

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Responden

Pada awal tahap penelitian ini, peneliti melakukan penyebaran kuesioner *online* untuk diisi guna mengumpulkan data kepada pengguna *website* Kahfi Education. Sebelum memulai proses desain ulang dengan teknik *Design Thinking*, tujuan pengisian kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan informasi awal mengenai opini pengguna tentang tampilan dan kegunaan *website* Kahfi Education.

Responden penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang dan memiliki beragam sifat. Total 30 orang dikumpulkan sebagai responden.

Tabel IV. 1 Karakteristik Responden

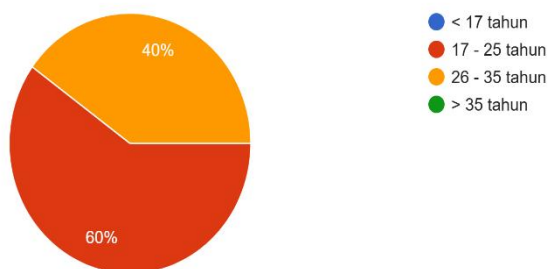
No	Nama Lengkap	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan/Status
1	Responden 1	17 – 25	Perempuan	Guru/Tutor
2	Responden 2	17 – 25	Laki – Laki	Guru/Tutor
3	Responden 3	17 – 25	Laki – Laki	Pelajar/Mahasiswa
4	Responden 4	26 – 35	Laki – Laki	Orang tua siswa
5	Responden 5	17 – 25	Perempuan	Umum
...
30	Responden 30	26 – 35	Laki – Laki	Umum

Sumber: Hasil Kuesioner Forms Kahfi Education 2025

Lalu berikutnya terdapat *pie chart* terkait komposisi usia responden, jenis kelamin responden, pekerjaan/status responden yang beragam. Hal ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mewakili berbagai latar belakang pengguna yang berinteraksi dengan *website*.

Usia

30 jawaban



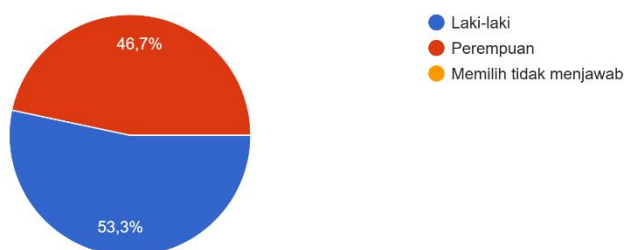
Sumber: Hasil Kuesinoer Forms Kahfi Education 2025

Gambar IV. 1 Komposisi Usia Responden

Berdasarkan data di atas, rentang usia responden berkisar antara < 17 tahun hingga > 35 tahun. Responden dengan rentang 17 – 25 tahun mendominasi jumlah partisipan, yaitu sebanyak 60% dari total responden. Kelompok usia ini umumnya merupakan pengguna aktif internet yang terbiasa mengakses informasi melalui digital, termasuk platform pendidikan atau pembelajaran seperti Kahfi Education. Dan untuk usia 26 – 35 tahun mendapatkan sebanyak 40% dari total responden.

Jenis Kelamin

30 jawaban



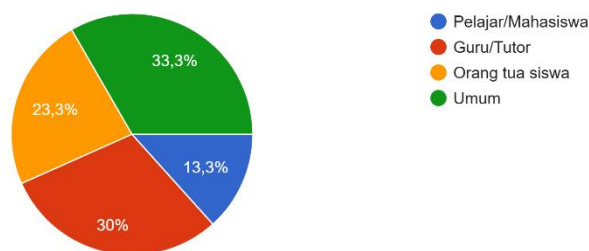
Sumber: Hasil Kuesinoer Forms Kahfi Education 2025

Gambar IV. 2 Komposisi Jenis Kelamin Responden

Dari banyaknya 30 responden, sebanyak 14 orang (46,7%) merupakan perempuan, dan 16 orang (53,3%) merupakan laki – laki. Peneliti menyatakan

bahwa hal ini menunjukkan bahwa *website* Kahfi Education memiliki pengguna dari kedua gender secara proporsional. Dan agar antarmuka yang dibuat dapat diterima secara universal, maka dari itu penting untuk mempertimbangkan keseimbangan gender saat merancang *UI/UX*.

Pekerjaan / Status
30 jawaban



Sumber: Hasil Kuesinoer Forms Kahfi Education 2025

Gambar IV. 3 Komposisi Pekerjaan/Status Responden

Untuk pekerjaan/status responden juga cukup bervariasi. Responden pada data ini terdiri dari pelajar/mahasiswa sebesar (13,3%), orang tua siswa sebesar (23,3%), guru/tutor sebesar (30%), dan umum sebesar (33,3%). Keberagaman pekerjaan/status ini memberikan kontribusi penting dalam evaluasi usability, dikarenakan masukan dari berbagai latar belakang pengguna dapat menggambarkan seberapa inklusif dan mudah digunakan desain antarmuka *website* Kahfi Education bagi semua kalangan.

4.2 Hasil Pengujian Awal (Pra-Redesign)

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Dengan perhitungan hasil uji validitas penelitian ini menggunakan rumus (1), adapun tujuan uji validitas adalah untuk memastikan seberapa mampu butir – butir pernyataan kuesioner dalam menilai konstruk yang dimaksud. Perangkat lunak SPSS menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk melakukan pengujian ini. Dikarenakan responden pada penelitian ini berjumlah 30 orang maka nilai r tabel nya itu sebesar 0,361 dengan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 28$ pada taraf signifikan itu 5% yang dimana ($\alpha = 0,05$).

Berikut di bawah kriteria pengambilan keputusan untuk uji validitas penelitian ini:

- Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka item dinyatakan valid
- Jika $r\text{-hitung} \leq r\text{-tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid

Tabel IV. 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Awal (Pra-Redesign)

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Pernyataan 1	0.632	0.361	Valid
Pernyataan 2	0.641	0.361	Valid
Pernyataan 3	0.756	0.361	Valid
Pernyataan 4	0.524	0.361	Valid
Pernyataan 5	0.646	0.361	Valid
Pernyataan 6	0.544	0.361	Valid
Pernyataan 7	0.638	0.361	Valid
Pernyataan 8	0.516	0.361	Valid
Pernyataan 9	0.568	0.361	Valid
Pernyataan 10	0.603	0.361	Valid

Dari data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karena nilai r-hitung untuk setiap pernyataan lebih besar atau tinggi dari r-tabel, maka dapat dikatakan

bahwa seluruh item kuesioner awal adalah sah atau valid dan layak untuk digunakan dalam prosedur pengujian kegunaan *website* Kahfi Education sebelum dilakukan desain ulang.

4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini bertujuan untuk menentukan seberapa konsisten suatu instrument (dalam hal ini, kuesioner *SUS*) dalam menghasilkan data yang andal dan konsisten apabila diujikan dalam kondisi serupa. Pada penelitian ini, menggunakan rumus (2) dan juga teknik *Cronbach's Alpha* dikarenakan teknik ini paling umum digunakan untuk menguji reliabilitas Skala Likert dan kuesioner, dan pada pengujian ini dibantu dengan menggunakan *software SPSS*.

Berikut ini terdapat hasil uji reliabilitas dari penelitian ini yang dimana terdiri dari 10 item pernyataan *SUS* pada 30 responden menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, menyatakan bahwa nilai ini termasuk dalam kategori “Reliabel”, dikarenakan melebihi batas nilai *Cronbach's Alpha* yang peneliti gunakan yaitu ≥ 0.7 .

Tabel IV. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
Jumlah Item Pernyataan	10
Jumlah Responden	30
<i>Cronbach's Alpha</i>	0.803
Interpretasi	Reliabel

Instrumen kuesioner yang digunakan mempunyai konsistensi internal yang sangat baik, ditunjukkan dengan skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, artinya hasilnya dapat diandalkan dan dimanfaatkan untuk evaluasi kegunaan. Hal ini merupakan landasan yang kokoh bagi kemampuan kuesioner dalam menyampaikan

data yang andal dan kesesuaiannya untuk digunakan sebelum dan sesudah proses desain ulang.

4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Untuk lebih memahami keadaan website saat ini, tuntutan pengguna, dan harapan terhadap website sebelumnya, peneliti mewawancarai Ibu Adel selaku lembaga pendiri, secara mendalam selama pengembangan website Kahfi Education *UI/UX*. Strategi ini merupakan komponen dari fase empati dan definisi pada metode *Design Thinking*.

1. Hasil Wawancara *Founder Kahfi Education*

Berikut peneliti rangkum kutipan dari hasil wawancara dengan *founder* Kahfi Education:

“*Website* Kahfi Education saat ini masih digunakan secara terbatas, terutama hanya untuk informasi dasar. Banyak pengguna yang kesulitan menemukan program – program mengaji dan detail kurikulum. Kami ingin *website* yang lebih interaktif, informatif, dan memudahkan akses, baik bagi orang tua, calon peserta, guru, maupun umum.” (Ibu Adel, *Founder Kahfi Education*).

Kemudian dari wawancara ini peneliti memperoleh beberapa temuan penting:

- *Website* masih bersifat statis dan informatif.
- Struktur navigasi belum sepenuhnya intuitif.
- Kurikulum tidak terdeskripsikan secara rinci.
- Harapan *founder* adalah *website* yang:
 - Ramah pengguna (*user-friendly*),
 - Menampilkan program secara dinamis,
 - Mempermudah proses pendaftaran *online*.

2. Hasil Kuesioner Sebelum Redesign

Berdasarkan hasil kuesioner yang peneliti sebar terdapat beberapa komentar dan juga saran untuk desain *website* ini, berikut peneliti tampilkan komentar atau saran dari para responden.

Tabel IV. 4 Hasil Komentar atau Saran dari para Responden

Nama Responden	Komentar atau saran terhadap <i>website</i> ini
Responden 1	desain terlalu polos, kurang memikat untuk generasi muda atau remaja
Responden 2	Website terlalu monoton, sebaiknya tambahkan warna atau elemen interaktif
Responden 3	Website nya masih terlalu polos, tolong diperbaiki
Responden 4	saya harap ke depannya tampilan lebih segar dan mudah digunakan untuk semua umur.
Responden 5	Tampilan awal terlalu kosong, mungkin bisa diberi ilustrasi atau banner utama.
Responden 6	Upgrade skill tentang website ga terlalu rumit sih ya.. tapi perlu pengembangan lagi agar tetap josss..semangat
Responden 7	desainnya masih seperti template lama, kurang modern.
Responden 8	Kurang banyak fiturnya, masih sederhana dan berupa landing page
...	...

Dari data – data di atas peneliti dapat menyatakan bahwa *website* ini masih harus dikembangkan desainnya agar lebih menarik untuk di semua jenis kalangan, maka dari itu, berikut adalah ringkasan dari hasil yang diperoleh:

1. Tampilan Visual Kurang Menarik

Sebagian besar responden menganggap antarmuka situs webnya masih kurang menarik dan terkesan terlalu sederhana. Tata letak, warna, dan gambar belum mencerminkan semangat lembaga pendidikan Islam kekinian yang ramah anak.

2. Informasi Tidak Terorganisir dengan Baik

Menurut responden, konten *website* tidak disusun secara metodis. Sulit bagi pengguna untuk menemukan konten terkait dengan cepat ketika tidak ada hierarki informasi yang jelas.

3. Kurangnya Interaktivitas

Proses konversi dari pengunjung menjadi pelajar kurang maksimal karena tidak adanya fitur interaktif seperti formulir pendaftaran yang efisien.

3. Analisis Berdasarkan Tahapan *Design Thinking*

Dua langkah pertama dalam proses *Design Thinking* (*Empathize* dan *Define*) merupakan dasar untuk menciptakan solusi desain yang didasarkan pada kebutuhan pengguna sebenarnya. Dua langkah pertama dalam menilai kebutuhan pengguna situs Kahfi Education disorot secara khusus dalam penelitian ini.

a. Tahap *Empathize* (Empati terhadap Pengguna)

Memahami ekspektasi, kesulitan, dan pengalaman pengguna terhadap *website* Kahfi Education merupakan tujuan dari tahapan *Empathize*. Proses empati dilakukan dengan:

- Wawancara mendalam dengan *founder* Kahfi Education (Ibu Adel).
- Penyebaran kuesioner kepada 30 responden dengan latar belakang berbeda.
- Observasi langsung terhadap *website* Kahfi Education.

Temuan tahap empati ini menunjukkan bahwa kelompok yang berbeda dengan kebutuhan yang beragam membentuk pengguna situs web. Berikut ringkasan tabelnya:

Tabel IV. 5 Hasil Tahap *Empathize* terhadap Pengguna *Website Kahfi Education*

Jenis Pengguna	Kebutuhan Utama	Masalah yang Dihadapi
Calon Peserta (Anak/Dewasa)	Melihat materi/konten, informasi kelas.	Tampilan <i>website</i> kurang menarik dan minim informasi kurikulum
Orang Tua Siswa	Akses cepat ke informasi program, jadwal dan pendaftaran.	Sulit menemukan link pendaftaran dan memahami alur program.
Umum/Masyarakat	Mengenal lebih dekat tentang lembaga dan kegiatannya	Informasi umum tidak ditampilkan dengan struktur yang mudah dibaca.

Penyelidikan terhadap empati ini menunjukkan bahwa meskipun situs web berfungsi sebagai sumber informasi saat ini, situs tersebut masih belum dalam kondisi terbaiknya dalam menyajikan informasi dengan cara yang terorganisir dan menarik.

b. Tahap *Define* (Merumuskan Masalah Desain)

Langkah selanjutnya setelah menentukan permintaan pengguna adalah *Define*, yang berarti mengidentifikasi permasalahan yang paling mendesak dan perlunya mendesain ulang proses untuk mengatasinya.

