

PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEBSITE PADA STARTUP SINAU YO

WEB BASED UI / UX ON STARTUP SINAU YO

Rangga Ayesha¹, Soni Fajar Surya Gumilang², Muharman Lubis³

^{1,2,3}Prodi S1 Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom

¹ranggaayasha@student.telkomuniversity.ac.id, ²mustonie@telkomuniversity.ac.id,

³muharmanlubis@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat dikarenakan era global dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat. Kebutuhan pendidikan tidak hanya dibutuhkan pada kalangan kanak-kanak namun juga pada saat dewasa dan mulai mencari nafkah. Tujuan dari pendidikan itu sendiri yaitu agar setiap manusia memiliki nilai moral, dan ilmu pengetahuan untuk kehidupan mereka. Namun masih terdapat masalah yang dialami siswa dan masyarakat dimana mereka kesulitan mengejar ilmu yang dibutuhkan pada lingkungan sekolah, dan kerja. Solusi seperti lembaga bimbingan belajar dan kursus les masih tidak memiliki jarak dan jadwal yang perlu perhitungkan sebelum mengikutinya. Sinau Yo hadir untuk mempertemukan antar murid dan guru tanpa perlu susah menyesuaikan lokasi dan jadwal belajar mengajar. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut Sinau Yo menyediakan aplikasi berbasis website. Pada aplikasi website Sinau Yo tersedia fitur untuk belajar kelompok atau sendiri dengan guru yang memiliki materi belajar yang mereka minati. Untuk membentuk aplikasi Sinau Yo diperlukan perancangan User Experience yang akan menghasilkan User Interface berdasarkan kebutuhan pengguna aplikasi Sinau Yo. User Interface yang dibangun didasari oleh 8 *Golden Rules of Interface Design* yang menjadi landasan perancangan tampilan.

Kata Kunci: *User Experience*, *UI*, *User Interface*, *UI*, Tampilan, Interaksi, Website, Sinau Yo, Guru, Murid, Pendidikan, Partner.

Abstract

Education has become a basic need for the community because of the global era and technology that continues to grow rapidly. Educational needs are not only needed for children but also as adults and start earning a living. The purpose of education is that every human being has moral values, and knowledge for their lives. But there are still problems experienced by students and communities where they find it difficult to pursue the knowledge needed in the school environment, and work. Solutions like tutoring institutions and tutoring courses still don't have the distance and schedule that need to be calculated before following them. Sinau Yo was present to bring together students and teachers without having to adjust the location and schedule of teaching and learning. To meet these needs Sinau Yo provides website-based applications. The Sinau Yo website application features features for group learning or alone with teachers who have the learning material they are interested in. To form the application of Sinau Yo, it is necessary to design a User Experience that will produce a User Interface based on the needs of Sinau Yo application users. The User Interface built on the 8 *Golden Rules of Interface Design* is the basis for the design of the display.

Keywords: *User Experience*, *UI*, *User Interface*, *UI*, *Interface*, Website, Sinau Yo, Teacher, Student, Education, Partner

1. Pendahuluan

Pendidikan sudah menjadi sesuatu yang selalu dibutuhkan oleh setiap masyarakat di dunia, mulai dari masa kanak-kanak hingga kita beranjak dewasa. Tujuannya adalah agar setiap manusia memiliki nilai moral, dan ilmu pengetahuan untuk menunjang kehidupannya. Namun masih terdapat siswa ataupun masyarakat yang kesulitan belajar dikarenakan sulitnya mencari sumber ilmu dapat membantu mereka. Solusi yang tersedia saat ini yaitu bimbingan dan tempat kursus les, tetapi masalah yang dimiliki oleh bimbingan dan tempat les ini yaitu jarak dan ketersediaan materi yang mereka sediakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu kita membentuk Sinau Yo. Di mana bisnis startup ini mempercepat dan memudahkan murid dalam mencari pengajar. Startup ini dibangun dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam dunia pendidikan. Dan juga membuka lapangan kerja di dunia pendidikan. Dan ke depannya, agar kami dapat bekerja sama dengan guru-guru di Indonesia dan juga masyarakat yang berpotensi, serta dengan instansi bidang pendidikan terutama di Indonesia. Startup Sinau Yo dikembangkan dalam bentuk Web di mana semua orang dengan perangkat yang mampu berhubungan dengan Internet dapat mengaksesnya dimanapun kapanpun, tampilan yang dibutuhkan sebagai dasar penggunaan para pelanggan Sinau Yo diharapkan dapat memudahkan navigasi website hingga akhir penutupan kontrak belajar terjadi. Oleh karena itu User Interface dan User Experience digunakan dalam perancangan desain tampilan Sinau Yo dengan harapan untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Dasar Teori

2.1 Start-up

Start-up merupakan hasil implementasi dari *business plan* yang mana rencana yang sudah dirumuskan mulai dibentuk dalam rencana bisnis dan direalisasikan dalam bentuk *start-up*. Menurut Paul graham [1]: "*A Startup is a company designed to grow fast*", sedangkan menurut Eric Ries [1]: "*A Startup is a human institution design that create something new under condition extreme and serenity. It doesn't say about what size of the company or what sector of industry, it just says we're trying to do institution building when we doon't know what we don't know*".

