

PERANCANGAN UI/UX FITUR ADMIN DASHBOARD PADA CHRONOLIZER SIRAH NABAWIYAH BERBASIS WEBSITE

1st Muhammad Ainur Rafiq
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
rafkiy@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Rickman Roedavan
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
rikman@telkomuniversity.ac.id

3rd Rio Korio Utoro
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
orioutoro@telkomuniversity.ac.id

Chronolizer Sirah Nabawiyah merupakan situs web yang berisi tentang kisah perjalanan Nabi Muhammad SAW selama hidupnya. Chronolizer Sirah Nabawiyah saat ini masih belum memiliki halaman admin dashboard oleh karena itu pada proyek akhir ini dilakukan perancangan desain antarmuka untuk halaman admin dashboard menggunakan aplikasi Figma dengan metode design thinking dengan tahapan empathize, ideate, define, prototype, dan testing. Setelah melakukan tahapan prototype, desain yang telah dibuat akan melalui tahapan testing dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Penilaian menggunakan UEQ akan dibagi menjadi 6 skala penilaian, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Dari perhitungan benchmark UEQ yang telah dilakukan oleh 12 orang responden didapatkan hasil dari grafik benchmark dari daya tarik "Excellent", kejelasan "Good", Efisiensi "Excellent", ketepatan "Good", stimulasi "Excellent", kebaruan "Good". Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa proyek akhir ini berhasil membuat desain antarmuka admin dashboard secara terstruktur, terorganisasi, dan memudahkan pengguna dalam pengaturan data.

Kata kunci— admin dashboard, antarmuka pengguna, Chronolizer Sirah Nabawiyah, design thinking, User Experience Questionnaire.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Chronolizer Sirah Nabawiyah merupakan rancangan situs web yang sedang dikembangkan oleh Multimedia Engineering Technology Research Labs (Metalabs). Sirah Nabawiyah adalah istilah yang merujuk pada perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW. Menurut Muhammad al-Zuhaili, sirah adalah ilmu yang mempelajari kehidupan Nabi Muhammad SAW, termasuk kepribadiannya, sifat-sifatnya, tingkah lakunya, serta metode yang digunakannya dalam berdakwah, bertabligh, dan mendidik. Sirah Nabawiyah merangkum tiga aspek utama yaitu riwayat hidup Nabi Muhammad SAW, riwayat hidup para sahabat yang mendampingi dakwahnya serta membenarkan ajaran ketauhidan Allah SWT, dan sejarah penyebaran agama Islam

dari turunnya wahyu di Gua Hira hingga tersebarnya Islam di seluruh penjuru Jazirah Arab. Sedangkan istilah Chronolizer adalah sebuah media atau alat visualisasi masa lalu yang digunakan dalam era modern, yang kemudian diadopsi dalam bentuk digital dengan unsur visualisasi artistik dan interaktif. Ini bertujuan untuk meningkatkan minat pengguna dalam mempelajari sejarah dengan lebih mudah.

Namun, saat ini Chronolizer Sirah Nabawiyah belum memiliki desain situs web yang nantinya akan digunakan dalam rancangan proyek ini. Untuk memenuhi kebutuhan ini, penulis akan membuat perancangan desain situs web yang mempermudah dalam pembuatan situs web Chronolizer Sirah Nabawiyah.

Pada saat pengerjaan Proyek Akhir ini, penulis diberi tanggung jawab sebagai UI/UX Designer untuk membuat desain User Interface (UI)/User experience (UX) dari admin dashboard dari situs web Chronolizer Sirah Nabawiyah. Desain UI yang merupakan gabungan antara warna, bentuk, dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan nilai dari situs web yang akan dibuat, sedangkan desain UX yang dimaksud merupakan fitur-fitur yang nantinya akan memudahkan pengguna dalam menjelajah situs web yang akan dibuat, karena desain UX dibuat berdasarkan riset calon pengguna sehingga menghasilkan situs web yang sesuai dan dibutuhkan oleh target pengguna.

Maka dibuatlah rancangan UI/UX untuk fitur admin dashboard ini yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam pengelolaan konten yang nantinya akan dipublikasikan dalam situs web Sirah Nabawiyah. Dalam pembuatan admin dashboard ini penulis akan melakukan rancangan pembuatan admin dashboard dengan menggunakan metode design thinking yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan di atas, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat admin dashboard yang menampilkan data pengelolaan secara terstruktur dan terorganisasi.
- b. Bagaimana cara membuat fitur pengaturan yang dapat mempermudah pengaturan data.

3. Tujuan

Membuat Admin dashboard yang nantinya akan memudahkan pengguna dengan menyajikan fitur yang berhubungan dengan pengelolaan data dan pengaturan situs web yang akan dibuat, oleh sebab itu dibuatlah tujuan utama dalam pembuatan halaman admin dashboard sebagai berikut:

- a. Mempermudah pengelolaan data: dengan adanya admin dashboard diharapkan akan mempermudah pengguna dalam mengelola dan memperbarui situs web.
- b. Mempermudah pengaturan: Admin dashboard akan memudahkan pengguna dalam melakukan pengaturan penting dalam sebuah situs web dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan.

4. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam perancangan UI/UX fitur admin dashboard pada Chronolizer Sirah Nabawiyah yaitu:

- a. Integrasi metode design thinking dalam proses perancangan untuk memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi dengan baik.
- b. Perancangan admin dashboard yang dapat menampilkan data pengelolaan secara terstruktur dan terorganisasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sirah Nabawiyah

Secara istilah, sirah berarti perjalanan hidup atau biografi. Tanpa mengaitkan dengan nama tokoh tertentu, sirah merujuk pada perjalanan hidup atau biografi Nabi Muhammad saw. Menurut Muhammad al-Zuhaili, sirah adalah ilmu untuk mempelajari kehidupan Nabi Muhammad SAW., kepribadiannya, sifat-sifatnya, tingkah lakunya, metode yang digunakannya dalam strategi berdakwah, bertabligh, dan mendidik (Musyafiq 2014).

Sirah Nabawiyah merangkum tiga hal, yaitu:

1. Riwayat hidup Nabi Muhammad SAW.
2. riwayat hidup para sahabat yang senantiasa menemani dakwah Nabi Muhammad saw. serta senantiasa membenarkan ajaran ketauhidan Allah SWT
3. sejarah penyebaran agama Islam yang bermula dari turunnya wahyu yang dibawa oleh Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad SAW di Gua Hira hingga tersebarnya Islam ke penjuru jazirah Arab (Helmi 2016) [1].

B. Chronolizer

Chronolizer merupakan suatu media atau alat visualisasi masa lalu yang digunakan dalam era-modern kemudian diterapkan pada permainan digital yang mengandung unsur visualisasi artistik, serta unsur interaktifitas yang meningkatkan minat *user* dalam mempelajari sejarah. Dalam arti lain *Chronolizer* adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan data-data masa lalu yang telah dirancang secara objektif, terstruktur dan sistematis [2].

Chronolizer harus memiliki beberapa ciri khas sebagai berikut:

1. Mampu melakukan pencatatan/penyajian data yang bersifat independen/tidak memihak, sesuai dengan fakta sejarah yang ada, serta memiliki sumber yang kuat yang menjadi dasar keabsahannya
2. Mampu menampilkan keseluruhan data berdasarkan kronologi waktu tertentu, dan tidak memuat fakta yang saling bertentangan dalam rentang waktu yang sama

Mampu menampilkan visualisasi berdasarkan data tanpa memberikan kesimpulan subjektif untuk memberikan ruang interpretasi bagi *user* secara netral dan tidak memihak [3].

C. UI/UX Web Design

Desain *User Interface* (UI) secara singkat dapat dijabarkan sebagai proses menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif di antara manusia dan komputer. UI bertugas untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna ketika menggunakan aplikasi yang telah dirancang. Dalam perancangan UI, perlu memperhatikan kebutuhan pengguna, daya tarik, efisiensi, dan kualitas desain yang menarik dan mudah digunakan [4]. UI juga harus memperhatikan *user experience* (UX) yang berfokus pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau jasa [5]. Dalam perancangan UI, harus memperhatikan pengguna dan konsep pengerjaannya, baik itu pemahaman tentang karakteristik dan perilaku dari pengguna yang umum serta populasi dari pengguna [6].

D. Admin Dashboard

Admin *dashboard* secara singkat dapat diartikan sebagai suatu sistem informasi yang dirancang untuk memantau dan mengelola data dan informasi yang terkait dengan suatu organisasi atau institusi, seperti perguruan tinggi. *Dashboard* ini biasanya berbasis web dan menggunakan teknologi seperti PHP, Bootstrap, dan SQL Server untuk membangun sistem tersebut. Fungsinya adalah untuk menampilkan indikator-indikator kinerja kunci dalam bentuk grafik dan diagram, sehingga memudahkan eksekutif dalam mengambil keputusan berdasarkan data yang diperlukan. Dalam konteks perguruan tinggi, *dashboard* ini dapat membantu top level manajemen memantau proses data dan informasi secara *real-time*, termasuk data mahasiswa, dosen, kelas perkuliahan, dan lain-lain. Salah satu fitur yang penting pada *dashboard* ini adalah fitur pencarian data yang memungkinkan pengguna untuk mencari data secara langsung di lokasi penelitian [7].

E. Design Thinking

Design Thinking adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Tahapan yang ada dalam *design thinking* adalah:

1. *Empathize*
Mengumpulkan informasi dan memahami kebutuhan pengguna.
2. *Define*
Menentukan masalah dan tujuan yang ingin dicapai.
3. *Ideate*
Mengembangkan ide-ide untuk menyelesaikan masalah.
4. *Prototype*
Membuat prototipe dari ide-ide yang telah dikembangkan.
5. *Test*
Melakukan uji coba dan evaluasi terhadap prototipe.

Design Thinking bersifat *human centered*, berorientasi pada tindakan, terbiasa dengan perubahan, dan terintegrasi dengan tujuan masa depan. Prosesnya dinamis dan konstruktif, membutuhkan definisi, definisi ulang, presentasi, presentasi ulang, penilaian, dan visualisasi. *Design Thinking* juga mengedepankan empati, meletakkan pengguna sebagai inti dari segala hal, dan membantu dalam *problem-solving*, *problem-design*, hingga *problem-forming* [8].

