

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER JAKARTA STI&K**



SKRIPSI

Perancangan *User Interface* Layanan *Mentor on Demand* Pada Website

Skilvul Menggunakan Metode *Design Thinking*

Nama : Faqih Yugo Susilo

NPM : 10417082

Program Studi : S1 - Sistem Informasi

Pembimbing : Dr. Pipit Dewi Arnesia

Diajukan untuk Melengkapi Syarat Mencapai Jenjang Strata Satu (S1)

JAKARTA
Maret 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Faqih Yugo Susilo
NPM : 10417082
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : Dr. Pipit Dewi Arnesia
Judul Penulisan : Perancangan *User Interface* Layanan *Mentor on Demand* Pada Website Skilvul Menggunakan Metode *Design Thinking*
Tanggal Sidang : 2 Maret 2022
Tanggal Lulus : 2 Maret 2022
Dosen Pengaji : 1. Dr. Pipit Dewi Arnesia
 2. Dr. Lussiana ETP
 3. Dr. Aqwam Rosadi Kardian

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing, Ka.Subag.Sidang
(Dr. Pipit Dewi Arnesia) (Fiftatanti Hendajani, SKom., MM.)

Ketua Program Studi Sistem Informasi

(Dr. Pipit Dewi Arnesia)

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	:	Faqih Yugo Susilo
NPM	:	10417082
Program Studi	:	Sistem Informasi
Judul Penulisan	:	Perancangan <i>User Interface</i> Layanan Mentor on <i>Demand</i> Pada Website Skilvul Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>
Tanggal Sidang	:	2 Maret 2022
Tanggal Lulus	:	2 Maret 2022
Dosen Pengaji	:	1. Dr. Pipit Dewi Arnesia 2. Dr. Lussiana ETP 3. Dr. Aqwam Rosadi Kardian

Menyatakan bahwa tulisan ini adalah karya saya sendiri dan dapat dipublikasikan oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K. Segala kutipan dalam bentuk apapun telah mengikuti kaidah, etika yang berlaku. Mengenai isi dan tulisan adalah merupakan tanggung jawab penulis, bukan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan dengan penuh kesadaran.

Jakarta, Maret 2022

(Faqih Yugo Susilo)

ABSTRAK

Nama	: Faqih Yugo Susilo
NPM	: 10417082
Judul	: Perancangan User Interface Layanan Mentor on Demand Pada Website Skilvul Menggunakan Metode Design Thinking
Kata Kunci	: <i>Design Thinking, User Interface, Layanan Mentor on Demand</i>
Jumlah Halaman	: (xiv + 80 + Lampiran)
Ringkasan:	

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan "dipaksa" bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (Online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Skilvul hadir untuk memenuhi kebutuhan *digital talent* untuk siap beradaptasi pada kondisi pandemi Covid-19 dengan proses pembelajaran menggunakan metode "blended-learning" yaitu secara *Online* atau *Offline* dan sekaligus bertanya langsung kepada para Mentor. Metode ini akan lebih efektif karena proses mengajar dua arah. Sistem kursus *Online* yang pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding siswa yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Metode perancangan *user interface* yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* yang meliputi lima tahapan di antaranya yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing*. Hasil pengujian (*testing*) terhadap *design prototype* yang diusulkan juga membuktikan bahwa, perancangan prototipe sudah memenuhi standar kelayakan. Hal tersebut dilakukan dengan 2 kali iterasi pengujian (*testing*) dengan hasil akhir mendapatkan nilai *performance* sebesar 81,5 dan termasuk dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima.

Daftar Pustaka : 2010 - 2021

ABSTRACT

<i>Name</i>	: Faqih Yugo Susilo
<i>NPM</i>	: 10417082
<i>Title Of Writing</i>	: <i>User Interface Design for Mentor Services on Demand on the Skilvul Website Using the Design Thinking Method.</i>
<i>Keyword</i>	: <i>Design Thinking, User Interface, Mentor Service on Demand.</i>
<i>Page</i>	: (xiv + 80 + Attachments)
<i>Summary</i>	:

The condition of the Covid-19 pandemic has resulted in extraordinary changes, including in the field of education. It is as if all levels of education are 'forced' to transform to adapt suddenly and drastically to do learning from home through online media. This is certainly not an easy thing, because it is not fully ready. Skilvul is here to meet the needs of digital talent to be ready to adapt to the conditions of the Covid-19 pandemic with the learning process using the "blended-learning" method, namely online or offline and at the same time ask the mentors directly. This method will be more effective because the teaching process is two-way. Online course systems, which generally have a large ratio of mentors to students, limit the time for mentors to communicate with students one at a time. The user interface design method used in this paper is the design thinking method which includes five stages including Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The results of testing (testing) on the proposed prototype design also proves that the prototype design has met the feasibility standard. This is done with 2 iterations of testing (testing) with the final result getting a performance value of 81.5 and is included in the acceptable category.

<i>References</i>	: 2010 - 2021
-------------------	---------------

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji serta syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Perancangan user interface layanan mentor on demand pada website Skilvul menggunakan metode design thinking”**.

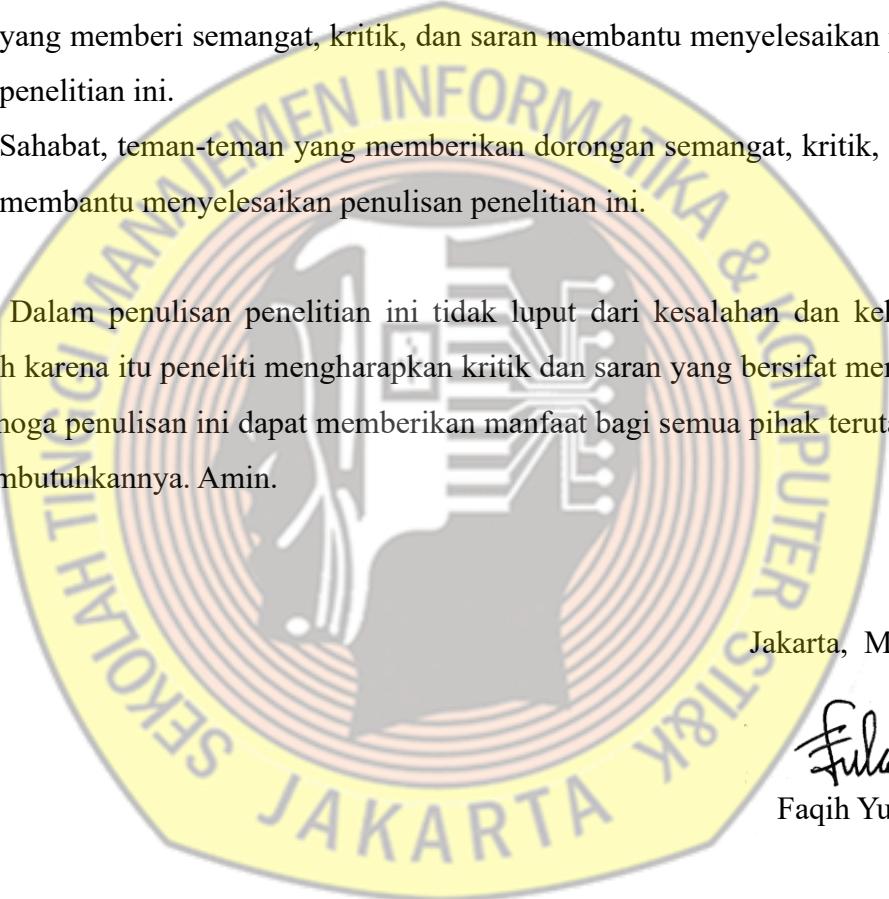
Pada proses penyusunan penulis ini tidak luput dari berbagai permasalahan yang dihadapi. Berkat bimbingan, dorongan semangat, kerjasama, kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu sehingga penulisan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, sebagai rasa syukur dan hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Lussiana ETP, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.
2. Bapak Dr. Sunny Arif Sudiro, selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.
3. Ibu Dr. Hj. Latifah, selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.
4. Bapak Dr. Aqwam Rosadi Kardian, selaku Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.
5. Ibu Dr. Pipit Dewi Arnesia, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi perhatian, bimbingan, dan saran dalam menyusun penulisan ini dari persiapan hingga selesai.
6. Ibu Fiftianti Hendajani. SKom., MMSI selaku Ka.Subag.Sidang.
7. Ibu Rahayu Noveandini. SKom., MMSI selaku *Person In Charge* Kampus Merdeka di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K

8. Bapak dan Ibu Dosen di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
9. Kedua orang tua & keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan dorongan semangat serta do'a, sehingga penulis dengan lancar dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini.
10. Indira Pambudy selaku *Mentor UI/UX Designer* selama *internship* di Skilvul.
11. Rahmat Alamsyah dan Nur Lickha Lavenia tim selama *internship* di Skilvul yang memberi semangat, kritik, dan saran membantu menyelesaikan penulisan penelitian ini.
12. Sahabat, teman-teman yang memberikan dorongan semangat, kritik, dan saran membantu menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Dalam penulisan penelitian ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terutama yang membutuhkannya. Amin.

Jakarta, Maret 2022


Faqih
Yugo Susilo

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Masalah Dan Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi.....	5
2.1.1 Sistem.....	5
2.1.2 Teknologi.....	5
2.1.3 Informasi.....	6
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.1.5 Pengertian Teknologi Informasi.....	7
2.2 Kriteria Website Yang Baik.....	7
2.3 <i>User Interface</i>	8
2.4 <i>Design Thinking</i>	8
2.4.1 Pengertian <i>Design Thinking</i>	8
2.4.2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	9
2.4.2.1 <i>Empathize</i>	10

2.4.2.2 <i>Define</i>	10
2.4.2.3 <i>Ideate</i>	10
2.4.2.4 <i>Prototype</i>	11
2.4.2.5 <i>Testing</i>	11
2.5 <i>User Persona</i>	11
2.6 Prioritization Matrices.....	12
2.7 <i>User Flow</i>	12
2.8 <i>Affinity Diagram</i>	13
2.9 <i>Rapid Prototyping</i>	14
2.10 <i>Usability Testing</i>	15
2.11 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
2.12 <i>Figma</i>	17
3 METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	20
3.1.1 Profil Umum Perusahaan.....	20
3.1.2 Logo Skilvul.....	21
3.1.3 Visi Dan Misi.....	21
3.1.4 Struktur Organisasi.....	21
3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	22
3.2.1 Empathize.....	22
3.2.1.1 Kuesioner.....	22
3.2.1.2 Observasi.....	22
3.2.2 Define.....	22
3.2.2.1 Poin-poin Masalah.....	23
3.2.2.2 User Persona.....	23
3.2.2.3 How Might We Question's.....	23
3.2.3 Ideate.....	23
3.2.3.1 Brainstorming Ide Solusi.....	24
3.2.3.2 Affinity Diagram.....	24
3.2.3.3 Prioritization Idea.....	24

3.2.3.4 User Flow.....	24
3.2.4 Prototype.....	24
3.2.5 Testing.....	26
3.3 Kerangka Penelitian.....	27
4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Empathize.....	28
4.2 Define.....	31
4.2.1 Poin-poin Masalah.....	31
4.2.2 User Persona.....	31
4.2.3 <i>How Might We Question's</i>	32
4.3 Ideate.....	32
4.3.1 <i>Brainstorming</i> Ide Solusi.....	33
4.3.2 <i>Affinity Diagram</i>	33
4.3.3 <i>Prioritization Idea</i>	34
4.3.4 <i>User Flow</i>	35
4.4 Prototyping.....	36
4.4.1 Sketsa.....	36
4.4.2 Wireframe.....	39
4.4.3 Design System.....	52
4.4.4 Prototype (Visual Design).....	52
4.5 Testing.....	70
4.5.1 Pengujian (testing) Iterasi Pertama.....	71
4.5.1.1 Masalah Dan Saran Perbaikan.....	74
4.5.2 Pengujian (testing) Iterasi Kedua.....	76
4.5.2.1 Masalah Dan Saran Perbaikan.....	77
5 PENUTUP.....	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1: Profil Skilvul.....	20
Tabel 4.1: Pertanyaan dan jawaban kuesioner.....	28
Tabel 4.2: <i>Design Thinking Empathize</i>	30
Tabel 4.3: Hasil sketsa 1 - Halaman <i>home</i> dan <i>list mentor</i>	36
Tabel 4.4: Hasil sketsa 2 - Halaman login dan daftar mentor.....	37
Tabel 4.5: Hasil sketsa 3 - Halaman profil dan sewa mentor.....	38
Tabel 4.6: Hasil sketsa 4 - Halaman ubah jadwal dan <i>invoice</i>	39
Tabel 4.7: <i>Wireframe</i> halaman <i>home mentor on demand</i>	40
Tabel 4.8: <i>Wireframe</i> halaman <i>list card mentor</i>	41
Tabel 4.9: <i>Wireframe</i> halaman profil mentor.....	42
Tabel 4.10: <i>Wireframe</i> halaman sewa mentor.....	43
Tabel 4.11: <i>Wireframe</i> modal pembayaran sewa mentor.....	44
Tabel 4.12: <i>Wireframe</i> halaman <i>invoice</i>	45
Tabel 4.13: <i>Wireframe</i> halaman profil mentor (tersewa).....	46
Tabel 4.14: <i>Wireframe</i> halaman mendaftar sebagai mentor.....	47
Tabel 4.15: <i>Wireframe</i> halaman masuk sebagai mentor.....	48
Tabel 4.16: <i>Wireframe</i> halaman ubah akun profil mentor.....	49
Tabel 4.17: <i>Wireframe</i> halaman <i>dashboard mentor</i>	50
Tabel 4.18: <i>Wireframe</i> halaman ubah jadwal mentoring.....	51
Tabel 4.19: Hasil perhitungan SUS iterasi pertama.....	73
Tabel 4.20: Parameter hasil testing iterasi pertama.....	73
Tabel 4.21: <i>Feedback</i> dari pengguna pada setiap skenario tugas iterasi pertama..	74
Tabel 4.22: Hasil perhitungan SUS iterasi kedua.....	76
Tabel 4.23: Parameter hasil testing iterasi kedua.....	76
Tabel 4.24: <i>Feedback</i> dari pengguna pada setiap skenario tugas iterasi kedua....	77
Tabel 1: <i>Stimulus user research</i>	L - 1
Tabel 2: Lembar Kuesioner.....	L - 4
Tabel 3: Saran dan Kritik R1 Iterasi 1.....	L - 6

Tabel 4: Lembar Kuesioner R1 Iterasi 1.....	L - 6
Tabel 5: Hasil SUS R1 Iterasi 1.....	L - 7
Tabel 6: Saran dan kritik R1 Iterasi 2.....	L - 7
Tabel 7: Lembar Kuesioner R1 Iterasi 2.....	L - 8
Tabel 8: Hasil SUS R1 Iterasi 2.....	L - 9
Tabel 9: Saran dan Kritik R2 Iterasi 1.....	L - 11
Tabel 10: Lembar Kuesioner R2 Iterasi 1.....	L - 11
Tabel 11: Hasil SUS R2 Iterasi 1.....	L - 12
Tabel 12: Saran dan kritik R2 Iterasi 2.....	L - 12
Tabel 13: Lembar Kuesioner R2 Iterasi 2.....	L - 13
Tabel 14: Hasil SUS R2 Iterasi 2.....	L - 14
Tabel 15: Saran dan Kritik R3 Iterasi 1.....	L - 16
Tabel 16: Lembar Kuesioner R3 Iterasi 1.....	L - 16
Tabel 17: Hasil SUS R3 Iterasi 1.....	L - 17
Tabel 18: Saran dan kritik R3 Iterasi 2.....	L - 17
Tabel 19: Lembar Kuesioner R3 Iterasi 2.....	L - 18
Tabel 20: Hasil SUS R3 Iterasi 2.....	L - 19
Tabel 21: Saran dan Kritik R4 Iterasi 1.....	L - 21
Tabel 22: Lembar Kuesioner R4 Iterasi 1.....	L - 21
Tabel 23: Hasil SUS R4 Iterasi 1.....	L - 22
Tabel 24: Saran dan kritik R4 Iterasi 2.....	L - 22
Tabel 25: Lembar Kuesioner R4 Iterasi 2.....	L - 23
Tabel 26: Hasil SUS R4 Iterasi 2.....	L - 24
Tabel 27: Saran dan Kritik R5 Iterasi 1.....	L - 26
Tabel 28: Lembar Kuesioner R5 Iterasi 1.....	L - 27
Tabel 29: Hasil SUS R5 Iterasi 1.....	L - 28
Tabel 30: Saran dan kritik R5 Iterasi 2.....	L - 28
Tabel 31: Lembar Kuesioner R5 Iterasi 2.....	L - 28
Tabel 32: Hasil SUS R5 Iterasi 2.....	L - 29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: <i>Prioritization matrix</i>	12
Gambar 2.2: <i>User flow</i>	13
Gambar 2.3: Proses <i>Affinity diagram</i>	14
Gambar 2.4: Skala penilaian skor SUS.....	17
Gambar 2.5: Logo Figma.....	18
Gambar 3.1: Logo SKilvul.com.....	21
Gambar 3.2: Struktur Organisasi.....	21
Gambar 3.3: Kerangka penelitian metode <i>Design Thinking</i>	27
Gambar 4.1: <i>User pesona</i>	32
Gambar 4.2: <i>Affinity Diagram</i>	34
Gambar 4.3: <i>impact effort matrix</i>	34
Gambar 4.4: Userflow.....	35
Gambar 4.5: <i>Design System</i>	52
Gambar 4.6: <i>Prototype</i> halaman <i>home</i> layanan mentor.....	53
Gambar 4.7: <i>Prototype</i> halaman <i>list card</i> mentor.....	54
Gambar 4.8: <i>Prototype</i> halaman profil mentor.....	55
Gambar 4.9: <i>Prototype</i> halaman masuk sebagai siswa.....	56
Gambar 4.10: <i>Prototype</i> halaman sewa mentor.....	57
Gambar 4.11: <i>Prototype</i> halaman profil mentor(tersewa).....	58
Gambar 4.12: <i>Prototype</i> halaman profil mentor (review).....	59
Gambar 4.13: <i>Prototype</i> halaman <i>invoice</i>	60
Gambar 4.14: <i>Prototype</i> halaman <i>invoice</i> berhasil.....	60
Gambar 4.15: <i>Prototype</i> halaman <i>login</i> mentor.....	61
Gambar 4.16: <i>Prototype</i> halaman daftar sebagai mentor.....	62
Gambar 4.17: <i>Prototype</i> halaman daftar sebagai mentor 2.....	63
Gambar 4.18: <i>Prototype</i> halaman atur ulang mentoring sebagai siswa.....	64
Gambar 4.19: <i>Prototype</i> halaman atur jadwal mentoring sebagai mentor.....	64
Gambar 4.20: <i>Prototype</i> halaman <i>dashboard</i> mentor (awal daftar).....	65

Gambar 4.21: <i>Prototype</i> halaman akun siswa.....	66
Gambar 4.22: <i>Prototype</i> halaman ubah profil akun mentor.....	67
Gambar 4.23: <i>Prototype</i> halaman <i>dashboard</i> mentor.....	68
Gambar 4.24: <i>Prototype Pop Up</i> pembayaran.....	69
Gambar 4.25: <i>Prototype Pop Up</i> metode pembayaran.....	69
Gambar 4.26: <i>Prototype Pop Up</i> cara pembayaran sesuai metode.....	69
Gambar 4.27: <i>Prototype Pop Up scan QR code</i> pembayaran.....	69
Gambar 1: Nama lengkap.....	31
Gambar 2: Usia.....	31
Gambar 3: Profesi.....	31
Gambar 4: Pernah ikut kelas online atau serupa.....	32
Gambar 5: konten yang pernah diikuti.....	32
Gambar 6: Berinteraksi secara langsung dengan mentor atau pengajar.....	32
Gambar 7: Media mentoring.....	33
Gambar 8: Hadir nya mentor private.....	33
Gambar 9: Hal yang membuat butuhnya mentor.....	34
Gambar 10: Mengetahui profil mentor.....	34
Gambar 11: Harga yang diinginkan.....	35
Gambar 12: Alasan memilih harga mentoring.....	35

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan “dipaksa” bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (Online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematik dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas pencapaian pembelajaran yang diinginkan. Berbagai aplikasi media pembelajaran pun sudah tersedia, baik pemerintah maupun swasta. Pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar. Pihak swasta pun menyuguhkan bimbingan belajar Online seperti ruang guru, Zenius, Kahoot, Skilvul dan lainnya.[1]

Skilvul hadir untuk memenuhi kebutuhan *digital talent* untuk siap beradaptasi pada kondisi pandemi Covid-19 dengan proses pembelajaran menggunakan metode “*blended-learning*” yaitu secara *Online* ataupun *Offline* dan sekaligus bertanya langsung kepada para mentor. Metode ini akan lebih efektif karena proses mengajar dua arah. Sistem kursus Online yang pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding siswa yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Oleh karena itu, terkadang siswa merasa tidak dibimbing sepenuhnya. Untuk mengatasi masalah tersebut Skilvul akan menghadirkan layanan *mentor on demand*. *Mentor on demand* adalah sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar Pemrograman dan *UI/UX Designer*.

Dari latar belakang tersebut, maka akan dibuat sebuah perancangan *user interface* untuk layanan mentor dan siswa, yang berjudul **“Perancangan User Interface Layanan Mentor on Demand Pada Website Skilvul Menggunakan Metode Design Thinking”**.

1.2 Masalah Dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang *user interface* layanan *mentor on demand* pada website skilvul menggunakan metode *design thinking*.

Dari masalah yang ada, agar hasilnya lebih optimal dan tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada :

1. Batasan pokok pembahasan adalah *user interface* pada layanan *mentor on demand* berbasis web.
2. Hasil penelitian berupa *mockup user interface* berbasis web.
3. Tahapan *design thinking* dalam penulisan ini memiliki lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Dalam pembuatan *visual design atau mockup* menggunakan Figma.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang desain fitur layanan *mentor on demand* agar mampu mengatasi masalah siswa dalam belajar di *platform online* menggunakan metode *design thinking*. Serta,
2. Mengukur *usability metric* dengan SUS (*System Usability Scale*) terhadap hasil desain produk.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*.

Metode perancangan *user interface* yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* yang meliputi lima tahapan di antaranya yaitu[2]

a. *Empathize*

Pada tahap *empathize* ini, peneliti melakukan *research* yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan 2 cara, yaitu observasi dan kuesioner.

1. Observasi (pengamatan)

Metode ini dilakukan untuk mengamati atau meninjau website dan aplikasi android yang memuat informasi mengenai aplikasi kursus atau edukasi yang terdapat mentor bisa dihubungi.

