

## Perancangan UI/UX Website E-learning Amikom Solo

**Brian Adi Bachtiar**

Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

**Ina Sholihah Widiati**

STMIK Amikom Surakarta

**Sri Widiyanti**

STMIK Amikom Surakarta

Alamat: Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec.Kartasura,  
Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: [brian.adi@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:brian.adi@mhs.amikomsolo.ac.id)

***Abstract.** E-Learning is an approach to developing knowledge, skills and competencies through internet-based means. E-Learning allows materials to be sent to students via the internet. The use of web-based E-Learning is currently widely applied for schools and universities, but for STMIK Amikom Solo still does not have an E-Learning system. The method used in this research is the literature study method which aims to develop the use of E-Learning websites from various journals that have been analyzed and processed by researchers into an Amikom Solo E-Learning website. From the website built, it can be concluded that it can facilitate students and lecturers in learning activities.*

***Keywords:** E-Learning, Website, Learning*

**Abstrak.** E-Learning adalah suatu pendekatan guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi melalui sarana berbasis internet. E-Learning memungkinkan sebagai materi untuk dikirim ke mahasiswa melalui internet. Penggunaan E-Learning berbasis web saat ini banyak diterapkan untuk sekolah maupun perguruan tinggi, namun untuk di STMIK Amikom Solo masih belum memiliki sistem E-Learning. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode studi literatur yang bertujuan guna perkembangan penggunaan *website* E-Learning dari berbagai jurnal yang telah dianalisis dan diolah peneliti menjadi sebuah *website* E-Learning Amikom Solo. Dari *website* yang dibangun dapat disimpulkan mampu mempermudah mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** E-Learning, Website, Pembelajaran.

## LATAR BELAKANG

Internet adalah salah satu penemuan manusia terbaik yang semakin tumbuh. Dengan bantuan internet, siapa pun dapat terhubung dengan orang lain diseluruh dunia. Internet memudahkan untuk mendapatkan informasi dan juga mendukung pencarian orang dalam yang dapat membuka peluang pertumbuhan di banyak bidang. Salah satunya terletak pada dunia pendidikan, dimana alat informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah informasi (Surentu, Warouw, & Rembang, 2020).

*smart education* yang diusung oleh ristekdikti harus menggunakan teknologi, salah satunya adalah E-Learning atau disebut juga pembelajaran online. E-Learning merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Penggunaan *E-Learning* di perguruan tinggi adalah harus diimbangi dengan peningkatan kualifikasi dosen secara berimbang. Kualifikasi dosen atau guru itu penting, salah satunya adalah persiapan lingkungan belajar yang cocok untuk pembelajaran berbasis daring. Karena guna membuat media pembelajaran berbasis teknologi bukanlah hal yang mudah (Dewi, 2021).

Penggunaan pembelajaran online *e-learning* di STMIK Amikom Surakarta masih belum ada. Dimana mahasiswa tidak ada sarana untuk mengakses materi secara online. Oleh karena itu, dibutuhkan satu aplikasi berbasis *website* yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi secara online. Bila ada *website e-learning* yang dapat membantu mahasiswa dan dosen maka akan membantu pengguna meningkatkan proses pembelajaran.

## KAJIAN TEORITIS

Penelitian (Putra & Fahrudin, 2021) berdasarkan hasil penelitian Perancangan, pembuatan dari perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking berbasis web. Dalam hal ini berdasarkan metode yang digunakan dapat membantu dalam menghasilkan sebuah rancangan web yang sesuai oleh calon pengguna website online shop. Berdasarkan penelitian diatas yang digunakan oleh peneliti sama menggunakan metode design thinking yang akan diterapkan dalam website e-learning.

Penelitian (Wibowo & Setiaji, 2020) memiliki hasil penelitian yang berjudul perancangan website bisnis trifdoor menggunakan metode pendekatan design thinking. Pada perancangan ini menghasilkan beberapa fitur yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Berdasarkan penelitian diatas adalah hal yang diperhatikan penulis dalam merancang website e-learning yaitu fitur yang akan gunakan oleh pengguna dapat kemudahan saat digunakan.

Penelitian yang berjudul perancangan antarmuka pengguna sistem informasi prosedur pelayanan umum menggunakan metode design thinking. Dimana berdasarkan hasil pengujian didapati bahwa rancangan yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna serta solusi yang digunakan dapat menyelesaikan yang dialami oleh pengguna. Hal ini juga sejalan dengan penulis akan lakukan yaitu diharapkan dapat menjawab kesulitan yang dialami pengguna website e-learning.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan metode design thinking di berbagai bidang, maka penulis akan menggunakan metode design thinking guna membuat rancangan UI/UX website e-learning amikom.

