

LAPORAN AKHIR TUGAS BESAR
PENGALAMAN PENGGUNA



Kelompok	: 9	
Nama Anggota	: Aini Rahma	2011513001
	Aulia Ramadhani	2011511026
	Faranisa Ramadhani	2011511009
	M Rayhan Albani	2011513023

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2022

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Laporan 1	
1.1 Nama Produk	1
1.2 Menyusun Kuisisioner	1
1.3 Melakukan Survei/Observasi	3
1.4 Membuat Script/Naskah.....	3
1.5 Membuat Story board	4
Laporan 2	
2.1 Merancang Desain Produk	5
2.2 Melakukan pengamatan AEIOU	5
Laporan 3	
3.1 Afinity Notes.....	6
3.2 Afinity Diagram	6
Laporan 4	
4.1 Value Proposition Canvas.....	7
Laporan 5	
5.1 Brainstorming	8
5.2 Visioning.....	8
Laporan 6	
6.1 Merancang Desain Proyek Kebutuhan.....	9
6.2 Prototype	9

Laporan 1

1.1 Nama Produk : Bank Soal

Produk yang akan kami buat pada Tugas Besar kali ini ialah Produk berupa website, dimana website tersebut ialah website tentang bank soal.

1.2 Menyusun Kuisisioner

Pertanyaan Survey

Berikut merupakan beberapa dari pertanyaan kuisisioner :

1. Seberapa besar pengaruh bank soal terhadap mahasiswa teknik komputer angkatan 2020 & 2021?
2. Apakah menurut anda Bank Soal ini diperlukan untuk mempermudah pembelajaran?
3. Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan bank soal ini?
4. Seberapa ingin anda bank soal ini terealisasi?
5. Apakah menurut anda pembahasan diperlukan pada bank soal ?

Hasil Survey

Setelah menentukan pertanyaan pada kuisisioner, kami mendapatkan tanggapan/jawaban seperti berikut:

- Tanggapan kuisisioner 1

Sangat besar

Cukup besar

Bank soal sangat berpengaruh pada persiapan saya dalam menghadapi ujian

Sangat2 berpengaruh, karena membantu saat masa2 ujian tiba

lumayan besar

95%

Lumayan berpengaruh

>85%

Sangat Besar

- Tanggapan kuisisioner 2

iya
Ya
Diperlukan
Sangat diperlukan
Iya
sangat diperlukan
Iya
Ya, semakin banyak refrensi, semakin bagus dalam pemahaman materi
Diperlukan sekali

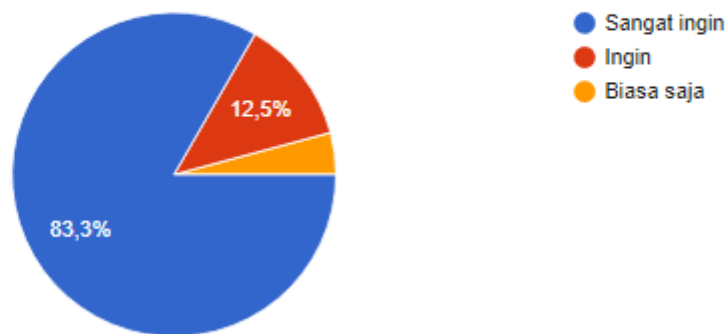
- Tanggapan kuisoner 3

sebelum ujian
Saat-saat sebelum ujian
Beberapa minggu sebelum ujian
Setiap waktu
Disaat persiapan ujian
Ketika menjelang ujian untuk memperdalam pemahaman dan review materi
ketika menjelang ujian atau kapan saja
Kuis, UTS, UAS
Menjelang ujian

- Tanggapan kuisoner 4

Seberapa ingin anda bank soal ini terealisasi?

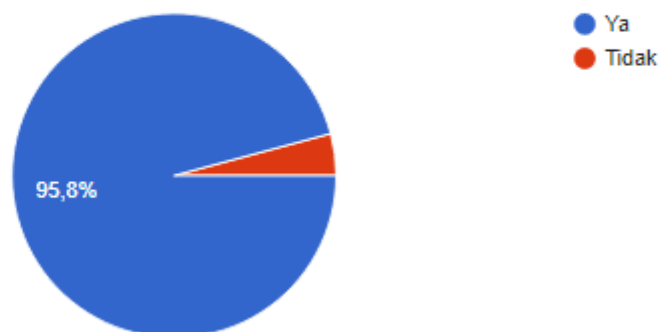
24 jawaban



- Tanggapan kuisioner 5

Apakah menurut anda pembahasan diperlukan pada bank soal ?

24 jawaban



1.3 Survey dan Observasi

Bedasarkan hasil dari survey yang telah dilakukan pada kuisioner Google form, bisa disimpulkan bahwa banyak pelajara terutama mahasiswa membutuhkan website yang menampung soal - soal ujian yang nanti nya menjadi referensi untuk mereka dikala ujian telah tiba, namun ada juga beberapa mahasiswa yang membutuhkan nya setiap saat. Dapat di artikan bahwa bank soal merupakan harapan besar bagi para pelajar, melalui ini kami team bank soal mendapatkan motivasi untuk segera meluncurkan website yang telah kami kembangkan.