2. Kuesioner

Mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan kebiasaan pengguna dalam belajar online dan memesan layanan mentoring. Hasil pada kuesioner ini, penulis menyintesis ke tahap *Define* untuk menemukan point masalah dari pengguna.

b. *Define*

Pada tahap *Define*, penulis melakukan analisis masalah dari data yang terkumpul pada tahap *Empathize*, yang bertujuan untuk mengetahui *insight* (wawasan) terhadap masalah yang ingin diatasi dari sudut pandang pengguna.

c. *Ideate*

mengembangkan ide atau *brainstorming* yang bertujuan untuk menemukan inti dari solusi yang tepat agar mampu menyelesaikan masalah yang ada.

d. *Prototype*

Tahap *prototype*, mulai mengembangkan ide melalui desain yang bertujuan untuk mengimplementasikan ide yang telah dibuat sehingga dapat mengkomunikasikannya kepada pengguna dan mengetahui responnya melalui tahap *testing*.

e. *Testing*

pengujian *prototype* kepada pengguna untuk memastikan *user interface* sudah sesuai dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap testing, penelitian menggunakan *usability testing* dengan *system usability scale (SUS)*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun penelitian maka akan diberikan sistematika penulisan yang terbagi menjadi 5 bagian, dimana setiap bagian saling berhubungan antara satu dengan lainnya. 1. Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. 2. Membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan konsep penelitian skripsi. Bagian ini berisi tentang teori dasar, dan beberapa konsep penting mengenai topik skripsi. 3. Metodologi penelitian menguraikan tentang gambaran umum perusahaan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pengumpulan data dan metode analisis yang digunakan. 4. Membahas hasil-hasil yang diperoleh dari hasil metodologi. 5. Penutup berisikan mengenai simpulan yang merupakan hasil dari penelitian yang dibuat dan saran merupakan pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

2 LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan dan susunan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sinergi dari semua unsur-unsur dan elemen-elemen yang ada[3].

Sistem juga bisa diartikan kumpulan/group dari bagian apapun baik fisik ataupun non-fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu[4].

Bersumber pada sebagian penafsiran di atas, sehingga sistem ialah kumpulan dari elemen-elemen yang sama-sama berhubungan satu sama lain buat menggapai tujuan tertentu. Sesuatu sistem sangatlah diperlukan dalam sesuatu industri ataupun lembaga pemerintahan sebab sistem sangatlah mendukung terhadap kinerja industri ataupun lembaga pemerintahan, baik berskala kecil ataupun besar. Biar sanggup berjalan dengan baik dibutuhkan kerja sama di antara unsur-unsur yang terpaut dalam sistem tersebut.

2.1.2 Teknologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan hasil sarana yang dikembangkan oleh bantuan tangan manusia untuk dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan mampu mempermudah kebutuhan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi semakin meluas. Sehingga, saat ini teknologi menjadi alat yang mampu berkaitan dengan penggunaan dan

pengetahuan, serta bagaimana dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya.

2.1.3 Informasi

Data ialah informasi yang sudah diolah serta digunakan buat kegiatan pengambilan keputusan. Sistem hendak mencerna data dari wujud tidak bermanfaat jadi bermanfaat untuk yang menerimanya[5]. Ada 3 perihal berarti dalam pendefinisian data itu sendiri, ialah: data ialah hasil pengolahan informasi, membagikan arti ataupun makna, serta bermanfaat ataupun berguna dalam tingkatkan kepastian[4].

Bisa disimpulkan kalau data merupakan kumpulan informasi yang sudah diolah serta menciptakan suatu arti ataupun makna yang bermanfaat dalam membuat keputusan. Data yang dihasilkan dari pengolahan informasi oleh sistem pc tidak cuma wajib akurat serta kilat, tetapi wajib pula mencermati relevansinya serta kebutuhan para pengambilan keputusan.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Susanto, sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari *subsystem* apapun yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna[4].

Menurut *UK Academy of Information Systems* (UKAIS), Sistem informasi adalah sarana yang digunakan orang dan organisasi, memanfaatkan teknologi, mengumpulkan, memproses, menyimpan, menggunakan, dan menyebarkan informasi[6].

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, sistem informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan dengan proses penciptaan aliran informasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.5 Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi secara khusus mengacu pada teknologi yang pada dasarnya yaitu perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan telekomunikasi. Termasuk pula semua jenis perangkat seperti: komputer, sensor, kabel, satelit, *server*, *router*, *PC*, telepon, tablet, dan semua jenis perangkat lunak: sistem operasi, manajemen data, aplikasi perusahaan, dan aplikasi sosial[6].

Dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan buat memproses, menyajikan, dan mengolah data untuk melakukan penyaluran data atau informasi yang bermanfaat.

2.2 Kriteria Website Yang Baik

Web yang baik adalah yang mampu mewujudkan tujuan pengunjung dengan memberikan ciri khas tertentu agar menarik pengunjung. Setidaknya ada beberapa kriteria yang diperhatikan untuk membuat website yang baik. Kriteria-kriteria tersebut adalah[7] :

1. *Usability* : kemudahan pengguna dalam menggunakan situs web dengan efektif sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengoperasikannya.
2. *Navigation* : membantu pengguna untuk menelesuri situs web. Navigasi dapat berupa teks, gambar atau animasi. Beberapa kriteria navigasi yang baik yaitu mudah dipelajari, konsisten, label yang jelas dan mudah dipahami.
3. *Graphic Design* : desain yang baik memiliki komposisi warna yang baik, *layout* yang konsisten, teks yang mudah dibaca pengguna sehingga membentuk satu kesatuan yang harmonis. Melalui warna, layout, bentuk dan tipografi pengguna akan menikmati untuk menelesuri situs web.
4. *Contents* : konten yang baik seharusnya relevan dengan tujuan situs web. Gaya penulisan dan bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan target *audience*.

5. *Compatibility* : situs web dapat kompatibel dengan berbagai browser dan memberikan alternatif jika browser yang digunakan tidak dapat menampilkan.
6. *Loading time* : situs web yang menampilkan lebih cepat kemungkinan akan kembali dikunjungi oleh pengguna.
7. *Functionality* : situs web berkerja dengan menggunakan script seperti HTML, PHP, ASP, dan lain-lain.
8. *Accessibility* : situs web harus dapat digunakan oleh setiap orang, baik anak-anak, orang tua ataupun orang cacat. Untuk hambatan fisik, bagaimana memaksimalkan penggunaan situs web ketika alat indera tidak berfungsi dengan baik, maka dibutuhkan alternatif lain.
9. *Interactivity* : situs web yang baik melibatkan pengguna untuk mendapatkan *experience* dengan situs web. Beberapa *interaktivitas* yang dapat digunakan ialah *hyperlinks* dan *feedback*. *Hyperlinks* digunakan untuk memberikan informasi yang lebih kepada pengguna misal *more info about this, related links*, dan lain-lain. Sedangkan penggunaan *feedback* seperti *comments, question, pooling/survey*.

2.3 *User Interface*

User interface merupakan seluruh suatu wujud tampilan yang menghubungkan sistem dengan pengguna sehingga tujuan dari sistem tersebut bisa digunakan. Interaksi sistem dengan pengguna haruslah gampang serta simpel, bisa diwakilkan dengan terdapatnya *input* serta *output*. Dengan perihal ini input yakni bagaimana pengguna membagikan perintah ataupun kebutuhan ke sistem. Sebaliknya output yakni bagaimana pc membagikan respond kepada pengguna.

2.4 *Design Thinking*

2.4.1 Pengertian *Design Thinking*

Design thinking merupakan metode dengan suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan peluang pasar dan solusi, di

awali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya[8]. Dalam prosesnya, *design thinking* menggunakan *human-centered approach* yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna.

Menurut *interaction design foundation*, *design thinking* adalah proses iteratif yang dimana berusaha memahami pengguna, menjawab asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dan tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, *design thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah[9].

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, *design thinking* merupakan metode desain dengan proses iteratif yang dimana berkonsentrasi untuk menciptakan peluang dan solusi, sehingga mampu menghasilkan strategi menuju suatu inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya. *Design thinking* adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. Menggunakan cara berpikir seperti seorang desainer dapat mengubah cara organisasi mengembangkan produk, layanan, proses, dan strategi. Pendekatan ini dapat menyatukan apa yang diinginkan dari sudut pandang manusia dengan apa yang layak secara teknologi dan layak secara ekonomi.

2.4.2 Tahapan *Design Thinking*

Dalam metode ini terdapat 5 tahapan/proses yang memungkinkan kita untuk memperoleh keluaran yang inovatif. Tahapan ini bertujuan untuk menggali kebutuhan pengguna dan mengetahui spesifikasi produk yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut[2].

Melalui proses *design thinking* termotivasi untuk menempatkan dirinya sebagai pengguna untuk memahami secara spesifik karakter dari pengguna yang ada yang menjadikan proses perancangan sesuai dengan pengguna butuhkan serta membantu pengguna dalam mencapai tujuannya, tahapan di antaranya sebagai berikut :

2.4.2.1 *Empathize*

Fokus terhadap manusia atau pengguna yang akan menggunakan produk ini adalah langkah awal yang dilakukan dalam perancangan produk dengan melakukan *user research* dimana memahami kebutuhan pengguna. Empati sangat diperlukan karena mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan, dirasakan serta dilakukan oleh pengguna agar perancangan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Observasi merupakan salah satu cara dalam mengamati dan melihat pengguna berdasarkan kehidupan sehari-hari mereka untuk mengamati kebutuhan pengguna. Dalam tahap *user interview* atau bisa juga dengan *survey* dapat dilakukan proses bertanya terhadap pengguna agar pengguna menceritakan pandangan mereka terhadap kebutuhan yang mereka inginkan. Hal ini dilakukan agar proses pemenuhan kebutuhan terkait dengan pengalaman user, dapat diketahui dan dengan proses yang ada pada empati.

2.4.2.2 *Define*

Setelah melakukan *empathize* dengan mengumpulkan data-data yang sudah didapatkan selanjutnya adalah menentukan permasalahan yang dialami oleh pengguna dengan mengelompokan dari hasil data yang didapat. *designer* perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan user yang akan menjadi dasar dari produk yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat list kebutuhan user dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

2.4.2.3 *Ideate*

Setelah melakukan empati dan *define* tahap selanjutnya adalah *ideate*. *Ideate* merupakan tahap dimana menentukan dan mengidentifikasi solusi dari tahap memahami kebutuhan pengguna serta menganalisis kebutuhan pengguna. Pada tahap *ideate* juga bisa disebut tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan *brainstorming*. Dalam proses ini akan muncul banyak ide yang memungkinkan untuk menjadi solusi sebuah masalah. Seluruh ide-ide tersebut bernilai dalam kata lain, tidak ada ide yang tidak berguna. Pada proses inilah otak dipaksa untuk menjadi kreatif dengan merumuskan banyak ide.

2.4.2.4 *Prototype*

Pada Tahap *prototype* dibuat visualisasi solusi dan menentukan kemungkinan skenario pengguna. Salah satunya di awali dengan membuat sketsa alur produk kemudian diaplikasikan menjadi bentuk visual suatu produk yang lebih nyata. Kemudian hasilnya akan di ujicobakan dan nantinya akan memperbaiki desain melalui iterasi saat melakukan tahap *testing*. Sehingga dapat diketahui respon dari pengguna terhadap produk yang dibuat.

2.4.2.5 *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian *prototype* kepada pengguna untuk memastikan produk sudah sesuai dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap *test*, dapat sebagai petunjuk pengguna sesuai kondisi yang dibutuhkan. Dengan *usability testing* dapat diketahui bagaimana pengguna dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dan dapat mengetahui apakah pengguna kesulitan dalam menggunakan produk.

2.5 *User Persona*

User Persona adalah untuk membuat representasi yang handal dan realistik dari segmen *audience* utama penelitian untuk referensi. Representasi ini harus didasarkan pada penelitian penggunaan kualitatif dan kuantitatif serta analisis web. Ingat, persona Anda hanya sebaik penelitian dibaliknya. Persona yang efektif[10] :

1. Mewakili grup pengguna utama untuk situs web Anda
2. Ekspresikan dan fokus pada kebutuhan dan harapan utama dari kelompok pengguna yang paling penting
3. Berikan gambaran yang jelas tentang harapan pengguna dan kemungkinan mereka menggunakan situs
4. Bantuan dalam mengungkap fitur dan fungsionalitas universal
5. Jelaskan orang-orang nyata dengan latar belakang, tujuan, dan nilai

2.6 Prioritization Matrices

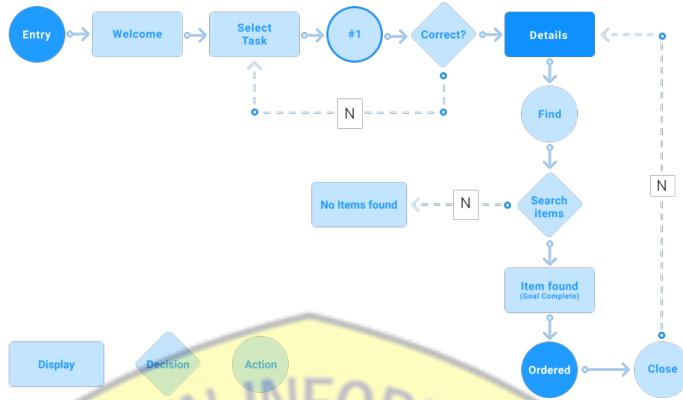


Gambar 2.1: Prioritization matrix

Matriks prioritas adalah *visual 2D* yang menunjukkan kepentingan relatif dari sekumpulan item berdasarkan dua kriteria berbobot. Matriks prioritas berfungsi untuk mengidentifikasi masalah yang paling penting. Pendekatan terstruktur dan objektif ini membantu mencapai konsensus kolaboratif sambil memenuhi beragam kebutuhan pengguna dan bisnis. Kenyataannya tidak semuanya bisa dilakukan sekaligus. Membuat keputusan berdasarkan informasi tentang apa yang harus di prioritas kan dapat menjadi hal yang menakutkan[11].

2.7 User Flow

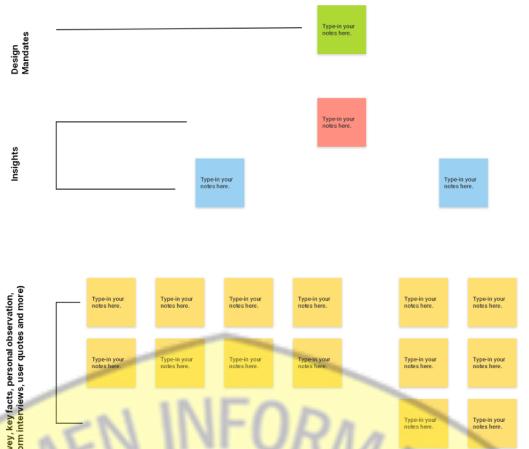
Ada banyak jalur berbeda yang dapat diambil pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk. *User Flow* adalah representasi visual, baik tertulis atau dibuat secara digital, dari banyak jalan yang dapat diambil saat menggunakan aplikasi atau situs web. Diagram alur dimulai dengan titik masuk konsumen pada produk, seperti layar orientasi atau beranda, dan diakhiri dengan tindakan atau hasil akhir, seperti membeli produk atau mendaftar untuk sebuah akun. Menggambarkan proses ini memungkinkan desainer untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan pengalaman pengguna dan karenanya meningkatkan tingkat konversi klien.[12]



Gambar 2.2: User flow

2.8 Affinity Diagram

Affinity diagram adalah sebuah metode untuk memahami informasi dari hasil riset kualitatif atau *feedback* pelanggan, seperti fakta, ide-ide dari curah pendapat, kebutuhan pengguna, wawasan, dan masalah desain. *Affinity diagram* bertujuan untuk mem-building dan mengaturnya ke dalam kelompok informasi atau tema untuk menemukan pola yang bermanfaat. Hal ini dilakukan dengan cara membentuk diagram hierarkis, mengelompokkan data, atau catatan afinitas yang mengungkapkan masalah dan kebutuhan pelanggan.[13]



Gambar 2.3: Proses *Affinity diagram*

Affinity diagram mengacu pada pengorganisasian kenyataan terpaut ke dalam kelompok berbeda. perihal tersebut buat menguasai seluruh catatan riset terpaut pengguna dengan membuat tema ataupun pola supaya sanggup mengembangkan pemecahan inovatif serta memperoleh pengetahuan yang di idamkan. Bagi riset [14] *affinity diagram* mempunyai keunggulan antara lain:

- Menolong dalam memperoleh uraian bersama tiap kebutuhan pengguna.
- Sanggup menolong dalam membiasakan proses menganalisis serta menyintesis temuan riset pengguna ataupun penilaian interaksi desain.
- Sangat aman digunakan buat suasana kala informasi ada dalam format digital(misal, komentar pengguna, pendapat sosial media, dll). Perihal ini pasti mempermudah desainer dalam memutuskan pengelompokan informasi.

2.9 *Rapid Prototyping*

Rapid Prototyping ialah pendekatan proses iteratif serta cepat dalam membuat model antarmuka pengguna produk yang realistik, sehingga bisa memvalidasinya dengan pengguna, pemangku kepentingan, dan bahkan rekan regu. Pada prinsipnya *rapid prototyping* melaksanakan proses dengan kilat serta berulang

berguna menciptakan *feedback* lebih awal dalam prosesnya, tingkatkan desain akhir serta kurangi kebutuhan akan pergantian sepanjang pengembangan[15].

Ada beberapa kriteria pelaksanaan *rapid prototyping* yang berhasil dilakukan:

- A. ***Quickly*** : Proses dicoba dengan kilat serta revisi berikutnya wajib segera di masukan. Meski prototipe butuh membagikan pelanggan rasa realistik guna produk, prototipe tidak butuh menyertakan grafik spesial ataupun algoritma komputasi yang memerlukan banyak waktu serta upaya buat membuat.
- B. ***Iteratively*** : Antarmuka pengguna prototipe ditinjau, dikomentari, ditingkatkan, serta ditinjau kembali dalam siklus yang ke sekian. Tidak ada yang menghasilkan desain yang sempurna awal kali. Siklus berulang ini membolehkan buat secara bertahap menambah antarmuka pengguna. Siklus ini bisa diselesaikan lebih kilat apabila prototipe mudah diganti.
- C. ***Using Domain Experts*** : Ideal nya, prototipe wajib di bikin oleh ahli domain. ahli domain akrab dengan pengguna guna dapat merealisasikan harapan, *requirements*, serta prioritas. Orang-orang ini bisa jadi sudah melaksanakan pekerjaan pengguna di masa lalu. Ahli domain bisa melaksanakan pekerjaan terbaik dengan memasukan persyaratan pengguna ke dalam prototipe. Jika perlengkapan prototyping, sangat susah digunakan oleh ahli domain, yakinkan kalau ahli domain bekerja sama dengan programmer.

Prototyping bisa diawali dari sketsa kertas kasar sampai simulasi interaktif yang nampak serta berperan semacam produk akhir. *Rapid prototyping* menolong tim bereksperimen dengan bermacam-macam pendekatan dan inspirasi, memfasilitasi dialog lewat visual, membenarkan seluruh orang berbagi uraian yang sama, serta mengurangi resiko serta menjauhi persyaratan yang terlampaui, yang menuju ke desain yang lebih baik serta lebih cepat.

2.10 Usability Testing

Menurut ISO 9241-11, *usability* bisa di definisikan sebagai seberapa jauh suatu produk atau layanan bisa digunakan atau dimanfaatkan oleh pengguna demi

mencapai tujuan yang diharapkan dengan meliputi aspek *effectiveness*, *efficiency* dan *satisfaction* dalam konteks pemakaian yang diharapkan atau di eksperimen. Sedangkan, Testing merupakan pengujian terhadap indikator penting dalam menilai keefektifan. *Usability* bisa diartikan sebagai elemen yang bisa menilai dan mengukur sejauh mana pengguna berinteraksi dengan suatu sistem ataupun website secara efektif dalam hal penerimaan pengguna sehingga akan mampu mengoptimalkan kinerja pengguna dalam mengakses sistem atau website yang bersangkutan[16].

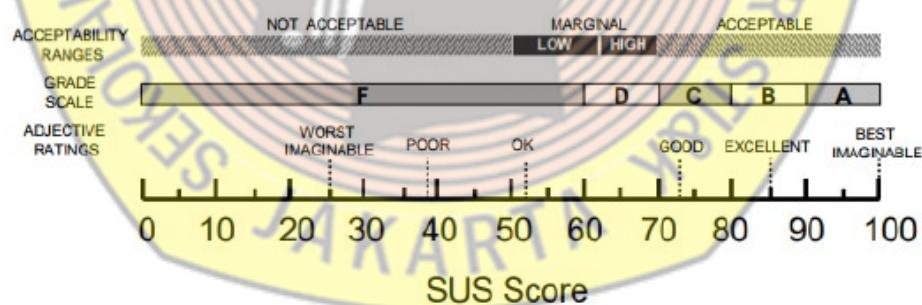
Berdasarkan pemahaman di atas maka, *usability testing* merupakan pengujian terhadap indikator penting dalam menilai keefektifan sebuah aplikasi dalam hal penerima pengguna. *Usability testing* merupakan salah satu cara agar sebuah aplikasi atau produk digital dapat mencapai tujuannya, serta bisa memberikan dampak agar tidak ditinggalkan oleh penggunanya. Jika sebuah aplikasi atau produk digital dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan penggunanya maka dapat dikatakan bahwa produk digital tersebut telah *usable* (dapat digunakan). Untuk menilai *usable* atau tidaknya produk digital, maka diperlukan *usability testing*. Dengan demikian, penelitian mengenai *usability* diharapkan akan dapat memberikan rekomendasi perbaikan terhadap masalah-masalah yang ditemukan.

2.11 *System Usability Scale (SUS)*

System usability scale (SUS) pertama kali diperkenalkan oleh John Brooke yang merupakan konsep pengujian usability yang reliabel serta murah namun efisien. Insturmen ini bisa digunakan untuk mengevaluasi *usability* suatu sistem secara global.[17] SUS bisa dilakukan memakai skala likert dengan pertanyaan yang sudah di standarisasi sehingga akan menghasilkan nilai rata- rata usability serta kepuasan pengguna dengan skala 0-100. Hasil dari perhitungan dengan tata cara SUS, bisa dijadikan pertimbangan untuk memastikan apakah suatu aplikasi layak ataupun tidak layak untuk diterapkan.

Penilaian dengan SUS adalah sebagai berikut:

- a) Skala yang digunakan merupakan sangat tidak sepakat(*Strongly disagree*) dengan nilai 1, hingga sangat sepakat(*Strongly agree*) dengan nilai 5.
 - b) Buat pertanyaan bernomor ganjil(1, 3, 5, 7, 9) ialah pertanyaan bernada positif serta nilai bisa dihitung dengan metode: nilai yang didapat dari responden dikurangi dengan 1 nilai.
 - c) Buat pertanyaan bernomor genap(2, 4, 6, 8, 10) ialah pertanyaan bernada negatif serta nilai bisa dihitung dengan metode: nilai 5 dikurangi dengan nilai yang didapat dari responden.
 - d) Jumlahkan nilai yang sudah dihitung pada poin b serta c dari tiap- tiap responden. Setelah itu, kalikan hasilnya dengan nilai 2,5. Hasil perhitungan ini bakal mengkonversi rentang nilai jadi antara 0-100.
- SUS juga dapat di interpretasikan ke dalam rating sifat (*adjective rating*) untuk lebih memperjelas tingkat *usability* suatu sistem yang kemudian diterjemahkan ke dalam tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu sistem (*acceptability range*) untuk menentukan sistem dapat diterima atau tidak oleh pengguna.[18]



Gambar 2.4: Skala penilaian skor SUS

2.12 Figma

Figma merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan buat membuat desain secara bersama-sama dengan anggota regu yang lain. Tetapi, bagi *Design Shack* Figma merupakan suatu *design tools* serta membuat *prototype* berbasis *cloud* buat proyek digital. Aplikasi yang satu ini mempunyai kelebihan ialah

memudahkan penggunanya buat melaksanakan kerja sama dengan seluruh anggota regu di mana saja serta kapan saja.



