

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 RINGKASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sistem SIKRESNO di BAKESBANGPOL DIY menggunakan metode Usability Testing dan Black Box Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem SIKRESNO umumnya sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, namun ada beberapa aspek yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi dari hasil *Usability Testing* dan *Black Box Testing*, metode *Design Thinking* digunakan sebagai pendekatan untuk merancang ulang sistem. Metode ini melibatkan lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam tahap Empathize, dilakukan wawancara dan observasi pengguna untuk memahami kebutuhan dan permasalahannya secara mendalam. Tahap Define bertujuan untuk merumuskan pokok masalah yang perlu diatasi. Pada tahap Ideate, berbagai solusi kreatif dihasilkan melalui sesi brainstorming. Solusi-solusi ini kemudian diubah menjadi prototipe pada tahap Prototype, yang diuji kembali pada tahap Test untuk memastikan bahwa perbaikan yang dilakukan memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kinerja sistem.

4.2 DESIGN THINKING

berikut adalah hasil penelitian dan perancangan menggunakan metode *Design thinking*:

1. Empathize

Pada tahap empathize ini peneliti menggunakan metode wawancara, *system usability scale*, dan *black box testing* untuk mengidentifikasi dan memahami secara detail tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna pada aplikasi SIKRESNO. Berikut merupakan penjelasan dari tahap empathize:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur, hal ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna dan menemukan masalah yang tidak terlihat saat pengujian. Dalam wawancara, peneliti memberikan kebebasan kepada responden untuk mengungkapkan pemikiran, pengalaman, dan harapan mereka secara bebas, sehingga informasi yang diperoleh dapat mencakup berbagai aspek yang relevan dengan penelitian. Adapun masalah yang diungkap dicatat dan akan dianalisis untuk menghasilkan rekomendasi solusi perbaikan aplikasi kedepannya. Berikut merupakan hasil rangkuman wawancara yang diperoleh peneliti setelah melakukan wawancara kepada pengguna.

Tabel 4. 1. Hasil wawancara

Topik pertanyaan	Kesimpulan jawaban
Sistem yang diinginkan	Sistem yang user friendly, mudah diakses, dan mudah dipahami
Mengapa sistem harus dibuat	Untuk membantu dalam pendataan ORMAS yang ada di Yogyakarta, memudahkan pengguna dalam mengetahui informasi kegiatan ORMAS, memudahkan dalam pengiriman file yang bisa dilakukan melalui sistem, mengurangi resiko berkas fisik rusak.
Kapan aplikasi digunakan	Pada saat melakukan pendaftaran, verifikasi ormas yang mendaftar, dan pada saat mengirim laporan kegiatan.
Fitur yang diinginkan dalam sistem	Penambahan fitur <i>WhatsApp</i> , syarat dan ketentuan responsif
Permasalahan yang ingin diselesaikan dengan sistem ini	Sistem penambahan fitur <i>WhatsApp</i> dan syarat & ketentuan responsif

Pada rangkuman wawancara yang telah di peroleh peneliti, maka hasil permasalahan yang didapatkan dari wawancara ini yaitu pengguna

mengalami masalah pada fitur yang ada di aplikasi SIKRESNO, yaitu pengguna menginginkan penambahan fitur *WhatsApp* guna menghubungi admin secara langsung menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan pengguna menginginkan halaman syarat dan ketentuan bisa responsif.

b. Usability testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian kegunaan sistem untuk mengetahui permasalahan pengguna (usability) pada aplikasi SIKRESNO. Untuk melakukan pengujian usability testing peneliti menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan pengguna (usability). Dalam tahap ini pengujian dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna untuk menggali lebih dalam kenyamanan user dalam penggunaan aplikasi. Responden pada pengujian ini sebanyak 6 orang. Kriteria yang dimiliki oleh peneliti meliputi tingkatan usia 21 tahun ke atas, seorang mahasiswa, pekerja, dan admin, memiliki kapabilitas untuk mengakses internet, berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan, pernah melakukan akses website apapun minimal 1 kali, dan yang sudah berpengalaman maupun responden yang belum memiliki pengalaman mengakses aplikasi SIKRESNO.

Pertanyaan yang digunakan dalam pengujian ini ditunjukkan pada tabel 4.2.2 list kuisinoer. Kuisisioner yang digunakan berupa pilihan ganda dengan pilihan sebanyak 5 macam, yaitu :

- 1) Skala 1 : sangat tidak setuju
- 2) Skala 2 : tidak setuju
- 3) Skala 3 : cukup setuju
- 4) Skala 4 : setuju
- 5) Skala 5 : sangat setuju

Tabel 4. 2 List pertanyaan

No	Pertanyaan
1.	Apakah tampilan dalam menu mudah dipahami
2.	Apakah system mudah dioperasikan
3.	Apakah tampilan warna menarik dan tidak membosankan dari perspektif pengguna?
4.	Apakah tulisan pada system mudah dibaca
5.	Apakah perlu penambahan fitur-fitur
6.	Apakah akses informasi dapat dilakukan dengan mudah?
7.	Apakah spesifikasi system sudah sesuai kebutuhan
8.	Apakah keamanan akses informasi pada setiap halaman telah terjamin?
9.	Apakah menu dan tampilannya mudah diingat?
10.	Apakah anda puas dengan adanya aplikasi ini

Berikut merupakan langkah-langkah menghitung skor SUS:

- Untuk pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), kurangi nilai respon dengan 1.
- Untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), kurangi 5 dengan nilai respon.
- Jumlahkan semua hasil dari langkah di atas.
- Kalikan hasil jumlah tersebut dengan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS. Skor SUS akan berada dalam rentang 0 hingga 100.
- Untuk mendapatkan nilai rata-rata maka bagikan dengan jumlah responden

Berikut merupakan skor asli *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan oleh responden, sebagaimana terlihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 3. Skor asli *System Usability Scale (SUS)*

R	Question									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5
R2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
R3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4
R4	5	3	5	3	5	4	3	5	5	4
R5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4

R6	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

R = Responden

Q = Question

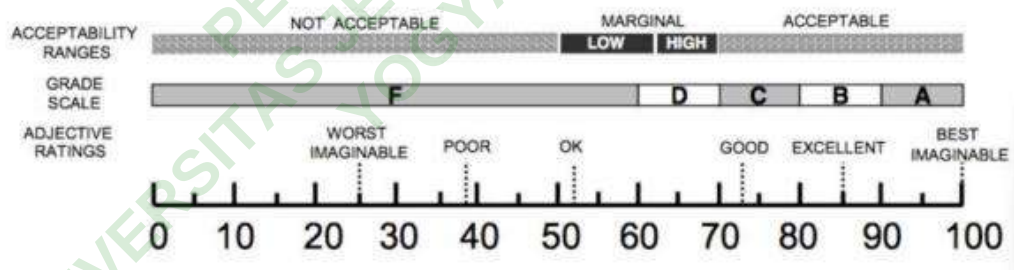
Berikut merupakan hasil hitung *System Usability Scale (SUS)* yang terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 4 Hasil hitung *System Usability Scale (SUS)*

R	Question										jumlah	jumlah * 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	22	55
R2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	19	47,5
R3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	21	52,5
R4	5	3	5	3	5	4	3	5	5	4	24	60
R5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	22	55
R6	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4	20	50
jumlah keseluruhan											320	
jumlah rata-rata											53,33333	

R = Responden

Q = Question



Gambar 4. 1 Skor System Usability Scale

Berdasarkan hasil perhitungan akhir yang didapatkan dari pengujian *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan hasil rata-rata 53,33. Hasil perhitungan tersebut termasuk dalam skala **OK**. Hal ini menunjukkan bahwa sistem tersebut memiliki beberapa masalah kegunaan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna

Berikut hasil perhitungan dari pertanyaan usability testing yang terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 5 Hasil perhitungan aspek pertanyaan

No	Pertanyaan	Nilai
Aspek Sistem		
1	Apakah tampilan sistem mudah dipahami	9,58
2	Apakah sistem dapat dioperasikan dengan mudah?	2,91
3	Apakah tampilan warnanya menyenangkan dan tidak membosankan?	9,58
Aspek Pengguna		
4	Apakah anda puas dengan adanya aplikasi ini	1,66
5	Apakah tulisan pada sistem mudah dibaca	9,58
6	Apakah perlu penambahan fitur-fitur	1,25
Aspek Interaksi		
7	Apakah akses informasi dapat dilakukan dengan mudah?	5,83
8	Apakah spesifikasi sistem sesuai dengan kebutuhan?	1,66
9	Apakah keamanan akses informasi pada setiap halaman telah terjamin?	9,58
10	Apakah menu pada tampilan mudah diingat	1,66

Pada hasil yang didapatkan dari perhitungan pertanyaan diatas, yang memiliki nilai paling kecil berada pada aspek pengguna pertanyaan nomor 6 dengan hasil nilai yang didapat 1.25. untuk menambahkan fitur *WhatsApp* guna menghubungi admin secara langsung.

c. Black box testing

Black Box Testing merupakan salah satu jenis pengujian perangkat lunak yang fokus untuk memastikan permasalahan yang mungkin timbul pada perangkat lunak ketika digunakan oleh pengguna

(karyawan dan ORMAS). Pengujian *Black Box Testing* dengan menggunakan teknik *Equivalence Partitioning* digunakan untuk membagi data input menjadi dua kategori : nilai valid dan tidak valid.

Dengan pendekatan ini, black box testing membantu memastikan perangkat lunak berfungsi dengan baik dan siap digunakan oleh pengguna akhir. Berikut hasil pengujian black box testing pada beberapa fitur karyawan ditunjukkan oleh pada tabel 4.6

Tabel 4. 6 Pengujian karyawan

Test ID	Fitur yang diuji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
T01	<i>Login</i>	Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Login</i> gagal dan sistem tetap berada pada halaman <i>login</i>	Valid
T02	<i>Login</i>	Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Login</i> berhasil dan sistem beralih ke halaman <i>dashboard</i>	Valid
T03	Melihat isi dokumen	Admin klik dokumen	Admin berhasil melihat isi validasi dokumen	valid
T04	Melihat isi lapangan	Admin klik lapangan	Admin berhasil melihat isi validasi lapangan	valid
T05	Melihat isi penerbitan dokumen	Admin klik penerbitan dokumen	Admin berhasil melihat isi validasi penerbitan dokumen ORMAS	Valid
T06	Melihat isi daftar ORMAS	Admin klik daftar ORMAS	Admin berhasil melihat isi daftar ORMAS	Valid
T07	Melihat isi laporan ORMAS	Admin klik laporan ORMAS	Admin berhasil melihat isi laporan ORMAS	Valid

T07	Membalas komentar	Admin klik menu aduan/pertanyaan, klik icon pada persona yang ingin dibalas	Admin berhasil membalas komentar	Valid
T08	Mengirim pesan	Admin masuk kehalaman validasi lapangan ORMAS, klik icon kontak <i>WhatsApp</i> , pesan otomatis akan langsung muncul pada keyboard, klik kirim	Admin dapat mengirim pesan	valid
T09	Melihat data master	Admin klik data master, kemudian muncul 2 pilihan. Pilihannya yaitu pengguna dan pejabat	Admin dapat melihat daftar pengguna dan pejabat	valid
T10	<i>Log out</i>	Admin klik <i>log out</i>	Admin berhasil <i>log out</i> dan kembali ke halaman login	Valid

Pada hasil pengujian yang dilakukan terhadap karyawan menggunakan black box testing diatas menunjukkan bahwa semua fitur yang diuji berhasil. Pengujian ini memastikan bahwa Sistem beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Adapun selanjutnya yaitu pengujian yang dilakukan oleh ormas.

Tabel 4. 7 Pengujian ORMAS

Tes ID	Fitur yang diuji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
T01	<i>Login</i>	ORMAS masukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar	<i>Login</i> berhasil dan sistem beralih ke halaman <i>dashboard</i>	Valid
T02	<i>Login</i>	ORMAS masukan <i>username</i> dan	<i>Login</i> gagal dan sistem tetap	Valid

		<i>password</i> yang belum terdaftar	berada pada halaman <i>login</i>	
T03	Syarat dan ketentuan	ORMAS klik syarat dan ketentuan, akan tetapi tidak muncul hasil yang diinginkan	Sistem menampilkan syarat dan ketentuan	Tidak Valid
T04	Melihat halaman profil	ORMAS masuk kehalaman dashboard, klik <i>profile</i>	ORMAS berhasil masuk ke halaman <i>profile</i>	Valid
T05	Melihat data organisasi	ORMAS klik menu data organisasi	ORMAS berhasil melihat data organisasi	Valid
T05	Mengisi data dasar	ORMAS klik menu data organisasi	ORMAS berhasil mengisi data dasar	valid
	Mengisi data struktur	ORMAS klik bagian selanjutnya, pada bagian dasar pendirian ketika diisi mempunyai dasar pendirian maka selanjutnya pada nomor surat pengesahan harus wajib diisi (*)	Ketika mempunyai badan hukum sebaiknya nomor surat diberi bintang (*) wajib diisi, kalau tidak berbadan hukum maka tidak berbintang (*) tidak wajib diisi	Tidak valid
T06	Melihat laporan	ORMAS klik menu laporan	ORMAS berhasil melihat laporan	valid
	Menambah laporan	ORMAS klik menu laporan, klik ikon + laporan	ORMAS berhasil menambah laporan	valid
T08	Berkomentar	ORMAS klik menu aduan/pertanyaan, klik tulis aduan/pertanyaan anda	ORMAS berhasil berkomentar	Valid

Pada hasil pengujian yang dilakukan pada ORMAS diatas menunjukkan bahwa ada fitur yang tidak sesuai atau tidak valid ketika

sistem dijalankan. Sistem atau fitur yang tidak valid adalah pada bagian syarat/ketentuan dan pada bagian dasar pendirian. Maka dari itu diperlukan perbaikan pada sistem SIKERSNO pada bagian ORMAS.

2. Define

Pada tahap ini, masalah yang diidentifikasi pada tahap empathize dengan pengguna aplikasi SIKRESNO akan dianalisis. Pada pengujian yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan pengujian wawancara, *usability testing* dan *black box testing*. Pada tahap wawancara mendapatkan hasil, yaitu pengguna menginginkan penambahan fitur *WhatsApp* guna untuk menghubungi admin secara langsung dan pengguna menginginkan halaman syarat dan ketentuan bisa responsif. Pada tahap *usability testing* melalui perhitungan SUS mendapatkan hasil, yaitu penambahan fitur *WhatsApp*. Sedangkan pada tahap *black box testing* mendapatkan hasil, yaitu sistem atau fitur yang tidak valid adalah pada bagian syarat/ketentuan dan pada bagian dasar pendirian terdapat pada pengisian persyaratan dokumen pada bagian pengisian nomor SKTO/SLTO tidak di bintang atau wajib diisi, maka diperlukan perbaikan pada menu pendaftaran ORMAS di langkah ke dua yaitu data struktur pada pengisian nomor SKTO/SLTO. Berikut tabel 4.4.1 hasil permasalahan yang didapat oleh peneliti pada pengguna dalam menggunakan aplikasi SIKRESNO.

Tabel 4. 8 Permasalahan pengguna

No	permasalahan
1.	Kurangnya <i>icon WhatsApp</i> pada sistem
2.	Tidak responsif pada halaman syarat dan ketentuan
3.	Pada saat mengisi persyaratan dokumen pada bagian pengisian nomor SKTO/SLTO tidak di bintang atau wajib diisi

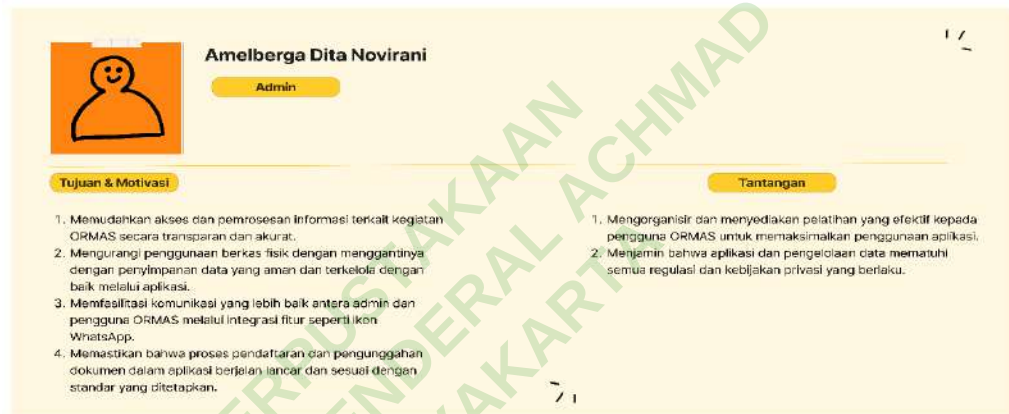
Tujuan dari tahap define adalah mendefinisikan masalah guna memperoleh perspektif pengguna yang akan menjadi dasar pengembangan solusi, dan merancang prototipe aplikasi. User persona digunakan untuk membantu peneliti dalam memahami karakteristik, kebutuhan, dan motivasi pengguna secara lebih detail. Selain itu, peneliti juga menggunakan user persona peneliti dapat

menggambarkan secara jelas permasalahan yang ada serta menemukan area yang perlu dicari solusi.

User persona memberikan gambaran ringkas tentang profil pengguna, tujuan dan motivasi serta tantangan pengguna. Hal ini berguna untuk menggambarkan interaksi yang dilakukan dengan masalah yang sedang terjadi untuk membuat sistem yang lebih berorientasi kepada pengguna. User persona yang dibuat mencakup profil admin dan ORMAS.

User persona pertama yaitu admin yang dapat dilihat pada gambar

4.2.



Gambar 4. 2 User persona admin

User persona yang kedua mewakili aktor ORMAS yang dapat dilihat pada gambar 4.3. dibawah ini.



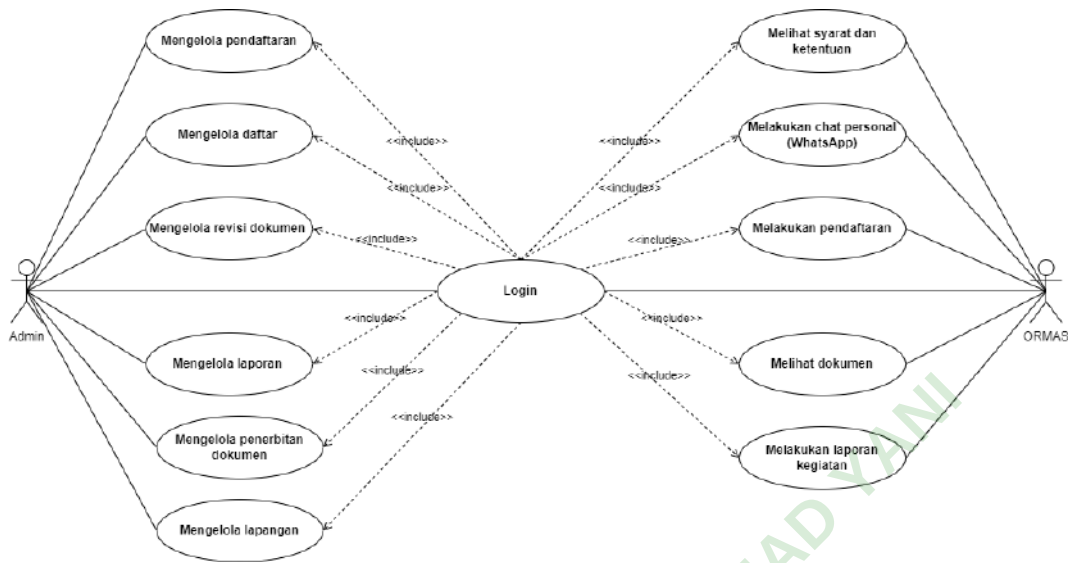
Gambar 4. 3 User persona ORMAS

3. Ideate

Pada tahap ideate, peneliti mengembangkan solusi berdasarkan masalah dan kebutuhan sebelumnya. Ide-ide ini dihasilkan melalui brainstorming dari kebutuhan pengguna, kemudian dibuat prototipe untuk sistem yang diusulkan dalam bentuk diagram use case yang disusun untuk mengilustrasikan pengguna dan aktivitas yang dijalankan dalam sistem yang sedang dikembangkan. Pengguna yang terlibat meliputi admin dan ORMAS. Dalam konteks sistem ini, admin dan ORMAS memiliki kemampuan untuk melakukan aktivitas sebagai berikut

1. Admin
 - a. Login
 - b. Mengelola pendaftaran
 - c. Mengelola daftar anggota
 - d. Mengelola dokumen
 - e. Mengelola lapangan
 - f. Mengelola laporan
2. Sedangkan ORMAS dapat melakukan aktivitas sebagai berikut:
 - a. Melihat syarat dan ketentuan
 - b. Melakukan chat personal menggunakan icon *WhatsApp*
 - c. Melakukan pendaftaran
 - d. Melihat dokumen
 - e. Melakukan laporan kegiatan

Hasil dari use case diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4. 4 Use case diagram

4. Prototype

Proses prototype merupakan tahap penerapan ide ke dalam sebuah desain. Dengan melakukan 2 tahap perancangan sistem yaitu perancangan wireframe dan prototype yang siap diuji.

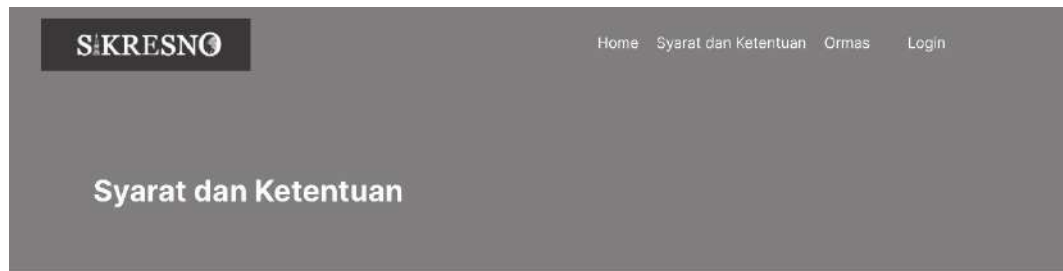
1. Wireframe

Wireframe merupakan representasi visual yang sederhana dan belum detail dari elemen-elemen dalam antarmuka. Tujuan dari pembuatan wireframe adalah untuk menggambarkan komponen-komponen utama dalam antarmuka secara kasar. Dalam tahap pembuatan wireframe, dilakukan perancangan awal dengan fokus pada struktur dan tata letak antarmuka.



Gambar 4. 5 Wireframe home

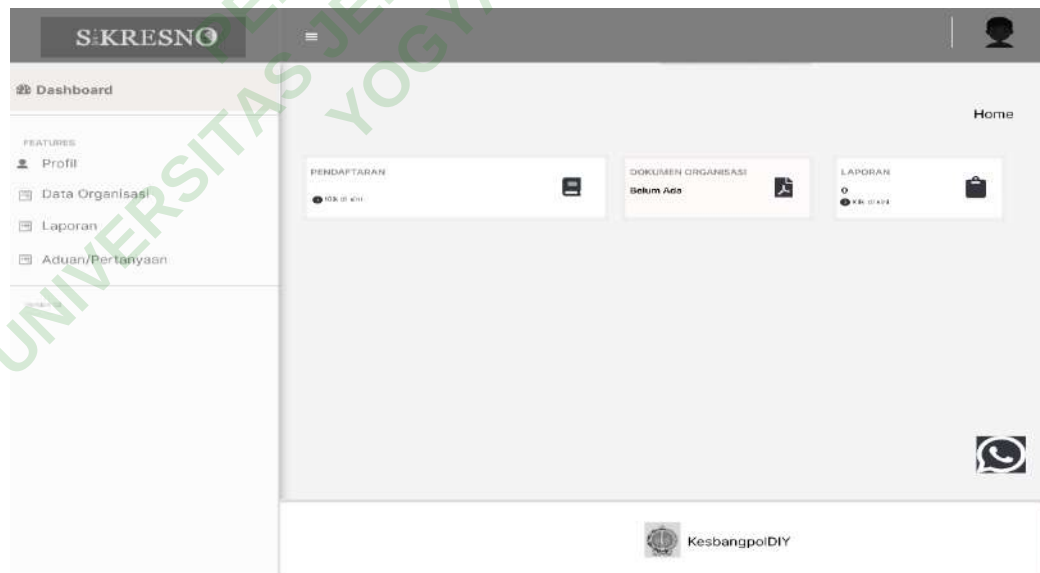
Gambar 4.5. yaitu tampilan awal wireframe halaman home yang menampilkan keseluruhan struktur informasi. Dimana pada gambar diatas menampilkan penjelasan terkait SIKRESNO.



1. Pengguna harus berusia minimal 17 tahun.
2. Pengguna harus memiliki perangkat mobile yang kompatibel dengan aplikasi SIKRESNO dan terhubung dengan jaringan internet.
3. Pengguna harus menyetujui Syarat dan Ketentuan ini sebelum menggunakan aplikasi SIKRESNO
4. Mendaftar sebagai Ormas dan mendapatkan SKT Ormas elektronik.
5. Tidak mengunggah atau mempublikasikan Konten yang bersifat menyinggung, SARA, atau berbahaya.

Gambar 4. 6 Wireframe syarat ketentuan

Pada gambar 4.6 halaman syarat dan ketentuan menampilkan informasi terkait syarat dan ketentuan ketika akan menggunakan aplikasi SIKRESNO.



Gambar 4. 7 Wireframe dashboard

pada gambar 4.7. halaman dashboard menampilkan beberapa informasi seperti profil, data organisasi, laporan, aduan/pertanyaan dan menampilkan ikon *WhatsApp*.

Gambar 4. 8 Wireframe halaman data struktur

Pada gambar 4.8. halaman data sruktur terdapat pada data organisasi. Pada halaman ini terdapat alur halaman pendaftaran.

2. High Fidelity Prototype

High Fidelity Prototype merupakan prototipe yang mendekati tampilan akhir dari produk akhir. Pada prototipe ini desainnya dilengkapi dengan detail lebih lengkap yaitu warna, penggunaan tombol, simbol, font, dan animasi pengalaman pengguna. Setelah tahap wireframe selesai maka langkah selanjutnya adalah membuat tampilan High Fidelity Prototype seperti terlihat pada gambar di bawah ini



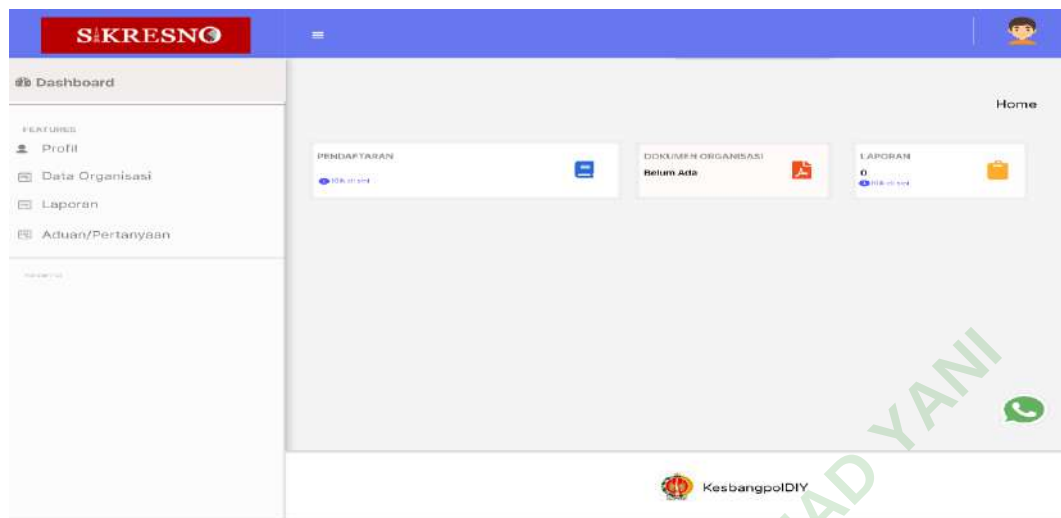
Gambar 4. 9 High fidelity halaman home

Gambar 4.9. yaitu desain tampilan awal yang digunakan oleh pengguna untuk daftar atau login, selain itu juga terdapat syarat dan ketentuan, alur pendaftaran SIKRESNO dan daftar ORMAS.



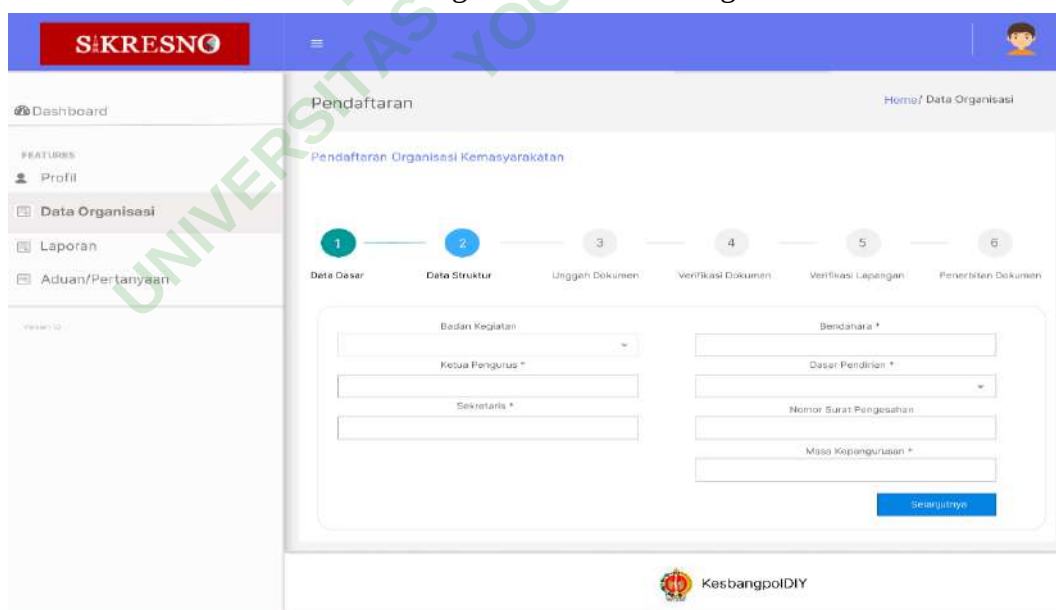
Gambar 4. 10 High fidelity halaman syarat dan ketentuan

Setelah melihat halaman home, kemudian melihat halaman syarat dan ketentuan. Dimana pada halaman ini terdapat perbaikan yaitu Pada tampilan aplikasi sebelumnya ketika klik syarat dan ketentuan tidak menampilkan hasil yang diinginkan, halaman syarat dan ketentuan tidak responsif. Maka dari itu peneliti membuat perbaikan pada halaman syarat dan ketentuan agar pengguna bisa mengetahui persyaratan dan ketentuan pada saat menggunakan aplikasi SIKRESNO.



Gambar 4. 11 High fidelity halaman dashboard

Selanjutnya yaitu gambar 4.11. halaman dashboard. Pada halaman ini menampilkan informasi singkat mengenai akun organisasi masyarakat. Pada halaman ini terdapat fitur icon *WhatsApp*, dikarenakan pada tahap pengujian sebelumnya pengguna menginginkan penambahan fitur *WhatsApp* agar bisa terhubung langsung ke nomor admin, agar lebih fleksibel ketika sedang berkomunikasi dengan admin.



Gambar 4. 12 High fidelity data organisasi

Pada gambar 4.12. diatas merupakan halaman pendaftaran organisasi kemasyarakatan. Pada halaman ini terdapat pola pendaftaran yang harus diisi sesuai dengan pola alur pendaftaran. Pola yang terdapat pada data organisasi berjumlah 6 pola. Pada pola alur pertama terdapat data dasar, pola alur ke dua data struktur, pola alur ke tiga unggah dokumen, pola keempat verifikasi dokumen, pola kelima verifikasi lapangan, dan pola terakhir yaitu keenam penerbitan dokumen. Setiap pertanyaan pada setiap pola harus diisi dan tidak bisa dikosongkan.

Gambar 4. 13 High fidelity halaman data struktur

Selanjutnya pada gambar 4.13 high fidelity halaman data struktur pada bagian dasar pendirian, terdapat 3 opsi. Opsi yang pertama berbadan hukum keputusan kementerian dalam negeri, kedua keputusan menteri hukum dan hak asasi manusia, dan yang ketiga tidak berbadan hukum/SKT. Pada gambar diatas menunjukkan bahwa pengguna tidak berbadan hukum/SKT, maka nomor surat pengesahan bisa dikosongkan dikarenakan tidak berbintang (*) atau wajib diisi. Sebaliknya jika pengguna ketika mengisi dasar pendirian dengan berbadan hukum contohnya berbadan hukum kementerian dalam negeri maka nomor surat akan otomatis terbintang (*) wajib diisi.

Gambar 4. 14 High fidelity halaman data struktur

Pada gambar 4.14, terlihat perbedaan dari gambar 4.13. Perbedaan yang didapat adalah pada saat mengisi dasar pendirian berbadan hukum, maka nomor surat pengurus akan otomatis terbintang(*) wajib diisi

5. Testing

Testing atau pengujian merupakan tahapan terakhir dalam metode Design Thinking. Pada tahap ini, peneliti menggunakan dua metode pengujian *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kegunaan (usability) dari prototype tersebut. Proses testing diikuti oleh 2 responden yaitu organisasi masyarakat dan mahasiswa.

Berikut merupakan pertanyaan *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan kepada responden.

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah anda merasa prototype ini sulit digunakan		v			
2.	Saya merasa percaya diri saat menggunakan prototipe ini				v	v
3.	Apakah anda merasa fitur-fitur yang ada didalam prototype berjalan dengan semestinya				v	v

4.	Apakah anda merasa prototype ini membingungkan	v	v			
5.	Apakah anda merasa tidak ada hambatan pada saat menggunakan prototype ini				v	v
6.	Apakah prototype ini sudah sesuai dengan keiingina anda				v	
7.	Apakah anda membutuhkan bantuan khusus pada saat menggunakan prototype ini	v	v			
8.	Apakah anda merasa ada hambatan dalam menggunakan prototype ini	v	v			
9.	Apakah anda merasa orang lain dapat dengan mudah memahami prototype ini					v
10.	Apakah anda perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan prototype ini	v	v			

Tabel 4. 9 Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

Berikut merupakan skor asli *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan oleh responden sebagaimana terlihat pada tabel berikut

Tabel 4. 10 Skor asli *System Usability Scale (SUS)*

R	Question									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	2	5	5	1	5	4	2	2	5	2
R2	2	4	5	1	4	4	2	1	5	1
R3	2	5	4	1	5	4	2	1	5	2
R4	2	4	5	2	4	4	1	1	5	1
R5	2	4	5	1	5	4	1	2	5	1
R6	2	5	5	1	4	4	1	1	5	2

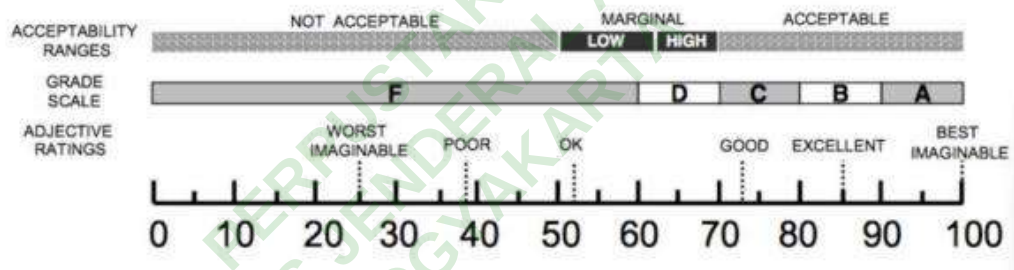
R = responden

Q = question

Berikut merupakan hasil hitung *System Usability Scale (SUS)* yang terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 11 Hasil hitung *System usability scale (SUS)*

R	Question										Jumlah	jumlah *2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	2	5	5	1	5	4	2	2	5	2	27	67,5
R2	2	4	5	1	4	4	2	1	5	1	29	72,5
R3	2	5	4	1	5	4	2	1	5	2	27	67,5
R4	2	4	5	2	4	4	1	1	5	1	29	72,5
R5	2	4	5	1	5	4	1	2	5	1	30	75
R6	2	5	5	1	4	4	1	1	5	2	28	70
Jumlah Keseluruhan												425
Jumlah Rata-rata												70,83333



Gambar 4. 15 Skor SUS

Berdasarkan hasil perhitungan akhir yang didapatkan dari pengujian *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan hasil rata-rata 70,83. Hasil perhitungan tersebut termasuk dalam skala **OK**.