1.4 Naskah/Script

Naskah yang sedang team Bank Soal kembangkan ialah, dimana seorang pelajar/mahasiswa (pengguna) membuka situs Bank Soal, pada saat pelajar/mahasiswa (pengguna) mebuca situs tersebut, maka akan muncul menu utama yang menampilkan

informasi tentang Bank Soal, informasi team, dan terdapat juga soal - soal ujian yang terdapat pada setiap semester. Ketika pengguna mengakses soal yang terdapat pada kolom semester pengguna akan diarahkan untuk memilih soal ujian yang pengguna ingin kan, setelah pengguna menentukan pilihan nya website akan memberikan soal ujian yang dipilih dengan format file pdf yang dapat pengguna download.

1.5 Storyboard

Dapat diakses melalui :

<https://app.boords.com/s/ow6ey7/frame>

Laporan 2

2.1 Rancangan Desain Produk

produk ini di rancangan seperti website, untuk rancangan awalan dimulai dari soal uts semester 1 hingga semester 3. website ini akan menyediakan 2 macam soal yaitu soal ujian tengah semester dan ujaian akhir semseter, dan tersedia jawaban langsung pada contoh soal terseebut.

2.2 Pengamatan AEIOU

Activity : mengerjakan latihan soal

Environment : Lingkungan mahasiswa teknik Komputer angkatan 2020 dan 2021

Interaction : melakukan pembahasan soal

Object : Komputer dan bank sola

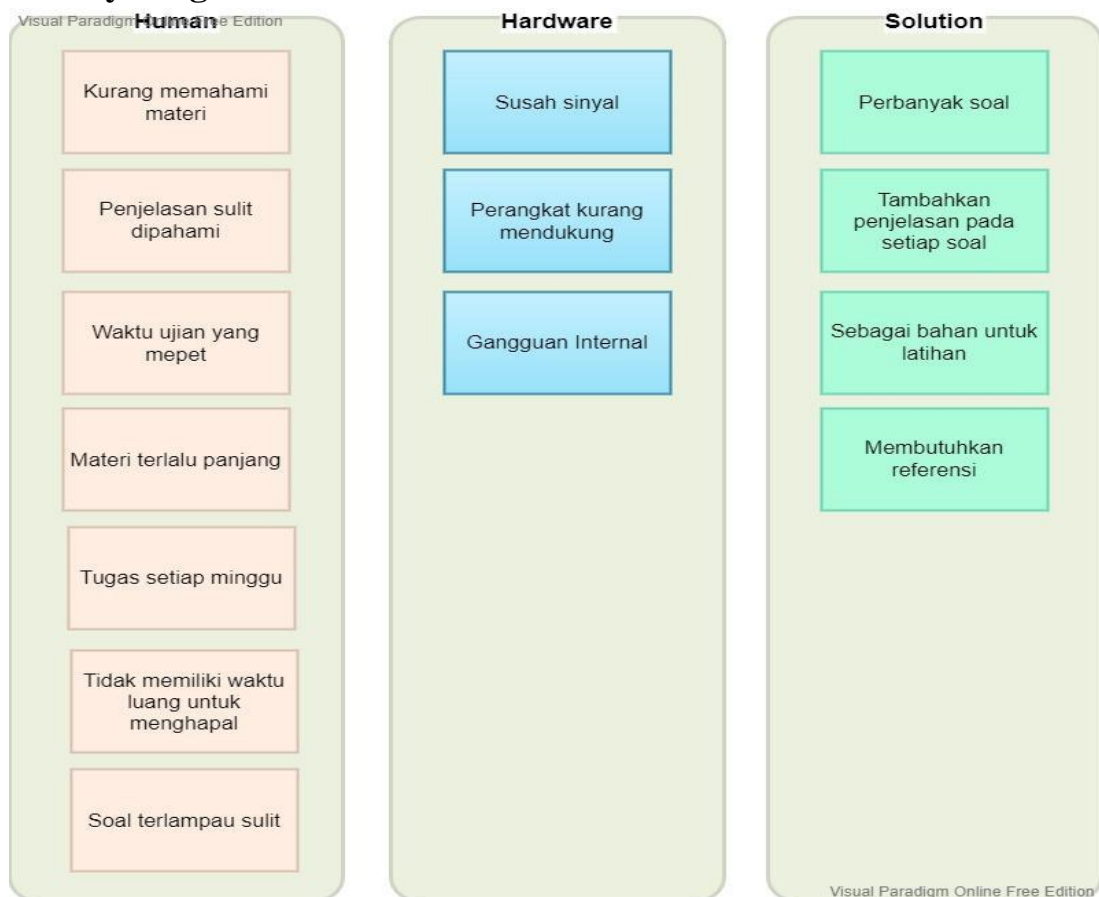
User : Mahasiswa Teknik Komputer angkatan 2020 dan 2021 Universitas Andalas

