

## Perancangan *User Interface* Pada Website SD Al Falah (Assalam) Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Aldica Febrin Setyorini <sup>1)</sup> Dewiyani Sunarto <sup>2)</sup> Tan Amelia <sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baru No. 98 Surabaya, Kedung Baru, Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60298

Email: 1)[aldica02@gmail.com](mailto:aldica02@gmail.com), 2)[dewiyani@stikom.edu](mailto:dewiyani@stikom.edu), 3)[meli@stikom.edu](mailto:meli@stikom.edu)

**Abstract:** *One of the open services SD Al Falah (Assalam) is a website with the address [www.sdalfalahassalam.sch.id](http://www.sdalfalahassalam.sch.id). This website is to provide information to students, guardians of students or prospective students. The contents of the SD Al Falah (Assalam) website are about achievements, the latest news, alumni, assignments, agenda, work, info and registration of new students. Based on the analysis of the answers to the questionnaire, the website display needs to be updated and designed because the conclusions obtained from the results of the questionnaire do need to be redesigned because there is an assessment of improvement criteria that show low priority (Saverity Rating value). To overcome this problem, research is conducted to prove the website and provide a new design based on the results of the evaluation that will be done. One method that can be used to analyze web sites is User Centered Design (UCD), which uses the user's website as a primary consideration in creating a website. The final result of this research is to design a user interface with language prototyping. Judging from the final evaluation data and the priority improvement intervals used in the conformity rating table, users assess that the new UI is easier to learn than the old design. UI usability evaluations carried out before and after development, UI, make, on average, an increase of 1.16 which means there are no problems.*

**Keywords:** *User Interface, User Centered Design (UCD), User Persona, Usability, SD Al Falah (Assalam)*

SD Al Falah (Assalam) Tropodo Sidoarjo merupakan sebuah sekolah swasta berlatar belakang Islam, yang berdiri dibawah naungan sebuah Yayasan Pendidikan Islam Al Falah Assalam (YPI Al Falah Assalam) yang terdiri dari 4 jenjang, yaitu Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). SD Al Falah (Assalam) Tropodo memiliki jumlah siswa mulai dari kelas 1 hingga 6 sebanyak 730 siswa, pada setiap jenjang terdapat 6 kelas dan masing-masing kelas memiliki 20 hingga 27 siswa.

Salah satu layanan terbuka SD Al Falah (Assalam) yaitu *website* dengan alamat [www.sdalfalahassalam.sch.id](http://www.sdalfalahassalam.sch.id) yang sudah ada sejak 3 September 2010. *Website* ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada siswa, wali murid maupun calon siswa. Isi *website* SD Al Falah (Assalam) yaitu tentang prestasi, berita terkini, alumni, tugas, agenda, karya, info dan pendaftaran siswa baru. Adanya *website* ini terutama berguna untuk memberikan informasi tentang Pendaftaran Siswa Baru (PSB), tentang karya – karya dari siswa kelas 1 sampai dengan

kelas 6 dan prestasi dari siswa – siswi di SD Al Falah (Assalam).

Adanya teknologi informasi seperti *website* diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat, relevan, serta tepat waktu (Lipursari, 2013). Keterlibatan siswa, wali murid maupun guru dalam pemanfaatan *website*, sangat menentukan akan kesuksesan sebuah *website*. Dari sisi pengguna juga mengalami keluhan, bahwa tampilan UI *website* memang harus diperbaiki. Berdasarkan hasil analisis dari jawaban kuesioner, tampilan *website* perlu diperbarui dan di rancang ulang meskipun nilai kriteria perbaikan menunjukka prioritas rendah (nilai *Saverity Rating*).

Evaluasi dan perbaikan juga didorong oleh metode User Centered Design (UCD) yang diperoleh pada observasi dan wawancara, beberapa temuan dirasa berdampak langsung terhadap kemudahan pemakaian sistem dan memotivasi penulis untuk menggali lebih dalam masalah yang timbul terkait usabilitas user interface dari *website* SD Al Falah Assalam.

