saat ini dihadapi oleh persona, aktivitas penggunaan *smartphone*. Dari kriteria informasi tersebut, maka dibuat persona untuk actor pengguna aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Pada Gambar 3.3 merupakan persona yang digunakan penulis pada penelitian ini.



Gambar 3.3 *User persona*

2. *How Might We*

How might we (HMW), HMW merupakan salah satu cara dilakukan untuk mengubah permasalahan menjadi pertanyaan untuk mengubah mindset penulis bahwa setiap permasalahan ada penyelesaiannya. Pengolahan data HMW didapatkan dari hasil *interview* pada tahap *empathize*. Di tahap ini penulis mengolah data permasalahan menjadi pertanyaan dan menemukan jawaban dari permasalahan tersebut dengan dibantu oleh *user persona* untuk mendapatkan sebuah solusi.

Pada Tabel 3.2 terdapat *how* dan *might* yang memiliki penjelasan, *how* adalah sebuah pertanyaan yang dibuat dari permasalahan pengguna sedangkan *might* adalah jawaban dari pertanyaannya yang telah dibuat. Pada tahap ini didapatkan hasil fitur yang masih murni dari permasalahan pengguna dan belum didiskusikan oleh tim pengembang.

Tabel 3.2 *How Might We*

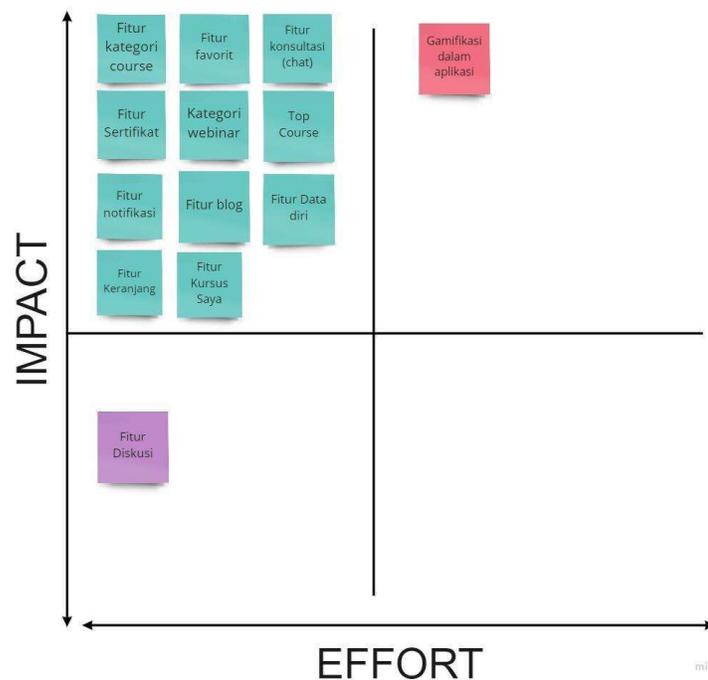
NO	<i>How</i>	<i>Might</i>
1	Bagaimana pengguna dapat mudah dalam mencari <i>course</i> ?	Dengan cara mengategorikan <i>course</i> .
2	Bagaimana cara pengguna dapat menyimpan <i>course</i> yang disukai?	Dengan cara membuat daftar <i>course</i> yang di sukai pengguna.

NO	<i>How</i>	<i>Might</i>
3	Bagaimana pengguna dapat melakukan konsultasi dengan mentor <i>course</i> ?	Dengan cara membuat fitur <i>chat</i> konsultasi dengan mentor.
4	Bagaimana cara pengguna dapat mendapatkan informasi terbaru?	Dengan cara membuat fitur <i>blog</i> artikel terbaru pada aplikasi.
5	Bagaimana cara pengguna dapat menyimpan <i>course</i> dan akan dibeli nanti?	Dengan cara membuat fitur keranjang untuk menampung <i>course</i> yang akan di beli pengguna.
6	Bagaimana cara pengguna dapat melihat daftar <i>course</i> yang telah dibeli?	Dengan cara membuat fitur kursus saya yang berisi <i>course</i> yang telah dibeli
7.	Bagaimana cara pengguna dapat berdiskusi dengan pengguna lainnya?	Dengan cara membuat fitur diskusi di dalam <i>course</i> .
8.	Bagaimana cara pengguna mendapatkan sebuah penghargaan setelah mengerjakan <i>course</i> ?	Dengan cara membuat fitur sertifikat yang berguna untuk menyimpan sertifikat dari hasil <i>course</i> yang telah dikerjakan.
9.	Bagaimana pengguna dapat mudah dalam mencari webinar?	Dengan cara membuat fitur untuk mengategorikan webinar.
10.	Bagaimana cara pengguna dapat mengganti foto profil dan namanya?	Dengan cara membuat fitur data diri yang digunakan untuk edit profil pengguna.
11.	Bagaimana cara pengguna dapat mendapatkan pemberitahuan?	Dengan cara membuat fitur notifikasi.
12.	Bagaimana cara pengguna mendapatkan saran <i>course</i>	Dengan cara membuat fitur <i>top course</i> pada aplikasi.
13.	Bagaimana cara pengguna dapat mengasah kemampuannya dengan pengguna lainnya?	Dengan cara membuat fitur gamifikasi ntuk mengasah kemampuan dalam aplikasi.

3. *Impact Effort*

Setelah membuat HMW, proses selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat *impact effort*. *impact effort* berfungsi untuk mengukur permasalahan yang memiliki *impact* yang paling besar bagi *user* dan *effort* yang kemungkinan dapat dikerjakan oleh penulis (Ayugi, 2020). Di tahap ini penulis berdiskusi dengan tim perancang aplikasi untuk memutuskan aplikasi yang akan dibuat untuk aplikasi *mobile* Amikom Center.

Gambar 3.4 merupakan gambar proses *impact effort* yang dilakukan penulis dalam mengolah hasil *how migt we* yang telah didapatkan sebelumnya. Pada gambar terdapat *note* warna hijau dan merah, penjelasannya *note* berwarna hijau termasuk fitur yang akan dibuat karena memiliki *impact* yang besar untuk pengguna dan *effort* yang kecil bagi pengembang aplikasi. Sedangkan *note* warna merah fitur yang tidak digunakan karena walaupun memiliki *impact* yang besar bagi pengguna tetapi untuk tim pengembang harus melakukan *effort* yang besar dan itu akan membutuhkan waktu yang cukup lama hanya untuk satu fitur. Untuk *note* warna ungu adalah fitur juga tidak digunakan karena menurut tim pengembang dalam mengerjakan *course* pengguna harus berusaha sendiri dan jika ada kesulitan bisa konsultasi dengan mentor melalui fitur *chat*.



Gambar 3.4 Hasil *impact effort*

3.4.3 Ideate

Pada tahapan *ideate*, merupakan proses yang berfokus untuk menciptakan sebuah solusi berdasarkan hasil riset atau data-data yang telah dikumpulkan dari tahap *empathize* dan *define*. Pada fase ini penulis membuat daftar fitur hasil *brainstorming*, *sitemap*, *user flow*, dan *Mood board* aplikasi yang digunakan untuk mengetahui alur penggunaan, daftar isi, dan ide visual dari sebuah aplikasi.

1. Daftar Fitur Hasil *Brainstorming*

Daftar fitur didapatkan dari hasil *brainstorming impact effort* pada tahap *define*. Daftar fitur berfungsi untuk mengetahui fitur yang sudah didapatkan dari hasil *brainstorming* yang akan digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Hasil yang didapatkan pada tahap ini adalah daftar fitur.

Gambar 3.5 merupakan gambar dari daftar fitur hasil *brainstorming* penulis dengan tim pengembang. Hasil dari daftar fitur akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Daftar fitur meliputi, fitur *top course*, fitur konsultasi (*chat*), fitur *blog*, fitur kategori webinar, fitur favorit, fitur sertifikat, fitur notifikasi, fitur kategori *course*, fitur keranjang, fitur data diri, dan fitur kursus saya.

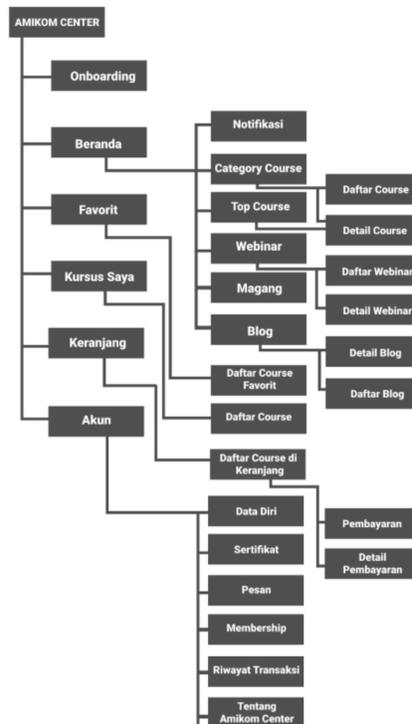


Gambar 3.5 Daftar fitur

2. Sitemap

Sitemap berfungsi untuk mengetahui isi dari semua halaman fitur aplikasi serta memudahkan pengguna untuk menavigasi halaman pada aplikasi Amikom Center. *Sitemap* dibuat berbentuk diagram untuk memudahkan *designer* dalam mengetahui halaman fitur pada aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

Gambar 3.6 merupakan gambar *sitemap*. Setelah membuat sebuah daftar fitur, selanjutnya penulis memiliki solusi membuat *sitemap* untuk mengetahui jumlah desain *interface* yang dibutuhkan pada aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.



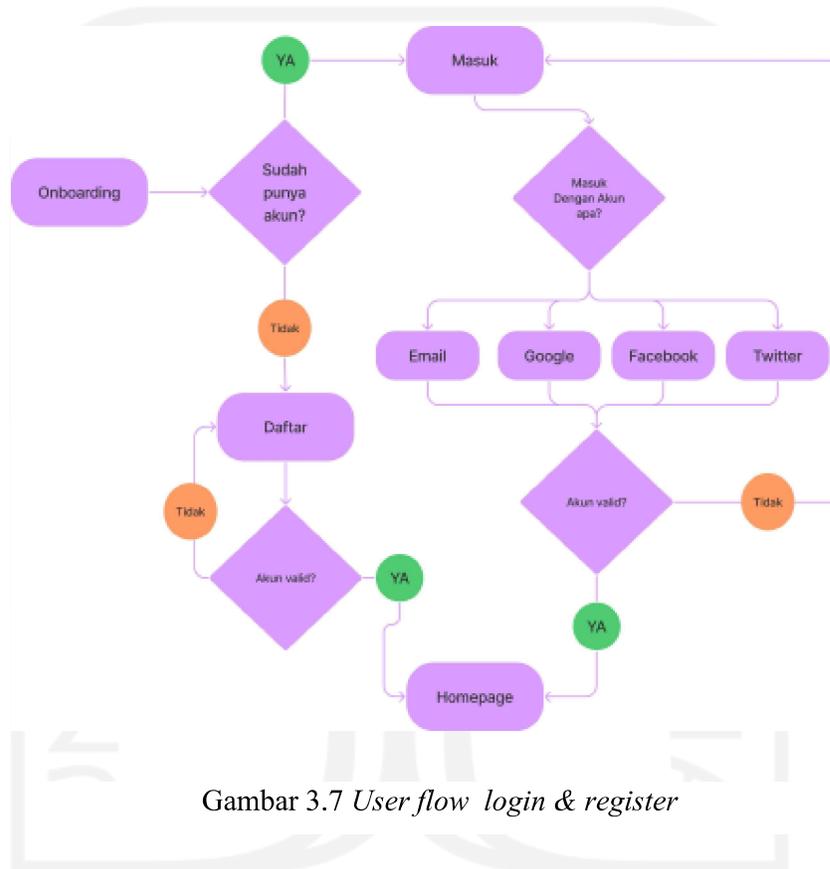
Gambar 3.6 Sitemap

3. User flow

User flow digunakan untuk mengetahui alur penggunaan dari sebuah aplikasi serta memudahkan interaksi pengguna dengan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Pada tahap ini penulis membuat *user flow* dengan bantuan aplikasi Miro. Berikut adalah hasil dari perancangan *wireframe low fidelity*

User flow Login & Register

User flow pada Gambar 3.7 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna melakukan *login & register* pada aplikasi. Pengguna dapat melakukan *login* menggunakan email yang sebelumnya sudah didaftarkan pada aplikasi Amikom Center dan melalui *social media* facebook & Twitter.

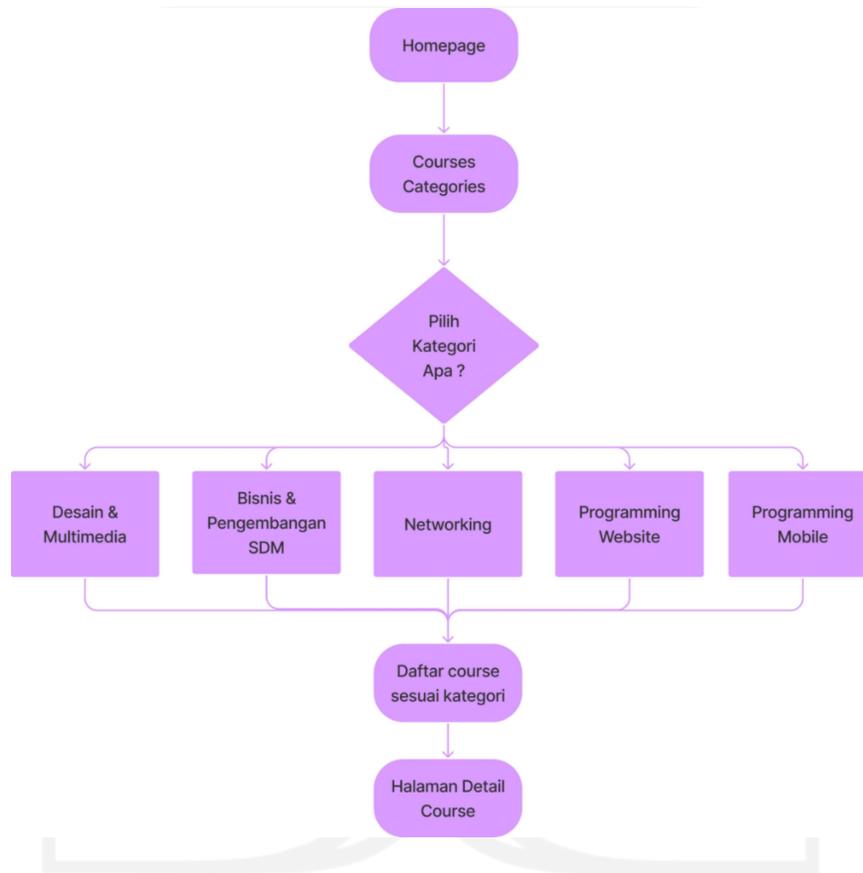


Gambar 3.7 *User flow login & register*

الجمعة ١٤٤٣هـ
 الجمعة ١٤٤٣هـ
 الجمعة ١٤٤٣هـ

User flow Mencari Course

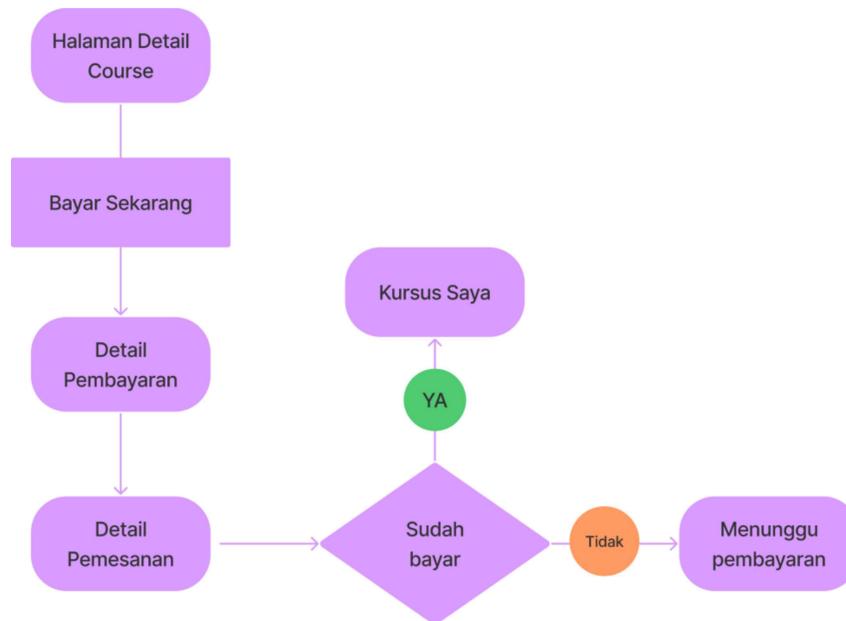
User flow pada Gambar 3.8 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna melakukan pencarian *course* pada aplikasi. Pengguna dapat melakukan pencarian *course* dengan memilih dari *category course* yang sudah disediakan pada aplikasi.



Gambar 3.8 *User flow* mencari *course*

User flow Membeli Course

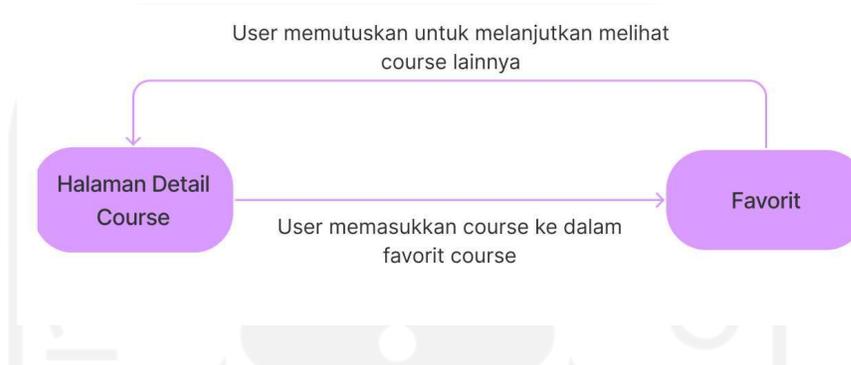
User flow pada Gambar 3.9 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna melakukan pembelian *course* pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman *course* yang sudah dipilih setelah itu pengguna melakukan pembelian *course* tersebut.



Gambar 3.9 *User flow* membeli *course*

User flow Favorit Course

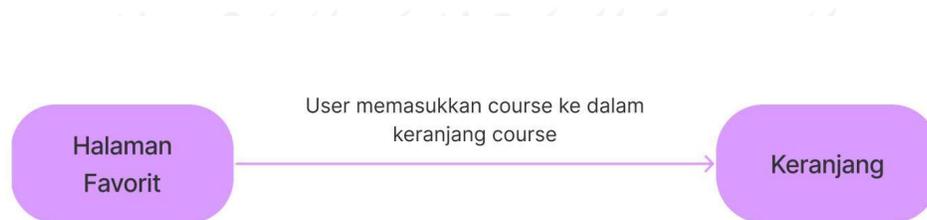
User flow pada Gambar 3.10 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna memasukkan *course* ke dalam favorit pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman detail *course* yang sudah dipilih setelah itu pengguna memasukkan *course* ke dalam favorit dengan fitur favorit.



