

## PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE SKILVUL

Ririn Nur Fauziah<sup>1</sup>, Dadang Yusup<sup>2</sup>, Siska<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: [ririn.nur19040@student.unsika.ac.id](mailto:ririn.nur19040@student.unsika.ac.id)

### ABSTRACT

*Skilvul is a Technology Education platform that provides digital learning content and various services, one of which is online course learning, where online course learning services are said to be ineffective because of the problems found in online course learning services, namely the scale of comparison between mentors and participants is large so that communicating one by one between mentors and participants is limited. This makes it difficult for participants to master the material provided by mentors and participants also sometimes feel unguided. Based on the above problems, there is a need for an on-demand mentor feature service that can help participants book private mentoring sessions with mentors. In UI/UX design, the mentor on demand feature uses the design thinking method and then in testing using SEQ and SUS. The results of this study resulted in a prototype of the mentor on demand feature design and at the testing stage SEQ got a score of 96% and SUS got an average score of 80 in the Acceptable Excellect category.*

*Keywords: Design Thinking, SEQ, SUS*

### ABSTRAK

Skilvul merupakan sebuah platform Pendidikan Teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital serta berbagai macam layanan salah satunya pembelajaran kursus online, yang dimana layanan Pembelajaran kursus online dikatakan belum efektif karena masalah yang terdapat pada layanan pembelajaran kursus online yaitu skala perbandingan antara mentor dengan peserta yang besar sehingga dalam berkomunikasi secara satu per satu antara mentor dengan peserta menjadi terbatas. Hal tersebut membuat peserta menjadi kesulitan dalam menguasai materi yang diberikan oleh mentor serta peserta juga terkadang merasa tidak dibimbing. Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya layanan fitur mentor on demand yang dapat membantu peserta dalam memesan sesi mentoring secara *private* dengan mentor. Dalam perancangan UI/UX fitur mentor on demand menggunakan metode design thinking lalu dalam pengujian menggunakan SEQ dan SUS. Hasil dari penelitian ini menghasilkan *prototype* rancangan fitur mentor on demand dan pada tahap pengujian SEQ mendapat nilai 96% dan SUS mendapat nilai rata-rata 80 dengan kategori *Acceptable Excellect*.

*Kata Kunci: Design Thinking, SEQ, SUS*

---

### Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 30-06-2023

Tanggal revisi : 03-07-2023

Tanggal terbit : 04-07-2023

DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.5928>

**INFOTECH journal** by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2023 By Author



## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi di era saat ini sangat erat kaitannya dengan pembelajaran yang dimana pada zaman dulu pembelajaran dilakukan hanya secara *offline*. Pada awal tahun 2020 muncullah virus baru yang dikenal dengan nama *coronavirus* (SARS-CoV) kemudian disingkat menjadi COVID-19 (Yuliana, 2020). Munculnya virus tersebut berdampak pada semua aktivitas masyarakat terutama pada pembelajaran. yang kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mempublikasikan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 mengenai Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Kementerian, 2020). Berdasarkan hal tersebut pemerintah merubah metode pembelajaran yang sebelumnya di lakukan secara *offline* menjadi secara *online*.

Pembelajaran *online* adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan internet dan teknologi serta metode layanan belajar lainnya. Pembelajaran *online* membutuhkan suatu layanan belajar secara digital yang dapat memudahkan proses siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran, serta akses ke materi belajar yang fleksibel dapat di mana saja dan kapan saja. Salah satu layanan pembelajaran *online* yang dapat di lakukan ialah mentoring. Mentoring merupakan suatu proses interaksi antara 2 orang yang berperan sebagai mentor dan yang berperan sebagai *mentee* dimana didalamnya terdapat proses pembinaan dan bimbingan.