Jika ditinjau dari data evaluasi akhir dan interval prioritas perbaikan yang digunakan pada tabel *saverity rating*, user menilai bahwa tampilan

UI yang baru lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan desain yang lama. User lebih mudah mengingat elemen pada website SD Al Falah Assala. Desain yang baru dinilai lebih baik dalam mentolelir sebuah kesalahan. Nilai rata-rata variabel rating score evaluasi akhir meningkat, menandakan ada kecenderungan bahwa user lebih puas menggunakan desain UI yang baru.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Website

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* yang lainnya (*Hyperlink*). Secara garis besar *website* dibagi menjadi 2 bagian (Hidayat, 2010), yaitu:

1. *Website* Statis
2. *Website* Dinamis

### User Interface

*User interface* atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. *Interface* adalah sebuah tempat di mana interaksi antara pengguna dan sistem pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan kendali sistem operasi efektif dan umpan balik dari sistem operasi yang membantu operator membuat keputusan operasional.

*User Interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang orang bisa melihat, mendengar, menyentuh, berbicara atau dimengerti. *UI* pada intinya memiliki dua komponen yaitu *input* dan *output*. *Input* adalah cara seseorang menyampaikan kebutuhannya atau keinginannya kepada komputer. Perangkat *input* yang umum adalah keyboard dan mouse. *Output* adalah cara komputer menyatakan hasil dari perhitungan dan kebutuhan pengguna (Galitz, 2002).

### Usability Testing

Definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to*

*perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. (Badre, 2002).

Dasar dari penilaian *usability* adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini beberapa komponen kualitas menurut (Nielsen, 2012) :

1. Learnabilitas (*Learnability*)
2. Efisiensi (*Efficiency*)
3. Memorabilitas (*Memorability*)
4. Kesalahan (*Errors*)
5. Kepuasan (*Satisfaction*)

### Pinegrow

Pinegrow aplikasi desktop yang memungkinkan membangun *website responsive* cepat dengan *live multi-page editing*, *CSS styling* dan komponen cerdas untuk Bootstrap, Foundation, AngularJS dan WordPress. (Pinegrow Pte. Ltd., Singapore, 2014)

Ada beberapa penggunaan Pinegrow, antara lain :

1. *Build websites*
2. Gaya halaman
3. *Quickly mockup a page*
4. Jadikan halaman *responsive*
5. Edit konten halaman

### User Persona

Persona adalah dokumentasi yang berisi penjelasan tentang karakteristik *user* digabungkan dengan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya yang menjadi target *user* yang didapatkan dari hasil penelitian tentang *user* yang sesuai target. Istilah Persona diperkenalkan pertama kali oleh Alan Cooper (Cooper, 2007) yang menggunakan persona dalam perancangan interaksi secara praktis untuk menghasilkan produk *high-timedeed*.

Persona menjadi penting dalam merancang sebuah aplikasi yang berorientasi pada *user*. Menurut Mulder dan Ziv Yaar (Mulder, 2007) dalam merancang aplikasi yang berorientasi pada *user* harus mempunyai pemirsa target *user* tidaklah sama dengan perancang aplikatif. Oleh karena itu perlu melakukan penelitian tentang *user* agar lebih memahami *user* yang menjadi target.

Agar persona yang dibuat dapat mudah dipahami maka informasi yang perlu ada dalam sebuah persona adalah: foto, nama,

umur, lokasi, pekerjaan dan biografi atau cerita yang berkaitan dengan perilaku user yang mirip dengan kehidupan nyata. agar

**METODE**

Dalam tahapan penelitian ini akan melalui empat tahapan yaitu tahapan awal penelitian, tahapan analisis, tahapan desain dan tahapan akhir. Tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Metode Penelitian

Cara	Hasil
<b>A. Tahap Awal Penelitian</b> Studi Literatur	Menganalisis informasi yang di dapat
Observasi dan wawancara	Mendapat informasi yang dibutuhkan
Perhitungan sampel	Mendapatkan jumlah sampel responden menggunakan rumus Slovin
<b>B. Tahap Analisis</b> Memahami kebutuhan user (Metode UCD)	Informasi dari kebutuhan user
Pembuatan dan Penyebaran kuesioner	Mendapatkan jawaban langsung dari responden
Mendeskripsikan kebutuhan user dengan <i>User Persona</i> (Metode UCD)	Mendeskripsikan jawaban dari responden yang telah mengisi kuesioner dengan <i>User Persona</i>
Analisa deskriptif	
Uji validitas dan uji reliabilitas (evaluasi awal)	Hasil kuesioner di uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS.
Analisis berdasarkan <i>Usability Testing</i>	
<b>C. Tahap Desain</b> 1. <i>Storyboarding</i> 2. <i>Sketching</i> 3. <i>Prototyping with index card</i> 4. <i>Wizard of Oz</i>	Gambaran awal desain baru yang berupa desain pola sketsa
Mengevaluasi perancangan desain baru (evaluasi akhir)	

<b>D. Tahap Akhir</b> Merancang <i>prototype</i> sebagai <i>alternative</i> (Metode UCD)	Rancangan UI dengan language prototyping menggunakan metode UCD dengan tools Pinegrow
Testing Plan & Mengevaluasi perancangan desain baru (evaluasi akhir)	

**TAHAP AWAL**  
**Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan analisis dan perancangan desain *user interface*, data populasi dan sampel dan metode *usability testing* pada *website* yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana melakukan analisis dan perancangan menggunakan metode tersebut.

