

**MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE* SITUS WEB  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
*USER-CENTERED DESIGN***

**Skripsi**

diajukan untuk memenuhi bagian dari  
syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Ilmu Komputer



Oleh :

**De Gitgit Agitya**

**1607398**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2020**

De Gitgit Agitya, 2020

***MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE* SITUS WEB DENGAN  
MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN****

Universitas Pendidikan Indoensia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE* SITUS WEB  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
*USER-CENTERED DESIGN***

Oleh  
De Gitgit Agitya  
NIM 1607398

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© De Gitgit Agitya  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Mei 2020

Hak cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

DE GITGIT AGITYA

MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE* SITUS WEB  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
*USER-CENTERED DESIGN*

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Yudi Wibisono, M.T.

NIP. 197507072003121003

Pembimbing II

  
Rosa Ariani Sukamto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

  
Lala Septem Riza, M.T., Ph.D.

NIP. 19780926200812100

**MENINGKATKAN USER EXPERIENCE SITUS WEB  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
USER-CENTERED DESIGN**

Oleh

De Gitgit Agitya – degitgitagitya@student.upi.edu

1607398

**ABSTRAK**

*User Experience (UX)* merupakan bidang yang sangat luas, yang mencangkup *usability* sebuah produk hingga kepuasan seorang pelanggan dalam menggunakan sebuah produk. Pengguna akan merasa nyaman apabila kepuasan pelanggan dapat terpenuhi. *User-Centered Design (UCD)* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dengan melibatkan pengguna dalam pengembangannya. Produk yang dikembangkan dengan menggunakan metode UCD akan memiliki *user experience* yang bagus sehingga pengguna akan lebih nyaman dalam menggunakan produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan UX pada situs web dengan menggunakan metode UCD. Nilai awal dan nilai akhir produk akan dinilai dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil dari penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada skala UEQ, *attractiveness* dari 1.16 ke 1.60, *perspicuity* dari 1.10 ke 1.54, *efficiency* dari 1.11 ke 1.42, *dependability* dari 1.02 ke 1.32, *stimulation* dari 0.87 ke 1.61 dan *novelty* dari 0.59 ke 1.14.

Kata kunci: *user experience, user centered design, user interface, usability, design*

***IMPROVING USER EXPERIENCE OF WEBSITE USING  
USER-CENTERED DESIGN METHOD***

By

De Gitgit Agitya – degitgitagitya@student.upi.edu

1607398

***ABSTRACT***

*User Experience (UX) is a very broad field, which covers the usability of a product to the satisfaction of a customer in using a product. Users will feel comfortable if customer satisfaction can be met. User-Centered Design (UCD) is a method used to develop a product by involving users in its development. Products developed using the UCD method will have a good user experience so that users will be more comfortable using the product. The purpose of this research is to improve UX on a website using the UCD method. The initial value and final product value will be assessed using the User Experience Questionnaire (UEQ). The results of the study show there is an increase on the UEQ scale, attractiveness from 1.16 to 1.60, perspicuity from 1.10 to 1.54, efficiency from 1.11 to 1.42, dependability from 1.02 to 1.32, stimulation from 0.87 to 1.61 and novelty from 0.59 to 1.14*

*Keywords:* user experience, user centered design, user interface, usability, design

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Tujuan.....	3
1.4    Manfaat Penelitian.....	3
1.5    Batasan Masalah.....	3
1.6    Sistematika .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1 <i>User Interface</i> .....	5
2.2 <i>User Experience</i> .....	5
2.2.1 <i>Value</i> .....	6
2.2.2 <i>Usability</i> .....	6
2.2.3 <i>Adoptability</i> .....	7
2.2.4 <i>Desirability</i> .....	7
2.3    Desain .....	8
2.4 <i>User-centered Design</i> .....	8
2.4.1    Kelebihan dan Kekurangan <i>User-centered Design</i> .....	9