F. Figma



Gambar 1 Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain yang digunakan untuk membuat prototipe aplikasi, termasuk tampilan UI dan *wireframe* aplikasi, serta melakukan pengeditan dasar dan membuat *mockup design*. Aplikasi Figma juga berguna untuk membuat prototipe situs web, baik versi desktop maupun *mobile*. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan koneksi internet. Aplikasi Figma sangat populer di kalangan profesional UI/UX, desain web, dan bidang lainnya yang terkait dengan desain digital [9]. Figma digunakan sebagai *tools* utama dalam Perancangan UI/UX Fitur Admin *Dashboard* pada Chronolizer Sirah Nabawiyah.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Analisis

Chronolizer Sirah Nabawiyah secara keseluruhan merupakan situs web yang berisi kisah kisah perjalanan Nabi Muhammad dan para sahabat. Situs web ini memiliki 5 fitur utama yaitu tokoh, tempat, peristiwa, lini masa, dan admin dashboard. Pada laporan ini penulis bertanggung jawab untuk membuat desain dari fitur admin dashboard dan pada tahap analisis ini berisi tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate*. Dalam tahap analisis ini ditujukan untuk mencari kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan admin dashboard dari situs web Chronolizer Sirah Nabawiyah. Pada tahap ini

diawali dengan melakukan riset dengan menganalisis situs web kompetitor dengan mempertimbangkan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pembuatan desain UI/UX dan selanjutnya melakukan diskusi dengan mentor untuk menentukan fitur-fitur utama yang akan dikembangkan.

1. *Empathize*

Empathize adalah tahapan pertama dalam *design thinking*, dengan mengenali serta memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin mengenai fitur yang biasa digunakan dan fitur yang akan memudahkan pengguna dalam mengelola data pada admin *dashboard*.

Pengumpulan data dimulai dengan melakukan diskusi dengan mentor mengenai apa saja yang akan dibutuhkan dari halaman admin *dashboard* selanjutnya dilakukan analisis dari situs web yang memiliki tujuan fungsional yang sama.

Dari hasil analisis situs web dengan tujuan fungsional yang sama dan hasil diskusi dengan mentor maka dapat diambil kesimpulan untuk fitur utama dari admin *dashboard* terdiri dari:

- a. Halaman masuk, halaman masuk merupakan halaman awal dari admin *dashboard*. Dengan memasukkan alamat email dan kata sandi untuk mengakses fitur-fitur lain dari admin *dashboard*.
- b. Halaman daftar, halaman daftar merupakan halaman untuk pengguna baru yang ingin menggunakan fitur-fitur admin *dashboard*. Pengguna yang ingin membuat akun akan diarahkan untuk mengisi email, nama pengguna, dan kata sandi. Setelah melakukan pendaftaran pengguna akan diarahkan ke halaman masuk.
- c. Beranda admin, dalam halaman beranda admin akan menampilkan semua informasi seperti jumlah akun, tokoh, tempat, peristiwa. Selain itu pengguna juga akan disajikan dengan grafik pengunjung dan pembaruan dari situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.
- d. Pembaruan, dalam halaman pembaruan pengguna dapat melihat unggahan dan perubahan konten dalam situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.
- e. Akun, dalam halaman akun pengguna dapat melihat semua informasi akun admin dan pengguna yang terdaftar dalam situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.
- f. Kelola konten, dalam halaman kelola konten pengguna dapat mengunggah, mengarsipkan, menjadwalkan, dan menghapus konten yang ada di situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.
- g. Profil, dalam halaman profil pengguna dapat mengubah dan menambahkan foto, nama pengguna, tanggal lahir, kata sandi, jenis kelamin, dan nomor telepon.
- h. Keluar, tombol keluar digunakan untuk keluar dari akun yang sedang digunakan dan mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* utama situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.
- i. Notifikasi, tombol notifikasi akan membuka jendela mengambang yang berisi tentang pemberitahuan penting tentang konten yang pengguna kelola.

2. *Define*

Define adalah tahapan di mana setelah semua informasi yang telah didapatkan dan dikelola untuk menentukan ide atau fitur apa saja yang akan disukai pengguna pada tahap sebelumnya. Selanjutnya penulis akan mendefinisikan masalah yang dapat muncul dalam pengerjaan desain. Berikut adalah masalah yang telah penulis simpulkan:

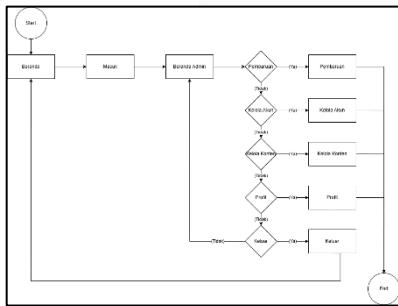
- a. Bagaimana cara agar pengguna lebih mudah dalam membaca data yang akan disajikan.
- b. Bagaimana cara agar pengguna lebih mudah dalam mengelola konten yang ada dalam situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.

B. *Ideate*

Ideate adalah tahapan di mana penulis akan melakukan perancangan solusi dari permasalahan yang telah disimpulkan dari tahapan *empathize* dan *define* sebelumnya. Tujuan utama dari tahapan ini adalah menentukan solusi mana yang paling efektif, dan berpengaruh langsung ke pengguna.

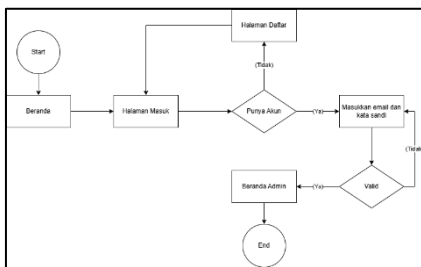
1. *Flowchart*

Sebelum pembuatan desain UI/UX, akan melewati tahap pembuatan *flowchart*. *Flowchart* dalam hal ini digunakan sebagai visualisasi dari rancangan alur atau langkah-langkah sistem yang akan diikuti oleh pengguna, selain itu *flowchart* juga bisa digunakan sebagai acuan dalam pembuatan halaman dan fitur yang akan dibuat. Berikut adalah *flowchart* dari situs web Chronolize Sirah Nabawiyah:



Gambar 2 *Flowchart Admin Dashboard*

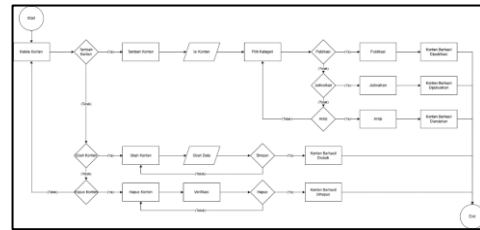
Gambar 2 merupakan *flowchart* halaman admin dari situs web Chronolize Sirah Nabawiyah. Dimulai dari pengguna masuk dari halaman beranda utama dan melakukan proses masuk dengan memasukkan alamat email serta kata sandi yang selanjutnya diarahkan ke halaman fitur admin *dashboard*, dari sini pengguna dapat memilih beberapa fitur seperti pembaruan, kelola akun, kelola konten, profil, serta keluar.



Gambar 3 *Flowchart Masuk Halaman Admin*

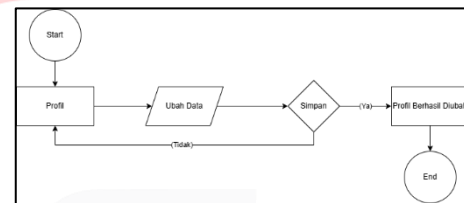
Gambar 3 merupakan *flowchart* dari proses masuk ke halaman admin. Dimulai dari beranda utama lalu pengguna akan menekan tombol masuk, setelah itu pengguna

akan diarahkan ke halaman masuk, jika pengguna belum memiliki akun maka pengguna dapat memilih untuk membuat akun terlebih dahulu, lalu setelah mendaftar pengguna akan kembali ke halaman masuk dan dapat memasukkan email dan kata sandi yang telah didaftarkan untuk melanjutkan ke beranda admin.



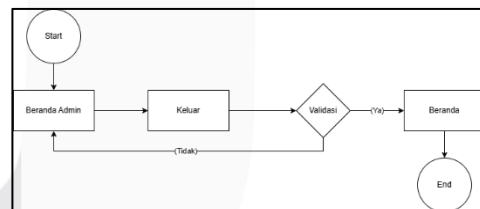
Gambar 4 *Flowchart Kelola Konten*

Gambar 4 merupakan *flowchart* dari proses pengelolaan konten. Pada menu ini pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus. Pada menambahkan konten pengguna dapat memilih untuk langsung dipublikasikan, dijadwalkan, atau diarsipkan konten yang akan ditambahkan.



Gambar 5 *Flowchart Profil*

Gambar 5 merupakan *flowchart* dari halaman profil. Pada menu ini pengguna dapat melihat dan mengubah data pribadinya.



Gambar 6 *Flowchart Keluar*

Gambar 6 merupakan *flowchart* ketika pengguna ingin keluar dari akun yang sedang digunakan. Setelah menekan tombol keluar dan divalidasi maka pengguna akan diarahkan kembali ke beranda utama.

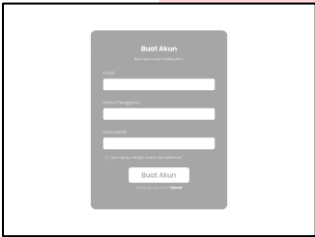
2. *Wireframe*

Setelah pembuatan *flowchart*, akan dilanjutkan dengan perancangan *wireframe*. *Wireframe* sendiri merupakan rancangan dasar yang berisikan susunan tata letak dari komponen-komponen yang ada dalam sebuah situs web. Pembuatan *wireframe* bertujuan sebagai acuan dalam pembuatan *prototype* dan memudahkan dalam perancangannya. Berikut adalah *wireframe* dari halaman admin *dashboard* yang telah dibuat:



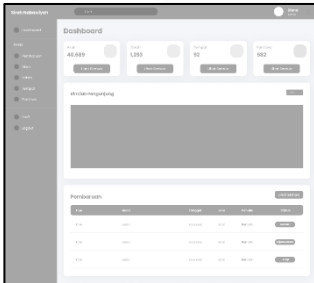
Gambar 7 Wireframe Masuk

Gambar 7 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman masuk, di sini pengguna dapat memasukkan alamat email dan kata sandi yang dipunya dan setelah diverifikasi maka pengguna akan dialihkan ke halaman berikutnya yaitu beranda admin.



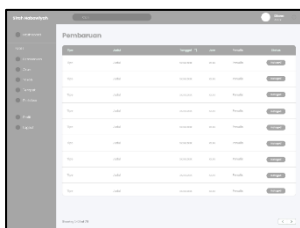
Gambar 8 Wireframe Daftar

Gambar 8 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman daftar, di sini pengguna yang belum memiliki akun bisa mendaftarkan diri untuk registrasi akun dengan memasukkan nama pengguna, alamat email, dan kata sandi yang diinginkan. Setelah registrasi akun berhasil maka pengguna akan dialihkan kembali ke halaman masuk.



Gambar 9 Wireframe Beranda Admin

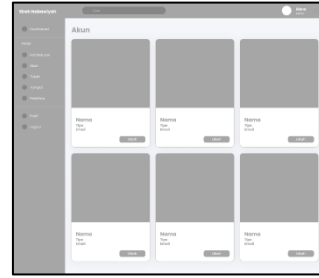
Gambar 9 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman beranda admin, halaman ini merupakan halaman setelah pengguna berhasil masuk menggunakan akun yang dimiliki. Pengguna juga dapat melihat jumlah akun, jumlah konten, grafik pengunjung, dan 3 pembaruan terbaru.