Skilvul merupakan sebuah platform Pendidikan Teknologi sebagai tempat yang menyediakan konten pembelajaran digital skills dengan metode "*blended-learning*" yaitu secara *online* maupun *offline*. Skilvul menyediakan berbagai macam layanan seperti *coding bootcamp*, webinar, workshop, kursus kelas *online*, kursus belajar berbayar. Skilvul memiliki pembelajaran kursus *online*, yang dimana layanan Pembelajaran kursus *online* dikatakan belum efektif karena masih terdapat beberapa masalah. Masalah yang terdapat pada layanan pembelajaran kursus *online* yaitu skala perbandingan antara mentor dengan peserta yang besar sehingga dalam berkomunikasi secara satu per satu antara mentor dengan peserta menjadi terbatas. Hal tersebut membuat peserta menjadi kesulitan dalam menguasai materi yang diberikan oleh mentor serta peserta juga terkadang merasa tidak dibimbing.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya layanan fitur *mentor on demand* yang dapat membantu peserta dalam memesan sesi mentoring

secara private dengan mentor dan membantu memudahkan peserta dalam memahami materi. Dalam pembuatan layanan fitur *mentor on demand* maka diperlukan perancangan *user interface* (UI) dengan memperhatikan *user experience* (UX) pada kebutuhan dan kenyamanan peserta.

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat sebuah model perancangan UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) fitur *Mentor on Demand* pada website Skilvul menggunakan metode *design thinking* yang diharapkan dapat membantu peserta dalam memesan sesi mentoring dan melakukan proses mentoring satu per satu atau proses belajar *private* bersama dengan mentor atau yang disebut satu mentor satu peserta serta membantu memudahkan peserta dalam memahami materi.

### 1.2. Tinjauan Pustaka

#### 1. Perancangan

Menurut Jogiyanto (2014:197) Perancangan disebut sebagai perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi

#### 2. Website

Website adalah salah satu platform yang biasa digunakan untuk mencari berbagai macam informasi seperti, sebagai sarana komunikasi serta sarana dalam belajar. Sedangkan Menurut Fristanto (2014: 37), Website adalah media tempat dalam menyampaikan informasi atau sebagai media pemasaran yang praktis, efektif dan efisien, yang dapat digunakan dimanapun selama terhubung ke jaringan internet.

#### 3. Mentoring

*Mentoring* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mentor untuk menciptakan pembimbingan dan pendampingan yang lebih terarah kepada peserta atau yang disebut sebagai *mentee*. *Mentoring* berasal dari Bahasa Inggris yaitu *mentor*, yang diartikan sebagai pembimbing, petunjuk jalan, penasihat, pendamping (Suryani, 2021).

#### 4. User Interface

Menurut Lastiansah (2012) *User Interface* (UI) merupakan suatu cara pengguna dan program untuk berinteraksi. *User Interface* (UI) adalah tampilan sistem antar muka yang membuat input dan output yang langsung melibatkan penggunanya (Fernando, 2020).

#### 5. User Experience

*User experience* adalah sebuah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau suatu layanan. Menurut ISO 9241-210

(2010) *User Experience (UX)* merupakan respon ataupun tanggapan dari pengguna sebagai pandangan dari penggunaan sebuah produk atau sistem.

**6. Design Thinking**

*Design Thinking* adalah metode untuk memecahkan masalah yang secara langsung berpusat pada pengguna, dan mendefinisikan permasalahan yang ada untuk diidentifikasi ide dan solusi yang akan digunakan untuk permasalahan yang ada. Terdapat 5 tahapan yang ada pada metode *design thinking* yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.

**7. Responden**

Responden merupakan subjek penelitian yang berguna untuk memberikan respon atas pernyataan peneliti kepada responden. Menurut Nielsen (dalam Ghaffur & Nurkhamid, 2017), jumlah responden untuk kuesioner minimal menggunakan 20 orang. Sedangkan dalam melakukan pengujian sebuah produk dengan lima orang responden, sudah mencakup kurang lebih 85 persen permasalahan tanpa perlu melibatkan banyak pengguna (defriani et, al. 2021).

