

LAPORAN PROYEK

Pembangunan Frontend Web



Nama : - Erlangga Abel Napitupulu(11322002)
- Christian Jhon Pranata Panjaitan(11322028)
Prodi : D3 Teknologi Informasi

INSTITUT TEKNOLOGI DEL
FAKULTAS VOKASI

Daftar Isi

DAFTAR GAMBAR	4
BAB I.....	5
1. Pendahuluan.....	5
1.1. Tentang Website	5
1.2. Latar Belakang.....	5
1.3. Tujuan	6
BAB II.....	7
1. Evaluasi Website IT DEL	7
1.1. Laporan Hasil User Testing	7
1.1.1. Pelaksanaan User Testing	7
Peserta akan melakukan uji tes pada website del.ac.id dengan didampingi oleh observer dimana observer akan mengamati user saat user melakukan akses data sesuai instruksi yang diberi observer.....	8
1.1.2. Hasil User Testing.....	9
1.2. Laporan Heuristic Evaluation	10
1.2.1. Temuan Positif.....	10
1.2.2. Temuan Negatif.....	10
1.3. Penjelasan Daftar Referensi UI Yang Di Rancang	13
BAB III	14
1. Rancangan User Interface Website IT DEL.....	14
1.1. User Side.....	14
1.1.1. Dashboard(Home).....	14
1.1.2. Pengumuman.....	16
1.1.3. Program Pendidikan.....	20
1.1.4. Lembaga.....	23
1.1.5. Fasilitas	27
1.2. Admin Side	30
1.2.1. Dashboard Admin	30
1.2.2. Admin Pengumuman.....	30
1.2.3. Admin Program Pendidikan.....	31
1.2.4. Fasilitas Admin	31
1.2.5. Lembaga Admin.....	32

BAB IV	33
1. Memaparkan hasil System Usability Scale	33
1.1. Responden Halaman User	33
1.2. Responden Halaman Admin	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Dashboard Lama Web del.ac.id	14
Gambar 2. Tampilan Dashboard yang dibuat kembali.....	15
Gambar 3. Desain Dashboard yang dirancang menggunakan FIGMA.....	16
Gambar 4. Tampilan Pengumuman Web del.ac.id	16
Gambar 5. Tampilan Pengumuman Baru yang di rancang ulang	18
Gambar 6. Desain yang Pengumuman dirancang kembali menggunakan FIGMA	19
Gambar 7. Tampilan Lama Program Studi web del.ac.id	20
Gambar 8. Tampilan Baru Program Studi Yang Dirancang Ulang	22
Gambar 9. Desain Baru Program Studi Yang dirancang kembali menggunakan FIGMA	22
Gambar 10. Tampilan Lama Laman Lembaga web del.ac.id	23
Gambar 11. Tampilan Laman Lembaga yang dirancang ulang	25
Gambar 12. Desain Laman Lembaga yang dibuat menggunakan FIGMA.....	26
Gambar 13. Tampilan Lama Laman Fasilitas Web del.ac.id.....	27
Gambar 14. Tampilan Baru yang dirancang ulang	28
Gambar 15. Desain Laman Fasilitas yang dirancang ulang menggunakan FIGMA.....	29
Gambar 16. Tampilan Dashboard Admin	30
Gambar 17. Tampilan Pengumuman Admin	30
Gambar 18. Tampilan Program Pendidikan Admin.....	31
Gambar 19. Tampilan Fasilitas Admin	31
Gambar 20. Tampilan Lembaga Admin	32

BAB I

1. Pendahuluan

Laporan ini didedikasikan untuk mengulas secara mendalam peran serta kontribusi yang telah dilakukan oleh Institut Teknologi Del (IT Del) dalam menghadirkan inovasi dan pendidikan di ranah teknologi. IT Del telah menjadi salah satu tonggak utama dalam pengembangan pendidikan tinggi di bidang teknologi, tidak hanya di tingkat regional tetapi juga internasional.

1.1. Tentang Website

Institut Teknologi Del (IT Del), sebuah lembaga pendidikan tinggi swasta yang terkemuka dalam ranah teknologi dan informatika, didirikan dengan fokus utama memberikan pendidikan unggul serta melahirkan lulusan yang mampu berkompetisi di dunia industri.

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan akan akses informasi yang cepat, IT Del menyadari signifikansi memiliki platform daring yang mempermudah mahasiswa, staf pengajar, dan pihak terkait untuk mengakses beragam informasi seputar kehidupan kampus, program akademik, dan kegiatan institusional. Maka dari itu, penciptaan situs web IT Del menjadi sebuah langkah strategis dalam meningkatkan mutu pelayanan serta mengembangkan jangkauan informasi mengenai IT Del bagi masyarakat luas.

1.2. Latar Belakang

Situs web IT Del berperan sebagai salah satu saluran komunikasi dan penyalur informasi yang digunakan oleh IT Del untuk mengedukasi masyarakat luas mengenai segala hal terkait institusi tersebut. Meskipun demikian, terdapat kelemahan pada website IT Del yang menyebabkan kelangkaan informasi yang diinginkan oleh masyarakat. Maka dari itu, dilakukanlah suatu penilaian terhadap situs web IT Del dengan tujuan memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut sehingga menciptakan sebuah platform yang tidak hanya menarik bagi masyarakat, tetapi juga mudah diakses, serta memudahkan pencarian informasi yang dicari.

1.3. Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan mutu situs web agar mencapai tingkat optimalitas yang lebih baik, menjadi lebih ramah pengguna, terintegrasi secara baik, dan menyajikan informasi yang komprehensif. Evaluasi situs web dilakukan dengan maksud untuk menilai sejauh mana situs tersebut memenuhi kebutuhan para pengguna. Pendekatan analisis isi dipilih untuk melakukan evaluasi, dimana metode ini fokus pada analisis terhadap konten yang tersaji di dalam situs tersebut.

Hasil dari evaluasi situs web menjadi landasan dalam merancang kembali tata letak dan isi situs. Redesign situs dilakukan guna memperbaiki kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi selama proses evaluasi. Dengan demikian, situs web IT Del akan meningkatkan eksposur institusi, menyempurnakan kualitas informasi yang disampaikan, serta meningkatkan tingkat kepuasan masyarakat dalam mengaksesnya.

BAB II

1. Evaluasi Website IT DEL

Bagian ini berisi tentang rangkuman pelaksanaan dan hasil User Testing, pelaksanaan dan hasil Heuristic Evaluation serta daftar referensi yang menjadi inspirasi desain UI yang dirancang.

1.1. Laporan Hasil User Testing

Pelaksanaan user testing dilakukan dengan melibatkan sejumlah partisipan dari berbagai latar belakang dan tingkat keahlian dalam penggunaan situs web. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan, navigasi, serta respons pengguna terhadap antarmuka situs. Hasilnya menunjukkan sejumlah temuan, termasuk kemudahan navigasi yang diperlukan, kejelasan informasi yang harus ditingkatkan, serta area-area yang memerlukan perbaikan dalam pengalaman pengguna.

1.1.1. Pelaksanaan User Testing

Tester akan membutuhkan beberapa orang dari kalangan awam untuk mengetahui kendala serta apa saja kekurangan dari web yang dirancang. Caranya yaitu dengan memberi tugas pada setiap orang yang ikut melakukan test serta, memperhatikan setiap orang yang dites di mana orang tersebut mengalami kendala, berapa lama seseorang melakukan 1 tugas yang diberi oleh tester.

1.1.1.1. User Yang Menguji

4 peserta yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Tipe Peserta

Mahasiswa	1
Mahasiswa Kampus Lain	1
Masyarakat	1
Alumni	1
TOTAL (peserta)	4

Penggunaan Komputer / Smartphone

0 to 10 hrs. wk.	1
11 to 25 hrs. wk.	2
26+ hrs. wk.	1
TOTAL (peserta)	4

Usia

18-25	3
26-39	1
40-59	0
60-74	0
TOTAL (peserta)	4

Gender

Perempuan	1
Laki-laki	3
TOTAL (peserta)	4

1.1.1.2. Apa yang Dilakukan Peserta

Peserta akan melakukan uji tes pada website del.ac.id dengan didampingi oleh observer dimana observer akan mengobservasi user saat user melakukan akses data sesuai intruksi yang diberi observer

Peserta dengan tipe Mahasiswa IT Del bertemu dengan fasilitator dengan waktu 30 Menit

Peserta dengan tipe Alumni IT Del bertemu dengan fasilitator dengan waktu 45 Menit

Peserta dengan tipe Masyarakat bertemu dengan fasilitator dengan waktu 40 Menit

Peserta dengan tipe Mahasiswa luar bertemu dengan fasilitator dengan waktu 45 Menit

Banyak tugas yang peserta dengan tipe Mahasiswa IT Del selesaikan adalah 3 tugas

Banyak tugas yang peserta dengan tipe Alumni IT Del selesaikan adalah 3 tugas

Banyak tugas yang peserta dengan tipe Masyarakat selesaikan adalah 3 tugas

Banyak tugas yang peserta dengan tipe Mahasiswa luar selesaikan adalah 3 tugas

1.1.2. Hasil User Testing

- a. Temuan Masalah Utama
 - User bingung serta sulit menemukan fitur
 - Desain interface yang sulit di mengerti
 - Beberapa Fitur yang mengalami malfungsi
- b. Identifikasi Solusi yang diberikan
 - User bingung Serta sulit menemukan fitur
 - Mendesain ulang interface dengan focus tata letak fitur yang lebih intuitif dan navigasi yang lebih mudah –
 - Menambahkan panduan interaktif atau tutorial singkat yang dapat memandu pengguna dalam penggunaan fitur
 - Desain interface yang sulit di mengerti
 - Mengurangi elemen visual yang membingungkan user. Fokus pada elemen elemen yang benar-benar penting dan hilangkan desain yang membuat rumit atau tak diperlukan
 - Memastikan desain interface memiliki keseragaman dalam website
 - Beberapa Fitur yang mengalami malfungsi
 - Melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan fitur berjalan dengan baik

1.2. Laporan Heuristic Evaluation

Penggunaan Heuristic Evaluation dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang sudah mapan. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap aspek-aspek seperti konsistensi, visibilitas sistem, serta kemudahan dalam melakukan navigasi. Evaluasi ini menghasilkan temuan mengenai kepatuhan terhadap prinsip-prinsip desain, mengidentifikasi kelemahan dalam konsistensi elemen desain, dan memberikan pandangan kritis terhadap aspek penggunaan.

