
PERANCANGAN USER INTERFACE LAYANAN MENTOR ON DEMAND PADA WEBSITE SKILVUL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Faqih Yugo Susilo, Pipit Dewi Arnesia dan Fitri Sjafrina

STMIK Jakarta STI&K

Jl. BRI No. 17, Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
faqihyugos@gmail.com, pdarnesia@gmail.com, fitrisjafrina@gmail.com

ABSTRAK

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 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. Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode "blended-learning" dalam bentuk *online* maupun *offline* sekaligus bertanya langsung kepada para mentor. Metode ini akan lebih efektif karena proses belajar mengajar dilakukan 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 yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil pengujian terhadap *design prototype* yang diusulkan juga membuktikan bahwa, perancangan *prototype* sudah memenuhi standar kelayakan. Hal tersebut dilakukan dengan 2 kali iterasi pengujian dengan hasil akhir mendapatkan nilai *performance* sebesar 81,5 dan termasuk dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima.

Kata Kunci: *Design Thinking; User Interface; Layanan Mentor on Demand*

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah-olah seluruh jenjang pendidikan "dipaksa" bertransformasi untuk beradaptasi dalam melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika 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 sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar dan berbagai platform bimbingan belajar *online* yang dikeluarkan pihak swasta seperti Ruang Guru, Zenius, Kahoot, Skilvul dan lainnya.[1]

Skilvul hadir untuk memenuhi kebutuhan *digital talent* untuk siap

beradaptasi pada kondisi pandemi Covid-19. Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *digital skills* dengan metode "blended-learning" dalam bentuk *online* maupun *offline* sekaligus bertanya langsung kepada para mentor. Metode ini akan lebih efektif karena proses belajar mengajar dilakukan dua arah. Skilvul menghadirkan layanan *mentor on demand* yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar mengajar. Untuk itu perlu dibuat sebuah perancangan *user interface* untuk layanan mentor dan siswa dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat rancangan fitur layanan *mentor on demand* agar mampu mengatasi masalah siswa dalam belajar di *platform online* menggunakan metode *design thinking*, serta, mengukur *usability metric* dengan SUS (*System Usability Scale*) terhadap hasil desain produk.

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[2] : *Usability, Navigation, Graphic design, Content, Compatibility, Loading time, Functionality, dan Accesibility.*

User interface merupakan seluruh suatu wujud tampilan yang menghubungkan sistem dengan pengguna sehingga tujuan dari sistem tersebut bisa digunakan. Interaksi sistem dengan pengguna haruslah mudah serta simpel, bisa diwakilkan dengan terdapatnya *input* serta *output*.

Design thinking merupakan metode dengan suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan peluang pasar dan solusi, diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya[3]. Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.*

System usability scale (SUS) pertama kali diperkenalkan oleh John Brooke yang merupakan konsep pengujian *usability* yang reliabel serta murah namun efisien. Instrumen ini bisa digunakan untuk meng-evaluasi *usability* suatu sistem secara global[4]. SUS bisa dilakukan memakai skala *likert* dengan pertanyaan yang sudah distandarisasi 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.

METODE PENELITIAN

EMPATHIZE

Tahap *Empathize* akan dimulai dengan *user research* yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan dengan 2 cara, yaitu observasi dan kuisisioner.

DEFINE

Pada tahap *Define*, dilakukan analisis masalah dari data yang terkumpul pada tahap *Empathize*, yang bertujuan untuk mengetahui *insight* (wawasan) terhadap masalah yang ingin diatasi dari sudut pandang pengguna. Hal ini dilakukan dengan cara menentukan poin-poin masalah, *user persona*, dan *How Might We Question's*.

IDEATE

Langkah selanjutnya adalah mencari ide-ide yang dapat digunakan untuk menanggulangi permasalahan yang ditemukan. Sebagian inspirasi yang telah terkumpul, akan dievaluasi buat mencari gagasan ide yang terbaik. Dalam hal ini, dilakukan beberapa tahapan, yaitu: *brainstorming* ide solusi, membuat *affinity diagram*, menentukan *prioritization idea*, membuat *user flow*, dan *prototype*, di mana dalam membuat *prototype* dilakukan pembuatan sketsa, *wireframe*, *design system*, dan *visual design* atau *mockup*.

TESTING

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan metode *System usability scale* (SUS) untuk mengevaluasi *usability* sebuah sistem secara global sehingga dapat mengukur tingkat *performance* sebuah produk, apakah produk tersebut layak atau tidak layak untuk diterapkan. Gambar 1 menunjukkan kerangka penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

EMPATHIZE

Kuisisioner disebarkan pada grup telegram magang skilvul dan orang yang pernah mengikuti kursus atau kelas *online*. Terdapat 36 responden yang mengisi kuisisioner tersebut. Tabel 1 merupakan hasil dari tahap *Empathize*, di mana *primary research* berasal dari kuisisioner dan *secondary research* berasal dari observasi website serupa.