2.2 Human Computer Interaction (HCI)

Human Computer Interaction merupakan sebuah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi desain, evaluasi, dan implementasi yang akan digunakan sebagai perantara. Tujuan utama yang diharapkan dari *Human Computer Interaction* yaitu menciptakan suah sistem yang nyaman efektif dan efisien untuk digunakan.

2.3 User Experience (UX)

User Experience merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah spesifik pengguna suatu aplikasi, pengembangan aplikasi harus memperhatikan pola pikir para pengguna sehingga setiap langkah yang harus dilakukan harus sesuai dengan logika. Pengalaman yang didapatkan oleh pengguna meliputi desain HCI dan mengurus segala aspek yang dirasakan oleh pengguna. Pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi menjadi perhatian penting bagi desainer dan aplikasi yang dikembangkan.

2.4 User Interface (UI)

User Interface memberikan gambaran berupa visual dari hasil rancangan *User Experience Design* atau *Wireframe*, ruang lingkup pekerjaan yang dilakukan berupa penyesuaian kombinasi warna, gambar, bentuk kata hingga tata letak dari penempatan suatu obyek. Desain yang buruk akan menjadi alasan utama untuk tidak menggunakan software, karena interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan tampilan yang baik akan memberikan kenyamanan terhadap pengguna aplikasi untuk terus menggunakannya. Jadi secara tidak langsung pengguna sangat terlibat dalam proses desain, oleh karena itu evaluasi desain terhadap pengguna dilakukan..

3. Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil implementasi aplikasi berdasarkan analisa dan akan pembahasan hasil pengujian aplikasi. Implementasi aplikasi mencakup halaman website yang dapat diakses oleh murid dan guru sedangkan halaman dashboard yang sudah diimplementasikan dibuat untuk admin dalam mengurus kegiatan yang berjalan dalam aplikasi Sinau Yo. Pengujian *Environment Test* dilakukan pada perangkat berupa Komputer dan Laptop, kemudian Aplikasi Web yang digunakan berupa Opera, Google Chrome, dan Internet Explorer.

3.1 Implementasi Aplikasi

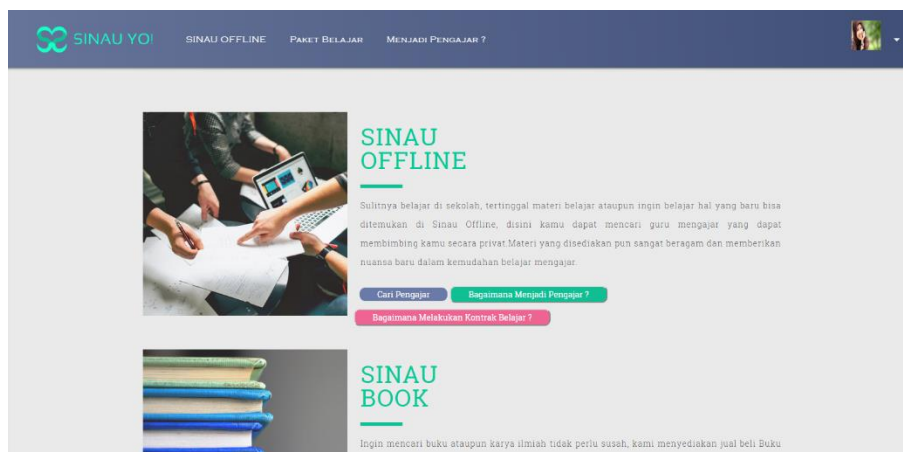
Implementasi Aplikasi dilakukan berdasarkan analisa bisnis, analisa perancangan aplikasi yang menggunakan *usecase diagram* dan *activity diagram*, serta berdasarkan dengan analisa user interface. Berikut beberapa halaman hasil implementasi dari penelitian ini, yaitu:

a) **Halaman Landing Page**



Gambar 1 Halaman Landing Page

b) **Halaman Beranda Murid**



Gambar 2 Halaman Beranda Murid

c) Halaman Profile Murid



Edit Foto

PHOTO masukan foto sebelumnya/ masukan foto baru

UBAH FOTO

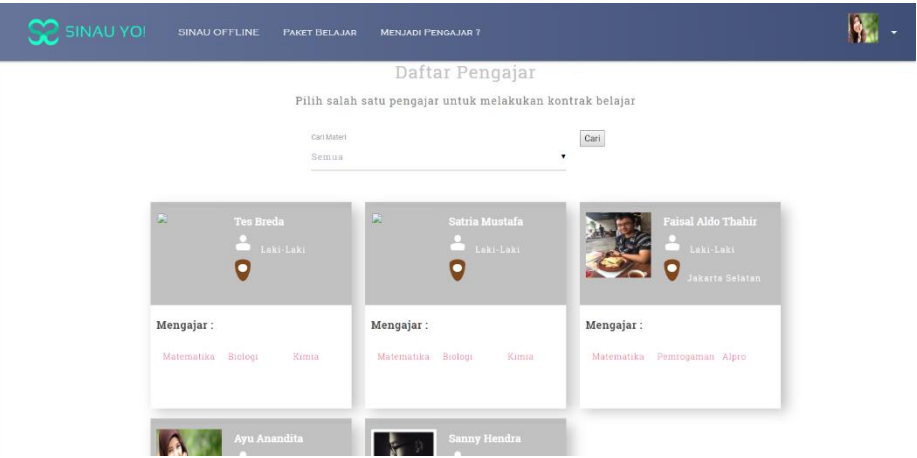
Edit Data Diri

Ayu Anandita

8179357753 11/24/1994

Gambar 3 Halaman Profile Murid

d) Halaman Cari Guru



Daftar Pengajar

Pilih salah satu pengajar untuk melakukan kontrak belajar

Cari Materi Semua

Tes Breda
Laki-Laki
Mengajar : Matematika Biologi Kimia

Satria Mustafa
Laki-Laki
Mengajar : Matematika Biologi Kimia

Faisal Aldo Thahir
Laki-Laki
Mengajar : Matematika Pemrograman Alpro

Ayu Anandita
Mengajar : Matematika Biologi Kimia

Sanny Hendra
Mengajar : Matematika Biologi Kimia

Gambar 4 Halaman Cari Guru

e) Halaman Beranda Guru



Hal Yang Harus Diperhatikan Untuk Menjadi Pengajar

Lengkapi Data Menjadi Pengajar
Pilih Edit Data Pengajar
Isikan Kelengkapan data pengajar seperti ktp, npwp, pendidikan, dan motivasi mengajar. apabila sudah, maka anda tidak perlu mengisi

Lengkapi Materi Pengajaran
Pilih Edit Data Pengajar
Pilih 3 materi untuk mengajar dalam satu bidang keilmuan saja. contoh anda ingin mengambil keilmuan sains, maka pilih matematika, biologi, dan fisika. apabila anda mengambil satu materi yang berbeda keilmuan anda harus mengulanginya kembali

Lengkapi Jadwal Mengajar Anda
Pilih Edit Data Pengajar
Masukan jadwal mengajar anda, berupa hari dan jam untuk mengajar anda cukup memasukkan maksimal 3 jadwal untuk mengajar.

Lengkapi File Pencapaian atau Sertifikasi
Pilih Edit Data Pengajar
Unggah file pencapaian anda, sesuai dengan keilmuan yang anda ambil. Unggah maksimal 3 file pencapaian saja

Materi Pengajaran

Gambar 5 Halaman Beranda Guru

f) Halaman Profile Guru

SINAU YO! SINAU OFFLINE SINAU BOOK HALAMAN MURID ?

Kembali Ke Beranda

DATA PENGAJAR

MATERI PENGAJARAN

JADWAL PENGAJARAN

UNGGAH PENCAPAIAN YANG DIDAPAT

Nama Anda : Ayu Anandita

Email Anda : ayu@mail.com

No Telepon Anda : 8179357753

Id:

3114011509970002

Gambar 6 Halaman Profile Guru

g) Halaman Beranda Dashboard

SINAU YO! Welcome Sinau Yo

Dashboard

Total Kontrak Belajar

Guru Pilihan

Paket Belajar Favorit

Mata Pelajaran Favorit

4 Konfirmasi Pembayaran

7 Penutup & Pembayaran

3 Persiapan Soal

3 Verifikasi Guru

Gambar 7 Halaman Beranda Dashboard

h) Halaman Dashboard Data Murid

SINAU YO! Welcome Sinau Yo

Dashboard

Data Murid

Data Guru

Data Pesanan

Statistika

Data Murid

Total Murid

32

Search:

ID	Nama depan	Nama Belakang	email	No telp	Tanggal kelahiran	alamat	Jenis kelamin
1	Admin	Sinau Yo	admin.sinau@gmail.com				Male
2	Muhammad	Breda Taftayani	taftayani123@gmail.com	817935555	1997-09-09	Jl. Kampung Melayu Besar Kebon Baru Tebet	Male
3	Rangga	Aysha	rangga.aysha@yahoo.com	2147483647	1997-04-25	Jl. Mayang Sari 1 C/18	Male
4	syabatra	hasaid	syabat@mail.com	2147483647	1986-06-10	bandung	Male