1.2.1. Temuan Positif

2. Visibility of System Status

Saat user masuk ke suatu laman yang ingin dituju oleh user sistem akan menunjukkan bahwa user sedang berada di halaman yang ingin dituju dengan cara membedakan warna pilihan menu pada navbar nya.

3. Consistency and Standard

Website ini membuat menu home pada navbar disebelah kiri agar user mudah menemukannya sama pada setiap website pada umumnya yang membuat menu home di sebelah kiri bagian navbar nya

4. Match Between System and The Real World

Pada menu program pendidikan pengguna akan lebih mudah memahami dan memilih topik informasi sesuai dengan kebutuhan,serta isi konten yang mudah dipahami yang.

5. Affordance

Pada search button mudah dikenali oleh pengguna sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk mencari informasi, dan ikonnya ditampilkan dengan jelas

1.2.2. Temuan Negatif

2. Match Between System and the Real World

Tugas: Mengklik menu “Lembaga”(Desktop)

Isu : Menggunakan bahasa yang tidak dimengerti semua user serta pengelompokan yang tidak tepat pada menu

Rekomendasi: Sebaiknya menggunakan bahasa yang dapat dipahami semua user serta mengelompokkan isi menu sesuai dengan nama menu dan tidak memasukkan isi menu yang sudah ada dimenu lain agar tidak membuat user bingung

Kode :

2

3. Consistency and Standard

Tugas: Mengakses laman yang tersedia dengan mengklik button icon pada halaman Home(DESKTOP)

Isu : Saat user melakukan akses halaman dengan mengklik button ikon yang tersedia , isi halaman tidak sesuai dengan deskripsi ikon yang tersedia sehingga membuat user bingung saat ingin mencari informasi Rekomendasi: Pemilihan ikon dilakukan dengan lebih baik lagi agar sesuai dengan isi konten yang akan dikunjungi saat button di klik

Kode: 2

4. Flexibility and Efficiency of Use

Tugas: Mengakses webset del.ac.id(MOBILE)

Isu: Saat user mengklik sidebar button akan menampilkan seluruh pilhan menu serta isi menu yang menutupi semua halaman perangkat mobile

Rekomendasi: Sebaiknya saat user mengklik side bar button hanya mengklik satu menu,menu tersebut akan menghasilkan aksi Dropright untuk menampilkan isi menu

Kode: 2

5. Aesthetic and Minimalist Design

Tugas: Mengakses halaman Home(DESKTOP)

Isu: Isi halaman yang terlalu ramai dan berantakan sehingga sulit dimengerti oleh user

Rekomendasi: semaksimal mungkin namun tidak membuat halaman terlalu ramai yang memungkinkan fokus pengguna terganggu pada saat melakukan tugas nya.

Contoh: pada “Links”: pilihan SISTEM INFORMASI

AKADEMIK,ALUMNI DAN SISTEM INFORMASI

PERPUSTAKAAN tak perlu disertakan pada halaman home ini karena sudah terdapat pada menu AKSES CEPAT dan FASILITAS di navbar nya

Kode: 2

6. Affordance

Tugas: Mengakses halaman Home web del.ac.id

Isu: Penggunaan logo ikon yang tidak sesuai dengan fungsinya saat ikon WIFI akan beralih ke halaman source code si website

Rekomendasi: Sebaiknya penggunaan logo ikon di gunakan semaksimal mungkin dan isi dari halaman konten yang akan dituju saat mengklik logo ikon sesuai dengan deskripsi dari logo ikon nya karena saat user mengklik logo berbentuk “WIFI” akan menuju laman source code yang tidak semua orang mengerti apa itu.

Kode:

3

7. Feedback

Tugas: Mengakses halaman Staff dari menu “SIVITAS”(MOBILE)

Isu: Saat user mengklik menu staff di pilihan “SIVITAS” tidak akan menunjukkan aksi apapun(tidak beralih ke laman apapun) serta sistem tidak mengeluarkan allert apapun atau pemberitahuan apapun bahwasanya isi dari menu staff tidak ada atau tidak boleh/bisa di kunjungi

Rekomendasi: Sebaiknya pilihan menu staff dihapus saja jika tidak memiliki laman untuk dituju atau menu staff harus diperbaiki jika memiliki halaman yang dituju dan memberikan allert jika halaman tidak dapat/boleh dikunjungi oleh user agar user tidak kebingungan jika ingin mengunjungi laman tersebut.

Kode:

4

8. Visibility

Tugas: Mengakses website del.ac.id

Isu: Saat user melakukan scroll kebawah atau mengklik suatu menu yang menyebabkan aksi beralih kehalaman lain navbar atau header yang memiliki button home untuk kembali kehalaman home tidak mengikuti aksi yang dilakukan oleh user yang menyebabkan user harus melakukan scroll ke atas jika ini beralih kehalaman lain atau home.

Rekomendasi: Sebaiknya diperbaiki menggunakan fungsi sticky agar user dapat mudah menemukan button menu atau home saat ingin beralih halaman

Kode:

4

1.3. Penjelasan Daftar Referensi UI Yang Di Rancang

Kami menggunakan beberapa Referensi dari berbagai sumber seperti berikut:

- https://www.w3schools.com/howto/howto_js_collapsible.asp
- <https://github.com/saravanajd/FlatUI/blob/master/index.html>
- <https://fontawesome.com/start>

BAB III

1. Rancangan User Interface Website IT DEL

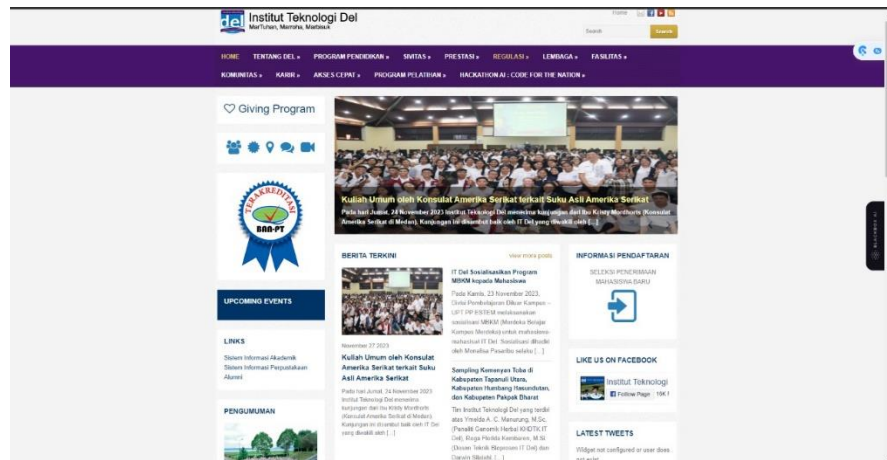
Pada perancangan interface web yang akan dibuat terdapat beberapa perubahan yang cukup signifikan .

1.1. User Side

Pada bagian ini akan dijelaskan perubahan tampilan halaman User.