DEFINE

Poin-poin masalah

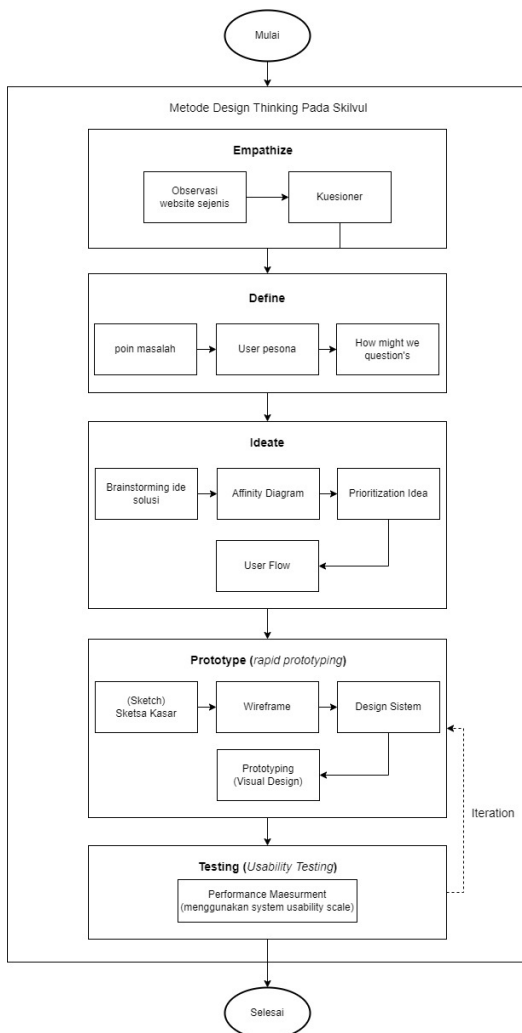
Beberapa poin masalah yang dikumpulkan berdasarkan hasil riset

permasalahan yang dialami oleh user adalah :

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

Tabel 1. Design Thinking Empathize

Primary Research	Secondary Research
a) Banyak Siswa yang memilih biaya 60-100 ribu	a) Mentor memiliki keterbatasan waktu untuk membimbing siswa satu per satu
b) Butuh arahan dan kurang bisa belajar sendiri	b) Rasio mentor lebih kecil dibandingkan dengan siswa
c) Bisa memilih mentor yang diinginkan berdasarkan ulasan maupun pengalaman	c) Dapat melakukan chat mentor (namun masih belum tahu sebaiknya sebelum membeli sesi atau setelah membeli sesi)
d) Teman sharing, kalau bisa dua arah. Saling berbagi pikiran dan belajar dari pengalaman beliaunya.	d) Terdapat Topik/Paket yang dapat dipilih siswa sesuai kebutuhan.
e) Membutuhkan mentor ahli untuk membantu dalam proses belajar.	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



Gambar 1. Kerangka penelitian

User Persona

Gambar 2 menunjukkan identifikasi masalah yang dialami pengguna, perilaku apa yang sesuai dan memberikan solusi.



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 2. User Persona

How Might We Question's

Langkah selanjutnya adalah membuat bingkai ide dengan pertanyaan *How Might We*, dan didapatkan pertanyaan berikut : “Membuat layanan bertemu mentor tanpa ribet negosiasi dan paket sesi lebih dari satu kali pertemuan.”

IDEATE

Brainstorming Ide Solusi

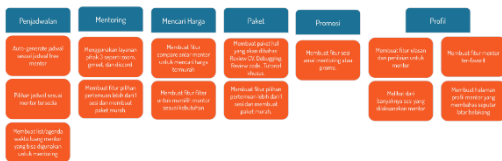
Hasil dari *brainstorming* ide solusi :

1. Melihat dari banyaknya sesi yang dilaksanakan mentor.
2. Membuat fitur mentor terfavorit.
3. Membuat fitur ulasan dan penilaian untuk mentor.
4. Sesi tanya layanan mentor melalui aplikasi *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.

Affinity Diagram

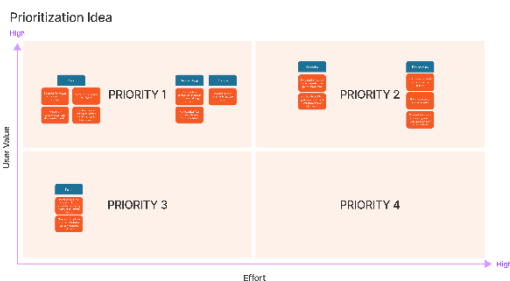
Pada *affinity* diagram, solusi ide yang telah dibuat sebelumnya dipetakan menjadi beberapa kelompok. Hasilnya seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Affinity Diagram

Prioritization Idea

Langkah ini dilakukan setelah menemukan produk atau fitur-fitur yang efektif dan kelompok pada *affinity* diagram sehingga dapat membuat *impact effort matrix* untuk memprioritaskan ide secara efisien untuk dibuat terlebih dahulu seperti terlihat pada gambar 4.

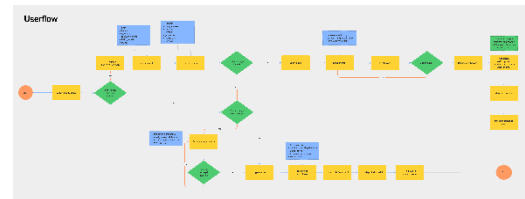


Gambar 4. Impact Effort Matrix

User flow

Pada tahap ini dilakukan pembuatan alur pengguna berdasarkan prioritas ide solusi.

Userflow yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. User flow

Prototyping Sketsa

Hasil sketsa pada tahap ini dapat dilihat pada tabel 2 sampai dengan tabel 5.

Wireframe

Wireframe bersumber pada hasil dari sketsa yang sudah terbuat.

Wireframe halaman home mentor on demand

Halaman *home mentor on demand* merupakan tampilan awal ketika pengguna ingin menggunakan layanan *mentor on demand*. Halaman *home mentor on demand* dapat dilihat pada Gambar 6.

Wireframe halaman list card mentor

Halaman list card mentor merupakan halaman ketika pengguna ingin mencari atau melihat mentor-mentor yang tersedia. Halaman list card mentor dapat dilihat pada Gambar 7.