**8. System Usability Scale (SUS)**

*System Usability Scale (SUS)* merupakan sebuah metode berupa kuesioner yang digunakan untuk menentukan seberapa dapat digunakan suatu aplikasi dari perspektif pengguna (Brooke, 2013). *SUS* mempunyai 10 pertanyaan yang nantinya harus dijawab oleh responden. *SUS* pada masing-masing pertanyaan memiliki 5 poin dengan menggunakan *Skala Likert* dalam menjawab pertanyaan. Hasil Skor berupa *System Usability Scale* mempunyai nilai 0 sampai 100 (Aprilia et al, 2015).

**9. Single Ease Question (SEQ)**

Menurut Romadhanti (dalam Sauro, 2012) *Single Ease Question* adalah salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengukur kemudahan pengguna setelah menyelesaikan tugas tertentu. *Single Ease Question (SEQ)* terdiri dari satu pertanyaan dengan pilihan 1 sampai 7 pada *Skala Likert* yaitu: sangat sulit, sulit, tidak mudah, sedang, tidak sulit, mudah dan sangat mudah.

**1.3. Metodologi Penelitian**

penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Pada metode *Design Thinking* tersebut terdiri dari berbagai tahapan yaitu:

a. *Empathize*

Pada tahap *Empathize* merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mengumpulkan data, mendapatkan informasi, mengetahui apa yang diinginkan pengguna, dan

kebutuhan pengguna. Pada proses ini dilakukan kuesioner *online*, wawancara dan *secondary research* untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

b. *Define*

Pada tahap *define* ini data yang telah didapatkan pada tahap *empathize* dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan masalah inti yang di alami pengguna kemudian dituangkan kedalam *pain point* dan *How-Might We*.

c. *Ideate*

*Ideate* merupakan Proses *brainstorming* untuk mengumpulkan ide-ide yang dapat menyelesaikan masalah yang ada. Solusi yang digambarkan merupakan hasil dari *how might we* yang ada pada tahap *define*. Tahap *Ideate* memiliki beberapa langkah yang diantaranya menentukan *solution idea, affinity diagram, prioritization idea, crazy 8's, userflow, wireframe* dan *design system* dengan menggunakan aplikasi figma

d. *Prototype*

Tahap keempat adalah *Prototype*. Tahap ini merupakan proses implementasi ide yang sudah didapatkan sebelumnya dari tahapan *ideate* ke dalam bentuk rancangan antarmuka yang bertujuan untuk mewujudkan kebutuhan pengguna dalam bentuk model *website*.

e. *Testing*

Pada tahapan *testing* ini yaitu melakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya. Proses *testing* dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing, Single Easy Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS)*.

**2. PEMBAHASAN**

**2.1. Empathize**

Pada proses ini dilakukan penyebaran kuesioner daring, *secondary research* dan wawancara daring untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif. Pada bagian kusioner daring

a. kusioner daring

Pada bagian kusioner daring ini merupakan hasil dari pengumpulan data dengan membuat pertanyaan kusioner dengan menggunakan alat bantu google form.

**Tabel 1. Data kusioner**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada kendala dalam mengakses aplikasi E-Learning?	Sinyal yang tidak stabil, terdapat bug pada tampilannya.
2	Fitur apa yang diinginkan pada aplikasi E-Learning?	Fitur diskusi dengan mentor, fitur video, fitur gratis pada pelajar, mentoring.
3	Apa yang anda ketahui tentang mentor on demand?	Adanya komunikasi antar pelajar dan pengajar atau diskusi secara <i>private</i> .

No	Pertanyaan	Jawaban
4	Fitur yang diharapkan pada layanan mentor on demand?	Fitur memilih jadwal dan mentor, fitur chat atau live session.
5	Dalam pemilihan mentor apa yang menjadi pertimbangan anda?	Review user lain, pengalaman kerja mentor, portofolio mentor, deskripsi singkat mentor, keahlian mentor.