Gambar 10 Wireframe Pembaruan

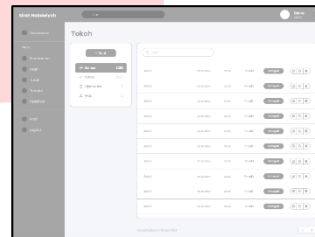
Gambar 10 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman pembaruan, pada halaman ini pengguna akan disajikan dengan informasi dari riwayat perubahan dari

semua konten yang ada dalam situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.



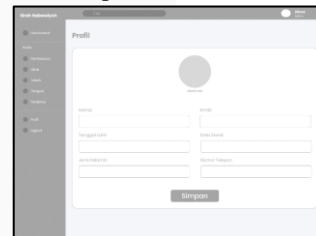
Gambar 11 Wireframe Kelola Akun

Gambar 11 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman kelola akun, pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi dari akun pengguna lainnya, sedangkan untuk pengguna dengan tingkat admin bisa melakukan ubah data dan hapus akun pengguna lainnya.



Gambar 12 Wireframe Kelola Konten

Gambar 12 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman kelola konten, pada halaman ini pengguna dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus konten yang akan dan telah dipublikasikan. Selain itu pada halaman ini juga disediakan fitur filter untuk konten yang telah terpublikasi, dijadwalkan, atau diarsipkan.

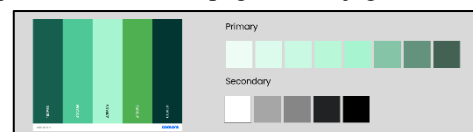


Gambar 13 Wireframe Profil

Gambar 13 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman profil, pada halaman ini pengguna dapat melihat dan mengubah data pribadinya seperti nama pengguna, alamat email, nomor telepon, tanggal lahir, jenis kelamin, dan kata sandi.

3. UI Style Guide

UI *Style Guide* berisi komponen-komponen yang nantinya akan digunakan dalam proses pembuatan *prototype* seperti palet warna, ikon, tipografi, dan juga bilah navigasi.



Gambar 14 palet warna

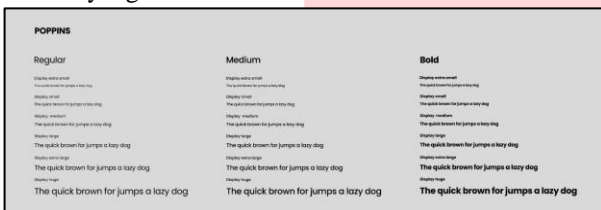
Gambar 14 merupakan palet warna yang akan digunakan dalam perancangan dan pengembangan *prototype*

dari halaman-halaman dari admin *dashboard*. Dengan menggunakan warna #A7F5D0 sebagai warna utama dan dikembangkan menjadi beberapa gradasi warna. Pemilihan warna ini disebabkan Nabi Muhammad yang sangat menyukai warna hijau oleh karena itu penulis memilih warna ini sebagai warna utama. Selain warna utama, digunakan juga warna dasar monokrom sebagai pelengkap di beberapa tombol dan teks.



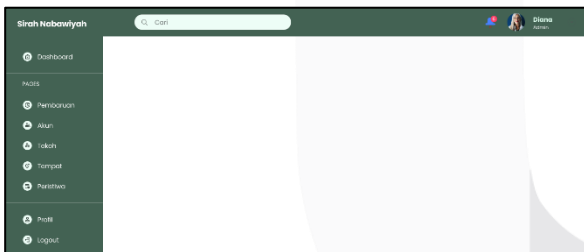
Gambar 15 Ikon

Gambar 15 merupakan kumpulan ikon yang akan digunakan dalam perancangan dan pengembangan *prototype* dari halaman-halaman pada admin *dashboard*. Ikon berfungsi sebagai alat bantu visual dari fitur yang bersangkutan dan akan memudahkan pengguna dalam memahami penggunaan fitur-fitur yang ada di admin *dashboard*.



Gambar 16 Tipografi

Gambar 16 merupakan tampilan visual dari tipografi atau *font* yang akan digunakan dalam perancangan dan pengembangan *prototype* dari halaman-halaman dari admin *dashboard*. Pemilihan *font* ini karena menarik dan mudah dibaca.



Gambar 17 Navigasi

Gambar 17 merupakan tampilan dari navigasi yang akan digunakan dalam perancangan dan pengembangan *prototype* dari halaman-halaman pada admin *dashboard*. Berfungsi sebagai akses pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

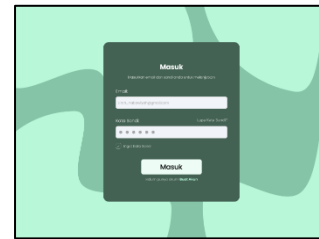
IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

Setelah melakukan tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate* maka selanjutnya akan masuk dalam tahap implementasi. Dengan menggunakan metode *design thinking* maka pada tahap implementasi ini akan menggunakan tahap *prototype*. Pada tahap ini *wireframe* yang sebelumnya dibuat akan dikembangkan menjadi tampilan antarmuka yang akan dilihat dan digunakan oleh pengguna.

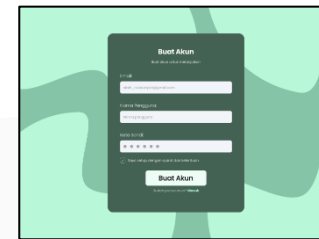
1. Prototype

Pada tahapan ini, ide-ide yang telah dikumpulkan sebelumnya akan diimplementasikan menggunakan *tools design* Figma. Berikut adalah rancangan antarmuka yang sudah dibuat.