Gambar 2.5: Logo Figma

Melalui web resminya, Figma melaporkan dirinya selaku aplikasi yang hendak mempermudah kerja sama antar regu dalam proses membuat, menguji, serta mengirim desain jadi lebih gampang. Dalam membuat suatu desain UI ataupun UX sesuatu aplikasi ataupun web, Figma mempunyai beberapa *tools* yang bisa mempermudah tiap fase dalam proses tersebut. Ada *tools vector* yang sanggup membantu menciptakan ilustrasi dengan gampang. Setelah itu, terdapat pula alat yang mempermudah dalam pembuatan *prototype*.

Salah satu fitur yang paling ditonjolkan oleh Figma adalah kemudahan kolaborasi dengan sesama anggota regu seperti yang sudah disinggung di atas. Jadi, dengan kata lain tiap desainer dapat langsung bekerja serta membuat pergantian pada desain yang lagi dikerjakan secara bersama-sama. Sebab berbasis *cloud*, hingga hasil pekerjaan hendak secara langsung tersimpan secara online[19]. Tidak hanya itu, berikut ini sebagian fitur unggulan lain dari Figma yang dikutip dari web resminya:

1. Kemudahan dalam membuat desain

Fitur desain dari Figma mempunyai banyak kelebihan sebab terbuat sangat modern. Pengguna hendak menciptakan *modern pen tool* yang dapat digunakan buat menggambar ke seluruh arah dengan *Vector Networks*. Tidak hanya itu, kemudahan di kala mengendalikan tata letak pula jadi fitur unggulan dari aplikasi ini. Apalagi, pengguna pula dapat memastikan

plugin yang mau digunakan misalnya buat mengendalikan stok gambar sampai *icon*.

2. Membuat *prototype*

Walaupun saat ini telah terdapat banyak aplikasi buat membuat desain produk, tetapi Figma masih jadi salah satu yang sangat terkenal. Alasannya, aplikasi ini mempunyai fitur membuat *prototype* yang lumayan mutahir. Figma membolehkan desainer buat merancang desain, membuat *prototype*, membagikannya, sampai menerima *feedback* secara gampang. Jadi, tidak butuh berganti-ganti *tools* dalam merancang sesuatu desain. Hasil ubah pada desain hendak langsung timbul dalam *prototype* yang terbuat. Setelah itu, hasilnya juga dapat langsung dibagikan kepada anggota regu yang lain. Orang lain pula dapat membagikan *feedback* dengan meningkatkan pendapat di dalam *prototype*.

3. *Design systems*

Fitur unggulan berikutnya dari Figma merupakan kemudahan dalam mengendalikan *design systems*-nya. Jadi, pengguna hendak lebih gampang dalam mencari serta mengakses segala peninggalan yang sudah dipunya. Tidak hanya itu, fitur ini pula membolehkan pengguna mengelola siapa saja yang dapat memandang, mengedit, serta berkontribusi ke *library* penyimpanan peninggalan. Menariknya, tiap pembaruan yang dicoba oleh anggota regu pula hendak diterbitkan sehingga lebih gampang untuk melacaknya.

3 METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini akan diuraikan tentang gambaran umum perusahaan, metode *design thinking*, dan kerangka penelitian.

3.1 Gambaran Umum Perusahaan

3.1.1 Profil Umum Perusahaan

Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *digital skills* dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk *online* maupun *offline*. Didirikan pada tahun 2017 sebagai *coding bootcamp*, yang telah menghasilkan lulusan *Software Developer* untuk startup dan perusahaan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi *blended-learning* melalui platform online Skilvul.com.

Tabel 3.1: Profil Skilvul

Website	http://www.skilvul.com
Lokasi	Skilvul HQ, Jalan Simprug Golf 8 No. 6, RT.2/RW.8, Grogol Selatan, Kecamatan Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12220
Telepon	+62 878-0010-8080
Industri	Manajemen Pendidikan
Ukuran Perusahaan	11-50 karyawan 486 di LinkedIn
Kantor Pusat	Jakarta, DKI Jakarta
Jenis	Perseroan Tertutup
Tahun Berdiri	2017

3.1.2 Logo Skilvul

Setiap perusahaan atau organisasi memiliki logonya masing-masing. Berikut adalah logo Skilvul.



Gambar 3.1: Logo SKilvul.com

3.1.3 Visi Dan Misi

Berikut adalah visi dan misi dari skilvul.com:

1. Visi

Sejuta *digital talent* untuk Indonesia

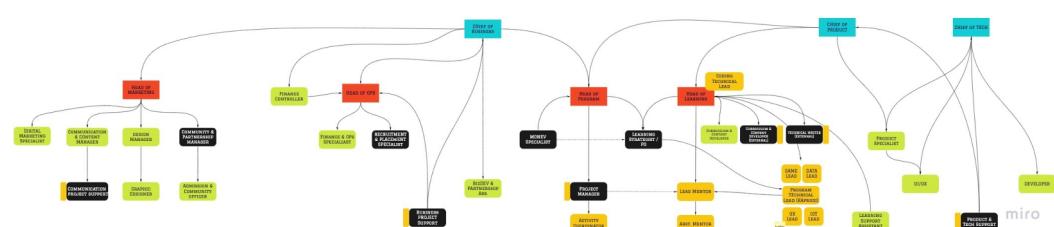
Visi kami adalah untuk menghasilkan sejuta *digital talent* untuk Indonesia melalui pendidikan *vokasi digital*.

2. Misi

"To train, certify, and connect youth to jobs"

Itulah misi kami. Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital *skills*, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja.

3.1.4 Struktur Organisasi



Gambar 3.2: Struktur Organisasi

3.2 Metode *Design Thinking*

3.2.1 *Empathize*

Pada tahapan *empathize* akan memulai user research dengan melakukan tahapan kuesioner online dan observasi website serupa karena keterbatasan waktu. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan memahami kebutuhan pengguna secara tepat. Hasil yang diharapkan dalam melakukan tahapan *empathize* ini adalah mendapatkan wawasan tentang layanan yang dibutuhkan oleh siswa, agar dapat mengetahui informasi yang tepat dan sesuai faktanya.

3.2.1.1 Kuesioner

Kuesioner ditujukan kepada pengguna platform skilvul dan bukan pengguna. Hal ini bertujuan untuk memperoleh kebiasaan skilvul.com dan kebutuhan akan *mentoring private*.

3.2.1.2 Observasi

Pada langkah ini akan dilakukan observasi dengan mengamati dan nelihat website-website yang memiliki layanan serupa dengan *mentor on demand*. Hal ini bertujuan untuk mendapat data-data yang dibutuhkan seperti alur sistem yang berjalan dalam layanan dan wawasan konten yang tepat untuk layanan *mentor on demand*. Hasil yang diharapkan dari langkah observasi ini adalah mengetahui gambaran umum layanan yang akan dibuat.

3.2.2 *Define*

Pada tahap ini, menyintesis data dengan metode mengelompokan informasi, yang bertujuan buat mengenali *insight* (wawasan) terhadap permasalahan yang mau diatasi. Hasil yang diharapkan dalam melaksanakan tahapan *define* ini merupakan memperoleh ruang permasalahan dari bermacam sudut pandang, sehingga bisa memastikan solusi yang diberikan tepat dan sukses. Hal ini

dilakukan dengan dua tahapan yaitu poin-poin masalah dan user persona untuk mengidentifikasi masalah yang dialami pengguna.

3.2.2.1 Poin-poin Masalah

Pada langkah ini, menuliskan informasi poin masalah hasil proses empati yang telah dilakukan dengan kuesioner dan observasi. Hal ini bertujuan supaya mudah dalam membuat *user persona* dan ide solusi dari informasi yang sudah dikumpulkan dari data kuesioner.

3.2.2.2 User Persona

Informasi poin masalah yang dilakukan pada langkah sebelumnya, selanjutnya membuat *user persona* tujuannya untuk memperoleh pandangan bahwa pengguna yang sempurna dan efektif terhadap masalah yang ingin di selesaikan.

3.2.2.3 How Might We Question's

Pertanyaan *How-Might-We* adalah cara untuk membingkai ide dan sering digunakan untuk meluncurkan *brainstorming*. Cara ini memberikan beberapa strategi untuk menggunakan perspektif saat ini tentang tantangan untuk membuat benih ide yang cukup luas sehingga terdapat berbagai solusi tetapi cukup sempit sehingga tim memiliki beberapa batasan yang membantu. Yang dapat mendorong serangkaian ide yang bermanfaat. Tujuannya adalah untuk menciptakan pertanyaan yang memancing ide-ide yang bermakna dan relevan. melakukannya dengan menjaga pertanyaan berwawasan dan benuansa.

3.2.3 Ideate

Sesudah menganalisis permasalahan *user*, berikutnya mencari ide-ide yang bisa digunakan buat menanggulangi permasalahan tersebut. Buat mencari ide-ide baru diperlukan beberapa sudut pandang supaya menciptakan ide-ide yang solutif. Sebagian inspirasi yang telah terkumpul, akan dievaluasi buat mencari gagasan ide yang terbaik.

3.2.3.1 *Brainstorming Ide Solusi*

Pada tahap langkah *Brainstorming* ide solusi, lebih mengutarakan ide sebanyak mungkin tetapi sesuai dengan *How-Might-We* yang sudah ditentukan sebelumnya agar tidak keluar konteks solusi.

3.2.3.2 *Affinity Diagram*

Langkah di *affinity diagram*, memetakan solusi ide yang telah dibuat sebelumnya menjadi beberapa kelompok. Dengan menggunakan *Affinity Diagram*, hal ini membantu untuk mendapatkan inti dari solusi yang dibutuhkan.

3.2.3.3 *Prioritization Idea*

Langkah ini dilakukan setelah menemukan produk atau fitur-fitur yang efektif dan mengelompokkan pada *affinity diagram* sehingga dapat membuat *impact effort matrix* untuk memprioritaskan ide secara efisien untuk dibuat terlebih dahulu.

3.2.3.4 *User Flow*

Pada *user flow*, tahap ini yaitu membuat alur pengguna berdasarkan prioritas ide solusi. Tujuannya menetapkan alur pengguna supaya pengguna dapat dengan mudah menggunakan situs web atau aplikasi dan bermanfaat bagi proses desain. Mempelajari alur pengguna situs web atau aplikasi terbukti bermanfaat baik dalam mendesain produk baru atau memperbarui produk lama.

3.2.4 *Prototype*

Pada tahap *prototipe*, akan dibuat simulasi interaksi pada desain visual yang nantinya hendak di validasi lewat iterasi pada sesi testing buat menanggapi dari kasus yang ada. Hal ini bertujuan buat mengimplementasikan ide yang sudah terbuat sehingga bisa mengkomunikasikannya kepada pengguna serta mengenali responnya lewat sesi testing. Pada tahap ini pula hendak menciptakan *prototyping* produk digital lewat gambar yang di desain sendiri serta memperlihatkan rancangan produk cocok kemauan serta masukan dari informan pengguna.

Memakai tata cara *rapid prototyping* selaku alat bantu dalam tahapan *prototype* ini serta mempunyai 4 tahapan, yaitu:

1. *Sketsa*

Membuat sketsa visual desain pada media kertas secara garis besar. Sketsa desain dibuat berdasarkan ide solusi yang dibuat. Hal ini bertujuan untuk memungkinkan bahwa konsep dan persyaratan telah dipahami sepenuhnya agar tidak terlalu banyak perubahan pada saat memasuki tahap selanjutnya.

2. *Wireframe*

Memetakan desain hasil sketsa pada kertas yang terbuat, kedalam wujud digital menggunakan *tools figma*. Desain yang terbuat pula lebih rinci serta bisa meningkatkan elemen yang betul-betul real. Perihal ini bertujuan buat membuat lebih gampang dalam menguji ide secara resmi serta memandang apakah desain bekerja dalam aplikasi pemakaian sesungguhnya.

3. *Design System*

Sehabis melakukan wireframe, selanjutnya mencari rujukan buat menghasilkan *style* serta keunikan dari web aplikasi. Maka dari itu harus membuat *design system* saat sebelum merancang web aplikasi. Tujuannya adalah membuat desain nampak tidak berubah-ubah serta pula bisa meminimalisir waktu yang digunakan. *Design system* bisa digunakan kesekian kali pada saat proses design ataupun pada disaat implementasi coding.

4. *Visual Design atau Mockup*

Merancang desain visual aplikasi secara utuh meniru dari langkah *wireframe*, tidak hanya fungsi produk tetapi juga tampilan dan nuansa. Tujuannya untuk memperkenalkan model desain dalam setiap proses dan menempuh alur informasi untuk menyelesaikan tugas atau detail produk digital secara interaktif. Dalam hal ini dibantu *tools figma* dalam mendesain rancangan visual produk digital.

3.2.5 Testing

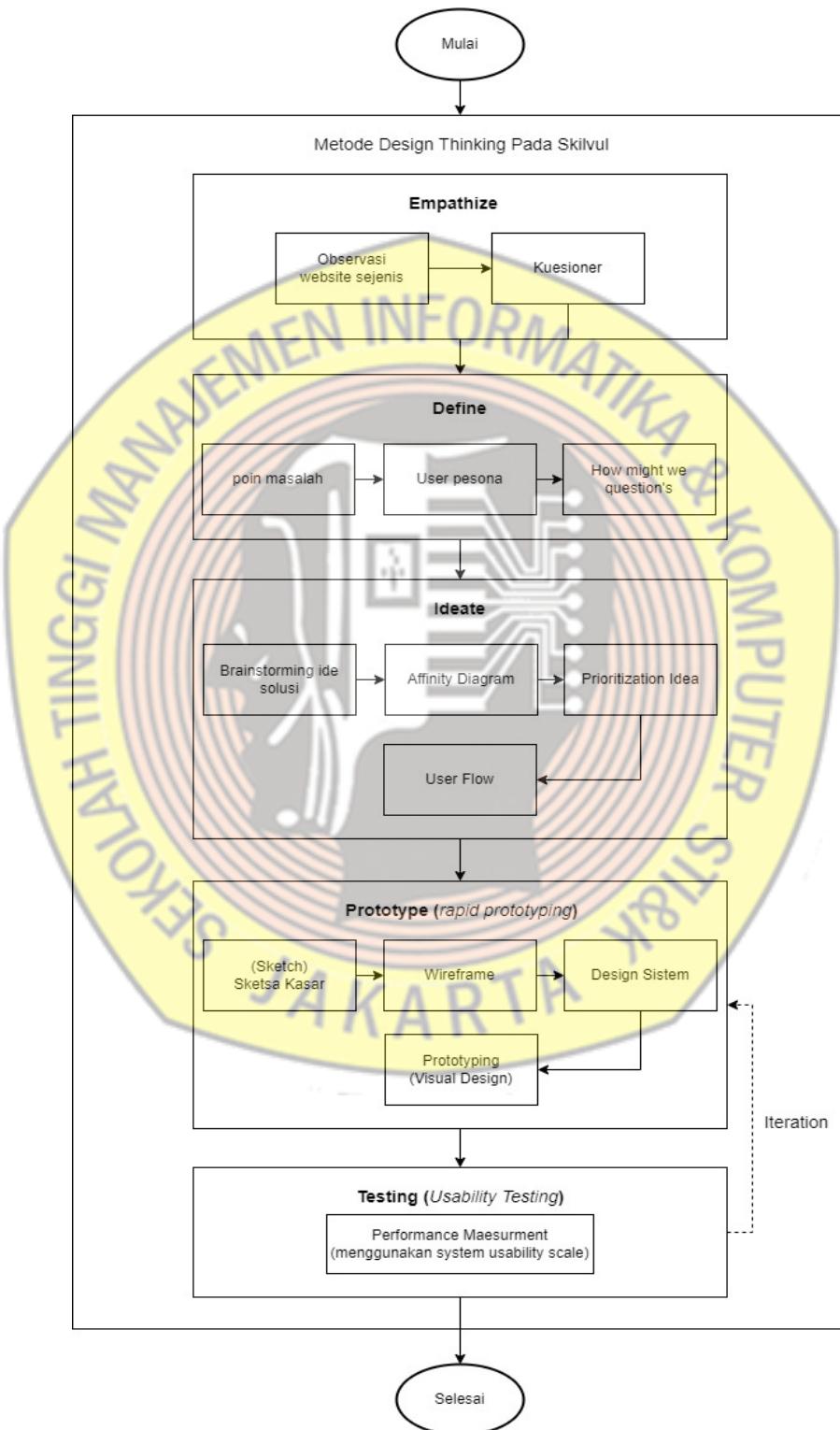
Pada tahap Testing ini yang dilakukan adalah mengevaluasi setiap ide solusi dengan testing dan melakukan *interview/online survey* untuk testing.

Sehabis membuat *prototype*, akan melaksanakan testing ke pengguna. Tujuannya buat mengenali bagaimana hasil dari interaksi antara user dengan *prototype* yang telah terbuat. Tidak hanya itu pada sesi testing ini hendak memperoleh *insight*, ide baru, serta *feedback* dari pengguna yang dimana feedback bisa tingkatkan performa dari desain produk. Testing yang jalani berulang-ulang supaya memperoleh hasil yang lebih akurat serta optimal.

System Usability Scale (SUS)

Pengujian dengan metode SUS dapat digunakan untuk mengevaluasi *usability* sebuah sistem secara global. Sehingga, hal tersebut dapat mengukur tingkat performance sebuah produk apakah produk tersebut layak atau tidak layak untuk diterapkan. Nilai *performance* dapat diukur dengan 10 pertanyaan yang terdiri dari *skala linkert* dengan nilai 1 sampai dengan 5. Skala tersebut di antaranya STS: Sangat Tidak Setuju (skala 1), TS: Tidak Setuju (skala 2), N: Netral (skala 3), S: Setuju (skala 4), dan Sangat Setuju (skala 5). Pertanyaan pada nomor ganjil (1,3,5,7,9) merupakan pertanyaan bernada positif (2,4,6,8,10) dan pertanyaan nomor genap bernada negatif. Proses testing dilakukan dengan cara, responden melakukan uji coba terhadap rancangan *prototype* yang sudah dibuat. Kemudian, responden men-*checklist* skala dari setiap pertanyaan yang sudah disiapkan. Rincian pengujian dapat dilihat pada lampiran.

3.3 Kerangka Penelitian



Gambar 3.3: Kerangka penelitian metode *Design Thinking*

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kasus ini menggunakan *design thinking* sebagai pendekatan *design process* yang dilakukan. Kerena *design thinking* merupakan pola pendekatan penyelesaian sebuah masalah. Dikenal 5 fase yaitu *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, lalu *Testing*. Harus digaris bawahi, kelima proses ini tidak selalu bersifat linear, *design thinking* juga bertujuan untuk memvalidasi ide lebih cepat dan lebih sering.

4.1 *Empathize*

Pada tahapan *empathize* ini, akan melakukan *user research* dengan melakukan tahapan kuesioner online dan observasi website serupa karena keterbatasan waktu. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan memahami kebutuhan pengguna secara tepat. Hasil yang diharapkan dalam melakukan tahapan *empathize* ini adalah mendapatkan wawasan tentang layanan yang dibutuhkan oleh siswa, agar dapat mengetahui informasi yang tepat dan sesuai faktanya.

Kuesioner disebarluaskan pada grup telegram magang skilvul dan orang yang pernah ikut kursus/kelas online ada 36 orang yang mengisi. Berikut merupakan pertanyaan kuesioner yang diberikan.

Tabel 4.1: Pertanyaan dan jawaban kuesioner

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban
1	Berapa Usia mu?	13.9% < 20 Tahun 69.4% 20 - 25 Tahun 16.7% > 25 Tahun
2	Apa profesi mu?	33.3% Karyawan 66.7% Mahasiswa/siswa
3	Apakah kamu pernah mengikuti kelas seperti: kursus, online kursus, dan bootcamp?	55.6% Pernah 44.4% Tidak Pernah
4	Kursus atau kelas online yang pernah di	20 (100%) Video

	ikuti penyajian konten belajarnya berupa?	5 (25%) Teks
5	Apakah bisa interaksi secara langsung dengan mentor?	90% Bisa 10% Tidak bisa
6	Jika bisa, Media apa yang ingin dipakai untuk bertemu mentor?	13 (65%) Gmeet 13 (65%) Zoom 6 (30%) Bertemu langsung 4 (20%) Whatsapp
7	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	<ul style="list-style-type: none"> - Hal sih banyak dampak yang nakal berubah dan mungkin ya bisa menuntun kita agar lebih terarah ajah - Agar bisa lebih paham dan tidak tersesat. - Dalam hal belajar, memahami materi - Agar lebih terarah belajarnya terutama apabila menemukan kesalahan - Banyak hal misal bertanya karir, mengalami error, review cv dll
8	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu, untuk mengukur kredibilitas dia apakah memiliki pengalaman dalam bidang yang ditekuni - Ya. Karena dengan mengetahui profil mentor kita dapat lebih percaya dan yakin bahwa mentor tersebut dapat membantu dan membimbing kita. - Kalo tau syukur, tidak juga gak masalah. Asal ilmunya tidak menyesatkan. - Perlu sekali, karna tidak asal mentor yang kita pakai - Tidak, karena yg dibutuhkan ilmunya
9	Harga mentoring yang menurut Anda terjangkau?	25% 20 – 50 ribu 55% 60 – 100 ribu 20% lebih dari 100 ribu
10	Mengapa memilih harga mentoring segitu?	<ul style="list-style-type: none"> - Karena harga uang saku mahasiswa

	<ul style="list-style-type: none"> - Disesuaikan dengan kondisi finansial mahasiswa, hanya jadi tolak ukur umum saja, bukan acuan utama - Karena range harga 60 ribu-100 ribu itu dapat dijangkau semua kalangan. Tidak terlalu besar, dan tidak terlalu kecil - Karena itu cukup rasional menurutku, biar sama-sama enak tengah-tengah soalnya. - Karna membimbing itu tidak mudah.
--	--

Hasil dari kedua cara tersebut dapat disimpulkan pada table *design thinking: empathize, primary research* dari kuesioner dan *secondary research* dari Observasi website serupa.

Tabel 4.2: *Design Thinking Empathize*

Primary Research	Secondary Research
<ul style="list-style-type: none"> a) Banyak Siswa yang memilih biaya 60-100 ribu b) Butuh arahan dan kurang bisa belajar sendiri c) Bisa memilih mentor yang diinginkan berdasarkan ulasan maupun pengalaman d) Teman sharing, kalau bisa dua arah. Saling berbagi pikiran dan belajar dari pengalaman beliaunya. e) Membutuhkan mentor ahli untuk membantu dalam proses belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Mentor memiliki keterbatasan waktu untuk membimbing siswa satu per satu b) Rasio mentor lebih kecil dibandingkan dengan siswa c) Dapat melakukan chat mentor (namun masih belum tahu sebaiknya sebelum membeli sesi atau setelah membeli sesi) d) Terdapat Topik/Paket yang dapat dipilih siswa sesuai kebutuhan. e) Siswa bisa menentukan jadwal sesuai kesediaan Mentor f) Terdapat profil Mentor, video preview, ulasan, kategori, pencarian dan filter. g) Menawarkan kursus pertama gratis dan tarif yang terjangkau

4.2 *Define*

Pada tahap ini dilakukan sintesis data dengan metode mengelompokan informasi, yang bertujuan buat mengenali *insight* (wawasan) terhadap permasalahan yang mau diatasi. Hasil yang diharapkan dalam melaksanakan tahapan *define* ini merupakan memperoleh ruang permasalahan dari bermacam sudut pandang, sehingga bisa memastikan strategi yang pas serta berhasil selaku input pada tahap *ideate*.