Gambar 3.10 *User flow* favorit course

User flow Memasukkan Course Favorit Ke Dalam Keranjang

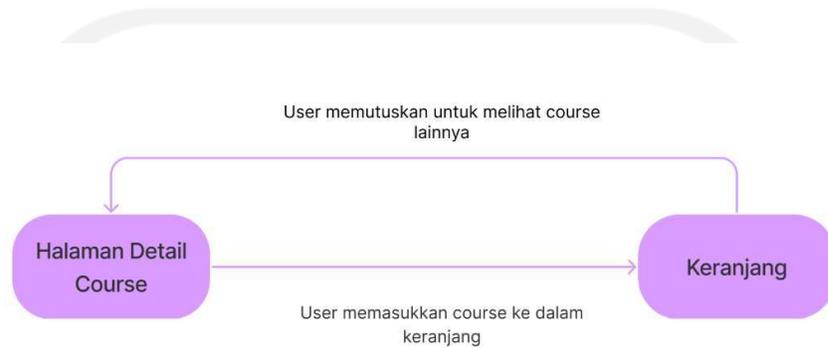
User flow pada Gambar 3.11 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna memasukkan *course* favorit ke dalam keranjang pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman favorit setelah itu pengguna memasukkan *course* favorit ke dalam keranjang dengan fitur keranjang yang ada di halaman favorit.



Gambar 3.11 *User flow* memasukkan *course* favorit ke dalam keranjang

***User flow* Memasukkan *Course* Ke Dalam Keranjang**

User flow pada Gambar 3.12 ini menjelaskan langkah-langkah saat pengguna memasukkan *course* ke dalam keranjang pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman detail *course* yang sudah dipilih setelah itu pengguna memasukkan *course* ke dalam keranjang dengan fitur keranjang.

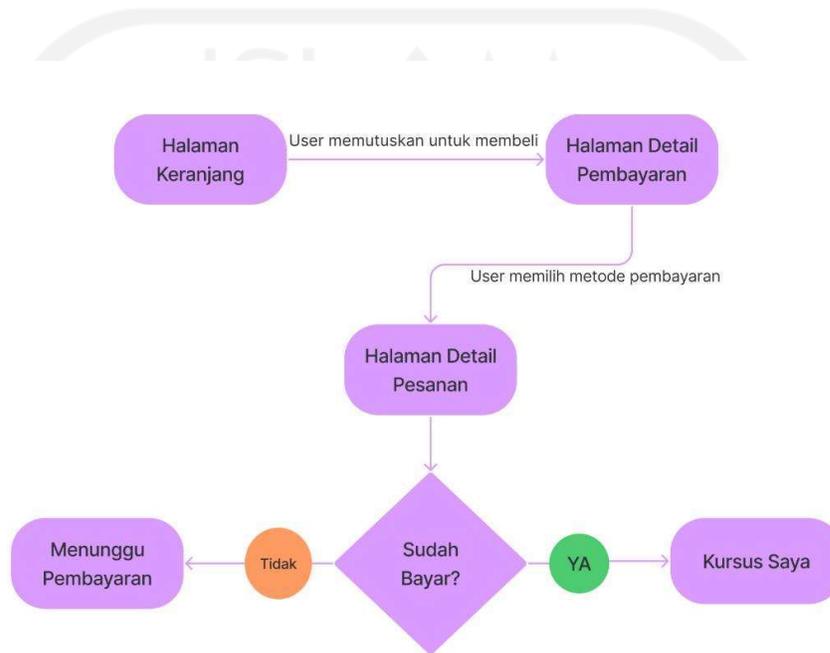


Gambar 3.12 *User flow* memasukkan *course* ke dalam keranjang



***User flow* Membeli Course Melalui Keranjang**

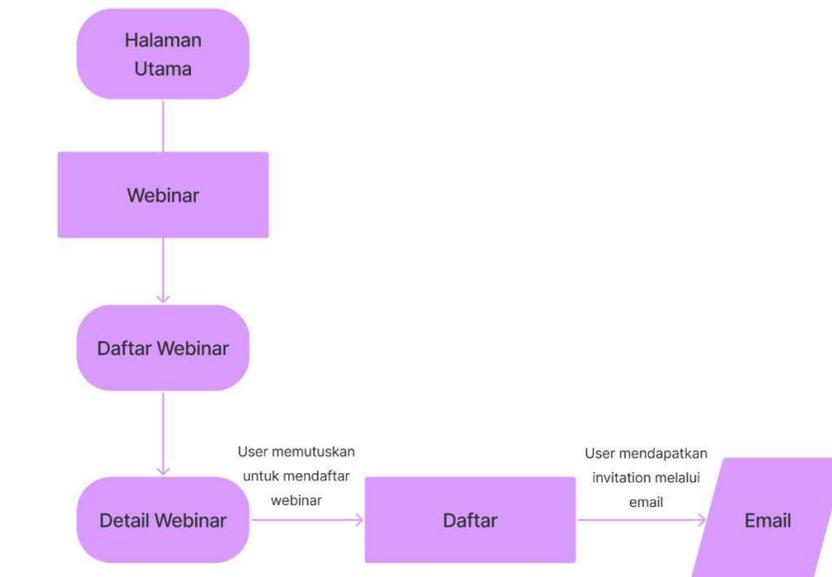
User flow pada Gambar 3.13 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna membeli *course* melalui keranjang pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman keranjang *course* setelah itu pengguna membeli *course* dengan fitur bayar pada halaman keranjang.



Gambar 3.13 *User flow* membeli *course* melalui keranjang

***User flow* Mendaftar Webinar**

User flow pada Gambar 3.14 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna melakukan pendaftaran *course* pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna memilih fitur webinar untuk mencari webinar sesuai yang diinginkan dan melakukan pendaftaran.



Gambar 3.14 *User flow* mendaftar webinar

***User flow* Favorit Webinar**

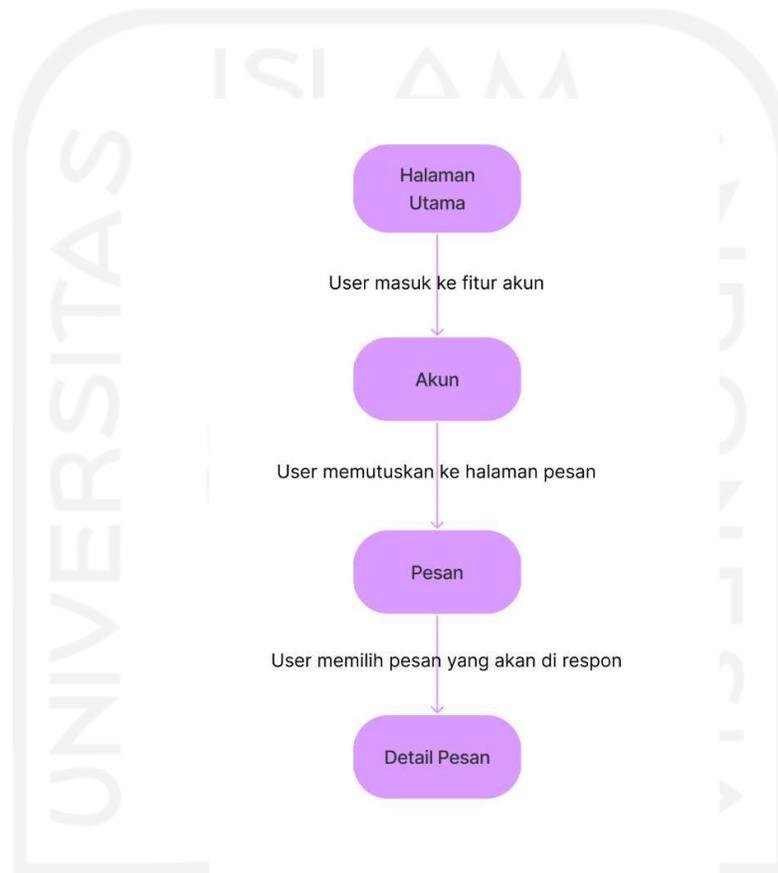
User flow pada Gambar 3.15 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna memasukkan webinar ke dalam favorit pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman detail webinar yang sudah dipilih setelah itu pengguna memasukkan webinar ke dalam favorit dengan fitur favorit.



Gambar 3.15 *User flow* favorit webinar

User flow Chat Dengan Mentor

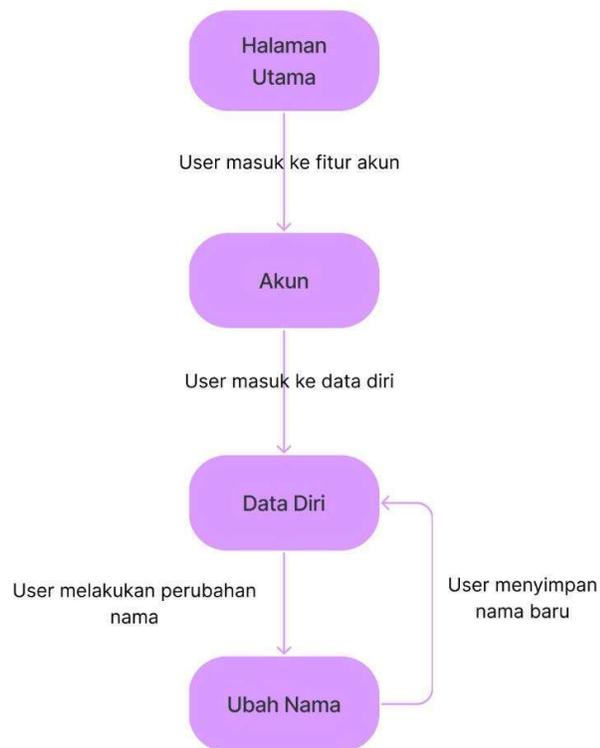
User flow pada Gambar 3.16 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna ingin melakukan *chat* dengan mentor pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna masuk ke fitur akun dan di dalam fitur akun terdapat fitur pesan yang isinya semua pesan dari mentor dari *course* yang sudah pengguna beli.



Gambar 3.16 *User flow chat* dengan mentor

***User flow* Ubah Nama**

User flow pada Gambar 3.17 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna ingin melakukan perubahan nama akun pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna masuk ke fitur akun dan di dalam fitur akun terdapat fitur data diri yang di dalamnya terdapat fitur ubah nama.



Gambar 3.17 *User flow* ubah nama

***User flow* Mencari Sertifikat**

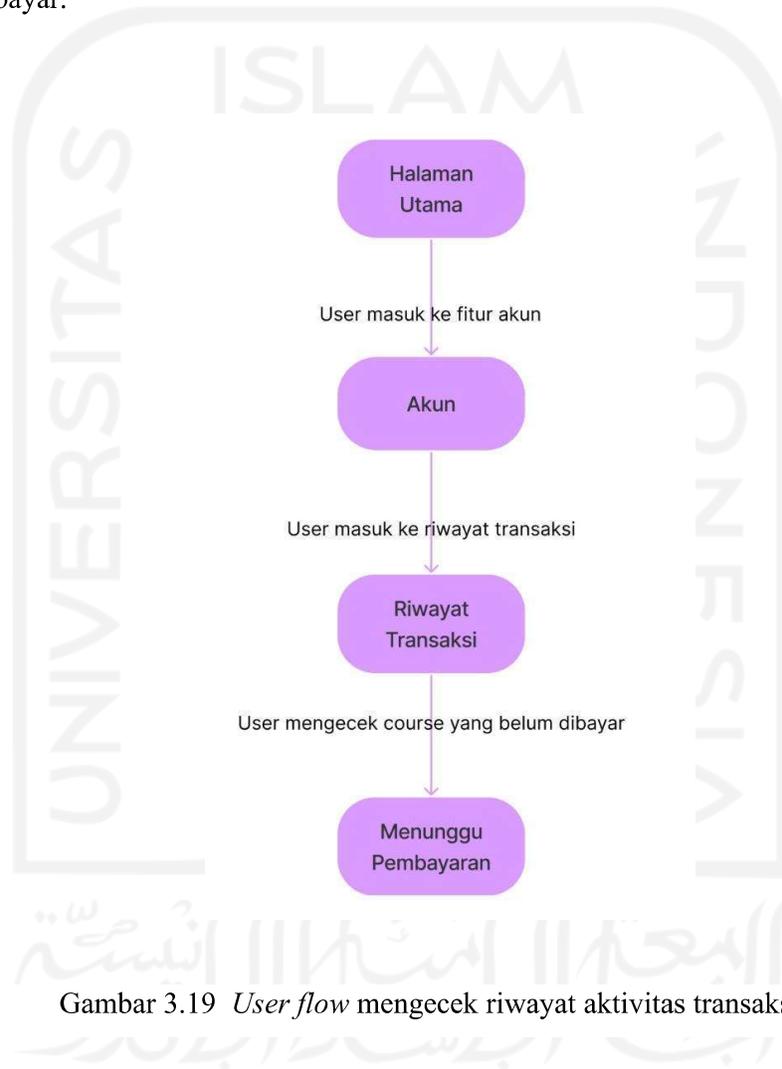
User flow pada Gambar 3.18 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna ingin melakukan pencarian sertifikat pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna masuk ke fitur akun dan di dalam fitur akun terdapat fitur sertifikat yang di dalamnya terdapat sertifikat yang sudah pengguna dapatkan dari mengerjakan *course*.



Gambar 3.18 *User flow* mencari sertifikat

User flow Mengecek Riwayat Aktivitas Transaksi

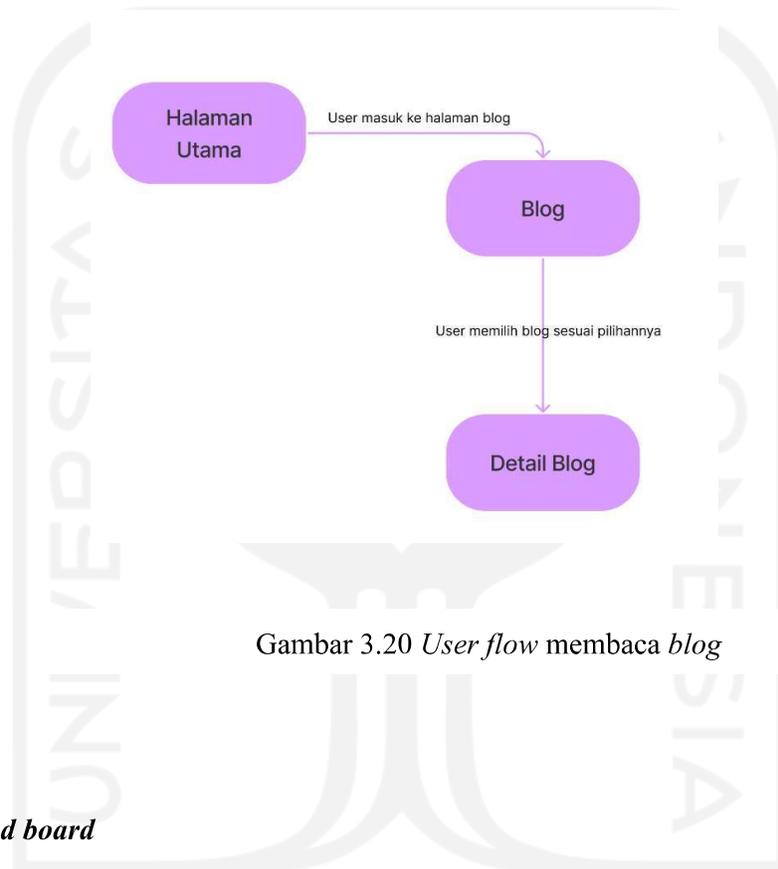
User flow pada Gambar 3.19 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna ingin mengecek riwayat transaksi pada aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna masuk ke fitur akun dan di dalam fitur akun terdapat fitur riwayat transaksi yang di dalamnya terdapat fitur menunggu pembayaran untuk melihat *course* yang belum dibayar.



Gambar 3.19 *User flow* mengecek riwayat aktivitas transaksi

User flow Membaca Blog

User flow pada Gambar 3.20 menjelaskan langkah-langkah saat pengguna ingin melihat informasi terbaru pada *blog* aplikasi. Pengguna berada pada halaman utama setelah itu pengguna masuk ke fitur *blog* dan di dalam fitur *blog* terdapat informasi-informasi terbaru aplikasi.



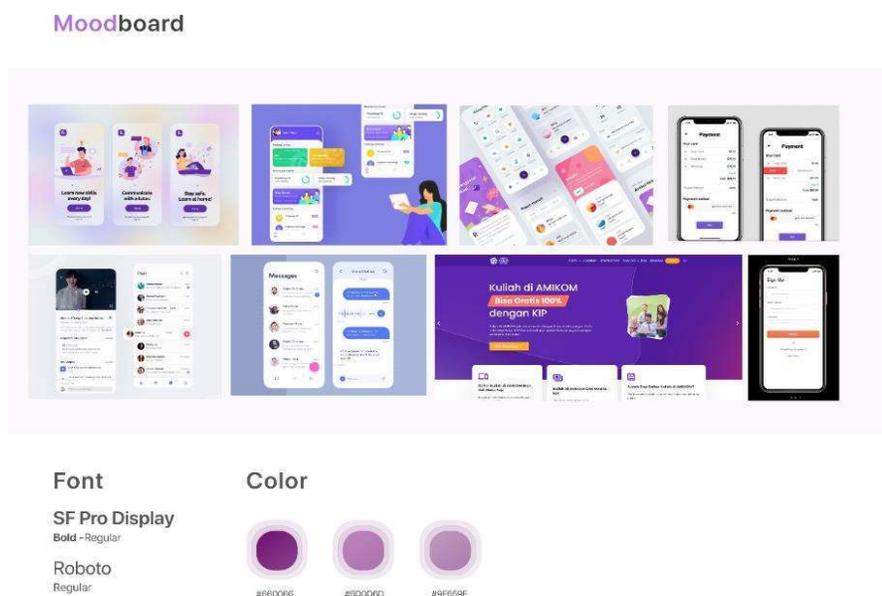
Gambar 3.20 *User flow* membaca *blog*

4. Mood board

Pembuatan *Mood board* digunakan penulis untuk mendapatkan referensi desain bertema aplikasi *mobile e-learning*. Di tahap ini penulis melakukan pencarian referensi lebih berfokus segi desain dan fitur yang ada di aplikasi kompetitor. Pencarian referensi tersebut yang didapatkan oleh penulis dari beberapa aplikasi yang sudah ada dan melalui situs Dribbble.