**Wawancara**

Wawancara ini dilakukan kepada bagian IT atau pengelola *website* dari SD Al Falah (Assalam) yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data mengenai *website*, serta ada masalah apa dalam *website* tersebut sebagai acuan dalam melakukan *riset* ini.

**Observasi**

Observasi ini bertujuan untuk mengamati objek yang akan diteliti, yaitu *website* [www.sdalfalahassalam.sch.id](http://www.sdalfalahassalam.sch.id). Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses yang ada pada *website* tersebut.

**Perhitungan Sampel Populasi**

Populasi dari penelitian *website* ini adalah guru, wali murid, calon wali murid dan orang umum SD Al Falah (Assalam) yang berjumlah 1.780 orang.

**Sampel**

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* (Sevilla, 2007)

sebagai berikut : 
$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Dimana n: jumlah sampel

N: jumlah populasi

e: batas toleransi kesalahan 10% atau 0,1

### Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah *proportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

*jumlah per – populasi*

$$= \frac{\text{jumlah peserta}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

### TAHAP ANALISIS

#### Pembuatan Kuesioner

Kuesioner ini dilakukan untuk menyusun daftar pertanyaan tertulis dalam bentuk kuesioner kepada responden, dalam hal ini responden adalah guru, wali murid, calon wali murid dan orang umum, selanjutnya mengumpulkan data yang telah diperoleh lalu data tersebut dianalisis.

Pada tahap ini, bertujuan untuk mendapatkan *feedback* yang nantinya akan dibagikan kepada *user website*.

#### Analisa Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendapatkan hasil secara keseluruhan dari semua responden. Pada penelitian ini data jawaban dari responden kuesioner yang telah dibagikan dan diisi oleh pengguna akan diolah atau dihitung untuk mendapatkan seberapa besar hasil dari tingkat keberhasilan user interface yang dibuat sebelumnya. Proses ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.

#### Penyebaran Kuesioner

Pada penyebaran kuesioner yang telah dibuat berdasarkan *Usability Testing* dilakukan kepada 96 responden dan dibagikan atau sebarakan secara *offline* dengan datang ke sekolah SD Al Falah (Assalam) pada hari dan tanggal secara acak dan juga disebarakan secara *online*. Kuesioner di isi oleh pengguna guru, wali murid, calon wali murid dan orang umum atau pengguna *website* SD Al Falah (Assalam). Sebelum penyebaran kuesioner dilakukan, responden diberikan penjelasan pada tiap pernyataan atau pertanyaan agar responden tidak merasa bingung dalam memberikan jawaban.

#### Pengukuran Usability Testing

Pernyataan pada kuesioner tersebut nantinya akan diukur menggunakan *saverity rating* dengan 5 skala pengukuran yaitu tidak ada masalah, tidak perlu adanya perbaikan, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah, sangat penting

untuk diperbaiki dengan tingkat prioritas tinggi dan sangat diperlukan perbaikan.

Tabel 2 *Bobot Saverity Rating*

Kriteria	Nilai
Tidak ada masalah	1
Tidak perlu adanya perbaikan	2
Perbaikan dengan prioritas rendah	3
Perbaikan dengan prioritas tinggi	4
Sangat diperlukan perbaikan	5

### TAHAP DESAIN

#### Storyboarding

*Storyboarding* adalah gambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan seperti alur narasi atau skenario yang mengikuti gambaran yang telah dibuat. Berikut ini adalah langkah – langkah membuat *storyboarding* pada penelitian ini (Preece, et al., 2002).