4.2.1 Poin-poin Masalah

Berikut beberapa poin masalah yang dikumpulkan berdasarkan hasil riset permasalahan yang dialami oleh pengguna.

1. Merasa tidak dibimbing sepenuhnya
2. Butuh masukan dan koreksi dari mentor.
3. Susah mencari mentor dan tidak tau cara bertanya yang baik di forum kelas.
4. Kesulitan menyamakan jadwal mentoring.
5. Saat praktik error nya berbeda dengan teori dan penjelasan mentor.
6. Susah berkonsentrasi saat mentoring bersama banyak orang.

4.2.2 *User Persona*

Dari hasil poin masalah yang di kumpulkan, selanjutnya membuat user persona berdasarkan observasi yang didapatkan. Mengidentifikasi masalah yang dialami pengguna, perilaku apa yang sesuai dan memberikan solusi. Dari persona tersebut, akan membantu dalam menentukan desain yang lebih baik. mengumpulkan beberapa perilaku, poin keluhan, dan tujuan yang dimiliki pengguna potensial.



Pain points

- Menentukan waktu konsultasi dengan mentor.
- Susah mencari mentor yang berkompeten
- Butuh Arahan, kurang bisa belajar sendiri.
- Merasa malu bertanya.

Goal and needs

- Penunjang belajar saya
- Bisa mengoreksi dan memberikan tanggapan atas hasil kerja
- Butuh coaching perlu dalam memahami suatu pembelajaran.
Terutama 1 on 1 coaching.

Gambar 4.1: *User persona*

4.2.3 *How Might We Question's*

Pertanyaan *How-Might-We* adalah cara untuk membingkai ide dan sering digunakan untuk meluncurkan *brainstorming*. Cara ini memberikan beberapa strategi untuk menggunakan perspektif saat ini tentang tantangan untuk membuat benih ide yang cukup luas sehingga terdapat berbagai solusi tetapi cukup sempit sehingga tim memiliki beberapa batasan yang membantu mendorong serangkaian ide yang bermanfaat.

Setelah membuat *user persona* berlanjut untuk membuat bingkai ide dengan cara Pertanyaan *How Might We*, dan didapatkan pertanyaan berikut ini.

“Membuat layanan bertemu mentor tanpa ribet negosiasi dan paket sesi lebih dari satu kali pertemuan.”

4.3 *Ideate*

Setelah melakukan empati dan *define* tahap selanjutnya adalah *ideate*. *Ideate* merupakan tahap dimana menentukan dan mengidentifikasi solusi dari tahap memahami kebutuhan pengguna serta menganalisis kebutuhan pengguna. Pada tahap *ideate* juga bisa disebut tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan *brainstorming*. Dalam proses ini akan muncul banyak ide yang memungkinkan

untuk menjadi solusi sebuah masalah. Seluruh ide-ide tersebut bernilai dalam kata lain, tidak ada ide yang tidak berguna. Pada proses inilah otak dipaksa untuk menjadi kreatif dengan merumuskan banyak ide.

4.3.1 *Brainstorming* Ide Solusi

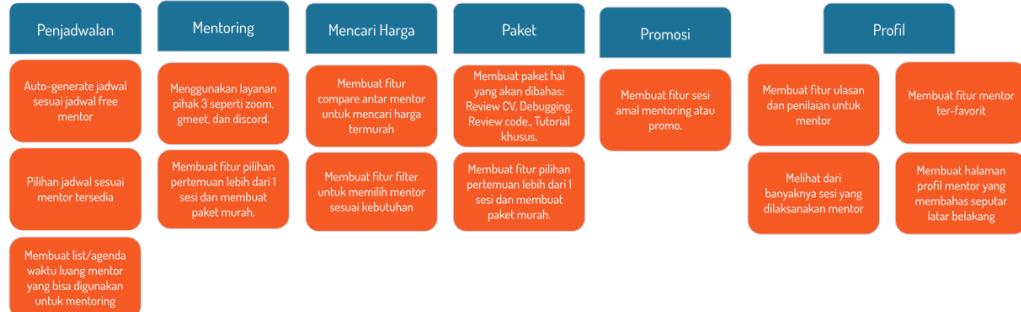
Pada tahap *Brainstorming* ide solusi yaitu untuk mengutarakan ide sebanyak mungkin tetapi sesuai dengan *How-Might-We* yang sudah ditentukan sebelumnya agar tidak keluar konteks solusi.

Hasil dari *brainstorming* ide solusi :

1. Melihat dari banyaknya sesi yang dilaksanakan mentor
2. Membuat fitur mentor ter-favorit
3. Membuat fitur ulasan dan penilaian untuk mentor
4. Sesi tanya layanan mentor melalui whatsapp admin skilvul
5. Membuat fitur filter untuk memilih mentor sesuai kebutuhan
6. Membuat fitur pilihan pertemuan lebih dari 1 sesi dan membuat paket murah.
7. Membuat list/agenda waktu luang mentor yang bisa digunakan untuk mentoring
8. Membuat halaman profil mentor yang membahas seputar latar belakang
9. Pilihan jadwal sesuai mentor tersedia
10. *Auto-generate* jadwal sesuai jadwal free mentor
11. Menggunakan layanan pihak 3 seperti zoom, gmeet, dan discord.
12. Membuat fitur sesi amal mentoring atau promo.
13. Membuat paket hal yang akan dibahas: *Review CV*, *Debugging*, *Review code*, Tutorial khusus.

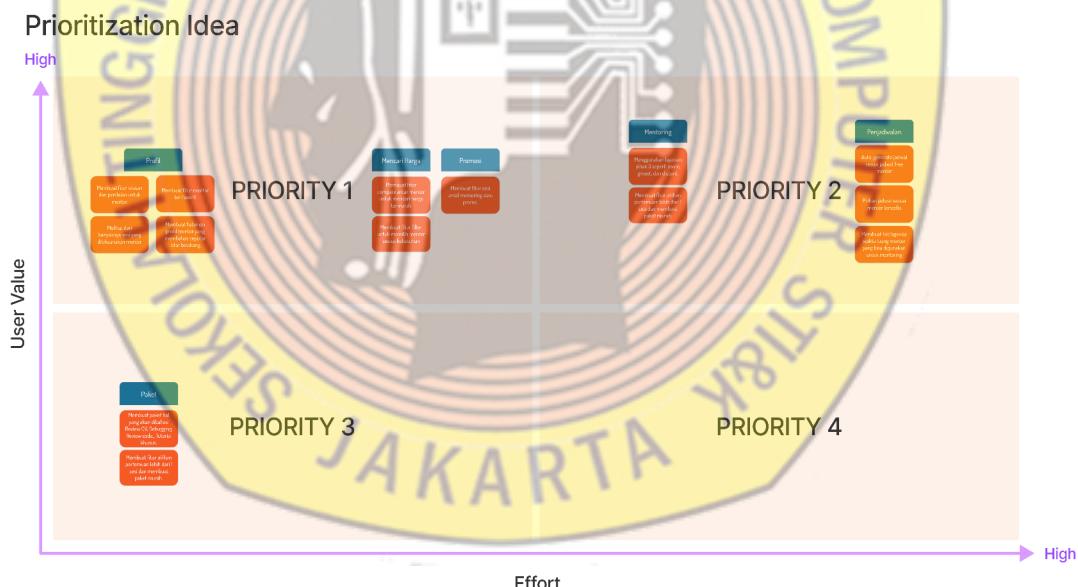
4.3.2 *Affinity Diagram*

Langkah di *affinity diagram*, memetakan solusi ide yang telah dibuat sebelumnya menjadi beberapa kelompok. Dengan menggunakan *affinity diagram*, hal ini membantu untuk mendapatkan inti dari solusi yang dibutuhkan. Hasilnya seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.2: *Affinity Diagram*

4.3.3 Prioritization Idea

Langkah ini dilakukan setelah menemukan produk atau fitur-fitur yang efektif dan mengelompokkan pada *affinity diagram* sehingga dapat membuat *impact effort matrix* untuk memprioritaskan ide secara efisien untuk dibuat terlebih dahulu.

Gambar 4.3: *impact effort matrix*

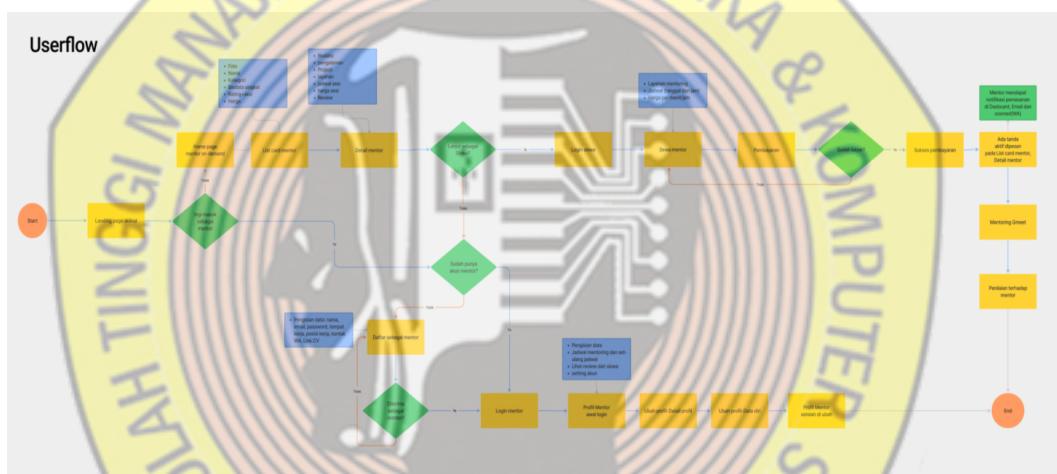
Keterangan dari *impact effort matrix* di atas adalah Prioritas 1 berarti memiliki nilai *impact* yang tinggi untuk pengguna, kategori yang termasuk yaitu kategori profil, kategori mencari harga dan promosi. Prioritas 2 memiliki nilai *impact* yang tinggi untuk pengguna dan usaha untuk membuat tinggi, kategori yang termasuk yaitu mentoring dan penjadwalan. Prioritas 3 memiliki nilai *impact*

yang rendah untuk pengguna dan usaha untuk membuat rendah, yang termasuk kategori paket.

4.3.4 User Flow

Pada *user flow*, tahap ini yaitu membuat alur pengguna berdasarkan prioritas ide solusi. Tujuannya menetapkan alur pengguna supaya pengguna dapat dengan mudah menggunakan situs web atau aplikasi dan bermanfaat bagi proses desain. Mempelajari alur pengguna situs web atau aplikasi terbukti bermanfaat baik untuk mendesain produk baru atau memperbarui produk lama.

Userflow yang dihasilkan :



Gambar 4.4: Userflow

Penjelasan *user flow*: pengguna menuju web skilvul halaman landing page selanjutnya pengguna menuju halaman *home* layanan *mentor on demand* dan mencari mentor pada halaman *list card mentor* hingga memilih salah satu mentor dan menuju halaman profil mentor tersebut. Setelah melihat profil mentor pengguna bisa langsung men-sewa atau membuat jadwal mentoring dengan menuju halaman sewa mentor. Sebelumnya pengguna harus melakukan daftar dan login sebagai siswa untuk melanjutkan *input* informasi mentoring dan pembayaran.

User flow jika pengguna ingin menjadi mentor, dari halaman *landing page* skilvul bisa langsung ke halaman daftar sebagai mentor dan *login* sebagai mentor untuk melengkapi data-data profil mentor.

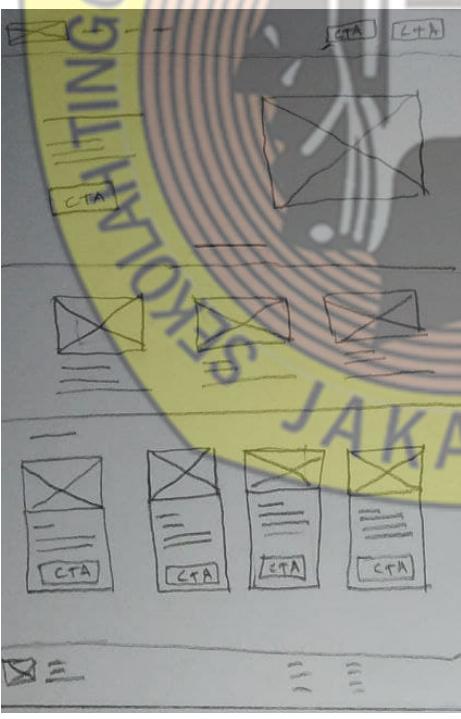
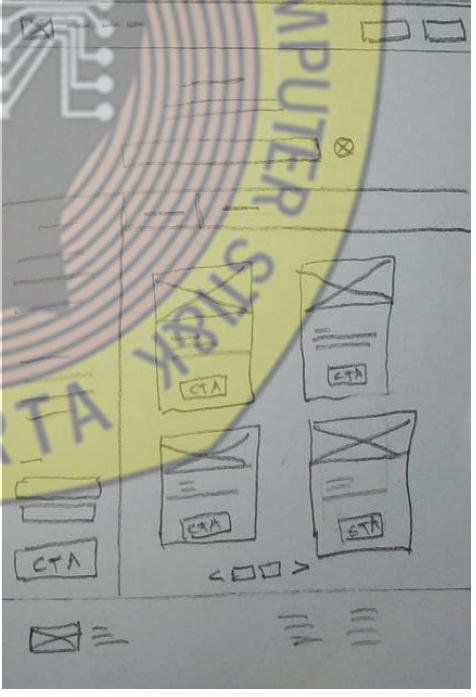
4.4 Prototyping

Pada tahapan ini produk digital yang akan dibuat sesuai dengan hasil pada tahap sebelumnya yaitu *ideate*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan solusi dan validasi secara real dari kebutuhan yang diinginkan pengguna. Pertama akan membuat sketsa dan *wireframe* selanjutnya *design system* dan akhirnya membuat *visual design* atau *mockup*.

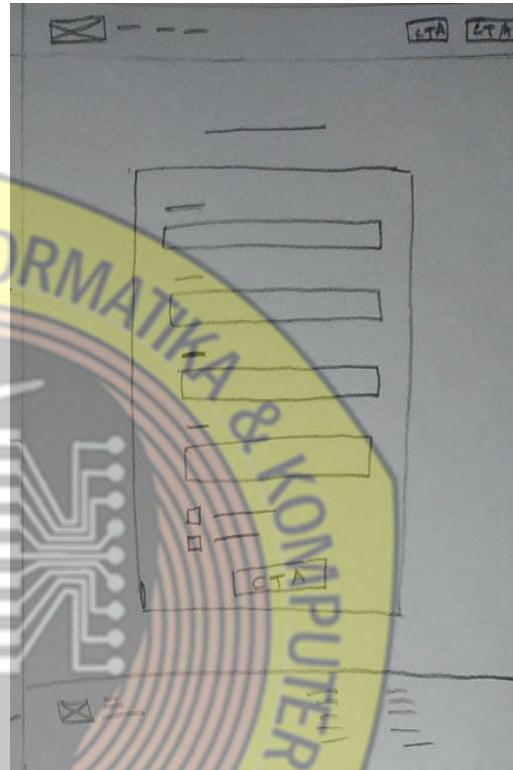
4.4.1 Sketsa

Pada fase ini akan dibuat gambaran sketsa secara garis besar menggunakan medium kertas untuk bisa menggambarkan konsep dari hasil ide solusi yang didapatkan.

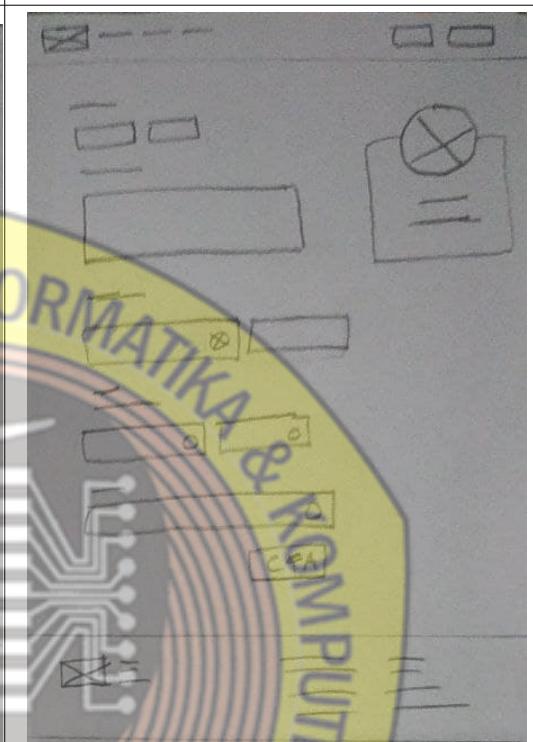
Tabel 4.3: Hasil sketsa 1 - Halaman *home* dan *list mentor*

Sketsa halaman <i>home</i> layanan	Sketsa halaman <i>list mentor</i>
 <p>Sketsa halaman awal layanan pada website ini. Berisi bagian navigasi, informasi, <i>card mentor</i>, dan kaki web.</p>	 <p>Sketsa halaman <i>list mentor</i> ini berisi bagian navigasi, pencarian, filter pencarian, <i>card mentor</i> hasil pencarian, dan kaki website.</p>

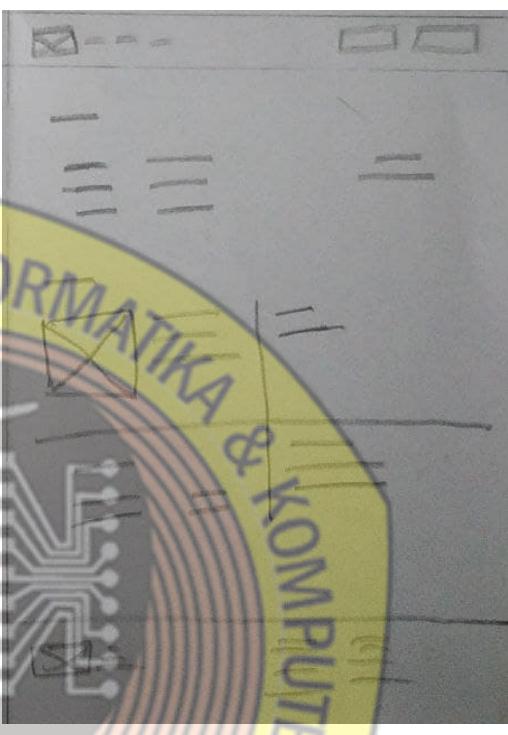
Tabel 4.4: Hasil sketsa 2 - Halaman login dan daftar mentor

Sketsa halaman <i>login mentor</i>	Sketsa halaman daftar mentor
 <p>Sketsa halaman <i>login website</i>, berisi bagian navigasi, <i>button</i> pilihan sebagai mentor dan siswa, <i>form</i> masuk, dan kaki website.</p>	 <p>Sketsa halaman <i>login website</i>, berisi bagian navigasi, <i>form</i> daftar sebagai mentor, dan kaki website.</p>

Tabel 4.5: Hasil sketsa 3 - Halaman profil dan sewa mentor

Sketsa halaman profil mentor	Sketsa halaman sewa mentor
	
<p>Sketsa halaman profil mentor, berisi bagian navigasi, foto dan keterangan mentoring, biografi mentor dan ulasan sebelah kanan, dan kaki website.</p>	<p>Sketsa halaman sewa/booking mentor, berisi bagian navigasi, form informasi jadwal mentoring, foto dan bio singkat sebelah kanan, dan kaki website.</p>

Tabel 4.6: Hasil sketsa 4 - Halaman ubah jadwal dan *invoice*

Sketsa halaman ubah jadwal mentoring	Sketsa halaman <i>invoice</i>
 <p>Sketsa ini berisi bagian navigasi, profil mentor dan form ubah jadwal.</p>	 <p>Sketsa ini berisi bagian navigasi, informasi pembayaran dan kaki website.</p>

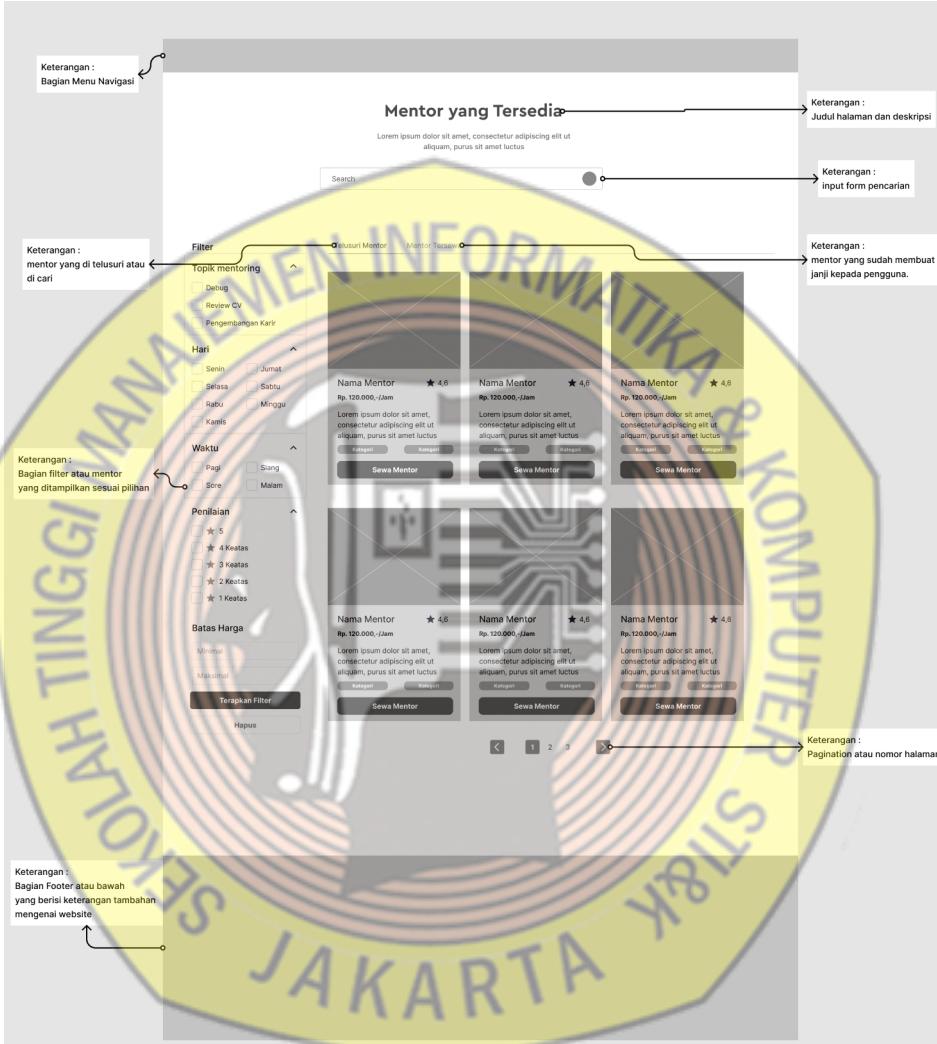
4.4.2 Wireframe

Wireframe bersumber pada hasil dari sketsa yang sudah terbuat. Perihal ini dicoba dengan metode mengimplementasikannya ke dalam wujud desain *low fidelity* dengan meningkatkan hasil sketsa serta mencermati detail-detail dari produk yang hendak terbuat. *Wireframe* ini nantinya hendak jadi bawah dari pembuatan purwarupa dari aplikasi dengan penyempurnaan desain serta interaksi yang lebih nyata.