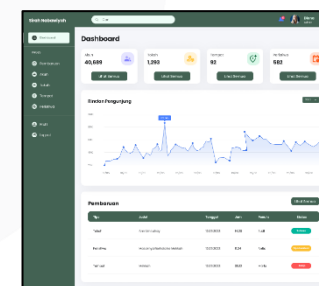
Gambar 18 Prototype Halaman Masuk

Gambar 18 merupakan tampilan final dari halaman masuk, merupakan halaman pertama ketika pengguna ingin menggunakan fitur-fitur admin. Setelah memasukkan alamat email dan kata sandi pengguna akan diarahkan ke halaman beranda admin dan dapat menggunakan fitur-fitur admin yang tersedia. Untuk pengguna yang belum memiliki akun bisa menekan “Buat Akun” untuk diarahkan ke halaman buat akun.



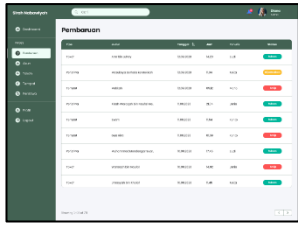
Gambar 19 Prototype Halaman Buat Akun

Gambar 19 merupakan tampilan final dari halaman buat akun, di sini pengguna bisa melakukan registrasi akun dengan memasukkan alamat email, nama pengguna, dan kata sandi. Setelah proses registrasi akun selesai, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman masuk.



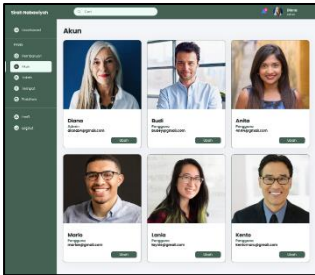
Gambar 20 Prototype Halaman Beranda Admin

Gambar 20 merupakan tampilan final dari halaman Beranda Admin, di sini pengguna dapat melihat berbagai informasi seperti jumlah pengguna, jumlah konten, rincian pengunjung, dan pembaruan.



Gambar 21 Prototype Halaman Pembaruan

Gambar 21 merupakan tampilan final dari halaman pembaruan, di sini pengguna bisa melihat semua konten terbaru yang ada pada situs web Chronolize Sirah Nabawiyah.



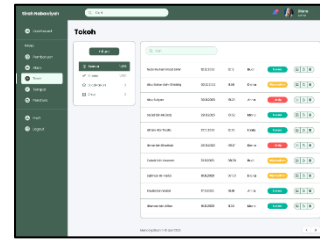
Gambar 22 Prototype Halaman Kelola Akun

Gambar 22 merupakan tampilan final dari halaman kelola akun, di sini pengguna bisa melihat semua akun yang terdaftar pada admin *dashboard*, data yang bisa dilihat oleh pengguna biasa terbatas hanya melihat nama pengguna, dan alamat email, sedangkan untuk pengguna dengan tingkat admin bisa melakukan perubahan data pengguna lain seperti mengubah nama, alamat email, dan tingkatan dari akun pengguna lain, selain itu pengguna dengan tingkat admin juga bisa menghapus akun dari pengguna lain.

Halaman kelola konten memiliki 3 varian dengan kategori yang berbeda yaitu tokoh, tempat, dan peristiwa. Dari semua varian yang ada fungsinya sama yaitu untuk mengelola konten yang ada pada situs web Chronolize Sirah Nabawiyah. Pada halaman ini terdapat beberapa fitur yaitu:

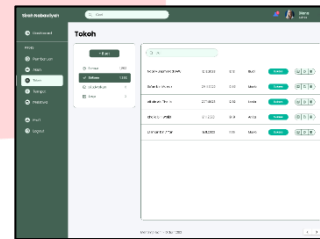
Tabel 1 Tabel Fitur Kelola Konten

No	Fitur	Fungsi
1	Filter	Digunakan ketika hanya ingin menampilkan konten berlabel tertentu.
2	Buat	Digunakan untuk membuat konten baru.
3	Ubah	Digunakan untuk mengubah konten yang sudah ada.
4	Arsip	Digunakan untuk mengarsipkan konten yang belum siap untuk dipublikasikan atau konten yang bermasalah.
5	Jadwalkan	Digunakan untuk menjadwalkan konten yang akan dipublikasikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
6	Hapus	Digunakan untuk menghapus konten yang dipilih.



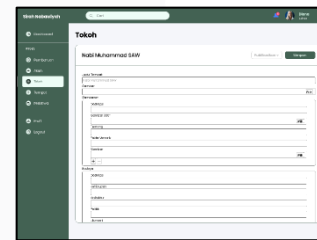
Gambar 23 Prototype Halaman Kelola Konten

Gambar 23 merupakan tampilan final dari halaman utama kelola konten (tokoh), pada halaman ini pengguna dapat melihat semua konten dengan kategori tokoh dengan label yang berbeda beda, pengguna dapat melakukan aksi mengubah, mengarsipkan, dan menghapus konten yang diinginkan.



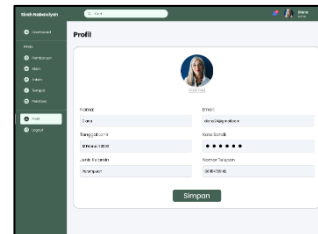
Gambar 24 Prototype Halaman Kelola Konten (filter)

Gambar 24 merupakan tampilan final dari halaman utama kelola konten yang sudah terfilter dan hanya menampilkan konten berlabel sesuai dengan pilihan saja.