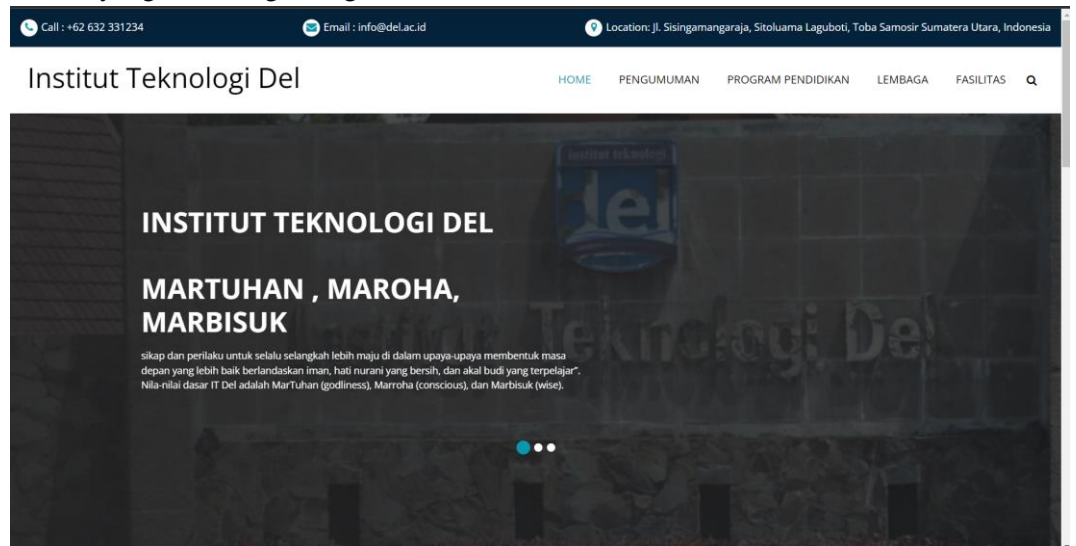
1.1.1. Dashboard(Home)

1. Desain Lama



Gambar 1. Tampilan Dashboard Lama Web del.ac.id

2. Desain yang dirancang Ulang



Prestasi MahasiswaIT DEL

Show: 5 items per page

No	Nama Kegiatan	Waktu Penyelenggaraan	Propinsi/Wilayah	Nasional	Internasional	Prestasi yang Dicapai
1	Festival Seni Vocal Solo Kopertis	11-13 Agustus 2015	✓			Juara 1
2	Lolos sebagai Peserta GO-JEK Engineering Bootcamp di Bangalore, India	2019			✓	Finalis
3	Kontes Robot Terbang Indonesia	2019		✓		Finalis
4	Prestasi IconISE 2017	29-31 Agustus 2017			✓	Finalis
5	Penelitian International Space Station (ISS)	2017			✓	Finalis

Sejarah Del

Jenderal TNI (Purn.) Luhut B. Pandjaitan mendirikan Yayasan Simargala pada tanggal 30 Agustus 2001 di Jakarta. Simargala adalah nama desa kelahiran beliau di Huta Namora, Kecamatan Silaen, Kabupaten Toba Samosir, Sumatera Utara. Pendirian Yayasan Simargala dilandasi oleh keinginan luhur untuk meningkatkan keterampilan dan kesejahteraan masyarakat perdesaan yang kurang tersentuh pembangunan. Tekad yang kuat untuk berpartisipasi pada program pemerintahan dalam bidang pendidikan, sosial, kemanusiaan, seni dan budaya, dan kelestarian lingkungan.

Masih pada tahun 2001, karena pertimbangan nama yang bersifat lokal, Yayasan Simargala diubah menjadi Yayasan Del. Kata "Del" berasal dari usulan salah satu anggota Yayasan untuk menggunakan istilah "Del", yang mengandung arti "pemimpin yang selalu berada selangkah lebih maju". Yayasan Del adalah organisasi nirlaba yang didirikan untuk membawa perubahan dan pembaharuan bagi individu dan juga masyarakat.

[Baca Lebih Lengkap](#)

Penerimaan Mahasiswa Baru

[Giving Program IT DEL](#)

Address

Location
Institut Teknologi Del Jl.
Sisingamangaraja, Sitoluama
Laguboti, Toba Samosir Sumatera
Utara, Indonesia

Call
+62 632 331234

Email
info@del.ac.id

[f](#) [t](#) [in](#) [@](#)

Info

Proses pendidikan karakter melibatkan ragam aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai suatu keutuhan (holistik) dalam konteks kehidupan kultural. Proses pembelajaran yang membangun karakter tidak bisa sebagai proses linier layaknya dalam pembelajaran kebanyakan bidang studi yang bersifat transformasi informasi.

Links

[Home](#)

[Pengumuman](#)

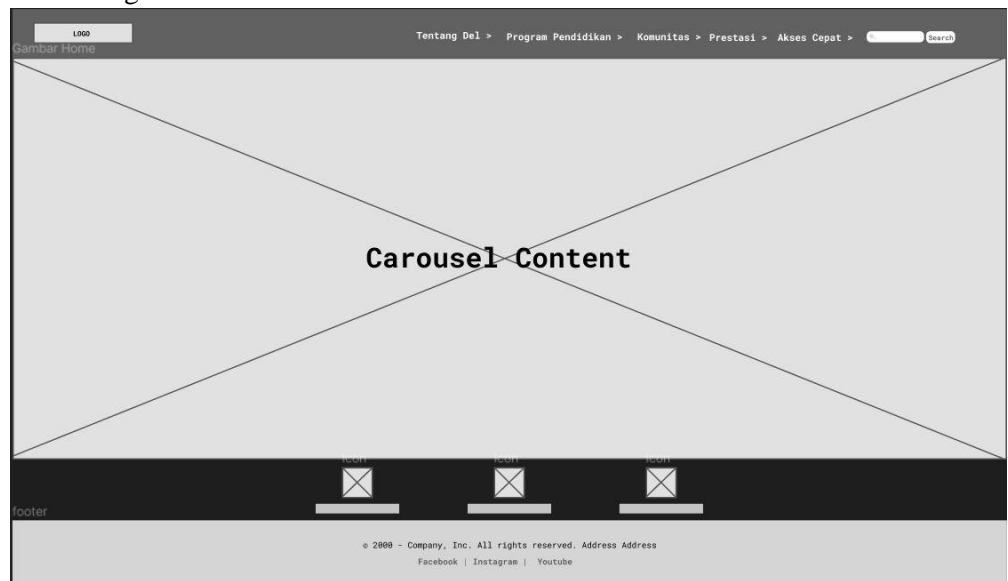
[Program Pendidikan](#)

[Lembaga](#)

[Fasilitas](#)

Gambar 2. Tampilan Dashboard yang dibuat kembali

3. Desain Figma

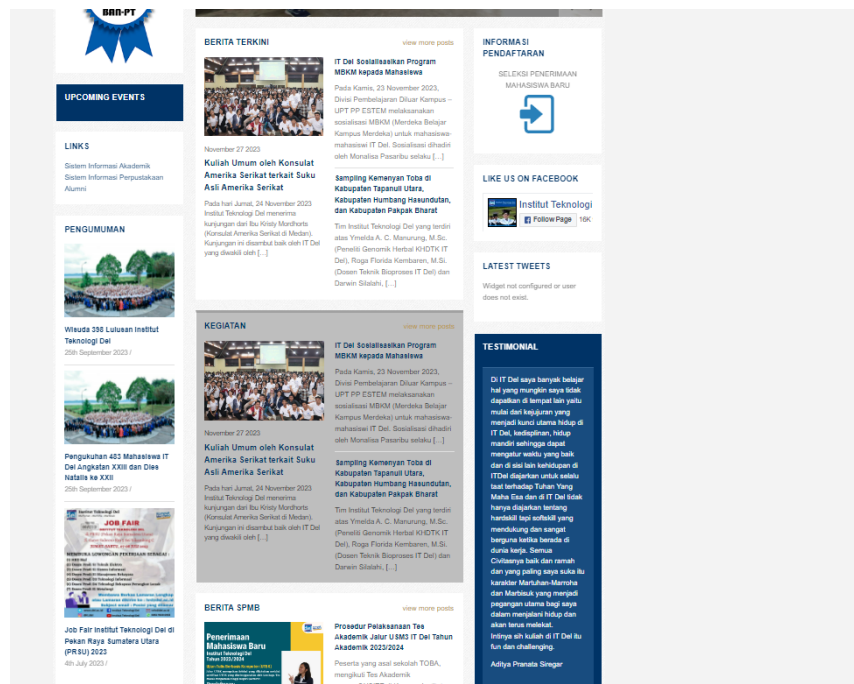


Gambar 3.Desain Dashboard yang dirancang menggunakan FIGMA

Sesuai dengan gambaran perubahan diatas,terdapat perubahan yang sangat signifikan pada halaman user (Dashboard) yaitu konten yang lebih simpel dan sederhana dan tidak terlalu ramai yang dapat menyebabkan kebingungan pada user saat ingin menggunakan website *del.ac.id*.

