

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PERSAMAAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Tahapan Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1 JOY Fellowship Indonesia	6
2.2 Website	10
2.3 User Interface	11
2.4 User Experience	11
2.5 Goal-Directed Design	13
2.6 Perbandingan Metode Perancangan UI/IX.....	14
2.7 Usability.....	16
2.8 Usability Evaluation.....	16
2.9 Cognitive Walkthrough	17
2.10 Performance Measurement	19
2.11 User Persona	21
2.12 User Journey Map.....	22
2.13 Wireframe.....	23

2.14 <i>Design System</i>	24
2.15 <i>Prototype</i>	24
2.16 Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Identifikasi Topik dan Masalah Penelitian.....	32
3.2 Metodologi Penelitian	32
3.2.1 <i>Research</i>	33
3.2.2 <i>Modeling</i>	35
3.2.3 <i>Requirement</i>	40
3.2.4 <i>Framework</i>	46
3.2.5 <i>Refinement</i>	59
3.2.6 <i>Support</i>	59
3.3 Penentuan Responden	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil	63
4.1.1 Perancangan Desain Solusi	63
4.1.2 <i>High Fidelity Design</i>	63
4.1.3 Evaluasi Desain Solusi	76
4.2 Pembahasan.....	91
4.2 Hasil Rekomendasi.....	93
4.3.1 Halaman Beranda Mahasiswa Penolong	94
4.3.2 Halaman Detail Pelayanan	96
4.3.3 Halaman Pendaftaran Mahasiswa Penolong	97
4.3.4 Halaman <i>Dashboard</i> dan Status Pendaftaran.....	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Utama JOY Fellowship Indonesia	7
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman “About Us” pada JOY Fellowship Indonesia	7
Gambar 2. 3 Tampilan Halaman “Gallery” Pada JOY Fellowship Indonesia	8
Gambar 2. 4 <i>Five Plans Design of UI/UX</i> (Garrett, 2022).....	12
Gambar 2. 5 Tahapan <i>Goal-Directed Design</i> (Cooper et al., 2014).....	13
Gambar 2. 6 <i>User Persona</i> (Mubiarto et al., 2023).....	22
Gambar 2. 7 <i>User Journey Map</i> (Walter, 2022).....	23
Gambar 2. 8 <i>Wireframe</i> (Alkhalifi et al., 2024)	24
Gambar 2. 9 <i>Prototype</i> (Darmawan et al., 2024)	25
Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	33
Gambar 3. 2 <i>User Persona</i> Sandi.....	36
Gambar 3. 3 <i>User Persona</i> Michael.....	37
Gambar 3. 4 <i>User Persona</i> Jerry	37
Gambar 3. 5 <i>User Persona</i> Divac	38
Gambar 3. 6 <i>User Persona</i> Hewi	38
Gambar 3. 7 <i>User Journey Map</i> Sandi	39
Gambar 3. 8 Diagram <i>Hierarchical Task Analysis</i>	41
Gambar 3. 9 Use case <i>Diagram</i>	42
Gambar 3. 10 <i>Information Architecture</i>	45
Gambar 3. 11 Wireframe Halaman Utama Mahasiswa penolong.....	47
Gambar 3. 12 Wireframe Halaman Daftar Akun	48
Gambar 3. 13 Wireframe Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 3. 14 Wireframe <i>Pop-up</i> Informasi.....	49
Gambar 3. 15 Wireframe Halaman Informasi Lowongan dan <i>Volunteer</i>	49
Gambar 3. 16 Wireframe Halaman Formulir Pendaftaran “Data Diri”	50
Gambar 3. 17 Wireframe Halaman Formulir Pendaftaran “Data Pendidikan”	51
Gambar 3. 18 Wireframe Halaman Formulir Pendaftaran “Minat Pelayanan”	52
Gambar 3. 19 Wireframe Halaman <i>Dashboard</i>	52
Gambar 3. 20 Wireframe Halaman Status Lamaran (<i>Empty State</i>).....	53
Gambar 3. 21 Wireframe Halaman Status Lamaran “Progress”	54
Gambar 3. 22 Wireframe Halaman Status Pendaftaran “Hasil Akhir”	54
Gambar 3. 23 Wireframe Halaman Pelayanan	55
Gambar 3. 24 Wireframe Halaman Profil	56
Gambar 3. 25 Tipografi.....	57
Gambar 3. 26 Palet Warna	57
Gambar 3. 27 Ikonografi	58
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama.....	63
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Utama (Lanjutan).....	64
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Daftar Akun	65
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman <i>Login</i>	66
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Pop-up</i> Informasi <i>Ministry</i>	66
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Pemilihan <i>Ministry</i>	67
Gambar 4. 7 Tampilan Fomulir Pendaftaran.....	68
Gambar 4. 8 Tampilan Formulir Pendaftaran (lanjutan)	69