Gambar 25 Prototype Halaman Buat Konten

Gambar 25 merupakan tampilan final dari halaman buat konten, pada halaman ini pengguna dapat mengisi konten sesuai dengan kolom yang disediakan yang nantinya akan otomatis menyesuaikan dengan *template* dari situs web Chronolize Sirah Nabawiyah. Pengguna juga dapat mengatur apakah konten mau langsung dipublikasikan, dijadwalkan atau diarsipkan.



Gambar 26 Prototype Halaman Profil

Gambar 26 merupakan tampilan final dari halaman profil, di sini pengguna dapat mengubah dan menambahkan informasi pribadinya seperti nama foto profil, pengguna, alamat email, tanggal lahir, kata sandi, jenis kelamin, dan nomor telepon.

B. Pengujian

Pengujian dari hasil UI/UX dari situs web Chronolize Sirah Nabawiyah menggunakan *User Experience Quistionneire*(UEQ) karena diperlukannya evaluasi berbasis UX untuk mengetahui bagaimana penilaian pengguna dalam penggunaan situ web ini. Pengujian UEQ digunakan untuk mengukur UX pada desain UI/UX karena beberapa alasan:

1. Komprehensif: Menilai aspek kegunaan hingga pengalaman pengguna.
2. Sederhana: Mudah dipahami oleh responden.
3. Banyak Skala: 6 skala untuk 26 item pernyataan.
4. Keunggulan: Lebih komprehensif dibandingkan metode lain.
5. Tersedia Gratis: Aksesibel bagi para peneliti dan desainer.
6. Hasil Akurat: Menentukan peringkat dari skala penilaian.

UEQ membantu dalam menentukan area yang memerlukan peningkatan dan menguji apakah desain yang telah dibuat telah memiliki UX yang memadai. UEQ dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang berisikan 26 pertanyaan yang letak nilai positifnya tidak selalu di angka yang lebih tinggi.

UEQ memiliki 6 skala penilaian yaitu [10]:

1. Daya Tarik: Seberapa menarik produk secara keseluruhan. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk?
2. Kejelasan: Seberapa mudah produk untuk digunakan.
3. Efisien: Seberapa cepat pengguna menyelesaikan suatu proses / tugas pada produk.
4. Ketepatan: Apakah interaksi pengguna dan produk dapat dikendalikan oleh pengguna tersebut.
5. Stimulasi: Seberapa mampu produk untuk memotivasi pengguna.
6. Kebaruan: Seberapa inovatif dan kreatif produk. Apakah produk menarik minat pengguna?

Dari hasil kuesioner menggunakan media Google Forms telah diisi oleh 12 orang responden dan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2 Tabel Data Jenis Kelamin

Pria	Wanita
7 Orang	5 Orang

Tabel 3 Tabel Data Usia

Usia	Orang
20 Tahun	1
21 Tahun	3
22 Tahun	4
<22 Tahun	4

Tabel 4 Tabel Data Hasil Pertanyaan UEQ

Pertanyaan																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	7	2	1	1	7	7	6	2	2	7	1	6	6	6	7	1	2	2	7	1	7	2	2	1	6
7	7	1	1	1	7	7	3	1	4	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	1	2	1	6	6	5	2	4	6	1	5	5	6	6	2	1	1	7	1	7	1	7	2	3
6	6	1	1	2	5	7	6	2	3	7	1	5	7	6	7	1	1	2	6	1	7	1	2	2	6
6	6	2	3	1	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	1	2	2	2
6	6	2	2	1	6	6	6	1	1	6	1	7	7	5	5	3	2	1	7	1	7	1	3	2	7
6	6	7	6	7	6	6	5	3	3	5	2	5	6	5	6	2	2	3	5	6	6	1	3	2	6
6	6	6	1	2	6	6	6	2	4	6	2	6	6	6	6	2	2	6	2	6	2	6	2	2	6
4	5	3	6	7	2	7	1	6	4	6	3	6	1	7	4	3	7	5	3	3	5	5	7	6	7
7	7	6	7	1	7	6	1	5	7	1	6	7	5	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
6	6	2	1	1	7	6	7	1	1	1	2	6	6	1	6	2	1	2	6	1	6	2	1	1	6
6	6	2	1	2	5	6	4	3	4	5	2	6	6	6	6	3	2	3	6	2	6	1	2	1	4

Tabel 4 merupakan hasil data dari 26 pertanyaan yang telah diisi oleh 12 orang responden berisikan 26 pertanyaan dan berskala 1 sampai 7. Tahap selanjutnya adalah melakukan konversi dengan +3 yang mewakili nilai paling positif dan -3 yang mewakili nilai paling negatif.

Tabel 5 Tabel Data Hasil Konversi UEQ

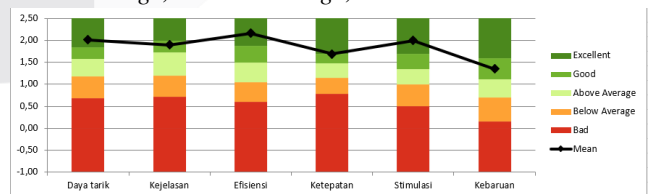
Pertanyaan																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	
3	3	3	3	3	3	3	-1	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	3	2	3	2	2	1	2	0	2	3	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	
2	2	3	3	2	1	3	2	2	1	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	
2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-2	
2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	
2	2	-3	-2	-3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	-2	2	3	1	2	2	
2	2	-2	3	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
0	1	1	-2	-3	-2	3	-2	0	2	1	2	-3	3	0	1	-3	-1	-1	1	1	1	-1	-3	-2	3	
3	3	-2	-3	3	3	2	3	-1	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	-3	2	2	-3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	
2	2	2	3	2	1	2	0	1	0	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	0

Tabel 5 merupakan hasil dari 12 data yang telah dikonversi menjadi skala +3 sampai -3. Selanjutnya dari 26 jawaban dari setiap responden akan diolah sesuai dengan 6 kategori skala penilaian yang telah disebutkan menjadi skala rata-rata per orang (*means per person*).