Pada Gambar 3.21 merupakan *mood board* yang dibuat penulis untuk digunakan mencari referensi desain sesuai tema aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center merupakan aplikasi yang fungsi utamanya digunakan oleh pengguna untuk membeli *course* pada aplikasi tersebut. Jadi hasil pertimbangan dari penulis dan tim pengembang aplikasi yang akan dibuat adalah seperti

desain aplikasi *e-commerce*, keputusan tersebut dibuat dikarenakan pada aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center memiliki kemiripan selayaknya aplikasi *e-commerce* pada bagian fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Fitur tersebut seperti pengguna dapat membeli sebuah *online course* dan Amikom Center menjual *course* serta adanya fitur pendukung seperti keranjang, favorit *course* dan akun, oleh karena itu dengan adanya proses jual dan beli serta fitur pendukungnya aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center akan menggunakan desain seperti aplikasi *e-commerce* berisi *e-learning*. Tidak hanya itu penulis dan tim pengembang memilih desain seperti *e-commerce* agar pengguna lebih familiar dengan desain tersebut dan mudah dipahami fitur yang dibuat pada aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Untuk warna yang digunakan penulis untuk pembuatan aplikasi tersebut sesuai dengan ciri khas warna perusahaan Amikom Center yaitu warna dominan ungu dan jenis *font* yang digunakan oleh penulis yaitu *SF Pro Display bold* dan *regular* dengan kombinasi *Roboto*.



Gambar 3.21 *Mood board*

3.4.4 *Prototype*

Pada tahapan *prototype* merupakan proses yang berfokus dengan purwarupa dalam *design thinking*. Pembuatan purwarupa atau *prototype* sesuai dengan hasil yang sudah di dapat penulis

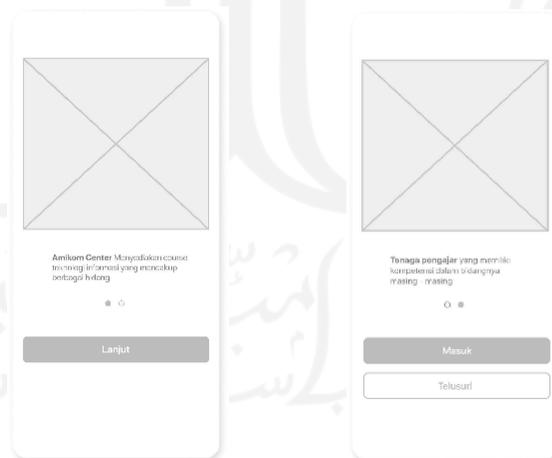
dari proses *empathize*, *define*, & *ideate*. *Prototype* digunakan untuk menentukan bagaimana pengguna berperilaku dengan hasil produk yang telah dibuat. Di tahap ini penulis menghasilkan *wireframe* aplikasi Amikom Center *low fidelity* dan *high fidelity*.

1. *Wireframe Low fidelity*

Di tahap ini penulis membuat *wireframe low fidelity*, *wireframe low fidelity* biasa disebut *prototype* berbentuk sketsa kasar yang berguna untuk mengetahui seberapa banyak *user interface* yang dibutuhkan dari alur yang telah dihasilkan dari pembuatan *sitemap* dan *userflow* pada tahap *ideate*. Berikut adalah hasil dari pembuatan *wireframe low fidelity*.

Wireframe Low fidelity Onboard

Gambar 3.22 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman *onboard*. Pada halaman tersebut pengguna diberikan penjelasan tentang aplikasi Amikom Center sebelum menggunakannya. Pengguna bisa memilih masuk dengan *login* akun dengan tekan tombol “Masuk” atau tanpa *login* akun dengan tekan tombol “Telusuri”.



Gambar 3.22 *Wireframe low fidelity onboard*

Wireframe Low fidelity Login

Gambar 3.23 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman *login*. Pada halaman tersebut pengguna diminta untuk memasukkan alamat *email* dan kata sandi yang sudah dibuat saat registrasi. Pengguna juga disajikan fitur untuk *login* dengan *social media* mereka yaitu Gmail, Facebook, dan Twitter. Adapun fitur lupa *password* dan daftar.



Gambar 3.23 *Wireframe low fidelity login*

Wireframe Low fidelity Daftar

Gambar merupakan 3.24 *wireframe low fidelity* untuk halaman daftar. Pada halaman tersebut pengguna diminta untuk memasukkan alamat *email* dan kata sandi yang belum pernah digunakan untuk mendaftar di aplikasi Amikom Center. Pengguna juga disajikan fitur untuk daftar dengan social media mereka yaitu Gmail, Facebook, dan Twitter. Di bagian bawah juga terdapat fitur masuk.

Daftar
Bergabung bersama kita

Full Name
.....

Email Address
someone@amikomcenter.com

Password
.....

Daftar

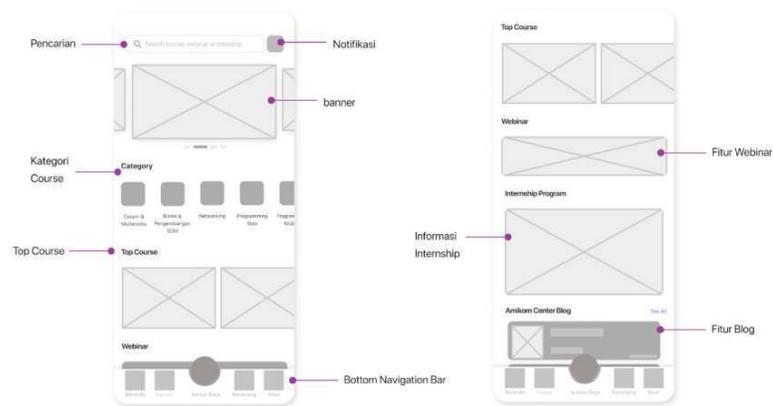
atau masuk dengan

Sudah punya akun?
Masuk Sekarang

Gambar 3.24 *Wireframe low fidelity daftar*

Wireframe Low fidelity Halaman Utama

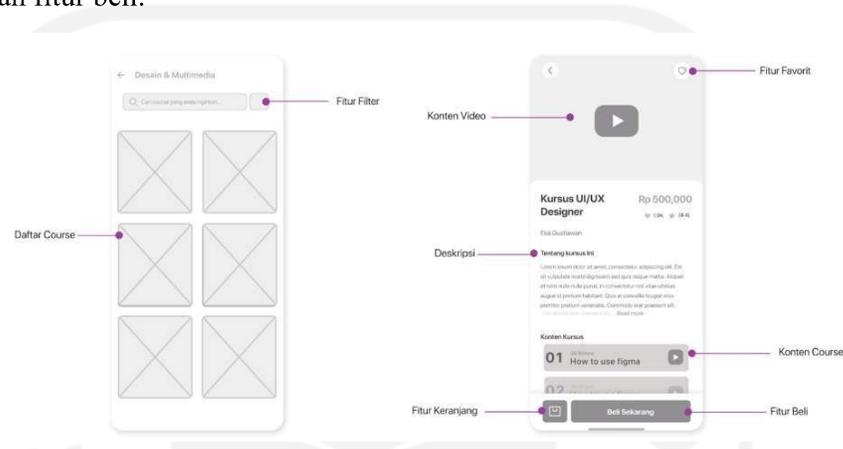
Gambar 3.25 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman utama. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian, fitur notifikasi, fitur *category course*, fitur *top course*, fitur webinar, fitur magang, Fitur *blog*, *bottom navigation bar* yang berisi 5 menu utama diantaranya beranda, favorit, kursus saya, dan keranjang.



Gambar 3. 25 *Wireframe low fidelity* halaman utama

Wireframe Low fidelity Halaman Category Course dan Detail Course

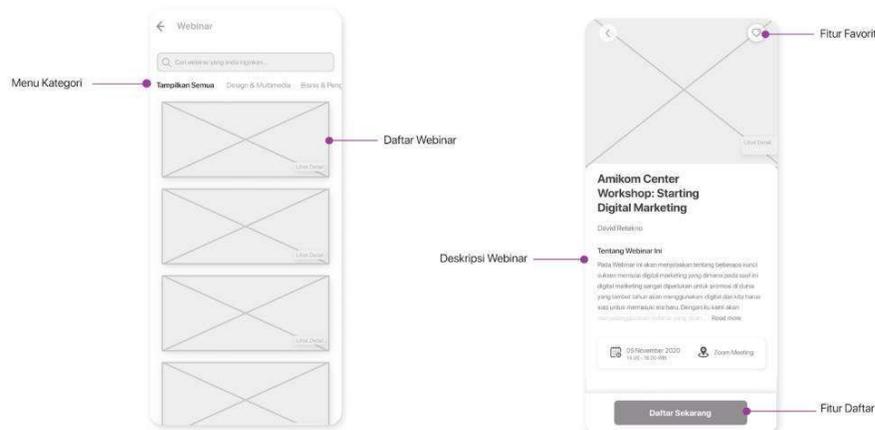
Gambar 3.26 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman *Category Course*. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian, fitur filter, menu *category course*, daftar *course*. Pada halaman *Detail Course* pengguna disajikan fitur yaitu: Fitur favorit, konten video, deskripsi *Course*, konten *course*, fitur keranjang, dan fitur beli.



Gambar 3.26 *Wireframe low fidelity category course dan detail course*

Wireframe Low fidelity Halaman Kategori Webinar dan Detail Webinar

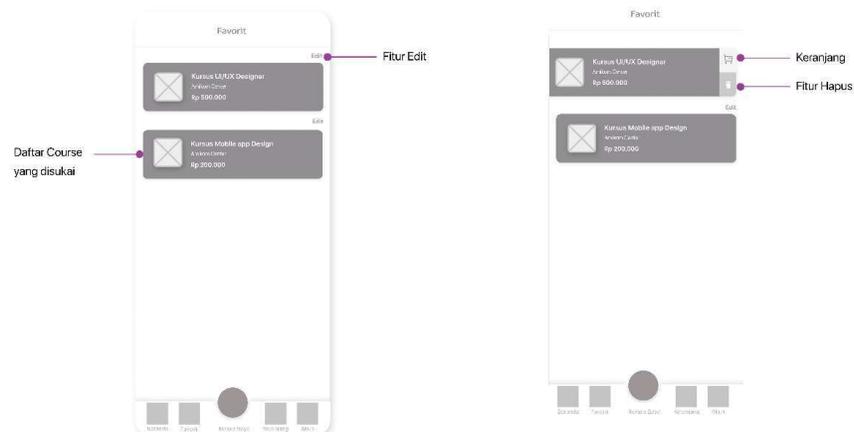
Gambar 3.27 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman daftar webinar. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian, fitur menu kategori webinar, dan daftar webinar. Pada halaman detail webinar pengguna disajikan fitur yaitu: fitur *favorit*, deskripsi webinar, dan fitur daftar.



Gambar 3.27 *Wireframe low fidelity halaman category webinar dan detail webinar*

Wireframe Low fidelity Favorit

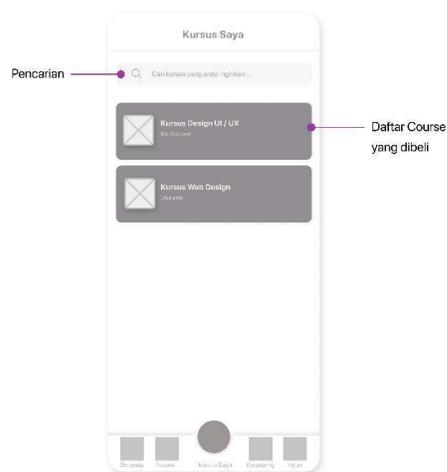
Gambar 3.28 merupakan *low fidelity* untuk halaman favorit. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur edit, daftar *course* yang disukai. Di fitur edit pengguna dapat memilih opsi memasukan keranjang atau menghapus *course* yang ada di favorit.



Gambar 3.28 Wireframe low fidelity halaman favorit

Wireframe Low fidelity Kursus Saya

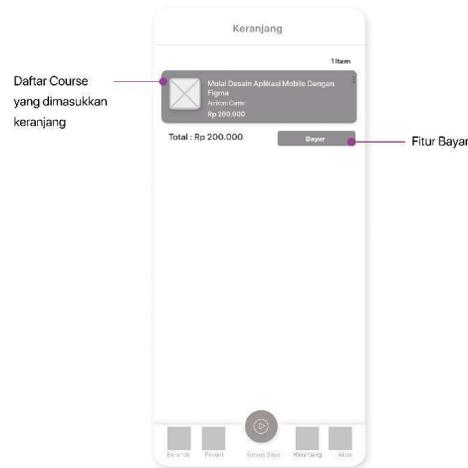
Gambar 3.29 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman saya pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian dan daftar *course* yang dibeli.



Gambar 3.29 Wireframe low fidelity halaman kursus saya

Wireframe Low fidelity Keranjang

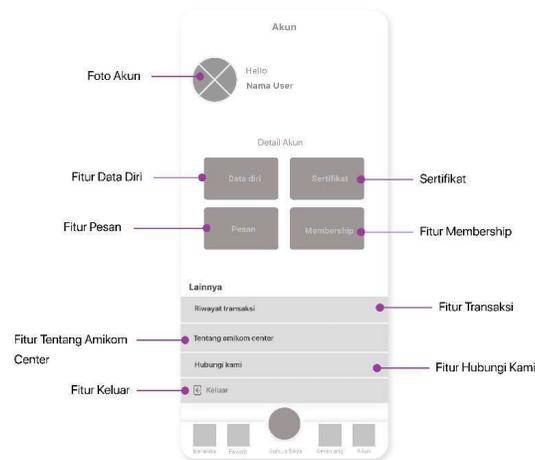
Gambar 3.30 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman keranjang. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian dan daftar *course* yang di keranjang dan fitur bayar.



Gambar 3.30 *Wireframe low fidelity* Halaman keranjang

Wireframe Low fidelity Akun

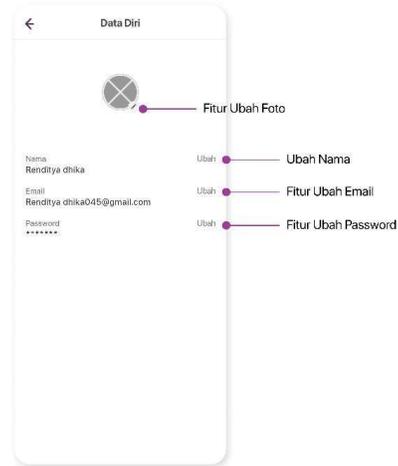
Gambar 3.31 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman akun. Pada halaman tersebut pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: foto akun, fitur data diri, fitur sertifikat, fitur pesan, fitur *membership*, fitur transaksi, fitur tentang Amikom Center, fitur hubungi kami, dan fitur keluar.



Gambar 3.31 *Wireframe low fidelity* halaman akun

Wireframe Low fidelity Data diri

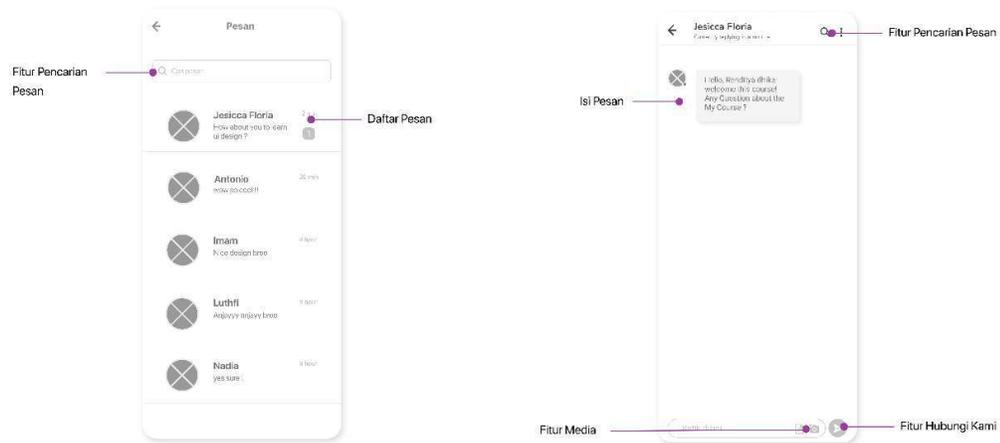
Gambar 3.32 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman data diri pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur ganti foto profil, fitur ubah nama, fitur ubah email, dan fitur *password*.



Gambar 3.32 *Wireframe low fidelity* halaman data diri

Wireframe Low fidelity Pesan

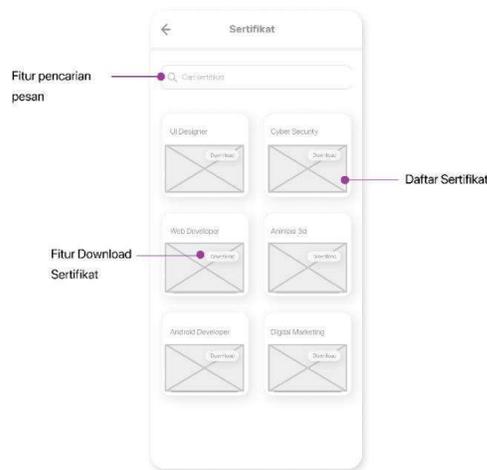
Gambar 3.33 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman pesan dan detail pesan. Pada halaman pesan pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian pesan dan daftar pesan. Pada halaman detail pesan pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: fitur pencarian, isi pesan, fitur kirim pesan, dan fitur media.



Gambar 3.33 *Wireframe low fidelity* halaman pesan

Wireframe Low fidelity Sertifikat

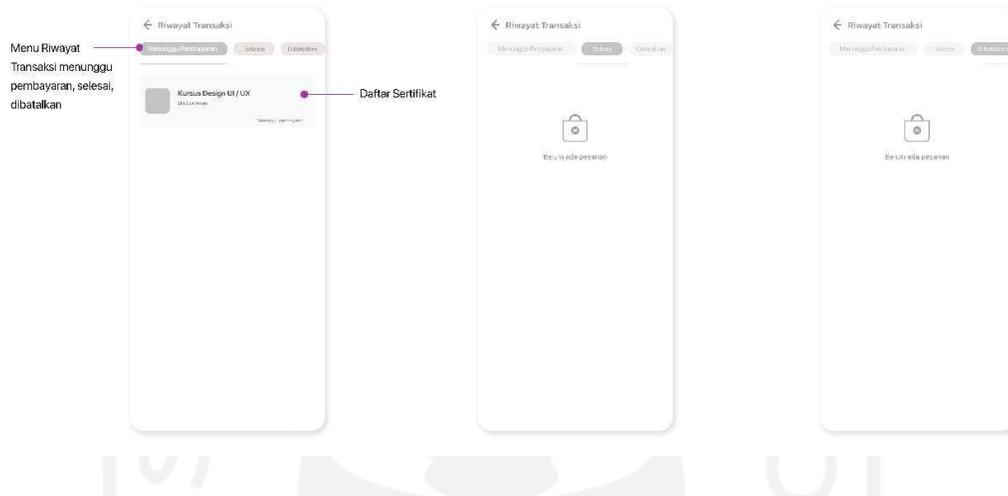
Gambar 3.34 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman sertifikat, pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: pencarian sertifikat, daftar sertifikat, dan fitur download sertifikat.