Tabel 4.7: Wireframe halaman *home mentor on demand*

Wireframe halaman <i>home mentor on demand</i>
<p>The wireframe illustrates the layout of the 'home mentor on demand' page. At the top, there's a header bar with a logo, navigation links (Katalog, Beasiswa, Challenge, Webinar, SkillReward, Forum, Blog), and user account options (Daftar, Masuk). A note indicates this is the 'Bagian Menu Navigasi'. Below the header, a large central area contains several sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keterangan : Judul dan deskripsi layanan: A placeholder for service title and description. Lorem ipsum dolor sit amet: A text block with placeholder text. Telusuri Mentor: A button labeled 'Telusuri Mentor' with a note about its function. Mengapa Harus Ikuti Sesi Mentoring di Skilvul?: A section asking why users should participate in mentoring sessions, featuring three cards with placeholder text. Keterangan : Bagian ajaikan untuk pengguna mengikuti/mencoba layanan baru ini: A note about the 'Ajukan' section for new users. Mentor Favorit: A section showing recommended mentors with cards for 'Nama Mentor' (Rating 4.8, Price Rp. 120,000,-/jam) and 'Nama Mentor' (Rating 4.8, Price Rp. 120,000,-/jam). Keterangan : Card mentor popular yang sering melakukan mentoring: A note about the 'Lainnya' section, which shows more popular mentors like 'Nama Mentor' (Rating 4.8, Price Rp. 120,000,-/jam). Mentor UI/UX Design: A section showing mentors in UI/UX design with cards for 'Nama Mentor' (Rating 4.6, Price Rp. 120,000,-/jam) and 'Nama Mentor' (Rating 4.6, Price Rp. 120,000,-/jam). Keterangan : Card mentor rekomendasi: A note about the 'Lainnya' section, which shows more recommended mentors like 'Nama Mentor' (Rating 4.6, Price Rp. 120,000,-/jam). Lainnya: A general category for other mentors, with a note about the 'Baca' button. <p>Penjelasan :</p> <p><i>Wireframe halaman home mentor on demand</i> merupakan tampilan awal ketika pengguna ingin menggunakan layanan <i>mentor on demand</i> terdapat 4 section, yaitu navigasi, judul, tombol telusuri mentor untuk kehalaman <i>list card mentor</i>, dan image, penjelasan mengapa harus menggunakan layanan, <i>card mentor favorit</i>, dan <i>card mentor ui/ux design</i>.</p>

Tabel 4.8: Wireframe halaman list card mentor

<p>Wireframe halaman list card mentor</p>  <p>The wireframe illustrates a user interface for listing mentors. It features a header with a search bar and a title 'Mentor yang Tersedia'. Below the header is a 'Filter' section containing dropdown menus for 'Topik mentoring' (Debug, Review CV, Pengembangan Karir), 'Hari' (Senin, Selasa, Rabu, Kamis), 'Waktu' (Pagi, Siang, Sore, Malam), 'Penilaian' (rating stars from 1 to 5), and 'Batas Harga' (Rp. 100.000 - Rp. 1.000.000). The main content area displays a grid of mentor cards, each showing the mentor's name, rating (e.g., ★ 4.6), price (e.g., Rp. 120.000 /jam), a short bio, and two booking buttons ('Kategori' and 'Sewa Mentor'). Navigation includes a back arrow, a central page number (1, 2, 3), and a forward arrow. A footer section at the bottom contains additional explanatory text.</p>
<p>Penjelasan :</p> <p>Wireframe halaman <i>list card mentor</i> merupakan halaman ketika pengguna ingin mencari atau melihat mentor-mentor yang tersedia. Pengguna bisa memfilter sesuai kebutuhan dan mencari melalui nama, serta dapat melihat mentor yang sudah di <i>booking</i>. Selanjutnya pengguna meng-klik foto mentor untuk menuju ke halaman profil mentor atau penyelesaikan lebih detail bio mentor.</p>

Tabel 4.9: *Wireframe* halaman profil mentor

The wireframe illustrates the layout of the mentor profile page. At the top, there's a header section with a photo placeholder and navigation menu. Below it is a detailed mentor profile card. The card includes a bio section with a star rating (4.6), a count of 39 students, a response time of 2 hours, and a price of Rp. 100,000,-/jam. It also features a 'Sewa Mentor' button and a 'Chat Admin' button. A note indicates a feature for admins to send messages to mentors via WhatsApp. Another note says there's a button to access admin menus from the mentor's profile. The main content area is titled 'Nama Mentor' and contains a 'Tentang Mentor' section with placeholder text. It also lists 'Media Mentoring' (with three icons) and 'Paket Mentoring' (with four icons). A note describes the 'Paket Mentoring' section. Below this is a table showing mentor availability from Sunday to Saturday. A note explains the availability table. The next section is 'Ulasan (40 Ulasan)' with a 'Lihat Lainnya' button. Each review includes a star rating (4.5), a user name, and placeholder text. A note describes the reviews section. The final section is 'Rekomendasi Mentor Lain' with four recommended mentor cards. Each card shows a photo placeholder, a name, a star rating (4.8), a price (Rp. 120,000,-/jam), a short bio, and a 'Sewa Mentor' button. A note describes the recommendation section. At the bottom, a footer note mentions additional website information.

Penjelasan :

Wireframe halaman profil mentor merupakan halaman untuk pengguna mengenal mentor lebih jauh seperti bio, review dan jam mentoring. Serta ada rekomendasi mentor lainnya. Biasanya setelah mengetahui mentor dan jam tersedia untuk mentoring, pengguna lanjut meng-klik tombol Sewa Mentor.

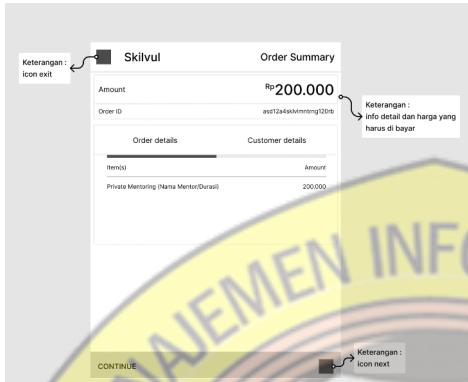
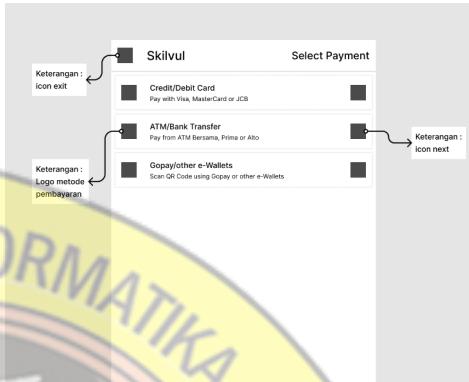
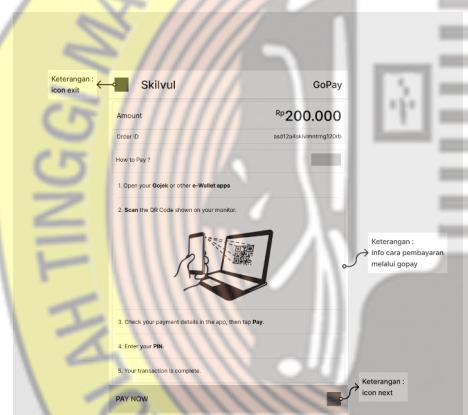
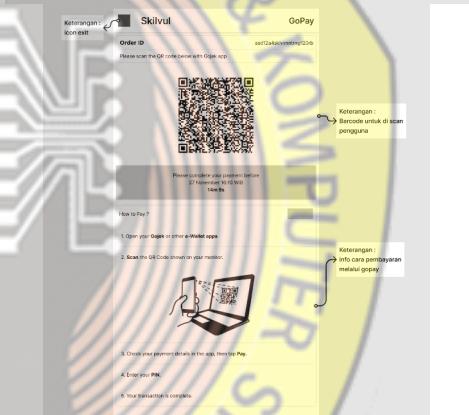
Tabel 4.10: *Wireframe* halaman sewa mentor

<i>Wireframe</i> halaman sewa mentor
<p>Keterangan : Bagian Menu Navigasi</p> <p>Keterangan : foto profil mentor yang disewa, bisa diklik menuju profil</p> <p>Keterangan : Bagian Form yang diisi sebelum mensewa mentor</p> <p>Keterangan : Tombol aksi untuk membayar melalui pihak 3 mitrands</p>

Penjelasan :

Wireframe halaman sewa mentor merupakan halaman untuk mengisi informasi awal dan membuat perjanjian dengan mentor seperti topik mentoring, tujuan, jadwal, serta media mentoring. Setelah itu meng-klik tombol bayar dan pengguna mendapatkan modal pembayaran. Tetapi sebelumnya pengguna harus login terlebih dahulu untuk sampai ke halaman ini.

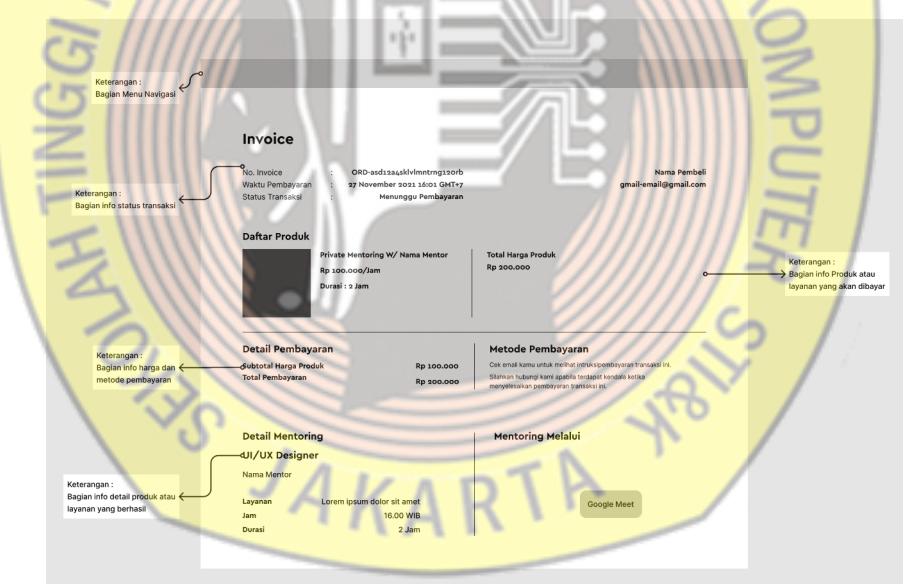
Tabel 4.11: Wireframe modal pembayaran sewa mentor

Wireframe modal pembayaran sewa mentor	
 <p>Keterangan : icon exit</p> <p>Keterangan : info detail dan harga yang harus di bayar</p> <p>Keterangan : icon next</p>  <p>Keterangan : icon exit</p> <p>Keterangan : Logo metode pembayaran</p> <p>Keterangan : icon next</p>  <p>Keterangan : icon exit</p> <p>Keterangan : info cara pembayaran melalui gopay</p> <p>Keterangan : icon next</p>  <p>Keterangan : icon exit</p> <p>Keterangan : info cara pembayaran melalui gopay</p> <p>Keterangan : icon next</p>	<p>Skilvul Order Summary</p> <p>Amount Rp 200.000</p> <p>Order ID as1234567890</p> <p>Order details Customer details</p> <p>Item(s) Amount</p> <p>Private Mentoring (Name Mentor/Durasi) 200.000</p> <p>CONTINUE</p> <p>Keterangan : icon next</p>

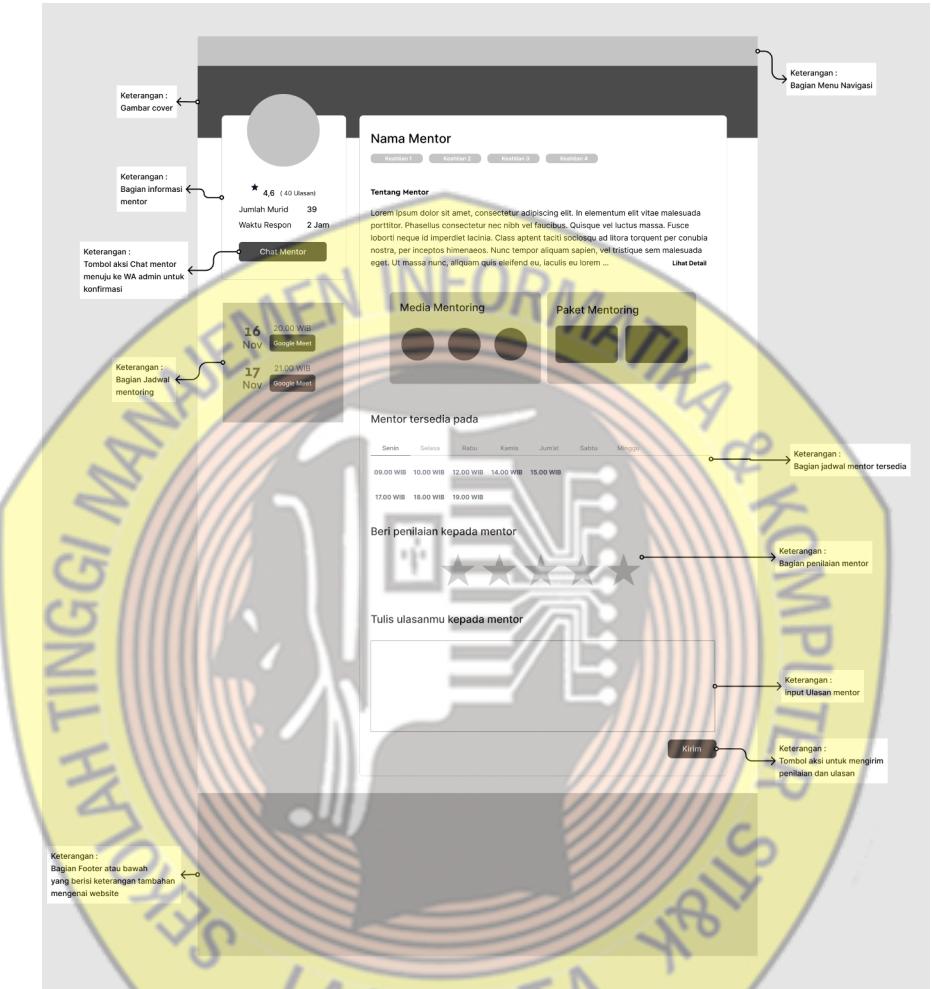
Penjelasan :

Wireframe modal pembayaran sewa merupakan modal yang harus diikuti pengguna untuk melanjutkan membuat perjanjian/mem-booking dengan mentor. Modal pertama kiri atas yaitu modal pembayaran yang menginfokan harga, selanjutnya sebelah kanan informasi metode pembayaran gopay, selanjutnya modal kiri bawah cara pembayaran menggunakan *barcode* yang di *scan* pada *smartphone* dan harga. Selanjutnya modal kanan bawah *image barcode* yang harus di *scan* pengguna. Akhirnya pengguna dialihkan ke halaman *invoice*.

Tabel 4.12: Wireframe halaman *invoice*

Wireframe halaman <i>invoice</i>
 <p>The wireframe shows the layout of an invoice page. At the top right is the user's name and email (Nama Pembeli: gmail-email@gmail.com). Below it is the invoice number (No. Invoice: ORD-asd12a4sklvmlmtrng12orb), date (Waktu Pembayaran: 27 November 2021 16:01 GMT+7), and status (Status Transaksi: Menunggu Pembayaran). A note indicates this is the section for transaction status information. The middle section, 'Daftar Produk', lists a 'Private Mentoring W/ Nama Mentor' (Rp 100.000/Jam, Durasi: 2 Jam) with a total price of Rp 200.000. A note here specifies product or service information. The bottom section, 'Detail Pembayaran', shows a subtotal of Rp 100.000, a total payment of Rp 200.000, and a note about payment methods. Another note points to the payment method section. Navigation arrows are shown on the left and right sides.</p>
 <p>This wireframe shows a simplified version of the invoice page. It includes the same header and transaction details. The 'Daftar Produk' section is simplified. The 'Detail Pembayaran' section shows a subtotal of Rp 100.000 and a total payment of Rp 200.000. A note here specifies product or service information. The 'Metode Pembayaran' section contains a note about payment methods. Navigation arrows are shown on the left and right sides.</p>
<p>Penjelasan :</p> <p>Wireframe halaman <i>invoice</i> ini adalah tampilan yang pengguna terima setelah menyelesaikan modal pembayaran sebelumnya, di halaman <i>invoice</i> atas berisi informasi nomor <i>invoice</i>, waktu pembayaran, status transaksi, daftar produk/layanan yang dibayar pengguna, serta jadwal dan link jadwal mentoring.</p>

Tabel 4.13: Wireframe halaman profil mentor (tersewa)

Wireframe halaman profil mentor (tersewa)
 <p>Keterangan : Bagian Navigasi</p> <p>Keterangan : Gambar cover</p> <p>Keterangan : Bagian informasi mentor</p> <p>Keterangan : Tombol aksi Chat mentor menuju ke WA admin untuk konfirmasi</p> <p>Keterangan : Bagian Jadwal mentoring</p> <p>Keterangan : Bagian Footer atau bawah yang berisi keterangan tambahan mengenai website</p> <p>Keterangan : Bagian penilaian mentor</p> <p>Keterangan : input Ulasan mentor</p> <p>Keterangan : Tombol aksi untuk mengirim penilaian dan ulasan</p>

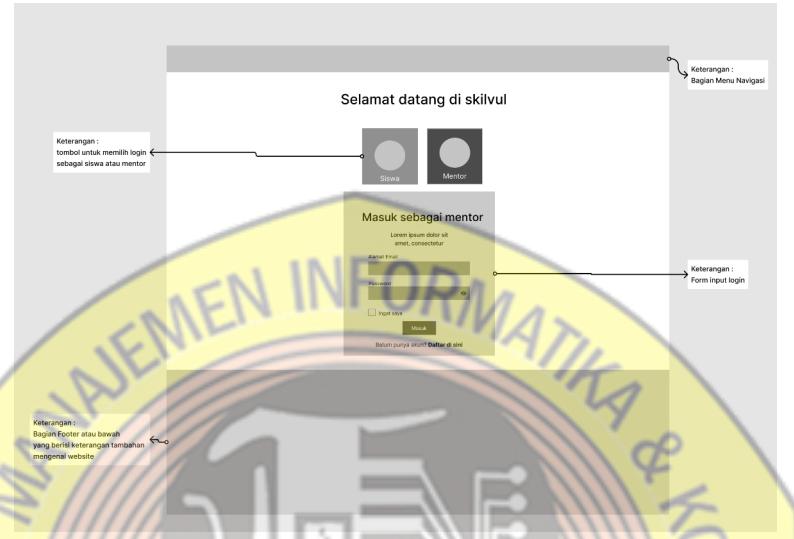
Penjelasan :

Wireframe halaman profil mentor (tersewa) merupakan halaman jika pengguna/siswa sudah men-sewa mentoring, halaman profil mentor yang sebelumnya ulasan diubah menjadi penilaian terhadap mentor, link media mentoring, dan tombol *chat mentor* yang diarahkan langsung ke whatsapp/telegram.

Tabel 4.14: *Wireframe* halaman mendaftar sebagai mentor

<i>Wireframe</i> halaman mendaftar sebagai mentor
 <p>Penjelasan :</p> <p><i>Wireframe</i> halaman mendaftar menjadi mentor merupakan halaman pengguna sebagai mentor mulai dari nama lengkap, <i>email</i>, <i>password</i>, posisi, dan tempat pekerjaan, kontak WA, serta link CV. Selanjutnya pengguna menyetujui syarat dan menekan tombol daftar.</p>

Tabel 4.15: *Wireframe* halaman masuk sebagai mentor

<i>Wireframe</i> halaman masuk sebagai mentor
 <p>Penjelasan :</p> <p><i>Wireframe</i> halaman masuk sebagai mentor merupakan halaman <i>login</i> untuk pengguna yang sudah membuat/mendaftar akun sebagai mentor. Di halaman ini terdapat tombol pilihan supaya bisa <i>login</i> sebagai siswa atau mentor.</p>

Tabel 4.16: *Wireframe* halaman ubah akun profil mentor

<i>Wireframe</i> halaman ubah akun profil mentor
<p>Penjelasan : <i>Wireframe</i> halaman ubah akun profil mentor merupakan halaman untuk mengubah profil mentor dengan data yang benar supaya siswa lebih percaya untuk melakukan mentoring, halaman ini diakses oleh pengguna sebagai mentor.</p>

Tabel 4.17: Wireframe halaman *dashboard mentor*

<i>Wireframe halaman dashboard mentor</i>	
<p>The wireframe illustrates the layout of the mentor dashboard. It features a header with a logo and navigation menu. Below the header, there's a profile section with fields for name, email, and bio. A sidebar on the left contains a 'Tentang saya' (About me) section with placeholder text. The main content area includes a 'Sesi Mentoring' table listing sessions with students like Anton, John, Heru, and Herman, each with a zoom link and a 'Berkelanjut' button. Below this is a 'Ulasan dari siswa' (Student review) section displaying five reviews from students like Nanda Siswadi, Nanda Siswadi, Nanda Siswadi, Nanda Siswadi, and Nanda Siswadi, each with a rating of 4. Keterangan annotations point to various parts of the interface, such as the profile picture, the sidebar, the session table, the reviews, and the footer.</p>	<p>Keterangan : gambar cover</p> <p>Keterangan : foto mentor</p> <p>Keterangan : icon ubah profil</p> <p>Keterangan : Bagian Menu Navigasi</p> <p>Keterangan : Bagian jadwal sesi mentoring</p> <p>Keterangan : Bagian ulasan dari siswa</p> <p>Keterangan : Bagian Footer atau bawah yang berisi keterangan tambahan mengenai website</p>

Penjelasan :

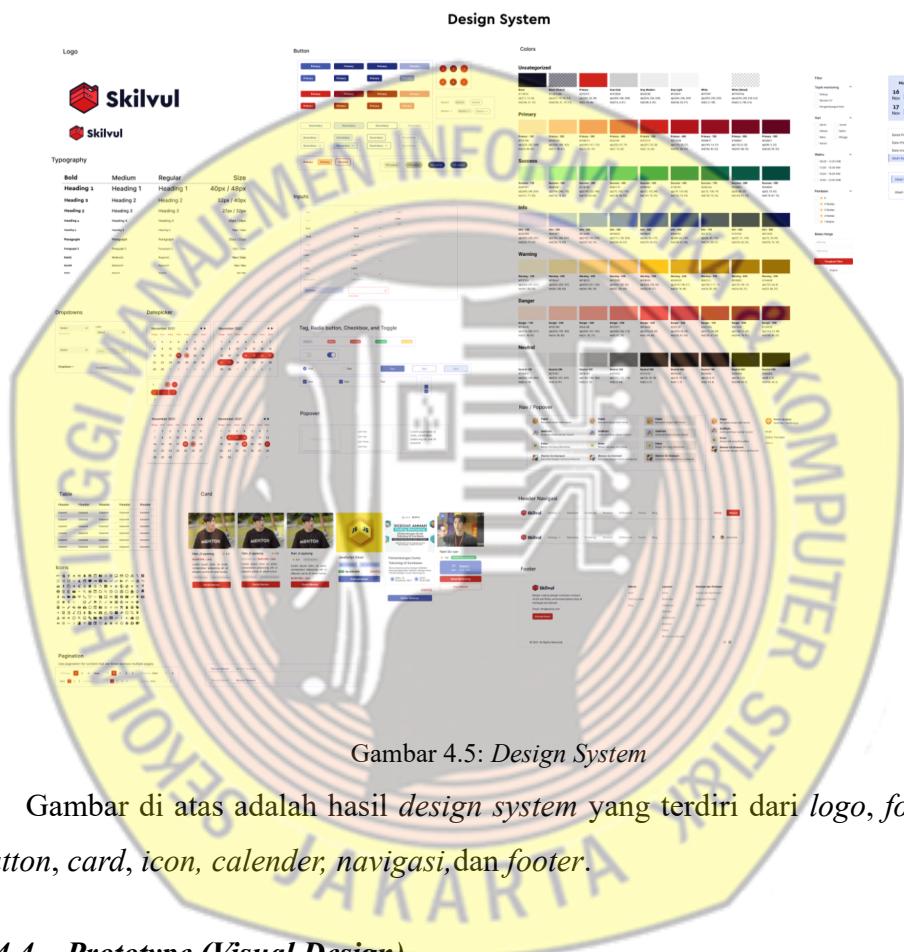
Wireframe halaman *dashboard* mentor merupakan halaman pengguna menjadi mentor sudah mengisi dan mendapat siswa, serta ulasan dari siswa-siswa yang sudah di mentoring.