Showing 1 to 32 of 32 entries

Gambar 8 Halaman Dashboard Data Murid

i) Halaman Dashboard Data Guru

SINAU YO! Welcome Sinau Yo Dashboard Data Murid Data Guru Data Pesanan Statistika						
Guru Total Guru 9 Search student names						
ID	Nama Depan	Nama Belakang	ktp	Pendidikan	Status	File Sertifikasi
1	tes	Breda	12345678	keprof	Alkun Sudah Diverifikasi	 
2	satria	Mustafa	123456	keprof	Alkun Sudah Diverifikasi	 

j) Halaman Dashboard Data Transaksi

SINAU YO! Welcome Sinau Yo Dashboard Data Murid Data Guru Data Pesanan Statistika										
Pesanan Total Pesanan 8 Transaksi Pemesanan Transaksi Pembelajaran										
No	Nama Guru	Nama Murid	Mata Pelajaran	Waktu Les	Paket	Teman Yang Diajak	alamat les	Bukti Pembayaran	Konfirmasi Pembayaran	Detail
1	satria Mustafa	faisal Aldo Thahir	Biologi	Rabu 13.00-14.30	220.000	Rangga Ayesah Breda Irfayani Sahrul Evendi	kampung melayu mesjid 1, Kebon Baru, Tebet,Jakarta Selatan		Pembayaran Sudah Diterima	Q
2	satria Mustafa	Ayu Anandita	kimia	Kamis 08.30-10.00	160.000	Dinda Gemala Anandita Ika Yunita	Jalan Sukapura Blok 8, Bandung		Pembayaran Sudah Diterima	Q
3	faisal Aldo Thahir	satria Mustafa	pemrograman	Selasa 13.00-14.30	160.000		haji bardan raya...	Belum Adanya Pembayaran	Konfirmasi Pembayaran	Q
						Dinda Gemala				

Gambar 9 Halaman Data Transaksi

k) Halaman Data Statistik



Gambar 10 Halaman Data Statistik

3.2 Environment Test

Environment Test yang Akan menguji tampilan pada web browser dan perangkat penampil yang bervariasi seperti komputer, dan laptop. Selain itu pengujian dilakukan pada beberapa Web Browser seperti Opera, Google Chrome, dan Internet Explorer.

Nama Perangkat : Laptop

Resolusi Layar : 1366 x 768

Nama Tampilan : Halaman Beranda Murid

Table 1 Environment Test

Nama Aplikasi	Tampilan
Opera	 Gambar 11 Environment Test 1
Google Chrome	 Gambar 12 Environment Test 2
Microsoft Edge	 Gambar 13 Environment Test 3

Berdasarkan Hasil pengujian yang dijalankan pada Laptop dengan ukuran resolusi layar 1366 x 768 pixel menggunakan 3 web browser berbeda, dapat ditemukan bahwa penggunaan pada web browser Opera memberikan ruang lebih leluasa untuk tampilan website.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan *startup* Sinau Yo dengan dibuatkannya aplikasi *dashboard* admin berbasis *website* dengan *framework* web laravel yaitu antara lain :

1. Hasil rancangan UI/UX berguna untuk para pengembang *Startup* Sinau Yo sebagai acuan dalam pembuatan tampilan yang akan diimplementasikan pada Aplikasi berbasis Website Sinau Yo.
2. Rancangan Wireframe yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi Adobe XD versi 20.1.12.4 dan 8 *Golden Rules of Interface Design* sebagai panduan dalam merancang *User Interface*.
3. Dalam pengembangan bisnis *Startup* Sinau Yo, *Business Model Canvas* digunakan untuk mengetahui kebutuhan bisnis serta memetakan model bisnis Sinau Yo.
4. Hasil dari rancangan UI/UX diuji dengan menggunakan Environment Test untuk menguji tampilan pada berbagai perangkat dan web browser, Workflow Test untuk menguji kesesuaian alur tampilan berdasarkan perancangan Activity Diagram, dan Usability Test untuk menguji kelayakan hasil rancangan dengan implementasi yang sudah dilakukan pada *Startup* Sinau Yo dengan para pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] Cahyadi, A. A. (2018, 12 7). *Definisi “Startup Company” dan Indikator Sebuah Perusahaan Sudah Bukan “Startup”*. Retrieved from Catatan belajar oleh pengalaman: <https://agungcahyadi.com/definisi-startup-company-dan-indikator-sebuah-perusahaan-sudah-bukan-startup/>