### **METODE PENELITIAN**

Metode design thinking merupakan metode yang digunakan guna memecahkan masalah yang berfokus pada user. Dalam pemecahan masalah penulis akan memahami kebutuhan user dan mencari solusi efektif. Pada metode ini harus melalui beberapa tahap untuk membangun website e-learning Amikom Solo, yaitu :

#### 1. Empathize

Saat ini penggunaan pembelajaran secara daring semakin banyak digunakan. Dengan ini website E-learning Amikom Solo sebagai web pembelajaran secara daring dengan berbagai fitur yang ada di dalam website.

#### 2. Define

Proses tahap analisa yaitu menganalisa keadaan sistem e-learning yang banyak digunakan. Dari banyaknya sistem e-learning penulis memiliki tujuan bagaimana website e-learning Amikom Solo bisa lebih efisien dari sistem e-learning lainnya.

#### 3. Ide

Setelah tahapan analisa dari permasalahan maka akan ada ide untuk membangun website E-Learning Amikom Solo. Seperti fitur fitur yang ada di dalam website yang dapat memudahkan user dalam mengoperasikan.

#### 4. Prototipe

Pada tahap ini penulis akan membuat perancangan prototipe untuk memproyeksikan dan merencanakan sebuah UI dan UX yang akan dibuat untuk user.

#### 5. Test

Pada tahap ini penulis akan melakukan uji coba kepada beberapa user untuk mencoba test website E-Learning Amikom Solo . Diharapkan website ini akan dapat memudahkan dan meringankan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan berdasarkan metode design thinking :

### **Empathize**

Metode *design thinking* bertujuan guna mencari permasalahan, siapa saja target user, mengetahui kebutuhan user dan siapa pun yang berkaitan dengan website ini. Adapun masalah yang ada dimana di Amikom Solo belum memiliki website pembelajaran. Melihat pentingnya penerapan e-learning maka membuat penulis bertujuan untuk membangun website E-Learning untuk Amikom Solo.

### **Define**

Dari masalah tersebut maka dibutuhkan suatu website yang dapat memecahkan masalah tersebut yaitu dengan adanya website maka user akan terbantu dalam kegiatan pembelajaran.