Tabel 4.18: *Wireframe* halaman ubah jadwal mentoring

<i>Wireframe</i> halaman ubah jadwal mentoring
<p>Keterangan : Bagian Menu Navigasi</p> <p>Keterangan : Bagian profil siswa yang ingin mentoring</p> <p>Keterangan : Bagian form input set ulang jadwal</p> <p>Keterangan : Bagian Footer atau bawah yang berisi keterangan tambahan mengenai website</p> <p>Penjelasan : <i>Wireframe</i> halaman ubah jadwal mentoring merupakan halaman untuk mengubah jadwal mentoring dari sisi mentor di website skilvul karena mentor berhalangan, tetapi sudah dibicarakan terlebih dahulu dengan pengguna. Dihalaman ini terdapat nama siswa/pengguna dan jadwal baru serta alasan untuk diproses oleh website skilvul.</p>

4.4.3 Design System

Tujuan membuat *design system* agar nampak tidak berubah-ubah serta pula bisa meminimalisir waktu yang digunakan. *Design system* bisa digunakan ke sekian kali pada saat proses desain ataupun pada saat implementasi coding.



Gambar 4.5: *Design System*

Gambar di atas adalah hasil *design system* yang terdiri dari *logo*, *font*, *color*, *button*, *card*, *icon*, *calender*, *navigasi*, dan *footer*.

4.4.4 Prototype (Visual Design)

Merancang desain visual aplikasi secara utuh meniru dari langkah *wireframe*, tidak hanya fungsi produk tetapi juga tampilan dan nuansa. Tujuannya untuk memperkenalkan model desain dalam setiap proses dan menempuh alur informasi untuk menyelesaikan tugas atau detail produk digital secara interaktif. Dalam hal ini dibantu *tools figma* dalam mendesain rancangan visual produk digital.

1. Halaman Layanan *Mentor On Demand*

Halaman layanan *mentor on demand* merupakan halaman pembuka pada fitur *mentor on demand* website ini. Berisikan informasi dan alasan untuk mengikuti kegiatan, serta card mentor yang siap membantu.



Gambar 4.6: Prototype halaman *home* layanan mentor

2. Halaman *List Card Mentor*

Halaman *list card mentor* merupakan halaman setelah pengguna menekan tombol lihat daftar mentor. Halaman ini berisikan pencarian dan filter, serta bagian hasil pencarian berupa card mentor dan bagian mentor tersebut.

Mentor yang Tersedia

Kembangkan skill-mu dengan mengikuti private mentor on demand dari kami sesuai dengan minat dan bakatmu

Cari mentor ...

Search

Filter

Topik mentoring

- Debug
- Review CV
- Pengembangan Karir

Hari

<input type="checkbox"/> Senin	<input type="checkbox"/> Jumat
<input type="checkbox"/> Selasa	<input type="checkbox"/> Sabtu
<input type="checkbox"/> Rabu	<input type="checkbox"/> Minggu
<input type="checkbox"/> Kamis	

Waktu

- 09.00 - 12.00 WIB
- 13.00 - 15.00 WIB
- 16.00 - 18.00 WIB
- 19.00 - 23.00 WIB

Penilaian

- ★ 5
- ★★ 4 Keatas
- ★★★ 3 Keatas
- ★★★★ 2 Keatas
- ★★★★★ 1 Keatas

Batas Harga

Minimal _____ Maksimal _____

Terapkan Filter

Hapus

Miftah Faris ★ 5.0 Rp120.000,-/Jam

Saya berpengalaman 10 tahun menjadi UI/UX Designer di sebuah Startup dan ...

UI/UX Design Digital Marketing

Sewa Mentor

Auzen Assidqi ★ 4.9 Rp100.000,-/Jam

Saya berpengalaman 8 tahun sebagai Manager Bussiness Development and Partner ...

Business Development

Sewa Mentor

Sarah Julia G ★ 5.0 Rp150.000,-/Jam

Saya berpengalaman 10 tahun menjadi Mobile Developer and Web Developer dan telah ...

Mobile Development Web Dev

Sewa Mentor

Krishna Rowter ★ 4.9 Rp100.000,-/Jam

Saya berpengalaman 5 tahun bekerja di sebuah Startup pekerjaan sebagai Marketing : SEO ...

Marketing Copy Writer

Sewa Mentor

Toriq Nur Faliza ★ 5.0 Rp150.000,-/Jam

Saya berpengalaman 10 tahun menjadi profesional auditor, saya mengadui berbagai ...

Statistik Akuisisi

Sewa Mentor

Jeong Sa-ha ★ 4.9 Rp100.000,-/Jam

Saya berpengalaman 5 tahun sebagai Senior UI/UX Designer di sebuah Startup ...

UI/UX Design Front-End Developer

Sewa Mentor

Skilvul

Karir Tentang Kami Blog

Layanan

Kelas Beasiswa Challenge SkilPath

Syarat dan Ketentuan Kebijakan Privasi Bantuan

Bantuan dan Panduan

SkillReward Webinar Paket Mentor on demand

© 2021. All Rights Reserved.

Gambar 4.7: Prototype halaman *list card mentor*

3. Halaman Profil Mentor

Halaman profil mentor merupakan halaman mentor supaya pengguna tertarik untuk melakukan sewa mentoring. Berisikan bagian bio, tombol chat mentor, jadwal tersedia, media mentoring, ulasan dan rekomendasi mentor. Serta bagian tombol sewa dan *chat admin*.

Gambar 4.8: Prototype halaman profil mentor

4. Halaman masuk sebagai siswa

Halaman masuk sebagai siswa merupakan halaman masuk untuk pengguna supaya bisa beralih ke halaman sewa mentor dan bertransaksi. Berisikan tombol masuk sebagai siswa/mentor dan *form login* serta *link* daftar



Gambar 4.9: Prototype halaman masuk sebagai siswa

5. Halaman Sewa Mentor

Halaman sewa mentor merupakan halaman sewa yang berisi form keperluan mentoring dan jadwal mentoring, Serta profil mentor yang bisa di klik menuju halaman profil mentor.

Gambar 4.10: Prototype halaman sewa mentor

6. Halaman Profil Mentor (Tersewa)

Halaman profil mentor (tersewa) merupakan halaman bio singkat mentor dan info jadwal serta link mentoring. Berisikan bagian bio, tombol chat mentor, jadwal tersedia, media mentoring, dan ulasan. Serta bagian memulai mentoring karena sudah men-sewa.

Gambar 4.11: Prototype halaman profil mentor(tersewa)

7. Halaman Profil Mentor (review)

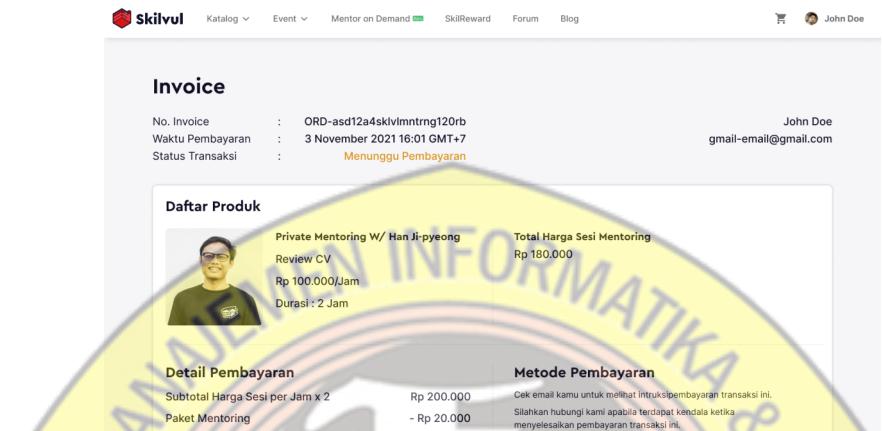
Halaman profil mentor (review) merupakan halaman profil mentor setelah pengguna melakukan mentoring akan muncul bagian ulasan menggantikan ulasan dari pengguna lain.

The screenshot shows the Skilvul platform interface for a mentor named Miftah Faris. At the top, there's a navigation bar with links for Katalog, Event, Mentor on Demand, SkillReward, Forum, and Blog. A user profile for 'John Doe' is visible on the right. The main content area features a large circular watermark in the background with the text 'SEKOLAH TINGGI JAKARTA' and 'INFORMATIKA & COMPUTER STIK'. The mentor's profile card includes a photo, a rating of 4.6 (38 reviews), session count (40), response time (2H), and a 'Chat Mentor' button. Below this is a 'Mulai Mentoring' section with a date of 13 Nov and a 'Klik disini' button. The profile card also lists education from Institut Teknologi Bandung (Bachelor of Informatics Engineering, 2005-2009) and Seoul National University (Master of Informatics Engineering, 2009-2011). It shows work experience as UI/UX Designer at Sandbox (2011-2016) and Front-End Developer at Tokopedia (2016 - Saat ini). The 'Paket Mentoring' section offers three packages: 5 Jam (Rp 400.000), 3 Jam (Rp 250.000), and 2 Jam (Rp 180.000). The 'Mentor tersedia pada' section shows availability from Monday to Sunday between 09.00 WIB and 17.00 WIB. The 'Media Mentoring' section lists Google Meet, Zoom, and Discord. The 'Beri penilaian kepada mentor' section has five yellow stars. The 'Tulis ulasanmu kepada mentor' section contains a text input field and a 'Kirim' button. The footer includes the Skilvul logo, a mission statement, and links for Skilvul, Layanan, Bantuan dan Panduan, and various legal documents.

Gambar 4.12: Prototype halaman profil mentor (review)

8. Halaman *Invoice*

Halaman *invoice* merupakan halaman *invoice* yang berisikan informasi transaksi menunggu dan berhasil.



Gambar 4.13: Prototype halaman *invoice*



Gambar 4.14: Prototype halaman *invoice* berhasil

9. Halaman Masuk sebagai mentor

Halaman masuk sebagai mentor merupakan halaman masuk untuk mentor supaya bisa mengisi bio, jadwal dan harga mentoring. Berisikan tombol masuk sebagai siswa/mentor dan *form login* serta *link* daftar



Gambar 4.15: Prototype halaman *login* mentor

10. Halaman Daftar Mentor

Halaman daftar mentor merupakan halaman daftar sebagai mentor yang berisi form data diri awal untuk membuat akun mentor.

Gambar 4.16: Prototype halaman daftar sebagai mentor

11. Halaman Daftar Mentor 2

Halaman daftar mentor 2 merupakan halaman lanjutan daftar mentor yang berisi form pengalaman, cv, dan menyetujui syarat dari skilvul.

Selamat datang di skilvul

Daftar sebagai mentor

Data ini digunakan untuk validasi bahwa
Kamu memang berpengalaman

Posisi kerja saat ini *

Manager Tech

Tempat bekerja *

StartUp

Kontak Whatsapp

+62 | 85771017101

Link CV *

<https://hanji.cv.io>

Saya setuju dengan [Syarat & Ketentuan](#) dan [Kebijakan Privasi](#).

Saya ingin berlangganan [Newsletter](#).

Daftar

Sudah punya akun? [Masuk di sini](#)

Skilvul
Belajar coding dengan kurikulum industri.
Ambil sertifikasi serta kesempatan kerja di
berbagai perusahaan.
Email: info@skilvul.com

Kontak Kami

Skilvul

Karir

Tentang Kami

Blog

Layanan

Kelas

Basiswa

Challenge

SkilPath

SkilReward

Webinar

Paket

Mentor on demand

Bantuan dan Panduan

Syarat dan Ketentuan

Kebijakan Privasi

Bantuan

© 2021. All Rights Reserved.

Gambar 4.17: Prototype halaman daftar sebagai mentor 2

12. Halaman Ubah Jadwal Mentoring

Halaman ubah jadwal mentoring merupakan halaman baik sebagai siswa atau mentor terkendala hadir h-4 jam sebelum kegiatan mentoring dimulai. Berisikan form ubah hari dan jam serta alasan kenapa minta diubah.

Gambar 4.18: *Prototype halaman atur ulang mentoring sebagai siswa*

Gambar 4.19: *Prototype halaman atur jadwal mentoring sebagai mentor*

13. Halaman *Dashboard* Mentor (awal daftar)

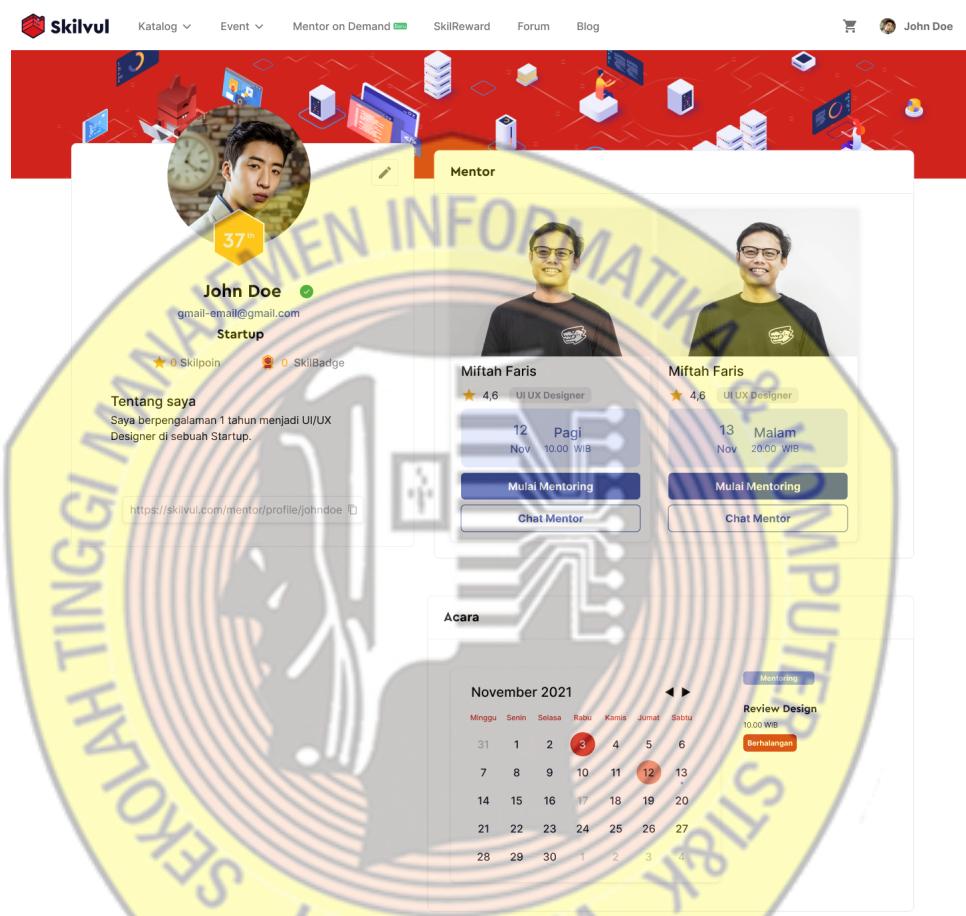
Halaman *dashboard* mentor (awal daftar) merupakan halaman yang berisikan info dan edit bio serta foto diakun mentor.



Gambar 4.20: Prototype halaman *dashboard* mentor (awal daftar)

14. Halaman Akun Siswa

Halaman akun siswa merupakan halaman dashboard sebagai siswa berisikan informasi mentor, kelas, dan acara.serta link bio siswa.



Gambar 4.21: *Prototype halaman akun siswa*

15. Halaman Ubah Profil Mentor

Halaman ubah profil mentor merupakan halaman data diri mentor yang harus diubah karena akan tampil di halaman profil mentor.



Ubah Profil

Detail Profil

[Data Pribadi](#)
[Data Instansi](#)
[Ubah Kata Sandi](#)

Detail Profil

Foto Profil *
Unggah Foto

Foto profil kamu disarankan memiliki rasio 1 : 1 atau berukuran tidak lebih dari 2MB

Nama Depan *

Nama Belakang *

Personalisasi Profile URL *

Alamat Email *

Skill *

Kemampuan yang kamu miliki akan membuat siswa percaya

UI/UX Design
Digital Marketing

Biografi

Saya berpengalaman 5 tahun menjadi UI/UX Designer di sebuah Startup, 3 tahun menjadi Front-End Developer, dan 2 tahun menjalani profesi sebagai Data Analyst. Saya telah memberikan pelatihan UI/UX Design kepada ribuan orang di seluruh Indonesia dengan berbagai macam usia dan latar belakang. Saya senang mengajarkan ilmu-ilmu saya miliki kepada orang-orang yang memiliki semangat belajar tinggi. Karena saya tidak ingin ilmu yang saya miliki hanya berhenti di saya. Selain itu saya senang membantu siswa saya menemukan cita-cita mereka yang sebenarnya sesuai dengan bakat dan minat yang mereka miliki.

Topik Mentoring *

Review CV
 Debugging
 Pengembangan Karir

Biaya Mentoring Per/Jam *

Media Mentoring *

Zoom
 Google Meet
 Discord

Tentukan jadwal mentoring *

Pilih hari kamu tersedia dibawah ini

Senin
Selasa
Rabu
Kamis
Jumat
Sabtu
Minggu

Pilih waktu kamu tersedia di hari Senin

09.00 WIB
10.00 WIB
11.00 WIB
13.00 WIB
14.00 WIB

15.00 WIB
16.00 WIB
17.00 WIB
18.00 WIB
19.00 WIB

20.00 WIB
21.00 WIB
22.00 WIB
23.00 WIB

Simpan

Gambar 4.22: Prototype halaman ubah profil akun mentor

16. Halaman *Dashboard* Mentor

Halaman dashboard mentor merupakan halaman *dashboard* setelah melakukan ubah profil dan terdapat siswa yang memesan sesi mentoring. Berisikan bagian foto, harga, sesi mentoring, jadwal tersedia, dan ulasan dari siswa.

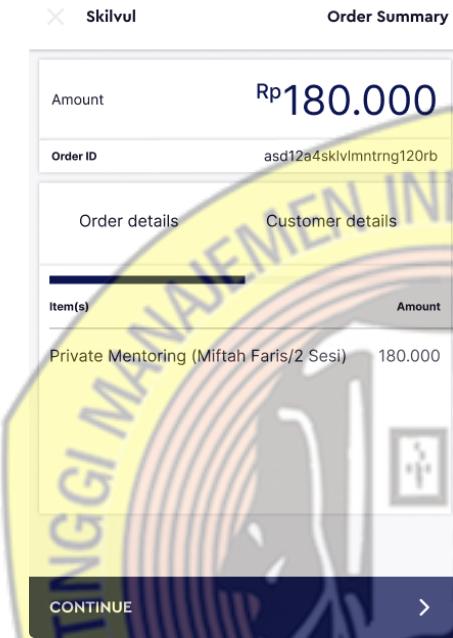
Nama Siswa	Jadwal	Waktu	Link	Aksi
Anton	21 Nov 2021	10.00 - 11.00 WIB	Gmeet	Berhalangan
Heru	22 Nov 2021	10.00 - 11.00 WIB	Zoom	Berhalangan
Ridwan	24 Nov 2021	10.00 - 11.00 WIB	Zoom	Berhalangan
Yola	28 Nov 2021	10.00 - 11.00 WIB	Gmeet	Berhalangan

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
09.00 WIB	10.00 WIB	11.00 WIB	12.00 WIB	13.00 WIB	14.00 WIB	15.00 WIB
16.00 WIB	17.00 WIB	18.00 WIB	19.00 WIB	20.00 WIB	21.00 WIB	22.00 WIB

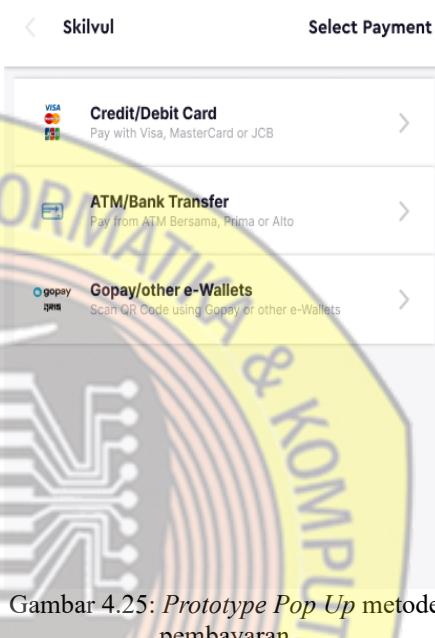
Gambar 4.23: Prototype halaman *dashboard* mentor

17. Pop up Pembayaran

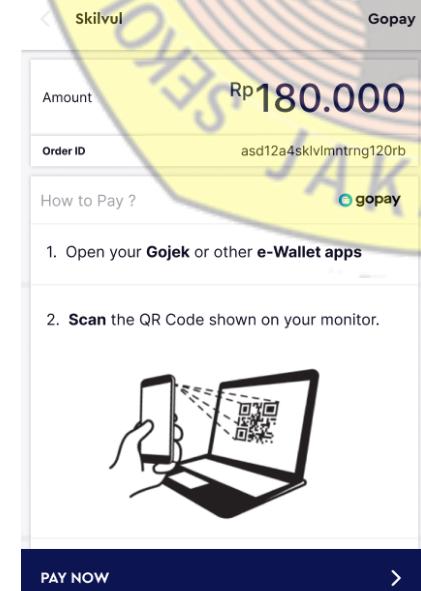
Pop up Pembayaran merupakan pembayaran pihak ketiga yang digunakan skilvul untuk mempermudah proses pembayaran kelas dan mentoring dari berbagai *payment*.