Hasil data kuesioner daring di atas menunjukkan beberapa informasi mengenai kendala yang dialami pengguna Ketika mengakses aplikasi *E-learning* terdapat error atau jaringan tidak stabil. Fitur yang diinginkan pengguna pada aplikasi *E-learning* yaitu Fitur diskusi dengan mentor, fitur video, fitur gratis pada pelajar, mentoring, pengetahuan pengguna terkait fitur mentor on demand yaitu diskusi secara *private*. Fitur yang diharapkan dalam layanan mentor on demand yaitu dapat memilih waktu, mentor dan fitur chat. Dalam pencarian mentor yang harus di pertimbangkan menurut responden yaitu *Review user* lain, pengalaman kerja mentor, portofolio mentor, deskripsi singkat mentor, keahlian mentor.

b. Wawancara Pengguna

Dilakukannya wawancara bertujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan pengguna terhadap fitur mentor on demand dan mengetahui kendala apa saja yang dialami oleh pengguna.

c. Secondary Research

Pada tahap ini, penulis melakukan Riset dari beberapa referensi seperti *Competitor Analysis*, *Feedback User*, referensi case terkait di website seperti Medium, IEEE, ACM, dan Data analitik dari pemerintah/instansi riset. Hasil yang di dapat dari secondary research, yaitu memberikan berbagai macam informasi yang dirasakan oleh pengguna seperti proses konfirmasi mentoring terlalu lama, fitur pencarian tidak ada, daftar menggunakan nomor telepon tidak bisa, tampilan nya kurang menarik, tidak ada pemilihan mentor, pengguna kesulitan dalam bertanya, profil mentor kurang jelas, memerlukan mentoring untuk bimbingan.

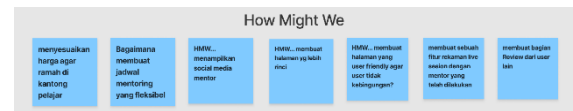
2.2. Define

tahap define dimana tahapan ini berisi pendefinisian masalah yang didapat berdasarkan dari hasil wawancara, kuesioner dan *secondary research* pada tahap *empathize*. Kemudian permasalahan yang didapatkan dijabarkan dalam bentuk *pain points* dan kerucutkan lagi ke dalam *how might we*.



Gambar 1. Pain points

Pada gambar di atas menjabarkan semua kesulitan atau kendala yang dialami oleh pengguna. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang dialami oleh pengguna pada pain point. Kemudian langkah selanjutnya adalah dengan membuat *how-might we*.



Gambar 2. How-might we

Pada gambar di atas merupakan hasil dari poses *How-Might We* mengubah suatu masalah menjadi pertanyaan berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada *pain point*.

2.3. Ideate

Pada tahap ini penulis akan melakukan *brainstorming* ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah berdasarkan hasil dari *empathize* hingga *define*. Pada tahap ini penulis akan membuat *solution idea*, *affinity diagram*, *prioritization idea*, *crazy 8's*, *user flow*, *wireframe* dan *design system*.

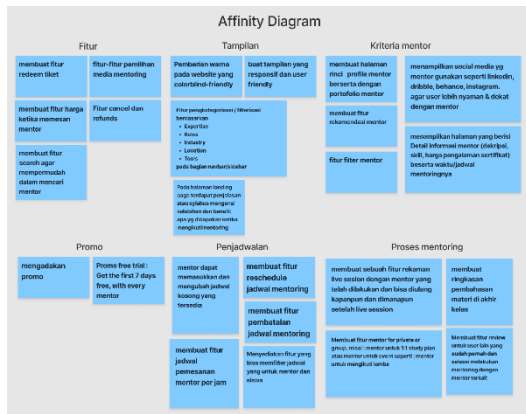
a). solution idea



Gambar 3. Solution idea

Gambar di atas merupakan ide-ide solutif dalam mengatasi permasalahan yang sesuai dengan *how might we* yang telah ditentukan.

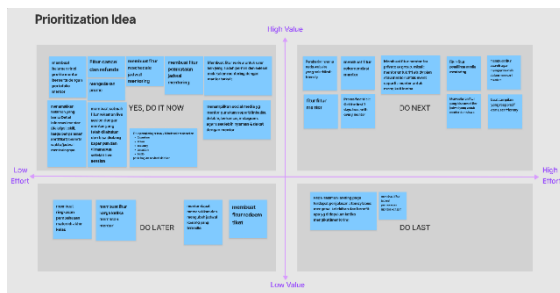
b). affinity diagram



Gambar 4. Affinity diagram

Pada gambar diatas penulis melakukan pengelompokan ide-ide menjadi beberapa kategori yaitu, fitur, tampilan, kriteria mentor, promo, penjadwalan, proses mentoring.