Beberapa rumusan masalah desain yang muncul dari analisis data adalah sebagai berikut:

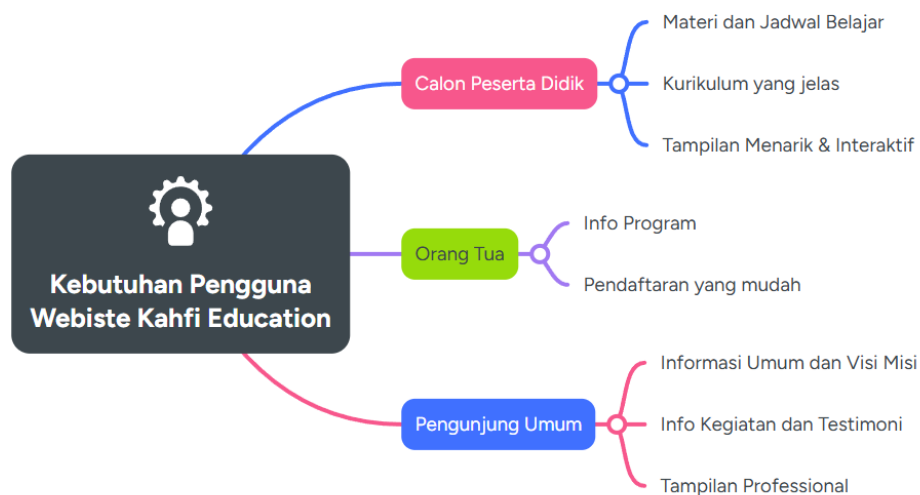
- *Website Kahfi Education* belum menampilkan informasi program secara terstruktur dan mudah ditemukan oleh pengguna atau pengunjung dari berbagai latar belakang.
- Tampilan antarmuka (*User Interface*) masih kaku dan kurang menarik bagi target pengguna anak – anak, remaja, maupun dewasa.

- *Website* belum menggambarkan nilai – nilai pendidikan Kahfi Education secara visual dan naratif dengan baik.

Dalam proses desain antarmuka pengguna, yang akan dibuat dalam tahapan berikut (ide, prototipe, dan pengujian) formulasi ini berfungsi sebagai titik acuan utama.

4. Visualisasi Kebutuhan (*Mind Map*)

Mind map dikembangkan sebagai representasi visual berdasarkan hasil tahapan *empathize* dan *define* pada teknik *Design Thinking* guna memahami kebutuhan seluruh pengguna *website* Kahfi Education. Jenis pengguna dan ekspektasi mereka terhadap fitur dan konten situs web terbaik digambarkan dalam *mind map* ini.



Gambar IV. 4 *Mind Map* Kebutuhan Pengguna *Webiste* Kahfi Education

Dari *mind map* di atas dapat menjadi panduan awal dalam menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada tahap *ideate* dan *prototype*. Peneliti dapat memastikan bahwa semua elemen dan alur kerja *UI/UX* benar – benar

ditujukan untuk pengguna sebenarnya dengan memetakan tanggung jawab dan persyaratan setiap jenis pengguna.

5. Kesimpulan Analisis Kebutuhan

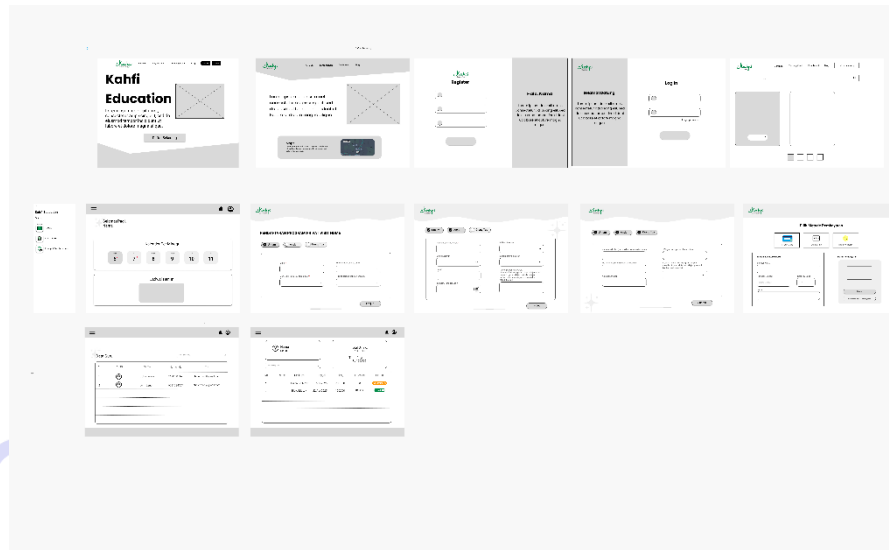
Pembangunan kembali situs web Kahfi Education harus berkonsentrasi pada peningkatan struktur konten, desain antarmuka, dan penambahan fitur interaktif yang dapat mengakomodasi berbagai jenis pengguna, sesuai dengan temuan analisis kebutuhan, hasil kuesioner responden dan wawancara. Untuk memastikan solusi desain yang benar – benar relevan dan berpusat pada pengguna, langkah ini sangat penting.

4.4 Hasil Desain dan Implementasi *UI/UX*

Setelah fase empati dan pendefinisian, di mana berbagai keinginan dan permasalahan pengguna situs Kahfi Education teridentifikasi, kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi desain *UI/UX* dilakukan. Untuk membuat desain *website* lebih ramah pengguna, efektif, dan nyaman bagi pengguna dari berbagai latar belakang, proses desain dilakukan dengan menggunakan alat desain seperti Figma dan mengacu pada prinsip desain yang berpusat pada pengguna.

4.4.1 *Wireframe*

Kerangka visual awal yang menggambarkan tata letak dasar halaman – halaman di situs Kahfi Education disebut *wireframe*. Sebelum beralih ke desain fidelitas tinggi, gambar rangka dibuat untuk memetakan komponen utama dan alur navigasi. Di bawah ini peneliti tampilkan hasil *wireframe* pada desain *UI/UX website* Kahfi Education.



Gambar IV. 5 Hasil *Wireframe* Desain *Website* Kahfi Education

4.4.2 Desain Antarmuka (*User Interface Design*)

Berdasarkan *wireframe* tersebut, berfungsi sebagai fondasi *prototype high-fidelity* yang dibuat menggunakan warna, tipografi, dan ikon yang konsisten dengan branding Kahfi Education. Desain ini ramah untuk anak, orang tua dan masyarakat umum serta menyampaikan pesan Islami dan mendidik.

1. Halaman *Landing Page*

Pada halaman *landing page* ini merupakan halaman tampilan pertama yang dilihat oleh pengguna saat mengakses *website* Kahfi Education. Desain ini menampilkan visual seorang anak sedang membaca Al-Qur'an yang mencerminkan fokus utama *platform* sebagai layanan pendidikan Islami. Judul "Kahfi Education" ditampilkan secara tegas, diikuti dengan *tagline* "Belajar Al-Qur'an Jadi Lebih Mudah & Personal" serta penjelasan keunggulan seperti privat, fleksibel, dan dibimbing oleh pengajar profesional. Navigasi utama terdiri dari menu "Beranda", "Tentang Kami", "Karir", dan "Blog", ada juga tombol "Masuk", dengan tombol ajakan "Daftar Sekarang" yang ditempatkan strategis di bagian *hero section*. Pemilihan warna hijau dan putih memberikan

kesan tenang, bersih serta mencerminkan identitas Islami. Desain ini disusun sebagai respons terhadap temuan awal dari kuesioner, yang menunjukkan bahwa tampilan sebelumnya dinilai monoton dan kurang menarik.



Gambar IV. 6 *High-Fidelity* Halaman *Landing Page*

2. Halaman Tentang Kami

Selanjutnya, di halaman “Tentang Kami” menampilkan identitas dan nilai – nilai utama dari Kahfi Education secara jelas dan informatif. Pada bagian atas, terdapat *headline* “Belajar dari Hati untuk Generasi Qur’ani” yang memperkuat misi lembaga dalam membentuk generasi berakhlak mulia. Deskripsi singkat di bawahnya memperkenalkan Kahfi Education sebagai lembaga pendidikan yang berdedikasi. Terdapat juga dua bagian penting yang ditampilkan secara berdampingan, yaitu visi dan misi. Tata letak yang bersih, warna lembut, serta hierarki teks yang baik menjadikan halaman ini mudah diakses dan nyaman

dilihat, sesuai dengan prinsip desain *UI/UX* yang *user-friendly* dan berorientasi pada pengalaman pengguna.



Gambar IV. 7 *High-Fidelity* Halaman Tentang Kami

3. Halaman Karir

Halaman “Karir” pada *website* Kahfi Education dirancang dengan pendekatan visual dan pesan yang menginspirasi, ditujukan untuk menarik calon tenaga pendidik atau profesional yang ingin berkontribusi dalam dunia pendidikan Islam. Teks utama yang dipaparkan pada halaman ini “Bergabunglah Menjadi Bagian dari Perjalanan Dakwah Pendidikan”, memperkuat semangat kolaborasi dan dakwah melalui pendidikan. Tersedia tombol aksi “Lihat Lowongan” yang

dimana tombol ini merujuk ke halaman lowongan karir untuk pengguna yang ingin berkarir atau menjadi salah satu bagian dari tim Kahfi Education.



Gambar IV. 8 *High-Fidelity* Halaman Karir

4. Halaman Lowongan Karir

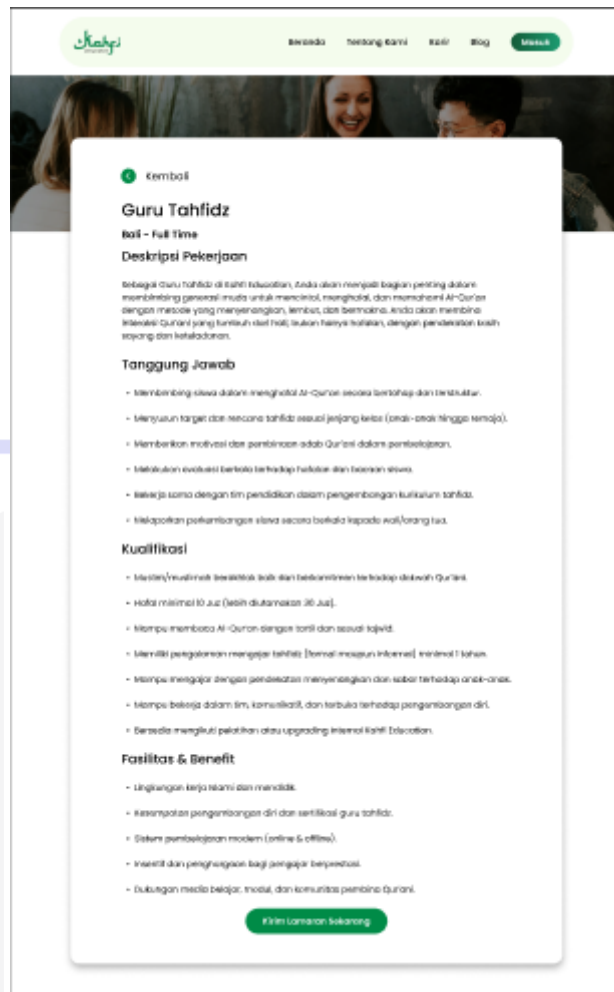
Ini terdapat halaman “Lowongan Karir” setelah klik tombol aksi “Lihat Lowongan” pada halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencari dan melamar pekerjaan yang sesuai. Tampilan ini juga dilengkapi dengan sistem penyaringan (*filter*) untuk membantu calon pelamar mempersempit pencarian mereka secara efisien. Di bawahnya, terdapat daftar lowongan kerja yang disusun dalam kartu (*card-based layout*), dan terdapat tombol aksi “*Apply*” untuk pengguna atau calon pelamar yang ingin melamar pada posisi tersebut dan diarahkan ke halaman “Detail Karir” yang dimana dijelaskan mulai dari deskripsi pekerjaan sampai fasilitas & benefit.



Gambar IV. 9 *High-Fidelity* Halaman Lowongan Karir

5. Halaman Detail Karir

Pada halaman “Detail Karir” ini memberikan informasi menyeluruh mengenai posisi yang tersedia atau yang ingin dilamar. Untuk informasi nya terdapat, deskripsi pekerjaan, tanggung jawab, kualifikasi, fasilitas & benefit. Setelah pemaparan informasi terdapat tombol “Kirim Lamaran Sekarang” pada tombol ini jika pengguna atau calon pelamar sesuai dengan kriteria nya silahkan diklik dan akan lanjut ke halaman “Formulir Karir”.



Gambar IV. 10 *High-Fidelity* Halaman Detail Karir

6. Halaman Formulir Karir

Halaman “Formulir Karir” dirancang untuk memfasilitasi proses pengajuan kerja secara efisien dan ramah pengguna. Struktur formulir disusun secara tersegmentasi, dimulai dari data pribadi, alamat, informasi pekerjaan yang dilamar, hingga pengunggahan dokumen pendukung seperti *CV* dan surat lamaran. Kemudian, terdapat tombol “Kirim Lamaran” yang berguna untuk mengirim lamaran pengguna atau calon pelamar jika sudah mengisi data – data yang terdapat di formulir karir.