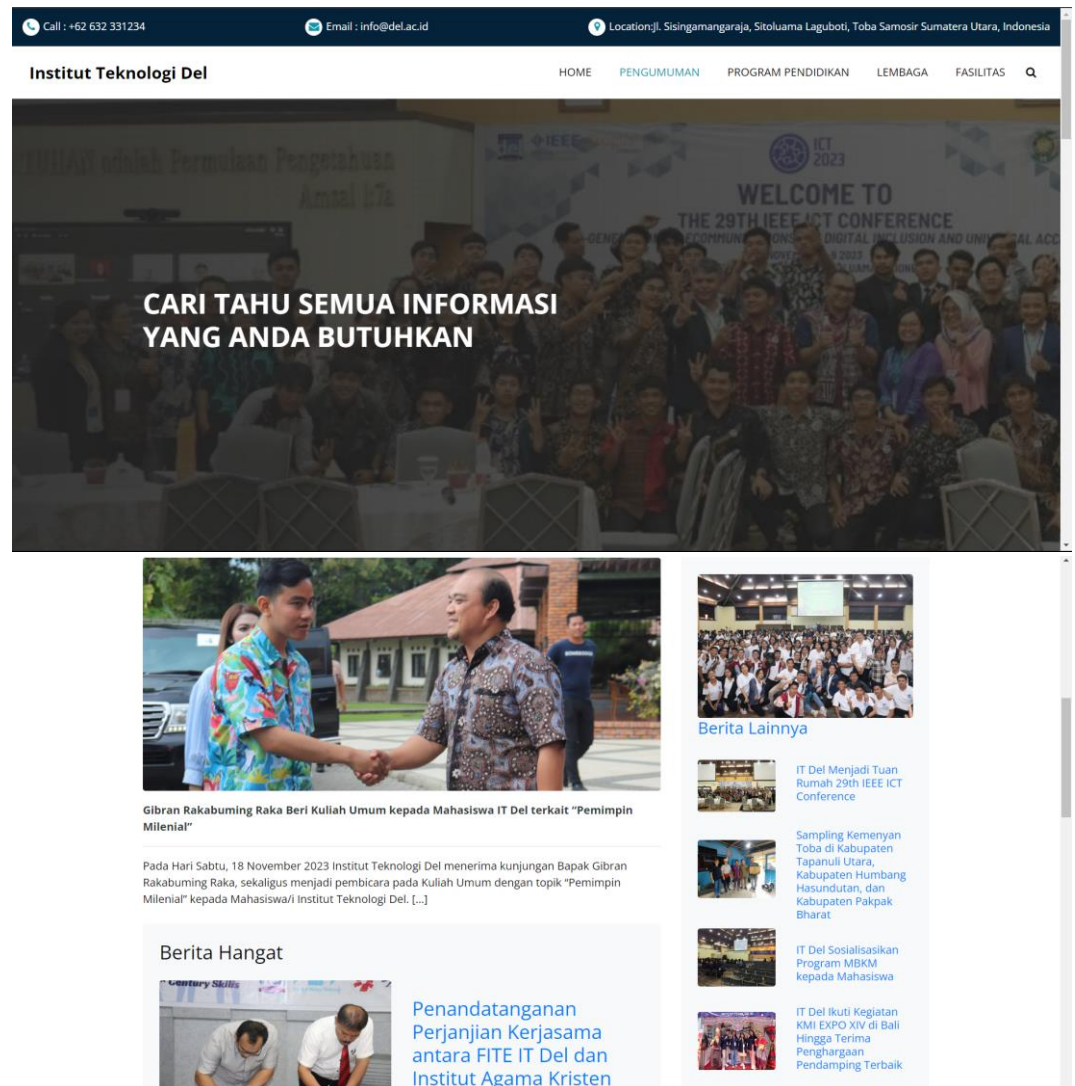
1.1.2. Pengumuman

1. Desain Lama



Gambar 4.Tampilan Pengumuman Web del.ac.id

2. Desain yang dirancang ulang





Negeri (IAKN) Tarutung



institut teknologi
del
MARTUHAN-MARROHA-MARBISUK
2001

Berita Selengkapnya

Ingin Mendapatkan Berita Terupdate?

Masukkan Email anda agar kami dapat memberi informasi ter-update dari IT DEL

[Berlangganan Sekarang](#)



Wisuda 398 Lulusan Institut Teknologi Del



Penerimaan Mahasiswa Baru



Pengukuhan 483 Mahasiswa IT Del Angkatan XXIII dan Dies Natalis ke XXII

Address

📍 Location
Institut Teknologi Del Jl.
Sisingamangaraja, Sitoluama
Laguboti, Toba Samosir Sumatera
Utara, Indonesia

☎ Call
+62 632 331234

✉ Email
info@del.ac.id

Info

Proses pendidikan karakter melibatkan ragam aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai suatu keutuhan (holistik) dalam konteks kehidupan kultural. Proses pembelajaran yang membangun karakter tidak bisa sebagai proses linier layaknya dalam pembelajaran kebanyakan bidang

Links

[Home](#)

[Pengumuman](#)

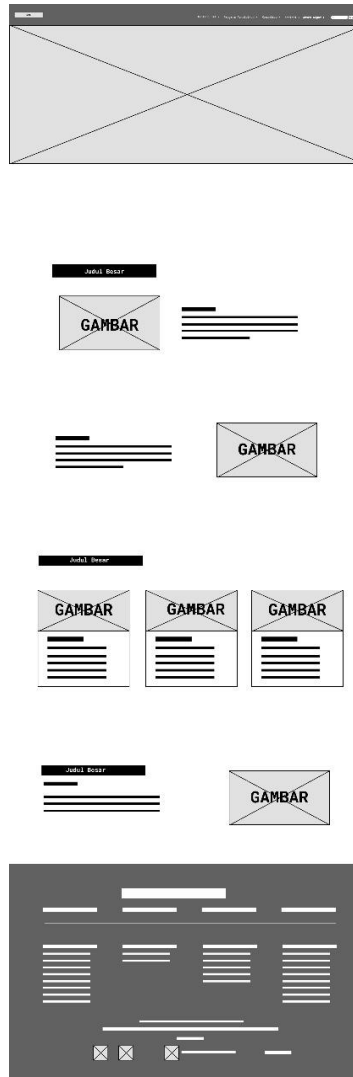
[Program Pendidikan](#)

[Lembaga](#)

[Fasilitas](#)

Gambar 5. Tampilan Pengumuman Baru yang di rancang ulang

3. Desain FIGMA

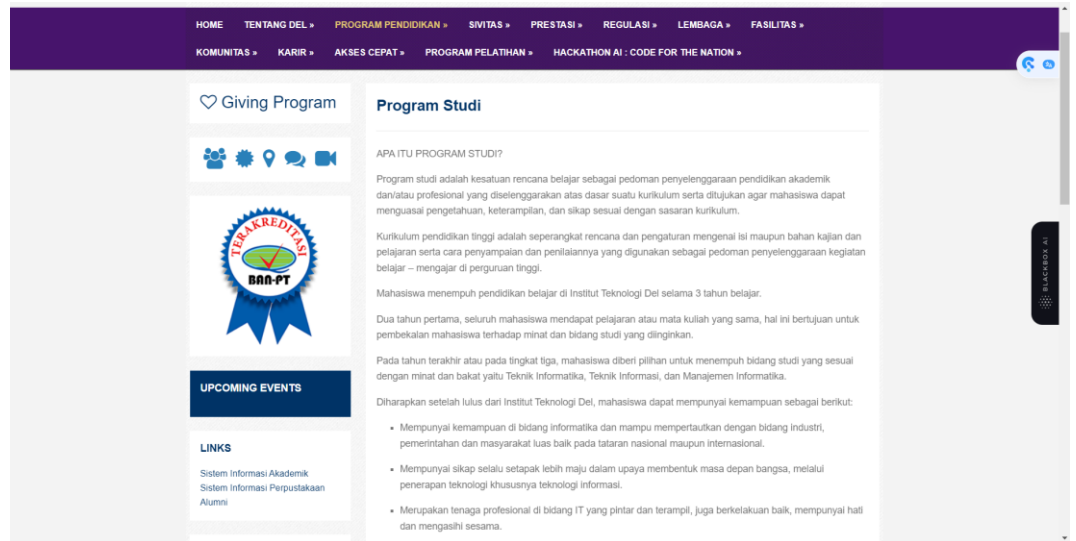


Gambar 6.Desain yang Pengumuman dirancang kembali menggunakan FIGMA

Perubahan yang telah dilakukan sesuai dengan gambar yang telah diberi yaitu pengumuman diberi 1 halaman sendiri agar lebih mudah untuk mencari tahu apa saja yang terjadi di IT DEL pada web *del.ac.id*. Hal ini mempermudah user mencari tahu informasi yang ingin diketahui.

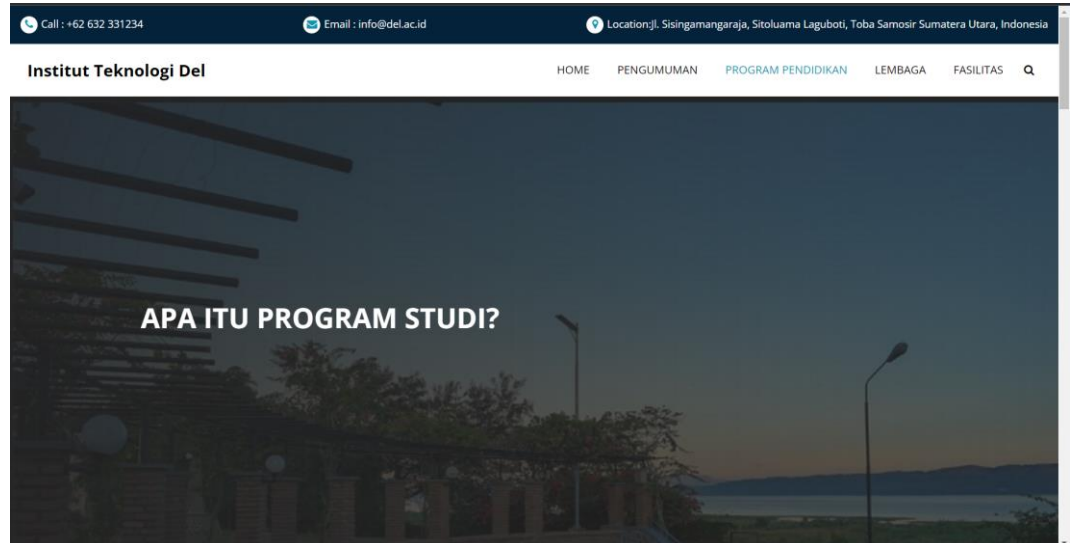
1.1.3. Program Pendidikan

1. Desain Lama



Gambar 7. Tampilan Lama Program Studi web del.ac.id

2. Desain Dirancang Ulang



Program Studi	Profil Lulusan	Capaian Pembelajaran Lulusan
Program Studi S1 Informatika	Graduate with a Bachelor's degree in Informatics	1. Knowledge: Understanding of computer science and informatics concepts. 2. Skills: Ability to analyze and solve problems using informatics. 3. Attitudes: Responsible and ethical use of technology.
Program Studi S1 Sistem Informasi	Graduate with a Bachelor's degree in Information Systems	1. Knowledge: Understanding of information systems and business processes. 2. Skills: Ability to design and implement information systems. 3. Attitudes: Professional and collaborative work habits.
Program Studi S1 Teknik Elektro	Graduate with a Bachelor's degree in Electrical Engineering	1. Knowledge: Understanding of electrical engineering principles. 2. Skills: Ability to design and build electrical systems. 3. Attitudes: Safe and innovative engineering practices.