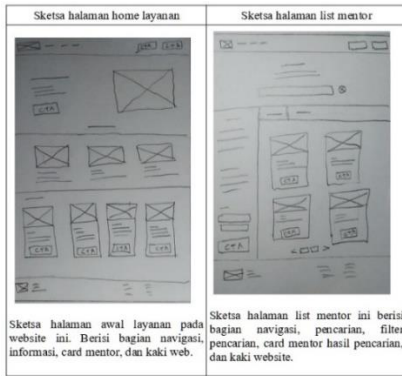
Wireframe halaman profil mentor

Halaman profil mentor merupakan halaman untuk pengguna mengenal mentor lebih jauh, seperti bio, review dan jam mentoring serta rekomendasi mentor lainnya. Halaman profil mentor dapat dilihat pada Gambar 8.

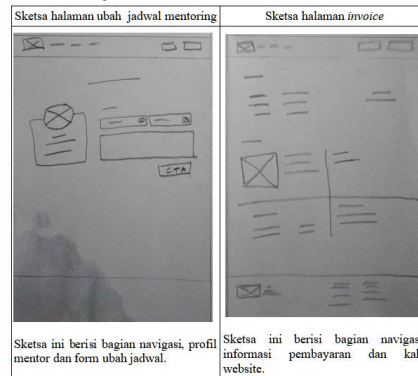
Wireframe halaman sewa mentor

Halaman sewa mentor merupakan halaman untuk mengisi informasi awal dan membuat perjanjian dengan mentor seperti topik mentoring, tujuan, jadwal, serta media mentoring. Halaman sewa mentor dapat dilihat pada Gambar 9.

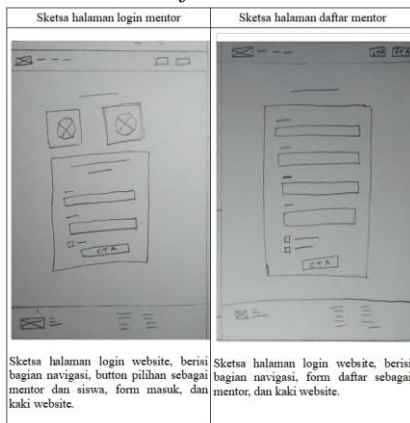
Tabel 2. Hasil sketsa 1 - Halaman home dan list mentor



Tabel 5. Hasil sketsa 4 - Halaman ubah jadwal dan invoice



Tabel 3. Hasil sketsa 2 - Halaman login dan daftar mentor



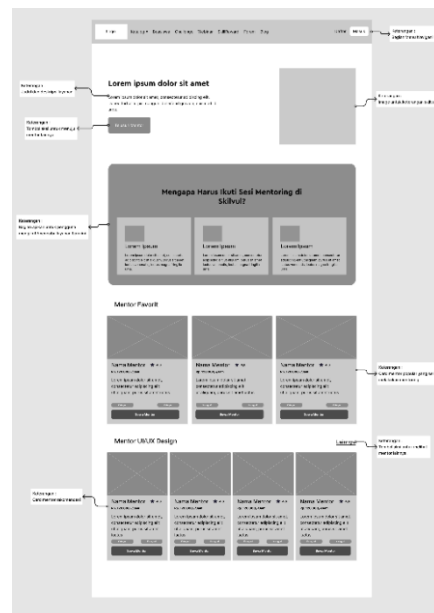
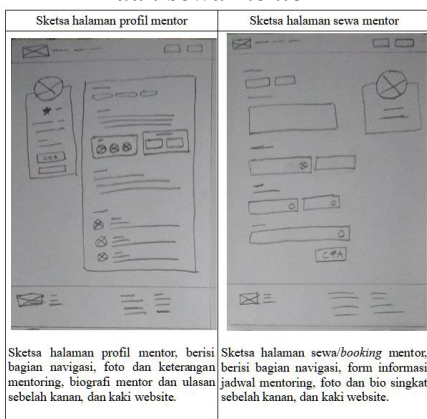
Wireframe modal pembayaran sewa mentor

Modal pembayaran sewa merupakan modal yang harus diikuti pengguna untuk melanjutkan membuat perjanjian/mem-booking dengan mentor yang dapat dilihat pada Gambar 10.

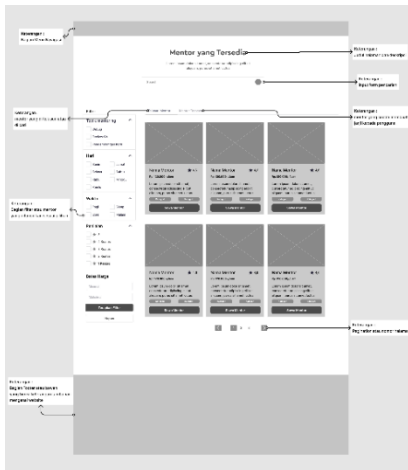
Wireframe halaman invoice

Halaman invoice ini adalah tampilan yang pengguna terima setelah menyelesaikan modal pembayaran sebelumnya. Halaman invoice dapat dilihat pada Gambar 11.

Tabel 4. Hasil sketsa 3 - Halaman profil dan sewa mentor



Gambar 6. Wireframe home mentor on demand



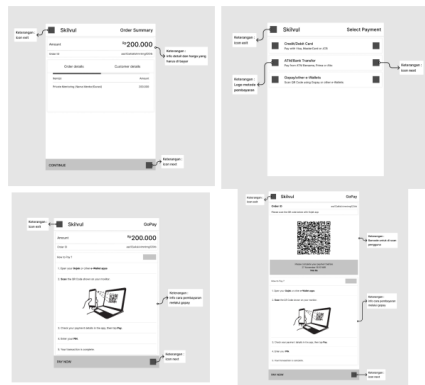
Gambar 7. Wireframe list card mentor

Wireframe halaman profil mentor (tersewa)