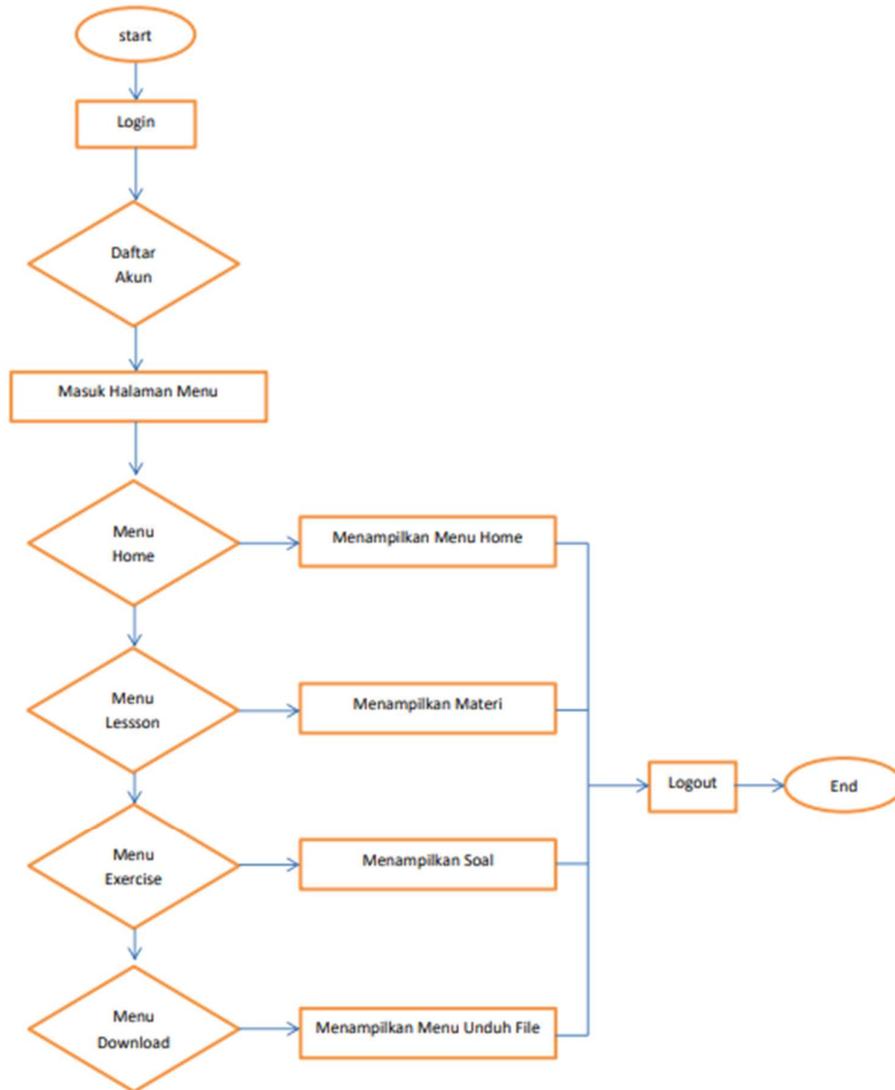
### **Ide**

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis mendapatkan ide di beberapa fitur dari website. Mempunyai beberapa kegunaan yaitu sebagai berikut :

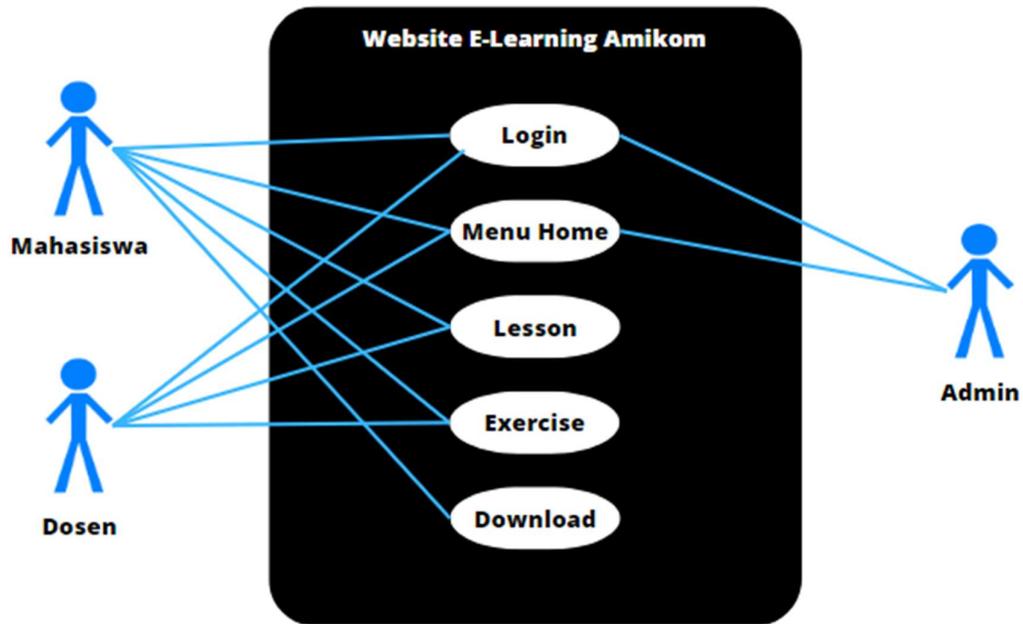
1. Website dapat digunakan untuk mengupload dan mendownload materi
2. Mahasiswa dapat belajar melalui soal yang diberikan dan akan dinilai oleh dosen
3. Terdapat menu pembelajaran berupa video yang diberikan oleh dosen

### **Prototype**

Dari pembahasan yang dilakukan penulis maka dihasilkan use case diagram dan flowchart dari website E-Learning Amikom Solo seperti berikut :