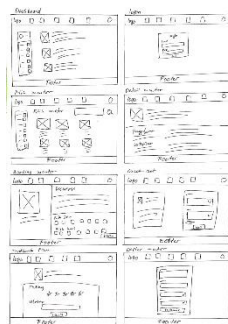
c). *prioritization idea*



Gambar 5. Prioritization idea

Prioritization idea dilakukan setelah ide-ide dikelompokkan, Ide-ide tersebut kemudian dikelompokkan untuk ditentukan skala prioritasnya yaitu berdasarkan parameter *user value* dan *effort* untuk dikembangkan pada proses selanjutnya.

d). *crazy 8's*



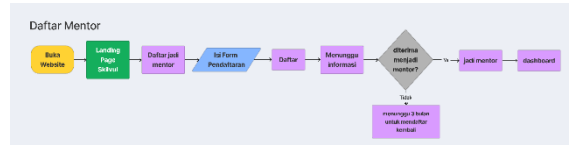
Gambar 6. crazy 8's

Pada tahap ini penulis membuat *crazy 8's* yang bertujuan untuk mendorong menggambarkan ide-ide yang telah ada pada sebuah kertas dalam bentuk sketsa di atas kertas hvs yang berisi 8 bagian.

e). *user flow*

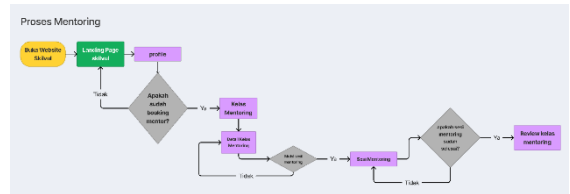
User Flow adalah diagram alur atau langkah-langkah yang harus dilalui oleh *user* untuk melakukan suatu task.

*User flow* untuk alur proses daftar mentor.



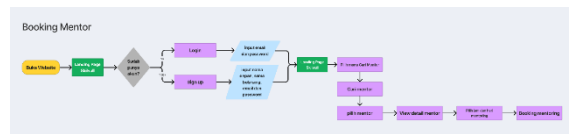
Gambar 7. Daftar mentor

*User flow* untuk alur proses proses mentoring.



Gambar 8. Proses mentoring

*User flow* untuk alur proses booking mentor.



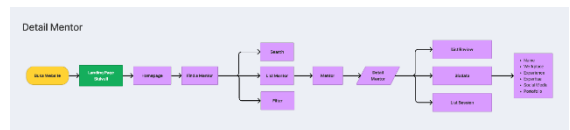
Gambar 9. Booking mentor

*User flow* untuk alur proses transaksi.



Gambar 10. Proses transaksi

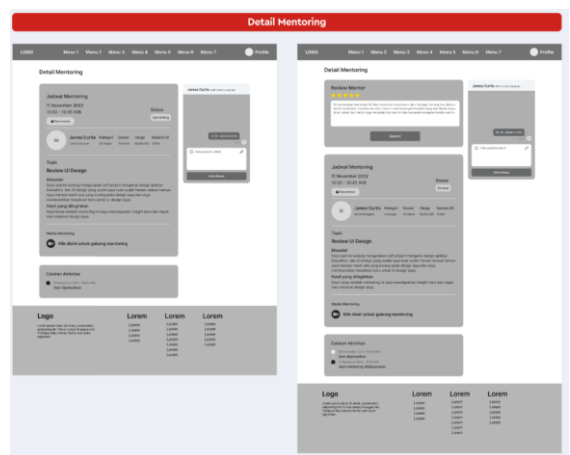
*User flow* untuk alur proses detail mentor.