Kalyan Beranda Tentang Kami Karir Blog [Masuk](#)

LAMAR PEKERJAAN INI

Data Pribadi

Nama Lengkap

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin

No. Telepon/WA

Alamat

Alamat Domisili Lengkap

Kota/Kabupaten

Informasi Pekerjaan

Posisi yang Dilamar

Upload CV (PDF, maks. 2mb)

Upload Surat Lamaran (opsional)

Motivasi Singkat

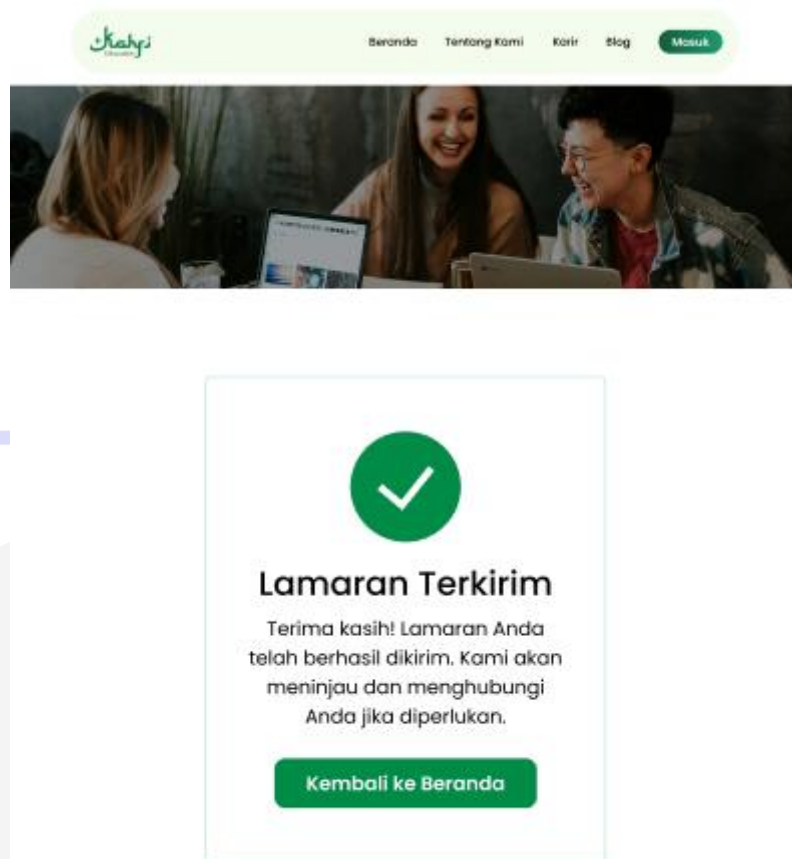
[Kirim Lamaran](#)

Gambar IV. 11 *High-Fidelity* Halaman Formulir Karir

7. Halaman Konfirmasi Lamaran

Di halaman ini berfungsi sebagai umpan balik langsung bagi pengguna setelah mereka berhasil mengirimkan formulir lamaran pekerjaan. Tampilan desain ini menggunakan elemen visual sederhana namun efektif, ditandai oleh ikon centang hijau besar yang secara universal menandakan keberhasilan proses.

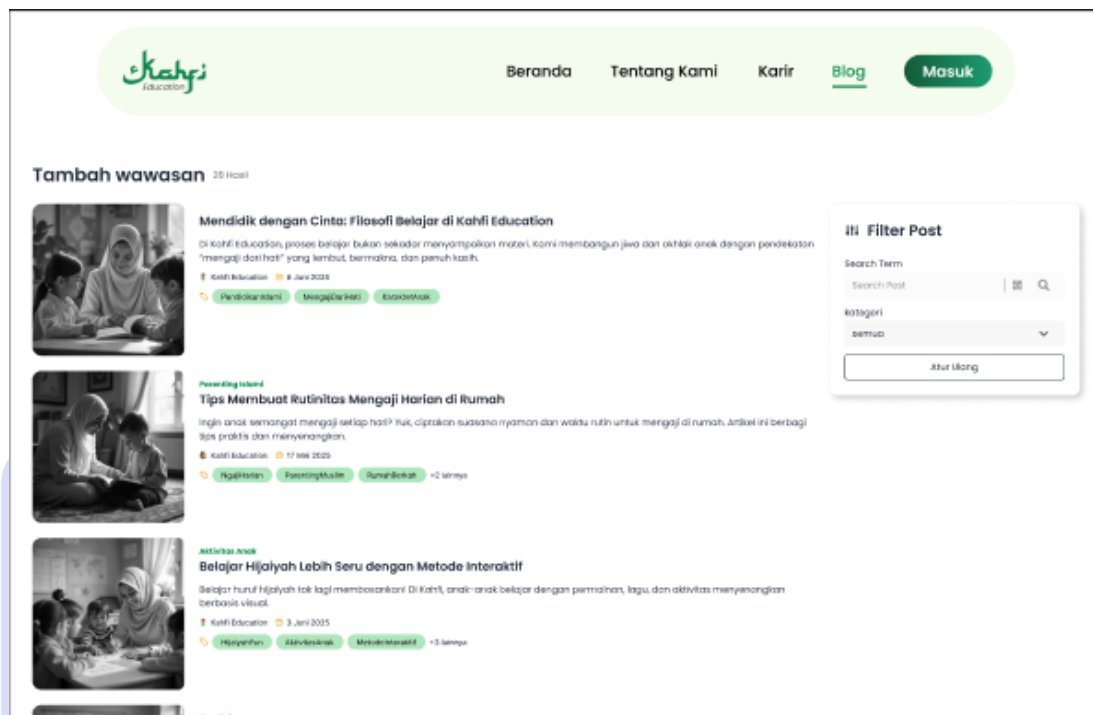
Kemudian terdapat tombol “Kembali ke Beranda” diarahkan agar pengguna kembali ke halaman beranda setelah pengiriman formulir lamaran pekerjaan.



Gambar IV. 12 *High-Fidelity* Halaman Konfirmasi Lamaran

8. Halaman Blog

Halaman “Blog” ini dirancang sebagai pusat informasi dan edukasi tambahan bagi pengguna. Di bagian atas halaman terdapat judul “Tambah Wawasan” yang memperkuat fungsi halaman ini sebagai sumber konten pengetahuan Islami. Di sisi kanan, terdapat fitur “*Filter Post*” yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menyaring konten berdasarkan kata kunci atau kategori. Jika pengguna mengklik salah satu blog yang tersedia itu akan mengarahkan ke halaman “Detail Blog” yang dimana berisi semua informasi mengenai blog tersebut.



Gambar IV. 13 *High-Fidelity* Halaman Blog

9. Halaman Detail Blog

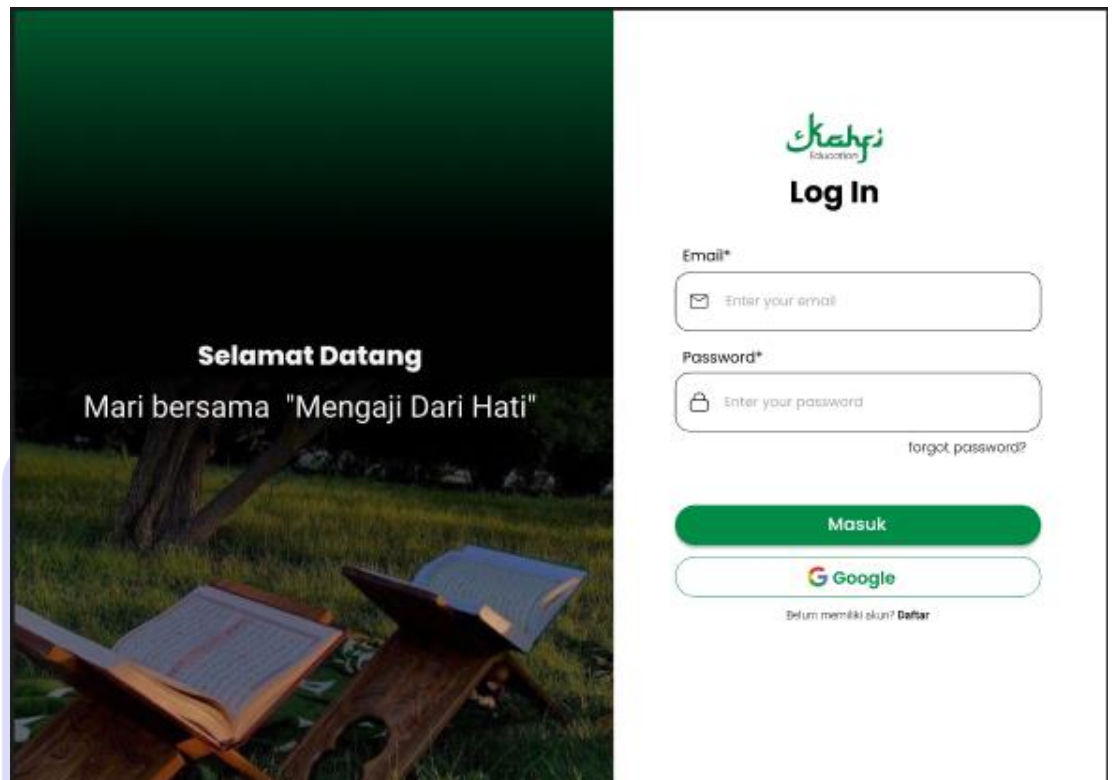
Halaman “Detail Blog” menampilkan konten artikel secara menyeluruh dalam format yang bersih dan nyaman dibaca. Judul artikel ditampilkan secara menonjol di bagian atas, diikuti dengan informasi penulis dan tanggal publikasi untuk memperkuat kredibilitas konten. Halaman ini juga berfungsi bahwa Kahfi Education tidak hanya menyediakan layanan Pendidikan saja, tetapi juga menguatkan peranannya sebagai media edukasi Islami yang inspiratif dan menyentuh aspek emosional pembaca.



Gambar IV. 14 *High-Fidelity* Halaman Detail Blog

10. Halaman *Login*

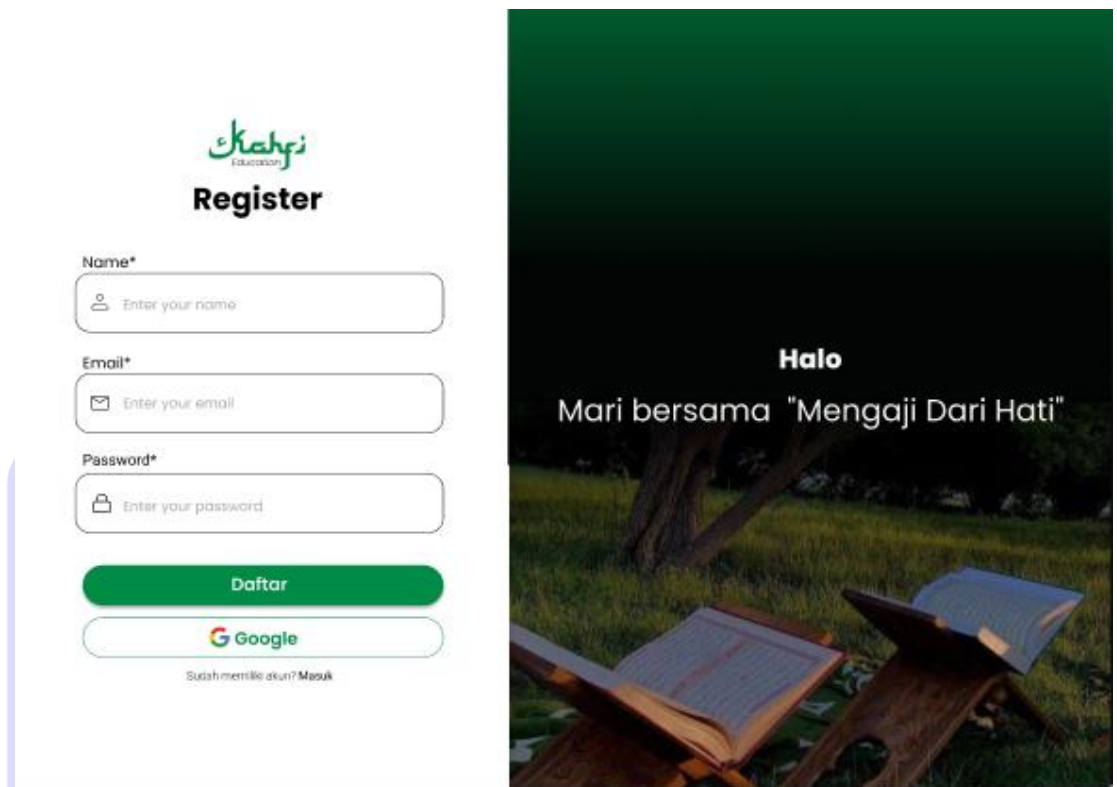
Pada halaman *login* ini dirancang dengan pendekatan visual sederhana, informatif, dan ramah pengguna. Terdapat area interaktif untuk pengguna yang hendak mengakses akunnya. Pengguna diminta untuk memasukkan email dan *password* terlebih dahulu sebelum diarahkan ke halaman berikutnya atau halaman *dashboard*. Untuk mempermudah akses, tersedia pula opsi *login* melalui akun Google, serta tautan "*forgot password?*" dan "Daftar" bagi pengguna baru.



Gambar IV. 15 High-Fidelity Halaman Login Pengguna

11. Halaman *Register*

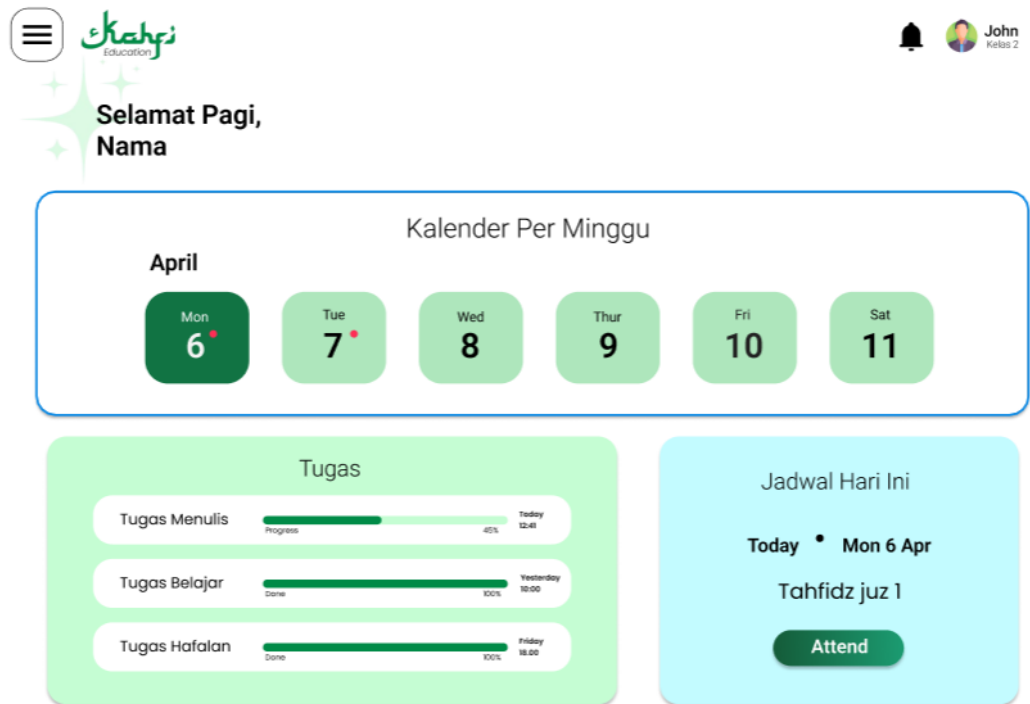
Halaman *register* ini didesain untuk memudahkan pengguna baru dalam membuat akun secara cepat dan efisien. Jika pengguna belum memiliki akun dan ingin bergabung menjadi bagian dari Kahfi Education, maka diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu. Pada sisi kiri terdapat form pendaftaran, yang meminta pengguna untuk mengisi nama lengkap, alamat email, dan kata sandi. Setelah seluruh form pendaftaran terisi, pengguna dapat menekan tombol “Daftar” untuk menyelesaikan proses registrasi. Sebagai alternatif, tersedia juga fitur pendaftaran melalui akun Google untuk mempercepat proses tanpa perlu mengisi form pendaftaran secara manual. Dan jika pengguna sudah memiliki akun bisa langsung masuk ke halaman *login* dengan mengklik “Masuk”.