Gambar 3.34 *Wireframe low fidelity* Halaman sertifikat

Wireframe Low fidelity Riwayat Transaksi

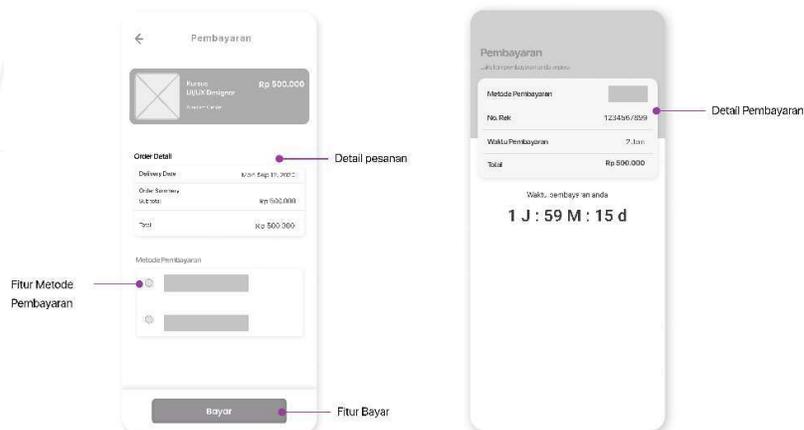
Gambar 3.35 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman riwayat transaksi, pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: menu riwayat transaksi menunggu pembayaran, selesai, dibatalkan dan daftar *course*.



Gambar 3.35 *Wireframe low fidelity* halaman transaksi

Wireframe Low fidelity Pembayaran

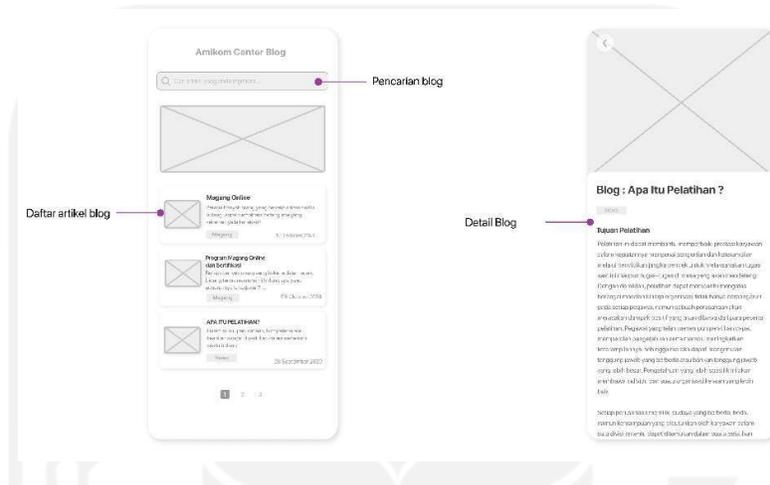
Gambar 3.36 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman pembayaran dan detail pesanan, di halaman pembayaran pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: detail pesanan, metode pembayaran, dan fitur bayar. Pada halaman detail pesanan pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: detail pembayaran.



Gambar 3.36 *Wireframe low fidelity* halaman pembayaran

Wireframe Low Fidelity Blog Dan Detail Artikel Blog

Gambar 3.37 merupakan *wireframe low fidelity* untuk halaman *blog* dan detail artikel *blog*, di halaman pembayaran pengguna disajikan beberapa fitur yaitu: pencarian *blog* dan daftar artikel *blog*. Pada halaman detail artikel *blog* pengguna disajikan detail dari artikel *blog* tersebut.



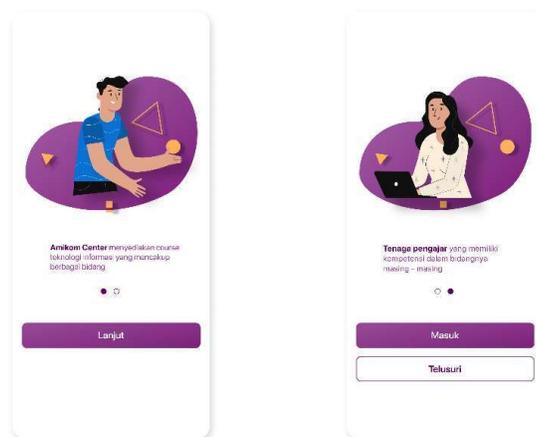
Gambar 3.37 *Wireframe low fidelity* halaman *blog* dan detail artikel *blog*

2. Wireframe High Fidelity

Tahap selanjutnya setelah membuat desain *low fidelity* penulis melanjutkan dengan membuat desain *prototype high fidelity*. Desain *high fidelity* yaitu desain final yang nantinya digunakan untuk *testing* dengan pengguna yang akan menggunakan aplikasi Amikom Center. Berikut adalah hasil dari perancangan *wireframe high fidelity*.

Wireframe High Fidelity Onboarding

Gambar 3.38 merupakan rancangan *high fidelity* untuk halaman *onboarding*. Pada halaman tersebut pengguna dapat melihat tampilan yang berisi tentang penjelasan singkat mengenai fasilitas yang tersedia dalam aplikasi Amikom Center. Pada bagian tampilan berikutnya pengguna dapat memilih masuk atau telusuri, untuk pemilihan masuk pengguna akan dibawa ke tampilan *login*, sedangkan jika pengguna memilih telusuri pengguna akan langsung ditampilkan halaman homepage tanpa *login* dan fitur yang dapat digunakan akan sangat terbatas jika belum melakukan *login*.

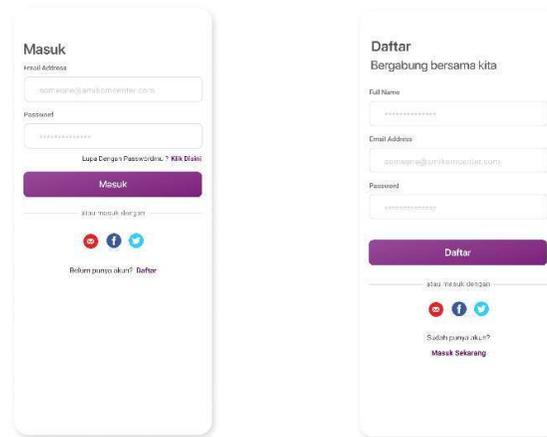


Gambar 3.38 *Wireframe high fidelity* halaman *onboarding*

Wireframe High Fidelity Login dan Register

Pada Gambar 3.39 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman *login* dan register, di halaman *login/masuk* Pengguna dapat melihat tampilan yang berisi kolom pengisian email address dan *password* yang sudah didaftarkan sebelumnya, apabila pengguna belum pernah mendaftarkan email di aplikasi Amikom Center, pengguna dapat klik “daftar” pada bagian paling bawah di tampilan *login*. Selain *login* menggunakan email pengguna juga dapat *login* menggunakan akun google, facebook, dan twitter. Bila pengguna pernah mendaftar tetapi lupa kata sandi pengguna dapat klik di bagian bawah kolom *password* “klik disini”. Di halaman register/daftar pengguna dapat melihat tampilan yang berisi 3 kolom yang harus diisi untuk melakukan pendaftaran yaitu full name, email address, dan *password*. Apabila pengguna sudah pernah mendaftarkan emailnya di aplikasi Amikom Center, pengguna dapat klik di bagian “masuk sekarang” untuk menuju ke tampilan *login*. Jika pengguna ingin masuk

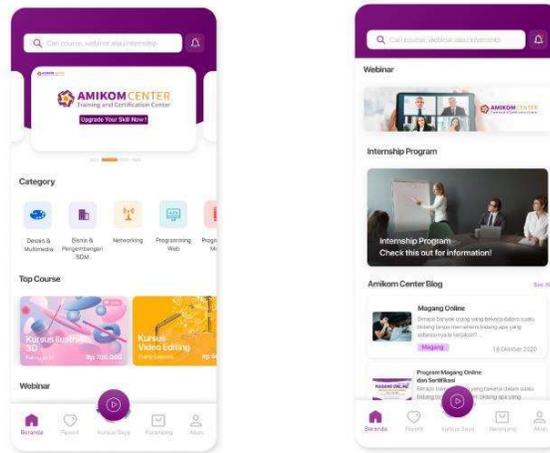
tanpa daftar pengguna dapat menggunakan akun google, facebook, dan twitter untuk masuk ke aplikasi Amikom Center.



Gambar 3.39 *Wireframe high fidelity* halaman *login* dan *register*

Wireframe High Fidelity Homepage

Pada Gambar 3.40 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman *homepage*, di halaman *homepage* Pengguna dapat melihat tampilan yang berisi beberapa fitur di bagian atas terdapat fitur pencarian untuk pengguna mencari *course* yang ingin dicari dan ada fitur notifikasi untuk pengguna mendapatkan pemberitahuan terbaru dari aplikasi Amikom Center. Sebelah bawah fitur notifikasi dan pencarian terdapat tempat banner Iklan yang berfungsi untuk memberitahu informasi utama bagi pengguna. Selanjutnya dibawah banner terdapat fitur “*Category*” yang berfungsi untuk mengkategorikan *course* sesuai dengan kategorinya. Bagian selanjutnya terdapat fitur “*Top Course*” yang berfungsi untuk memberitahu kepada pengguna *course* unggulan pada aplikasi Amikom Center. Sebelah bawah fitur *top course* terdapat fitur “Webinar” yang berfungsi untuk menemukan webinar yang sedang diadakan oleh Amikom Center. menemukan program magang yang diadakan Amikom Center tetapi untuk saat ini fitur ini masih belum dibuat untuk antarmukanya dan jika di klik fitur tersebut akan membawa ke web Amikom Center di halaman *internship program*. Selanjutnya terdapat fitur “Amikom Center *Blog*” yang berfungsi untuk menemukan artikel terbaru dari Amikom Center. Terakhir di bagian bawah ada *bottom navigation bar* yang berisi 5 menu utama diantaranya beranda, favorit, kursus saya, keranjang, dan akun.

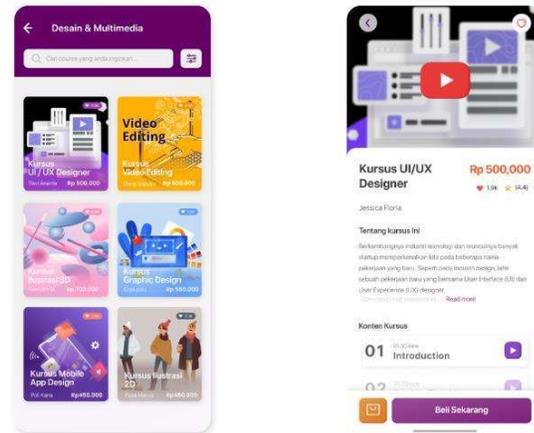


Gambar 3.40 *Wireframe high fidelity* halaman *homepage*

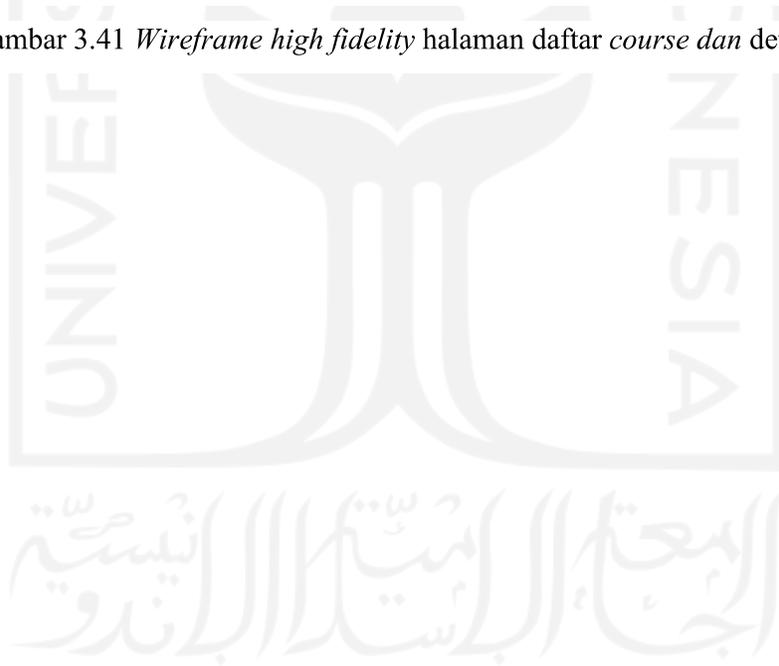
Wireframe High Fidelity Halaman Daftar Course dan Detail Course

Pada Gambar 3.41 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman daftar *course* dan detail *course*. Setelah menemukan *category course* yang sesuai keinginan, pengguna akan masuk ke halaman daftar *course*. Di halaman daftar *course* pengguna dapat menemukan berbagai *course* sesuai dengan kategori yang telah dipilih sebelumnya. Di halaman daftar *course* juga terdapat fitur pencarian *course* dan fitur filter yang digunakan untuk memfilter *course* sesuai dengan rating, harga termurah, harga termahal, dan paling diminati. Setelah memilih *course* di halaman daftar *course*, pengguna akan masuk ke halaman detail *course* yang sudah pengguna pilih. Di halaman tersebut pengguna dapat melihat beberapa fitur. fitur like/suka pada sebelah pojok kanan berfungsi untuk memasukan *course* ke dalam halaman favorit pengguna. Selanjutnya konten video yang berfungsi untuk media pembelajaran *course*. Detail *course* berfungsi untuk memberikan informasi rinci terhadap *course* yang telah dipilih oleh pengguna. Di bagian bawah tengah terdapat fitur “Beli Sekarang” yang berfungsi untuk membeli

course tersebut. Pada bagian pojok kiri bawah terdapat fitur keranjang yang berfungsi untuk memasukkan *course* tersebut ke dalam keranjang pengguna.

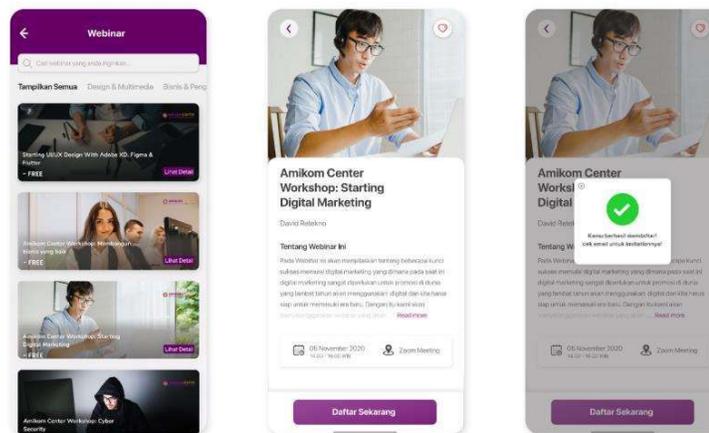


Gambar 3.41 *Wireframe high fidelity* halaman daftar *course* dan detail *course*



Wireframe High Fidelity Daftar Webinar & Detail Webinar

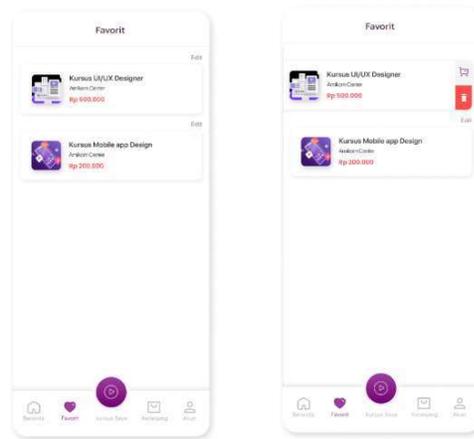
Pada Gambar 3.42 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman daftar webinar dan detail webinar, di halaman daftar webinar pengguna ditampilkan daftar webinar yang diadakan oleh Amikom Center, terdapat fitur pencarian untuk mencari webinar yang diinginkan oleh pengguna, dan menu kategori webinar berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam mencari webinar sesuai kategorinya. Setelah memilih webinar pengguna akan ditampilkan halaman detail webinar yang berisikan detail rinci dari webinar yang telah dipilih oleh pengguna. Di halaman tersebut juga terdapat fitur like/suka yang berfungsi untuk memasukkan webinar ke dalam daftar suka. Jika pengguna ingin mengikuti webinar tersebut pengguna tinggal memilih fitur “Daftar Sekarang” otomatis pengguna akan mendapatkan undangan webinar melalui email yang sudah didaftarkan pada aplikasi Amikom Center.



Gambar 3.42 *Wireframe high fidelity* halaman daftar webinar dan detail webinar

Wireframe High Fidelity Favorit

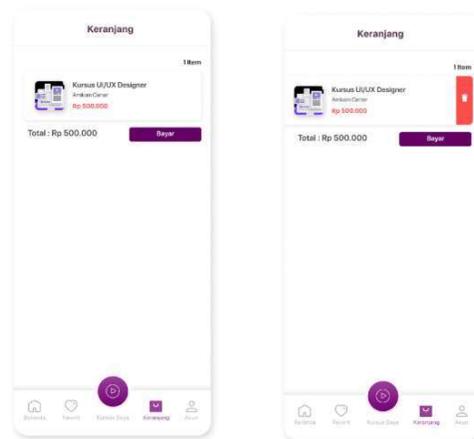
Pada Gambar 3.43 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman favorit, pengguna ditampilkan daftar *course* yang telah difavoritkan oleh pengguna dan di halaman tersebut terdapat fitur edit yang jika di pilih akan memunculkan dua fitur yaitu fitur keranjang yang berfungsi untuk memasukan *course* ke dalam keranjang dan *delete* yang berfungsi untuk menghapus *course* yang berada di halaman favorit pengguna.



Gambar 3.43 *Wireframe high fidelity* halaman favorit

Wireframe High Fidelity Keranjang

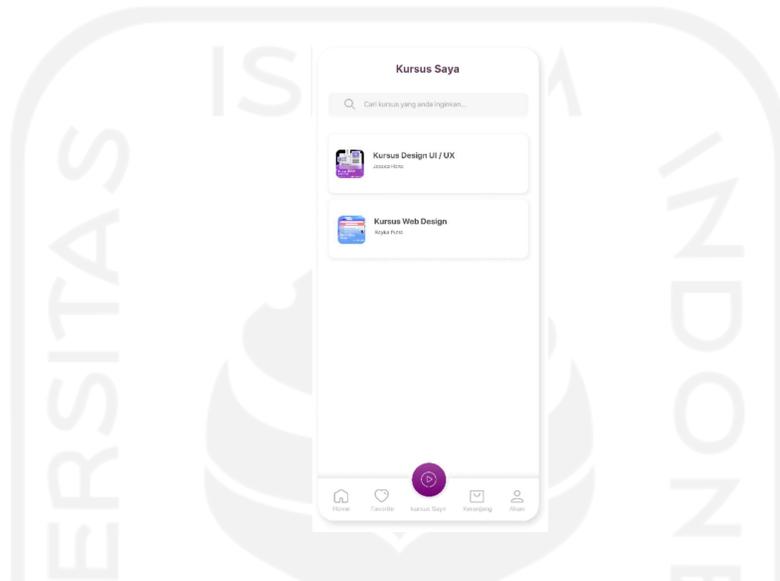
Pada Gambar 3.44 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman keranjang, pengguna ditampilkan daftar *course* yang telah dimasukkan dalam keranjang oleh pengguna dan di halaman tersebut terdapat fitur *slide* yang jika dipilih akan memunculkan dua fitur yaitu fitur *delete* yang berfungsi untuk menghapus *course* yang berada di halaman keranjang pengguna. Fitur *delete* untuk halaman keranjang dibuat *slide* karena diharapkan pengguna setelah memasukkan *course* ke dalam keranjang melanjutkan melakukan pembelian *course* tersebut. Kedua ada fitur bayar yang berfungsi untuk pembelian *course*.