#### Sketching

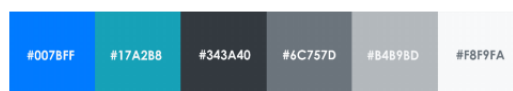
*Sketching* Elemen yang dipakai relatif sederhana khususnya untuk desain interface. Sketsa dapat berupa simbol, icon, kotak, dialog dan lain-lain. Berikut langkah-langkah membuat *sketching* pada penelitian ini :

- Berdasarkan hasil *storyboard* sebelumnya, maka selanjutnya menentukan bentuk dan letak setiap komponen.
- Menggambar desain pola sketsa dari hasil yang sudah dianalisis.
- Menggambarkan hasil sketsa yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga menghasilkan sketsa awal.

#### Wizard of Oz

Wizard of Oz merupakan tahapan untuk memanfaatkan sebuah aplikasi yang menghasilkan tampilan yang dapat digunakan oleh user dalam berinteraksi dengan user interface yang dapat disebut prototype.

Prototype memiliki banyak komponen seperti warna, font, header, footer, dan lain-lain. Warna yang digunakan pada prototype dapat dilihat pada color schemes dibawah ini.



Warna-warna yang digunakan berdasarkan warna dasar SD Al Falah Assalam

yaitu warna biru #6C757D. Warna abu - abu yang dominan pada prototype ini dapat menunjukkan identitas dari SD Al Falah (Assalam).

Font yang digunakan pada prototype adalah "Arial". Font ini merupakan kategori font "sans-serif" yang tidak memiliki lekukan pada ujung huruf sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Tampilan style font "Arial" dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Evaluasi**

Pada tahap evaluasi ini dilakukan evaluasi mengenai desain yang telah dibuat oleh penulis yang nantinya akan di evaluasi oleh developer website SD AL Falah (Assalam).

**TAHAP AKHIR**

**Merancang Prototype Sebagai Alternative (Metode UCD)**

Tahap akhir ini ialah melakukan perbaikan dan melakukan rancangan desain akhir dengan *language prototyping* dari hasil akhir analisis dan perancangan mengenai *user interface* pada *website* [www.sdalfalahassalam.sch.id](http://www.sdalfalahassalam.sch.id). Hasil akhir tahap ini ialah rancangan *user interface* menggunakan metode *UCD* dengan tools Pinegrow.

**HASIL DAN PEMBAHASAN  
TAHAP AWAL PENELITIAN  
Hasil Studi Literatur**

Dalam menyelesaikan penelitian ini, langkah awal yang harus dilakukan adalah studi literatur jurnal yang terkait. Studi literatur menghasilkan penjelasan dari masing-masing teori yang dapat menyelesaikan permasalahan penelitian ini. Hasil dari studi literatur dan jurnal terdapat pada Bab II Landasan Teori yang terdiri dari sistem, informasi, analisis, aplikasi web, *website*, *user interface*, *User Centered Design*, *Usability Testing*, Pinegrow, populasi dan sampel, uji validitas, dan uji realibilitas.

**Hasil Observasi dan Wawancara**

Tabel 3 Poin Hasil Wawancara

Bagian	Poin Hasil Wawancara
Staff IT	SD Al Falah (Assalam) Tropodo Sidoarjo berdiri dibawah naungan sebuah Yayasan Pendidikan Islam Al Falah Assalam (YPI Al Falah Assalam) terdiri dari 4 jenjang, yaitu Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).
	SD Al Falah (Assalam) Tropodo memiliki jumlah siswa mulai dari kelas 1 hingga 6 sebanyak 730 siswa.
	<i>Website</i> SD Al Falah (Assalam) beralamat <a href="http://www.sdalfalahassalam.sch.id">www.sdalfalahassalam.sch.id</a> .
	<i>Website</i> sudah ada sejak 3 September 2010.
	Dari sisi pengguna mengalami keluhan, bahwa tampilan UI <i>website</i> memang harus diperbaiki.
	Tujuan dari <i>website</i> adalah media informasi kegiatan sekolah
	Tampilan <i>website</i> diusahakan lebih menarik agar <i>user</i> betah untuk berlama-lama di <i>website</i> .
	Saran kedepannya, ada halaman untuk pendaftaran siswa secara <i>online</i> . Saat ini hanya halaman tentang informasi cara mendaftar siswa baru.