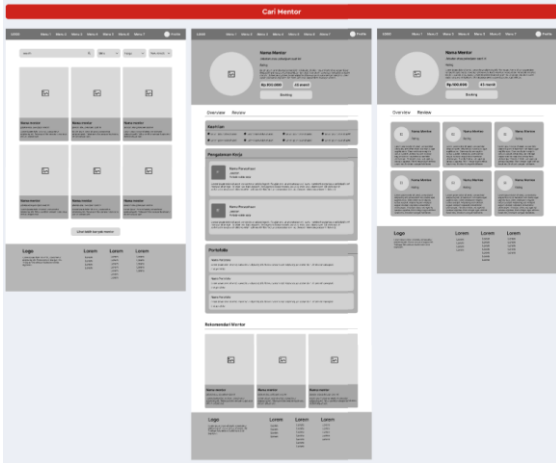
Gambar 11. Detail mentor

f). *Wireframe*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan *low-fidelity design* atau *wireframe* berfungsi sebagai kerangka dan menyusun kategori informasi dalam mendesain ke tahap *high-fidelity*.



Gambar 12. Wireframe detail mentoring



Gambar 13. Wireframe cari mentor

g). Design system

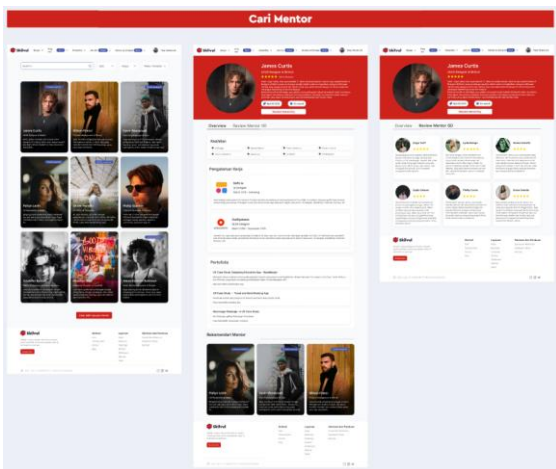
Design system berisikan komponen-komponen seperti warna, icon, button, tombol. Tujuan peneliti menggunakan design system untuk mempermudah dalam pembuatan user interface.



Gambar 14. Design system

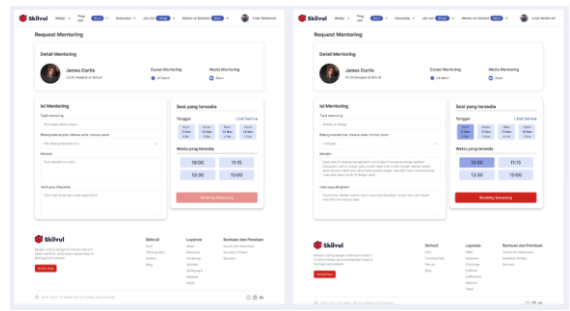
2.4. Prototype

Pada tahap prototype ini dilakukan desain pada tingkat high-fidelity prototype dengan menggunakan tools Figma yang mengacu dari hasil perancangan wireframe sebelumnya.



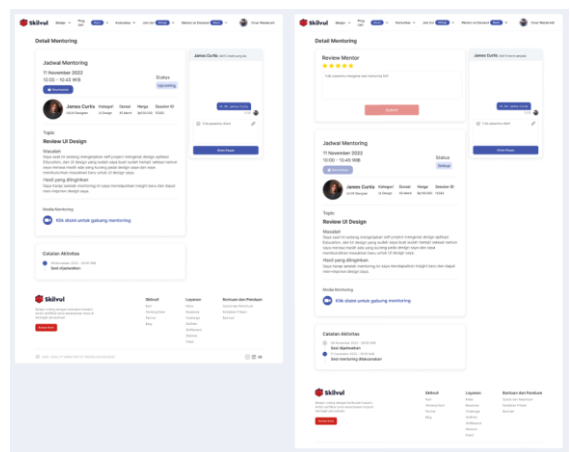
Gambar 15. Cari mentor

Pada gambar di atas merupakan fitur pilih mentor. User dapat memesan layanan dan memilih mentor dengan keinginan mereka