Gambar 3.44 *Wireframe high fidelity* halaman keranjang

Wireframe High Fidelity Kursus Saya

Pada Gambar 3.45 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman kursus saya. Pada halaman tersebut pengguna ditampilkan daftar *course* yang telah pengguna beli dan di halaman tersebut terdapat fitur pencarian yang berfungsi untuk mencari *course* yang telah pengguna beli.



Gambar 3.45 *Wireframe high fidelity* halaman kursus saya

Wireframe High Fidelity Akun

Pada Gambar 3.46 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman akun. Pada halaman tersebut pengguna ditampilkan nama akun pengguna dan terdapat detail akun yang berisi fitur data pribadi yang digunakan untuk mengubah data pribadi pengguna, sertifikat digunakan untuk menemukan sertifikat yang telah didapatkan oleh pengguna setelah menyelesaikan *course* ataupun mengikuti webinar, pesan berfungsi untuk digunakan dalam mengirim dan membalas pesan dari mentor *course* yang telah diikuti, dan membership fitur ini berfungsi untuk melihat jenis keanggotaan akun pengguna di aplikasi Amikom Center. Di bagian bawah detail akun terdapat lainnya yang berisi fitur riwayat transaksi yang berfungsi untuk melihat riwayat transaksi pengguna, tentang Amikom Center berfungsi untuk melihat penjelasan singkat tentang Amikom Center,

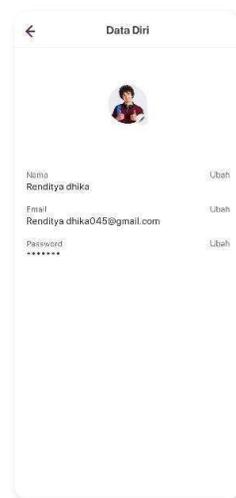
hubungi kami digunakan untuk pengguna menghubungi admin Amikom Center, dan keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi Amikom Center.



Gambar 3.46 *Wireframe high fidelity* halaman akun

Wireframe High Fidelity Data Diri

Pada Gambar 3.47 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman data diri. Pada halaman tersebut pengguna ditampilkan dengan informasi pribadinya yang jika ingin ada perubahan data diri pengguna tinggal menggunakan fitur ubah dan jika pengguna ingin merubah foto tinggal menggunakan fitur pensil yang berada di bawah foto akun.



Gambar 3.47 *Wireframe high fidelity* halaman data diri

Wireframe High Fidelity Sertifikat

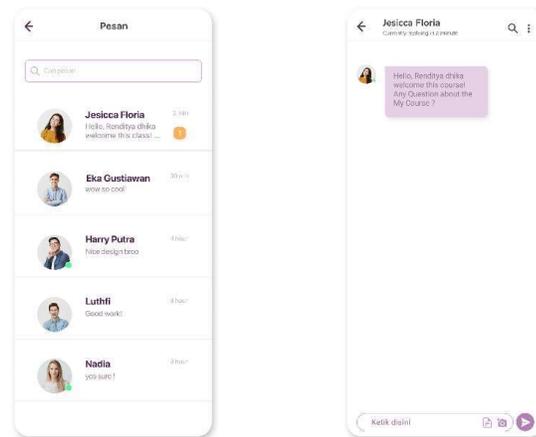
Pada Gambar 3.48 merupakan *wireframe wireframe high fidelity* untuk halaman sertifikat, pengguna ditampilkan dengan daftar sertifikat yang telah didapatkan oleh pengguna dari menyelesaikan *course* atau mengikuti webinar yang diadakan Amikom Center. Pada halaman tersebut juga terdapat fitur pencarian yang digunakan untuk mencari sertifikat yang telah didapatkan oleh pengguna dan fitur download sertifikat yang berada di sertifikat yang telah didapatkan yang berguna untuk menyimpan sertifikat ke perangkat pengguna.



Gambar 3.48 *Wireframe high fidelity* halaman sertifikat saya

Wireframe High Fidelity Chat Dan Detail Chat

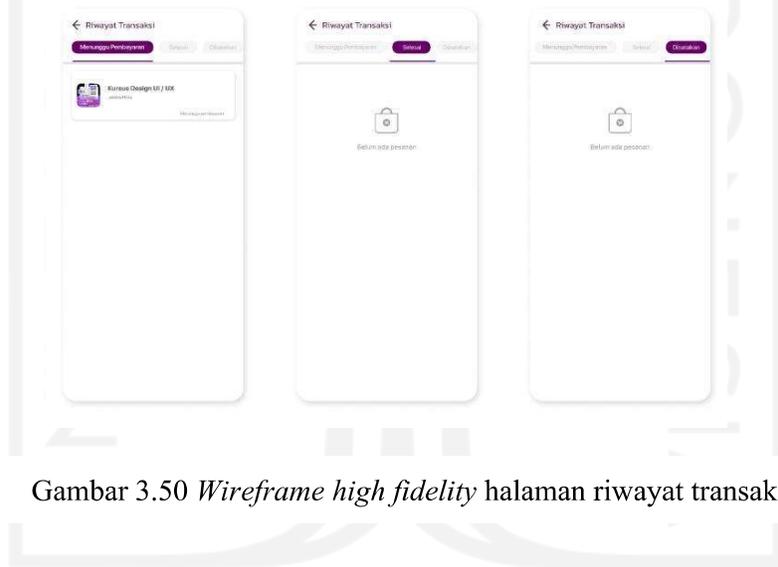
Pada Gambar 3.49 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman *chat* dan detail *chat*, di halaman daftar pesan pengguna ditampilkan dengan daftar mentor yang pernah *chat* dengan pengguna dan di halaman tersebut terdapat fitur pencarian yang digunakan untuk mencari mentor dari *course* yang sudah dibeli oleh pengguna. Di halaman detail pesan pengguna ditampilkan dengan pesan pribadi dengan mentor, di halaman tersebut juga terdapat fitur pencarian yang digunakan untuk mencari percakapan pengguna dengan mentor dan fitur hapus semua pesan di bagian pojok kanan atas bersimbol titik tiga yang dapat pengguna gunakan untuk menghapus semua percakapan yang pernah pengguna kirim.



Gambar 3.49 *Wireframe high fidelity* halaman *chat* dan detail *chat*

Wireframe High Fidelity Riwayat Transaksi

Pada Gambar 3.50 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman riwayat transaksi. Pada halaman tersebut pengguna ditampilkan daftar riwayat transaksi yang dibagi menjadi tiga menu yaitu menunggu pembayaran jika pengguna setelah melakukan pembelian tetapi belum melakukan pembayaran *course* pembelian akan masuk ke dalam halaman riwayat transaksi bagian menunggu pembayaran, menu selesai jika pengguna sudah melakukan pembayaran pada *course* yang telah dibeli *course* tersebut akan masuk ke dalam halaman riwayat transaksi di menu selesai, untuk menu di batalkan berfungsi jika pengguna tidak membayar *course* yang telah dibeli melewati batas waktu pembayaran otomatis *course* tersebut masuk ke dalam halaman dibatalkan.

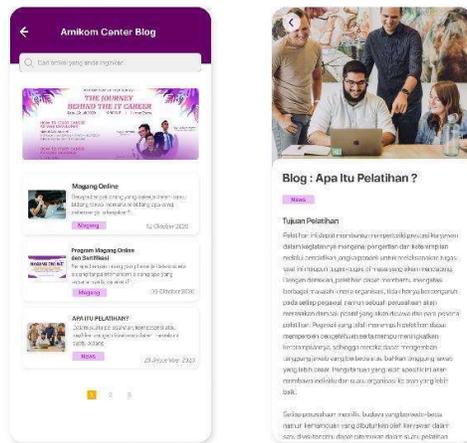


Gambar 3.50 *Wireframe high fidelity* halaman riwayat transaksi

الجمعة المستد الاندو

Wireframe High Fidelity Blog dan Detail blog

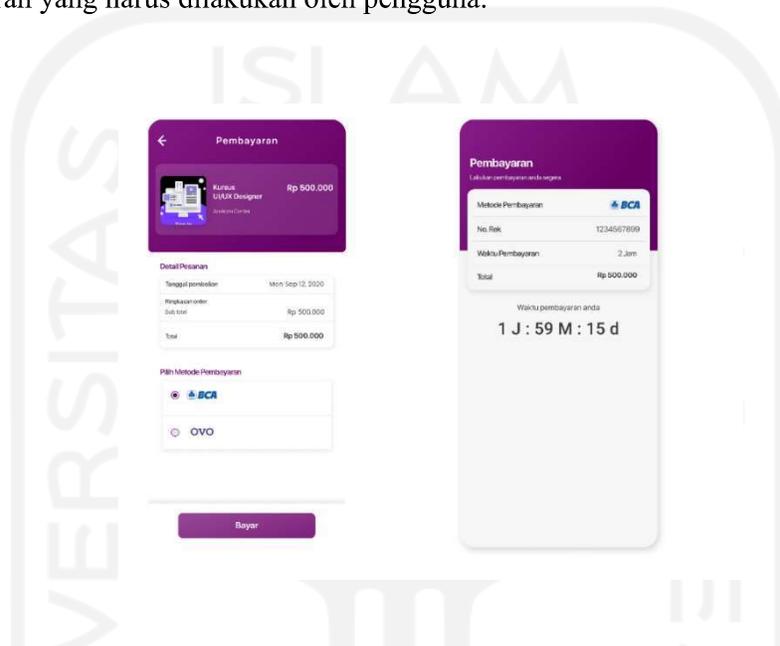
Pada Gambar 3.51 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman daftar *blog* dan detail *blog*, di halaman daftar *blog* pengguna ditampilkan artikel *blog* yang diterbitkan oleh Amikom Center dan di halaman ini terdapat fitur pencarian *blog* untuk mencari artikel *blog* dicari oleh pengguna. Di halaman detail *blog* pengguna ditampilkan isi dari artikel *blog* tersebut secara rinci.



Gambar 3.51 *Wireframe high fidelity* halaman *blog*

Wireframe High Fidelity Pembayaran

Pada Gambar 3.52 merupakan *wireframe high fidelity* untuk halaman pembayaran pengguna di awal pembayaran akan ditampilkan detail pesanan dan pilihan untuk menggunakan metode pembayaran. Setelah melakukan pemilihan pembayaran dan menekan fitur bayar, pengguna akan ditampilkan detail pembayaran dan batas waktu pembayaran yang harus dilakukan oleh pengguna.



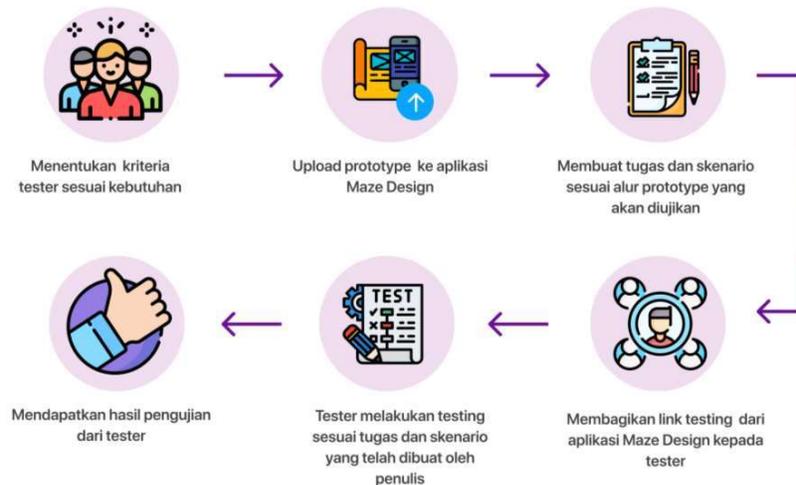
Gambar 3.52 *Wireframe high fidelity* halaman pembayaran

3.4.5 Testing

Pengujian atau *testing* desain antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi Amikom Center dilakukan setelah proses perancangan antarmuka keseluruhan selesai. Tahapan yang dilakukan oleh penulis berdasarkan metode *design thinking* yaitu *testing*. Dalam penerapan pengujian dilakukan dengan *usability testing* bersifat kuantitatif bertujuan mengukur seberapa efisien dan efektif desain antarmuka yang digunakan pengguna dari tingkat penyelesaian & durasi. *Testing* dilakukan secara *online* dengan bantuan aplikasi *Maze Design*. *Maze design* adalah aplikasi *browser* yang digunakan untuk pengujian suatu desain antarmuka secara daring. Adapun prosedur yang digunakan penulis saat melakukan *testing*.

Prosedur Pengujian *Usability Testing*

Prosedur dan langkah-langkah pengujian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada gambar Gambar 3.53 sebagai berikut.



Gambar 3.53 Prosedur Pengujian

Penulis melakukan pengujian desain antarmuka aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan *usability testing* dilakukan dengan 6 tahapan yaitu yang pertama menentukan kriteria pengguna yang akan menjadi responden sesuai kebutuhan kemudian mengupload *prototype* yang sudah selesai dirancang ke aplikasi *maze design*. Setelah itu penulis membuat tugas dan skenario sesuai alur yang akan dilakukan pengujian. Skenario dan tugas sudah selesai dibuat yang selanjutnya dilakukan penulis adalah membagikan *link* dari aplikasi *maze design* kepada *tester* yang sesuai dengan kriteria yang telah dibuat. Setelah *tester* mendapatkan *link* tersebut *tester* langsung dipersilahkan untuk melakukan *testing prototype* sesuai tugas dan skenario yang telah diberikan. Selesai dalam melakukan pengujian penulis akan mendapatkan hasil pengujian tersebut berupa tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi dan durasi penyelesaian *tester* dalam mengerjakan tugas tersebut. Berikutnya akan dijabarkan oleh penulis dari proses pengujian pada penelitian ini.

Aktivitas pengujian ini membutuhkan minimal 10 responden untuk memastikan apakah aplikasi *mobile* Amikom Center dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna. Jumlah responden tersebut sudah disarankan oleh *project manager* Adapun kriteria yang sudah ditentukan. Kriteria tersebut juga disarankan oleh *project manager*

sesuai dengan calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

Kriteria pengguna yang akan menjadi responden adalah sebagai berikut.

1. Sering atau pernah menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *course*.
2. Tertarik dengan perkembangan teknologi informasi (IT)
3. Usia produktif 17 - 40 tahun

Setelah menentukan kriteria responden, didefinisikan sekumpulan skenario dan tugas berdasarkan kebutuhan pada desain antarmuka aplikasi Amikom Center yang telah dirancang yang dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Skenario Tugas

NO	Tugas	Skenario
1.	Menyelesaikan <i>Onboarding</i>	Kamu ingin mencari <i>course</i> dan ingin menggunakan aplikasi Amikom Center, tetapi kamu belum mengetahui tentang aplikasi Amikom Center. Kamu akan membaca <i>onboarding</i> dari aplikasi Amikom Center untuk mengetahui tentang Amikom Center. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk menyelesaikan <i>onboarding</i> agar kamu mengetahui tentang aplikasi ini.
2.	<i>Login</i>	Kamu ingin membeli <i>course</i> menggunakan aplikasi Amikom Center, tetapi kamu belum bisa membeli <i>course</i> tersebut karena kamu belum melakukan <i>login</i> pada aplikasi Amikom Center. Kamu akan melakukan <i>login</i> terlebih dahulu pada aplikasi Amikom Center. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan <i>login</i> .

NO	Tugas	Skenario
3.	Mencari <i>Course</i>	Kamu ingin mencari <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin mencari <i>course</i> tentang "UI/UX Designer". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" melalui fitur category yang sudah disediakan.
4.	Membeli <i>Course</i>	Setelah menemukan <i>course</i> yang kamu inginkan, setelah itu kamu ingin membeli <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" tersebut pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman <i>course</i> pilihanmu dan ingin membeli <i>course</i> tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membeli <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" melalui halaman <i>course</i> yang sudah disediakan dengan pembayaran melalui rekening BCA.
5.	Memfavoritkan <i>Course</i>	Setelah menemukan <i>course</i> tentang "UI/UX Designer", setelah itu kamu ingin memasukkan <i>course</i> tersebut ke dalam favorit <i>course</i> . Kamu sudah di halaman <i>course</i> tersebut dan ingin memfavoritkan <i>course</i> tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memfavoritkan <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" menggunakan fitur favorit yang sudah disediakan pada halaman detail <i>course</i> .
6.	Memasukan <i>Course</i> ke Dalam Keranjang	Setelah menemukan <i>course</i> tentang "UI/UX Designer", setelah itu kamu ingin memasukkan <i>course</i> tersebut ke dalam keranjang untuk membelinya nanti. Kamu sudah di halaman

NO	Tugas	Skenario
		<p><i>course</i> tersebut dan ingin memasukan ke dalam keranjang <i>course</i> tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memasukan <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" ke dalam keranjang <i>course</i> menggunakan fitur keranjang yang sudah disediakan pada halaman detail <i>course</i>.</p>
7.	Mencari Webinar	<p>Kamu ingin mencari webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>” di aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal dan ingin mencari webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>”. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari webinar “<i>Starting Digital marketing</i>” di fitur webinar.</p>
8.	Mendaftar Webinar	<p>Setelah menemukan webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>”, kamu ingin mendaftar webinar tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mendaftar webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>” menggunakan fitur daftar yang sudah disediakan pada halaman detail webinar.</p>
9.	Memfavoritkan Webinar	<p>Setelah menemukan webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>”, kamu ingin memasukkan webinar tersebut ke dalam favorit webinar. Kamu sudah berada di halaman webinar tersebut dan ingin memfavoritkan webinar tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memfavoritkan webinar tentang “<i>Starting Digital marketing</i>” menggunakan fitur favorit yang sudah disediakan pada halaman detail webinar.</p>

NO	Tugas	Skenario
10.	Memasukkan <i>Course</i> dari Halaman Favorit ke Dalam Keranjang	Kamu ingin membeli <i>course</i> yang sudah kamu favoritkan sebelumnya tetapi kamu ingin memindahkan ke dalam keranjang terlebih dahulu sebelum membelinya. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin memindahkan <i>course</i> yang sudah di favoritkan ke dalam keranjang. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memindahkan <i>course</i> favorit ke dalam keranjang melalui fitur favorit.
11.	Membeli <i>Course</i> Yang Ada di Keranjang	Kamu ingin membeli <i>course</i> yang sudah kamu masukan ke dalam keranjang sebelumnya. Kamu sudah berada di halaman keranjang aplikasi dan kamu ingin membeli <i>course</i> dalam keranjang mu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membeli <i>course</i> melalui fitur keranjang.
12.	Menghapus <i>Course</i> Favorit	Kamu ingin menghapus <i>course</i> tentang "UI/UX Designer" yang sudah difavoritkan karena kamu kurang tertarik dengan <i>course</i> tersebut. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin menghapus <i>course</i> yang sudah difavoritkan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk menghapus <i>course</i> yang sudah kamu favoritkan melalui fitur favorit.
13.	Ganti Nama Akun	Kamu ingin mengganti nama akunmu dengan nama lengkap mu pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin mengganti nama akunmu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk

NO	Tugas	Skenario
		mengganti nama akunmu pada data diri melalui fitur akun.
14.	Mencari Sertifikat <i>Course</i>	Kamu ingin menemukan sertifikat hasil mengerjakan <i>course</i> yang telah kamu kerjakan pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin mencari sertifikat <i>course</i> yang telah kamu selesaikan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari sertifikat <i>course</i> yang telah kamu dapatkan melalui fitur akun.
15.	Melihat Riwayat Pembelian <i>Course</i>	Kamu ingin mengetahui <i>course</i> apa yang pernah kamu beli di aplikasi Amikom Center, tetapi kamu belum membayarnya dan kamu ingin melihat nota pembayarannya. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin melihat riwayat pembelianmu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat riwayat pembelian <i>course</i> melalui fitur akun.
16.	<i>Chat Mentor</i>	Kamu kesusahan dalam memahami <i>course</i> yang sudah kamu beli dan kamu ingin menanyakan <i>course</i> tersebut kepada mentor atau pembuat <i>course</i> tersebut. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin mengirim pesan kepada mentor atau pembuat <i>course</i> . Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengirim pesan kepada mentor atau pemilik <i>course</i> melalui fitur akun.
17.	Mencari Artikel <i>Blog</i>	Kamu ingin mengetahui <i>update</i> artikel terbaru yang berada di aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal dan ingin

NO	Tugas	Skenario
		mencari artikel tentang "Pelatihan". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari artikel <i>blog</i> melalui fitur <i>blog</i> .
18.	<i>Top Course</i>	Kamu ingin mencari <i>course</i> paling diminati dan memiliki rating terbaik pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di awal halaman aplikasi dan kamu ingin mencari <i>course</i> paling diminati. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari <i>course</i> terbaik atau paling diminati melalui fitur <i>top course</i> .