Program Studi

Apa Itu Program Studi?

Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum.

Kurikulum pendidikan tinggi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar – mengajar di perguruan tinggi.

Fakultas Informatika & Teknik Elektro



Program Studi S1 Informatika



Program Sarjana (S1) Sistem Informasi



Program Sarjana (S1) Teknik Elektro

Fakultas Vokasi



Sarjana Terapan (D4) Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak



Diploma Tiga Program Studi Teknologi Informasi



Program Studi Teknologi Komputer Program Diploma Tiga

Fakultas Bioteknologi

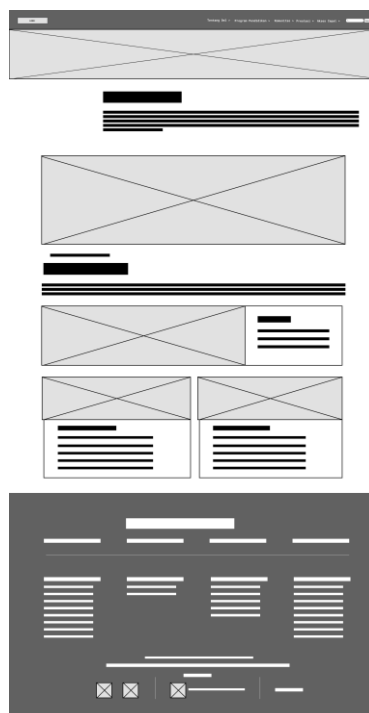


Program Sarjana (S1) Teknik Bioproses



Gambar 8. Tampilan Baru Program Studi Yang Dirancang Ulang

3. Desain Figma

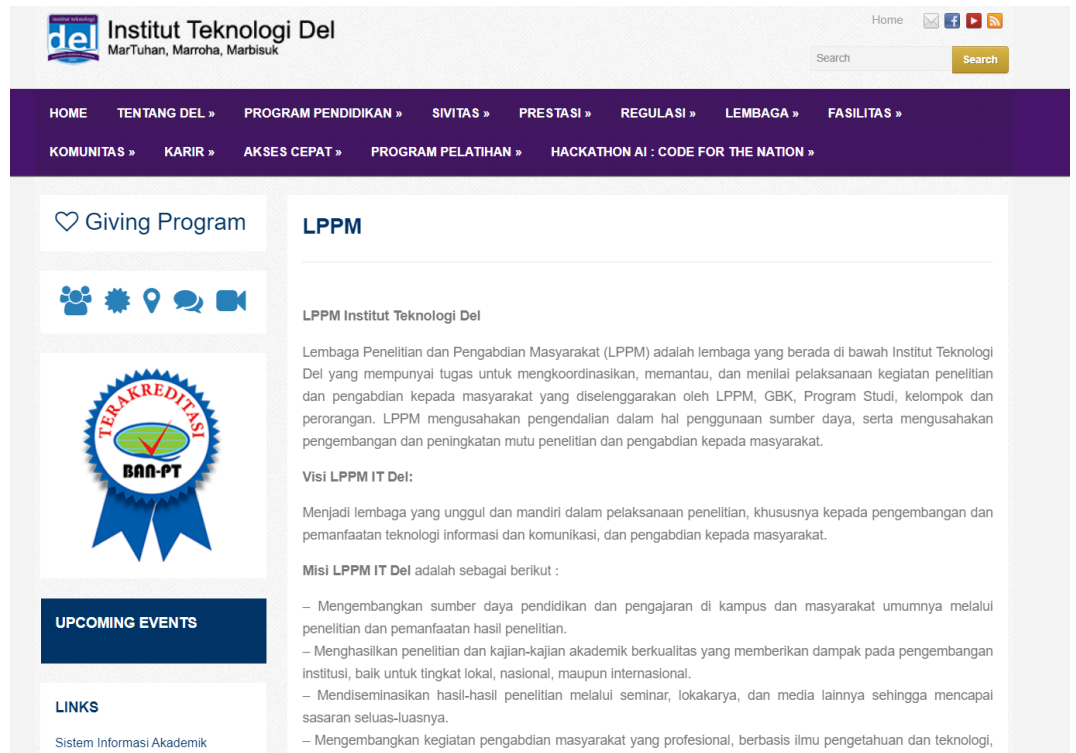


Gambar 9. Desain Baru Program Studi Yang dirancang kembali menggunakan FIGMA

Perubahan yang dilakukan pada Laman Program Pendidikan adalah dengan menyatukan jumlah Program Pendidikan yang ada dalam satu laman, jika ingin melihat deskripsi lengkap dari salah satu Program Pendidikan dapat mengklik gambar atau nama Program Studi yang tersedia, hal ini mempermudah user mengerti dan membuat laman web lebih sederhana, tidak ramai, dan tidak terlalu rumit.

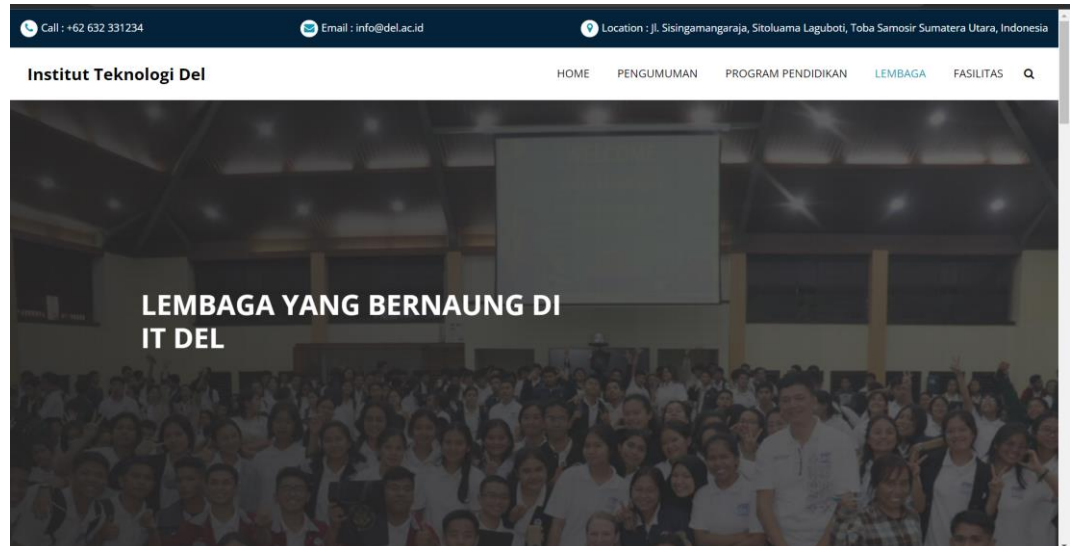
1.1.4. Lembaga

1. Desain Lama



Gambar 10. Tampilan Lama Laman Lembaga web del.ac.id

2. Desain yang dirancang ulang



Lembaga

Lembaga Lembaga Yang Terdapat Di IT DEL

LPPM INSTITUT TEKNOLOGI DEL

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) adalah lembaga yang berada di bawah Institut Teknologi Del yang mempunyai tugas untuk mengkoordinasikan, memantau, dan menilai pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh LPPM, GBK, Program Studi, kelompok dan perorangan....

[Read More](#)

MITRA KERJASAMA IT DEL

Dalam setiap universitas, sudah pasti memiliki mitra kerjasama untuk memajukan Universitas...

[Read More](#)

KOPERASI

Koperasi Serba Usaha (KSU) IT Del dimulai kembali pada tanggal 8 Agustus 2008 sampai dengan saat ini, tahun 2014. KSU IT Del didirikan berdasarkan badan hukum dengan No Badan Hukum No : 49.A / BH / KUKM-TS / 2004, per tanggal 7 April 2004. Yang menjadi anggota KSU IT Del adalah dosen, staff, karyawan dan mahasiswa.

[Read More](#)

PUSAT BAHASA DEL

The Language Center at Del Institute of Technology provides some programs and services for English skills development and for documents translations. Services for interpreting is also provided as requested.

For individual English skills development, it is initially for preparation to sit an English test either for national or international standard tests. The most wanted English Proficiency Test, TOEFL institutional test, is provided as requested and also provided every year for a fix date to the third year students of IT Del.