**TAHAP ANALISIS**

**Hasil Analisis Berdasarkan Usability Testing**

Analisis berdasarkan *Usability Testing* ini dilakukan untuk mengetahui range nilai yang didapatkan dengan menggunakan perhitungan skor nilai tingkat permasalahan. Dengan rumus *Interval Score* (Fauziah, 2012) sebagai berikut :

Nilai score maksimum = 5 x 1 x 100 = 500  
 Nilai score minimum = 1 x 1 x 100 = 100  
 R = Range / rentang = 500 - 100 = 400  
 K = Banyak kelas kategori = 5 kategori  
 I = Interval Score  
 I = R/K  
 = 400/5 = 80

Tabel 4 Kategori Permasalahan *Usability Testing*

Interval Kategori
-------------------

Batas Bawah	Batas Atas	Tingkat Permasalahan
100	179	Tidak ada masalah
180	259	Tidak perlu adanya perbaikan
260	339	Perbaikan dengan prioritas rendah
340	419	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi
420	500	Sangat diperlukan perbaikan

**Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**

Suatu pernyataan atau pertanyaan dapat dinyatakan valid jika pernyataan atau pertanyaan itu menunjukkan kolerensi (Rhitung) lebih besar dari Rtabel dengan  $\alpha$  0,05. Pada penelitian ini untuk mengetahui Rtabel adalah menentukan nilai df terlebih dahulu dengan perhitungan:

$$\begin{aligned}
 R_{tabel} &= (df, \alpha) \\
 &= (N (\text{jumlah sampel}) - 2, \alpha) \\
 &= (100 - 2, \alpha) \\
 &= (98, 0,05) \\
 &= 0,1966
 \end{aligned}$$

Jadi, Rtabel  $\alpha$  0,05 dengan df 98 adalah 0,1966. Hasil uji validitas yang diolah ditunjukkan pada tabel 5 berikut :

Tabel 5 Hasil Uji Validitas

Indikator	Nilai Kolerasi (Rhitung)	Keterangan
H1.1	0,834	Valid
H1.2	0,797	Valid
H1.3	0,712	Valid
H1.4	0,812	Valid
H1.5	0,847	Valid
H1.6	0,834	Valid
H1.7	0,775	Valid
H2.1	0,798	Valid
H2.2	0,802	Valid
H2.3	0,815	Valid
H2.4	0,635	Valid
H2.5	0,699	Valid
H2.6	0,776	Valid
H2.7	0,555	Valid
H2.8	0,375	Valid
H3.1	0,819	Valid
H3.2	0,780	Valid
H3.3	0,770	Valid
H3.4	0,830	Valid
H3.5	0,515	Valid
H3.6	0,774	Valid

H3.7	0,845	Valid
H3.8	0,812	Valid
H3.9	0,833	Valid
H4.1	0,697	Valid
H4.2	0,770	Valid
H4.3	0,794	Valid
H4.4	0,788	Valid
H5.1	0,787	Valid
H5.2	0,894	Valid
H5.3	0,854	Valid
H5.4	0,804	Valid
H5.5	0,803	Valid
H5.6	0,853	Valid
H5.7	0,843	Valid
H5.8	0,823	Valid

Hasil uji reliabilitas pada tiap *index* masing – masing variabel ditampilkan pada tabel berikut:

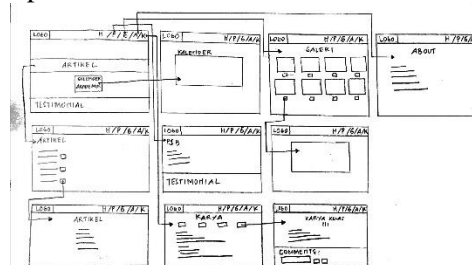
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

N of Items	Chronbach's Alpha	Ket
36	0,982	Reliabel, karena nilai <i>Chronbach's Alpha</i> lebih besar dari 0,7

**TAHAP DESAIN**

**Storyboarding**

Pada tahap storyboard yang perlu disiapkan yaitu alat tulis pensil, penghapus, penggaris dan kertas yang digunakan untuk membuat storyboard dalam melakukan pengembangan desain. Setelah itu membuat sketsa ilustrasi penggunaan website serta membuat alur atau jalan cerita untuk memberikan informasi tentang situasi dari tampilan website.