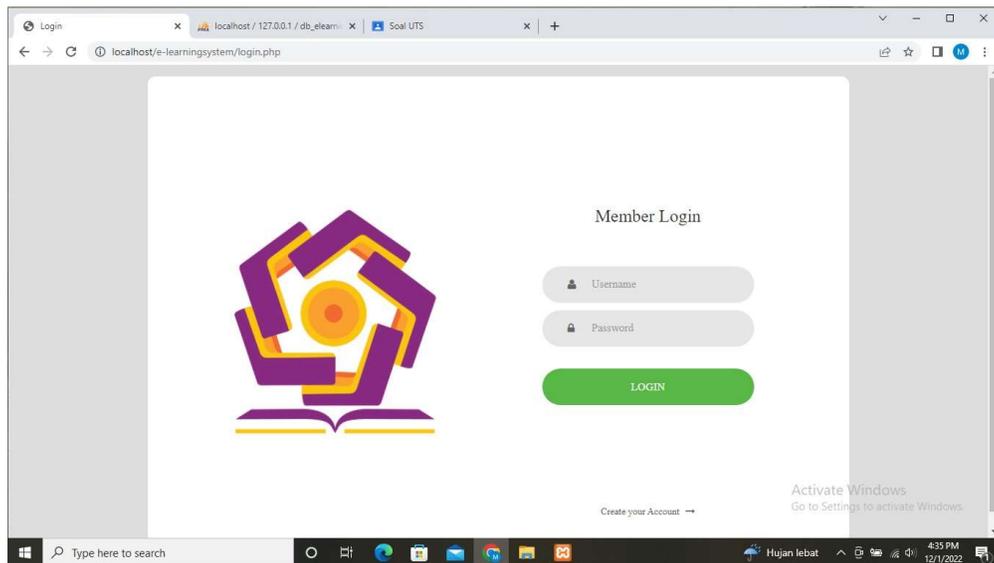


Gambar 1. Flowchart Sistem

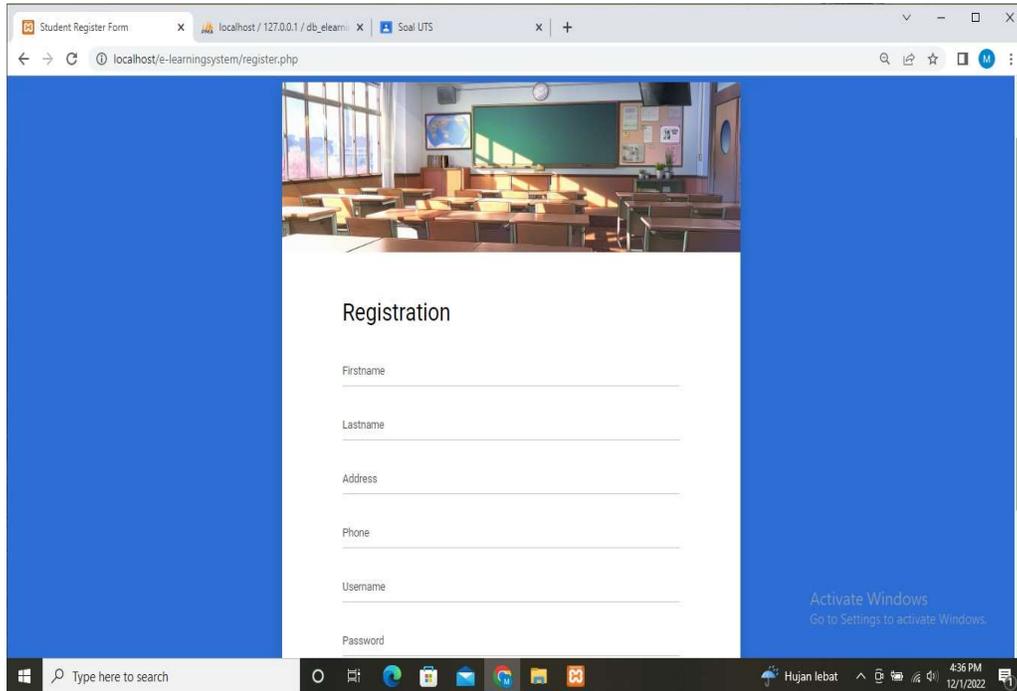


Gambar 2. Use Case Diagram

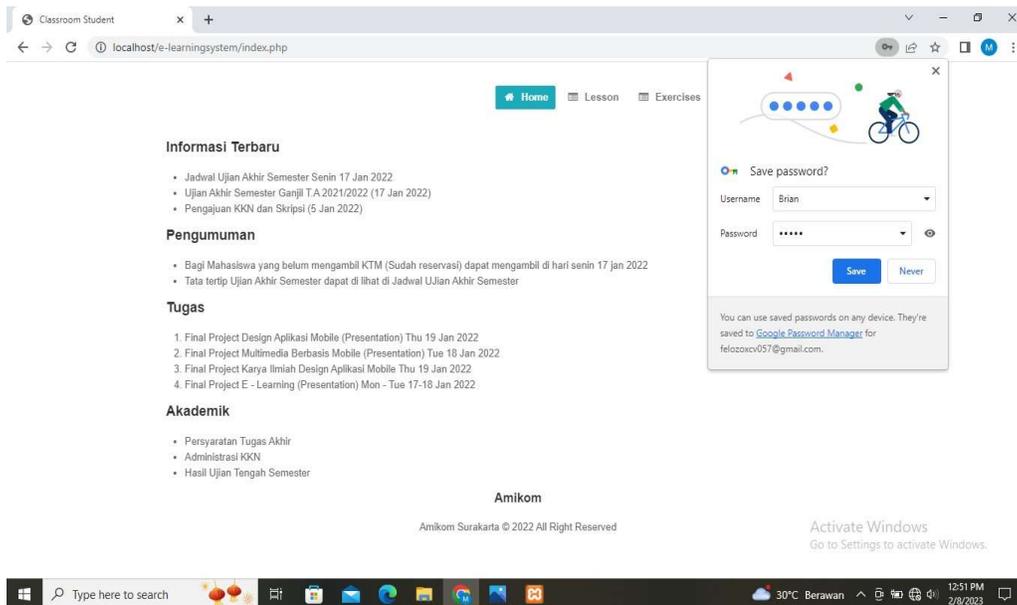
