

**USULAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



***Perancangan User Interface User Experience menggunakan Metode User
Centered Design pada Website Acitya Academy***

TIM PENGUSUL

Ade Syahputra., S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt (Ketua) NIDN: 0308058301

Budi Arifitama, S.T., MMSI (Anggota 1) NIDN: 0423058602

Ir. Yaddarabullah, M. Kom., IPM (Anggota 2) NIDN: 0314019002

**UNIVERSITAS TRILOGI
FEBRUARI 2023**

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

Judul Penelitian : Perancangan *User Interface User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada *Website Acitya Academy*

Kode/Nama Rumpun Ilmu : 458 / TEKNIK INFORMATIKA

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Ade Syahputra
- b. NIDN : 0308058301
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Nomor HP : 081210474208
- f. Alamat e-mail : adesyahputra@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti (1)

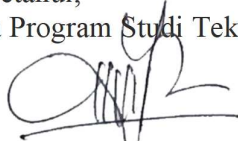
- a. Nama Lengkap : Budi Arifitama
- b. NIDN : 0423058602

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Yaddarabullah
- b. NIDN : 0314019002

Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp. 4.000.000

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., ASEAN. Eng)
NIP. 150923

Jakarta, 1 Februari 2023
Ketua Tim Pelaksana



(Ade Syahputra, ST., MInfCommTechMgmt.)
NIP.130502

Mengetahui,
Kepala LPPM

(Dr. Aty Herawati)
NIP. 200904

DAFTAR ISI

RINGKASAN	3
BAB 1. PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Target Luaran Yang Ingin Dicapai	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB 3. METODE PENELITIAN	8
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	12
BAB 5. KESIMPULAN.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	21
Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.....	21
Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul.....	23
Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Penelitian.....	38

RINGKASAN

Pembelajaran e-learning saat ini telah menjadi salah satu pilihan paling banyak digunakan dalam program pemerataan kualitas pendidikan di beberapa negara maju dan berkembang. Satu dari beberapa keunggulan e-learning adalah bila dibandingkan dengan metode pendidikan formal pada umumnya, e-learning bisa diakses oleh seluruh masyarakat tanpa batas wilayah. Dengan begitu, masyarakat bisa menikmati pendidikan dengan kualitas terbaik dimanapun mereka berada. Website Acitya Academy adalah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital skills dengan metode e-learning. Website ini memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain antarmuka Website Acitya Academy dengan mengutamakan aspek dari user interface dan user experience. Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD). UCD memiliki 4 aktivitas yaitu *specify context of use*, *specify user and organisational requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate designs against user requirements*. Setelah melakukan 4 aktivitas UCD tersebut hasilnya adalah berupa prototype yang berikutnya akan dilakukan pengujian sebagai tolak ukur pandangan dan respon terhadap pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan Website Acitya Academy yang telah divalidasi oleh pengguna. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 Bulan. **Bulan Pertama:** (i) melakukan analisis studi literatur, (ii) melakukan perancangan proses desain pusat pengguna, (iii) memahami dan menentukan konteks penggunaan. **Bulan Kedua:** (i) melakukan analisis studi literatur, (ii) menentukan persyaratan pengguna, (iii) melakukan perancangan solusi desain produk. **Bulan Ketiga:** (i) mengevaluasi desain terhadap kebutuhan, (ii) mendokumentasikan hasil penelitian, (iii) publikasi artikel ilmiah ke jurnal Nasional Terindeks SINTA. Hasil dari penelitian ini akan dipublikasikan ke dalam Jurnal Nasional Terindeks SINTA.

Kata Kunci: *User Centered Design*, *User Interface*, *User Experience*, Website Acitya Academy

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Learning muncul sebagai solusi atas banyaknya masalah yang timbul akibat keterbatasan waktu, tempat dan jumlah pertemuan antara peserta dengan mentor. E-Learning sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang kerap muncul dalam proses pembelajaran. E-Learning dapat membantu para mentor dalam mendistribusikan materi mereka tanpa harus berada di kelas dengan menggunakan internet, hal ini dapat memaksimalkan waktu pembelajaran di kelas yang terbatas. E-learning ini dapat memfasilitasi media penyebaran materi pelajaran, serta sebagai media forum diskusi peserta dan mentor. Website Acitya Academy adalah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital skills dengan metode e-learning. Website ini memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain antarmuka Website Acitya Academy dengan mengutamakan aspek dari user interface dan user experience. Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD). UCD memiliki 4 aktivitas yaitu *specify context of use*, *specify user and organisational requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate designs against user requirements*. Setelah melakukan 4 aktivitas UCD tersebut hasilnya adalah berupa prototype yang berikutnya akan dilakukan pengujian sebagai tolak ukur pandangan dan respon terhadap pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan Website Acitya Academy yang telah divalidasi oleh pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang telah dideskripsikan sebelumnya, maka dapat dilihat permasalahan penelitian adalah: Bagaimana merancang *user interface user experience* pada Website Acitya Academy menggunakan metode *User Centered Design*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari usulan penelitian ini adalah merancang *user interface user experience* pada *Website* Acitya Academy menggunakan metode *User Centered Design*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pada penelitian ini dibatasi oleh:

- a. Rancangan tampilan berbasis Website.
- b. Prototype digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.
- c. Penelitian dilakukan dari sudut pandang pengguna yaitu *bidder* dan *auctionner*.

1.5 Target Luaran Yang Ingin Dicapai

Luaran hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Publikasi di Jurnal Nasional Ber-ISSN Minimal terindeks Sinta 6 (S6)

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface

Penelitian sebelumnya telah membahas bagaimana perancangan *user interface* memiliki dampak dan pengaruh terhadap pengguna. User interface atau UI adalah bagaimana cara sebuah program berinteraksi dengan pengguna (Ardy Setyawan, 2016). User interface biasa digunakan untuk menggantikan istilah Human Computer Interaction atau HCI. Semua yang ditampilkan di layar, membaca dalam sebuah dokumen dan memanipulasi dengan mouse atau keyboard merupakan bagian dari user interface.

Fungsi dari user interface atau UI adalah menghubungkan dan menerjemahkan informasi dari sistem ke pengguna atau sebaliknya. Dengan demikian UI dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi dari perangkat lunak dan perangkat keras membuat pengalaman berkomputer. User interface dari sisi software memiliki dua bentuk yaitu GUI atau Graphical User Interface dan CLI atau Command Line Interface sedangkan dari sisi hardware memiliki beberapa bentuk sebagai berikut ADB atau Apple Desktop Bus, Fire Wire dan USB.