De Gitgit Agitya, 2020

**MENINGKATKAN USER EXPERIENCE SITUS WEB DENGAN  
MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN**

2.4.2	Tahapan <i>User-centered Design</i> .....	9
2.5	Prototipe .....	16
2.5.1	<i>Medium Fidelity Prototypes (MFP)</i> .....	16
2.5.2	<i>High Fidelity Prototypes (HFP)</i> .....	17
2.6	<i>Software Development Life Cycle</i> .....	17
2.7	<i>Modified Waterfall Model</i> .....	18
2.8	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	20
2.9	Situs Web Jadwal Kajian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Desain Penelitian.....	29
3.2	Metode Pengukuran Nilai <i>User Experience</i> .....	31
3.3	Tahap Pengembangan Perangkat Lunak .....	31
3.4	Alat dan Bahan Penelitian .....	33
3.4.1	Alat Penelitian.....	33
3.4.2	Bahan Penelitian.....	34
3.4.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
3.5	Instrumen Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		35
4.1	Penilaian Awal.....	35
4.2	Tahap Memodelkan Pengguna Pada UCD .....	38
4.2.1	Menentukan Pengguna.....	38
4.2.2	Membuat Persona.....	38
4.2.3	Membuat User Journey .....	43
4.3	Tahap Membuat Kebutuhan Sistem Pada UCD .....	48
4.4	Tahap Desain Pada UCD.....	49
4.4.1	Membuat <i>Wireframe</i> .....	49

4.4.2	Membuat Prototipe.....	68
4.4.3	<i>Navigation Map</i> .....	84
4.5	Tahap Evaluasi Pada UCD .....	85
4.5.1	Evaluasi Pertama.....	85
4.5.2	Revisi Evaluasi Pertama.....	89
4.5.3	Evaluasi Kedua.....	94
4.5.4	Revisi Evaluasi Kedua .....	98
4.5.5	Evaluasi Ketiga .....	101
4.6	Tahap Implementasi UCD .....	104
4.7	Tahap <i>Testing</i> .....	105
4.8	Tahap <i>Deployment</i> .....	107
4.9	Penilaian Akhir.....	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran .....	113
DAFTAR PUSTAKA .....		114
LAMPIRAN .....		121

## DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. *Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications*, 37(4), 445–456.
- Alter, S. (1998). *Information systems*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc.
- Aoyama, M. (2007). Persona-scenario-goal methodology for user-centered requirements engineering. *15th IEEE International Requirements Engineering Conference (RE 2007)*, 185–194.
- Badran, O., & AL-Haddad, S. (2018). The impact of software user experience on customer satisfaction. *Journal of Management Information and Decision Science*, 21.
- Balaji, S., & Murugaiyan, M. S. (2012). Waterfall vs. V-Model vs. Agile: A comparative study on SDLC. *International Journal of Information Technology and Business Management*, 2(1), 26–30.
- Bassil, Y. (2012). A simulation model for the waterfall software development life cycle. *ArXiv Preprint ArXiv:1205.6904*.
- Berman, D. B. (2008). *Do good design: How design can change our world*. Peachpit Press.
- Brown, D. M. (2011). *Communicating design: Developing web site documentation for design and planning* (2nd ed). New Riders.
- Cajander, Å. (2010). *Usability - Who Cares? The Introduction of User-Centred Systems Design in Organisations*. Acta Universitatis Upsaliensis. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-122387>

- Cato, J. (2001). *User-centered web design*. Addison-Wesley.
- Cerrato, H. (2012). The meaning of colors. *The Graphic Designer*.
- Corry, M. D., Frick, T. W., & Hansen, L. (1997). User-centered design and usability testing of a web site: An illustrative case study. *Educational Technology Research and Development*, 45(4), 65–76.  
<https://doi.org/10.1007/BF02299683>
- de Reuver, M., Sørensen, C., & Basole, R. C. (2018). The digital platform: A research agenda. *Journal of Information Technology*, 33(2), 124–135.
- De Troyer, O., & Leune, C. J. (1998). WSDM: a user centered design method for Web sites. *Computer Networks and ISDN Systems*, 30(1), 85–94.
- Dix, A. (Ed.). (2004). *Human-computer interaction* (3rd ed). Pearson/Prentice-Hall.
- Eason, K. D. (1989). *Information technology and organisational change*. CRC Press.
- Gero, J. S. (1990). Design Prototypes: A Knowledge Representation Schema for Design. *AI Magazine*, 11, 26.
- Guo, F. (2012, April 24). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience* [User Experience Community]. UX Matters.  
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX) towards an experiential perspective on product quality. *Proceedings of the 20th Conference on l'Interaction Homme-Machine*, 11–15.

- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience—A research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97.
- <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Hertzum, M., Borlund, P., & Kristoffersen, K. B. (2015). What do thinking-aloud participants say? A comparison of moderated and unmoderated usability sessions. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(9), 557–570.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, 65, 38–44.
- <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Hinderks, A., Schrepp, M., Mayo, F. J. D., Cuaresma, M. J. E., & Thomaschewski, J. (2018). *UEQ KPI Value Range based on the UEQ Benchmark*.
- Hojjati, N., & Muniandy, B. (2014). The effects of font type and spacing of text for online readability and performance. *Contemporary Educational Technology*, 5(2), 161–174.
- Houde, S., & Hill, C. (1997). What do Prototypes Prototype? In *Handbook of Human-Computer Interaction* (pp. 367–381). Elsevier.
- <https://doi.org/10.1016/B978-044481862-1.50082-0>
- ISO. (1998). *Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals*. International Organization for Standardization.
- Kajian, J. (2020). *Jadwal Kajian Sunnah—Info Kajian Sunnah Berbagai Kota di Indonesia*. Jadwal Kajian Sunnah. <https://jadwalkajian.com/>

- Keen, S. (2001). *Debunking economics: The naked emperor of the social sciences*. Pluto Press Australia ; St Martin's Press.
- Law, E. L.-C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A. P. O. S., & Kort, J. (2009). Understanding, scoping and defining user experience: A survey approach. *Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '09*, 719. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518813>
- Liou, F. W. (2007). *Rapid Prototyping and Engineering Applications*: Dekker Mechanical Engineering. Taylor & Francis Ltd. <http://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=311070>
- Liu, L., & Özsü, M. T. (Eds.). (2009). *Encyclopedia of database systems*. Springer.
- Liu, T. (2018, June 13). *Definitive Guide to What Is a Wireframe—Website Wireframing Design* [Blog]. Mock Plus. <https://www.mockplus.com/blog/post/what-is-a-wireframe>
- Maguire, M., & Bevan, N. (2002). User requirements analysis. *IFIP World Computer Congress, TC 13*, 133–148.
- Marquez, J. J., Downey, A., & Clement, R. (2015). Walking a mile in the user's shoes: Customer journey mapping as a method to understanding the user experience. *Internet Reference Services Quarterly*, 20(3–4), 135–150.
- Milosavljević, M. (2019, November 21). How Big Should a Font be on a Site? - Rules of Typography. *W3 Lab*. <https://w3-lab.com/web-design/how-big-should-a-font-be-on-a-site-rules-of-typography/>

- Nielsen, J. (2012, June 3). *How Many Test Users in a Usability Study?* Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. CRC Press.
- Palliyaguru, C. (2018, September 24). *Basics of Prototyping—UX Planet* [User Experience]. UX Planet. <https://uxplanet.org/basics-of-prototyping-1a4106e12c0e>
- Pendharkar, P. C., Rodger, J. A., & Subramanian, G. H. (2008). An empirical study of the Cobb–Douglas production function properties of software development effort. *Information and Software Technology*, 50(12), 1181–1188. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2007.10.019>
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., Benyon, D., Holland, S., & Carey, T. (1994). *Human-computer interaction*. Addison-Wesley Longman Ltd.
- Ragunath, P. K., Velmourougan, S., Davachelvan, P., Kayalvizhi, S., & Ravimohan, R. (2010). Evolving a new model (SDLC Model-2010) for software development life cycle (SDLC). *International Journal of Computer Science and Network Security*, 10(1), 112–119.
- Raven, V. (2019, March 1). *How To Define A User Persona* [Blog]. Career Foundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered e-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 58–79.

- Satzinger, J. W., & Olfman, L. (1998). User Interface Consistency across End-User Applications: The Effects on Mental Models. *Journal of Management Information Systems*, 14(4), 167–193.  
<https://doi.org/10.1080/07421222.1998.11518190>
- Schrepp, M. (2015). User Experience Questionnaire Handbook. *All You Need to Know to Apply the UEQ Successfully in Your Project*.
- Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial* (3rd ed). MIT Press.
- Sridhar, B. (2015). Model Driven Software Engineering in the Mobile Era with an Emphasis on Security. *International Journal of Electronics Communication and Computer Engineering*, 6, 2278–4209.
- Stats, G. (2020). *Desktop Screen Resolution Stats Indonesia*. StatCounter Global Stats. <https://gs.statcounter.com/screen-resolution-stats/desktop/indonesia>
- Sward, D., & Macarthur, G. (2007). Making user experience a business strategy. *E. Law et al.(Eds.), Proceedings of the Workshop on Towards a UX Manifesto*, 3, 35–40.
- Tan, W., Liu, D., & Bishu, R. (2009). Web evaluation: Heuristic evaluation vs. User testing. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 39(4), 621–627.
- Toby, B. H. (2001). EXPGUI , a graphical user interface for GSAS. *Journal of Applied Crystallography*, 34(2), 210–213.  
<https://doi.org/10.1107/S0021889801002242>
- Wilson, C. (2013). *Interview techniques for UX practitioners: A user-centered design method*. Newnes.