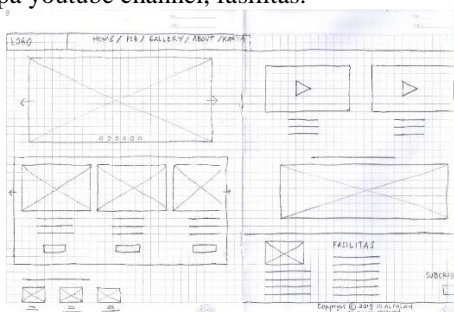


**Sketch**

a. *Sketch* Halaman Home

Pada halaman beranda terdapat beberapa tampilan yang berisikan tentang informasi berita terkini dan beberapa artikel yang ada di sekolah,

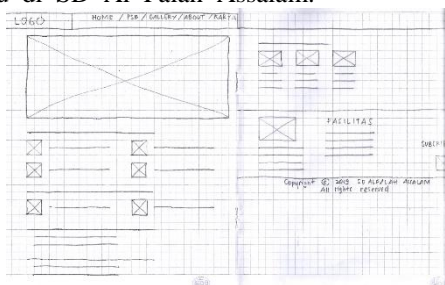
yaitu terdapat tampilan header berupa gambar kegiatan atau informasi yang ada di SD Al Falah Assalam, lalu informasi artikel dan berita terkini dan video kegiatan siswa SD Al Falah Assalam. Selanjutnya tampilan testimonial dari beberapa murid atau guru di SD Al Falah Assalam. Lalu, ada tampilan kalender akademik tiap tahun ajaran. Tampilan berikut yaitu footer yang berisi alamat sekolah, no telp, fax, email, sosial media berupa youtube channel, fasilitas.



Gambar 1 Sketch Halaman Home

b. Sketch Halaman PSB (Pendaftaran Siswa Baru)

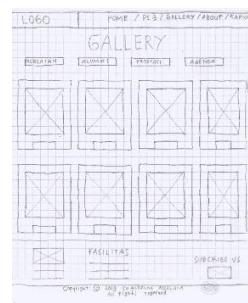
Pada gambar2 merupakan *sketch* tampilan halaman pendaftaran siswa baru yang digunakan untuk melihat syarat dan jadwal pendaftaran calon siswa baru dan juga ada halaman testimonial dari guru-guru di SD Al Falah Assalam.



Gambar 2 Sketch Halaman PSB

c. Sketch Halaman Galeri

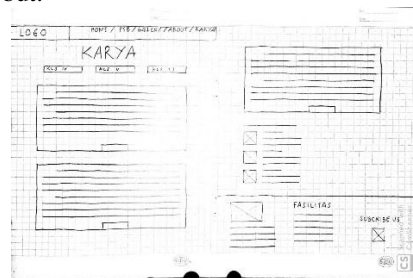
Pada gambar 3 *sketch* galeri merupakan tampilan halaman galeri, yang berisi dokumentasi foto kegiatan, foto alumni, foto prestasi, dan foto agenda yang sudah di tempatkan di posisi berbeda.



Gambar 3 Sketch Halaman Galeri

d. Sketch Halaman Karya

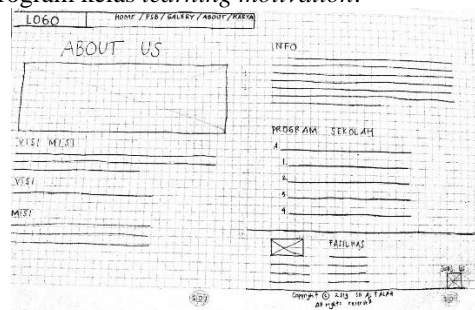
Pada gambar 4 merupakan *sketch* karya yang berisi hasil karya – karya siswa SD Al Falah Assalam seperti puisi dan cerita pendek. Didalam halaman ini juga terdapat beberapa komentar dari orang umum dan kolom komentar jika ingin memberikan komentar untuk karya – karya tersebut.



Gambar 4 Sketch Halaman Karya

e. Sketch Halaman About

Pada gambar 5 merupakan *sketch* About Us yang berisi visi dan misi sekolah, info terkait yang ada di sekolah dan program sekolah seperti program kelas *learning motivation*.



Gambar 5 Sketch Halaman About

**Evaluasi Akhir**

Pada tahap evaluasi akhir ini, hasil dari analisis serta pengembangan tahapan desain yang telah dilakukan akan dilakukan evaluasi kembali menggunakan metode *User Centered Design* kepada *developer website* SD Al Falah Assalam

untuk mengevaluasi hasil desain *website* yang telah dilakukan Hasil evaluasi yang telah dilakukan bersama *developer* menggunakan kuesioner sebagai medianya, didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 7 Hasil Evaluasi UCD

Aspek Evaluasi UCD	Rating Score	Masalah Usability
Learnability	1	Tidak ada masalah
Efficiency	1,4	Tidak ada masalah
Memorability	1,2	Tidak ada masalah
Errors	1,2	Tidak ada masalah
Satisfaction	1	Tidak ada masalah