[Read More](#)

INFORMASI LEBIH LENGKAP

Ingin Mengetahui Informasi Lebih Lengkap?

Cari Tahu

Cari Informasi



MAJELIS PERMUSYAWARATAN MAHASISWA (MPM)

Majelis Permusyawaratan Mahasiswa atau biasa disebut dengan MPM, adalah lembaga tertinggi legislatif di tingkat Universitas. Dimana Majelis Permusyawaratan Mahasiswa mempunyai tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang harus dipenuhi dalam masa satu periode jabatannya.

[Read More](#)



BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA (BEM)

Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) adalah organisasi mahasiswa intra kampus yang merupakan lembaga eksekutif di tingkat Universitas atau Institut. Umumnya, BEM dipimpin oleh seorang Ketua dan Wakil Ketua. Untuk melaksanakan program-program kerjanya, Ketua dan Wakil Ketua dibantu oleh sebuah Departemen atau Kementerian.

[Read More](#)



Address

Location
Institut Teknologi Del Jl.
Sisingamangaraja, Sitoluama
Laguboti, Toba Samosir Sumatera
Utara, Indonesia

Call
+62 632 331234

Email
info@del.ac.id



Info

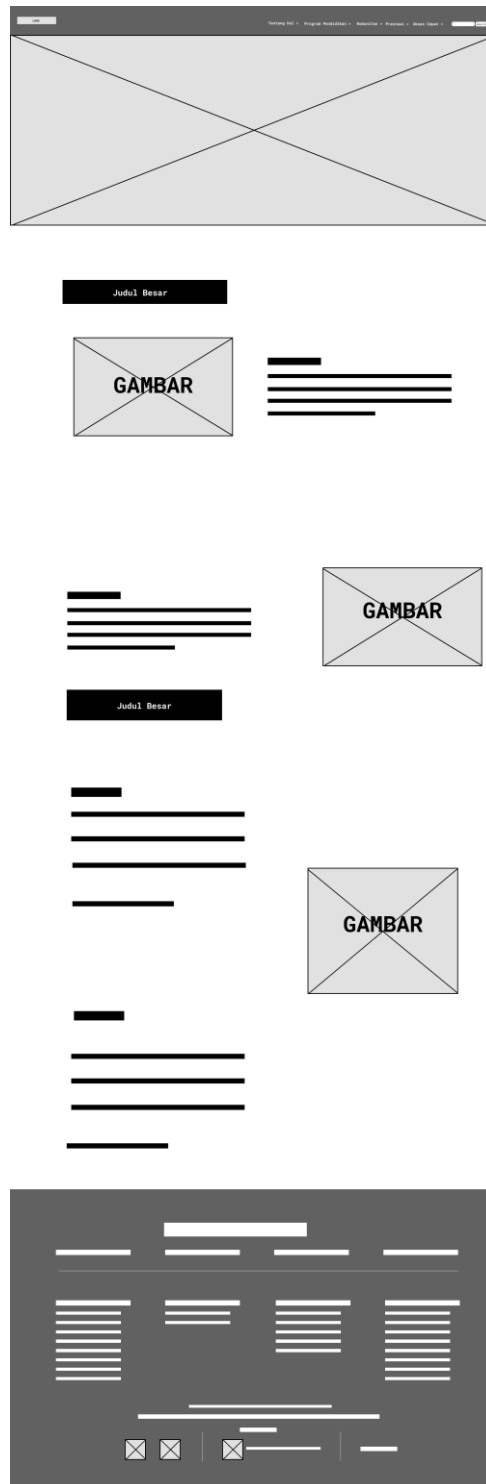
Proses pendidikan karakter melibatkan ragam aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai suatu keutuhan (holistik) dalam konteks kehidupan kultural. Proses pembelajaran yang membangun karakter tidak bisa sebagai proses linier layaknya dalam pembelajaran kebanyakan bidang studi yang bersifat transformasi informasi.

Links

[Home](#)
[Pengumuman](#)
[Program Pendidikan](#)
[Lembaga](#)
[Fasilitas](#)

Gambar 11. Tampilan Laman Lembaga yang dirancang ulang

3. Desain Figma

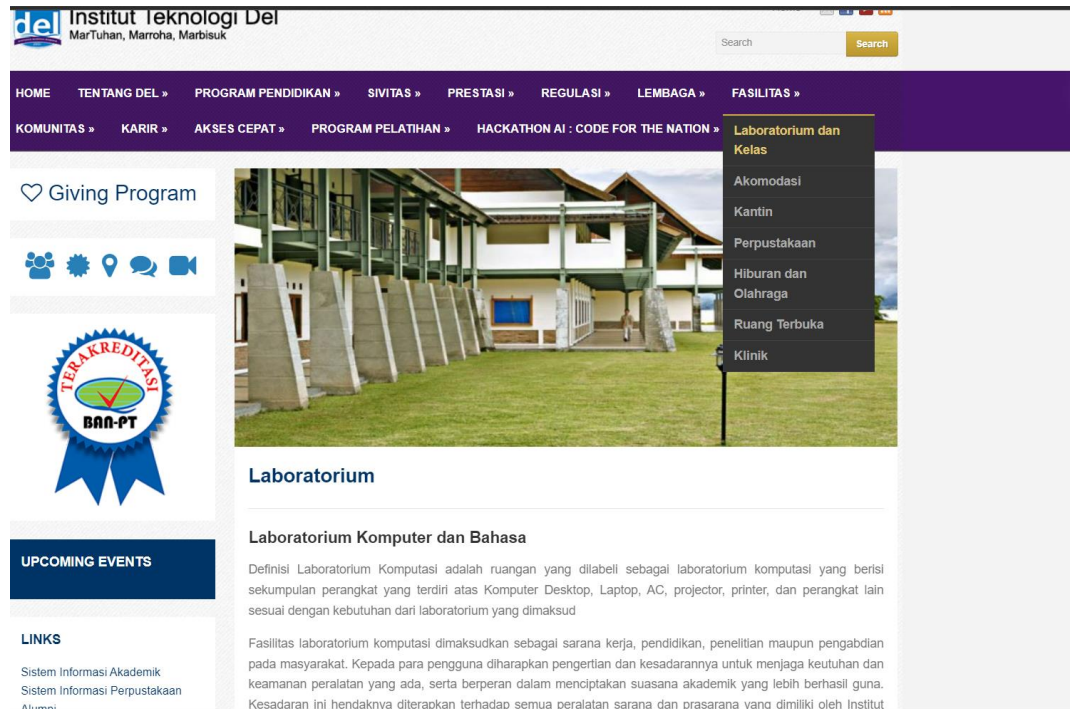


Gambar 12.Desain Laman Lembaga yang dibuat menggunakan FIGMA

Perubahan yang terjadi pada desain Laman Lembaga ialah tampilan yang disusun lebih rapi dan lebih ter-organisir agar user lebih mudah menemukan informasi yang ingin dicari oleh user yang mengunjungi laman web tersebut.

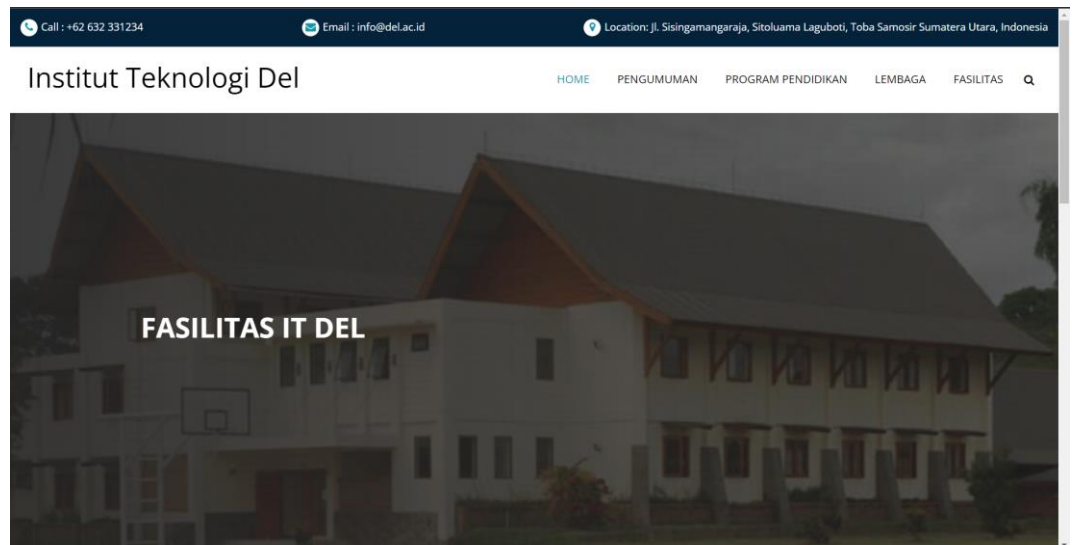
1.1.5. Fasilitas

1. Desain Lama



Gambar 13. Tampilan Lama Laman Fasilitas Web del.ac.id

2. Desain Lama





Laboratorium

Definisi Laboratorium Komputasi adalah ruangan yang dilabeli sebagai laboratorium komputasi yang berisi sekumpulan perangkat yang terdiri atas Komputer Desktop, Laptop, AC, projector, printer, dan perangkat lain sesuai dengan kebutuhan dari laboratorium yang dimaksud

ASRAMA



Asrama Mahasiswa INSTITUT TEKNOLOGI DEL



Fasilitas Lain



[Perpustakaan](#)



[Lapangan Olahraga](#)



[Kantin](#)



[Klinik](#)

Address

Location
Institut Teknologi Del Jl.
Sisingamangaraja, Sitoluama
Laguboti, Toba Samosir Sumatera
Utara, Indonesia

Call
+62 632 331234

Email
info@del.ac.id



Info

Proses pendidikan karakter melibatkan ragam aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai suatu keutuhan (holistik) dalam konteks kehidupan kultural. Proses pembelajaran yang membangun karakter tidak bisa sebagai proses linier layaknya dalam pembelajaran kebanyakan bidang studi yang bersifat transformasi informasi.