Selanjutnya untuk mengukur penilaian tingkat keberhasilan dalam *usability testing*. pada penelitian ini menggunakan aplikasi *maze design* dengan dua bagian penilaian yaitu *completion rate* untuk mengetahui tingkat penyelesaian yang sudah dilakukan oleh responden pengguna dan *duration* untuk mengetahui waktu penyelesaian tugas oleh responden dan skenario yang telah diselesaikan oleh responden. Berikut adalah hasil pengujian *prototype* aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

Daftar Task

Untuk mempermudah dalam memahami hasil *testing* ini penulis memberikan tabel yang berisikan urutan daftar *task* yang sudah dikerjakan oleh responden. Daftar *task* dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Daftar Task

No	Task
1	Menyelesaikan <i>Onboarding</i> .
2	<i>Login</i> .
3	Mencari <i>Course</i> .
4	Membeli <i>Course</i> .
5	Memfavoritkan <i>Course</i> .

No	Task
6	Memasukan <i>Course</i> kedalam Keranjang.
7	Mencari Webinar.
8	Mendaftar Webinar.
9	Memfavoritkan Webinar
10	Memasukkan <i>Course</i> dari Halaman Favorit ke Dalam Keranjang.
11	Membeli <i>Course</i> Yang Ada di Keranjang.
12	Menghapus <i>Course</i> Favorit.
13	Ganti Nama Akun.
14	Mencari Sertifikat <i>Course</i> .
15	Melihat Riwayat Pembelian <i>Course</i> .
16	Chat Mentor.
17	Mencari Artikel <i>Blog</i> .
18	<i>Top Course</i> .

Hasil Pengujian *Usability Testing* Bagian *Completion Rate*

Data hasil pengujian *completion rate* dinilai dari klarifikasi penyelesaian berdasarkan tugas dan skenario yang diberikan kepada responden pengguna. Adapun indikator keberhasilan *usability testing* yang dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Indikator Keberhasilan *Usability Testing*

Kode	Tingkat keberhasilan	Keterangan
S	Sukses	Menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario

Kode	Tingkat keberhasilan	Keterangan
G	Gagal/Menyerah	Tidak menyelesaikan tugas sesuai dengan scenario atau menyerah

Hasil klarifikasi penyelesaian responden pengguna terhadap tugas dan skenario secara keseluruhan dapat dilihat pada Pada Tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3.6 Hasil Penyelesaian Keseluruhan Oleh Responden Pengguna

Tugas	Tingkat Penyelesaian Keseluruhan			
	Responden (S)	Presentase (S) (Jumlah keberhasilan/Jumlah Responden) x100%	Responden (G)	Presentase (G) (Jumlah kegagalan/Jumlah Responden) x100%
T-1	19	95%	1	5%
T-2	18	90%	2	10%
T-3	18	90%	2	10%
T-4	16	80%	4	20%
T-5	19	95%	1	10%
T-6	18	90%	2	10%
T-7	18	90%	2	10%
T-8	18	90%	2	10%
T-9	19	95%	1	5%
T-10	15	75%	5	25%
T-11	18	90%	2	10%
T-12	16	80%	4	20%
T-13	18	90%	2	10%
T-14	17	85%	3	15%

Tugas	Tingkat Penyelesaian Keseluruhan			
	Responden (S)	Presentase (S) (Jumlah keberhasilan/Jumlah Responden) x100%	Responden (G)	Presentase (G) (Jumlah kegagalan/Jumlah Responden) x100%
T-15	19	95%	1	5%
T-16	18	90%	2	10%
T-17	16	80%	4	20%
T-18	19	95%	1	5%

Pada Tabel 3.6 didapatkan data hasil pengujian tingkat penyelesaian tugas berdasarkan rata-rata keberhasilan dan kegagalan responden pengguna dengan 18 (delapan belas) tugas dan skenario yang sudah diberikan dan dikerjakan oleh 20 responden. Nilai rata-rata persentase keberhasilan dalam penyelesaian keseluruhan tugas paling kecil yang didapatkan sejumlah 75% dan yang sampai paling besar yaitu 95% sedangkan kegagalan responden pengguna dalam menyelesaikan tugas rata-ratanya dari rentang paling kecil 5% sampai 25 % yang paling besar.

Setelah hasil penyelesaian oleh responden pengguna keseluruhan sudah didapatkan, untuk mengukur penilaian baik atau buruk dari *usability testing* desain *prototype* terhadap *completion rate* dengan mencari nilai rata-rata keberhasilan yang dapat dilihat hasilnya pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Perhitungan Nilai Rata-Rata *Completion Rate*

Presentase	Jumlah Responden Pengguna (S)	Jumlah <i>Task</i> Yang Diberikan	Jumlah Keseluruhan Responden Pengguna
	319	18	20
Jumlah Responden(s)/Jumlah Tugas*Jumlah Responden*100%	$319/18 \times 20 \times 100\% = 88,6\%$		

Setelah mendapatkan hasil perhitungan, nilai rata-rata *completion rate* adalah 78 persen merupakan batas baik sedangkan kurang dari itu mendapatkan hasil buruk dalam sebuah tingkat penyelesaian tugas (Jeff Sauro, 2011). Tingkat keberhasilan tugas pada penyelesaian desain *prototype* aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center yang dilakukan oleh 20 responden diperoleh 88,6 persen nilai keberhasilan dalam tingkat penyelesaian, sehingga menyatakan sudah baik, dari setiap 18 skenario desain *prototype* oleh responden pengguna yang dilakukan pengujian meskipun beberapa responden pengguna ada yang memiliki kegagalan dalam setiap tugas yang diberikan.

Data Hasil Pengujian *Usability Testing* Bagian Durasi

Dalam tahap *usability testing* aspek durasi untuk mengetahui waktu yang ditempuh dengan satuan waktu detik oleh responden berjumlah 20 responden dalam menyelesaikan 18 tugas yang diberikan. Pada bagian durasi sangat bersangkutan dengan klarifikasi penyelesaian responden pengguna setiap *interface* desain pada *task* yang dikerjakan. Pada *usability testing* ini diambil durasi *prototype* aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center berdasarkan dari setiap waktu tugas yang dikerjakan menggunakan *maze design*. Tabel 3.8 menunjukkan durasi waktu keseluruhan responden sebagai berikut.

Tabel 3.8 Data Hasil Durasi Keseluruhan Responden Dalam Setiap *Task*

R T	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12	T-13	T-14	T-15	T-16	T-17	T-18
R-1	0	35,5	121	47,7	0	63,1	240,6	102,7	35,7	138,5	0	41,4	0	202,9	37,7	31,7	0	183,7
R-2	8,3	12,8	22	7,5	7,2	17,9	1078,9	4,1	6,5	524,2	16,7	22,9	27,1	5,2	177,9	0	19,7	5,9
R-3	4	13	62,5	7	5	12,4	17,2	2,6	1,6	28,2	7,7	8,5	23,1	3,5	11,5	10,5	16,6	5,8
R-4	11,9	11,7	260	0	13,6	1,5	9,3	1,5	4,8	35,2	8,8	27,1	18	6,9	9,4	28,3	0	11,3
R-5	13,5	10,1	18,5	14	6,7	4,4	20,5	3,2	2,6	24,9	5	6,1	0	0	51,2	16	31,4	3
R-6	47,1	0	26,2	7,6	7,3	2,4	59,3	15,2	5,1	61,1	27	27,8	31	8,5	14,7	29,5	24,9	7
R-7	6,1	5,8	63	9	15,1	5,3	28,7	17,2	3,4	16	12,7	20	26,8	10	24	53,4	159,4	13,9
R-8	8,9	14,2	22,2	40,8	3,2	0	31,5	0	2,2	0	12	0	18,9	23,3	9,3	27,5	18	5,8
R-9	13,4	0	9,1	18,6	18	5,4	14,7	3,3	7,3	13,5	18,5	15	43,2	0	13,7	64,4	24,5	10
R-10	7,5	7,6	19,4	0	14,2	6,6	64,9	18	4,3	28,4	4,6	9,4	10,3	6,5	16,8	10,3	23,8	8,1
R-11	5,5	5,8	21,9	11	7,6	83,7	31,9	1,3	5,1	17,9	9,5	6,1	33,3	19,3	36	18,5	102,4	29,3
R-12	14,4	4	33,3	7,8	22,3	1,9	22,9	2,2	3,5	34,1	5,6	6,2	11,9	9	13,6	0	68,2	5,2
R-13	10,3	8	42,4	6,1	17,8	3,9	109,4	0	2,3	45,6	12,9	3,7	14,4	36,5	16,9	27,3	44,1	3,7
R-14	11,8	10,1	14,2	11	10,1	2,7	50,9	1,3	3,1	25,4	11,9	8,5	13,3	6,6	12,2	13,4	17,7	2,3
R-15	6,4	12,3	63,5	6,6	1,8	6,2	9,4	1,7	2,9	35,9	12,4	3,9	34,7	5	5	23,3	19,7	23,7
R-16	9,9	6,8	40	8	6,2	102,7	69,2	6,9	2,9	21,1	4,2	5,6	27	11,5	8,9	15,5	26,8	5,6
R-17	7,3	7,6	60,6	14,9	4,9	2,7	25,2	2,1	3,6	40,9	3,5	8,4	18,3	5,7	11,1	11,6	13,2	2,4
R-18	12	7,8	12,8	6,5	2,5	2,5	13,5	1,8	1,8	22,7	11,4	8,1	16	8,5	15,5	17,8	13,1	1,9
R-19	9,9	12,2	4	6,4	4,5	5,4	21	1,3	2,2	0	5	6,8	23,4	4,5	8,3	20,9	6,5	1,6
R-20	7	15,3	10,6	8,1	2,4	3,5	4,5	4,3	2,5	6,1	4,2	6,6	48,7	8,8	11,9	13,4	7,9	1

Analisis Hasil Pengujian Usability *Testing* Bagian Durasi

Tabel 3.8 didapatkan hasil *usability testing* untuk bagian durasi waktu pada pengujian yang dilakukan oleh responden pengguna diperoleh rata-rata waktu yang dihitung dengan satuan detik dari 18 tugas yang telah dikerjakan dengan responden pengguna sebanyak 20 responden. Durasi waktu penyelesaian responden pengguna terekam pada aplikasi *maze design*. Dari hasil data yang sudah didapatkan, penulis menemukan tingkatan responden pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan bersangkutan dengan durasi waktu. Oleh karena itu hasil data yang didapatkan

dari aplikasi *maze design* memiliki tiga kriteria responden pengguna terhadap skenario tugas yang telah diberikan.

Pada kriteria yang pertama, angka berwarna hitam yang artinya responden menyelesaikan tugas skenario yang diberikan dengan baik dan lancar. Kedua untuk angka berwarna biru yang artinya responden pengguna menyelesaikan tugas awalnya tidak sesuai alur skenario tetapi pada akhirnya pengguna tersebut menemukan alur skenario yang dituju. Ketiga untuk angka berwarna merah artinya pengguna responden tidak berhasil menyelesaikan skenario tugas/ menyerah dikarenakan responden pengguna tidak mengerti maksud dari skenario tugas yang diberikan.

Hasil Durasi Tingkat Kegagalan Pada Setiap *Task*

Berkaitan dengan hasil data diatas, penemuan faktor kegagalan dalam penyelesaian skenario tugas karena dari waktu tempuh lebih lama dan masih terdapat responden dengan waktu tempuh 0 detik, waktu tempuh 0 dengan artian pengguna dari awal sudah menyerah dan tidak melanjutkan pengujian pada skenario tugas tersebut. Waktu tempuh 0 detik hampir terdapat di semua *task* kecuali T-3, T-7, T-9, T-15, dan T-18 sehingga dapat diartikan masih terdapat responden yang tidak mengerti dengan alur desain *prototype* dan mengabaikan intruksi skenario tugas yang telah diberikan. *Task* yang paling banyak responden gagal adalah pada *task* 10 yaitu memasukkan *course* favorit kedalam keranjang sehingga dapat diartikan pada *task* 10 skenario tugas pada *prototype* yang dibuat kurang jelas dimengerti oleh responden atau bisa terjadi karena desain *prototype* pada *task* tersebut *user experience* masih kurang baik sehingga pengguna kurang mengerti alur dari *prototype* tersebut. Faktor lain yang menyebabkan kegagalan adalah jaringan internet dalam penggunaan aplikasi *maze design* yang harus stabil, jika tidak stabil waktu mengaksesnya akan lama dan membuat sebagian pengguna akan meninggalkan *testing* tersebut dan *testing* menjadi gagal. Untuk tingkat kegagalan pada setiap *task* dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel Durasi Tingkat Kegagalan Pada Setiap *Task*

R T	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12	T-13	T-14	T-15	T-16	T-17	T-18
R-1	0			47,7	0	63,1	240,6		35,7	138,5	0	41,4	0	202,9			0	183,7
R-2										524,2	16,7	22,9			177,9	0		
R-3																		
R-4				0						35,2		27,1					0	
R-5													0	0				
R-6		0		7,6														
R-7																		
R-8			22,2			0		0		0		0						
R-9		0												0				
R-10				0														
R-11																		
R-12																0		
R-13							109,4	0										
R-14																		
R-15																		
R-16																		
R-17																		
R-18			12,8															
R-19										0								
R-20																		

3.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Pemantauan dan Pengendalian proyek selama kegiatan magang sebagai berikut.

a. *Meeting* Proyek

Pada aktivitas magang terdapat aktivitas meeting yang dilakukan perusahaan untuk memberi arahan kepada karyawan agar pekerjaan tersebut dapat terarah sesuai tujuan yang akan dicapai.

Meeting yang dilakukan selama magang dilakukan setiap 2 minggu sekali untuk melihat hasil

progress yang telah dikerjakan. Selain itu saat meeting akan mendapatkan evaluasi pekerjaan yang telah dikerjakan.

b. Monitoring Proyek

Dalam pengerjaan sebuah proyek ada aktivitas monitoring yang dilakukan oleh *project manager* maupun mentor untuk melihat pekerjaan yang sedang dikerjakan oleh karyawannya. Monitoring bertujuan untuk memantau pekerjaan yang sedang dikerjakan karyawan, apakah sudah sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh *project manager* pada meeting sebelumnya. Monitoring pada kegiatan magang ini dilakukan *project manager* dan mentor menggunakan aplikasi figma, jadi jika penulis selesai mengerjakan tugasnya, penulis langsung menyampaikan kepada mentor agar mentor dapat menyalurkan ke *project manager* untuk dilakukannya monitoring dan pengecekan desain UI/UX melalui aplikasi figma .

c. Evaluasi Pekerjaan Selama Magang

Pihak perusahaan melakukan pemantauan pekerjaan anak magang terutama divisi UI/UX melalui aplikasi Figma. Fitur tim di Figma dijadikan sebagai pembagian pekerjaan berdasarkan *project* yang sedang dikerjakan. Keunggulan Figma sendiri aplikasi ini *open source* dan dapat digunakan secara tim. Mentor melakukan pemberian *review* langsung melalui Figma dan biasanya mentor memberikan beberapa pembenahan dengan menunjukkan bagian yang masih terdapat kesalahan yang dilakukan anak magang saat mendesain. Jadi pada intinya mentor selalu memberikan bimbingan kepada anak magang untuk menyelesaikan proyeknya agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan tujuan awal perusahaan PT Git Solution.

Dalam *Meeting* mentor dan *project manager* selalu memberikan *feedback/* evaluasi dan arahan pekerjaan proyek yang telah dikerjakan oleh karyawannya dengan tujuan untuk dapat mencapai tujuan sesuai keinginan dari perusahaan. Berikut adalah rangkuman hasil evaluasi yang didapatkan oleh penulis selama menjalani proyek pembangunan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center sebagai UI/UX *Designer*. Terdapat 6 progress yang mendapatkan *feedback* dari mentor dapat dilihat pada Tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Evaluasi

No	Progress	Feedback
1	Desain <i>prototype</i> fitur Beranda	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk kategori lebih memilih desain yang lama. Desain yang baru sedikit membingungkan karena dibagian kategori hanya dimunculkan 3 kategori saja dan apakah itu bisa di <i>swipe/view all</i>? • Walaupun bisa di <i>swipe</i>. Bisa ditambahkan bagian dimana <i>user</i> tau kalau bagian kategori bisa di <i>swipe</i>.
2	Desain <i>prototype</i> fitur Webinar	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol lihat detail di <i>thumbnail</i> nya masih terlalu kecil. Secara UX orang bisa jadi kesulitan mengklik/mencet tombol tersebut. Bisa sedikit diperbesar.lagi agar <i>user</i> bisa tertarik dan mengklik tombol tersebut. • Walaupun bisa warnanya bisa diganti dengan yang lebih terang. Karena di <i>thumbnail</i> nya sudah menggunakan <i>highlight</i> yang gelap.
3.	Desain <i>prototype</i> fitur Favorit	<ul style="list-style-type: none"> • Gunakan kalimat yang mengajak <i>user</i> ingin mengeksplor lebih dalam mengenai <i>course</i> nya dan mengajak <i>user</i> memiliki favorit <i>course</i> nya. • Apakah ini label biasa/ <i>link</i>? <i>User</i> bisa saja bingung karena ini label dan tidak bisa diklik. Walaupun bisa diklik bisa dibuat tombol seolah itu bisa diklik.