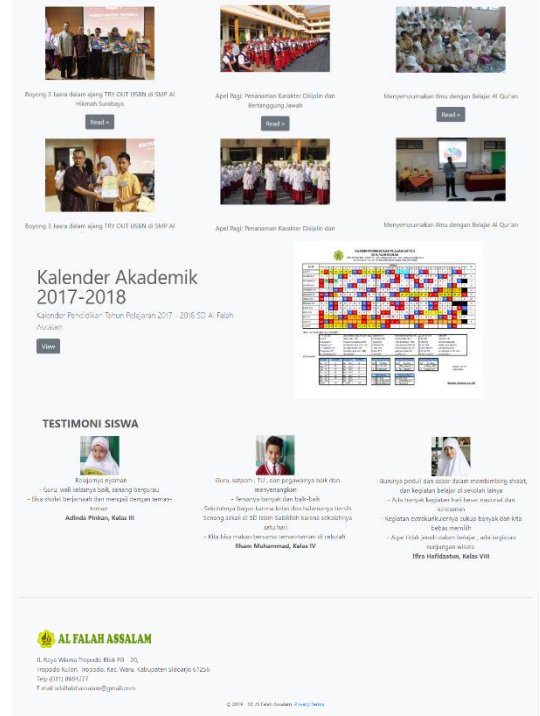
Hasil tersebut mendapatkan rata - rata sebesar 1,16. Nilai tersebut masuk kedalam skala *saverity rating* dengan nilai 1 atau dalam kategori adalah tidak ada masalah. Nilai tersebut merupakan hasil dari total semua nilai yang dibagi dengan kelima *variable* UCD. Berdasarkan hasil rata - rata perhitungan, maka dari itu desain yang sudah dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga, hasil evaluasi desain yang sudah dikembangkan dapat membantu *user* dalam mengakses *website*.

**TAHAP AKHIR**

**Merancang Prototype Sebagai Alternative (Metode UCD)**

a. *Prototype* Halaman Home

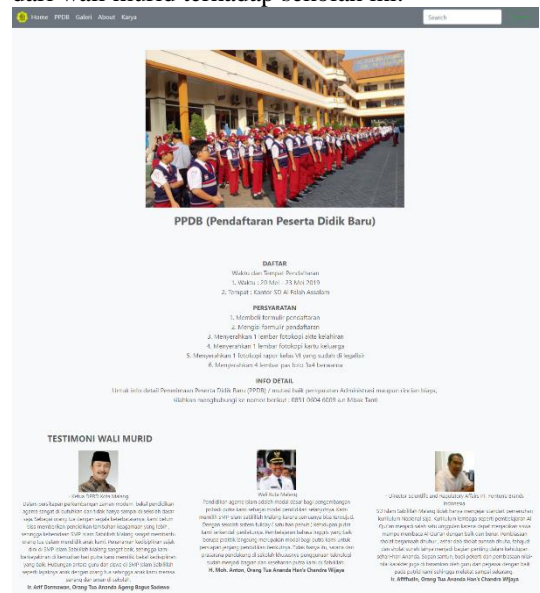
Pada tampilan halaman home, *user* dapat melihat informasi mengenai artikel terbaru, kalender akademik serta testimonial siswa-siswi SD Al Falah Assalam.



Gambar 6 *Prototype* Halaman Home

b. *Prototype* Halaman PPDB (Pendaftaran Peserta Didik Baru)

Pada tampilan halaman PPDB, *user* dapat melihat informasi mengenai detail penerimaan siswa baru serta terdapat testimonial dari wali murid terhadap sekolah ini.

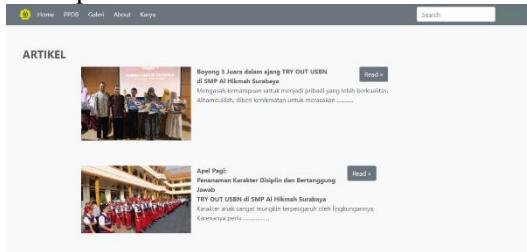


Gambar 7 *Prototype* Halaman PPDB

c. *Prototype* Halaman Artikel



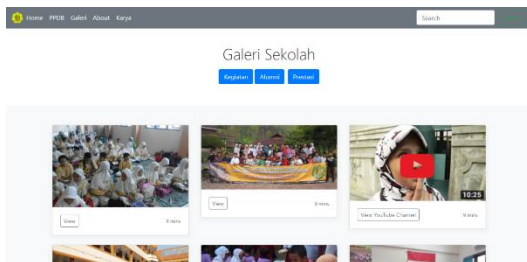
Pada tampilan halaman artikel, *user* dapat melihat informasi mengenai artikel terbaru dan dapat membaca artikel secara detail.