Links

[Home](#)

[Pengumuman](#)

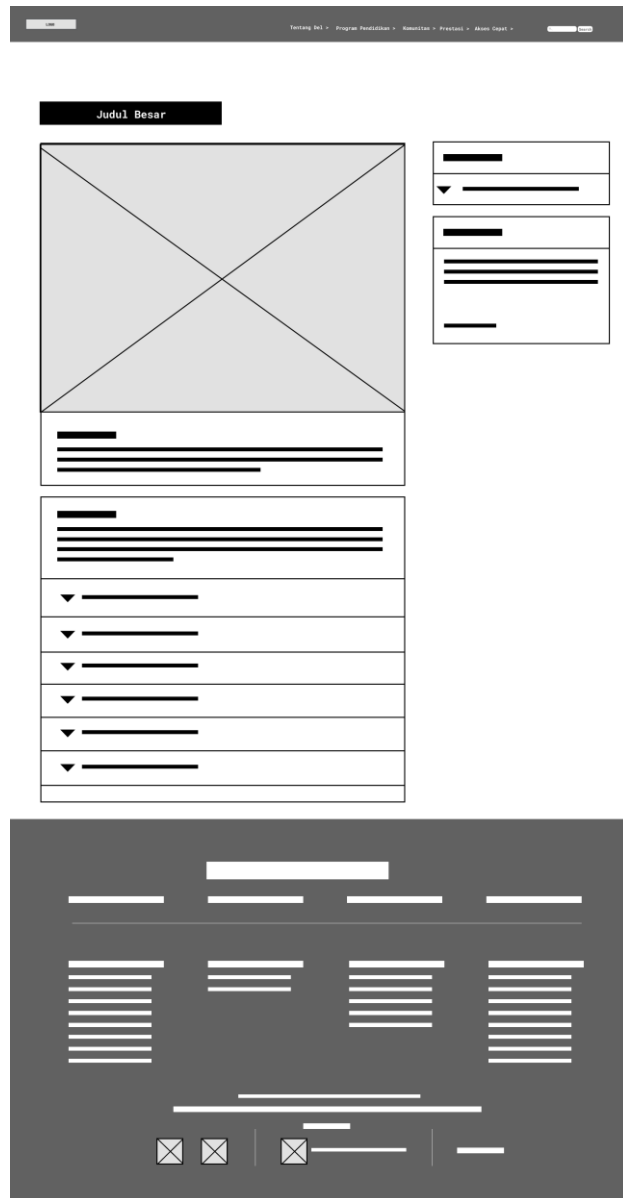
[Program Pendidikan](#)

[Lembaga](#)

[Fasilitas](#)

Gambar 14. Tampilan Baru yang dirancang ulang

3. Desain Figma



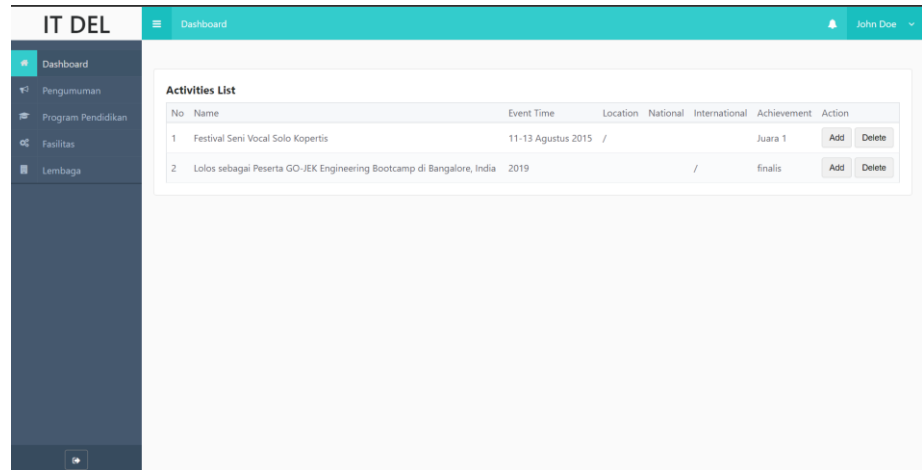
Gambar 15.Desain Laman Fasilitas yang dirancang ulang menggunakan FIGMA

Pada laman fasilitas ini desain dirancang berbentuk seperti halaman website berita sama seperti laman Pengumuman.Hal ini dilakukan agar user mudah memahami dan mencari informasi tentang fasilitas yang ada di IT DEL,serta desain yang lebih simple tidak membuat user bosan dan kesulitan mencari informasi.

1.2. Admin Side

Pada bagian ini akan dijelaskan perubahan tampilan halaman Admin.

1.2.1. Dashboard Admin

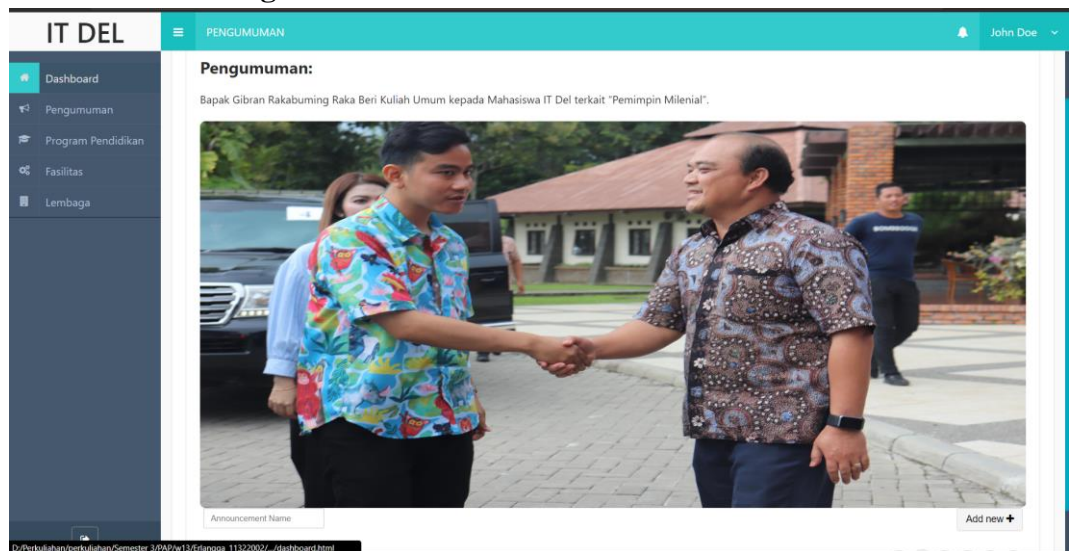


No	Name	Event Time	Location	National	International	Achievement	Action
1	Festival Seni Vocal Solo Kopertis	11-13 Agustus 2015	/			Juara 1	Add Delete
2	Lolos sebagai Peserta GO-JEK Engineering Bootcamp di Bangalore, India	2019			/	finalis	Add Delete

Gambar 16. Tampilan Dashboard Admin

Tampilan admin ini digunakan untuk meng-update segala sesuatu yang ada pada tampilan user side pada laman Dashboard. Laman admin menggunakan CRUD

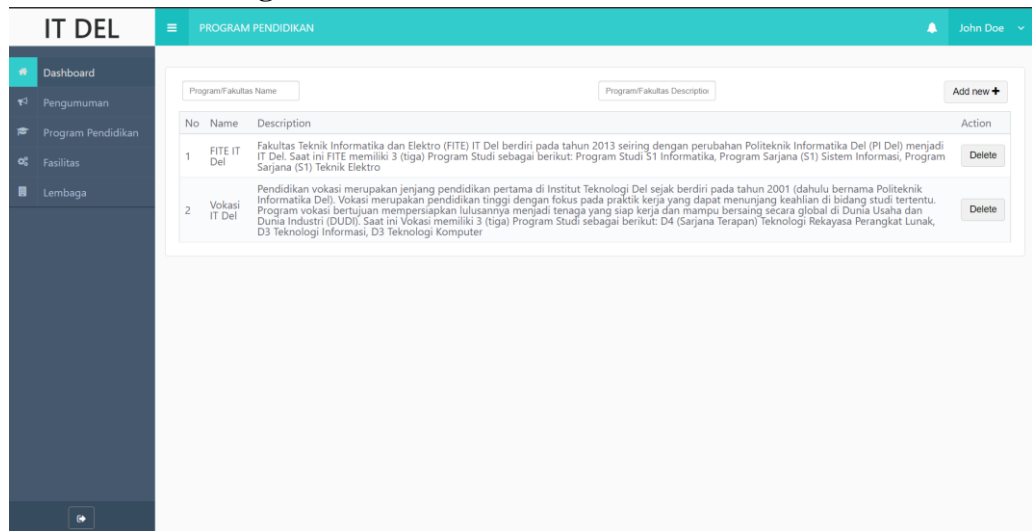
1.2.2. Admin Pengumuman



Gambar 17. Tampilan Pengumuman Admin

Tampilan admin ini berfungsi untuk mengupdate informasi yang ada di laman Pengumuman User, mulai dari input gambar, teks berita serta informasi lainnya.