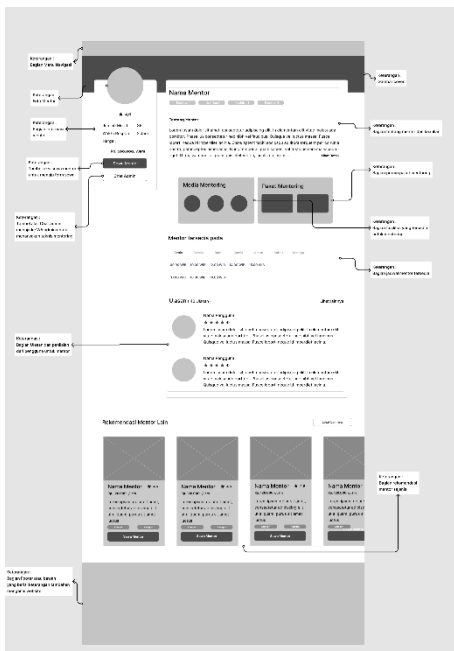
Halaman profil mentor (tersewa) merupakan halaman jika pengguna/siswa sudah menyewa mentor. Halaman profil mentor (tersewa) dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 9. Wireframe sewa mentor



Gambar 10. Wireframe modal pembayaran sewa mentor



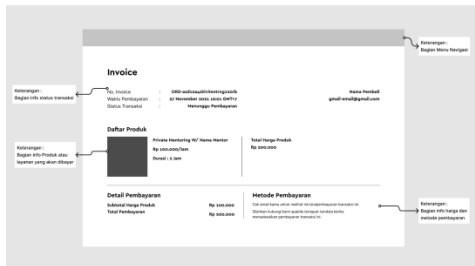
Gambar 8. Wireframe profil mentor

Wireframe halaman mendaftar menjadi mentor

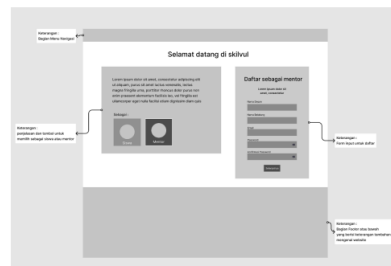
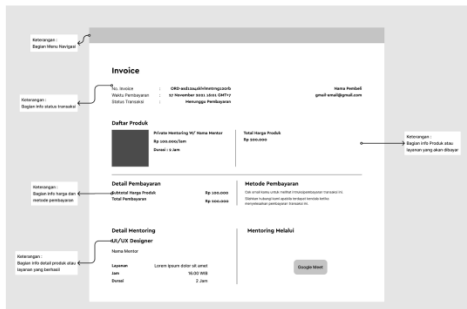
Halaman mendaftar menjadi mentor merupakan halaman pengguna sebagai mentor mulai dari nama lengkap, e-mail, password, posisi, dan tempat pekerjaan, kontak WA, serta link CV. Halaman mendaftar menjadi mentor dapat dilihat pada Gambar 13.

Wireframe halaman masuk sebagai mentor

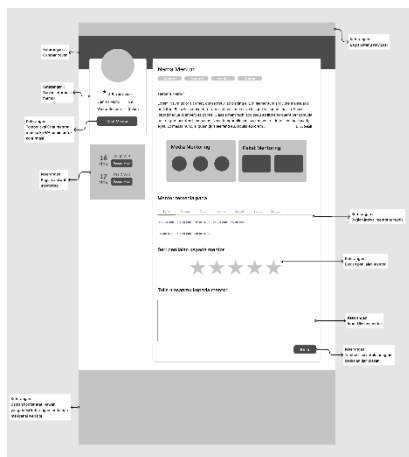
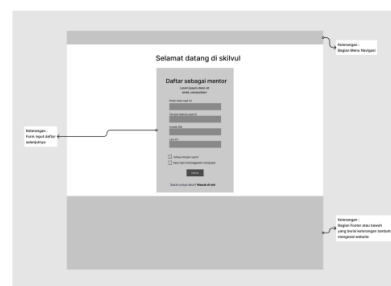
Halaman masuk sebagai mentor merupakan halaman login untuk pengguna yang sudah membuat/mendaftar akun sebagai mentor. Halaman masuk sebagai mentor dapat dilihat pada Gambar 14.



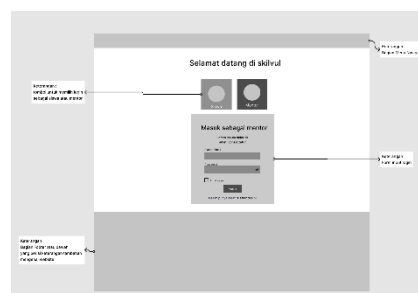
Gambar 11. Wireframe halaman invoice



Gambar 13. Wireframe halaman mendaftar menjadi mentor



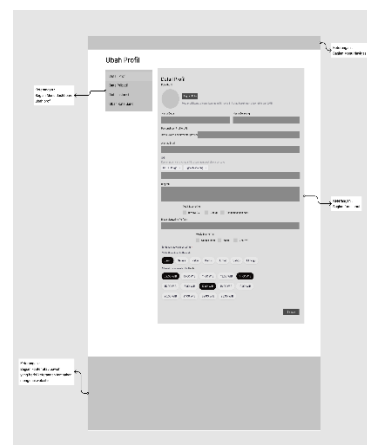
Gambar 12. Wireframe halaman profil mentor (tersewa)



Gambar 14. Wireframe halaman masuk sebagai mentor

Wireframe halaman ubah akun profil mentor

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. Halaman ubah akun profil mentor dapat dilihat pada Gambar 15.