Gambar 4. 9 Tampilan Halaman <i>Dashboard Empty State</i>	70
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> dengan Data	71
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Status Pendaftaran (<i>Empty State</i>).....	72
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Status Pendaftaran dengan Data.....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Status Pendaftaran Hasil Akhir	74
Gambar 4. 14 Tampilan Lonceng Notifikasi Pembaruan	74
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Pelayanan	75
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Profil Pengguna.....	76
Gambar 4. 17 Redesign Tombol Menu Daftar dan Masuk.....	79
Gambar 4. 18 Redesign Elemen Kategori pada Informasi <i>Ministry</i>	80
Gambar 4. 19 Redesign Halaman Formulir Pendaftaran.....	81
Gambar 4. 20 Redesign Halaman DASHBOARD.....	82
Gambar 4. 21 Tampilan Hasil Pengujian Pada <i>Maze</i>	85
Gambar 4. 22 Heatmap Pengujian Menggunakan <i>Maze</i>	86
Gambar 4. 23 Hasil Akhir Beranda Mahasiswa Penolong	94
Gambar 4. 24 Hasil Akhir <i>Pop-up</i> Informasi Pelayanan.....	95
Gambar 4. 25 Hasil Akhir Detail Pelayanan	96
Gambar 4. 26 Hasil Akhir Formulir Pendaftaran	97
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Halaman Konfirmasi Data Pendaftaran	98
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Halaman <i>Dashboard</i>	99
Gambar 4. 29 Hasil Akhir Halaman Status Pendaftaran	100
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Halaman Menu Pelayanan	101
Gambar 4. 31 Hasil Akhir Halaman Profil Pengguna	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Fitur JOY fellwoship dengan komunitas Kristen.....	9
Tabel 2. 2 Perbandingan Metode Perancangan UI/IX.....	15
Tabel 2. 3 Daftar Pertanyaan Evaluasi <i>Cognitive Walkthrough</i>	18
Tabel 2. 4 Skala <i>Severity Rating</i>	18
Tabel 2. 5 Kategori <i>Success Rate</i>	20
Tabel 2. 6 Klasifikasi Nilai SEQ	21
Tabel 2. 7 <i>State of the Art</i> (SOTA).....	26
Tabel 2. 8 <i>State of the Art</i> (lanjutan).....	27
Tabel 2. 9 <i>State of the Art</i> (lanjutan).....	28
Tabel 2. 10 <i>State of the Art</i> (lanjutan).....	29
Tabel 2. 11 <i>State of the Art</i> (lanjutan).....	30
Tabel 2. 12 <i>State of the Art</i> (lanjutan).....	31
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	34
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Survei.....	35
Tabel 3. 4 <i>Use Case Description</i> Pendaftaran Akun baru.....	42
Tabel 3. 5 <i>Use Case Description</i> Masuk ke Akun (Login).....	43
Tabel 3. 6 <i>Use Case Description</i> Melihat Informasi Program	43
Tabel 3. 7 <i>Use Case Description</i> Memilih Bidang Pelayanan	43
Tabel 3. 8 <i>Use Case Description</i> Mengisi Formulir Pendaftaran.....	44
Tabel 3. 9 <i>Use Case Description</i> Melihat Status Pendaftaran.....	44
Tabel 3. 10 <i>Use Case Description</i> Melihat Jadwal Kegiatan dan Pelayanan.....	44
Tabel 3. 11 Skenario Tugas.....	60
Tabel 3. 12 Kriteria Partisiapan <i>Performance Measurement</i>	61
Tabel 4. 1 Data Demografi Evaluator.....	77
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	77
Tabel 4. 3 Ringkasan Indetifikasi Masalah	77
Tabel 4. 4 Ringkasan Indetifikasi Masalah (lanjutan).....	78
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian <i>Severity Rating</i>	78
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ulang <i>Cognitive Walkthrough</i>	83
Tabel 4. 7 Data Partisipan <i>Usability Testing</i>	84
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian <i>Task Success</i>	87
Tabel 4. 9 Hasil <i>Usability Testing Error</i>	88
Tabel 4. 10 Hasil <i>Usability Testing Time on Task</i>	89
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan <i>Time on task</i>	89
Tabel 4. 12 Tingkat Kepuasan Pengguna	90
Tabel 4. 13 Ringkasan Pengujian <i>Performance Measurement</i>	92

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 2. 1 <i>Severity Rating</i>	18
Persamaan 2. 2 <i>Success rate</i>	19
Persamaan 2. 3 <i>Error rate</i>	20
Persamaan 2. 4 <i>Overall Relative Efficiency</i>	20
Persamaan 2. 5 <i>Single Ease Question</i>	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Wawancara dengan Pihak JOY Fellowship Indonesia	108
Lampiran B Daftar Pertanyaan Evaluasi <i>Cognitive Walkthrough</i>	110
Lampiran C Dokumentasi Wawancara	111
Lampiran D Dokumentasi Evaluasi dan <i>Usability Testing</i>	112