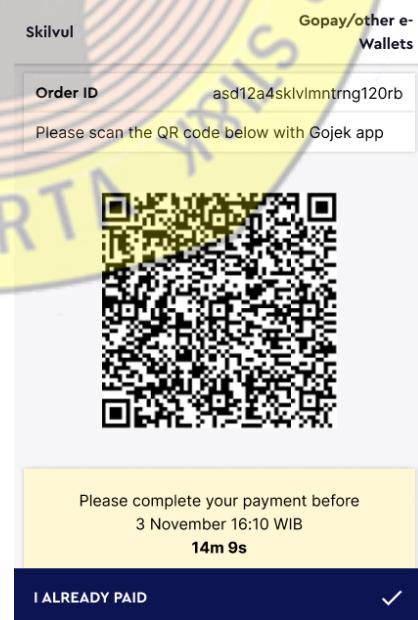
Gambar 4.24: Prototype Pop Up pembayaran



Gambar 4.25: Prototype Pop Up metode pembayaran



Gambar 4.26: Prototype Pop Up cara pembayaran sesuai metode



Gambar 4.27: Prototype Pop Up scan QR code pembayaran

4.5 Testing

Pada tahap Testing ini akan dilakukan 2 kali iterasi yang bertujuan untuk mendapatkan validasi produk agar dapat digunakan secara efektif dan memuaskan pengguna atau memenuhi standar kelayakan. Tidak hanya itu pada sesi testing ini hendak memperoleh *insight*, ide baru, serta saran dari pengguna yang dimana saran bisa tingkatkan performa dari desain produk.

Pada tahapan SUS responden diminta untuk melakukan 3 skenario tugas menggunakan prototipe yang sudah dibuat untuk bisa mengetahui permasalahan apa saja yang dialami selama menggunakan *prototype* dan menghasilkan saran dan kemudian responden menjawab 10 pertanyaan SUS yang akan diberikan melalui kuesioner online. Sebelum melaksanakan *usability testing* sebaiknya membuat persiapan lebih terperinci, dapat dilihat *Stimulus Research* yang sudah ada di lampiran.

Pada testing ini akan dilakukan terhadap 5 orang responden. Pemilihan responden yang dilakukan pengujian adalah menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel yang dilakukan menggunakan kriteria atau karakteristik tertentu secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Pada pengujian kali ini, pengujian menetapkan karakteristik responden yang diperlukan sebagai berikut :

1. Berusia 18-29 tahun
2. Pekerjaan sebagai karyawan/karyawati pada instansi apapun dan Mahasiswa
3. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia
4. Memiliki tingkat Ekonomi menengah ke atas
5. Mahir menggunakan komputer dan laptop
6. Memiliki pengalaman mengikuti sebuah kursus online
7. Komunikatif atau dapat mengkritik

Responden yang berpartisipasi dalam *usability testing* pada *prototype* ini adalah sebagai berikut:

Responden	Nama	Umur	Pekerjaan	Domisili
R 1	Fitri Inayah	21	Mahasiswa	Jakarta
R 2	Dwi Yanto Subastian	22	Mahasiswa	Purwakarta
R 3	Mochamad Haekal Sandy	21	Mahasiswa, pekerja admin	Jakarta
R 4	Indira Pambudy	25	UI/UX Designer	Jakarta
R 5	Stiven Trizky Katuuk	18	Freelance Web Developer	Palu

4.5.1 Pengujian (testing) Iterasi Pertama

Sebelum melakukan pengujian prototipe responden dijelaskan tujuan kegiatan dan proses pengujian serta diberikan skenario tugas untuk diuji pada prototipe. Memberikan skenario tugas kepada responden juga dapat mengetahui masalah apa saja yang dialami pengguna, sehingga dihasilkan rekomendasi untuk memperbaiki nilai *performance*-nya.

Berikut ini rencana skenario yang akan dilakukan terhadap responden

1. Berikan salam saat bertemu dengan responden
2. Perkenalkan diri dan jelaskan maksud tujuan kegiatan yang akan dilakukan
3. Jelaskan alur proses kegiatan dari awal sampai akhir
4. Meminta responden untuk memperkenalkan diri mulai dari Nama, Pekerjaan, dan Domisili
5. Melakukan wawancara berdasarkan Question List
6. Menjelaskan singkat tentang layanan *mentor on demand* pada website Skilvul
7. Memberikan *link figma* kepada responden dan minta responden untuk *Share Screen*

8. Menjelaskan singkat tentang apa yang harus dilakukan dan cara mengoperasikan *figma prototype* oleh responden
9. **[Tugas 1 : Mentee login]** Meminta responden melakukan login.
 1. *User goal* Tugas 1 : Siswa berhasil login ke home
 2. Tanyakan apakah ada kendala?
 3. Apakah informasi yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?
10. **[Tugas 2 : Mentee memilih mentor & men-sewa mentor]** Meminta responden untuk mencari halaman *mentor on demand*, serta memilih mentor dan melihat halaman detail mentor serta melakukan sewa mentor dan pembayaran. Dan observasi apa yang dilakukan oleh responden.
 1. *User goal* Tugas 2 : Mengetahui cara siswa mencari fitur baru dan kebiasaan siswa saat memilih mentor!
 2. Tanyakan apakah ada kendala?
 3. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
11. **[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]**
Meminta responden untuk melakukan mentoring dan penilaian. dan observasi apa yang dilakukan oleh responden.
 1. *User goal* Tugas 3 : Siswa mencari button atau link mentoring!
 2. Tanyakan apakah ada kendala?
 3. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
12. *System Usability Scale (SUS)*: Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan alur Pendaftaran, Pencarian Mentor, dan Pembayaran dengan skala Likert.
13. Penutup dan sampaikan terima kasih
Pada pengujian *system usability scale* terdapat beberapa langkah. Berikut adalah langkah-langkah dari pengujian SUS :
 1. Pertanyaan pada urutan ganjil adalah pertanyaan yang bernada positif. Maka skor yang didapat dari pengguna dikurangi dengan 1.
(Skor yang didapat – 1)

2. Pertanyaan urutan genap adalah pertanyaan yang bernada negatif. Maka skor dihitung dengan 5 yang dikurangi dengan skor yang didapat dari pengguna.

(5 - Skor yang didapat)

3. Setelah melakukan perhitungan pada hasil dari nilai setiap pertanyaan maka semua hasil dijumlahkan dan hasil jumlah tersebut dikali 2,5 untuk mendapatkan nilai setiap partisipan.

Berikut hasil pengujian menggunakan metode SUS:

Tabel 4.19: Hasil perhitungan SUS iterasi pertama

Responden	Pertanyaan										Jumlah	SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	1	4	1	3	4	3	1	29	72.5
R2	4	1	4	0	4	2	4	2	4	4	29	72.5
R3	3	3	4	2	4	3	0	4	4	0	27	67.5
R4	3	2	4	3	4	0	2	2	3	3	26	65
R5	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	26	65
Jumlah											342.5	
Rata-rata SUS											68.5	

Tabel 4.20: Parameter hasil testing iterasi pertama

No	Acceptability Ranges	Rentang Skor	Jumlah Tanggapan	Presentase
1	Not Acceptable	0-50	0	0
2	Marginal	50-70	3	60%
3	Acceptable	70-100	2	40%

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari pengujian SUS adalah sebesar 68,5 dengan *presentase* 60% mengarah pada nilai kategori *marginal* atau batas rata-rata, dan 40% *presentase* mengarah pada nilai *acceptable* atau dapat diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil testing pertama

pada *prototype website* skilvul.com layanan *mentor on demand*, mendapat nilai *performance* sebesar 68,5 dan termasuk kedalam kategori *marginal*. Namun, hal tersebut masih dalam rentang nilai batas rata-rata dan belum titik nilai dimana pengguna akan merekomendasikannya kepada pengguna lain.

4.5.1.1 Masalah Dan Saran Perbaikan

Berdasarkan hasil testing iterasi pertama pada SUS dan skenario tugas yang diberikan terhadap responden menunjukkan masalah-masalah ketika mencoba hasil *prototype* aplikasi website skilvul.com layanan *mentor on demand*. Oleh karena itu, ada beberapa saran atau *feedback* yang didapat dari pengguna untuk bisa dilakukan perbaikan.

Tabel 4.21: *Feedback* dari pengguna pada setiap skenario tugas iterasi pertama

Responden	Saran dan Kritik		
	Skenario Tugas 1	Skenario Tugas 2	Skenario Tugas 3
R1	Ceklis fitur : “Ingat saya” pada login dirasa tidak perlu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan kurang terlihat pada halaman sewa mentoring. 2. Seharusnya ada fitur chat langsung pada website. 3. Bagusnya discount ditampilkan pada card daripada ditampilkan pada form sewa. 	Untuk mencari button mulai mentoring, user merasa kebingungan
R2	Login pada website mudah dimengerti.	Menu mentor on demand tidak terlihat ketika dibuat pada menu katalog. menurutnya lebih baik di navigasi langsung.	Menurut user kedua halaman ini sudah cukup aman
R3	Tidak ada kendala saat mencari halaman masuk/login	Bingung saat melihat mentor tombol lihat semua di home page, responden mengira muncul ke bahwa daftar mentor kebawah. ternyata pindah halaman.	Mengira tidak bisa di pencet tombol untuk sesi mentoring bagian kiri atau bawah mentor.
R4	Hirarki tulisan kurang menonjol, seperti spacing, ukuran huruf, dan warna	Halaman Profil mentor jarak judul section nya terlalu jauh dan informasi yang ingin disampaikan kurang pas. Saran ubah menjadi sebelah	Tidak ada masalah dan saran

		kiri untuk info2 mentor.	
R5	Tidak ada saran	saya flownya gak ribet kok, tapi saran saya posisi detail mentornya mungkin biar enak diubah kadang client akan melihat harga dulu baru mau liat medianya dimana.	Tidak ada masalah

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pengguna mengalami masalah pada:

1. Hirarki pada prototipe ternyata masih kurang menonjol, seperti ukuran huruf, tebal tipis huruf, dan jarak antar *section (space)*.
2. Tidak terlihatnya fitur layanan mentor on demand pada navigasi website
3. Pada halaman detail mentor pengguna susah mencari harga dan tombol sewa mentor.
4. Kurang terlihat tombol link mentoring pada card mentor yang sudah tersewa.

Dari hasil kesimpulan masalah pengguna yang didapatkan pada testing pertama ini akan dilakukan perbaikan prototipe untuk bisa mendapatkan hasil yang diinginkan pengguna.

4.5.2 Pengujian (testing) Iterasi Kedua

Setelah melakukan perbaikan rancangan prototipe pada hasil testing pertama dan dilakukan perhitungan dengan cara yang sama, maka hasil nilai SUS terbaru sebagai berikut:

Tabel 4.22: Hasil perhitungan SUS iterasi kedua

Responden	Pertanyaan										Jumlah	SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	2	4	3	3	4	3	2	33	82.5
R2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	34	85
R3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
R4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	33	82.5
R5	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	70
Jumlah											407.5	
Rata-rata SUS											81.5	

Tabel 4.23: Parameter hasil testing iterasi kedua

No	Acceptability Ranges	Rentang Skor	Jumlah Tanggapan	Persentase
1	Not Acceptable	0-50	0	0
2	Marginal	50-70	1	20%
3	Acceptable	70-100	4	80%

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengujian SUS adalah 81,5 dengan persentase 80% mengarah pada nilai kategori *Acceptable* atau dapat diterima, dan 20% persentase mengarah pada nilai *marginal* atau batas rata-rata. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil testing kedua pada *prototype* website skilvul.com layanan mentor on demand, mendapatkan nilai *performance* sebesar 81,5 dan termasuk kedalam kategori *acceptable* atau dapat diterima. Hal

ini menunjukkan bahwa desain prototype yang sudah dibuat bisa diterima dan layak digunakan oleh pengguna.

4.5.2.1 Masalah Dan Saran Perbaikan

Berdasarkan hasil testing iterasi kedua pada SUS dan skenario tugas yang diberikan terhadap responden menunjukkan masalah-masalah ketika mencoba hasil *prototype* aplikasi website skilvul.com layanan *mentor on demand*. Oleh karena itu, ada beberapa saran atau *feedback* yang didapat dari pengguna untuk bisa dilakukan perbaikan.

Tabel 4.24: *Feedback* dari pengguna pada setiap skenario tugas iterasi kedua

Responden	Saran dan Kritik		
	Skenario Tugas 1	Skenario Tugas 2	Skenario Tugas 3
R1	Lebih rapih dari sebelumnya	Bagus sekali, memudahkan, dan secara tata letak informasi oke	Lebih rapih dan jelas dari sebelumnya
R2	Login pada website mudah dimengerti.	Mudah mencari menu layanan mentor on demand karena tidak tersembunyi	Tidak ada saran
R3	Lebih mudah melihat navigasi	All clear dari setiap steps nya.	Sekarang terlihat button atau link mentoring.
R4	Lebih mudah memahami informasi dan perbedaan informasi dari sebelumnya	Bagus sekali, memudahkan pengguna dalam melihat informasi mentor dan bayar.	Tidak ada masalah dan saran
R5	Tidak ada saran	Overall setelah dilakukan perbaikan tampilannya lebih mudah mencari harga dan informasi mentor	Tidak ada saran

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa *prototype* setelah dilakukan perbaikan mengalami peningkatan pada pengalaman pengguna dan mendapat kesan yang positif. Sehingga tidak perlu dilakukan pengujian pada iterasi selanjutnya dan rancangan *prototype* bisa diterapkan pada Skilvul.com.

5 PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* untuk project, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Hasil pengujian (testing) terhadap *design prototype* yang diusulkan juga membuktikan bahwa, perancangan prototipe sudah memenuhi standar kelayakan. Hal tersebut dilakukan dengan 2 kali iterasi pengujian (testing) dengan hasil akhir mendapatkan nilai *performance* sebesar 81,5 dan termasuk dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima.

5.2 Saran

Hal yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pengembangan

1. Dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan tema rancang bangun dari platform usulan yang sudah disampaikan, sehingga dapat membantu Skilvul.com dalam pengimplementasiannya.
2. Dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan *lean ux*, Lean UX lebih berfokus pada peningkatan produk seiring berjalannya waktu untuk memastikan bahwa hasil akhirnya adalah yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. G. M. Zainuddin Atsani, “Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19” *Al-Hikmah J. Stud. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 82–93, 2020.
- [2] Hasso Plattner, *An Introduction to Design Thinking*. 2010.
- [3] L. Ahmad and Munawir, *Sistem Informasi Manajemen*. Lembaga Komunitas Informasi Teknologi Aceh (Kita), Banda Aceh, 2018.
- [4] A. Susanto, *Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan Pengembangan Secara Terpadu*. Lingga Jaya, Bandung, 2017.
- [5] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. ANDI, Yogyakarta, 2012.
- [6] J. Ward and J. Peppard, *The Strategic Management of Information Systems: Building a Digital Strategy*, 4th ed, Wiley Publishing, London, 2016.
- [7] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, and R. S. Dewi , “PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering* vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021.
- [8] E. Gonen, “Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (2009)” *Mark. Glob. Dev. Rev.*, vol. 04, no. 02, 2019.
- [9] M. Seogaard, “The Basic of User Experience Design.,” 2018. (Online). Available : interaction-design.org (accessed Nov. 07, 2021).
- [10] “Personas,” *the Digital.gov team in the U.S. General Services Administration (GSA) Technology Transformation Service*. (Online). Available : <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html> (accessed Dec. 02, 2021).
- [11] S. Gibbons, “Using Prioritization Matrices to Inform UX Decisions,” *Nielsen Norman Group*, 2018. (Online). Available : <https://www.nngroup.com/articles/prioritization-matrices/> (accessed Dec. 01, 2021).

- [12] C. BROWNE, “What are User Flows in User Experience (UX) Design?,” *careerfoundry*, 2018. (Online). Available : <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/> (accessed Dec. 02, 2021).
- [13] G. Lee, “Free Sketch Template for building a meaningful ‘Affinity Diagram’ during the UX Process,” *UXplanet.org*, 2018. (Online). Available : <https://uxplanet.org/free-sketch-template-for-building-a-meaningful-affinity-diagram-during-the-ux-process-f832e081782d> (accessed Nov. 22, 2021).
- [14] J. Abascal, S. Barbosa, M. Fetter, T. Gross, P. Palanque, and M. Winckler, “Human-Computer Interaction - INTERACT 2015 15th IFIP TC 13 International Conference Bamberg, Germany, September 14-18, 2015 Proceedings, Part II,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 9297, pp. 231–248, 2015.
- [15] S. Mann, “Rapid Prototyping, Faking It Until You Make it in a UX Driven World,” 2019. (Online). Available : <https://www.interaction-design.org/literature/article/rapid-prototyping-faking-it-until-you-make-it-in-a-ux-driven-world> (accessed Nov. 22, 2021).
- [16] ISO 9241-11, “Ergonomics of human-system interaction,” *Online Browsing Platform (OBP)*, 2018. (Online). Available : <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en> (accessed Nov. 08, 2021).
- [17] D. W. Ramadhan, “PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO),” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.,* vol. 4, no. 2, p. 139, 2019.
- [18] A. P. K. J. M. Bangor, “Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale,” *J. Usability Stud.,* vol. 4, no. 3, 2019.
- [19] T. Ismi, “Per mudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma,” 2020. (Online). Available : <https://glints.com/id/lowongan/figma-adalah/#.YOGZWugzbIU> (accessed Dec. 02, 2021).

LAMPIRAN

Stimulus Research

Tabel 1: *Stimulus user research*

<i>Application Name</i>	Layanan mentor on demand website Skilvul
<i>Research Method</i>	<i>Interview in dept</i>
<i>Research Date</i>	25 November 2021

Research Objective

1. Mencari tahu kebutuhan pengguna terhadap layanan mentor on demand.
2. Mencari tahu tingkat kegunaan, kemudahan, dan kepuasan dari solusi ide yang ditawarkan.

Respondent Criteria

Berusia 18-29 tahun

Pekerjaan sebagai karyawan/karyawati pada instansi apapun dan Mahasiswa

Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia

Memiliki tingkat Ekonomi menengah keatas

Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai *native language*

Mahir menggunakan komputer dan laptop

Memiliki pengalaman mengikuti sebuah kursus online

Question List

1. Nama lengkap Anda?
2. Berapa Usia Anda?
3. Profesi?
4. Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?
5. Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?
6. Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?
7. Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?
8. Media apa saja yang ingin Anda pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?
9. Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?
10. Berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi dengan mentor? Mengapa ?

Usability Metric

System Usability Scale (SUS)

Research Scenario

1. Berikan salam saat bertemu dengan responden
2. Perkenalkan diri dan jelaskan maksud tujuan kegiatan yang akan dilakukan
3. Jelaskan alur proses kegiatan dari awal sampai akhir
4. Meminta responden untuk memperkenalkan diri mulai dari Nama, Pekerjaan, dan Domisili
5. Melakukan wawancara berdasarkan Question List
6. Menjelaskan singkat tentang layanan mentor on demand pada website Skilvul
7. Memberikan link Figma kepada responden dan minta responden untuk Share Screen
8. Menjelaskan singkat tentang apa yang harus dilakukan dan cara mengoperasikan Figma Prototype oleh responden

9. **[Tugas 1 : Mentee login]** Meminta responden melakukan login.

1. User goal Tugas 1 : Siswa berhasil login ke home!
2. Tanyakan apakah ada kendala?
3. Apakah informasi yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

10. **[Tugas 2 : Mentee memilih mentor & men-sewa mentor]** Meminta

responden untuk mencari halaman mentor on demand, serta memilih mentor dan melihat halaman detail mentor serta melakukan sewa mentor dan pembayaran. Dan observasi apa yang dilakukan oleh responden.

1. User goal Tugas 2 : Mengetahui cara siswa mencari fitur baru dan kebiasaan siswa saat memilih mentor!
2. Tanyakan apakah ada kendala?
3. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?

11. **[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]**

Meminta responden untuk melakukan mentoring dan penilaian. dan observasi apa yang dilakukan oleh responden.

1. User goal Tugas 3 : Siswa mencari button atau link mentoring!
2. Tanyakan apakah ada kendala?
3. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?

12. System Usability Scale (SUS) : Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan alur Pendaftaran, Pencarian Mentor, dan Pembayaran dengan skala Likert.

13. Penutup dan sampaikan terima kasih.

Lembar Kuesioner

Keterangan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- RG : Ragu-ragu
- ST : Setuju
- SS : Sangat Setuju

Tabel 2: Lembar Kuesioner

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5

Responden 1

Nama : Fitri Inayah

Umur : 21

Pekerjaan : Mahasiswa

Domisili : Jakarta

Question List		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Silahkan mulai dengan perkenalan diri dari responden	
2	Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?	Pernah
3	Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?	Sangat bagus untuk tersedianya fitur mentoring private, karena kita bisa tanya 1 to 1 kepada mentor, jadi lebih mudahkan
4	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	Sangat penting, karena ketika sedang mempelajari suatu materi terus kita mempraktikannya, ketika kita kebingungan mentor akan membantu jadi lebih paham
5	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	Perlu, karena sesuai atau tidak dengan materi pada kursus online dengan background mentor
6	Media apa saja yang ingin Anda pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?	Zoom, google meet atau discord
7	Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?	Durasi mentoring bagusnya 1 jam per hari. karena ketika materi yang dipelajari pasti ada saja yang belum dipahami sepenuhnya dan dapat melakukan sharing dengan mentor
8	berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi dengan mentor? Mengapa ?	100.000, tapi biasanya ketika kursus online. biasanya sudah satu paket dengan materi untuk mentornya

Iterasi 1

Tabel 3: Saran dan Kritik R1 Iterasi 1

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	User merasa bahwa ceklis pada login form tidak bisa diklik
2	Cukup lancar
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	User merasa kebingungan pada form sewa mentor
2	Dengan adanya notif user merasa terbantu ketika menerima info pembayaran
3	User seakan-akan memang membutuhkan fitur chat langsung pada website
4	Menurut user bagusnya discount ditampilkan pada card daripada ditampilkan pada form sewa
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Untuk mencari button mulai mentoring, user merasa kebingungan

Tabel 4: Lembar Kuesioner R1 Iterasi 1

Lembar Kuesioner Usability							
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS	
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5	V
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	V					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1	2	3	4	5	V
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.				V		
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan						V

	semestinya.	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)				V	
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.				V	
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	V				
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.				V	
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.				V	
		1	2	3	4	5

Tabel 5: Hasil SUS R1 Iterasi 1

System Usability Scale (SUS)										
Skor Hasil Asli										Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
5	1	5	4	5	4	4	1	4	4	
Skor Hasil Hitung										Jumlah
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai(Jumlah * 2,5)
4	4	4	1	4	1	3	4	3	1	29
										72,5

Iterasi 2

Tabel 6: Saran dan kritik R1 Iterasi 2

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Lebih rapih dari sebelumnya

[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Bagus sekali, memudahkan, dan secara tata letak informasi oke
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Lebih rapih dan jelas dari sebelumnya

Tabel 7: Lembar Kuesioner R1 Iterasi 2

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	V				
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	V				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	V				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5

Tabel 8: Hasil SUS R1 Iterasi 2

System Usability Scale (SUS)											
Skor Hasil Asli											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
5	1	5	3	5	2	4	1	4	3		
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	2	4	3	3	4	3	2	33	82,5

Responden 2

Nama : Dwi Yanto Subastian
Umur : 21
Pekerjaan : Mahasiswa
Domisili : Purwakarta

Question List		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Silahkan mulai dengan perkenalan diri dari responden	
2	Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?	Pernah, di dicoding, coursera, udemy
3	Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?	Menurut user, diluar itu sebenarnya bisa miskom antara mentor dengan usernya. jika di dalam website yang sama (didalam) tidak akan soalnya sudah terjadwal
4	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	Mentor itu gunanya membantu untuk mengarahkan, misalkan user kesulitan misalkan ada bug pada coding kita maka mentor dapat membantunya
5	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	Menurut user, profil ditampilkan itu bagus. Karena untuk mengetahui pengalaman dan pengetahuan mentor dari profil tersebut
6	Media apa saja yang ingin Anda pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?	Discord, Zoom, WA, Gmeet
7	Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?	Bagusnya satu jam untuk setiap hari. tapi jangan mengganggu jam kegiatan mentor
8	berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi dengan mentor? Mengapa ?	Pernah mentoring private, 100 ribu per minggu karena untuk menyesuaikan kantong mahasiswa

Iterasi 1

Tabel 9: Saran dan Kritik R2 Iterasi 1

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Gaada kendala, mungkin udah familiar dengan login
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	User merasa menu mentor on demand tidak terlihat ketika dibuat pada menu katalog. menurutnya lebih baik di navigasi langsung
2	Gambar header pada list mentor cukup mengganggu menurut user
3	Icon bintang pada detail mentor dan sewa mentor berbeda
4	Menurut user pada halaman sewa mentor sudah cukup aman
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Menurut user kedua halaman ini sudah cukup aman

Tabel 10: Lembar Kuesioner R2 Iterasi 1

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					V
		1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.					V
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					V
		1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.					V
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.					V
		1	2	3	4	5

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)			V		
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	1	2	3	4	V
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	V	1	2	3	4

Tabel 11: Hasil SUS R2 Iterasi 1

System Usability Scale (SUS)										Nilai(Jumlah * 2,5)
Skor Hasil Asli										Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
5	4	5	5	5	3	5	3	5	1	
Skor Hasil Hitung										Jumlah
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	29
4	1	4	0	4	2	4	2	4	4	72.5

Iterasi 2

Tabel 12: Saran dan kritik R2 Iterasi 2

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Login pada website mudah dimengerti.