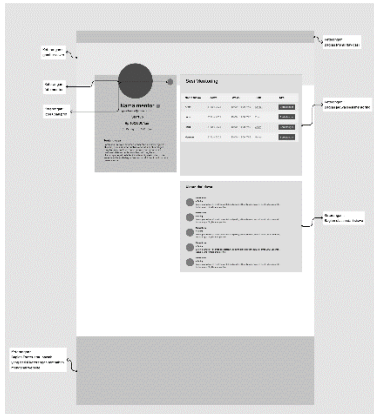


Gambar 15. Wireframe halaman ubah akun profil mentor

Wireframe dashboard mentor

Halaman dashboard mentor merupakan halaman pengguna menjadi mentor sudah mengisi dan mendapat siswa, serta ulasan dari siswa-siswa yang sudah

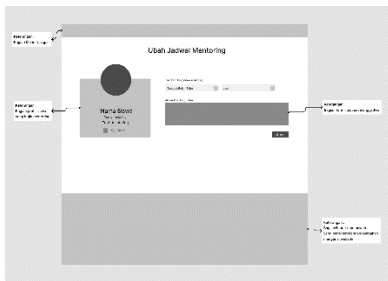
dimentoring. Halaman *dashboard* mentor dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Wireframe halaman dashboard mentor

Wireframe halaman ubah jadwal mentoring

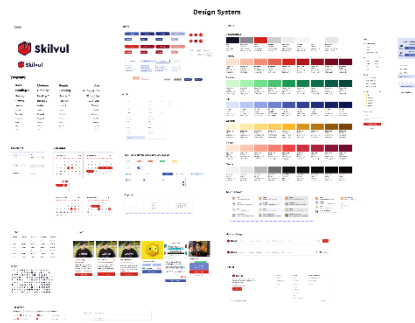
Halaman ubah jadwal mentoring merupakan halaman untuk mengubah jadwal mentoring dari sisi mentor di *website* skilvul karena mentor berhalangan. Halaman ubah jadwal mentoring dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Wireframe halaman ubah jadwal mentoring

Design System

Tujuan membuat *design system* agar nampak tidak berubah-ubah serta dapat meminimalisir waktu yang digunakan. *Design system* bisa digunakan kesekian kali pada saat proses *design* ataupun pada disaat implementasi *coding*. Gambar *design system* dapat dilihat pada gambar 18.

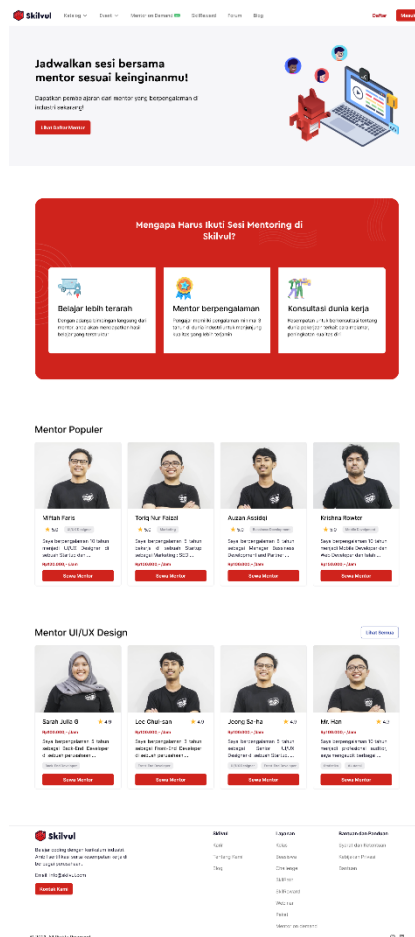


Gambar 18. Design System

Prototype

Halaman layanan mentor on demand

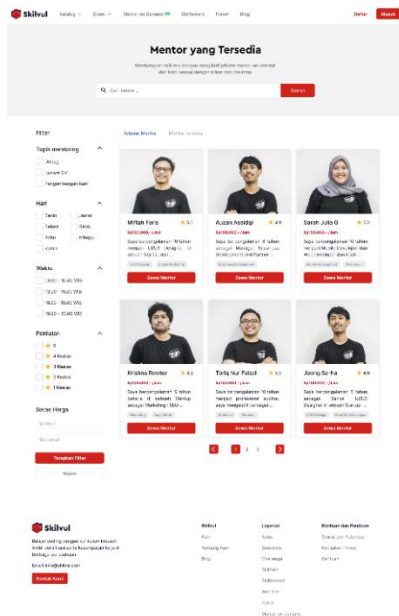
Halaman layanan mentor *on demand* merupakan halaman pembuka pada fitur *mentor on demand* pada *website* Skilvul, yang terlihat pada gambar 19.



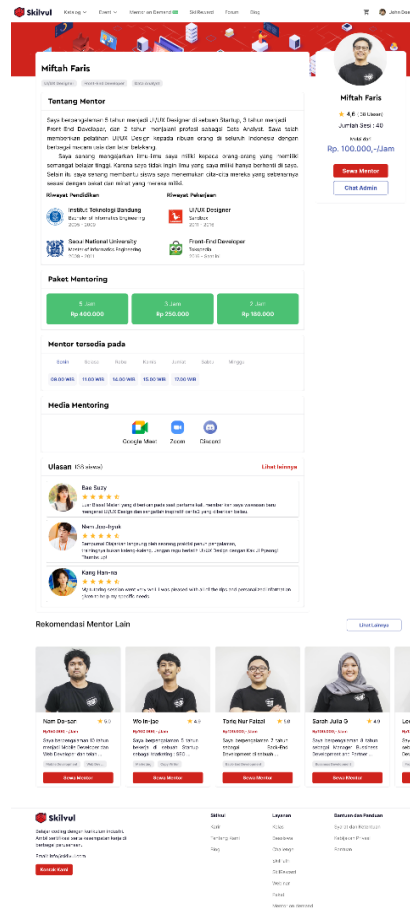
Gambar 19. Prototype halaman home layanan mentor