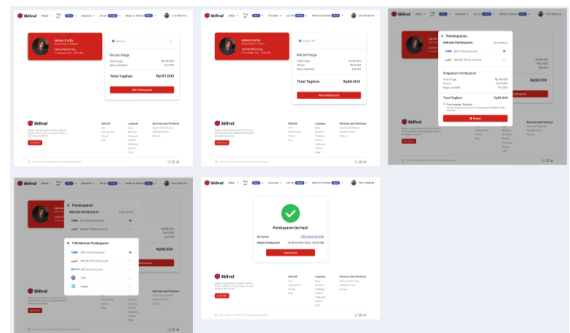
Gambar 16. Booking mentor

Pada gambar di atas Ketika user ingin memulai booking mentor, user dapat memilih jadwal mentoring yang ada serta mengisi form mentoring yang berisikan topik mentoring, bidang keterampilan, masalah dan hasil yang diinginkan.



Gambar 17. Detail mentoring

user dapat melihat jadwal mentoring yang telah di booking pada tahap sebelumnya. user dapat melihat apakah jadwalnya di reschedule oleh mentor atau tidak. Lalu terdapat fitur chat user kepada mentor. Kemudian media mentoring yang digunakan yaitu media zoom meeting, serta user dapat melihat catatan aktivitas

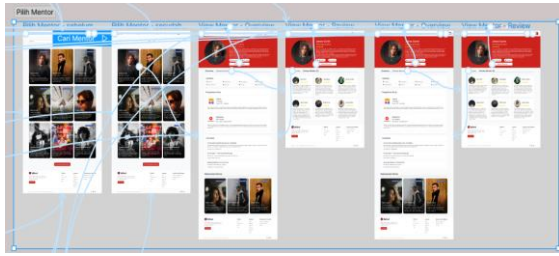


Gambar 18. Transaksi

Pada gambar di atas user mendapatkan informasi lengkap terkait detail transaksi.

setelah membuat user interface, selanjutnya masuk ketahap prototype. Pada tahap prototype, peneliti menggabungkan halaman antara user interface satu

dengan yang lainnya sehingga dapat berfungsi dengan baik.



Gambar 19. Prototype pilih mentor

2.5. Testing

Usability Testing dilakukan secara daring kepada target pengguna yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Single Ease Question* dan *System Usability Scale* kepada lima orang responden.

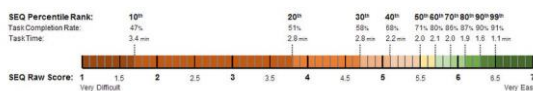
1. *Single Ease Question*

*Single Ease Question* (SEQ) dilakukan setelah pengujian prototype. Pada tahap ini responden akan mencoba 6 task. Penilaian SEQ menggunakan skala 1-7 poin.

Tabel 2. Hasil perhitungan SEQ

R	Nilai Responden						Jmlh nilai 5	Jmlh nilai 6	Jmlh nilai 7
	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6			
1	7	7	7	7	7	7		6	
2	7	7	7	7	7	6	1	5	
3	7	7	6	7	6	5	1	3	
4	7	7	7	7	7	7		6	
5	7	7	7	7	7	6	1	5	
<b>Total</b>							<b>1</b>	<b>4</b>	<b>25</b>

Pada Tabel 2 merupakan hasil penilaian dari responden setelah mengerjakan task yang diberikan. Dari data tersebut dapat dihitung persentase SEQ dengan cara total suara pada angka 6 dibagi dengan total suara kemudian dikalikan 100%. Dan total suara pada angka 7 dibagi dengan total suara kemudian dikalikan 100%.



Gambar 20. Grafik Nilai SEQ

Dari hasil perhitungan diatas, total keseluruhan SEQ mendapatkan nilai 96%, dengan nilai 96%

menunjukkan bahwa *prototype* berada pada kategori *very easy* atau dapat disimpulkan bahwa fitur mentor on demand ini sangat mudah untuk digunakan.