Gambar IV. 16 *High-Fidelity* Halaman *Register* Pengguna

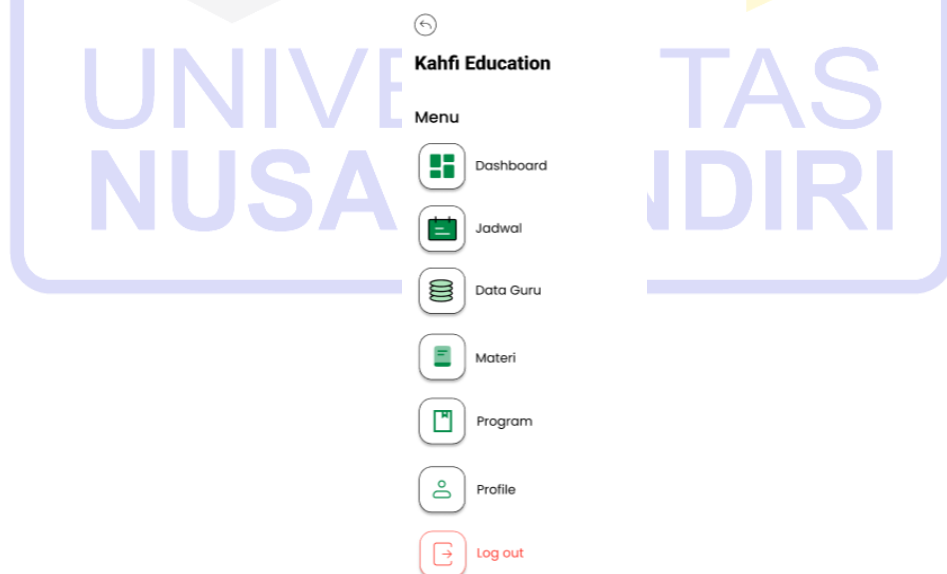
12. Halaman *Dashboard*

Halaman *Dashboard* adalah pusat aktivitas pengguna yang menampilkan ringkasan informasi harian secara terstruktur dan interaktif. Pada halaman ini terdapat kalender mingguan interaktif, yang memudahkan pengguna untuk memantau hari-hari dalam seminggu secara visual dan memilih tanggal tertentu. Lalu terdapat juga tampilan tugas-tugas yang disertai progress bar dan informasi waktu penyelesaian terakhir. Kemudian, di sisi kanan, terdapat kotak berisi “Jadwal Hari Ini”, disertai tombol “*Attend*” untuk memulai sesi belajar.



Gambar IV. 17 High-Fidelity Halaman Dashboard

Di sisi kiri atas terdapat menu bar (*sidebar*), dipergunakan sebagai elemen navigasi utama yang mempermudah pengguna dalam mengakses fitur-fitur penting di dalam platform Kahfi Education.



Gambar IV. 18 High-Fidelity Menu Bar (Sidebar)

13. Halaman Jadwal

Halaman ini dirancang untuk menampilkan informasi jadwal pembelajaran secara terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna. Di halaman ini, pengguna dapat melihat tampilan kalender bulanan yang menyorot tanggal tertentu, serta menampilkan rincian jadwal kegiatan pada hari yang dipilih. Fitur ini juga mempermudah dalam perencanaan dan pengelolaan waktu belajar, serta meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak – anak mereka selama proses belajar mengaji. Halaman jadwal ini menjadi pusat referensi harian yang terintegrasi langsung dengan kalender, sehingga pengguna tidak perlu lagi mencatat secara manual.

Jadwal - Kalender

< Januari 2025 >

Sen	Sel	Rab	Kam	Jum	Sab	Ming
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Waktu Mulai
2025-01-15 09.00 Am

Waktu Selesai
2025-01-15 11.00 Am

Keterangan:
Kelas Tahfidh, setoran 2 Juz. Juz 11 - Juz 12

Senin, 15 Januari 2025

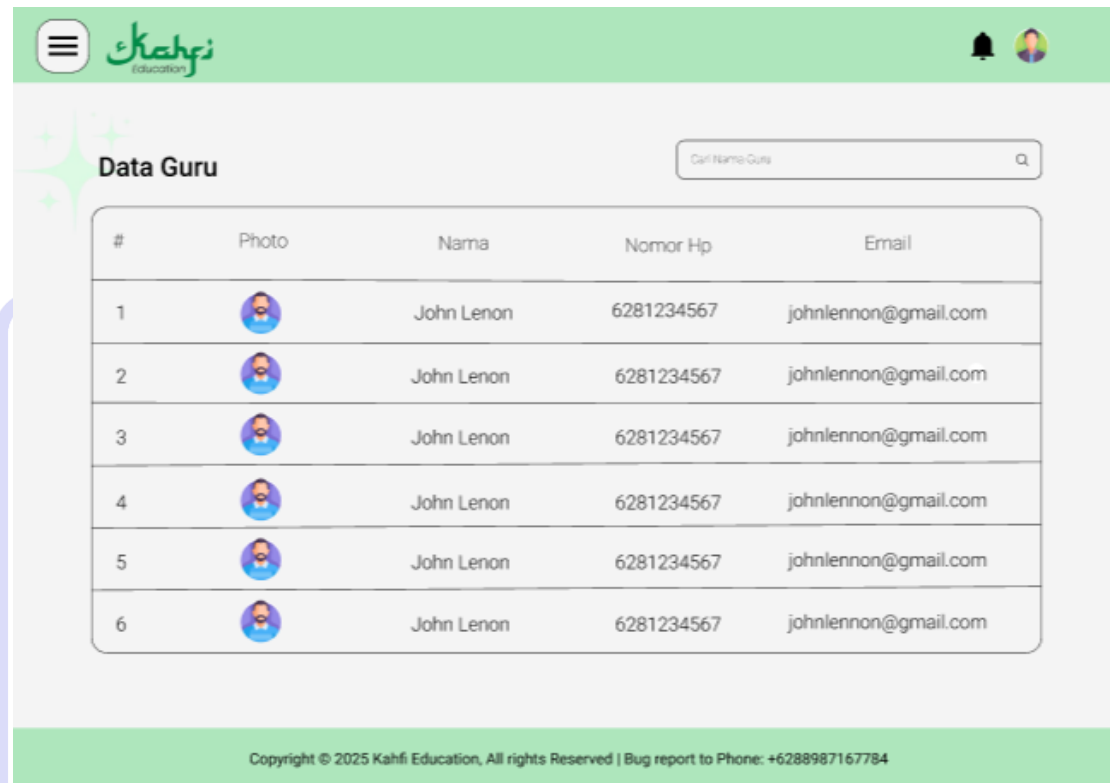
Copyright © 2025 Kahfi Education, All rights Reserved | Bug report to Phone: +6288987167784

Gambar IV. 19 *High-Fidelity* Halaman Jadwal

14. Halaman Data Guru

Pada halaman ini terdapat data – data guru Kahfi Education sebagai pusat informasi yang menyajikan daftar lengkap para pengajar yang tergabung dalam

platform. Yang bertujuan untuk mempermudah pengguna, baik admin maupun siswa/orang tua, dalam mengenali dan menghubungi guru yang bersangkutan.



Gambar IV. 20 *High-Fidelity* Halaman Data Guru

15. Halaman Materi

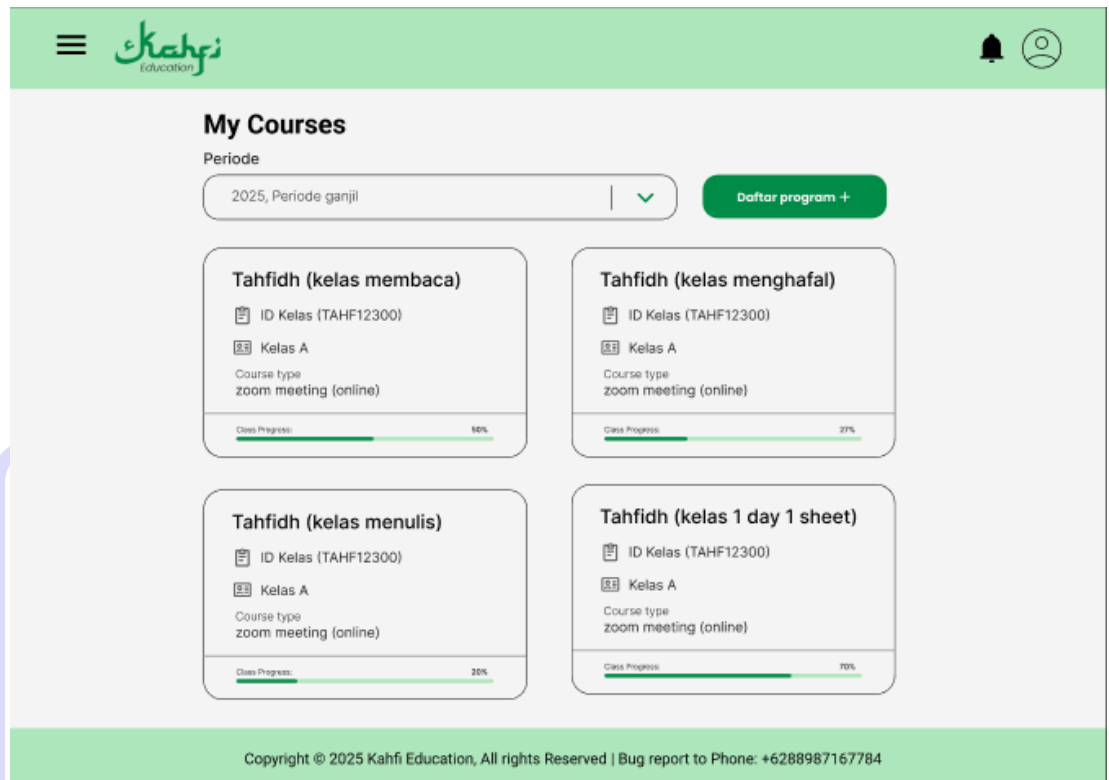
Halaman materi website Kahfi Education ini dirancang untuk menampilkan daftar materi pembelajaran Islami yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mengklik salah satu materi dari daftar untuk menampilkan detail materi secara lengkap pada bagian kiri halaman.



Gambar IV. 21 *High-Fidelity* Halaman Materi

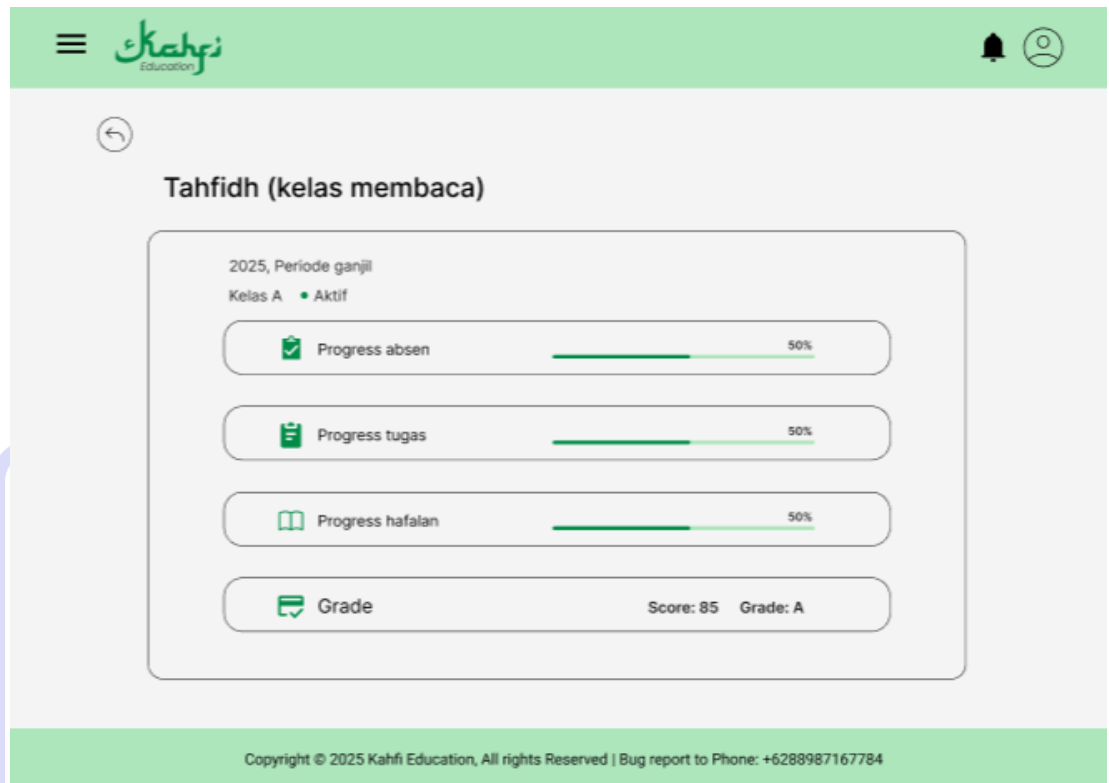
16. Halaman *Course*

Pada halaman *Course* ini menampilkan daftar kelas atau program belajar Al-Qur'an yang diikuti oleh pengguna. Setiap kelas nya ditampilkan dalam bentuk kartu (*card*) yang berisi informasi singkat seperti nama kelas, ID kelas, jenis kelas, tipe pertemuan, dan progres penyelesaian kelas dalam bentuk bar indikator. Dan jika pengguna mengklik salah satu *card* kelas nya akan masuk ke halaman detail *course* nya. Kemudian, ada tombol “Daftar Program” untuk mendaftar program atau kelas yang ada di Kahfi Education, pengguna harus mendaftar terlebih dahulu dan jika diklik tombol “Daftar Program” akan mengarahkan ke halaman “Pilih Program”.