Halaman *list card mentor*

Halaman list card mentor merupakan halaman setelah pengguna menekan tombol lihat daftar mentor. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. *Prototype halaman list card mentor*



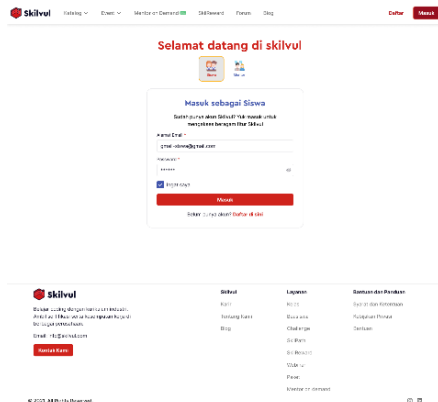
Gambar 21. *Prototype halaman profil mentor*

Halaman profil mentor

Halaman profil mentor merupakan halaman mentor supaya pengguna tertarik untuk melakukan sewa mentoring. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 21.

Halaman masuk sebagai siswa

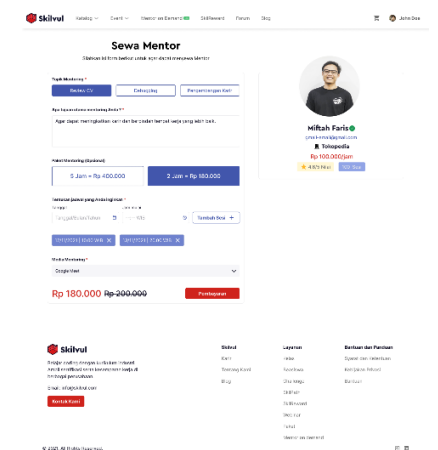
Halaman masuk sebagai siswa merupakan halaman masuk untuk pengguna supaya bisa beralih ke halaman sewa mentor dan bertransaksi. Halaman masuk sebagai pengguna dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22. Prototype halaman masuk sebagai siswa

Halaman sewa mentor

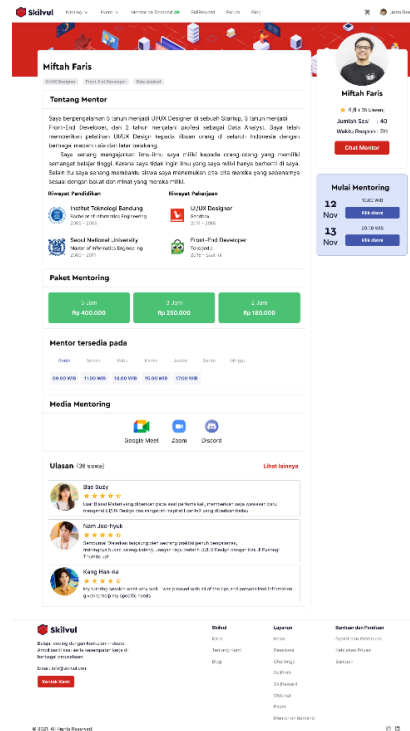
Halaman sewa mentor merupakan halaman sewa yang berisi form keperluan mentoring dan jadwal mentoring, serta profil mentor yang bisa diklik menuju halaman profil mentor, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 23.



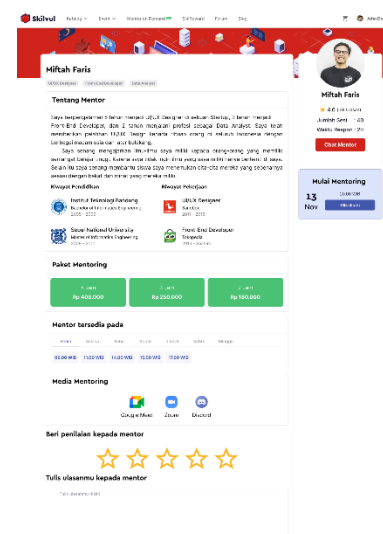
Gambar 23. Prototype halaman sewa mentor

Halaman profil mentor (tersewa)

Halaman profil mentor (tersewa) merupakan halaman bio singkat mentor dan info jadwal serta link mentoring. Hasilnya terlihat pada gambar 24.



Gambar 24. Prototype halaman profil mentor(tersewa)



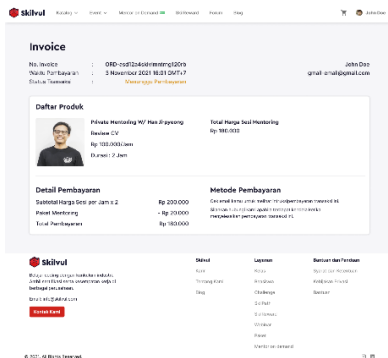
Gambar 25. Prototype halaman profil mentor (review)

Halaman profil mentor (review)

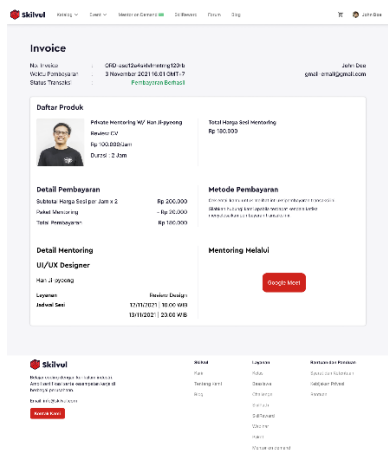
Halaman profil mentor (review) merupakan halaman profil mentor setelah pengguna melakukan mentoring, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 25.

Halaman *invoice*

Halaman *invoice* berisikan informasi transaksi menunggu dan berhasil, hasilnya dapat dilihat pada gambar 26 dan gambar 27.