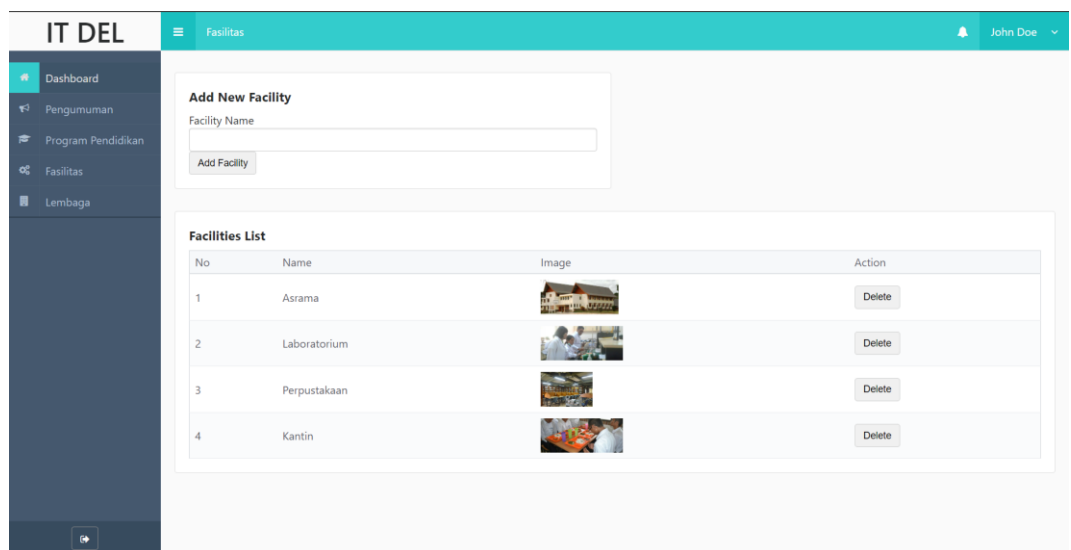
1.2.3. Admin Program Pendidikan



Gambar 18. Tampilan Program Pendidikan Admin

Laman admin Program Pendidikan ini berfungsi untuk mengisi informasi mengenai Program Pendidikan yang ada di IT DEL, hal ini akan tampil dan ter-update di laman User. Laman admin ini menggunakan crud untuk Menambahkan informasi nya.

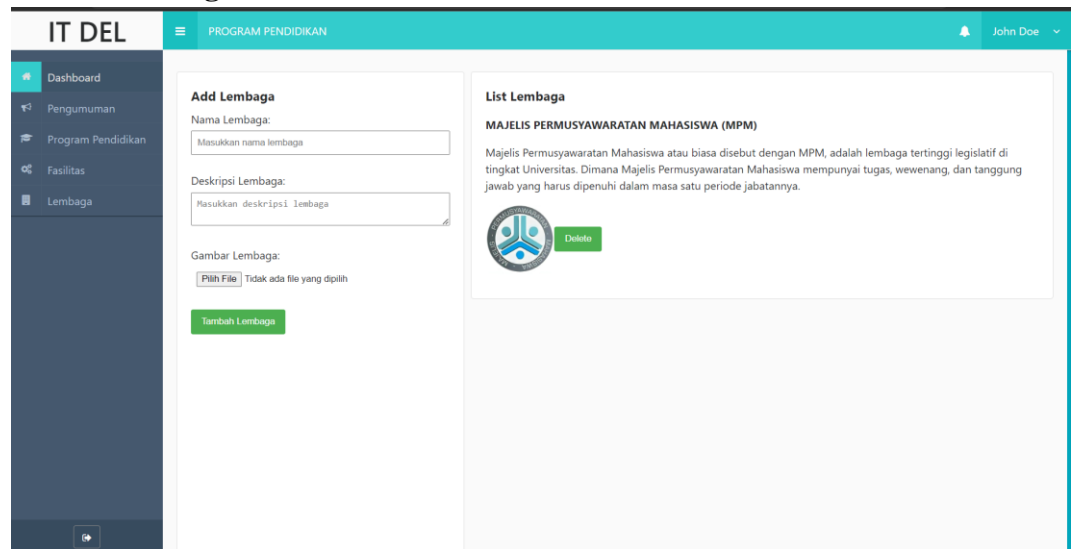
1.2.4. Fasilitas Admin



Gambar 19. Tampilan Fasilitas Admin

Laman Admin Fasilitas berfungsi sama seperti halaman admin lainnya yaitu menggunakan crud, dapat menginput gambar data text serta yang lainnya pada laman fasilitas di tampilan user.

1.2.5. Lembaga Admin



Gambar 20. Tampilan Lembaga Admin

Tidak jauh berbeda dengan laman admin lain, laman Lembaga juga menggunakan CRUD untuk input data informasi tentang Lembaga yang ada di IT DEL, agar user dapat mengetahui informasi tentang Lembaga-lembaga yang ada di IT DEL.

BAB IV

1. Memaparkan hasil System Usability Scale

Kuisisioner System Usability Scale digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana persepsi pengguna terhadap ketergunaan suatu sistem. Pada bagian ini, kami akan menjelaskan penerapan SUS pada website yang telah kami kembangkan. Untuk melakukan penilaian, kami melibatkan 15 responden, di mana 10 responden akan mengevaluasi tampilan halaman pengguna dan 5 responden akan fokus pada tampilan halaman admin. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman pengguna dari berbagai segi dalam sistem yang kami hasilkan.

1.1. Responden Halaman User

1. Nama : Samuel Simanjuntak

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-3) + (3-1) + (5-3) + \\ &\quad (3-1) + (5-3)) \times (2.5) \\ &= 70 \end{aligned}$$

2. Nama : VELICIA CHINNARA PURBA

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (5-1) + (5-1) + \\ &\quad (4-1) + (5-4)) \times (2.5) \\ &= 77,5 \end{aligned}$$

3. Nama : Angel Gracia Simamora

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-1) + (5-1) + (5-3) + (4-1) + (5-2) + \\ &\quad (4-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 80 \end{aligned}$$

4. Nama : Naomi Aprilia Butar butar

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + \\ &\quad (5-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 97,5 \end{aligned}$$

5. Nama : Jaya Marpaung

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-3) + (4-1) + (5-3) + (3-1) + (5-2) + \\ &\quad (4-1) + (5-3)) \times (2.5) \\ &= 67,5 \end{aligned}$$

6. Nama : Hendra Siahaan

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((3-1) + (5-1) + (4-1) + (5-4) + (4-1) + (5-3) + (3-1) + (5-3) + \\ &\quad (3-1) + (5-4)) \times (2.5) \\ &= 55 \end{aligned}$$

7. Nama : Jernih Panjaitan

Skor SUS

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-2) + (3-1) + (5-2) + (5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + \\ &\quad (4-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 77,5 \end{aligned}$$

8. Nama : Renti Siagian

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + \\ &\quad (3-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 77,5 \end{aligned}$$

9. Nama : Parlindungan Siahaan

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((4-1) + (5-2) + (3-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (3-1) + (5-2) + \\ &\quad (4-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 70 \end{aligned}$$

10. Nama : Elisabeth Panjaitan

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (4-1) + (5-3) + (3-1) + (5-2) + (3-1) + (5-1) + \\ &\quad (3-1) + (5-3)) \times (2.5) \\ &= 70 \end{aligned}$$

Jumlah skor tampilan user = 742,5

Skor hasil pengujian

= Jumlah skor SUS : Jumlah responden

= 742,5 : 10

= 74,25

Nilai Usability = B (Good)

1.2. Responden Halaman Admin

1. Nama : Ester Yolanda Berutu

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (2-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 70 \end{aligned}$$

2. Nama : Nivshea Estetica

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((4-1) + (5-3) + (5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-2) + (4-1) + (5-3)) \times (2.5) \\ &= 72,5 \end{aligned}$$

3. Nama : Christiano Doni Simatupang

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (4-1) + (5-2)) \times (2.5) \\ &= 95 \end{aligned}$$

4. Nama : Evan Hutagaol

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (3-1) + (5-1) + (3-1) + (5-1)) \times (2.5) \\ &= 85 \end{aligned}$$

5. Nama : Elsha T P Sitorus

Skor SUS:

$$\begin{aligned} &= ((5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1) + (5-1)) \times (2.5) \\ &= 100 \end{aligned}$$

Jumlah skor tampilan admin = 422,5

Skor hasil pengujian

= Jumlah skor SUS : Jumlah Responden

$$= 422,5 : 5$$

$$= 84,5$$

Nilai Usability : A (Excellent)