Laporan 3

3.1 Affinity Notes

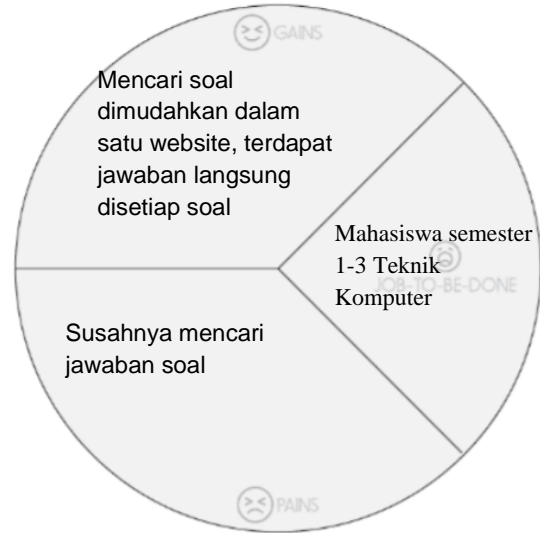


3.2 Affnity Diagram



Laporan 4

4.1 Value Proposition Canvas



Laporan 5

5.1 Brainstorming

1. membuat kuisisioner, analisa konsumen, analisa kebutuhan website meliputi biaya hosting, domain dsb
2. mencari sumber/ contoh soal tahun sebelumnya, baik di mencari di internet, arsip soal
3. mengelompokkan soal soal berdasarkan mata kuliahnya
4. mencari jawaban dari soal berasal dari sumber terpercaya
5. membuat tampilan website dengan design design sesuai dengan bahasan soal
6. Membuat Pembahasan soal meliputi, teknik jawab soal, teknik mengingat dan kunci dasar jawaban
7. membuatkan solusi soal dalam bentuk penjelasan dan teknik dasar mengingat
8. membuatkan solusi soal dengan jawaban digital

5.2 Visioning

Visi

“Mewujudkan pelajar yang kompeten di bidangnya, memaksimalkan pembelajaran dan mewujudkan pelajar berwawasan luas”

Misi

1. Meningkatkan kualitas sumber daya pengelolaan soal yang mencakup semua bidang keahlian.
2. Memberikan solusi terbaik untuk pemecahan masalah pada soal – soal terkait.
3. Menyediakan layanan Bank soal terbaik kepada semua pelajar dalam mendukung pendidikan.

6.1 Merancang Desain Proyek Kebutuhan

Merancang Desain Proyek kebutuhan

1. SESSION, PEMISAH ANTAR BAB

Pemisah pada setiap BAB dan SUB-BAB sangat diperlukan untuk membuat website agar lebih teratur dan lebih rapih, sehingga pengguna tidak akan pusing ketika melihat - lihat menu atau soal - soal yang ada pada website.

2. SEARCH BAR

Menu umum yang selalu ada pada website, ini kan mempermudah pengguna untuk mencari soal dari matakuliah yang diperlukan.

3. ICON MATA KULIAH

Icon pada setiap mata kuliah diperlukan guna memberikan kesan yang lebih estetik dan bagus

4. DOWNLOAD BUTTON

Tombol download diperlukan agar user dapat mengakses soal secara offline

5. Menu Home

Menu yang berfungsi untuk Kembali ke menu awal

6. Menu About

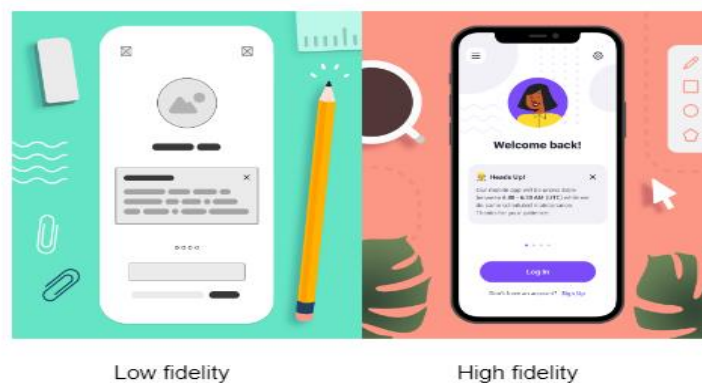
Menu yang berisikan anggota kelompok dan berisikan tentang pembuat website

6.2 Prototype

Low Fidelity Prototype

Low fidelity prototype berbeda dengan high fidelity prototype. Low fidelity prototype hanya berisi gambaran dari produk secara garis besar saja. Sementara high fidelity prototype diusahakan agar sangat mendekati hasil akhir dari produk yang akan kita buat, berikut merupakan gambaran low Fidelity Prototype dengan High Fidelity Prototype.

Low Fidelity vs High Fidelity



Low fidelity Pada Telepon Genggam



Low fidelity Pada Desktop



Link Website BANK SOAL
<https://banksoal-kel9.netlify.app/>