Gambar IV. 22 High-Fidelity Halaman Course

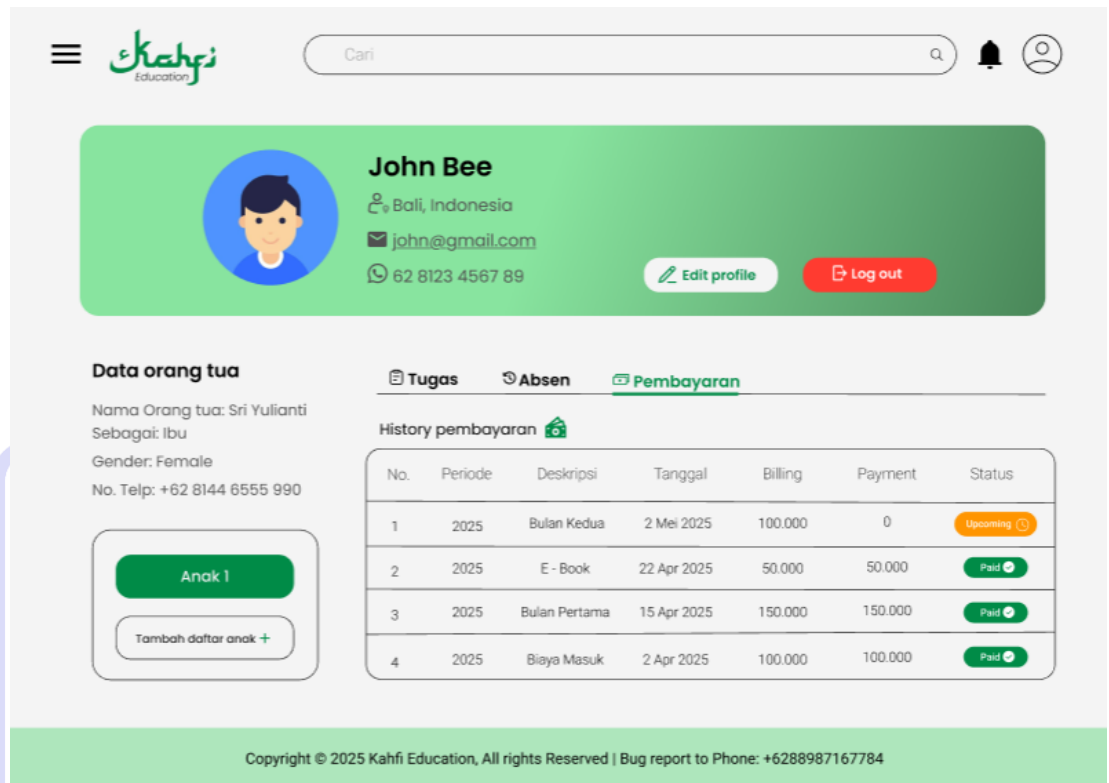
Berikut ini, ada tampilan halaman detail *course* nya yang menampilkan informasi lebih mendalam mengenai kemajuan pengguna dalam suatu kelas tertentu, pengguna dapat melihat detail progres dari tiga aspek utama pembelajaran, yaitu progres absen, progres tugas, dan progres hafalan yang ditampilkan dalam bentuk batang indikator dengan persentase capaian.



Gambar IV. 23 *High-Fidelity* Halaman Detail Course

17. Halaman *Profile*

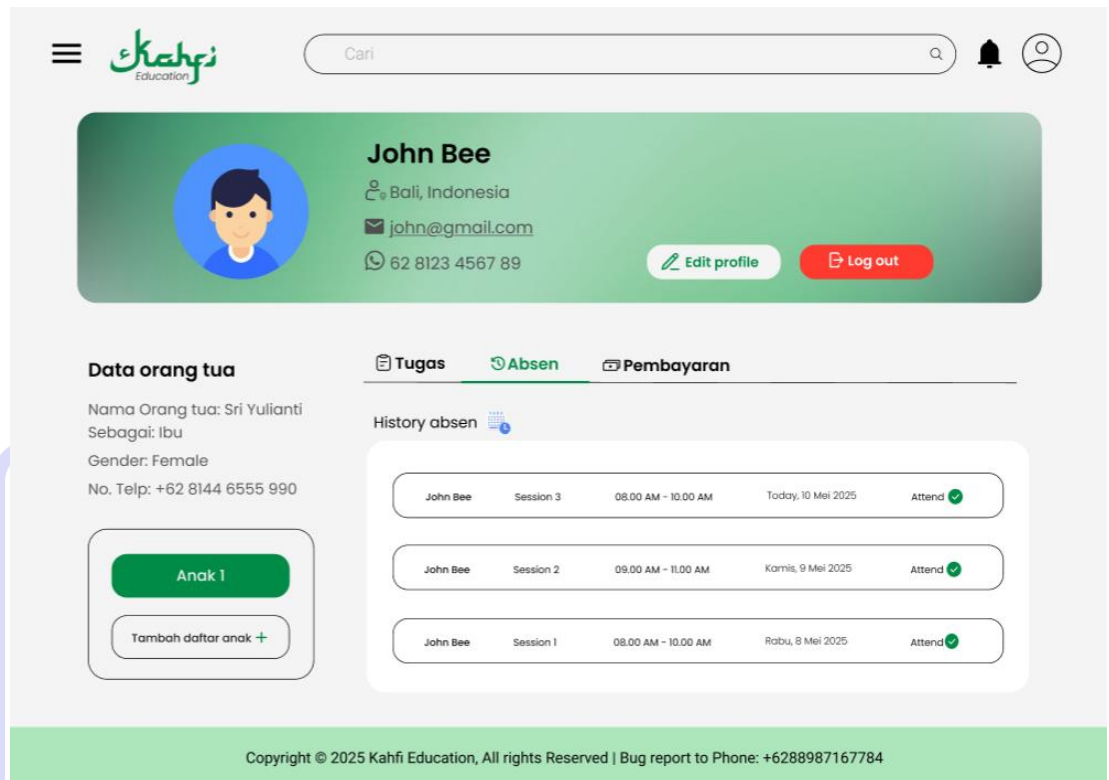
Di halaman *Profile* ini menyajikan informasi personal pengguna secara lengkap dan interaktif. Terdapat nama pengguna, lokasi, email, nomor WhatsApp, serta tombol untuk edit profil dan *logout*. Apabila, pengguna ingin mengedit atau memperbarui data pribadi klik tombol “Edit *Profile*”, atau jika ingin keluar bisa klik tombol “*Logout*”. Kemudian, terdapat juga tab navigasi (Tugas, Absen, dan Pembayaran) yang saling terhubung dengan data pengguna yang aktif. Di bawah ini pengguna memilih tab “Pembayaran”, sistem secara otomatis menampilkan riwayat tagihan dan status pembayarannya.



Gambar IV. 24 *High-Fidelity* Halaman *Profile* (Pembayaran)

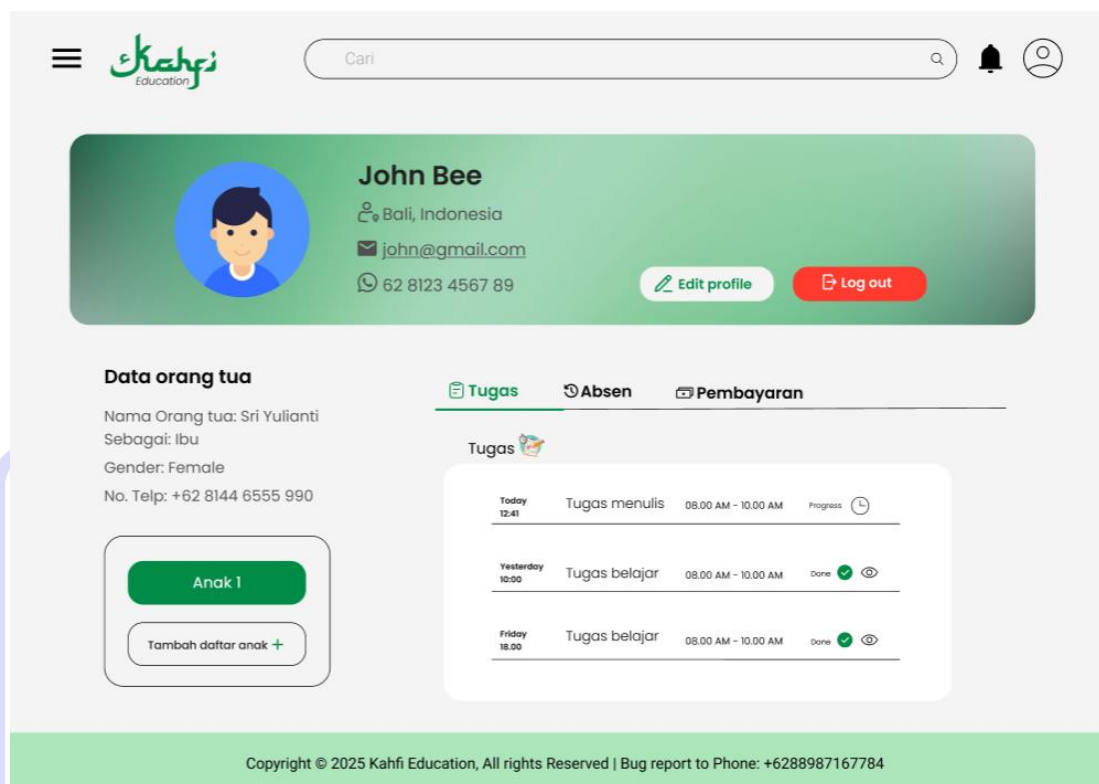
Selanjutnya ada tampilan profil pada tab navigasi “Absen”, sistem secara otomatis akan menampilkan riwayat absen pengguna yang berinformasi ada nama pengguna, pertemuan atau sesi, waktu kelas berlangsung, tanggal kelas, dan juga status kehadirannya.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI



Gambar IV. 25 High-Fidelity Halaman Profile (Absen)

Terakhir ada halaman profil pada tab navigasi “Tugas”, sistem secara otomatis akan menampilkan tugas-tugas yang sudah dikerjakan dan yang belum dikerjakan. Jika tugas sudah selesai maka status tugasnya akan berubah menjadi “Done”, dan jika belum selesai atau sedang mengerjakan maka status tugasnya “Progress”.



Gambar IV. 26 *High-Fidelity* Halaman *Profile* (Tugas)

Selanjutnya, terdapat halaman edit profil apabila pengguna ingin memperbarui atau mengedit profil nya. Jika sudah selesai diperbarui semua data – data nya pengguna bisa klik “Save” agar data – data nya tersimpan dan apabila pengguna tidak jadi mengedit atau memperbarui data – data nya bisa langsung klik saja “Cancel” agar kembail ke halaman sebelumnya.

Username John

No. Telp +62 8123 456 78

Email siswa@gmail.com

Gender Male

Tanggal lahir 2 Jan 2015

Password *****

Alamat Kab. Kuta, Bali, Indonesia

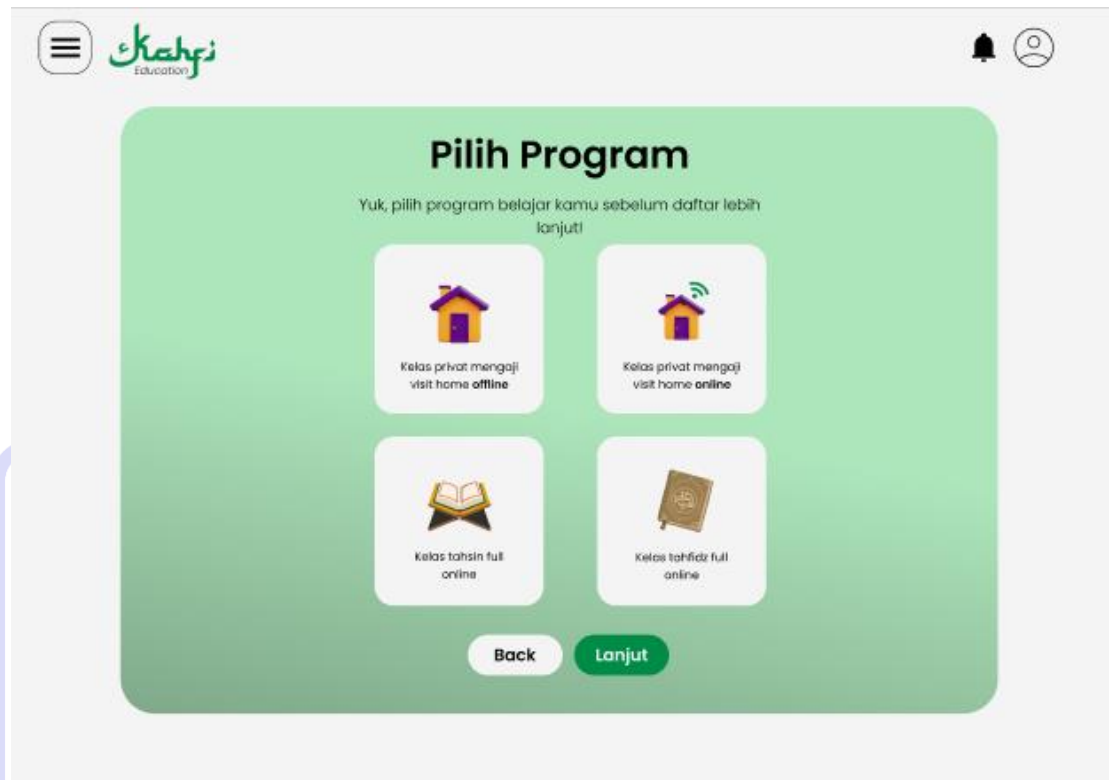
Cancel Save

Copyright © 2025 Kahfi Education, All rights Reserved | Bug report to Phone: +6288987167784