Gambar 8 Prototype Halaman Artikel

d. *Prototype* Halaman Galeri

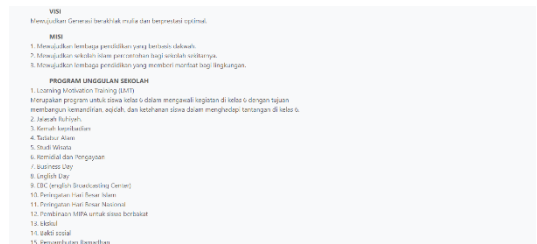
Pada tampilan halaman galeri, pengguna *website* dapat memilih jenis foto yang akan di lihat, seperti foto kegiatan, foto alumni, dan foto prestasi. Pada setiap foto yang ditampilkan terdapat tombol lihat, apabila pengguna *website* menekan tombol lihat yang tertera pada foto maka pengguna *website* dapat melihat lebih jelas foto yang di pilih. Serta *user* dapat melihat video yang langsung dituju ke halaman YouTube SD Al Falah Assalam.



Gambar 9 Prototype Halaman Galeri

e. *Prototype* Halaman About

Pada tampilan halaman *About*, *user* dapat melihat informasi mengenai visi, misi dan program unggulan sekolah.



Gambar 10 Prototype Halaman About

f. *Prototype* Halaman Karya

Pada halaman karya pengguna *website* dapat memilih jenis karya yang akan di lihat, seperti karya kelas III, kelas IV, kelas V dan kelas VI. Pada setiap karya yang ditampilkan terdapat tombol *read*, apabila pengguna *website* menekan tombol *read* yang tertera pada karya maka pengguna *website* dapat melihat lebih detail tentang karya siswa tersebut.



Gambar 11 Prototype Halaman Karya

**KESIMPULAN**

- Berdasarkan hasil evaluasi kepada responden dengan metode User Centered Design, dari kelima variabel nilai rata-rata yang didapat adalah 1,16 dari range severity rating nilai 1 (tidak ada masalah) sampai dengan 5 (sangat diperlukan perbaikan), nilai 1 yaitu tidak ada masalah yang artinya hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan memiliki tingkat permasalahan tidak ada masalah dalam usability. Hasil akhir diperoleh rekomendasi berupa desain user interface sesuai dengan kebutuhan pihak sekolah dalam membantu untuk menunjang kegiatan.
- Berdasarkan evaluasi pada website SD Al Falah Assalam diperoleh hasil dari pengolahan data menunjukkan tingkat permasalahan ada pada variabel Learnability, Memorability, Efficiency dan Satisfaction interval kategori memiliki nilai >260, maka diperlukan perbaikan meskipun dengan prioritas rendah.
- Telah dikembangkan desain perbaikan dengan mempertimbangkan desain awal dari website SD Al Falah Assalam dan perhatian pada

prioritas yang ada menghasilkan rekomendasi desain user interface yang dapat digunakan untuk memperbaiki website SD Al Falah Assalam.

#### **SARAN**

1. Rekomendasi prototype desain website yang telah dibuat dapat dilanjutkan sekaligus direalisasikan pada penelitian selanjutnya.
2. Website SD Al Falah ini perlu dikembangkan lagi dari masukan-masukan yang lain dari user sistem tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Badre, A. 2002. *Shaping Web Usability: Interaction Design In Context*. Boston: Addison Wesley.
- Cooper, A. 2007. *About Face 3 The Essentials of Interaction Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Galitz, W. O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Hidayat, R. 2010. *Cara Praktis Membangun Website*. Jakarta: Komputinjo, PT Elex Media.
- Mulder, S. & Y. Z. 2007. *The User is Always Right: A Practical Guide to Creating and Using Personas for the Web*. California: New Riders.
- Nielsen, J. 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*. (Online). (<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>, diakses 30 September 2018).
- Pinegrow. 2014. *Pinegrow Web Editor | Website Builder for Professionals*. (Online). (<https://pinegrow.com/>, diakses 13 November 2018).
- Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H. 2002. *Interaction Design : Beyond Human-Computer Interaction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.