- Ye, S. (2017). *The Ultimate Guide—Difference Between Usability and User Experience.* <https://www.mockplus.com/blog/post/difference-between-usability-and-user-experience>
- Zhou, J. Y. (2004). *Functional requirements and non-functional requirements: A survey.*

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan kekurangan UCD (Preece et al., 1994) .....	9
Tabel 2.2 Nilai Akhir .....	23
Tabel 2.3 Kesimpulan Nilai Akhir .....	24
Tabel 4.1 Hasil UEQ Penilaian Awal .....	35
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil UEQ Penilaian Awal .....	36
Tabel 4.3 Perbandingan Penilaian Awal Dengan 452 Studi .....	37
Tabel 4.4 <i>User Journey</i> Persona 1 .....	43
Tabel 4.5 <i>User Journey</i> Persona 2 .....	45
Tabel 4.6 <i>User Journey</i> Persona 3 .....	46
Tabel 4.7 <i>User Journey</i> Persona 4 .....	46
Tabel 4.8 <i>User Journey</i> Persona 5 .....	47
Tabel 4.9 Hasil Pertanyaan Tahap Pertama .....	86
Tabel 4.10 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 1 .....	87
Tabel 4.11 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 2 .....	87
Tabel 4.12 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 3 .....	88
Tabel 4.13 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 4 .....	89
Tabel 4.14 Hasil Pertanyaan Tahap Kedua .....	95
Tabel 4.15 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 1 .....	96
Tabel 4.16 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 2 .....	96
Tabel 4.17 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 3 .....	97
Tabel 4.18 Hasil Skenario Tahap Pertama Penguj 4 .....	97
Tabel 4.19 Hasil Pertanyaan Tahap Ketiga .....	102
Tabel 4.20 Hasil Skenario Tahap Ketiga Penguj 1 .....	102
Tabel 4.21 Hasil Skenario Tahap Ketiga Penguj 2 .....	103
Tabel 4.22 Hasil Skenario Tahap Ketiga Penguj 3 .....	103
Tabel 4.23 Hasil Skenario Tahap Ketiga Penguj 4 .....	104
Tabel 4.24 <i>Testing</i> Situs Web .....	106
Tabel 4.25 Hasil UEQ Penilaian Akhir .....	108
Tabel 4.26 Kesimpulan Hasil UEQ Penilaian Akhir .....	108
Tabel 4.27 Perbandingan Penilaian Akhir Dengan 452 Studi .....	109
Tabel 4.28 Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir .....	110

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element pada <i>user experience</i> (Guo, 2012) .....	6
Gambar 2.2 Tahapan UCD (De Troyer & Leune, 1998) .....	10
Gambar 2.3 Contoh <i>User Persona</i> (Raven, 2019) .....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Wireframe</i> (T. Liu, 2018) .....	13
Gambar 2.5 <i>Flowchart</i> tahap evaluasi dan desain. ....	16
Gambar 2.6 Tahapan SDLC Secara General (Ragunath et al., 2010).....	17
Gambar 2.7 <i>Modified Waterfall Model</i> (Sridhar, 2015).....	18
Gambar 2.8 Isi UEQ (Schrepp, 2015).....	23
Gambar 2.9 Diagram Hasil Analisis UEQ .....	25
Gambar 2.10 Hasil Analisis UEQ .....	25
Gambar 2.11 Perbandingan Sebelum dan Sesudah.....	26
Gambar 2.12 <i>Landing Page</i> jadwalkajian.com (Kajian, 2020).....	27
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak .....	32
Gambar 4.1 Visualisasi Hasil UEQ Penilaian Awal .....	36
Gambar 4.2 Perbandingan Penilaian Awal Dengan 452 Studi .....	37
Gambar 4.3 Persona 1 .....	39
Gambar 4.4 Persona 2 .....	40
Gambar 4.5 Persona 3 .....	41
Gambar 4.6 Persona 4 .....	42
Gambar 4.7 Persona 5 .....	43
Gambar 4.8 Ukuran Dasar <i>Wireframe</i> .....	50
Gambar 4.9 <i>Navigation Bar Desktop</i> .....	50
Gambar 4.10 <i>Navigation Mobile</i> .....	50
Gambar 4.11 <i>Landing Page Desktop</i> .....	51
Gambar 4.12 <i>Landing Page Mobile</i> .....	52
Gambar 4.13 Halaman Daftar Jadwal Kajian <i>Desktop</i> .....	53
Gambar 4.14 Halaman Daftar Jadwal Kajian <i>Mobile</i> .....	53
Gambar 4.15 Halaman Detail Jadwal Kajian <i>Desktop</i> .....	54
Gambar 4.16 Halaman Detail Jadwal Kajian <i>Mobile</i> .....	54
Gambar 4.17 Halaman Daftar Penceramah <i>Desktop</i> .....	55