Gambar IV. 27 *High-Fidelity* Halaman Edit Profile

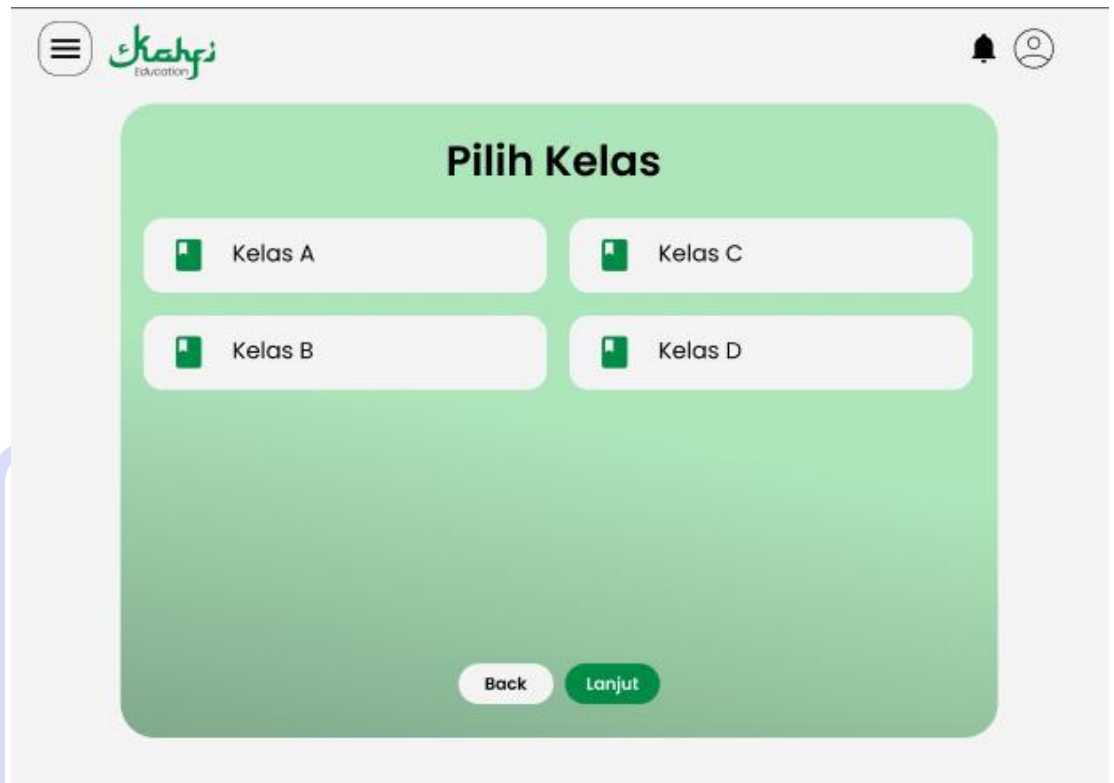
18. Halaman Pilih Program

Pada halaman “Pilih Program” ini berfungsi sebagai langkah awal bagi pengguna dalam proses pendaftaran program belajar mengaji. Di halaman ini pengguna diarahkan untuk memilih jenis program yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Pilihan program ini menentukan alur pendaftaran selanjutnya, termasuk pengisian data dan pembayaran. Untuk saat ini, program yang berjalan hanya 4 program.



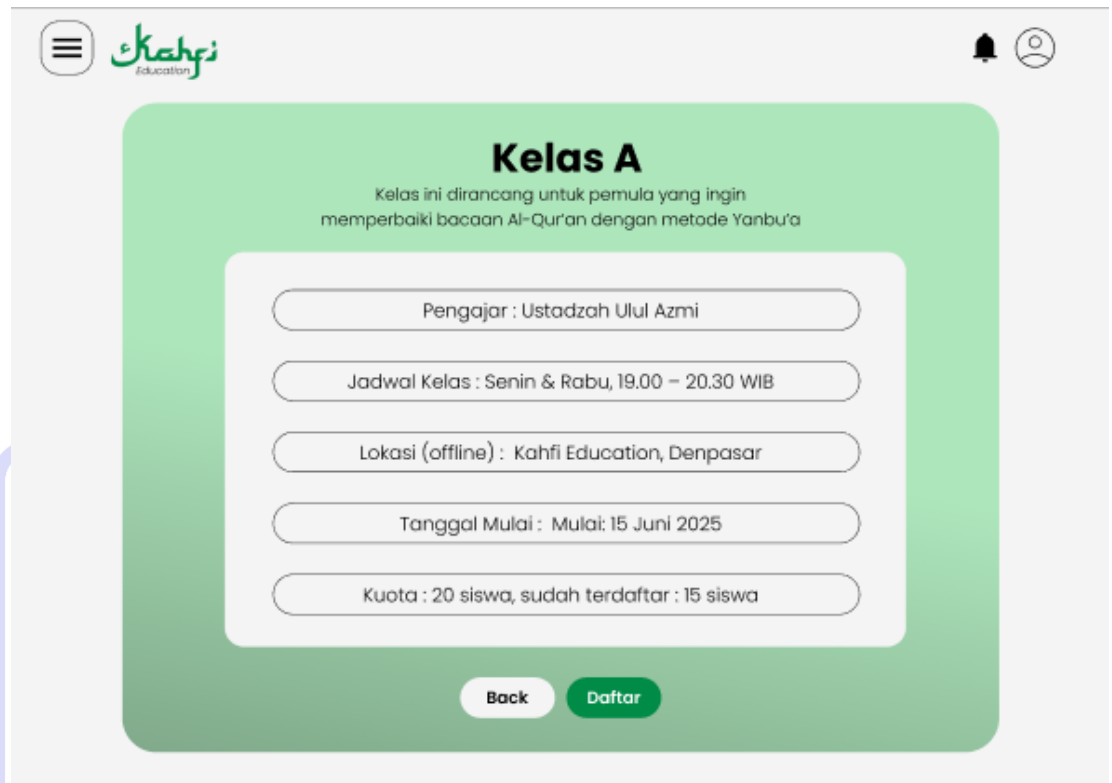
Gambar IV. 28 *High-Fidelity* Halaman Pilih Program

Selanjutnya, halaman “Pilih Kelas” ini merupakan langkah lanjutan setelah pengguna memilih program belajar yang diinginkan. Pengguna diminta untuk menentukan kelas yang sesuai dengan program yang telah dipilih sebelumnya. Jika sudah memilih pengguna dapat mengklik dan melanjutkan dengan menekan tombol “Lanjut”, atau kalau belum yakin dengan pilihan program sebelumnya bisa tekan tombol “Back”. Halaman ini penting untuk mengelompokkan peserta ke dalam struktur kelas yang telah ditentukan, baik berdasarkan tingkat kemampuan, jadwal atau metode belajar.



Gambar IV. 29 High-Fidelity Halaman Pilih Kelas

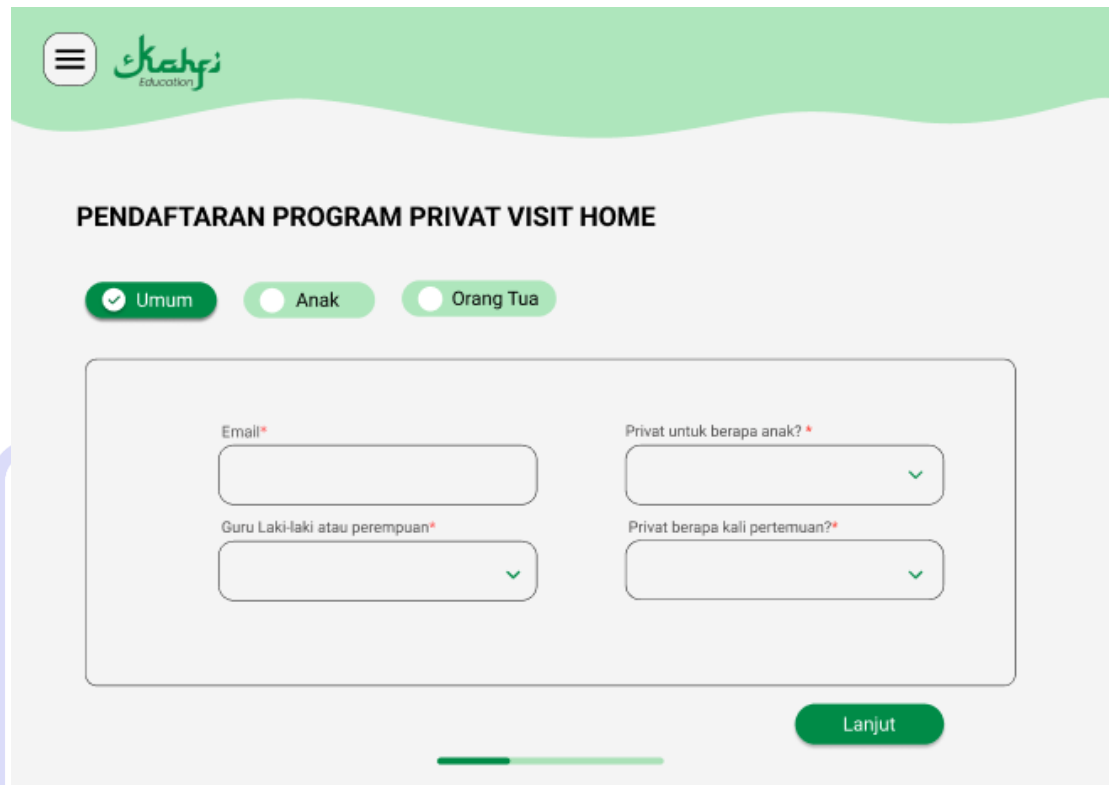
Jika sudah memilih, kemudian diarahkan ke halaman “Detail Kelas” yang dimana berisi informasi terkait program yang dipilih oleh pengguna. Untuk informasi – informasi yang tertera pada halaman ini berupa, jadwal kelas, nama pengajar, lokasi (*offline* atau *online*), tanggal mulai, dan kuota. Jika pengguna sudah yakin dengan program yang dipilih lanjutkan dengan klik “Daftar” yang nantinya diarahkan untuk pendataan.



Gambar IV. 30 *High-Fidelity* Halaman Detail Kelas

19. Halaman Daftar

Halaman pendaftaran ini merupakan bagian dari alur registrasi pilihan program, tampilan halaman ini bersifat interaktif dan dirancang agar pengguna dapat mengisi data dengan mudah dan jelas. Halaman ini juga berperan penting dalam mengumpulkan referensi pengguna secara spesifik sebelum penjadwalan dan penugasan guru dilakukan.



The image shows a high-fidelity registration form for a 'Private Home Visit Program'. At the top, there is a green header with a logo and the text 'Education'. Below the header, the title 'PENDAFTARAN PROGRAM PRIVAT VISIT HOME' is displayed. There are three radio buttons for user type: 'Umum' (selected), 'Anak', and 'Orang Tua'. The form contains four input fields: 'Email*' (with a red asterisk), 'Privat untuk berapa anak?' (with a red asterisk and a green checkmark), 'Guru Laki-laki atau perempuan*' (with a red asterisk and a green checkmark), and 'Privat berapa kali pertemuan?' (with a red asterisk and a green checkmark). A green 'Lanjut' button is at the bottom right. A progress bar is visible below the form.

Gambar IV. 31 High-Fidelity Halaman Daftar

Di halaman berikutnya, setelah pengguna sudah mengisi data – data, diarahkan ke data anak. Pengguna diarahkan kembali dengan mengisi data untuk anaknya yang ingin mengikuti program ini. Halaman ini juga berfungsi agar guru lebih mengenal ke anak – anak nya yang ingin mengikuti program ini.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

The image shows a high-fidelity mockup of a registration page for children. The page has a green header with a logo and a navigation menu. Below the header, there are three tabs: 'Umum' (selected), 'Anak', and 'Orang Tua'. The main form area contains several input fields: 'Nama Lengkap Anak*', 'Pilihan Program*', 'Jenis Kelamin*', 'Sistem Pembelajaran*', 'Umur*', and 'Tempat, Tanggal Lahir*'. A text area for 'Deskripsi tentang Anak' is also present. A green 'Lanjut' button is at the bottom right.

Gambar IV. 32 *High-Fidelity* Halaman Daftar Data Anak

Terakhir, jika sudah terisi semua data – data nya pengguna akan diarahkan ke halaman pengisian data orang tua. Fokus dari halaman ini adalah mengumpulkan informasi kontak dan persetujuan dari wali siswa (orang tua atau perwakilan keluarga), yang sangat penting untuk keperluan administratif, koordinasi, dan komunikasi selama program berjalan. Tombol “*Submit*” digunakan untuk mengirimkan seluruh data yang telah diisi oleh pengguna ke sistem, sekaligus menandai bahwa pendaftar telah menyelesaikan seluruh tahapan form pendaftaran.

Gambar IV. 33 *High-Fidelity* Halaman Daftar Data Orang tua

20. Halaman Pembayaran

Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran secara mandiri dan fleksibel. Dalam tampilan ini, pengguna disajikan dua pilihan utama metode pembayaran, yaitu melalui *e-wallet* dan transfer bank. Di bawah ini, terlihat bahwa metode *e-wallet* yang dipilih. Sistem menyediakan tiga opsi dompet digital yang nanti pengguna memilih salah satu dan mengisi form data yang disediakan sistem. Jika sudah terisi tekan tombol “Bayar” yang nantinya diarahkan ke halaman selanjutnya (*invoice*).