User Experience

Penelitian sebelumnya telah membahas bagaimana perancangan *user experience* memiliki dampak dan pengaruh terhadap pengguna. Menurut ISO 9241 – 11 (1998), user experience adalah respon dan persepsi dari pengguna sebagai bentuk reaksi dari sebuah produk, jasa dan sistem. User experience merupakan bentuk user dapat merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, memegang atau melihat produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi desainer dapat menerjemahkan keinginan user menjadi UX yang baik. Menurut Frank Guo (2012) user experience memiliki empat elemen yaitu:

a. Kegunaan atau *usability*

User atau pengguna dapat melakukan tugas yang diinginkan dengan mudah melalui produk tersebut. Misalkan pengguna ingin menelepon atau melakukan panggilan cukup menekan tombol *call* saja dan panggilan itu terjadi.

b. Bernilai atau *valuable*

Fitur pada produk merupakan representasi dari kebutuhan pengguna. Walaupun produk mudah untuk digunakan oleh pengguna atau user percuma saja jika produk tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri dan menjadikan produk tidak bernilai atau *valuable*.

c. Kemudahan untuk mengakses atau *adoptability*

Jika produk sudah memiliki nilai dan berharga namun pengguna susah untuk mendapatkan produk tersebut maka produk tersebut belum dapat dikatakan sebagai produk yang memiliki UX yang baik. Produk seharusnya mudah didapat, mudah di

unduh, mudah dibeli dan mudah dijangkau oleh pengguna sehingga pengguna mudah untuk memulai menggunakan produk tersebut.

d. Kesukaan atau *desirability*

Desirability berhubungan dengan daya tarik emosi pengguna. User atau pengguna dapat merasakan pengalaman yang membuat rasa menyenangkan saat menggunakan produk tersebut. Jika produk telah memenuhi empat elemen di atas produk dapat dikatakan sebagai produk yang memiliki user experience atau UX yang baik.

User Personas

Personas merupakan model figuratif, sehingga bersifat hanya menyerupai pengguna secara nyata (Kurnia, 2019). Personas digunakan untuk menggambarkan pengguna seperti apa yang akan menggunakan aplikasi nanti. Personas juga digunakan untuk mengetahui sifat dari calon pengguna sehingga perancangan aplikasi menjadi lebih fokus pada kebutuhan dan saran dari calon pengguna. Isi dari personas bersifat individu yang didapatkan dari wawancara, kegiatan sehari-hari, sifat dan karakter (Ummi Indah Lestari, 2018).

User Centered Design (UCD)

User Centered Design merupakan filosofi perancangan sistem yang menempatkan user atau pengguna sebagai pusat target. Menurut ISO 13407 metode UCD menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian yang diusulkan akan dilaksanakan selama 3 Bulan : **Bulan pertama** dilakukan merencanakan proses desain pusat pengguna, kemudian dilanjutkan memahami dan menentukan konteks penggunaan. **Bulan kedua** dilakukan penentuan persyaratan pengguna, kemudian dilanjutkan solusi desain produk. **Bulan ketiga** dilakukan mengevaluasi akhir kembali persyaratan desain. Rangkuman dari kegiatan penelitian yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Sistematika Penelitian Dalam Waktu 3 Bulan

Kegiatan penelitian hibah Universitas Trilogi 2021 yang dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, dijabarkan secara detail pada Tabel 3.1 :

Tabel 3.1. Rincian Rancangan Penelitian

Bulan ke - 1		
Pelaksanaan Penelitian	Rancangan Penelitian	Metode Peneltian
1.Merencanakan proses desain pusat pengguna	1.Melakukan pengamatan objek yang akan diteliti 2.Mengumpulkan informasi tentang analisis dan perancangan desain UI	1. Observasi 2.Studi Literatur
2.Memahami dan menentukan konteks penggunaan	1. Memahami apa yang user butuhkan	1.Menentukan konteks user 2.Penyusunan dan penyebaran kuesioner

	2. Menyusun daftar pertanyaan berupa kuesioner 3. Mempermudah analisis hasil kuesioner	3. Uji validitas dan reabilitas
Pelaksanaan Penelitian	Rancangan Penelitian	Metode Penelitian
1. Penentuan persyaratan pengguna	1. Mempermudah analisis hasil kuesioner 2. Mendeskripsikan kebutuhan user	1. Analisis deskriptif 2. Pembuatan Sitemap
2. Solusi desain produk	1. Merancang desain baru berdasarkan kuesioner 2. Pembuatan Design Thinking 3. Wireframe dan Prototyping	
Pelaksanaan Penelitian	Rancangan Penelitian	Metode Penelitian
1. Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan	1. Evaluasi desain prototype 2. Pengembangan desain	1. Evaluasi akhir menggunakan metode webuse 2. Merancang prototype dengan model UCD sebagai alternatif

3.2. Analisa Kebutuhan

3.2.1. Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan ini menjelaskan fungsi dan fitur apa saja yang terdapat pada website Acitya Academy yaitu platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital skills dengan metode e-learning, fitur-fitur yang dimiliki akan dijelaskan secara singkat pada tabel berikut :

Tabel 3.2. Analisa Kebutuhan Fungsional

Fitur	Deskripsi
Home/Beranda	Pengguna dapat memilih berbagai materi pembelajaran yang diinginkan beserta dengan mentor pilihan. Terdapat pilihan “Daftar” dan “Masuk” yaitu sebagai “Siswa” atau “Mentor”
Registrasi sebagai Siswa	Halaman ini dikhususkan bagi pengguna yang ingin mendaftar sebagai Siswa. Siswa akan melanjutkan pilihan materi pembelajaran yang diinginkan dan dilanjutkan dengan pembayaran. Setelah pembayaran dilakukan, Siswa dapat mengakses materi yang telah dipilih.

Registrasi sebagai Mentor	Halaman ini dikhususkan bagi pengguna yang ingin mendaftar sebagai Mentor. Kemudian, Mentor dapat melanjutkan pengisian Profile Mentor.
Kelas dan Mentor Rekomendasi	Halaman ini menawarkan beberapa kelas/pembelajaran yang dibuka kepada Siswa dan Mentor pilihan sesuai dengan kompetensinya.

3.2.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional ini diperlukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan dalam membangun website yaitu kriteria pengguna dan kebutuhan sistem (perangkat lunak dan perangkat keras).

a) Kriteria Pengguna

Tabel 3.3. Kriteria Pengguna Website Acitya Academy

<i>Demography</i>	• Usia 15 – 45 Tahun • Laki-laki atau Perempuan
<i>Geography</i>	• Tinggal di Indonesia
<i>Psychography</i>	• Aktif menggunakan internet
<i>Behaviour</i>	• Pernah menggunakan metode pembelajaran e-learning • Sedang mencari atau akan menggunakan metode pembelajaran e-learning

b) Kebutuhan Sistem

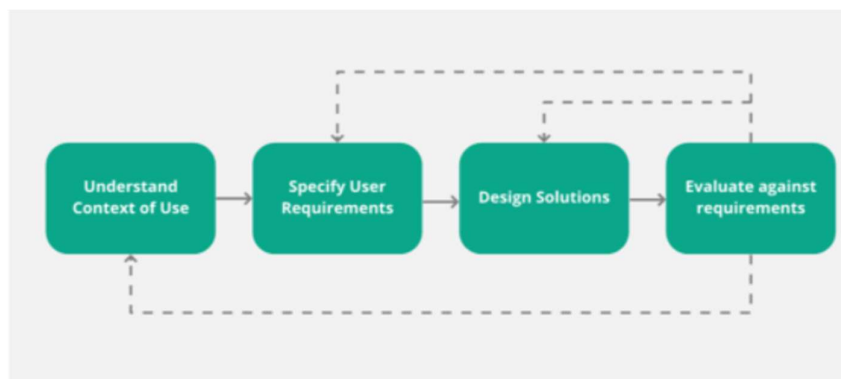
Dalam pembuatan UI/UX untuk Website Acitya Academy ini menggunakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak, baik untuk proses pembuatan desain maupun untuk proses pengujian. Kebutuhan sistem atau perangkat yang diperlukan dalam proses pembuatan dan implementasi aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kebutuhan/Spesifikasi Sistem

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
a) Spesifikasi Laptop yang digunakan: • Legion Y545 • Prosesor Intel Generasi ke-9®Core i7-9750H • Grafik NVIDIA®GeForce®GTX 1660 Ti • Memori (RAM) 16GB • Penyimpanan 512GB SSD PCIe b) Mouse dan Keyboard	a) Sistem operasional Windows 11 Pro b) Figma Professional c) Dokumen Editor Microsoft Word d) Web Browser Firefox

3.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Centered Design atau disingkat menjadi UCD. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah, UCD dibagi menjadi empat tahapan. Tahap pertama adalah memahami dan menentukan konteks pengguna, kemudian dilanjutkan dengan tahan kedua yaitu menspesifikasikan kebutuhan pengguna. Pada tahap ketiga dilanjutkan dengan membuat desain produk, kemudian pada tahap terakhir dilakukannya evaluasi hasil berdasarkan kebutuhan pengguna.



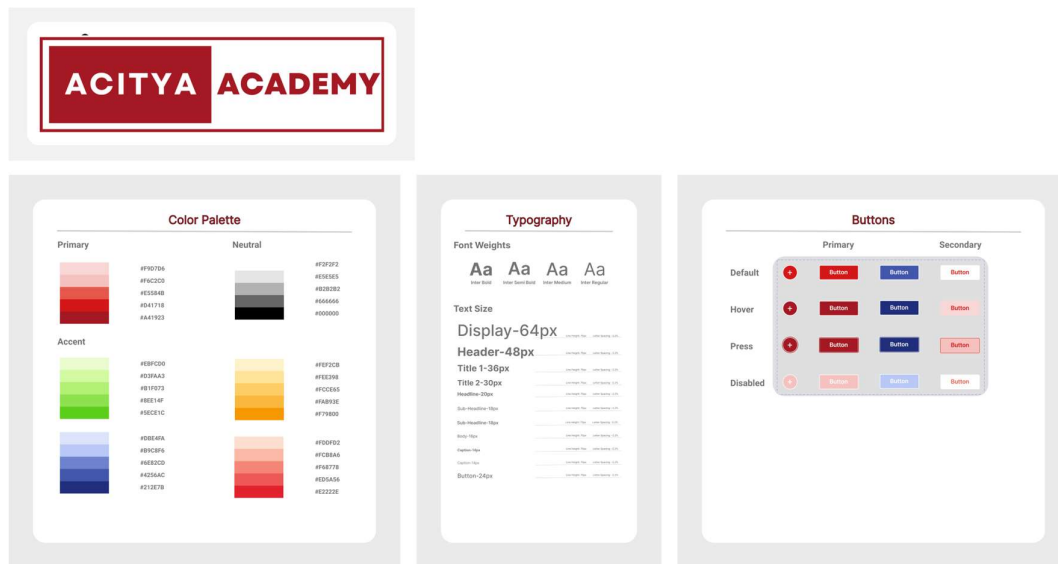
Gambar 3.1 Tahapan User Centered Design

Sumber: Interaction Design Foundation

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Solusi Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain antarmuka sesuai dengan hasil analisa kebutuhan pengguna. Perancangan desain antarmuka dibuat berdasarkan hasil rancangan *wireframe*. Sebelum merancang desain antarmuka Website Acitya Academy, terlebih dahulu membuat *design guideline* untuk mempermudah proses perancangan desain antarmuka dan mempermudah proses *slicing* yang dilakukan oleh tim developer. Gambar 4.1 di bawah adalah *design guideline* Website Acitya Academy.



Gambar 4.1 *Design guideline* Website Acitya Academy

Warna merah dengan kode #A41923 beserta warna turunannya dipilih sebagai warna branding dari Website Acitya Academy. Font yang digunakan adalah font Inter dengan *style bold, semibold, medium* dan *regular*. Alasan penggunaan font ini adalah karena cukup readable dan memberikan kesan modern pada website tersebut. Hasil dari tahap ini adalah high fidelity prototype berbasis situs web desktop dengan bantuan tools Figma Professional. Ukuran default kanvas adalah 1440 x 1024 pixel, dengan tinggi kanvas yang bervariasi disebabkan setiap halaman memiliki konten dengan jumlah dan ukuran yang beragam. Berikut adalah beberapa hasil dari perancangan desain antarmuka:

1. Tampilan antarmuka Halaman Beranda/*Home*

Halaman beranda terbagi menjadi beberapa section seperti Registrasi, Pilihan Kelas, Pilihan Mentor, Kerjasama, Webinar, Testimoni dari pengguna, dan Peringkat Belajar. Gambar 4.2 di bawah ini adalah desain antarmuka halaman beranda.

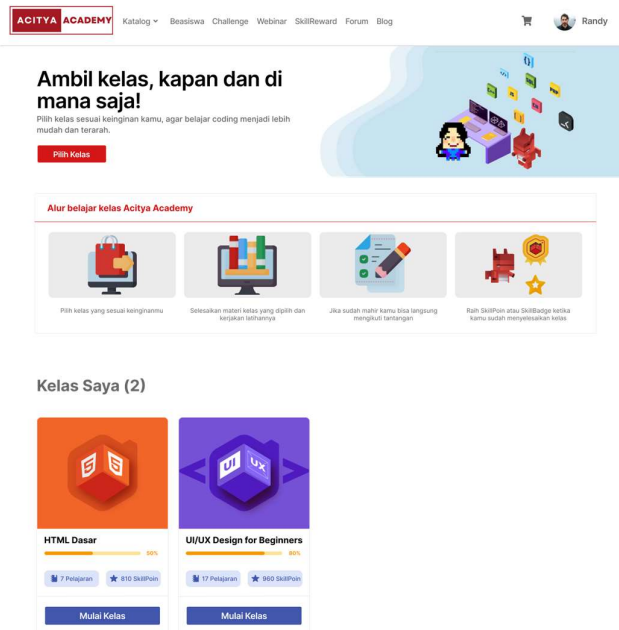


Gambar 4.2 Halaman beranda dari Website Acitya Academy

2. Tampilan halaman Registrasi Siswa/Mentor

Halaman Registrasi terdiri dari dua yaitu Registrasi Siswa dan Mentor. Gambar 4.3 dan 4.4 di bawah ini adalah desain antarmuka halaman Registrasi Siswa dan Beranda utama Siswa setelah melakukan *login*.

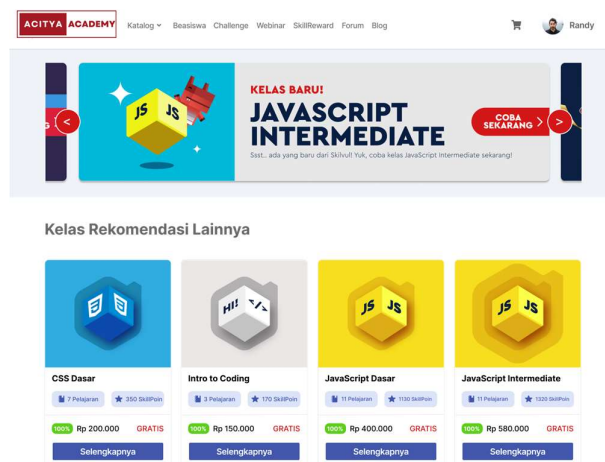
Gambar 4.3 Halaman Registrasi Siswa



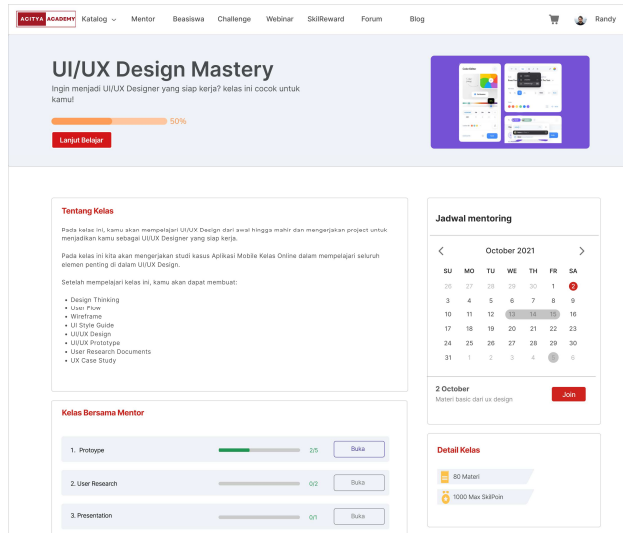
Gambar 4.4 Halaman Utama Siswa

3. Tampilan halaman Kelas dan Mentor Rekomendasi

Pada halaman ini menampilkan informasi dari kelas yang ditawarkan kepada siswa serta menampilkan mentor pilihan. Jika kelas maupun mentor telah dipilih, kemudian akan menampilkan informasi lebih lanjut mengenai kelas dan mentor tersebut. Gambar 4.5 di bawah adalah desain antarmuka halaman kelas dan mentor pilihan.

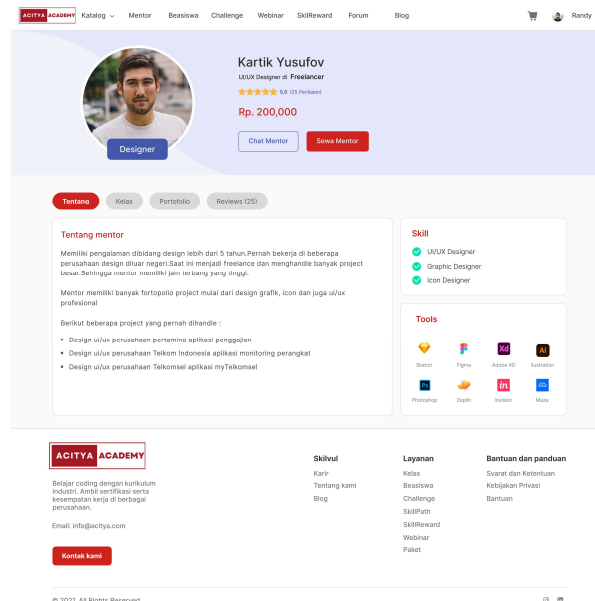


Gambar 4.5 Halaman Kelas dan Mentor pilihan



Gambar 4.5 Halaman detail Kelas

Gambar 4.5 diatas menampilkan secara detail mengenai informasi dari kelas yang telah dipilih oleh siswa. Terdapat beberapa informasi seperti Tentang Kelas, Jadwal, Progres Kelas, dan Materi. Sedangkan pada Gambar 4.6 di bawah ini adalah desain antarmuka halaman mentor pilihan. Halaman ini memberikan beberapa informasi terkait mentor seperti: Profil Mentor, Skill, Tools yang digunakan, dan Tarif dari pelatihan yang akan diberikan.



Gambar 4.6 Halaman detail Tutor

4.2 Evaluasi Hasil terhadap Kebutuhan Pengguna

Pada tahap terakhir ini rancangan desain antarmuka dilakukan pengujian atau validasi kepada pengguna. Dilakukanlah *breakdown* terhadap tahapan pengujian menjadi empat proses yaitu: *pre-testing process*, *testing process*, *design iteration process* dan *re-testing process*. Pengujian dilakukan dengan usability testing untuk mengukur kemudahan penggunaan rancangan desain antarmuka dari Website Acitya Academy. Ada tiga metode dalam usability testing yaitu *in-person*, *remote*, dan *guerilla methods*. Penelitian ini menggunakan metode *in-person* dan *remote* dengan bantuan Maze. Maze memberikan data yang dapat dijadikan bahan analisa seperti:

1. *Direct Success*: Penguji menyelesaikan skenario menggunakan jalur yang diharapkan.
2. *Indirect Success*: Penguji menyelesaikan skenario menggunakan jalur yang tidak diharapkan.
3. *Bounce Rate*: Penguji tidak dapat menyelesaikan skenario yang diberikan.
4. *Average Duration*: Waktu rata-rata yang dihabiskan oleh penguji untuk menyelesaikan skenario.
5. *Miss Click Rate*: Jumlah rata-rata dari miss click dalam screen.
6. *Heat Map*: Area yang sering diklik dalam screen.

4.2.1 Pre-testing Process

Sebelum melakukan pengujian, peneliti menentukan kriteria partisipan pengujian untuk mendapatkan hasil pengujian yang lebih optimal. Tabel 4.1 di bawah adalah kriteria partisipan penguji dari pengujian situs web Kalografi:

Tabel 4.1. Kriteria Partisipan Penguji Website Acitya Academy

<i>Demography</i>	• Usia 15 – 45 Tahun • Laki-laki atau Perempuan
<i>Geography</i>	• Tinggal di Indonesia
<i>Psychography</i>	• Aktif menggunakan internet

Setelah menentukan kriteria partisipan, peneliti menentukan lima alur skenario yang harus diselesaikan oleh pengguna. Tabel 4.2 di bawah ini adalah alur skenario tersebut.

Tabel 4.2. Daftar Skenario Alur

No.	Goals	Skenario
1	Pengguna dapat melakukan pendaftaran sebagai Siswa atau Mentor	“Anda sebagai pengguna ingin mendaftarkan diri sebagai Siswa atau Mentor di Acitya Academy.”
2	Pengguna dapat melihat kelas yang ditawarkan beserta informasi harga.	“Anda sebagai pengguna ingin melihat daftar kelas yang ditawarkan beserta harganya. Anda bebas memilih kelas yang diinginkan.”
3	Pengguna dapat melihat mentor yang mengajar pada kelas yang diinginkan beserta informasi tarif pelatihan.	“Anda sebagai pengguna ingin melihat daftar mentor yang mengajar pada kelas yang diinginkan beserta informasi tarif pelatihan. Anda bebas memilih mentor yang sesuai dengan pelatihan yang diinginkan.”
4	Pengguna dapat memesan kelas lalu dilanjutkan hingga tahap konfirmasi pembayaran.	“Anda sebagai pengguna ingin memesan kelas yang diinginkan hingga tahap konfirmasi pembayaran. Anda bebas memilih kelas yang diinginkan.”

4.2.2 Testing Process

Peneliti melakukan pengujian kepada 10 orang yang berbeda dengan pengujian *in-person* dan *remote* yang keduanya dengan dukungan dari aplikasi usability testing Maze. Partisipan pengujian diminta untuk mengakses tautan yang disediakan oleh Maze lalu menyelesaikan beberapa misi dari platform tersebut.

Tiap partisipan memiliki respon yang berbeda-beda saat melakukan pengujian di rancangan desain Website Acitya Academy. Banyak dari partisipan yang dapat menyelesaikan misi tanpa kendala, ada yang harus mengeksplorasi tampilan antarmukanya terlebih dahulu, dan semua dapat menyelesaikan mission yang diberikan. Tabel 4.3 di bawah adalah rangkuman data dari keseluruhan proses pengujian.

Tabel 4.3. Rangkuman Data Penguji

<i>Skenario ke-</i>	<i>Direct Success Rate</i>	<i>In-Direct Success Rate</i>	<i>Give Up / Bounce Rate</i>	<i>Avarage Duration</i>	<i>Misclick Rate</i>	<i>Usability Score</i>
1	100%	0%	0%	1.5 detik	0%	95%
2	85%	15%	0%	1.8 detik	0%	90%
3	85%	15%	0%	2.1 detik	0%	90%
4	80%	20%	0%	10 detik	0%	85%

Berdasarkan data diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa skenario dengan rata-rata durasi waktu terlalu lama adalah skenario keempat yang disebabkan partisipan

pengujian perlu mengeksplorasi terlebih dahulu rancangan desain antarmuka dari Website Acitya Academy. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk tidak melakukan iterasi desain pada rancangan desain antarmuka Website Acitya Academy, melainkan melakukan pengujian ulang.

4.2.4 Re-testing Process

Proses pengujian ulang serupa dengan proses pengujian pertama, dengan maksud partisipan telah mengeksplorasi rancangan desain antarmuka dari Website Acitya Academy. Tabel 4.4 di bawah adalah hasil pengujian ulang dari desain antarmuka Website Acitya Academy yang didapat dari aplikasi Maze.

Tabel 4.3. Rangkuman Data Penguji Ulang

<i>Skenario ke-</i>	<i>Direct Success Rate</i>	<i>In-Direct Success Rate</i>	<i>Give Up / Bounce Rate</i>	<i>Avarage Duration</i>	<i>Misclick Rate</i>	<i>Usability Score</i>
1	100%	0%	0%	1.5 detik	0%	95%
2	95%	5%	0%	1.6 detik	0%	90%
3	95%	5%	0%	1.9 detik	0%	90%
4	90%	10%	0%	7 detik	0%	85%

Berdasarkan data pada tabel 4.3, durasi rata-rata dari setiap skenario mengalami perubahan signifikan menjadi lebih cepat karena partisipan sudah familiar dengan Website Acitya Academy. Setelah meninjau data-data dari tabel pengujian ulang bisa ditarik kesimpulan bahwa durasi rata-rata dari setiap skenario sudah baik dan tidak perlu dilakukan iterasi desain.

4.3 Pembahasan Hasil Evaluasi

Prototype yang diujikan ke calon pengguna dengan tools Maze menghasilkan *usability score* sangat baik. Hasil dari pengujian ulang sangat memuaskan karena terjadi peningkatan durasi rata-rata dari setiap skenario. Hal tersebut membuktikan bahwa keseluruhan proses perancangan tampilan antarmuka Website Acitya Academy telah selesai.

BAB 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa rancangan tampilan antarmuka Website Acitya Academy dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Hal ini dibuktikan dengan *average usability score* dari keseluruhan skenario sebesar 90 yang mengartikan bahwa rancangan tampilan antarmuka Website Acitya Academy mudah dipelajari dan dipahami oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amborowati, A. (2008). Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design). STMIK AMIKOM Yogyakarta, 1–15.
- Ardy Setyawan. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien pada Paris (Parking Information System).
- Arifin, D. M., Kartika Safitri, R., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zukhri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), 0(0), 11–2018. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/11134>
- Guo, F. (2012). More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elementsof-user-experience-part-i.php>
- Kurnia, W. (2019). Desain Interaksi Aplikasi Rekam Medis Berbasis UCD (Studi Kasus : RSUD dr. Soehadi Prijonegoro Sragen).
- McLoone, H. E., Jacobson, M., Hegg, C., & Johnson, P. W. (2010). User-centered design and evaluation of a next generation fixed-split ergonomic keyboard. *Work*, 37(4), 445–456. <https://doi.org/10.3233/WOR-2010-1109>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Priyo Raharyo. (2017). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1–2).
- Sholikhin dkk. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*,
- Tarry Andini. (2020). 4 Cara Mengidentifikasi Pain Point dan Meningkatkan Customer Experience.
- Widhiarso, W., Jessianti, & Sutini. (2017). Metode UCD [User Centered Design] Untuk Rancangan Kios Informasi [Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ]. *Algoritma*, 3(3), 6–10.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Ade Syahputra/ 0308058301	Universitas Trilogi	Teknik Informatika	2-jam/minggu	-Koordinasi tim riset untuk penyusunan proposal -Merancang UIUX Website Acitya Academy - Monitoring pelaksanaan selama hibah riset. - Penyusunan jadwal kegiatan riset -Melakukan survei lapangan - Melakukan survei lapangan ke tempat lokasi pengujian

2	Budi Arifitama/ 0423058602	Universitas Trilogi	Teknik Informatika	2-jam/minggu	- Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan -Melakukan Dokumentasi
3	Yaddarabullah / 0314019002	Universitas Trilogi	Teknik Informatika	2-jam/minggu	- Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan -Melakukan Dokumentasi

Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

1. Ketua Tim Pengusul

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ade Syahputra, S.T., MInfCommTechMgmt.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK	130502/3276060805830004
5	NIDN	0308058301
6	Tempat Tanggal Lahir	Medan, 08 Mei 1983
7	E-mail	adesyahputra@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	+6281210474208
9	Alamat Kantor	Jl. Kampus Trilogi/STEKPI No.1, Kalibata, Jakarta 12760
10	Nomor Telepon/Faks	(021) 7980011/ (021) 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = - Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang;
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Interaksi Manusia Komputer 2. Augmented Reality 3. Pengantar Pemrograman Multimedia 4. Konsep Teknologi Informasi 5. Konsep Sistem Informasi

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Gunadarma	University of South Australia	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Information and Communications Technology Management	-
Tahun Masuk-Lulus	2001-2005	2008-2010	-
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Sidang Comprehensif	Coursework (without project)	-
Nama Pembimbing/Promotor	-	-	-

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pengembangan Peta Interaktif dengan Memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia)	Ristekdikti	11.600.000
2	2016	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus: Pusat Peraga Iptek TMII)	Ristekdikti	20.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2018	TechDev_2: Workshop Membangun <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Desain Objek 3D Sketchup dan Unity Untuk Guru dan Siswa SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	-
2	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
3	2019	Kuliah Umum “Pemanfaatan Teknologi Informasi di Bidang Pendidikan”	Universitas Trilogi	-
4	2019	Cerdas Bertransaksi Digital Untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
5	2019	Sosialisasi Pemasaran Digital Produk Olahan Singkong dan Ubi di RW 3 Desa Pasarean	Universitas Trilogi	-
6	2020	Mengenal <i>Augmented Reality</i> (AR)	Universitas Trilogi	-
7	2021	<i>Academic Writing Online</i> Wokshop JISA 2021	Universitas Trilogi	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume /Nomor/ Tahun
1	Penentuan Lokasi Wisata Pantai Dan Pulau Terbaik Di Provinsi Sumatera Barat Menggunakan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i>	Jurnal Mantik	Volume 3/No.1/2016
2	<i>Mobile Augmented Reality</i> Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i>	JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)	Volume 3/No.2/2018
3	The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)	JISA (Jurnal Informatika dan Sains) – SINTA 4	Volume 3/No.2/2020

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	SEMNASTEKNOMEDIA 2018	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	Februari 2018, Yogyakarta
2	INCITEST 2019	<i>Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking</i>	Juli 2019, Bandung

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Peningkatan Keterampilan Dan Kemampuan Organisasi Di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality Di Universitas Trilogi	2019	Hak Cipta	EC00201931655

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Judul Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	<i>FCNS (FORESEC Certified in Networking Security)</i>	FORESEC	2014
2	<i>Fifth Best Paper Award ESQ Business School</i>	ESQ Business School	2016
3	Belajar Membuat Augmented Reality	Dicoding	2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Internal Universitas Trilogi.

Jakarta, 07 Oktober 2021

Ketua Tim Peneliti,

(Ade Syahputra.,ST.,MInfCommTechMgmt.)

2. Anggota 1 Tim Pengusul

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Budi Arifitama, S.T., MMSI.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	140603/3674052305860001
5	NIDN	0423058602
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Roma Italia, 23 Mei 1986
7	E-mail	budiarif@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	081386400032
9	Alamat Kantor	Program Studi Teknik Informatika Universitas Trilogi, Jl. TMP Kalibata No.1 Kalibata, Jakarta - 12760
10	Nomor Telepon/Faks	(021) 7980011/ (021) 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pengantar Pemrograman Multimedia 2. Keamanan Komputer dan Sistem Informasi 3. Etika Profesi & Bisnis 4. Interaksi Manusia dan Komputer

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Gunadarma	Universitas Gunadarma
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Manajemen Sistem Informasi
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2009-2012
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Aplikasi Database Tenaga Kerja Indonesia di KBRI Brunei Darussalam dengan Borland C++ Builder 6.0	Pengembangan Aplikasi Decision Support System Untuk Seleksi Kandidat Atlit Boling Menggunakan Metode AHP
Nama Pembimbing/Promotor	Ari Rosemala, ST., MMSI.	DR. Asep Djuarna, Ssi., MKom.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Pengembangan Peta Interaktif dengan Memanfaatkan (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia)	Ristekdikti	11.600.000
2.	2015	Pengembangan Alat Peraga Pengenalan Tata Surya Bima Sakti Menggunakan Untuk Paud Posdaya	Yayasan Dakab	4.500.000
3	2016	PENGEMBANGAN ALAT PERAGA EDUKASI PROSES SIKLUS AIR (HIDROLOGI) MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY	Ristekdikti	18.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2018	TechDev_2 : Workshop Membangun Augmented Reality Menggunakan Desain Objek 3D Sketchup dan Unity Untuk Guru dan Siswa SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	-
2	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-

3	2020	Mempelajari Potensi Besar (AR)	Universitas Trilogi	-
4	2021	Academic Writing Online Wokshop JISA 2021	Universitas Trilogi	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Ta
1	“Mobile Augmented Reality for Campus Visualization Using Markerless Tracking in an Indonesian Private University.”	IJIM (Scopus Q3)	5/3/2021
2	Classification of bird sounds as an early warning method of forest fires using Convolutional Neural Network (CNN) algorithm	Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences (Scopus Q1)	5/3/2021
3	Decision Support System for Rewarding Courier Employees in North Jakarta Using Profile Matching	Jurnal Integrasi (SINTA 3)	8/5/2021
4	METAMORPHOSIS VISUALIZATION WITH AUGMENTED REALITY USING MARKER-BASED TRACKING	Jurnal Riset Informatika	8/6/2020
5	LIGHT RAIL TRANSIT PUBLIC TRANSPORTATION QUEUE SYSTEM BASED ON ANDROID	JALU	1/5/2020

--	--	--	--

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Multidisciplinary Conference 2016	Preserving Traditional Instrument Angklung Using Augmented Reality Technology	15-16 Nopember 2016
2	Semnasteknomedia 2017	Pengembangan Peta Interaktif Menggunakan Augmented Reality Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia	4 Februari 2017
3	KNSI 2018	PENGEMBANGAN ALAT PERAGA EDUKASI PROSES SIKLUS AIR (HIDROLOGI) MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY	10 Maret 2018, Stmik Atmaluhur Pangkal Pinang
4	INCITEST 2019	Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking	Juli 2019, Bandung

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Panduan membuat augmented reality	2017	162	Andi Penerbit
2	Rekayasa Perangkat Lunak	2018	130	Trilogi Press

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

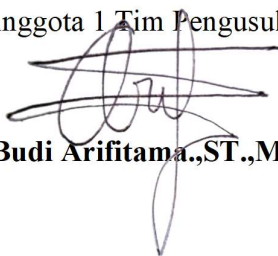
J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Fifth Best Paper Award ESQ Business School	ESQ Business School	2016
2	Dosen Terbaik ke 2 Universitas Trilogi	Universitas Trilogi	2017
3	Best Presenter Awardee Incititest 2019	INCITEST 2019	2019

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Universitas Trilogi.

Jakarta, 1 Oktober 2021

Anggota 1 Tim Pengusul,


(Budi Arifitama.,ST.,MMSI)

3. Anggota 2 Tim Pengusul

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ir. Yaddarabullah, M.Kom, IPM
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	150923
5	NIDN	0314019002
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 14 Januari 1990
7	E-mail	yaddarabullah@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	0818749275
9	Alamat Kantor	Jl. Kampus Trilogi/STEKPI No.1, Kalibata, Jakarta 12760
10	Nomor Telepon/Faks	021-7980011/021-7981352
11	Lulus yang Telah Dihasilkan	S-1 = - Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang;
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pemrograman Web
		2. Pemrograman Web Lanjut
		3. Kriptografi
		4. Sistem Terdistribusi
		5. Teknopreneur

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3	Profesi Ir
Nama Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT	Universitas Budi Luhur	Asia e-University	Universitas Hasanuddin
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Ilmu Komputer	ICT	Teknik Informatika
Tahun Masuk-Lulus	2009-2012	2013-2015	2020-Sekarang	2019-2020
Judul Skripsi/Thesis /Disertasi	Sistem Layanan Informasi IP Public Berbasis SMS Pada Jaringan <i>Remote Access Virtual Private Network</i>	Pemanfaatan Kompresi <i>Huffman</i> Untuk Optimasi Ukuran Gambar Pada Sistem <i>Steganography</i> Menggunakan Metode <i>Least Significant Bit</i>	Traffic-Aware Load Balancing For Connection Established in Network Virtualization	-
Nama Pembimbing	Ir. Nixon Erzed, MT	Dr. Ir. Nazori AZ, MT	Assoc. Prof. Aedah	Dr. Ir. MM Sarinanto, IPU

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2013	Pengembangan Sistem Pengelolaan Titik Potensi Panas Bumi Berbasis <i>Geographical Information System</i>	Kementrian ESDM	5
2	2014	Pengembangan Sistem Distribusi Obat. Studi Kasus PT. Galenika Farmasindo	PT. Galenika Farmasindo	3
3	2014	Pengembangan Sistem Informasi Pembiayaan Pada BMT-UGT Sidogiri Cabang Parung-Bogor	Mandiri	3
4	2015	Pengembangan Aplikasi <i>Steganography</i>	Mandiri	3
5	2016	Pengembangan Perangkat IoT <i>Smart Street Lighting System</i>	IBM	3
6	2017	Pengembangan Perangkat IoT Sistem Irigasi Tetes Untuk Urban Farming	Mandiri	3
7	2018	Pengembangan Perangkat IoT Sistem Pencatatan Meter Air Digital	Kemenristekdikti	19
8	2019 s.d. 2020	Pengembangan IoT Gateway Berbasis Advance Message Queueing Protocol	Kemenristekdikti	218
9	2021-Sekarang	Pengembangan Sistem Monitoring Mesin AHU Berbasis IoT	Kemenristekdikti	172

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pembentukan Posdaya Cempaka Menteng, Jakarta Selatan	LPPM Universitas Trilogi	0.5
2	2016	Narasumber dalam Seminar dan Penyuluhan Teknologi Mobile Kini di Universitas Pembangunan Jaya	Universitas Pembangunan Jaya	2

3	2017	Narasumber dalam Seminar Teknopreneur di Haryono Suyono Center	Mandiri	0.5
5	2017	Pembina Pengembangan Startup API Kingdom Skema PPBT	Kemenristekdikti	30
6	2018	Narasumber dalam Seminar Kewirausahaan Berbasis Inovasi	Trisakti School of Management	2
7	2018	Pembina Pengembangan Startup Getcrew Skema CPPBT	Kemenristekdikti	19
8	2018	Pembina Pengembangan Startup Titipsaja Skema PPK	Kemenristekdikti	2

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume /Nomor/ Tahun
1	Pengembangan Sistem Informasi Pembiayaan Pada BMT-UGT Sidogiri Cabang Parung-Bogor	Jurnal Incomtech. ISSN: 2337-6805	Vol 3, No.2 Desember 2014
2	Pemanfaatan Kompresi Huffman Untuk Optimasi Ukuran Gambar Pada Sistem Steganography Menggunakan Metode LSB	Jurnal Telematika MKOM	Vol.7 No.1 Maret 2015
3	<i>Context-Aware</i> Sistem Akses Layanan Publik Kondisi Darurat Berbasis <i>Service Oriented Architecture</i>	Jurnal Incomtech. ISSN: 2337-6805	Vol 5, No.1 Juni 2016
4	Analisa Strategi Sistem Proses Penyediaan Tenaga Kerja di PT. Adicipta Carsani Ekakarya dengan Metode SWOT	Jurnal Incomtech ISSN: 2337-6805	Vol 7, No.1 Juni 2018
5	Modifikasi Algoritme Bellman-Ford Untuk Pencarian Rute Terpendek Berdasarkan Kondisi Jalan	Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer e-ISSN: 2338-0403	Vol 7, No. 3 Juli 2019

6	Implementation of AES-128 and Token-Base64 to Prevent SQL Injection Attacks via HTTP	International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering (IJATCSE) ISSN 2278-3091	Vol. 9, No. 3 May 2020
7	Internet of Things Gateway as a Cross-Platform Data Communication Service Based on Advanced Message Queueing Protocol	International Journal Of Scientific & Technology Research (IJSTR) ISSN 2277-8616	Vol. 9, No. 6 June 2020
8	Modification Of Least Significant Bit Method With Redundant Pattern Encoding For Protection Of Message Integration From Image Modification	International Journal Of Scientific & Technology Research (IJSTR) ISSN 2277-8616	Vol. 9, No. 4 April 2020

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Volume /Nomor/ Tahun
1	Seminar Nasional Multi Disilin Ilmu	Pengembangan Metode <i>Adaptive Precision Floating-Point Arithmetic And Fast Robust Geometrics Predicates</i> Untuk Deteksi Titik Dalam Simple Area	Seminar Nasional Multi Disilin Ilmu (SENMI 2015) 21 Nopember 2015, Jakarta
2	7 th University Research Colloquium	Implementasi Internet of Things pada Sistem Irigasi Tetes dalam	Seminar Nasional URECOL, Februari 2018

		Membantu Pemanfaatan Urban Farming	
3	2nd International Conference on Informatics, Engineering, Science and Technology (INCITEST)	Service-Oriented Architecture for E Marketplace Model Based on Multi-Platform Distributed System	IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 662 042028 November 2019

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Mengarungi Internet of Things Bagi Pemula. ISBN: 978-602-14680-6-7	2017	139	Universitas Trilogi
2	Inkubasi Bisnis dan Inovasi 2016-2017 ISBN: 978-602-61690-5-1	2018	94	Universitas Trilogi
3	Pemrograman Berbasis Web ISBN: 978-602-61690-8-2	2019	261	Universitas Trilogi
4	Mengelola Administrasi Layanan Jaringan Komputer Dengan Linux ISBN: 978-623-6504-91-8	2020	85	CV. Pena Persada

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Aplikasi Mobilephone Informasi Meter Air Digital Berbasis Service Oriented Architecture	2018	Hak Cipta	000116853
2	Sistem Informasi Administrasi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SIAPMAS)	2019	Hak Cipta	000160157
3	Sistem Informasi Administrasi Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Dan Program Studi Desain Produk (SIATA DKV-DP)	2020	Hak Cipta	000200028

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Judul Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Karyawan Berprestasi Unit Usaha Akademik CCIT-FTUI SK Dekan Nomor : 692/D/SK/FTUI/IX/2014	Fakultas Teknik UI	2014
2	Academic Advisor for 2nd Winner of IBM Linux Challenge 2016	IBM Indonesia	2016
3	Pembimbing Tim Tirton: Juara 1 Lomba Inovasi Go Green ICT 2017	Universitas Pakuan	2017
4	Pembimbing Tim Rothro: Juara 2 Lomba Inovasi Go Green ICT 2018	Universitas Pakuan	2018
5	Pembimbing Juara 1 Credia.ID Bidang IoT 2020	UIN Malang	2019
6	Dosen Berprestasi Ke-3 Tingkat Universitas Trilogi	Universitas Trilogi	2021

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Internal Universitas Trilogi.

Jakarta, 07 Oktober 2021

Anggota 2 Tim/Pengusul



(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., IPM)



SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Syahputra., S.T., MInfCommTechMgmt.

NIDN : 0308058301

Pangkat/Golongan : Penata /IIIC

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

Perancangan *User Interface User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Website Acitya Academy

Yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 15 Oktober 2021

Mengetahui,

Yang Menyatakan,

Ketua LPPM

(Dr. Aty Herawati)

(Ade Syahputra., S.T., MInfCommTechMgmt.)

NIP.130502