Gambar 26. *Prototype halaman invoice*



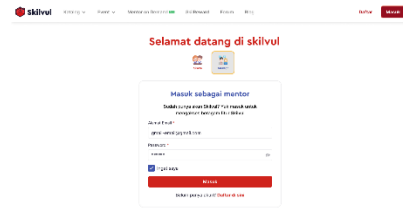
Gambar 27. *Prototype halaman invoice berhasil*

Halaman masuk sebagai mentor

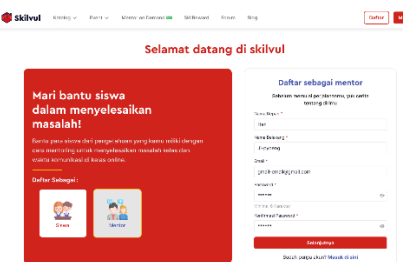
Halaman masuk sebagai mentor merupakan halaman masuk untuk mentor supaya dapat mengisi bio, jadwal dan harga mentoring. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 28.

Halaman daftar mentor

Halaman daftar mentor merupakan halaman daftar sebagai mentor yang berisi form data diri awal untuk membuat akun mentor, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 28. *Prototype halaman login mentor*



Gambar 29. *Prototype halaman daftar sebagai mentor*

Halaman daftar mentor 2

Halaman daftar mentor 2 merupakan halaman lanjutan daftar mentor yang berisi form pengalaman, cv, dan menyetujui syarat dari skilvul. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 30.

Halaman ubah jadwal mentoring

Halaman ubah jadwal mentoring merupakan halaman baik sebagai siswa atau mentor terkendala hadir h-4 jam sebelum kegiatan mentoring dimulai. Hasilnya dapat terlihat pada gambar 31 dan 32.

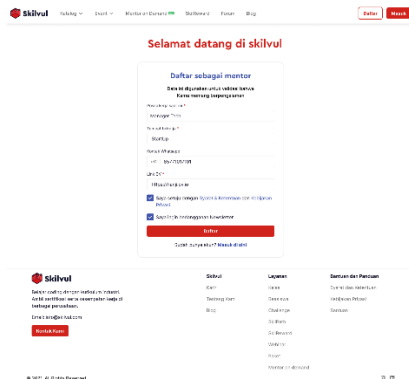
Halaman dashboard mentor (awal daftar)

Halaman dashboard mentor (awal daftar) merupakan halaman yang berisikan info dan edit bio serta foto di akun mentor, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 33.

Halaman akun siswa

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

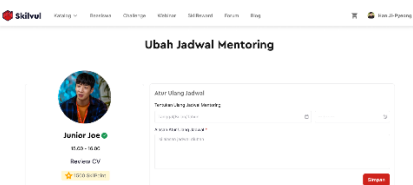
bio siswa, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 34.



Gambar 30. Prototype halaman daftar sebagai mentor 2



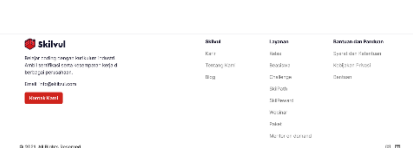
Gambar 31. Prototype halaman atur ulang mentoring sebagai siswa



Gambar 32. Prototype halaman atur ulang mentoring sebagai mentor

Halaman ubah profil mentor

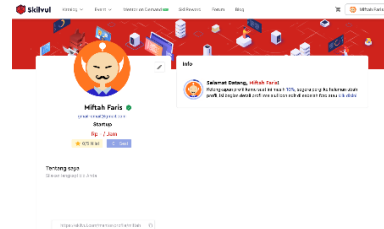
Halaman ubah profil mentor merupakan halaman data diri mentor yang harus diubah, hasilnya dapat dilihat pada Gambar 35.



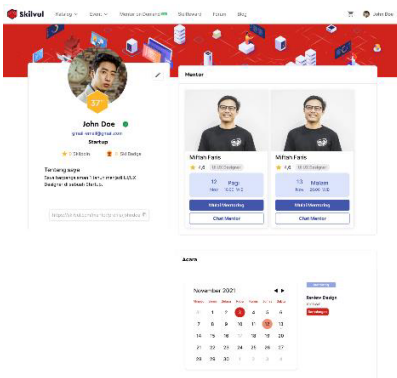
Gambar 35. Prototype halaman ubah profil akun mentor

Halaman dashboard mentor

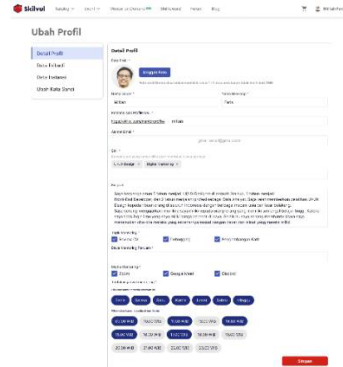
Halaman dashboard mentor merupakan halaman dashboard setelah melakukan ubah profil dan terdapat siswa yang memesan sesi mentoring. Halaman dashboard mentor dapat dilihat pada gambar 36.

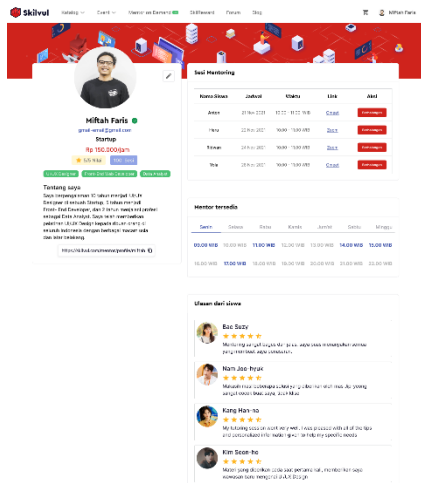


Gambar 33. Prototype halaman dashboard mentor (awal daftar)



Gambar 34. Prototype halaman akun siswa





Gambar 36. Prototype halaman dashboard mentor

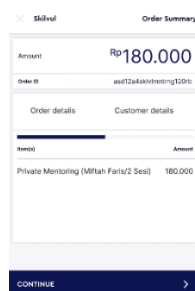
Testing

Pada tahap ini, dilakukan 2 kali iterasi yang bertujuan untuk mendapatkan validasi produk agar dapat digunakan secara efektif dan memuaskan pengguna atau memenuhi standar kelayakan.