The screenshot shows the 'Pilih Metode Pembayaran' (Choose Payment Method) screen. At the top, there is a green header with the NUSAMANDIRI Education logo and a notification bell icon. The main content area has a light gray background. It features two large buttons: 'E - Wallet' (with a green wallet icon) and 'Transfer Bank' (with a yellow bank icon). Below the 'E - Wallet' button, there is a section titled 'Pilih E -wallet' with three sub-buttons: 'Dana' (blue), 'OVO' (purple), and 'Shopee Pay' (red). Below these are three input fields: 'Nomor HP' (Phone Number), 'Nama' (Name), and 'Jumlah uang' (Amount of money). At the bottom of this section is a green 'Bayar' (Pay) button.

Gambar IV. 34 *High-Fidelity* Halaman Pembayaran E-Wallet

Berikutnya, jika pengguna memilih untuk pembayaran menggunakan metode transfer bank. Pengguna akan memilih terlebih dahulu mau melalui bank apa untuk pembayarannya, jika sudah memilih dilanjutkan dengan mengisi nomor rekeningnya dan sampai semua data terisi. Kemudian, setelah pengguna mengisi data nya klik tombol “Bayar” yang akan diarahkan ke halaman selanjutnya (*invoice*).

Gambar IV. 35 *High-Fidelity* Halaman Pembayaran Transfer Bank

21. Halaman *Invoice*

Halaman ini merupakan halaman konfirmasi akhir yang menampilkan detail pembayarannya secara lengkap dan transparan. Pada halaman ini juga menyediakan fitur unggah bukti pembayaran melalui tombol “Upload Bukti Pembyaran” apabila pengguna sudah melakukan pembayaran dan silahkan diupload buktinya. Dan jika sudah mengupload bukti klik tombol “Kirim” untuk menyelesaikan proses konfirmasi pembayaran. Adapun tombol “Download *Invoice*” untuk menyimpan bukti tagihan dalam bentuk file. Halaman ini dirancang untuk memberikan kepastian dan kejelasan bagi pengguna terhadap transaksi yang telah dilakukan.

Invoice
INV/2025/05/00027

Nama lengkap	Ahmad Fadli
Email	ahmad.fadli@gmail.com
Nomor HP	08123456789
Nama kelas	Kelas A Tahfidz (online)
Jadwal	Senin & Rabu, 19:00 - 20:30 WIB
Biaya pendaftaran	Rp 50.000
Biaya bulanan	Rp 100.000
Total	Rp 150.000
Transfer Bank	Bank BCA
No. Rekening	1234567890 a.n. Kahfi Education
Tanggal pembayaran	10 Juni 2025
Status	Lunas

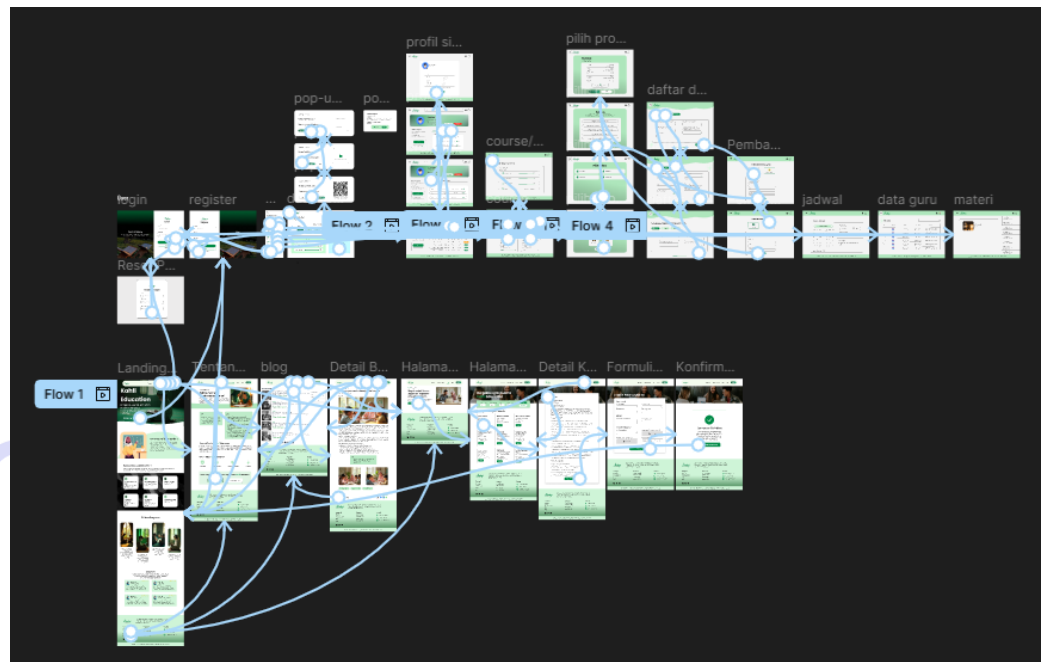
upload bukti pembayaran

Download Invoice Kirim

Gambar IV. 36 High-Fidelity Halaman Invoice

4.4.3 Prototype

Tahap *prototype* itu merupakan bagian penting dalam proses *Design Thinking*, yaitu setelah proses ideasi menghasilkan berbagai solusi desain yang potensial. Pada tahap ini, peneliti mulai mengubah ide – ide yang telah dirumuskan menjadi bentuk nyata, berupa tampilan antarmuka (*UI*) yang interaktif dan siap diuji kepada pengguna. Prototipe ini disusun menggunakan *tools* desain antarmuka modern, seperti Figma, yang mendukung proses pembuatan *low-fidelity* hingga *high-fidelity prototype*, serta memungkinkan pengujian interaktif langsung kepada responden. Di bawah ini terdapat tampilan *prototype* pada *website* Kahfi Education setelah melakukan perancangan ulang desain.

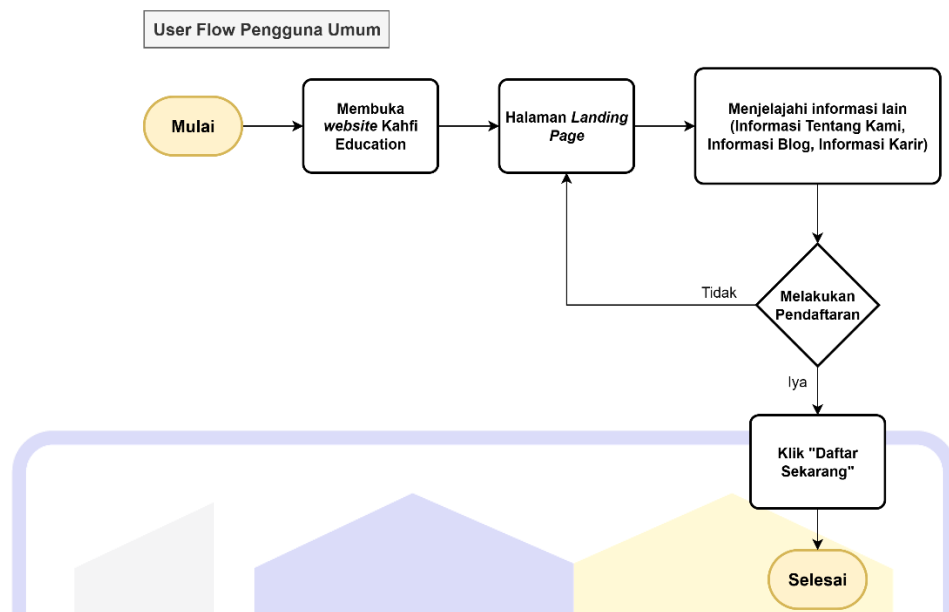


Gambar IV. 37 Tampilan *Prototype Website* Kahfi Education

Sebagai pendukung visual dan panduan navigasi sistem, pada tahap *prototype* ini juga dibuat lima *user flow*, yaitu:

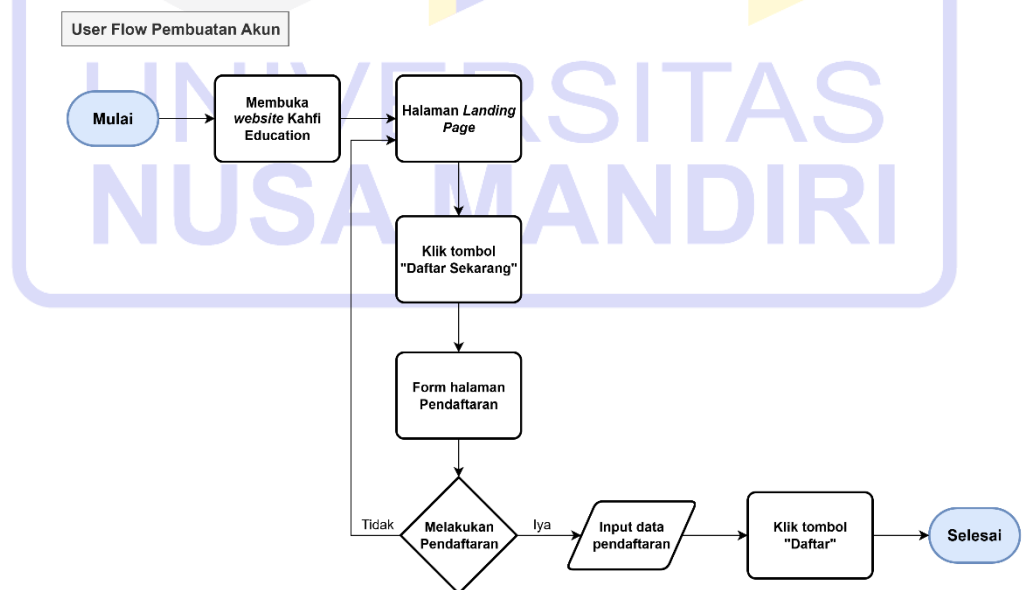
1. *User Flow* Pengguna Umum

Alur pengguna umum situs web Kahfi Education menjelaskan bagaimana individu tanpa akun dapat mengakses situs tersebut. Pengguna pertama-tama mengunjungi halaman *landing page* untuk mempelajari lebih lanjut tentang program, kegiatan, dan profil Kahfi Education secara umum. Pengguna dapat menjelajahi menu seperti Tentang Kami, Blog, dan Lowongan Karir tanpa perlu login. Jika tertarik untuk bergabung, pengguna dapat melanjutkan ke halaman pendaftaran akun.

Gambar IV. 38 *User Flow* Pengguna Umum

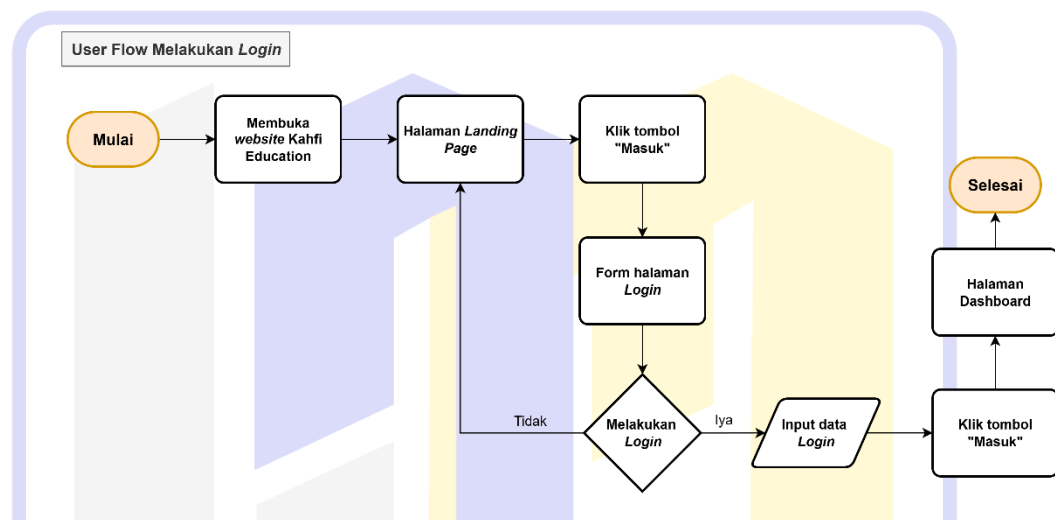
2. *User Flow* Pembuatan Akun

Langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk membuat akun baru di *website* Kahfi Education ditampilkan pada alur pengguna pembuatan akun. Mengklik tombol "Daftar" di bilah menu atau tombol undangan di halaman *landing page* akan membawa mereka ke halaman pendaftaran.

Gambar IV. 39 *User Flow* Pembuatan Akun

3. *User Flow Melakukan Login*

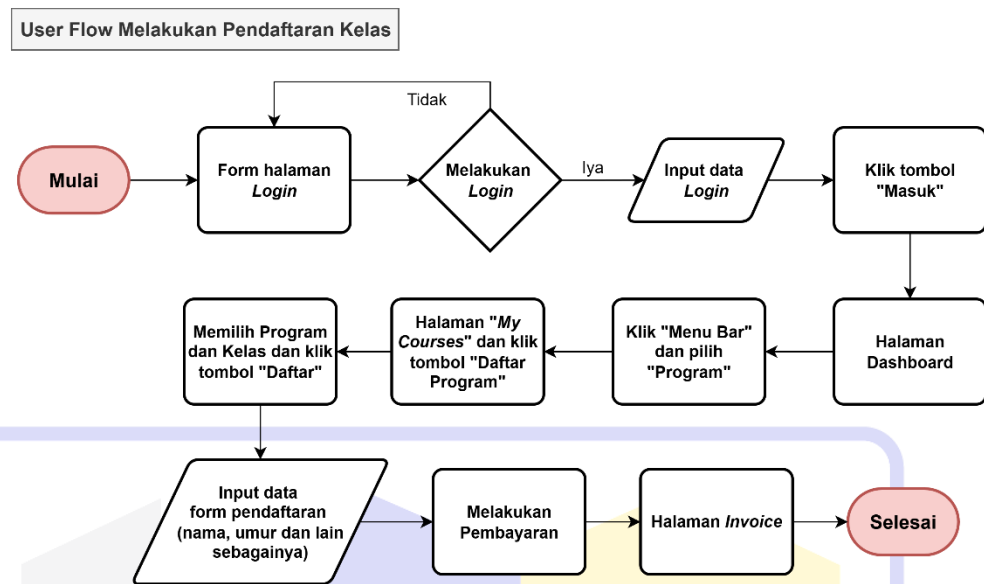
Login alur pengguna menjelaskan bagaimana pengguna mendapatkan akses ke akun mereka setelah pembuatan akun berhasil. Setelah mengunjungi halaman *login*, pengguna diminta memasukkan kata sandi dan alamat email yang didaftarkan sebelumnya. Sistem akan membawa pengguna ke halaman dashboard jika datanya cocok.