Berikut adalah hasil tampilan dari website E-Learning Amikom :



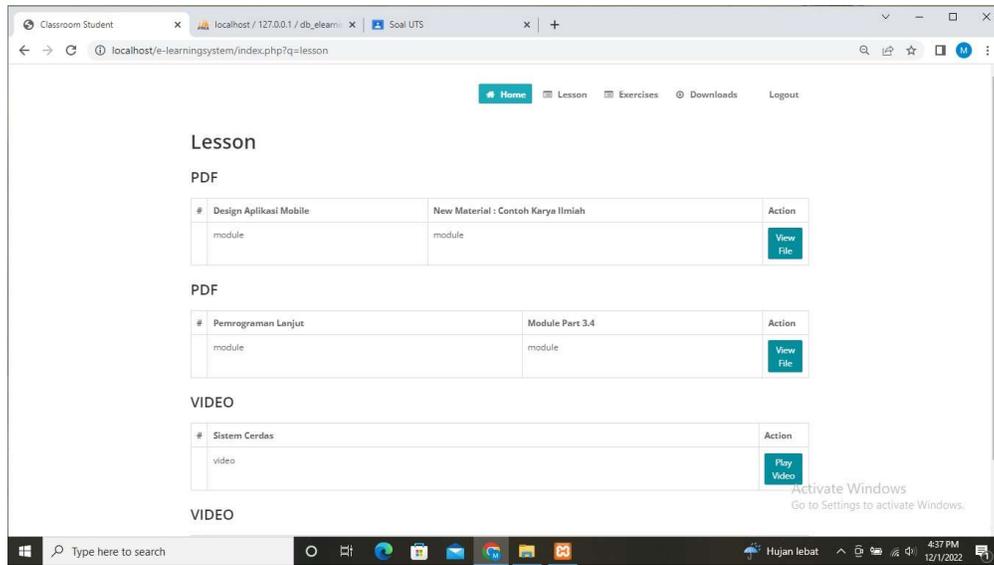
Gambar 3. Berikut adalah tampilan login bagi yang belum terdaftar maka akan diarahkan ke registrasi.