Gambar 4.18 Halaman Daftar Penceramah <i>Mobile</i> .....	56
Gambar 4.19 Halaman Detail Penceramah <i>Desktop</i> .....	57
Gambar 4.20 Halaman Detail Penceramah <i>Mobile</i> .....	57
Gambar 4.21 Halaman Daftar Tanya Jawab <i>Desktop</i> .....	58
Gambar 4.22 Halaman Daftar Tanya Jawab <i>Mobile</i> .....	58
Gambar 4.23 Halaman Detail Tanya Jawab <i>Desktop</i> .....	59
Gambar 4.24 Halaman Detail Tanya Jawab <i>Mobile</i> .....	60
Gambar 4.25 Halaman Formulir Pengajuan Pertanyaan <i>Desktop</i> .....	61
Gambar 4.26 Halaman Formulir Pengajuan Pertanyaan <i>Mobile</i> .....	61
Gambar 4.27 Halaman Formulir Berlangganan <i>Desktop</i> .....	62
Gambar 4.28 Halaman Formulir Berlangganan <i>Mobile</i> .....	62
Gambar 4.29 Halaman Hubungi <i>Desktop</i> .....	63
Gambar 4.30 Halaman Hubungi <i>Mobile</i> .....	63
Gambar 4.31 Halaman Kirim Jadwal <i>Desktop</i> .....	64
Gambar 4.32 Halaman Kirim Jadwal <i>Mobile</i> .....	64
Gambar 4.33 Halaman Kirim Saran <i>Desktop</i> .....	65
Gambar 4.34 Halaman Kirim Saran <i>Mobile</i> .....	65
Gambar 4.35 Halaman <i>Sign Up Desktop</i> .....	66
Gambar 4.36 Halaman <i>Sign Up Mobile</i> .....	66
Gambar 4.37 Halaman <i>Sign In Desktop</i> .....	67
Gambar 4.38 Halaman <i>Sign In Mobile</i> .....	67
Gambar 4.39 Prototipe <i>Navigation Bar Desktop</i> .....	69
Gambar 4.40 Prototipe <i>Navigation Bar Mobile</i> .....	69
Gambar 4.41 Prototipe <i>Landing Page Desktop</i> .....	70
Gambar 4.42 Prototipe <i>Landing Page Mobile</i> .....	71
Gambar 4.43 Prototipe Halaman Daftar Kajian <i>Dekstop</i> .....	72
Gambar 4.44 Prototipe Halaman Daftar Kajian <i>Mobile</i> .....	72
Gambar 4.45 Prototipe Halaman Detail Jadwal Kajian <i>Desktop</i> .....	73
Gambar 4.46 Prototipe Halaman Detail Jadwal Kajian <i>Mobile</i> .....	73
Gambar 4.47 Prototipe Halaman Daftar Penceramah <i>Desktop</i> .....	74
Gambar 4.48 Prototipe Halaman Daftar Penceramah <i>Mobile</i> .....	75
Gambar 4.49 Prototipe Halaman Detail Penceramah <i>Desktop</i> .....	75