Tabel 6 Tabel Data Means Per Person

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
2,50	2,75	2,50	2,50	2,75	2,00
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,25
2,00	2,00	2,50	2,00	2,50	2,00
2,50	2,25	2,50	2,50	2,25	2,00
2,00	1,75	2,25	2,00	2,25	1,00
2,00	2,50	3,00	2,00	2,25	2,25
1,83	-0,25	1,75	1,25	0,75	0,25
2,00	2,25	2,00	2,00	2,00	0,50
-1,17	0,50	-0,75	-0,25	-1,25	1,75
3,00	1,25	3,00	2,50	3,00	0,25
2,33	2,50	2,25	1,00	2,75	1,00
2,17	2,25	2,00	0,75	1,75	1,00

Tabel 6 merupakan hasil konversi 12 data menjadi skala *means per person* yang selanjutnya akan digunakan dalam perhitungan *benchmark* untuk mendapatkan hasil akhir yang akan digunakan dalam penilaian dari antarmuka yang telah dibuat menjadi penilaian dengan skala *Excellent*, *Good*, *Above Avarage*, *Bellow Average*, dan *Bad*.



Gambar 27 Grafik Benchmark

Gambar 27 merupakan grafik hasil perhitungan *benchmark* UEQ dari 12 data responden yang sudah dikumpulkan dengan detail sebagai berikut:

Tabel 7 Tabel Hasil *Benchmark*

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	2,01	Excellent
Kejelasan	1,90	Good
Efisiensi	2,17	Excellent
Ketepatan	1,69	Good
Stimulasi	2,00	Excellent
Kebaruan	1,35	Good

Dilihat dari grafik dan tabel hasil *benchmark* didapatkan hasil bahwa desain antarmuka dari admin *dashboard* situs web Chronolize Sirah Nabawiyah memiliki daya tarik “Excellent”, kejelasan “Good”, Efisiensi “Excellent”, ketepatan “Good”, stimulasi “Excellent”, kebaruan “Good”.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan desain UI/UX pada proyek akhir perancangan fitur admin *dashboard* situs web Chronolize Sirah Nabawiyah di Metalabs dapat disimpulkan bahwa:

- Proyek akhir ini telah berhasil membuat desain antarmuka admin *dashboard* yang dapat menampilkan data pengelolaan secara terstruktur dan terorganisasi.
- Berdasarkan pengujian UEQ pada kategori kejelasan “Above Avarage”, Efisiensi “Good”, ketepatan “Good”, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka yang telah dibuat sudah memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan untuk mempermudah pengguna dalam pengaturan data.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan pembuatan dan penulisan proyek akhir “Perancangan UI/UX Fitur Admin *Dashboard* Pada Chronolizer Sirah Nabawiyah Berbasis Website” terdapat saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca:

- Dalam pembuatan desain antarmuka di aplikasi Figma, pembuatan component adalah hal yang paling penting sebelum membuat desain halaman secara keseluruhan agar lebih efisien untuk melakukan penyesuaian bila terjadi kesalahan penempatan, penulisan, dan ukuran karena dapat mengubah semua halaman yang menggunakan component terkait sekaligus.
- Menetapkan variasi warna monokrom juga sama pentingnya dengan menetapkan warna utama yang akan digunakan demi mempermudah dalam pembuatan desain.

REFERENSI

- [1] F. Surya, “ANALISIS KOMPARATIF HISTORIOGRAFI SIRAH NABAWIYAH KARYA IBNU ISHAQ DAN IBNU HISYAM,” *Majalah Ilmiah Tabuah*, vol. 26, p. 21–29, Mei 2022.
- [2] R. Roedavan, “Chronolizer,” *Alat Visualisasi Masa Lalu*, vol. 1, 18 April 2020.
- [3] R. Roedavan, “Chronolizer,” *Alat Visualisasi Masa Lalu*, vol. 2, 18 April 2020.
- [4] Y. Jamilah dan A. Padmasari, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO,” April 2022.
- [5] N. Rangga, “KEPUASAN PELANGGAN,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, p. 2, 25 Juni 2021.
- [6] M. Alkindi, “PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE RS SYARIF HIDAYATULLAH MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD) DAN USABILITY TESTING,” Agustus 2022.
- [7] N. Sumiari, N. Ketut, D. Ari dan J. Lis, “Optimasi *Dashboard Information System* STIKOM Bali dengan Algoritma Levenshtein Distance,” 2018.
- [8] Y. Syahrul, “PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH,” *JURNAL BAHASA RUPA*, vol. 2, no. 2, April 2019.
- [9] S. Maman, R. Mita, L. M, K. Putri, S. Faoziah, A. Romadhon, R. Fathan, A. Ibra dan R. Muhamad, “MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, pp. 552-555, 2023.
- [10] A. Hinderks, Martin Schrepp, Francisco José Domínguez Mayo, María José Escalona dan Jörg Thomaschewski, “Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire,” *Computer Standards & Interfaces*, vol. 65, pp. 38-44, 2019.