Gambar IV. 40 *User Flow Melakukan Login*

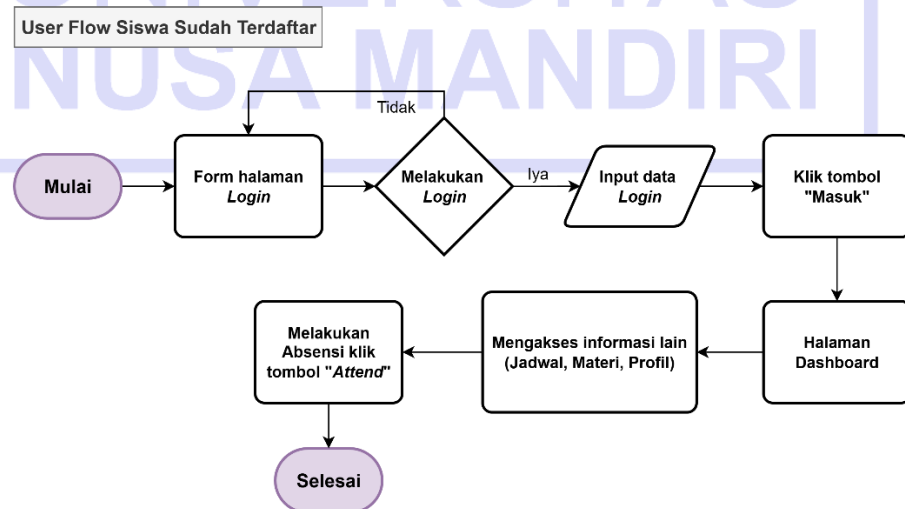
4. *User Flow Melakukan Pendaftaran Kelas*

Pada alur ini, pengguna yang telah melakukan *login* akan masuk ke halaman dashboard dan memilih menu “Program”, dan nanti diarahkan ke halaman “My Courses” dengan klik tombol “Daftar Program”. Pengguna memilih program dan juga kelas sesuai kebutuhan, setelah memilih, pengguna diarahkan ke formulir pendaftaran kelas untuk mengisi data seperti nama, umur, dan lain sebagainya. Kemudian diarahkan ke pembayaran untuk menyelesaikan administrasi.

Gambar IV. 41 *User Flow* Melakukan Pendaftaran Kelas

5. *User Flow* Siswa Terdaftar

User flow siswa terdaftar menggambarkan alur penggunaan *website* oleh pengguna yang telah menyelesaikan pendaftaran kelas. Setelah melakukan pembayaran dan terkonfirmasi sebagai siswa aktif, pengguna dapat mengakses dashboard untuk melihat materi belajar sesuai dengan program yang telah dipilih, memeriksa jadwal belajar, serta melakukan absensi secara daring saat mengikuti kelas.

Gambar IV. 42 *User Flow* Siswa Sudah Terdaftar

4.4.4 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Redesign

Sebelum dilakukan *redesign*, *website* Kahfi Education ini dibangun menggunakan platform WordPress dan *founder* Kahfi Education, Ibu Adel, menyatakan *website* sebelumnya ini hanya berupa *landing page* sederhana saja. Namun, *website* tersebut sudah tidak aktif dikarenakan masa hosting yang sudah tidak diperpanjang lagi, sehingga hanya tersisa desain *landing page* yang diberikan oleh *founder* Kahfi Education, Ibu Adel, untuk dijadikan referensi dalam proses *redesign*. Berikut ini peneliti tampilkan perbandingan tampilan *landing page* *website* Kahfi Education sebelum dan sesudah *redesign*.



Gambar IV. 43 Tampilan Landing Page Sebelum Redesign



Gambar IV. 44 Tampilan Landing Page Setelah Redesign

Setelah menampilkan desain di atas, peneliti membuat tabel perbandingan sebelum dan sesudah *redesign* yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel IV. 6 Perbandingan *Website* Kahfi Education

Aspek	Sebelum <i>Redesign</i>	Setelah <i>Redesign</i>
Platform	WordPress	Custom <i>Webiste</i> dengan metode <i>Design Thinking</i>
Konten	Hanya <i>landing page</i> dengan profil lembaga	<i>Landing page</i> + halaman kursus, materi, jadwal, dashboard pengguna
Fitur Pendaftaran	Tidak tersedia	Pendaftaran program
Manajemen Materi	Tidak tersedia	Materi terstruktur dan dapat diakses secara <i>online</i>
Manajemen Jadwal	Tidak tersedia	Jadwal belajar dengan tampilan kalender interaktif
Manajemen Pembayaran	Tidak tersedia	Pembayaran via <i>e-wallet</i> dan transfer bank, fitur <i>invoice</i>
Dashboard <i>User</i>	Tidak tersedia	Progress tugas, hafalan, absensi, nilai terpantau
Desain	Warna hijau branding, ilustrasi sederhana	Warna konsisten, ilustrasi edukasi islami, <i>UI/UX</i> modern
Kegunaan bagi pengguna	Hanya membaca dan melihat informasi	Dapat mendaftar, mengakses materi, melihat jadwal, memantau progress, dan melakukan pembayaran mandiri

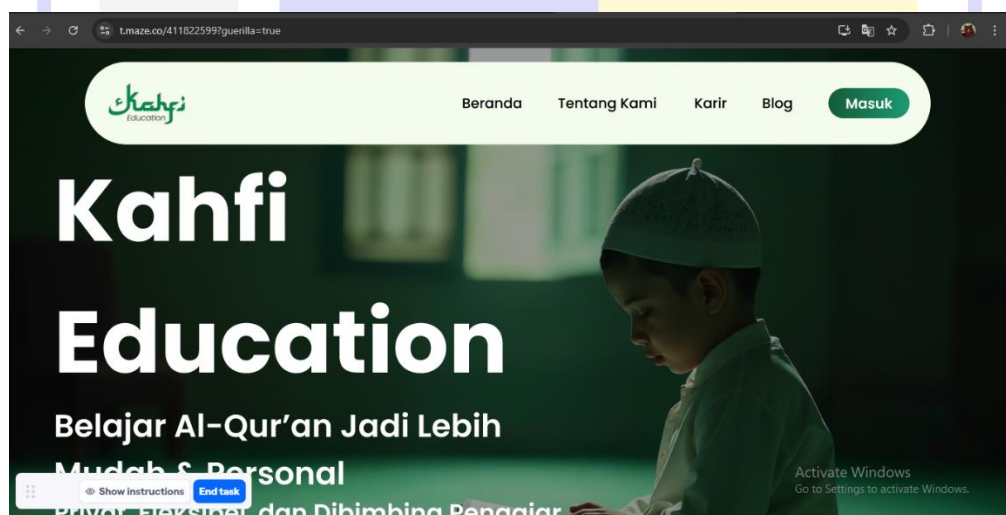
Dari tampilan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *website* yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai *landing page* kini menjadi media layanan pendidikan Islami terpadu yang mendukung proses belajar siswa secara daring serta memudahkan pihak lembaga dalam mengelola kegiatan belajar mengajar secara profesional.

4.4.5 Testing

Langkah kelima dalam proses *Design Thinking* adalah pengujian, yang dilakukan untuk mengevaluasi desain prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Langkah ini diambil untuk memastikan desain akhir dapat dimanfaatkan secara efektif oleh pengguna dan mengatasi masalah dan kekurangan yang dicatat selama

fase empati dan pendefinisian. Pada penelitian ini, *testing* dilakukan menggunakan platform Maze dengan link pengujian sebagai berikut: <https://t.maze.co/411822599?guerilla=true>.

Pendekatan *System Usability Scale (SUS)* akan digunakan peneliti untuk melanjutkan tahap evaluasi kegunaan berdasarkan temuan pengujian guna menentukan nilai kelayakan dan tingkat kenyamanan pemanfaatan *website* Kahfi Education pasca perancangan ulang. Berikut ada tampilan *testing* menggunakan platform Maze.



Gambar IV. 45 Tampilan *Testing* Menggunakan Maze

4.5 Pengujian Hasil Perhitungan Metode *SUS*

4.5.1 Perhitungan *SUS* Sebelum *Redesign*

Peneliti melakukan pengujian pendahuluan untuk menilai kegunaan desain asli saat ini sebelum membangun kembali antarmuka situs web Kahfi Education. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yaitu teknik evaluasi yang banyak digunakan untuk mengukur seberapa baik, efisien, dan memuaskan masyarakat dapat menggunakan suatu sistem. Berdasarkan

data yang didapat melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil nya dapat dilihat di bawah ini.

Tabel IV. 7 Hasil Perhitungan Skor *SUS* Sebelum *Redesign*

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan <i>SUS</i>										Jumlah	Nilai (Jumlah * 2.5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	2	3	3	2	3	3	2	1	1	4	24	60.00
R2	2	1	4	2	3	3	4	3	3	3	28	70.00
R3	1	1	2	4	1	2	1	1	2	4	19	47.50
R4	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	18	45.00
R5	3	0	3	2	3	1	2	0	3	1	18	45.00
R6	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70.00
R7	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R8	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	24	60.00
R9	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	19	47.50
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.00
R11	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R12	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	55.00
R13	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R14	3	1	3	2	3	2	3	2	3	0	22	55.00
R15	2	0	2	1	0	1	2	3	2	2	15	37.50
R16	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	25	62.50
R17	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	21	52.50
R18	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R19	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	16	40.00
R20	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R21	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R22	3	1	3	0	2	1	2	1	1	2	16	40.00
R23	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R24	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	17	42.50
R25	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R26	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	27	67.50
R27	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	21	52.50
R28	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15	37.50
R29	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	18	45.00
R30	2	1	3	1	4	0	3	1	2	1	18	45.00
Rata - Rata Score												53.17

Dengan nilai rata – rata skor sebesar 53.17, desain lama *website* Kahfi Education masuk ke dalam kategori *Grade D* yang termasuk ke dalam *Marginal* –

Low, yang berarti pengalaman pengguna belum optimal dan perlu adanya perbaikan. Untuk *adjective rating* nya antara OK dan *Good*. Peneliti menyimpulkan bahwa desain *website* ini belum memberikan kepuasan atau kenyamanan yang maksimal.

4.5.2 Perhitungan SUS Setelah Redesign

Setelah melakukan pengujian terhadap hasil *redesign website* Kahfi Education, peneliti kembali menyebarkan kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Pengisian kuesioner dilakukan setelah para responden menggunakan *prototype website* dan mencoba fitur-fitur seperti pendaftaran program, akses materi, melihat jadwal, serta melakukan simulasi pembayaran. Untuk hasil perhitungannya dapat dilihat di bawah ini.

Tabel IV. 8 Hasil Perhitungan Skor SUS Setelah Redesign

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan SUS										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		(Jumlah * 2.5)
R1	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	32	80.00
R2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85.00
R3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	31	77.50
R4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	32	80.00
R5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85.00
R6	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	34	85.00
R7	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	32	80.00
R8	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	32	80.00
R9	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	33	82.50
R10	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	31	77.50
R11	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	32	80.00
R12	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85.00
R13	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85.00
R14	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80.00
R15	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	31	77.50
R16	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	32	80.00
R17	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	77.50
R18	2	3	4	3	3	4	3	2	2	3	29	72.50
R19	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	32	80.00

R20	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	34	85.00
R21	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	33	82.50
R22	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	32	80.00
R23	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77.50
R24	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	32	80.00
R25	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	30	75.00
R26	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	33	82.50
R27	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	29	72.50
R28	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	31	77.50
R29	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	33	82.50
R30	2	4	4	2	3	4	3	3	4	4	33	82.50
Rata - Rata Score												80.25

Setelah pengisian, dilakukan perhitungan skor *SUS* dengan menggunakan rumus penilaian standar, yaitu hasil penjumlahan nilai dikali 2.5 untuk mendapatkan total skor *usability* setiap responden. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata skor *SUS* setelah dilakukan *redesign* adalah sebesar 80.25. Jika dibandingkan dengan rata-rata skor *SUS* sebelum desain ulang, yaitu 53.17, hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor sebesar 80.25 masuk dalam kategori “*Excellent*” dengan Skala Nilai B dan masuk dalam Rentang Penerimaan “*Acceptable*” menurut skala interpretasi *SUS*. Adapun dalam *adjective rating*, skor ini termasuk dalam penilaian “*Excellent*” yang menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* ini mudah digunakan, informatif, dan nyaman diakses.

Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa desain ulang *website* Kahfi Education berhasil meningkatkan *usability* dari sisi *user experience (UX)*, navigasi yang mudah dipahami, tampilan visual yang konsisten, serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini selaras dengan tujuan *redesign* untuk mendukung proses pendaftaran, pembelajaran, pemantauan progress, dan administrasi pembayaran secara daring pada *website* Kahfi Education agar lebih terstruktur, praktis, dan *user-friendly*. Dengan demikian, hasil perhitungan *SUS*

setelah dilakukan *redesign* dapat disimpulkan bahwa *usability website* Kahfi Education telah berada pada tingkat sangat baik dan siap untuk digunakan secara optimal oleh pengguna dalam mendukung proses pendidikan secara daring maupun privat visit home.