No	Progress	Feedback
4.	Desain <i>prototype</i> fitur <i>Pop up</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pop up</i> "Kamu berhasil mendaftar" sedikit tidak terlihat. Ada baiknya dibelakang pop up tersebut tambahkan <i>background</i> hitam dengan <i>opacity</i> minimal 50%. • Perhatikan lagi tombol CTA nya.
5.	Desain <i>prototype</i> fitur Pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian pembayaran UI nya masih terlihat polos • Bisa ditambahkan "<i>Timer /Countdown</i>" agar <i>user</i> tau kapan <i>user</i> harus membayar
6.	Desain <i>prototype</i> fitur Keranjang	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan lagi penggunaan <i>padding</i> masih terlalu mepet.

3.6 Penutupan Proyek

Penutupan aktivitas proyek dalam pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center yaitu pengumpulan hasil *design thinking & prototyping* aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center. Untuk bagian desain UI/UX masih tersisa halaman fitur seperti fitur magang dan *membership* yang belum selesai dikerjakan saat kegiatan magang karena keterbatasan waktu, dikarenakan tugas penulis sudah selesai oleh karena itu proyek ini akan dilanjutkan oleh karyawan PT Git Solution lainnya dalam hal penambahan fitur dan implementasi aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center.

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Aplikasi *Mobile E-learning* Amikom Center

Aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center pada dasarnya dibuat untuk mengembangkan aplikasi Amikom Center yang tersedia pada situs web. Aplikasi ini merupakan aplikasi penyedia *course online* dan *webinar* yang dimiliki oleh perusahaan Amikom Center. Dalam pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan tujuan dapat membuat aplikasi dengan *user experience* dan *interface* yang baik serta dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh *user*.

Dalam pembuatan aplikasi, divisi UI/UX dan *Mobile Developer* memiliki peran penting karena kedua divisi tersebut yang bertugas membuat desain serta implementasi desain aplikasi dalam bentuk *mobile* yang nantinya akan digunakan oleh *user*. Jadi jika kedua divisi tersebut dapat berkolaborasi dengan baik kemungkinan aplikasi yang dihasilkan juga akan baik. Adapun teknik implementasi yang dilakukan oleh divisi UI/UX untuk membuat aplikasi yang baik.

4.2 Teknik Implementasi

Implementasi UI/UX selama kegiatan magang menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Metode Implementasi tersebut sudah keputusan dari perusahaan, jadi penulis wajib menggunakan metode tersebut dan tidak menggunakan metode lainnya. Metode *design thinking* memiliki lima tahapan yang harus dikerjakan oleh penulis, lima tahapan tersebut meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing*. Selama kegiatan magang dalam pembuatan UI/UX aplikasi *mobile*, penulis hanya sampai pada tahapan *prototyping* dikarenakan waktu magang yang terbatas, oleh karena itu penulis meminta izin dengan perusahaan untuk melakukan tahapan terakhir atau *testing* dilakukan di luar kegiatan magang untuk memenuhi kebutuhan dalam pengerjaan tugas akhir.

Sebelumnya penulis sudah mengetahui *design thinking* tetapi belum mengetahui proses dalam pembuatan desain UI/UX. Setelah menggunakan metode *design thinking* saat magang, penulis jadi mengetahui tahapan – tahapan untuk membuat sebuah desain UI/UX yang baik untuk calon pengguna.

4.3 Manfaat Magang untuk Mahasiswa (Non-Teknis)

Selama 6 bulan magang, manfaat yang didapatkan penulis sebagai berikut.

a. Keahlian/*skill*

Hal utama yang penulis pelajari dari magang adalah keahlian atau keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas di lapangan sebagai seorang *UI/UX Designer*. Selama magang berlangsung, penulis mengerjakan proyek dengan menggunakan metode *design thinking*, dalam *design thinking* penulis melakukan beberapa proses yaitu riset, analisis data, perancangan, dan *testing* pengguna. Secara langsung, mahasiswa merasakan manfaat yang diperoleh seperti kemampuan untuk dituntut berpikir kritis dan menjadi pengambil keputusan dalam menangani pekerjaan tersebut. Kemampuan tersebut memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dalam mempelajari masalah secara sistematis, inovatif, dan merancang sebuah penyelesaian. Ketika peran penulis menjadi seorang *UI/UX Designer* adalah memastikan bahwa produk yang telah dibuat dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh pengguna.

b. Manajemen diri, tugas dan tanggung jawab

Saat bekerja di sebuah perusahaan dan terlibat dalam sebuah proyek, tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan harus dikerjakan dengan baik dan penuh tanggung jawab. Jika pekerjaan tersebut terlalu banyak penulis harus dapat mengatasi hal tersebut dan mengerjakan tugas tersebut dengan baik sesuai yang diinginkan oleh perusahaan. Dalam pengerjaan sebuah proyek mahasiswa harus dapat membagi waktu dalam mengerjakan tugas – tugas yang diberikan oleh perusahaan dan jika mahasiswa masih ada tugas perkuliahan diharapkan mahasiswa juga dapat meluangkan waktunya untuk mengerjakan tugas tersebut.

c. Komunikasi Tim

Dalam pengerjaan proyek akan ada tim yang dibentuk untuk menyelesaikan *task* yang diberikan dari perusahaan. Dalam pengerjaan *task* tersebut pasti akan diadakan evaluasi hasil pekerjaan yang telah dikerjakan dengan *project manager* dan divisi lain, hal tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Oleh karena itu komunikasi dalam lingkungan pekerjaan harus dibangun dan sering-seringlah bertanya jika ada sesuatu hal yang ingin ditanyakan. Jika tidak mau bertanya saat terjadi suatu permasalahan atau kurang paham mengenai pengerjaan proyek, itu akan membuat pekerjaan kalian yang telah selesai dikerjakan mendapatkan banyak revisi. Oleh karena

itu komunikasi antar tim dan juga dengan *project manager* sangat penting dalam menjalankan sebuah proyek.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* dengan pendekatan *design thinking* didapatkan kesimpulan hasil pengujian sebagai berikut.

1. Dari hasil proses *design thinking penulis* dapat menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi oleh pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi *mobile e-learning* yang pernah pengguna gunakan. Solusi yang telah ditemukan diterapkan dalam pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center dengan mengimplementasikan fitur – fitur yang sudah disarankan dan dibahas bersama pengguna (*user persona*). Sehingga diharapkan aplikasi *mobile e-learning* aplikasi Amikom Center dapat memiliki pengalaman pengguna yang baik.
2. Pembuatan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center pada kegiatan magang dilakukan dengan bekerjasama antar divisi yaitu divisi UI/UX desain bekerjasama dengan divisi developer *mobile*. Dalam pengerjaan proyek ini antar divisi saling bekerjasama untuk dapat mengimplentasikan aplikasi *mobile e-learning* Amikom Center yang efisien dan efektif untuk digunakan oleh pengguna.
3. Pengujian desain *prototype* dilakukan dengan menggunakan *usability testing* kepada 20 responden pengguna dengan tugas yang diberikan berjumlah 18 tugas, sehingga diperoleh tingkatan keberhasilan dalam menyelesaikan skenario tugas sebesar 88,6% dengan durasi yang sudah dipaparkan pada tabel 3.8 yang dapat disimpulkan sudah banyak pengguna yang berhasil menyelesaikan skenario dengan waktu yang sesuai dan sedikit pengguna yang menyelesaikan skenario tugas dengan waktu lebih lama dan gagal. Jumlah dari penilaian desain *prototype* tersebut menjadikan aplikasi Amikom Center dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna.

5.2 Saran

Implementasi dalam penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan sehingga terdapat beberapa saran sebagai berikut.

a. Saran untuk penelitian

1. Dalam tahap *interview user* jika memiliki waktu lebih, disarankan untuk mendapatkan responden lebih banyak dari penelitian yang dilakukan oleh penulis sehingga mendapatkan permasalahan yang lebih banyak untuk diolah.
2. Pada tahap *ideate* diharapkan untuk mencari solusi – solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan dan diolah pada tahap *empathize* dan *define*, sehingga didapatkan suatu ide yang dapat memecahkan suatu permasalahan pengguna.
3. Pembuatan desain *prototype user interface* tidak sepenuhnya diputuskan oleh pengguna, karena pengguna tidak selalu tahu apa yang mereka inginkan atau apa yang akan membantu mereka. Oleh karena itu UI/UX Desainer yang memiliki keputusan tersebut dengan melihat kebutuhan pengguna dari permasalahan yang sudah didapatkan.
4. Pada pengujian *usability testing* akan lebih akurat jika dilakukan bertatap muka langsung dengan pengguna daripada pengujian menggunakan bantuan aplikasi *online*. karena dengan bertatap muka langsung tidak membutuhkan koneksi yang sangat stabil saat *testing* dan saat *testing* penguji mengetahui secara langsung keadaan pengguna.
5. Pada pembuatan desain UI/UX pada penelitian ini masih ada beberapa fitur yang harus diperbaiki yaitu pada fitur pesan yang memiliki *user experience* kurang memuaskan serta pada halaman fitur favorit terdapat fitur edit dapat diubah dengan kata lain yang lebih pantas agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

b. Saran untuk para pemegang selanjutnya

1. Pastikan kalian sudah mengetahui *skill* kalian masing-masing karena pada kegiatan magang tidak selalu adanya pelatihan tetapi kita langsung terjun ke dalam proyek oleh karena itu kalian wajib mengetahui kemampuan kalian pada bidang yang sudah dikuasai.
2. Jika kalian ingin magang sebagai UI/UX *Designer* pastikan kalian sudah memiliki portofolio desain UI/UX yang sudah pernah dibuat, semisal dari proyek tugas besar di bangku perkuliahan ataupun proyek lainnya.

3. Bagi pemegang selanjutnya pada isi laporan pada bagian perencanaan magang dapat kalian tuliskan mengenai hal perencanaan (semua aspek) manajemen yang dilakukan: *Integration, Scope, Time, Cost, Quality, Resource, Communication, Risk, Procurement, Stakeholder*.

c. Saran untuk perusahaan

1. Bagi perusahaan PT Git mungkin untuk kegiatan magang berikutnya lebih dipersiapkan lagi tugas-tugas yang akan diberikan oleh peserta magang agar pemegang dapat manajemen waktunya dengan baik.
2. Dalam pembuatan proyek untuk anak magang mungkin lebih senang jika pemegang langsung turun ke proyek yang berhubungan dengan klien agar pemegang dapat memiliki pengalaman berhadapan dengan klien secara langsung.

d. Saran untuk kampus

1. Bagi kampus untuk kegiatan magang ini dikarenakan kebanyakan dari perusahaan memberikan pekerjaan *fulltime* untuk pemegang, oleh karena itu sebisa mungkin dari kampus mendukungnya dengan untuk mahasiswa yang penjaluran magang jika bisa sudah tidak ada mata kuliah. Dengan cara mata kuliah bersangkutan dengan magang dapat diambil sebelum penjaluran magang agar mahasiswa dapat fokus terhadap pekerjaannya di perusahaannya.
2. Informasi tentang *deadline* pengambilan jalur magang lebih baik diinformasikan jauh-jauh hari. Akan lebih baik juga jika diinformasikan melalui email mahasiswa maupun *social media* jurusan, jika melalui email sebisa mungkin DPA yang memberitahukan kepada mahasiswanya tentang *deadline* penjaluran. Penulis memberi saran seperti ini karena banyak mahasiswa yang seangkatan penulis telat ambil jalur magang dikarenakan dari jurusan memberitahukan batas waktu pendaftaran jalur magang tidak dari jauh-jauh hari.
3. Penulis memiliki saran untuk kampus/ jurusan, mungkin akan lebih baik jika mahasiswa yang sudah diterima jalur magang sebelum melaksanakan magang, kampus/ jurusan memberikan pembekalan untuk membahas tentang laporan apa saja yang akan dibutuhkan untuk laporan tengah dan laporan akhir magang dengan tujuan agar mahasiswa dapat menyiapkan kebutuhan – kebutuhan laporan tersebut pada saat pelaksanaan magang.

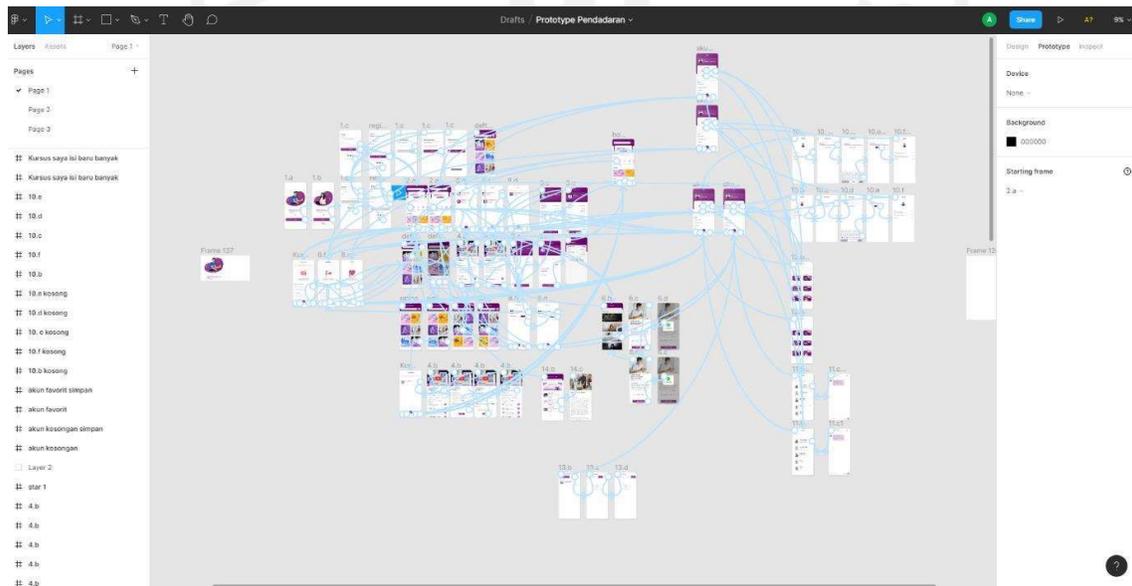
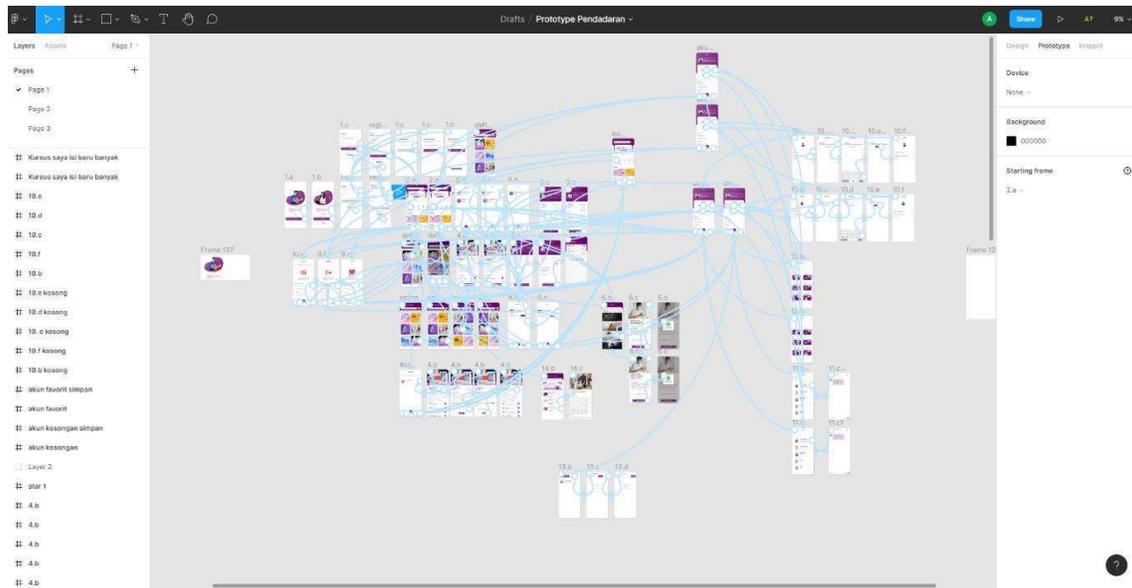
DAFTAR PUSTAKA

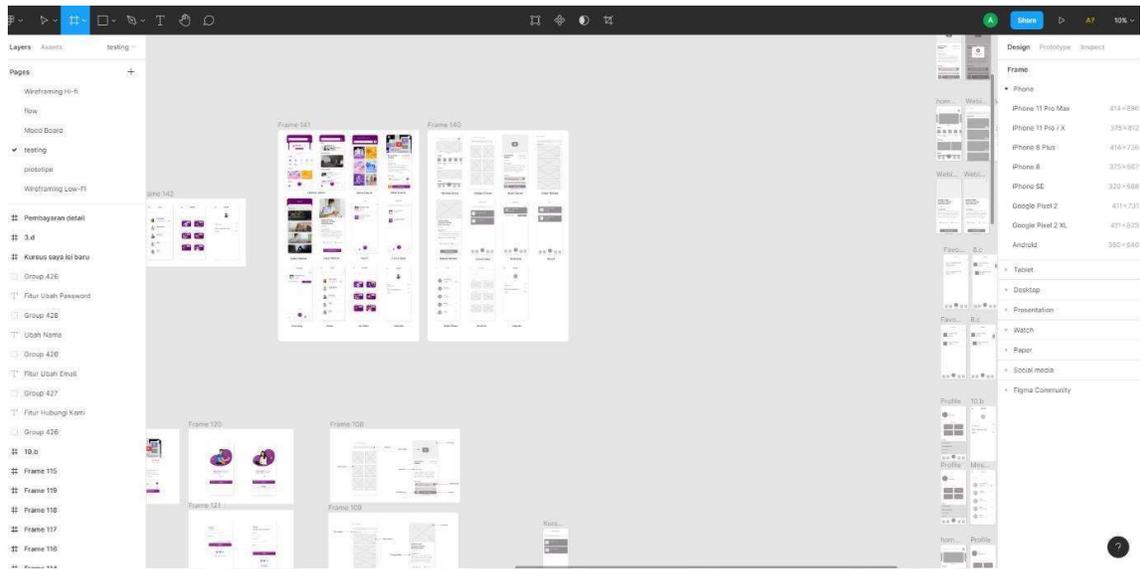
- Adieb, M. (2021). *Kupas Tuntas Moodboard, Papan yang Bisa Dijadikan Panduan Desain*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/moodboard-adalah/#.YN313CBR1hE>
- Ambarwati, U. (2020). *Mengenal calon pengguna lebih dekat #1 — User Persona*. Medium. <https://medium.com/belajar-desain/mengenal-calon-pengguna-lebih-dekat-1-user-persona-699414e20270>
- APJII. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 - 2020 [Q2]*. Website. <https://apjii.or.id/survei>
- Appkey. (2020). *Apa Itu Sitemap? Fungsi dan Cara Membuatnya*. <https://appkey.id/pembuatan-website/teknologi-web/apa-itu-sitemap/>
- Ayugi, S. A. (2020). *Studi Kasus UX : Aplikasi untuk mendiagnosa penyakit tanaman melalui foto*. Medium. <https://link.medium.com/JfHZIDcBPgb>
- Batmetan, J. R. (2018). *Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning*. 01(02), 23–30. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xpzyr>
- Birch, D. (2020). *A UX designer's guide to user flows*. Medium. <https://uxdesign.cc/a-ux-designers-guide-to-user-flows-bbbc61f8b666>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*. 9–10. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13171>
- Hertzum, M. (2020). *Usability Testing: A Practitioner's Guide to Evaluating the User Experience*. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*, 1(1), i–105. <https://doi.org/10.2200/s00987ed1v01y202001hci045>
- Ismi, T. (2020). *Permudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/figma-adalah/#.YOrLXDNR2UI>
- Jeff Sauro, P. (2011). *What Is A Good Task-Completion Rate*. Measuringu. <https://measuringu.com/task-completion/>
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User interface*. Blog.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Muadun, B. (2020). *Pengguna Aplikasi Gamifikasi Hafalan Al-Quran Berbasis Android Program Studi Teknik Multimedia Digital*.
- Nadiyah Rahmalia. (2021). *Miro, Virtual Whiteboard untuk Mudahkan Kolaborasi Proyek Tim*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/miro-adalah/#.YOrUbjNR2Uk>