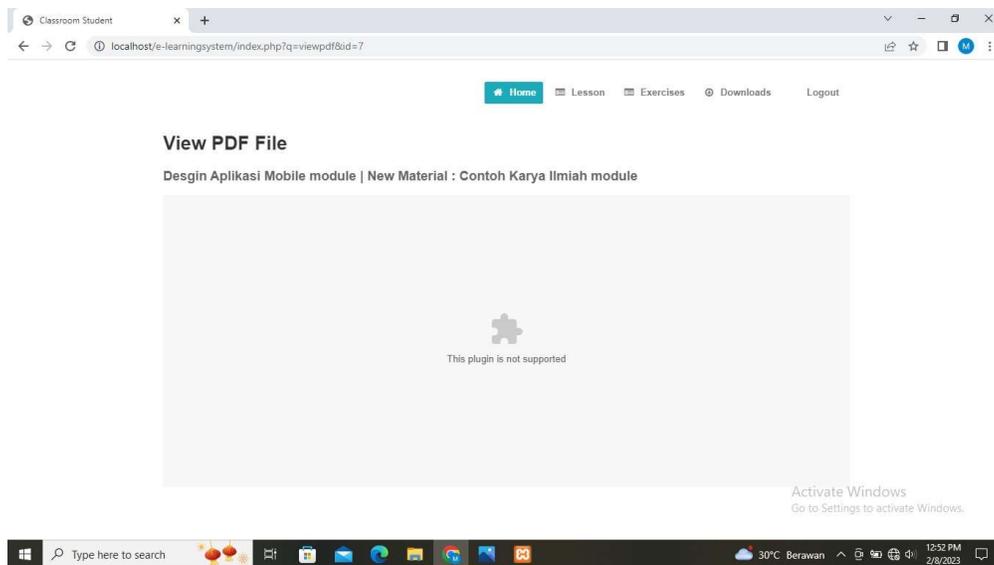
Gambar 4. Regristasi



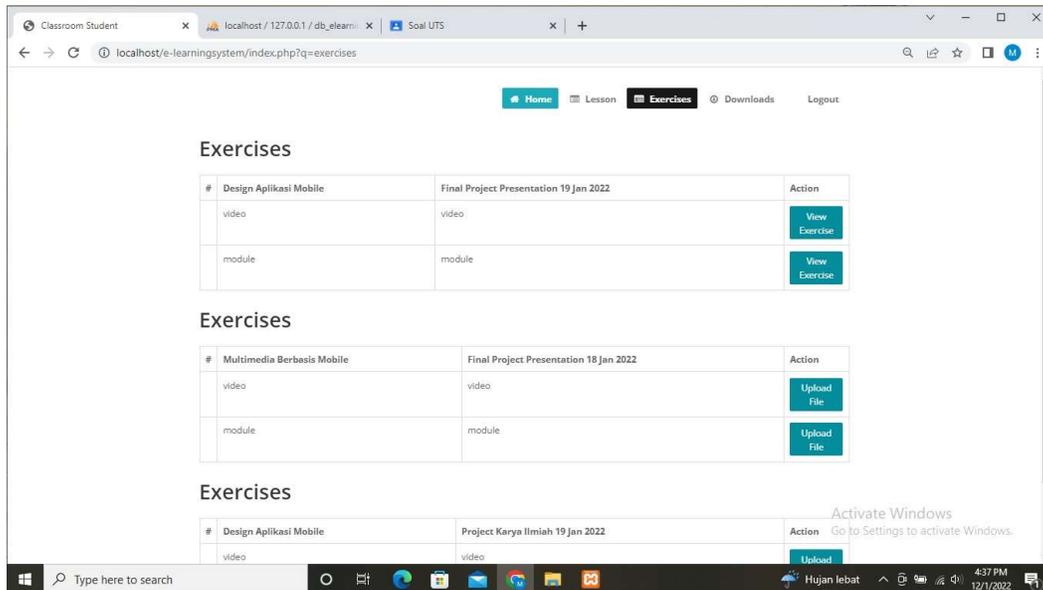
Gambar 5. Menu Home yang menampilkan informasi dan menu pembelajaran lainnya.



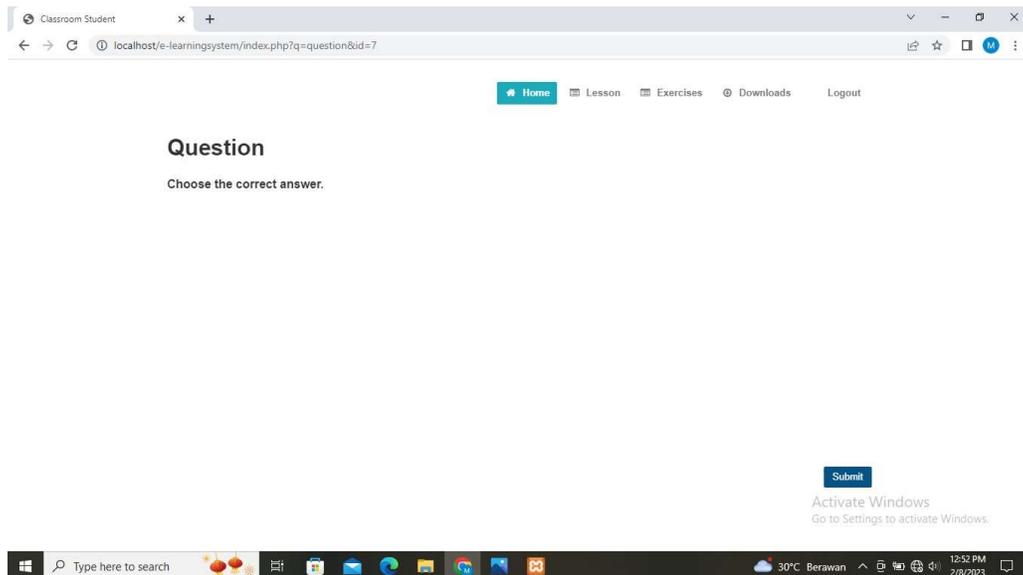
Gambar 6. Menu Lesson yang terdapat pilihan materi



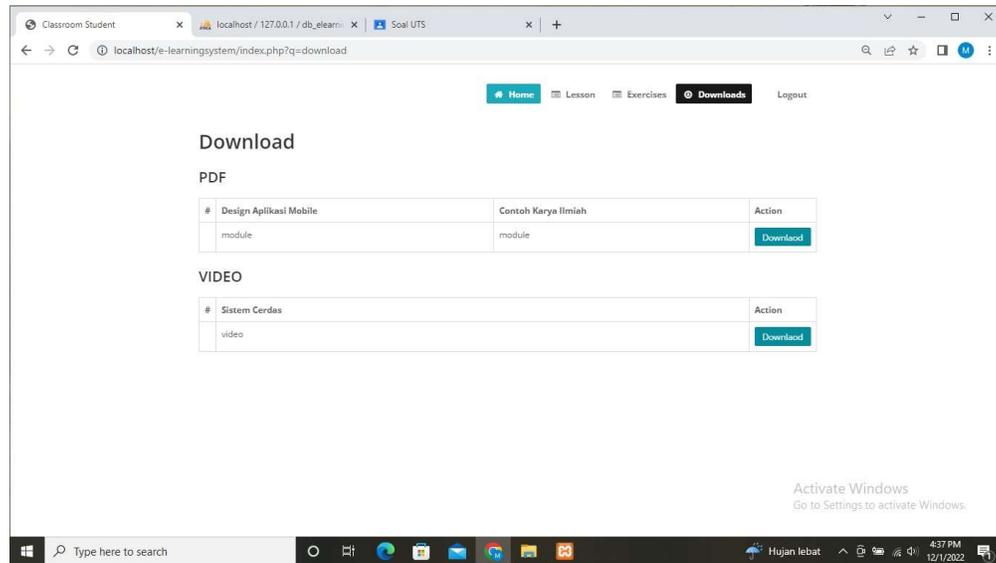
Gambar 7. Tampilan materi saat dibuka



Gambar 8. Tampilan menu Exercise mahasiswa dapat belajar melalui soal yang di berikan oleh dosen dan akan di nilai oleh dosensetelahnya, Mahasiswa dapat mengupload file untuk mengerjakan exercise dari dosen



Gambar 9. Tampilan saat membuka view exercise



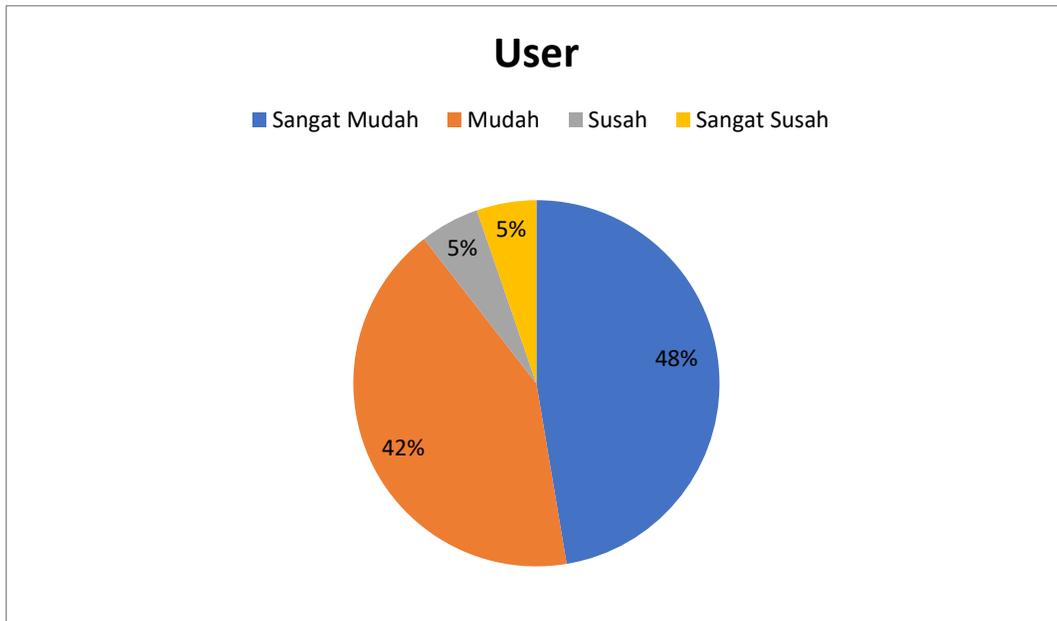
Gambar 10. Tampilan menu Download

### Test

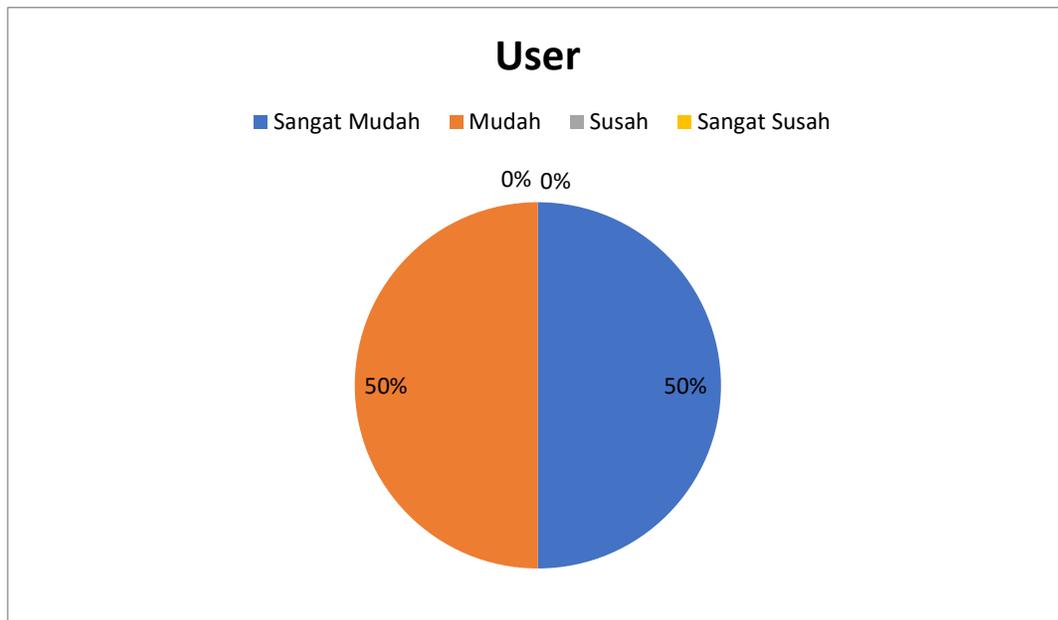
Pada tahapan ini, penulis melakukan permintaan pendapat kepada 20 orang melalui survei yang terdapat beberapa pertanyaan. Berikut adalah pertanyaan seperti tabel dibawah ini :

Tabel 1. Pernyataan Survei

No	DaftarPertanyaan Survei
1	Apakah website yang dibangun mudah digunakan?
2	Apakah website yang digunakan mudah dipahami?
3	Berilah beberapa saran untuk website E-Learning Amikom



Gambar 11. Hasil survei pernyataan 1



Gambar 12. Hasil surevi pernyataan 2

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari pembangunan website E-Learning Amikom adalah bertujuan untuk mampu mempermudah mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembangunan website E-Learning Amikom, terdapat beberapa kekurangan. Berikut adalah beberapa saran yang didapat dari survey.

1. Tampilan agar lebih ditingkatkan.
2. Fitur pemberitahuan pindah menu saat memindah menu ke menu lainnya masih belum berpindah

## DAFTAR REFERENSI

- Dewi, P. S. (2021). E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada. *Prisma* , 97-105.
- Putra, D. H., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. *jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 111-117.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa . 1-17.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Wibowo, Muhammad R; Setiaji, Hari. *Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*.