Gambar 4.50 Prototipe Halaman Detail Penceramah <i>Mobile</i> .....	76
Gambar 4.51 Prototipe Halaman Daftar Tanya Jawab <i>Desktop</i> .....	76
Gambar 4.52 Prototipe Halaman Daftar Tanya Jawab <i>Mobile</i> .....	77
Gambar 4.53 Prototipe Halaman Detail Tanya Jawab <i>Desktop</i> .....	77
Gambar 4.54 Prototipe Halaman Detail Tanya Jawab <i>Mobile</i> .....	78
Gambar 4.55 Prototipe Halaman Ajukan Pertanyaan <i>Desktop</i> .....	78
Gambar 4.56 Prototipe Halaman Ajukan Pertanyaan <i>Mobile</i> .....	78
Gambar 4.57 Prototipe Halaman Berlangganan <i>Desktop</i> .....	79
Gambar 4.58 Prototipe Halaman Berlangganan <i>Mobile</i> .....	79
Gambar 4.59 Prototipe Halaman Hubungi <i>Desktop</i> .....	80
Gambar 4.60 Prototipe Halaman Hubungi <i>Mobile</i> .....	80
Gambar 4.61 Prototipe Halaman Kirim Jadwal <i>Desktop</i> .....	81
Gambar 4.62 Prototipe Halaman Kirim Jadwal <i>Mobile</i> .....	81
Gambar 4.63 Prototipe Halaman Kirim Saran <i>Desktop</i> .....	81
Gambar 4.64 Prototipe Halaman Kirim Saran <i>Mobile</i> .....	82
Gambar 4.65 Prorotipe Halaman <i>Sign In Desktop</i> .....	82
Gambar 4.66 Prototipe Halaman <i>Sign In Mobile</i> .....	83
Gambar 4.67 Prototipe Halaman <i>Sign Up Desktop</i> .....	83
Gambar 4.68 Prototipe Halaman <i>Sign Up Mobile</i> .....	84
Gambar 4.69 <i>Navigation Map</i> .....	84
Gambar 4.70 Tampilan <i>Landing Page</i> Sebelum Perubahan .....	90
Gambar 4.71 Tampilan <i>Landing Page</i> Setelah Perubahan .....	90
Gambar 4.72 Tampilan <i>Navigation Bar Mobile</i> Sebelum Perubahan.....	91
Gambar 4.73 Tampilan <i>Navigation Bar Desktop</i> Sebelum Perubahan.....	91
Gambar 4.74 Tampilan <i>Navigation Bar Mobile</i> Setelah Perubahan.....	92
Gambar 4.75 Tampilan <i>Navigation Bar Desktop</i> Setelah Perubahan .....	92
Gambar 4.76 Tampilan Tulisan Keterangan Sebelum Perubahan .....	92
Gambar 4.77 Tampilan Tulisan Keterangan Setelah Perubahan .....	92
Gambar 4.78 Halaman <i>Mobile</i> Daftar dan Masuk Sebelum Perubahan .....	93
Gambar 4.79 Halaman <i>Desktop</i> Daftar dan Masuk Sebelum Perubahan.....	93
Gambar 4.80 Halaman <i>Mobile</i> Daftar dan Masuk Setelah Perubahan.....	94
Gambar 4.81 Halaman <i>Desktop</i> Daftar dan Masuk Setelah Perubahan.....	94

Gambar 4.82 Komposisi Warna Sebelum Perubahan.....	98
Gambar 4.83 Komposisi Warna Setelah Perubahan.....	98
Gambar 4.84 Navigasi Pada <i>Platform Mobile</i> Sebelum Perubahan .....	99
Gambar 4.85 Navigasi Pada <i>Platform Mobile</i> Sebelum Perubahan .....	99
Gambar 4.86 Kotak Konten Tanya Jawab Sebelum Perubahan .....	100
Gambar 4.87 Kotak Konten Tanya Jawab Setelah Perubahan.....	100
Gambar 4.88 Kotak Konten Penceramah Sebelum Perubahan.....	100
Gambar 4.89 Kotak Konten Penceramah Setelah Perubahan .....	101
Gambar 4.90. Hasil Implementasi Produk .....	105
Gambar 4.91 Visualiasi Hasil UEQ Penilaian Akhir .....	109
Gambar 4.92 Visualisasi Perbandingan Penilaian Akhir Dengan 452 Studi .....	110
Gambar 4.93 Visualisasi Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir .....	111

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Format <i>User Testing</i> .....	121
Lampiran 2 UEQ Awal .....	122
Lampiran 3 UEQ Akhir.....	125

De Gitgit Agitya, 2020

MENINGKATKAN USER EXPERIENCE SITUS WEB DENGAN  
MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

Universitas Pendidikan Indoensia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu