

## ANALISIS UI/UX WEBSITE INFORMASI AGENDA MIKAEL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Ispandi

Informatika, Universitas Nusa Mandiri  
Jalan Jatiwaringin Raya No. 2, Jakarta Timur, Indonesia  
Ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id

### ABSTRAK

Tempat peribadatan Mikael didirikan pada tahun 1981 sebagai hasil dari perkumpulan kecil di sekitar Grup Strada. Sejak tahun 2000, gereja ini mulai mengeluarkan informasi mengenai kegiatan-kegiatan untuk menyebarkan informasi Paroki kepada umat. Mengingat pentingnya gereja sebagai tempat ibadah yang memfasilitasi aktivitas liturgis, pembahasan dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika untuk menginterpretasi tanda dan makna dalam arsitektur guna mempertahankan ekspresi sakralnya. UI/UX dibagi menjadi 2 yaitu User Interface dan User Experience. User Interface menentukan semua komponen sistem interaktif (perangkat lunak atau perangkat keras), yang menyediakan informasi dan cara mengelolanya, yang memungkinkan pengguna melakukan tugas tertentu dengan bantuan sistem interaktif. Situs informasi agenda Mikael dirasa memiliki konten situs tersebut tampaknya memiliki kekurangan yang membuat pengunjung kesulitan. Eksplorasi awal terfokus pada penilaian khusus terhadap situs informasi agenda Mikael dengan tujuan mengembangkan rencana atau model yang memperbaiki kelemahan yang ada dan memenuhi kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan bahwa situs informasi agenda Mikael masing-masing mendapatkan nilai 55 dan 57. Nilai tersebut mengalami peningkatan dan indikator penilaian *Acceptability Ratings*, *Adjective Ratings* dan *Grade Scale* tidak mengalami perubahan, yang masing-masing menghasilkan kategori Marginal predikat *Awful*, dan *rating E*. Hasilnya adalah perencanaan ulang situs agenda Mikael menggunakan alat desain seperti Figma, dengan nilai tingkat ketergunaan sistem (*System Usability Scale*) yang lebih baik dibandingkan dengan situs yang sudah ada

**Kata kunci :** UI/UX, Design Thinking, Agenda Mikael, Website

### 1. PENDAHULUAN

Tempat peribadatan Mikael didirikan pada tahun 1981 sebagai hasil dari perkumpulan kecil di sekitar Grup Strada. Sejak tahun 2000, gereja ini mulai mengeluarkan informasi mengenai kegiatan-kegiatan untuk menyebarkan informasi Paroki kepada umat. Mengingat pentingnya gereja sebagai tempat ibadah yang memfasilitasi aktivitas liturgis, pembahasan dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika untuk menginterpretasi tanda dan makna dalam arsitektur guna mempertahankan ekspresi sakralnya[1].

Sejarah surat Agenda memiliki akar yang dalam dalam sejarah manusia, terutama sejak penemuan mesin cetak oleh Gutenberg. Perkembangan teknologi telah sangat memengaruhi produksi, distribusi, dan konsumsi informasi oleh masyarakat melalui surat Agenda[2]. Meskipun terjadi revolusi digital dan munculnya internet sejak awal milenium baru, surat Agenda tetap menjadi salah satu media massa yang menarik untuk dikaji. Distribusi Agenda terus berlangsung secara konsisten, namun aktivitas pemberian buletin setelah Misa terhenti pasca masuknya pandemi virus Corona, yang mengakibatkan informasi hanya dapat diakses secara daring.

Pada November 2021, gereja meluncurkan website sistem informasi agenda Mikael sebagai respons terhadap situasi tersebut. Situs ini dibuat

untuk mengakomodasi akses ke data gereja, dengan tujuan mengurangi penggunaan kertas, menghemat biaya, dan mengurangi risiko penularan virus Corona. Menu yang disediakan di website Agenda Mikael meliputi berbagai layanan seperti intensi doa online, layanan sakramen, prosedur pendaftaran, teks liturgi, berita dari berbagai seksi dan wilayah, serta sumber daya spiritual lainnya. Jumlah total umat yang tercatat di tempat peribadatan ini adalah 294 orang. Dalam siklus pemeriksaan, peneliti mengidentifikasi berbagai kekurangan yang dialami oleh situs tersebut melalui pengamatan dari berbagai kelompok pengguna.

UI/UX dibagi menjadi 2 yaitu User Interface dan User Experience. User Interface menentukan semua komponen sistem interaktif (perangkat lunak atau perangkat keras), yang menyediakan informasi dan cara mengelolanya, yang memungkinkan pengguna melakukan tugas tertentu dengan bantuan sistem interaktif. Dengan kata lain, User Interface adalah perantara antara manusia dan komputer, membina interaksi; kegunaan adalah alat yang menyediakan aktivitas interaksi yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu [3]. Sedangkan User Experience merupakan Pada saat yang sama, User Experience terkait dengan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem yang melibatkan perasaan pengguna dan sikap. Demikian pula, menyatakan bahwa User Experience berfokus pada memahami

pengguna, kebutuhan, minat, kekuatan, dan keterbatasan agenda mikael. agenda mikael menekankan bahwa menyelidiki User Experience membantu meningkatkan interaktivitas pengguna dengan sistem dan meningkatkan interaksi mereka persepsi. Bahwa User Experience melibatkan persepsi pengguna tentang kegunaan, yang memeriksa bagaimana pengguna memandang kegunaan dan efektivitas sistem atau aplikasi [4]. Sebuah cara yang berhasil untuk mengimplementasikan UI/UX adalah dengan menerapkan konsep Design Thinking. Design Thinking adalah suatu pendekatan yang dipopulerkan oleh David Kelley dan timnya. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan pengguna. Menurut Tim Brown, Design Thinking adalah suatu proses kreatif yang menggabungkan kebutuhan klien dengan ide-ide yang praktis, inovatif, dan berpotensi menjadi peluang bisnis yang menguntungkan [5]. Keempat aspek yang tercakup dalam Design Thinking adalah berorientasi pada pengguna (People Centered), sangat kreatif (Highly Creative), melibatkan tindakan praktis (Hands On) di luar ruangan, dan bersifat iteratif, yang berarti melakukan proses perbaikan berulang-ulang [6].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

UI/UX terdiri dari dua kata yaitu UI (User Interface) dan UX (User Experience)

### 2.1. User Interface

User Interface adalah Pengguna dan sistem dalam suatu program berko-munikasi satu sama lain melalui situs web, aplikasi seluler, atau perangkat lunak. Persyaratan pengguna sangat memengaruhi cara kerja antarmuka pengguna. Tema ramah pengguna dibuat oleh desainer UI tersebut untuk memenuhi kebutuhan dasar pengguna akan aplikasi web atau seluler [7]. Menurut Deacon, User Interface terbagi menjadi 4 elemen yaitu:

### 2.2. User Experience

User Experience menurut ISO 9241-210, adalah reaksi seseorang untuk menggunakan produk, sistem, atau layanan serta persepsi mereka tentang hal itu. Tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan seseorang dengan produk, sistem, atau layanan diukur dengan pengalaman pengguna (UX). Aturan dalam membangun UX adalah bahwa orang banyak memiliki kemampuan untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri. Tidak peduli seberapa bagus keunggulan suatu produk, kerangka kerja, atau layanan, tanpa audiens yang dapat merasakan pemenuhan, aturan, dan kenyamanan dalam bekerja sama, tingkat UX akan rendah. Pengalaman pengguna menjadi lebih kompleks dan beragam sebagai hasil dari perkembangan dunia digital dan seluler. Konfigurasi user experience saat ini mengalami perkembangan, karena pengalaman menggunakan sebuah gadget tidak sama dengan gadget lainnya. Seperti saat membuka situs dari PC, akan sangat

berbeda saat membuka situs dari ponsel. Kehadiran media sosial juga turut andil dalam tampilan media digital yang semakin beragam. Agar tetap fokus, konsep pengalaman pengguna masih memerlukan penelitian tambahan [8].

### 2.3. Desain Thinking

Pendiri IDEO, David Kelley dan Tim Brown yang mempopulerkan Desain Thinking adalah strategi inovatif yang menggabungkan apa yang dibutuhkan pengguna dengan apa yang layak secara teknologi dan dapat digunakan sebagai peluang bisnis yang menguntungkan. Ini dilakukan dengan menggunakan cara berpikir dan teknik desainer [9].

### 2.4. User Flow

User Flow adalah representasi okuler, baik dalam bentuk tulisan atau digital, dari aliran atau metode penggunaan aplikasi pengguna. Diagram atau flowchart biasanya digunakan untuk menggambarkan user flow secara optis. Titik awal diagram dimulai saat pengguna mengakses halaman pertama aplikasi dan berakhir saat pengguna menyelesaikan tujuan pencapaian, seperti berhasil membeli produk. Pengalaman pengguna sangat dipengaruhi oleh user flow. Untuk mengevaluasi dan meningkatkan pengalaman pengguna suatu aplikasi atau situs web sehingga bisa menjadi yang terbaik, ada baiknya mempelajari user flow [10].

### 2.5. Wireframe

Wireframe adalah mendesain halaman situs web atau antarmuka ap-likasi, setelah kerangka dasar. Hal ini merupakan langkah penting dalam desain produk yang perlu dipahami secara menyeluruh sebelum pemangku kepentingan menyepakati tata letak aplikasi dan desain antarmuka-pengguna[11]

### 2.6. Figma

Figma adalah salah satu alat perencanaan yang biasanya digunakan untuk membuat keberadaan aplikasi portabel, area kerja, situs dan lain-lain. Figma dapat digunakan pada kerangka kerja Windows, Linux atau Macintosh dengan terhubung ke web[12]. Untuk sebagian besar, Figma umumnya digunakan oleh seseorang yang bekerja di UI/UX, komposisi situs web, dan bidang komparatif lainnya. Figma memiliki keunggulan memungkinkan banyak orang untuk berkolaborasi dalam satu proyek meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda, selain memiliki fitur yang lengkap seperti yang dimiliki Adobe XD. Ini dikenal sebagai kerja kelompok, dan karena kemampuan aplikasi figma, banyak desainer UI/UX sekarang menggunakannya untuk membuat prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efektif [13].

**3. METODE PENELITIAN**

Peneliti membuat tahapan-tahapan penelitian dalam proses penelitian tersebut, yaitu populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan pengolahan data yang berisikan tahapan-tahapan Design Thinking.

**3.1. Populasi dan Sampel**

Populasi dari objek penelitian tersebut adalah pengunjung website informasi agenda Agenda mikael berasal data Google Analitic dengan syarat umur 13 tahun keatas, berjumlah 1177 Orang. Sedangkan Sampel dari penelitian tersebut didapatkan dari rumus Slovin. Rumus Slovin merupakan Persamaan yang digunakan untuk mengetahui jumlah sampel yang dapat digunakan sebagai model dalam suatu populasi informasi [14].  $n = N/(1+Ne^2)$  merupakan rumus slovin, dimana n merupakan sampel, N merupakan populasi dan e merupakan toleransi kesalahan dalam bentuk persen. Dalam proses penelitian ini, batas toleransi kesalahan adalah 10%. Setelah perhitungan sampel menggunakan rumus slovin, jumlah sampel yang didapatkan berjumlah 92.

**3.2. Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang akan dijabar menjadi 3 bagian yaitu :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah peneliti menggunakan studi literatur untuk mengumpulkan data bahan referensi yang sebanding dengan yang digunakan dalam skripsi dan jurnal yang telah dikutip sebelumnya.

b. Observasi

Peneliti melihat hal-hal yang berkaitan dengan objek eksplorasi, khususnya situs Agenda Mikael, khususnya jalannya pelayanan yang diadakan di situs tersebut.

c. Wawancara

Peneliti melaksanakan wawancara dengan beberapa sumber, untuk mengetahui data tentang elemen, manfaat dan kerugian dari situs tersebut, serta dukungan untuk menyebarkan survei dan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terlepas dari apakah mereka memenuhi pedoman kualitas dari organisasi non profit.

d. Kuesioner

Peneliti mengedarkan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang didukung oleh organisasi non profit dan siap untuk dilakukan penyebaran secara luas.

**3.3. Pengolahan Data**

Tahapan-tahapan Design Thinking adalah bagian dari proses pengolahan data yang dilakukan peneliti. Tahapan-tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Empathy

Empathy adalah Design Thinking fase awal. Sejak awal, klien memikirkan bagaimana terhubung

dengan sekitar dan masalah apa yang harus diselesaikan. Terlebih lagi, tahap ini sangat penting dalam menyusun rencana yang berfokus pada objek yang berfokus pada manusia dan menjadikan simpati sebagai pengalaman pendidikan tentang klien dan kebutuhan mereka.

b. Define

Define adalah membedakan subjek pemikiran kritis yang terfokus pada klien dengan mempertimbangkan sedikit pengetahuan dan kebutuhan klien untuk mengaturnya. Pemikiran-pemikiran yang telah dibedakan untuk membantu peneliti dalam merencanakan rencana dan memberdayakan desainer untuk menangani masalah dengan seminimal mungkin, maju dalam tahap mendefinisikan.

c. Ideate

Ideate adalah cara paling umum untuk menghasilkan penalaran kreatif dalam menyusun rencana, serta mempunyai pilihan untuk mengelola pokok permasalahan pada periode fundamental siklus “Welas Asih” sehingga tahapan ini mengarah pada anggapan, pemikiran, kontemplasi, komitmen yang akan dilaksanakan dan dengan cara yang diatur.

d. Prototype

Prototype adalah rencana atau peningkatan pemrograman sepenuhnya bertujuan untuk membuat rencana tersebut jelas sehingga aktivitas web atau aplikasi serbaguna dengan mudah dianggap sebagai sebuah siklus.

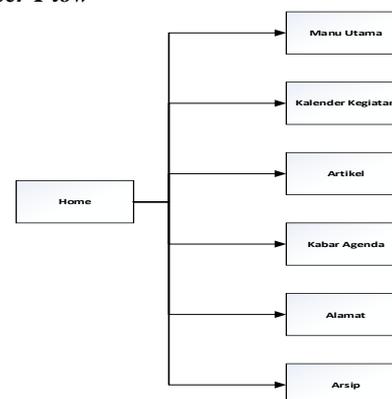
e. Testing

Testing adalah proses fase akhir Design Thinking. beberapa tes yang dipilih secara random, peneliti akan mengujinya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tujuan pengujian prototype adalah untuk mendapatkan feedback dari pengguna, menjawab pertanyaan tentang penempatan fitur, struktur warna, dan bagaimana diagram alur desain digunakan.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Memuat hasil, Pengujian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan.

**4.1. User Flow**



Gambar 1. User Flow Website Agenda Mikael.

**4.2. Cara menghitung SUS**

Ini adalah cara menghitung SUS (*System Usability Scale*) [15].

- a. Nilai dikurangi 1 apabila pertanyaan terkait berangka ganjil.
- b. Nilai awal 5 akan dikurangi nilai tersebut apabila pertanyaan terkait berangka genap.
- c. Nilai akan dikalikan 2,5 per respondennya agar menghasilkan nilai SUS per responden.

**4.3. Indikator penilaian SUS**

Ini adalah indikator penilaian SUS (*System Usability Scale*) yang digunakan dalam penelitian ini [16].

- a. *Acceptability* adalah evaluasi berdasarkan perspektif penerimaan pengguna.
- b. *Grade Scale* adalah evaluasi berdasarkan perspektif ukuran kualitas.
- c. *Adjective Ratings* adalah Perspektif yang menentukan peringkat kegunaan menjadi landasan evaluasi.

**4.4. Pertanyaan-Pertanyaan SUS**

Ini adalah pertanyaan yang akan disebarakan ke responden untuk mendapatkan nilai SUS (*System Usability Scale*)

Tabel 1. Daftar Kuesioner SUS (*System Usability Scale*).

No.	Pertanyaan
<b>KEMUDAHAN MENEMUKAN DAN AKSES SITUS WEB AGENDA MIKAEL</b>	
1.	Situs web Agenda Mikael mudah dicari di mesin pencarian internet.
2.	Sebagian besar Umat Paroki Kranji sudah mengetahui situs web Agenda Mikael, sehingga saya mudah mendapatkan informasinya
3.	Situs web Agenda Mikael mudah diakses ( <i>responsive</i> ) oleh perangkat mobile contoh: <i>handphone</i> , laptop, PC atau desktop
4.	Saya memerlukan bantuan seseorang untuk mengakses situs web Agenda Mikael.
<b>DESAIN &amp; ASTETIK SITUS WEB AGENDA MIKAEL</b>	
5	Desain logo situs web Agenda Mikael menarik dan sudah sesuai
6	Tampilan desain situs web Agenda Mikael menarik dan modern
7	Warna yang ada di situs web Agenda Mikael tidak mengganggu kenyamanan Anda.
8	Tata letak menu dan informasi mudah diingat.
9	Tata letak pengelompokan kategori seperti: artikel, postingan populer, Agenda Seksi, Agenda Wilayah, dan sebagainya sudah tepat dan mudah dimengerti.
10	Tampilan tata letak artikel mempermudah Anda untuk mencari informasi
11	Pilihan <i>font</i> baik jenis maupun ukuran sudah tepat dan membuat Anda nyaman
<b>ISI KONTEN DAN RESPONSIVITAS</b>	
12	Isi konten yang terdapat didalam situs web Agenda Mikael ramah terhadap lansia.
13	Isi konten yang terdapat didalam situs web Agenda Mikael relevan untuk anak muda.
14	Judul konten jelas dan informatif
15	Gambar, atribut, atau informasi sesuai dengan isi artikel
16	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam
17	Intensi online direspon dengan baik walaupun proses pendaftaran melalui website
18	Kalimat atau kata-kata digunakan dalam artikel sudah sesuai dengan kaidah penulisan berita online
19	Saya mudah menemukan informasi media sosial Paroki lainnya di situs web Agenda Mikael
20	Saya menemukan informasi tentang alamat, nomor telepon Paroki dengan mudah di situs Web Agenda Mikael

**4.5. Paint Point**

Setelah proses *Empathy*, di dapatkan nilai SUS, saran dan kritik dari rseponden. Untuk jadikan *paint point* dalam proses *Define*. *Paint point* permasalahan dari website agenda mikael.

Tabel 2. *Paint Point* Permasalahan dari Website Agenda Mikael

Pemahaman Informasi <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih User Friendly.</li> <li>2. Kurangnya Informasi.</li> <li>3. Tingkatkan lagi berita dan info lowongan kerja.</li> <li>4. Lebih banyak publikasi dan tambahkan dan tingkatkan fitur.</li> <li>5. Berikan fitur dark mode agar user dapat memiliki preferensi pilihan antarmuka.</li> <li>6. Perbanyak informasi tentang gereja dan kegiatannya.</li> <li>7. Perbanyak informasi kegiatan Paroki yang sedang menjadi trend di Paroki lain.</li> <li>8. Tingkatkan konten untuk mendekatkan antara umat dengan Paroki.</li> <li>9. Tidak menggunakan berbagai jenis font, melainkan hanya 1 jenis font untuk seluruh website.</li> <li>10. Lebih sering update berita lagi.</li> <li>11. Peletakan dan desain iklan dibuat lebih menarik</li> <li>12. Layout dan penempatan konten dalam 1 halaman terlalu banyak sehingga overcrowded.</li> <li>13. Banyak konten yang menggunakan gambar dan bukan component kode, sehingga tidak terlalu interaktif dengan</li> </ol>
--

- pengguna.
14. Model component yang digunakan memiliki bentuk yang tidak terlalu relevan pada model desain web 2.0.
  15. Tambahkan artikel seputar kegiatan OMK setiap wilayah.
  16. Design UI dibuat lebih informatif seperti website pemerintahan.
  17. Font artikel bisa diperbesar untuk lansia yang menjadi pembaca.
  18. Tidak pernah update, warna tidak enak dilihat, tulisan dan trigger tidak responsif.
  19. Tampilannya dibuat lebih modern lagi.
  20. Tambah Dashboard dan beberapa atribut navigasi supaya tidak terjadi penumpukan konten.
  21. Warna terlalu kontras, lebih baik ditambahkan gradasi
  22. Informasi Lama bisa di arsip.
  23. Warnanya lebih diseragamkan karena terlalu warna-warni.
  24. Memperbaiki agar tidak terkesan ramai di websitenya.
  25. Design Logo mungkin harus sedikit diubah, agar membentuk kesan estetika modern.
  26. Bagi non jemaat mungkin ditingkatkan lagi dalam segi UInya.
  27. UI dari website simple karena tinggal scroll atau search, tetapi hal itu malah membuat UInya kurang menarik menurut orang seumuran Saya.
  28. Tingkatkan lagi kerapihannya.
  29. Desainnya harus mengikuti zaman.
  30. UI/UX diperbaiki lagi dari segi warna dan lebih konsisten.
  31. Mengubah design menjadi lebih sederhana.
  32. Merapihkan beberapa detail kecil pada halaman web.
  33. Membuat bagian web lebih tertata.
  34. Pengelompokkan tiap menu bisa diatur kembali agar lebih rangkum.
  35. Web butuh pengembangan desain yang lebih menarik Karena cenderung kaku.
  36. Skema warna web serta pemilihan gambar, font dan lainnya bisa saling menyesuaikan antar tone warnanya.
  37. Desainnya bisa dibuat lebih kreatif agar tidak terkesan baku.
  38. Tuliskan riwayat sejarah Paroki Kranji.
  39. Sebutkan Romo dan Karyawan-karyawannya dari dulu hingga sekarang.
  40. Tampilan lebih diringkas dan minimalis, tetapi jelas dan informatif.
  41. Dirapihkan site di dekat footer

4.6. How Might We Question



Gambar 2. How Might We Question Website Agenda Mikael.

How Might We Question merupakan siklus pemikiran yang dibuat selama interaksi konfigurasi menu yang akan dilakukan. Idenya berasal dari kebutuhan klien sebagai beberapa pertanyaan. How Might We Question akan ditampilkan dalam gambar 2

4.7. Ideate

Dalam fase Ideate, terdapat fase brainstorming yang merupakan proses pemilihan How Might We Question terbaik. Ini adalah proses brainstorming yang ditampilkan dalam gambar berikut.

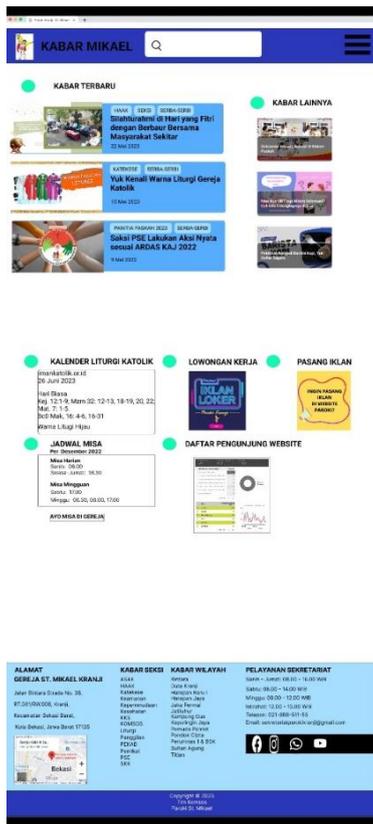


Gambar 3. Brainstorming Website Agenda Mikael.

4.8. Website Agenda Mikael

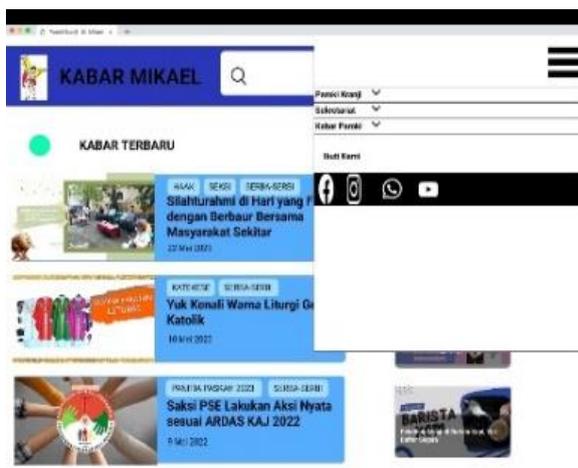
Berikut adalah website Agenda Mikael yang berasal dari pengembangan brainstorming menjadi

aplikasi *mockup*. tampilan website dibuat di *software* Figma.



Gambar 4. Tampilan *Website Homepage Website* Agenda Mikael.

Gambar IV.4 menampilkan informasi kabar terbaru dari agenda mikael dan juga menampilkan kabar berita mikael terdahulu, di bagian tengah terdapat agenda kegiatan yang akan di lakukan di mikael, berikut informasi informasi bagi jemaat dan di gabian akhir di tutup dengan alamat lengkap dari kabar mikael.



Gambar 5. Tampilan *Menu Hamburger Pada Homepage Website* Agenda Mikael.

Gambar 5 menampilkan huburger (umat Kristen diwajibkan untuk memberikan persepuluhan di

gereja. Persepuluhan terdiri dari 10 persen penghasilan) untuk gereja mikael.



Gambar 6. Tampilan *Website Hamburger Menu* Pilihan Paroki Kranji Website Agenda Mikael.

Gambar 6 menampilkan pilihan paroki (daerah kawasan) pengembangan umat Katolik yang dikepalai oleh pastor atau imam) website agenda mikael, Paroki adalah komunitas kaum beriman yang dibentuk secara tetap dengan batas-batas kewilayahan tertentu dalam Keuskupan (Gereja Partikular). paroki pun pertama-tama adalah himpunan orang, bukan sekadar wilayah, walaupun sifat kewilayahan sebagai aspek yang tetap juga inheren padanya (Kitab Hukum Kanonik Gereja Katolik, di dalam prinsip organisasinya.



Gambar 7. Tampilan *Hamburger Menu* Pilihan Sekretariat *Website* Agenda Mikael.

Gambar 7 menampilkan alamat dari sekretariat paroki kabar mikael yang bisa atau dapat di kunjungi oleh jemaat.



Gambar 8. Tampilan *Hamburger Menu* Pilihan Agenda Paroki *Website* Agenda Mikael.

Gambar 8 menampilkan tampilan hamburge kemudian di dalamnya terdapat menu menu pilihan agenda kegiatan paroke pada website agenda mikael.



Gambar 9. Footer Website Agenda Mikael.

Gambar 9 adalah tampilan dari footer website agenda mikael yang menampilkan alamat gereja mikael, kabar seksi, kabar wilayah dan pelayanan sekretariat ST. mikael.



Gambar 10. Tampilan Berita kegiatan agenda mikael

Gambar 10 adalah tampilan isi dari berita kegiatan yang telah di laksanakan di ST. mikael yang akan di baca oleh khususnya jemaat maupun banyak orang.

4.9. Testing

Setelah tampilan website agenda Mikael, selesai kemudian melakukan testing. Testing adalah proses design thinking yang terakhir. Usability juga diperoleh dari sistem pengujian. Teknik pengujiannya adalah SUS (System Usability Scale). Semua populasi yang terkait dalam penyelesaian survei akan memiliki kesempatan untuk menjadi responden serta penganalisis untuk menyelesaikan survei selama sistem pengujian. Simple Random Sampling akan menjadi teknik pilihan penganalisa. Karena populasinya sama, maka masing-masing penguji ini akan mewakili populasinya adalah proses perhitungan SUS (System Usability Scale) testing website yang akan ditampilkan dalam tabel berikut

Tabel 3. Hasil Pengujian Website Agenda Mikael

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	3	2	1	2	2	2	3	3	3	1
R2	2	2	3	4	4	1	4	1	4	0
R3	2	1	3	3	2	2	2	0	3	1
R4	1	2	3	3	2	1	4	1	2	1
R5	4	0	4	2	4	0	4	0	4	0

Dari tabel IV. 3, R1 merupakan responden pertama dampai dengan R10 yang berarti responden ke sepuluh, P1, P2, P3.. dsr adalah Pertanyaan pertama sampai dengan pertanyaan ke sepuluh, sedangkan angka 0 adalah sangat tidak setuju, 1 merupakan tidak setuju, 2 : netral, 3 : setuju, 4: sangat setuju.

Tabel 4. Hasil Pengujian Website Agenda Mikael

R	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
R1	3	2	1	2	2	2	3	3	3	1
R2	2	2	3	4	4	1	4	1	4	0
R3	2	1	3	3	2	2	2	0	3	1
R4	1	2	3	3	2	1	4	1	2	1
R5	4	0	4	2	4	0	4	0	4	0

Dari tabel IV. 3, R1 merupakan responden pertama dampai dengan R10 yang berarti responden ke sepuluh, P11, P12, P13.. dsr adalah Pertanyaan kesebelas sampai dengan pertanyaan ke dua puluh, sedangkan angka 0 adalah sangat tidak setuju, 1 merupakan tidak setuju, 2 : netral, 3 : setuju, 4: sangat setuju.

Tabel 5. Hasil Pengujian Website Agenda Mikael Final.

R	Jumlah Nilai	Nilai SUS
R1	41	51,25
R2	50	62,5
R3	42	52,5
R4	44	55
R5	50	50
Total		57

Dilihat berdasarkan Tabel IV.5 hasil dari pengujian website agenda mikael menghasilkan SUS (System Usability Scale) diatas setelah di jumlahkan Responden pertama mendapatkan jumlah nilai 41 dengan nilai sus 51,25, responden kedua mendapatkan jumlah nilai 50 dengan nilai sus 62,5, responden ke 3 mendapatkan nilai 42 dengan nilai sus 52,5, responden ke 4 mendapatkan jumlah 44 dengan nilai sus 55 dan responden 5 mendapatkan nilai 50 dengan nilai sus 50, setelah di total tampilan website Agenda Mikael mendapatkan nilai SUS sebesar 57

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan meng hasilkan bahwa situs informasi agenda Mikael masing-masing mendapatkan nilai 55 dan 57. Nilai tersebut menagalami peningkatan dan indikator penilaian Acceptability Ratings, Adjective Ratings dan Grade Scale tidak mengalami perubahan, yang masing-masing menghasilkan kategori Marginal predikat Awful, dan rating E.

Diharapkan untuk penelitian berikutnya agar dapat menyeragamkan warna website, Hamburger Menu akan ditambahkan menu media sosial, Mengurangi kesan overcrowded dengan cara merapihkan Homepage, menu menu Kalender Liturgi

Informasi Lowongan Kerja, Daftar Pengunjung Website, Pasang Iklan dan sebagainya akan dipindahkan dari luar Agenda Terbaru ke samping kanan Agenda Terbaru, Footer dirapihkan seperti didalam Agenda Seksi dan Agenda Wilayah yang terdapat submenu akan diurutkan, menu media sosial akan ditambahkan beserta Ikuti media sosial Paroki yang berada diluar menu Media Sosial

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Chrisylla, "Architectural Design Symbolism Catholic Church of Saint Peter and The Virgin Mary Catholic Church Santa Grief Seven in Bandung," *ARTEKS J. Tek. Arsit.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2019, doi: 10.30822/arteks.v1i1.20.
- [2] R. Saptya, M. Permana, and A. Abdullah, "Surat Agenda dan Perkembangan Teknologi: Sebuah Tinjauan Komunikatif," *J. Ilmu Polit. dan Komun.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–23, 2020.
- [3] K. V. Vlasenko *et al.*, "UI/UX design of educational on-line courses," *CEUR Workshop Proc.*, vol. 3085, pp. 184–199, 2022, doi: 10.55056/cte.114.
- [4] A. Al-Hunaiyyan, R. Alhajri, B. Alghannam, and A. Al-Shaher, "Student Information System: Investigating User Experience (UX)," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 12, no. 2, pp. 80–87, 2021, doi: 10.14569/IJACSA.2021.0120210.
- [5] T. Sharma and S. L. Aarthy, "An automatic attendance monitoring system using RFID and IOT using Cloud," *Proc. 2016 Online Int. Conf. Green Eng. Technol. IC-GET 2016*, pp. 1–4, 2017, doi: 10.1109/GET.2016.7916851.
- [6] A. Singh, S. Meshram, T. Gujar, and P. R. Wankhede, "Baggage tracing and handling system using RFID and IoT for airports," *Int. Conf. Comput. Anal. Secur. Trends, CAST 2016*, pp. 466–470, 2017, doi: 10.1109/CAST.2016.7915014.
- [7] H. Himawan and M. Yanu, *Interface User Experience*, Pertama. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [8] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, and R. D. W. Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 4, no. 1, pp. 21–36, 2021, doi: 10.25105/jsrr.v4i1.9968.
- [9] F. Nurliana, G. Hanifati, and F. Ali, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking," *Magenta / Off. J. STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, pp. 971–991, 2022, doi: 10.61344/magenta.v6i02.90.
- [10] A. E. Ifurnholic *et al.*, "Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, 2021.
- [11] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [12] M. Ronaldo and D. Pasha, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website," *Telefortech*, vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2021.
- [13] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [14] S. AMRI, "Pengaruh Penempatan dan Beban Kerja Terhadap Motivasi Kerja Pegawai pada Kantor Dinas Pengairan Provinsi Aceh," *JEMSI (Jurnal Ekon. Manajemen, dan Akuntansi)*, vol. 6, no. 1, pp. 23–31, 2020, doi: 10.35870/jemsi.v6i1.335.
- [15] D. Ariska and S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022.
- [16] I. A. A. Idawati and I. G. S. Pratama, "Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Kinerja dan Keberlangsungan UMKM di Kota Denpasar," *Warmadewa Manag. Bus. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.22225/wmbj.2.1.1644.1-9.
- [17] B. Permata Sari, D. Rimbano, B. Marselino, C. Aprilia Sandy, and R. Ria Hairum, "Determinasi Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan Terhadap Kinerja dan Keberlangsungan Usaha UMKM," *Owner*, vol. 6, no. 3, pp. 2865–2874, 2022, doi: 10.33395/owner.v6i3.928.