2. *System Usability Scale*

Pengujian *system usability scale* (SUS) ini merupakan metode pengujian usability suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh pertanyaan. Penilaian *system usability scale* dengan skala 1–5 dari yang sangat tidak setuju hingga sangat setuju. survei ini diberikan ketika responden sudah melakukan pengujian pada *prototype*. Terdapat tiga aturan dalam perhitungan metode SUS yaitu:

1. Untuk setiap pertanyaan ganjil, skor asli dikurangi satu.
2. Untuk setiap pertanyaan genap, skor akhir di dapat dari nilai lima di kurangi skor asli.
3. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5.

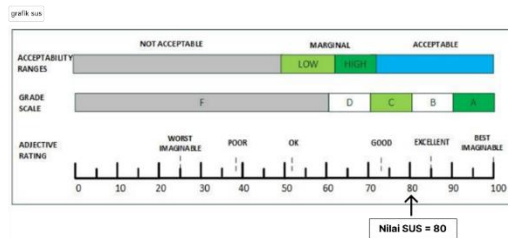
Aturan diatas berlaku untuk perhitungan satu orang responden. Jika terdapat lebih dari satu orang responden, dapat dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$\text{Nilai rata - rata SUS} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah responden}} \quad (1)$$

Tabel 3. Hasil perhitungan SUS

Responden	Questions										Jumlah	Jumlah x 2.5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	27	67,5
2	4	2	4	2	4	2	3	2	3	3	29	72,5
3	4	2	5	3	5	2	5	2	5	2	35	87,5
4	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2	34	85
5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
<b>Nilai rata-rata SUS</b>												<b>80</b>

Dari perhitungan di atas dapat diketahui nilai rata-rata SUS yaitu 80. Nilai tersebut menunjukkan *prototype* pada fitur mentor on demand berada pada kategori *Acceptable Excellent*.



Gambar 21. Hasil Akhir SUS

### 3. KESIMPULAN

Hasil dari penyelesaian permasalahan menggunakan metode *design thinking* dengan memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, lalu mendefinisikan permasalahan pengguna menjadi ide dan solusi. Selanjutnya pembuatan *user interface* dan *user experience*, sampai pembuatan *prototype*.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang telah dilakukan kepada 5 responden memberikan nilai rata-rata *single ease question* 6 dan 7 serta hasil akhir SEQ 96%. Kemudian skor yang di dapat pada penilaian SUS mendapat nilai rata-rata 80 dengan kategori *Acceptable Excellent*. Hasil dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa fitur mentor on demand ini sangat mudah untuk digunakan

### PUSTAKA

- Aprilia, I. H. N., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. 2015. Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale, *17*(1), 31–28
- Brooke, J. 2013. SUS: a retrospective, *8*(2), 29-40.
- Defriani, M., Resmi, G. M., & Jaelani, I. 2021. Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (Sus) Pada Situs Web Stt Wastukencana, *4*(1). 30-39.
- Fristanto, H. T. 2013. Pembuatan *Website* Promosi Dan Pemesanan Produk Pada Home Industri Agro Santoso Jamur Punung Pacitan, *2*(1). 37-42.
- Ghaffur, A. T., & Nurkhamid. 2017. Analisis Kualitas Sistem Informasi Kegiatan Sekolah Berbasis Mobile Web Di Smk Negeri 2 Yogyakarta, *2*(1). 95-101.
- ISO 9241-210. 2010. Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems.
- Jogiyanto. 2014. Analisis & Desain Sistem Informasi: pendekatan terstrukturteori dan praktik aplikasi bisnis. Yogyakarta: Andi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2020. Kemendikbud Terbitkan Pedoman

Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. Jakarta: kemdikbud. Surat edaran Nomor 15 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

- Lastiansah, Sena. 2012. Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suryani, F. 2021. Metode Mentoring untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pemantauan Karakter Siswa Berbasis Afeksi Selama PJJ, *6*(3). 305–314.
- Yuliana. 2020. Corona Virus Diseases (Covid-19): Suatu tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, *2*(1): 187-102.