- Pertiwi, W. K. (2020). *Pandemi Bikin Orang Indonesia Makin Betah Berlama-lama Buka Aplikasi*. Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2020/07/12/16050087/pandemi-bikin-orang-indonesia-makin-betah-berlama-lama-buka-aplikasi>
- Plattner. (2010). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Pratama, D. Y. (2020). *Apa Itu Design Sprint dan Bagaimana Cara Menjadi Sprint Master*. Medium. <https://link.medium.com/xJxQtYbEMgb>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rikke & Teo, F. D. and T. Y. S. (2020). *Stage 4 in the Design Thinking Process: Prototype*. Interaction-Design.
- Winter. (2015). *What is User Experience?* Blog. <https://www.usertesting.com/blog/what-is-user-experience>
- Zakharia, E. (2017). Pengaruh Penerapan Invitation Dialog pada Online Course. *Jurnal SAINTEKOM*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v7i2.43>

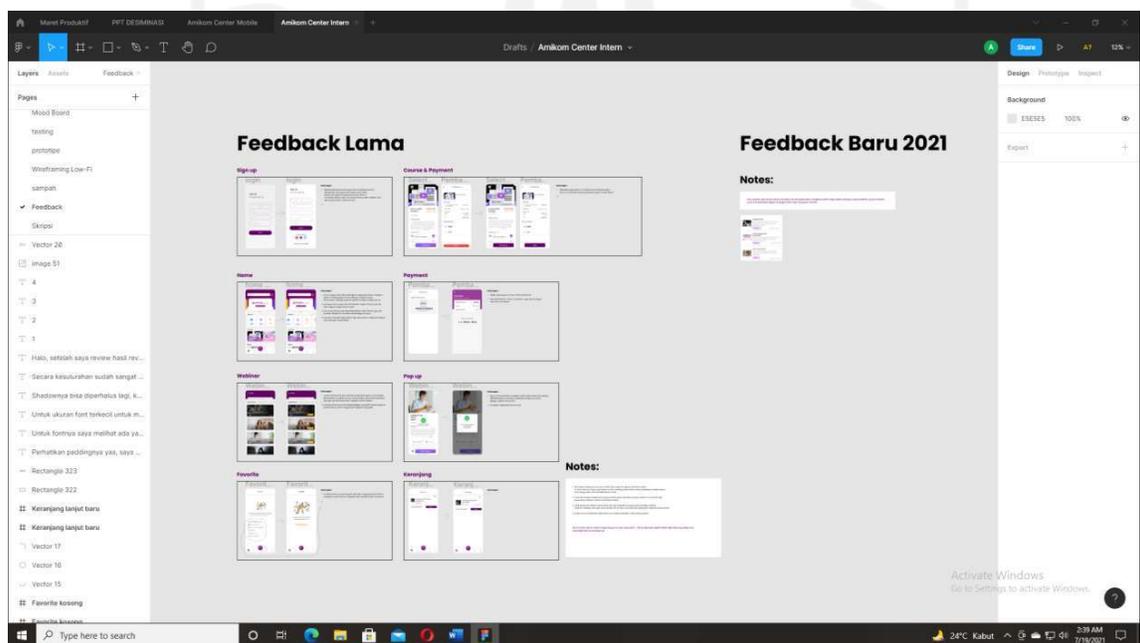
1. LAMPIRAN

1. Proses Pembuatan *Prototype* di Figma





2. Feedback Dari Mentor



Menyelesaikan Onboarding

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

21
RESPONSES

Kamu ingin mencari course dan ingin menggunakan aplikasi Amikom Center, tetapi kamu belum mengetahui tentang aplikasi Amikom Center. Kamu akan membaca *onboarding* dari aplikasi Amikom Center untuk mengetahui tentang amikom center. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk menyelesaikan *onboarding* agar kamu mengetahui tentang aplikasi ini.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

95.2%

20 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%

0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

4.8%

1 TESTERS

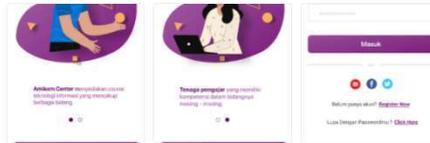
Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

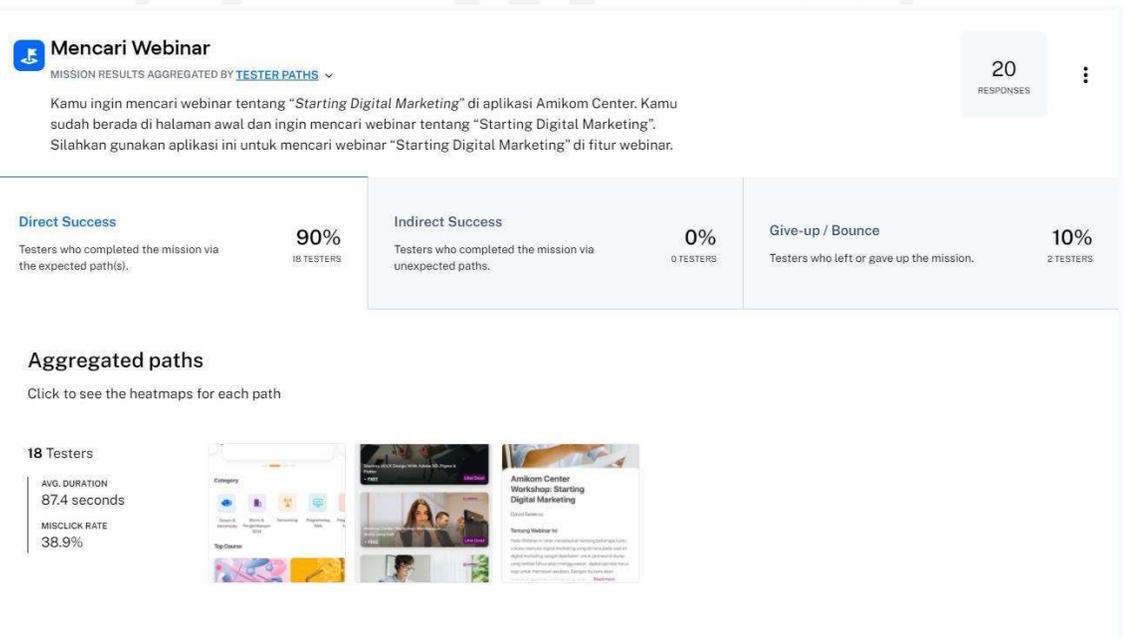
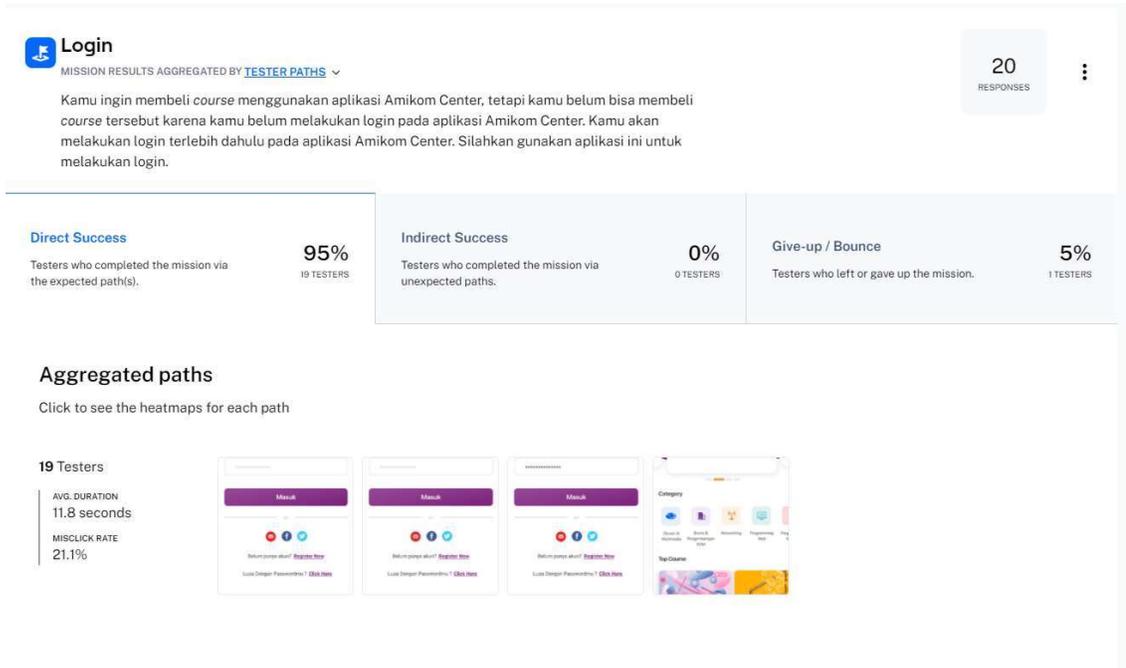
20 Testers

AVG. DURATION
11.8 seconds

MISCLICK RATE
18.3%



3. Data Hasil *Testing* Pada Aplikasi *Maze Design*





Menghapus Course Favorit

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20

RESPONSES



Kamu ingin menghapus course tentang "UI/UX Designer" yang sudah difavoritkan karena kamu kurang tertarik dengan course tersebut. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin menghapus course yang sudah difavoritkan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk menghapus course yang sudah kamu favoritkan melalui fitur favorit.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

84.2%

16 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%

0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

15.8%

3 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

16 Testers

AVG. DURATION
9.4 seconds
MISCLICK RATE
15.6%



Mendaftar Webinar

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20

RESPONSES



Kamu ingin mencari webinar tentang "Starting Digital Marketing" di aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal dan ingin mencari webinar tentang "Digital Marketing". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari webinar "Starting Digital Marketing" di fitur webinar.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

100%

18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%

0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

0%

0 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
9.7 seconds
MISCLICK RATE
13.9%





Top Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#) ▾

20
RESPONSES



Kamu ingin mencari course paling diminati dan memiliki rating terbaik pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di awal halaman aplikasi dan kamu ingin mencari course paling diminati. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari course terbaik atau paling diminati melalui fitur top course.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

95%
19 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

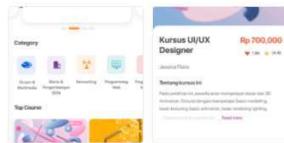
5%
1 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

19 Testers

AVG. DURATION
7.8 seconds
MISCLICK RATE
2.6%



Mencari Artikel Blog

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#) ▾

20
RESPONSES



Kamu ingin mengetahui update-an artikel terbaru yang berada di aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal dan ingin mencari artikel tentang "Pelatihan". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari artikel blog melalui fitur blog.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

90%
18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

10%
2 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
35.4 seconds
MISCLICK RATE
46.3%





Memfavoritkan Webinar

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Setelah menemukan webinar tentang "Starting Digital Marketing", kamu ingin memasukkan webinar tersebut ke dalam favorit webinar. Kamu sudah berada di halaman webinar tersebut dan ingin memfavoritkan webinar tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memfavoritkan webinar tentang "Starting Digital Marketing" menggunakan fitur favorit yang sudah disediakan pada halaman detail webinar.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

95%

19 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%

0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

5%

1 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

19 Testers

AVG. DURATION
3.6 seconds

MISCLICK RATE
2.6%



Chat Mentor

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Kamu kesudahan dalam memahami course yang sudah kamu beli dan kamu ingin menanyakan course tersebut kepada mentor atau pembuat course tersebut. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin mengirim pesan kepada mentor atau pembuat course. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengirim pesan kepada mentor atau pemilik course melalui fitur akun.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

90%

18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%

0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

10%

2 TESTERS

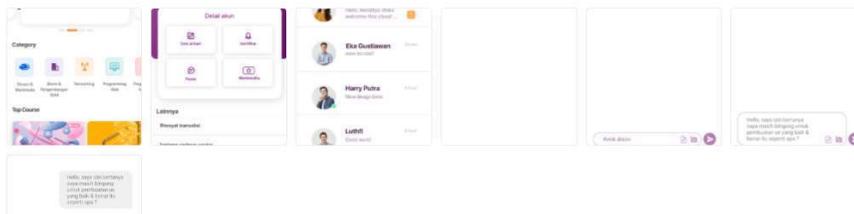
Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
24.1 seconds

MISCLICK RATE
17.5%





Ganti Nama Akun

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Kamu ingin mengganti nama akunmu dengan nama lengkapmu pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan kamu ingin mengganti nama akunmu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengganti nama akunmu pada data diri melalui fitur akun.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

90%
18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

10%
2 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
24.4 seconds
MISCLICK RATE
20.6%



Mencari Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

21
RESPONSES

Kamu ingin mencari *course* tentang "UI/UX Designer" pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin mencari *course* tentang "UI/UX Designer". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari *course* tentang "UI/UX Designer" melalui fitur *category* yang sudah disediakan.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

85.7%
15 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

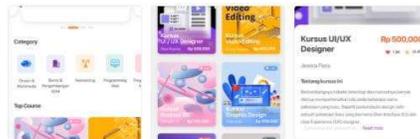
14.3%
3 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
49.6 seconds
MISCLICK RATE
16.7%





Melihat Riwayat Pembelian Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#) ▾

20
RESPONSES



Kamu ingin mengetahui course apa yang pernah kamu beli di aplikasi Amikom Center, tetapi kamu belum membayarnya dan kamu ingin melihat nota pembayarannya. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin melihat riwayat pembelianmu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat riwayat pembelian course melalui fitur akun

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

95%
19 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

5%
1 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

19 Testers

AVG. DURATION
17.3 seconds
MISCLICK RATE
18.4%



Membeli Course Yang Ada Di Keranjang

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Kamu ingin membeli course yang sudah kamu masukan ke dalam keranjang sebelumnya. Kamu sudah berada di halaman keranjang aplikasi dan kamu ingin membeli course dalam keranjangmu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membeli course melalui fitur keranjang.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

90%
18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

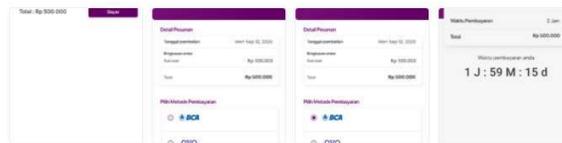
10%
2 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
9.8 seconds
MISCLICK RATE
25%



Mencari Sertifikat Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Kamu ingin menemukan sertifikat hasil mengerjakan course yang telah kamu kerjakan pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin mencari sertifikat course yang telah kamu selesaikan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari sertifikat course yang telah kamu dapatkan melalui fitur akun.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

89.5%
17 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

10.5%
2 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

17 Testers

AVG. DURATION
10.6 seconds
MISCLICK RATE
7.8%



Memasukkan Course dari halaman favorit ke dalam keranjang

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Kamu ingin membeli *course* yang sudah kamu favoritkan sebelumnya tetapi kamu ingin memindahkan ke dalam keranjang terlebih dahulu sebelum membelinya. Kamu sudah berada di halaman awal aplikasi dan ingin memindahkan *course* yang sudah di favoritkan ke dalam keranjang. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memindahkan *course* favorit ke dalam keranjang melalui fitur favorit.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

78.9%
15 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

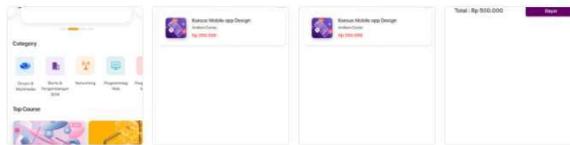
21.1%
4 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

15 Testers

AVG. DURATION
28.1 seconds
MISCLICK RATE
36.7%



Memasukkan Course Ke Dalam Keranjang

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

19
RESPONSES

Setelah menemukan *course* tentang "*UI/UX Designer*", setelah itu kamu ingin memasukkan *course* tersebut ke dalam keranjang untuk membelinya nanti. Kamu sudah di halaman *course* tersebut dan ingin memasukan ke dalam keranjang *course* tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memasukan *course* tentang "*UI/UX Designer*" ke dalam keranjang *course* menggunakan fitur keranjang yang sudah disediakan pada halaman *detail course*.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

94.7%
18 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

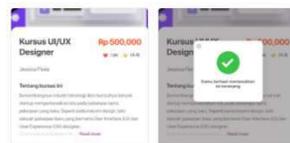
5.3%
1 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

18 Testers

AVG. DURATION
15.1 seconds
MISCLICK RATE
13.9%



Memfavoritkan Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

20
RESPONSES

Setelah menemukan course tentang "UI/UX Designer", setelah itu kamu ingin memasukkan course tersebut ke dalam favorit course. Kamu sudah di halaman course tersebut dan ingin memfavoritkan course tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memfavoritkan course tentang "UI/UX Designer" menggunakan fitur favorit yang sudah disediakan pada halaman detail course.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

95%
19 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

5%
1 TESTERS

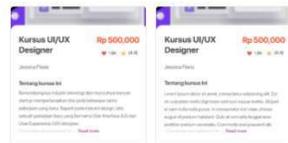
Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

19 Testers

AVG. DURATION
9.0 seconds

MISCLICK RATE
21.1%



Membeli Course

MISSION RESULTS AGGREGATED BY [TESTER PATHS](#)

18
RESPONSES

Setelah menemukan course yang kamu inginkan, setelah itu kamu ingin membeli course tentang "UI/UX Designer" tersebut pada aplikasi Amikom Center. Kamu sudah berada di halaman course pilihanmu dan ingin membeli course tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membeli course tentang "UI/UX Designer" melalui halaman course yang sudah disediakan dengan pembayaran melalui rekening BCA.

Direct Success

Testers who completed the mission via the expected path(s).

88.9%
16 TESTERS

Indirect Success

Testers who completed the mission via unexpected paths.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

11.1%
2 TESTERS

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

16 Testers

AVG. DURATION
11.4 seconds

MISCLICK RATE
18.8%