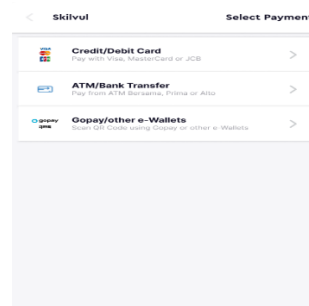
Pada tahapan SUS, responden diminta untuk melakukan 3 skenario tugas menggunakan prototipe yang sudah dibuat untuk bisa mengetahui permasalahan apa saja yang dialami selama menggunakan prototipe dan menghasilkan saran dan kemudian responden menjawab 10 pertanyaan SUS yang akan diberikan melalui kuesioner online.

Pop up pembayaran

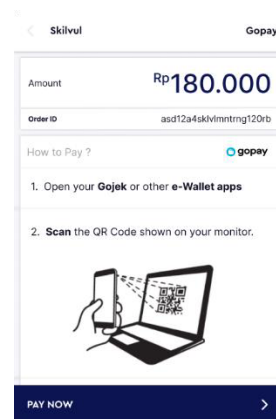
Pop up pembayaran merupakan pembayaran pihak ketiga yang digunakan skilvul untuk mempermudah proses pembayaran kelas dan mentoring dari berbagai *payment*. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 37 sampai dengan gambar 40.



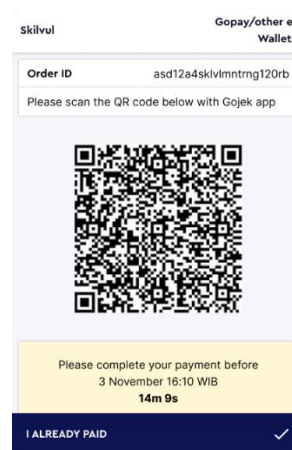
Gambar 37. Prototype Pop Up pembayaran



Gambar 38. Prototype Pop Up metode pembayaran



Gambar 39. Prototype Pop Up cara pembayaran sesuai metode yang dipilih



Gambar 40. Prototype Pop Up scan QR code pembayaran

Pada testing ini akan dilakukan terhadap 5 orang responden dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Berusia 18-29 tahun.
2. Pekerjaan sebagai karyawan/karyawati 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 prototipe ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Responden yang berpartisipasi.

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

Pengujian iterasi pertama

Berikut ini rencana skenario yang akan dilakukan terhadap responden :

1. Tugas 1 : Mentee login
2. Tugas 2 : Mentee memilih mentor & menyewa mentor
3. Tugas 3 : Mentee melakukan mentoring & penilaian ke mentor
4. System Usability Scale (SUS):

Berikut adalah langkah-langkah dari pengujian SUS :

- a. Pertanyaan pada urutan ganjil adalah pertanyaan yang bernada positif. Maka skor yang didapat dari pengguna dikurangi dengan 1. (Skor yang di dapat - 1).
- b. 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).
- c. Setelah melakukan perhitungan pada hasil dari nilai setiap pertanyaan maka semua hasil dijumlahkan dan hasil jumlah tersebut di kali 2,5 untuk mendapatkan nilai setiap partisipan.

Hasil pengujian menggunakan metode SUS dapat dilihat pada tabel 7 dan 8. Hasil dari tabel 7 dan 8 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 pengujian pertama pada *prototype website* skilvul.com layanan *mentor on demand*, mendapat nilai *performance* sebesar 68,5 dan termasuk ke dalam kategori marginal. Namun, hal tersebut masih dalam rentang nilai batas rata-rata dan belum titik nilai dimana pengguna akan merekomendasikannya kepada pengguna lain.

Tabel 7. 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 8. Paramenter 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%

Tabel 9. 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.	1. Tulisan kurang terlihat pada halaman sewa mentoring. 2. Selanjutnya ada fitur chat langsung pada website. 3. Bagaimana 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, memenuhnya lebih baik di navigasi langsung.	Memurut 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 kin atau bawah mentor.
R4	Hirarki tulisan kurang menonjol, seperti spacing, ukuran huruf, dan warna	Halaman Profil mentor jarak judul section saya terlalu jauh dan informasi yang ingin disampaikan kurang pas. Saran ubah menjadi sebelah kiri untuk info mentor.	Tidak ada masalah dan saran
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 list mentornya dimana.	Tidak ada masalah

Tabel 9. Menunjukkan umpan balik dari pengguna pada setiap skenario tugas pada iterasi pertama dan kemudian dilakukan perbaikan prototipe untuk bisa mendapatkan hasil yang diinginkan pengguna.

Tabel 10. 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 11. Parameter hasil testing iterasi kedua

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

Hasil dari tabel 10 dan 11 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 pengujian 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.

Tabel 12. 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

Tabel 12 merupakan umpan balik pengguna pada setiap skenario tugas pada iterasi kedua dan 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 *website* skilvul.com.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian terhadap design *prototype* yang diusulkan sudah memenuhi standar kelayakan. Hal tersebut dilakukan melalui 2 kali iterasi pengujian dengan hasil akhir mendapatkan nilai *performance* sebesar 81,5 dan termasuk dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima.

Saran

Hal yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pengembangan adalah :

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] 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.
- [3] 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.
- [4] 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.