[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Mudah mencari menu layanan mentor on demand karena tidak tersembunyi.
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Tidak ada saran

Tabel 13: Lembar Kuesioner R2 Iterasi 2

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					V
		1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.		V			
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					V
		1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.					V
		1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)			V		
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.					V
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.			V		
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.					V
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	V				
		1	2	3	4	5

Tabel 14: Hasil SUS R2 Iterasi 2

System Usability Scale (SUS)											
Skor Hasil Asli											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
5	2	5	2	5	3	5	3	5	1		
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	34	85.0

Responden 3

Nama : Mochamad Haekal Sandy
Umur : 21
Pekerjaan : Mahasiswa akhir dan Admin
Domisili : Jakarta

Question List		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Silahkan mulai dengan perkenalan diri dari responden	
2	Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?	Sudah, kursus online untuk web development
3	Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?	Bagus, karena bisa menanya lebih dalam banyak hal tentang apa yang tidak di ketahui.
4	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	Saat belajar terkadang ada error yang tidak ada di modul pembelajaran, dengan ada mentor bisa membimbing saat kesusahan.
5	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	Perlu, yang penting nama, jenis kelamin, dan umur. karena supaya tidak bingung memanggil saat mentoring.
6	Media apa saja yang ingin Anda pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?	Discord, karna tidak memakan banyak kuota
7	Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?	Per jam tapi bisa kapan saja.
8	berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi dengan mentor? Mengapa ?	per bulan 5-7 juta.

Iterasi 1

Tabel 15: Saran dan Kritik R3 Iterasi 1

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Tidak ada kendala dengan login
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Bingung saat melihat mentor tombol lihat semua di home page, responden mengira muncul ke bahwa daftar mentor kebawah. ternyata pindah halaman.
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Responden kebingungan, saat mencari tombol untuk mengakses link media mentoring.
2	Mengira tidak bisa di pencet tombol untuk sesi mentoring bagian kiri atau bawah mentor.

Tabel 16: Lembar Kuesioner R3 Iterasi 1

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	V				
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	V				
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak		V			

	konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.				V	
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	V				
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.					V
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.			V		
		1	2	3	4	5

Tabel 17: Hasil SUS R3 Iterasi 1

System Usability Scale (SUS)										Nilai(Jumlah * 2,5)	
Skor Hasil Asli											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	5	1	5	2	4	1	5	3		
Skor Hasil Hitung										Jumlah	
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai(Jumlah * 2,5)	
3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	34	
										85,0	

Iterasi 2

Tabel 18: Saran dan kritik R3 Iterasi 2

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Lebih mudah melihat navigasi
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	

1	All clear dari setiap steps nya.
	[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]
1	Sekarang terlihat button atau link mentoring.

Tabel 19: Lembar Kuesioner R3 Iterasi 2

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	V				
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	V				
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	V				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	V				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.			V		
		1	2	3	4	5

Tabel 20: Hasil SUS R3 Iterasi 2

System Usability Scale (SUS)											
Skor Hasil Asli											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	5	1	5	2	4	1	5	3		
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	34	85.0



Responden 4

Nama : Indira Pambudy

Umur : 25

Pekerjaan : UI/UX Designer

Domisili : Jakarta

Question List		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Silahkan mulai dengan perkenalan diri dari responden	Halo nama saya indira pambudy, usia saya 25 tahun, saya berprofesi sebagai UI/UX Designer disalah satu Ecommerce Indonesia
2	Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?	Pernah
3	Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?	Pendapat saya tentang kursus yang menyediakan sesi monitoring private itu menurut saya sebuah langkah pendekatan yang baik.
4	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	Saat belajar terkadang ada error yang tidak ada di modul pembelajaran, dengan ada mentor bisa membimbing saat kesusahan.
5	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	Perlu, yang penting nama, jenis kelamin, dan umur. karena supaya tidak bingung memanggil saat mentoring.
6	Media apa saja yang ingin Anda pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?	Zoom
7	Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?	Per jam tapi bisa kapan saja.
8	berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi	per bulan 2 juta.

	dengan mentor? Mengapa ?	
--	--------------------------	--

Iterasi 1

Tabel 21: Saran dan Kritik R4 Iterasi 1

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Hirarki tulisan kurang menonjol, seperti spacing, ukuran huruf, dan warna
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Halaman Profil mentor jarak judul section nya terlalu jauh dan informasi yang ingin disampaikan kurang pas.
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Tidak ada saran

Tabel 22: Lembar Kuesioner R4 Iterasi 1

Lembar Kuesioner Usability							
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS	
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					V	
		1	2	3	4	5	
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.				V		
		1	2	3	4	5	
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					V	
		1	2	3	4	5	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V				
		1	2	3	4	5	
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.					V	
		1	2	3	4	5	

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)					V
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.			V		
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.			V		
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.				V	
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5

Tabel 23: Hasil SUS R4 Iterasi 1

System Usability Scale (SUS)											
Skor Hasil Asli											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	5	2	5	5	3	3	4	2		
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	4	3	4	0	2	2	3	3	26	65,0

Iterasi 2

Tabel 24: Saran dan kritik R4 Iterasi 2

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Lebih mudah memahami informasi dan perbedaan informasi dari sebelumnya

[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Bagus sekali, memudahkan pengguna dalam melihat informasi mentor dan bayar.
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Tidak ada masalah dan saran

Tabel 25: Lembar Kuesioner R4 Iterasi 2

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.				V	
		1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.			V		
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan				V	
		1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.				V	
		1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)		V			
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.				V	
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	V				
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.				V	
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5

Tabel 26: Hasil SUS R4 Iterasi 2

System Usability Scale (SUS)										
Skor Hasil Asli										
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
4	2	5	2	5	2	4	1	4	2	
Skor Hasil Hitung										Jumlah Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	33 82.5

Responden 5

Nama : Stiven Trizky Katuuk
Umur : 18
Pekerjaan : Freelance Web Developer
Domisili : Palu

Question List		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Silahkan mulai dengan perkenalan diri dari responden	Halo perkenalkan nama saya Stiven Trizky Katuuk, usia saya sekarang adalah 18 tahun, saya berprofesi sebagai Web Developer disalah satu perusahaan software house di Yogyakarta.
2	Apakah anda pernah mengikuti sebuah kursus online ?	Pernah
3	Bagaimana pendapat Anda apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? Dan mengapa?	Saya pernah mengikuti kursus online, pendapat saya tentang kursus yang menyediakan sesi monitoring private itu menurut saya sebuah langkah pendekatan yang baik.
4	Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?	kendala dalam kursus online sebenarnya ada di komunikasi sebuah kandidat akan tahu harus lari kemana ketika ingin bertanya sesuatu hal, dan itu harus ada sebagai bentuk tanggung jawab penyedia course untuk mengarahkan kandidat mereka.
5	Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?	Saat ingin berkomunikasi dengan mentor saya merasa perlu tahu terkait profil mentor agar komunikasi berjalan dengan baik, tapi untuk mengetahui profil mentor itu baiknya dilakukan saat meet agar menjalin komunikasi yang baik.
6	Media apa saja yang ingin Anda	Untuk bertemu dengan mentor saya

	pakai untuk bertemu mentor? Dan kenapa?	lebih suka ketemu face to face dengan mentor selain bisa solv problem langsung lebih leluasa untuk bertanya, tapi alternatif lain mungkin bisa memakai virtual zoom agar menghemat tenaga dan biaya transportasi
7	Berapa lama durasi mentoring yang Anda butuhkan? Per jam/hari/minggu/bulan dan mengapa?	Waktu ketemu sendiri saya lebih suka menghitung progress itu setiap minggu, karena jika perhari kita atau perjam kita harus mengingat lagi kalau manusia tidak selalu ada waktu untuk itu, jika sebulan menurut saya terlalu lama jika ketemunya hanya sekali akan terlalu banyak yang dibahas dan diulang nantinya
8	berapa uang yang mau Anda keluarkan untuk menyewa sesi dengan mentor? Mengapa ?	Biaya sendiri saya akan mengeluarkan biaya dibawah gaji saya sebulan itu tak masalah jika value yang diberikan bisa meningkatkan diri saya kedepannya.

Iterasi 1

Tabel 27: Saran dan Kritik R5 Iterasi 1

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Tidak ada
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	untuk flownya aman ya udah saya coba lagi kalau opini saya flownya gak ribet kok, tapi saran saya posisi detail mentornya mungkin biar enak diubah kadang client akan melihat harga dulu baru mau liat medianya dimana. diposisi detailnya saya mau nyari harga awalnya tapi saya dluan harus liat medianya dulu padahal saya sebenarnya mau liat harga. mungkin posisinya dituker biar enak liat harganya.

[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]						
1	Tidak ada saran					

Tabel 28: Lembar Kuesioner R5 Iterasi 1

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.				V	
		1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.			V		
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan				V	
		1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.			V		
		1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)				V	
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.				V	
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		V			
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.				V	
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5

Tabel 29: Hasil SUS R5 Iterasi 1

System Usability Scale (SUS)									
Skor Hasil Asli									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
4	2	4	2	3	4	4	2	3	2
Skor Hasil Hitung									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
3	3	3	3	2	1	3	3	2	3
									Jumlah
									Nilai(Jumlah * 2,5)
									65.0

Iterasi 2

Tabel 30: Saran dan kritik R5 Iterasi 2

Tugas	
[Tugas 1] Mentee login	
1	Tidak ada Saran
[Tugas 2] Mentee memilih mentor & men-sewa mentor	
1	Overall setelah dilakukan perbaikan tampilannya lebih mudah mencari harga dan informasi mentor
[Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & Penilaian ke mentor]	
1	Tidak ada saran

Tabel 31: Lembar Kuesioner R5 Iterasi 2

Lembar Kuesioner Usability						
NO	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS

1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.				V	
		1	2	3	4	5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.			V		
		1	2	3	4	5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan				V	
		1	2	3	4	5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.			V		
		1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)		V			
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.			V		
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		V			
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.			V		
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.		V			
		1	2	3	4	5

Tabel 32: Hasil SUS R5 Iterasi 2

System Usability Scale (SUS)										
Skor Hasil Asli										
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	
Skor Hasil Hitung										Jumlah
										Nilai(Jumlah * 2,5)

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	70.0



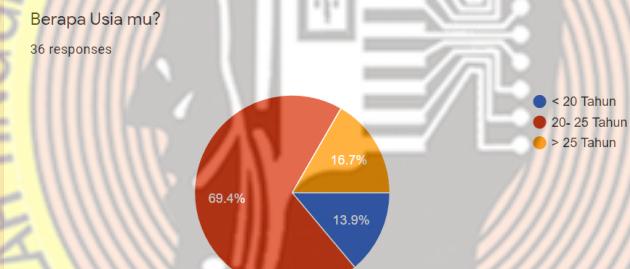
Hasil Kuesioner pada saat observasi

Siapa Nama mu?

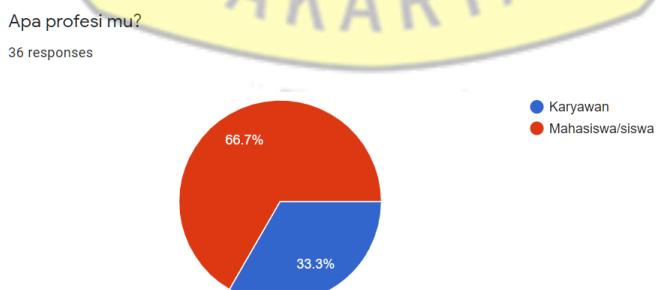
36 responses

Aliffian
Iman Ghaniy A
Ahna Mayhella Putri
Rima Tsaniyah
Siti Raisyah Ilmu Barrah
Anggi Anggraeni Nugraha
Raihan Fayuzi
Imroatun K
Diana Vita febriani ashary

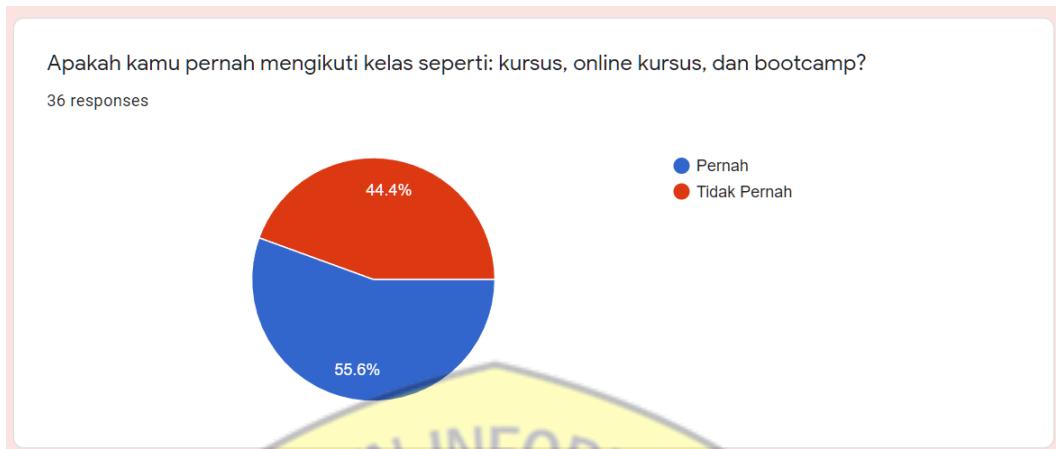
Gambar 1: Nama lengkap



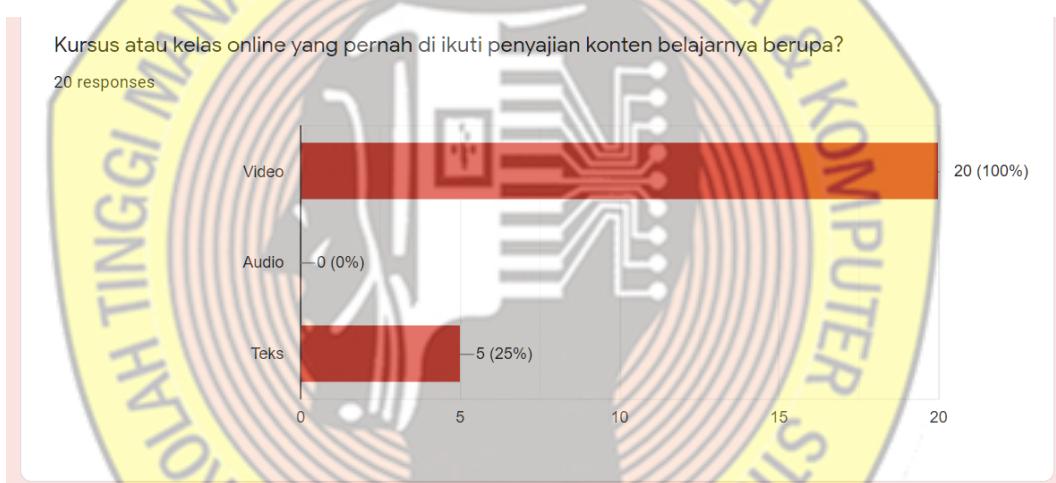
Gambar 2: Usia



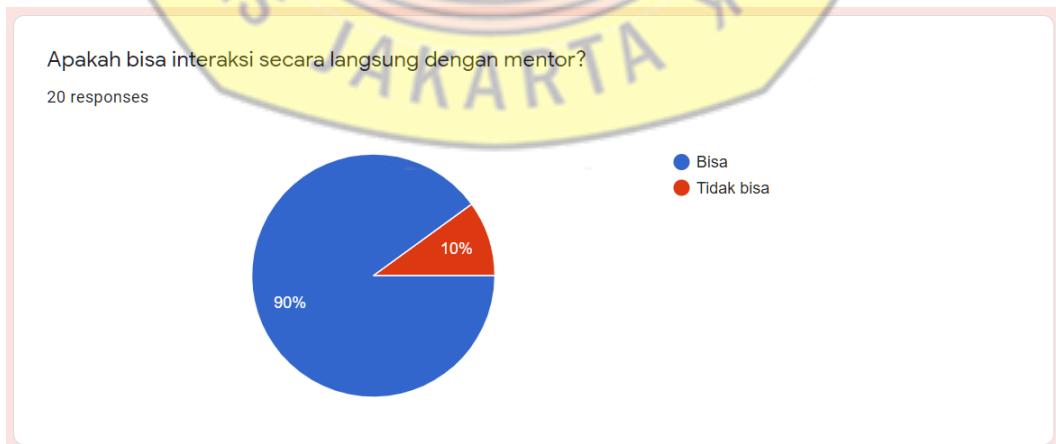
Gambar 3: Profesi



Gambar 4: Pernah ikut kelas online atau serupa



Gambar 5: konten yang pernah diikuti



Gambar 6: Berinteraksi secara langsung dengan mentor atau pengajar

Jika bisa, Media apa yang ingin dipakai untuk bertemu mentor?

20 responses



Gambar 7: Media mentoring

Apakah Anda senang apabila sebuah kursus online menyediakan sesi mentoring private ? dan mengapa?

20 responses

Jelas, karena lebih intes ajah dan memang lebih berasanya itu ketika private mentoring

iyaaa, karna coaching perlu dalam memahami suatu pembelajaran. Terutama 1 on 1 coaching

Iya, karena kita dapat lebih fokus dan terarah sehingga ilmu yang didapatkan maksimal

Senang banget.

Senang sekali, karna ada yang membimbing selama kelas kursus ini

Karena lebih fast respond

Senang, karena bisa nanya lebih banyak

ya, karena kita bisa berkomunikasi secara langsung tanpa harus menunggu mentor online.

Senang, karena saya sebagai pengguna merasa bisa menanyakan atau menggali tentang materi yang saya sedang butuhkan agar lebih mengerti

Gambar 8: Hadir nya mentor private

Hal apa saja yang membuat Anda butuh mentor? Dan kenapa?

20 responses

Hal sih banyak dampak yang nakal berubah dan mungkin yah bisa menuntunkita agar lebih terarah ajah
butuhnya sosok yang dapat diandalkan ketika membutuhkan pemahaman lebih terkait materi pembelajaran yang diikuti
Kurangnya pengetahuan. Karena kita membutuhkan mentor itu karena ingin meningkatkan skill dan pengetahuan dari suatu bidang yang ingin ditekuni
Agar bisa lebih paham dan tidak tersesat.
Dalam hal belajar, memahami materi
Agar lebih terarah belajarnya terutama apabila menemukan kesalahan
Banyak hal misal bertanya karir, mengalami error, review cv dll
Belajar, karena pada dasarnya lu butuh map untuk berkelana.

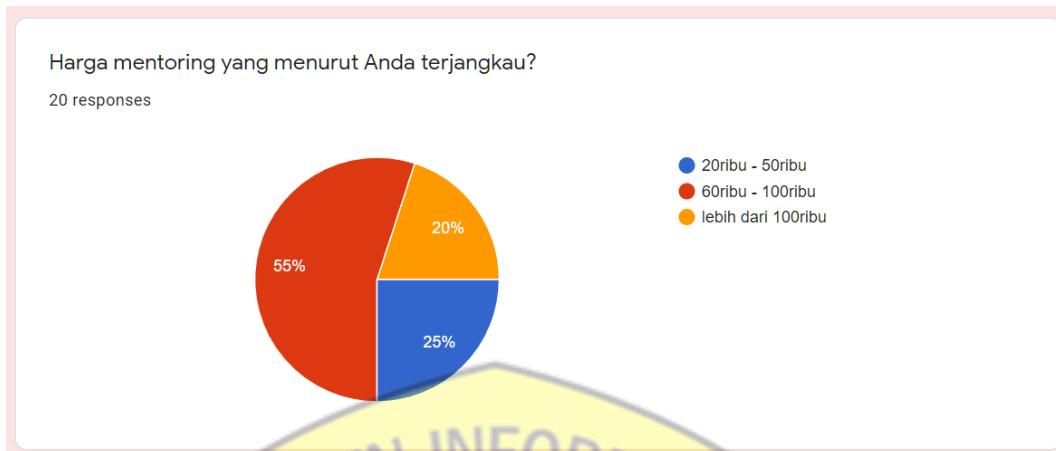
Gambar 9: Hal yang membuat butuhnya mentor

Apakah Anda perlu mengetahui profil mentor? Dan kenapa?

20 responses

Perlu, untuk mengukur kredibilitas dia apakah memiliki pengalaman dalam bidang yang ditekuni
Ya. Karena dengan mengetahui profil mentor kita dapat lebih percaya dan yakin bahwa mentor tersebut dapat membantu dan membimbing kita.
Kalo tau syukur, tidak juga gak masalah. Asal ilmunya tidak menyesatkan.
Perlu sekali, karna tidak asal mentor yang kita pakai
Tidak, karena yg dibutuhkan ilmunya
Iya, agar tahu experience dan background mentor terutama apakah berhubungan dengan pelatihan yg dijalani atau tidak.
Pengalaman, riwayat pendidikan, dan harga
Menurut saya perlu, karena profil dari mentor adalah suatu data formal yang dapat saya ketahui bahwa ia sudah pernah mempelajari atau ahli dalam bidang tersebut.

Gambar 10: Mengetahui profil mentor



Gambar 11: Harga yang diinginkan

mengapa memilih harga mentoring segitu?

20 responses

Karena harga uang saku mahasiswa

disesuaikan dengan kondisi finansial mahasiswa, hanya jadi tolak ukur umum saja, bukan acuan utama

Karena range harga 60 ribu-100 ribu itu dapat dijangkau semua kalangan. Tidak terlalu besar, dan tidak terlalu kecil

Karena itu cukup rasional menurutku, biar sama-sama enak tengah-tengah soalnya.

Karna membimbing itu tidak mudah.

Ya itupun kalau diskon sih(pencari diskonan:v), misal dari harga 200rb ++ diskon jd segitu, kalau asli segitu(20rb) pasti kualitasnya juga menyesuaikan harga

masalah pandemi kita sendiri blum ada pemasukan

saya sebagai pelajar lebih memilih dibawah 100rb

Gambar 12: Alasan memilih harga mentoring