

PERANCANGAN UI/UX FITUR TEMPAT PADA CHRONOLIZER SIRAH NABAWIYAH BERBASIS WEBSITE

Ika Pradana Cintaningtyas¹, Rickman Roedavan², Ismail³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Terapan, Telkom University

¹ikaprncinta@student.telkomuniversity.ac.id, ²rikman@telkomuniversity.ac.id
, ³ismailrusli@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Metalabs merupakan sebuah laboratorium penelitian teknologi multimedia yang berada di bawah naungan Kelompok Keahlian *Multimedia Interactive Technology* (MIT) Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. Saat ini, Metalabs membutuhkan desain UI/UX fitur tempat untuk *chronolizer* sirah nabawiyah berbasis *website* untuk menyediakan sumber daya digital tentang Sirah Nabawiyah menggunakan Figma. *Website* ini dibagi menjadi tiga fokus utama yaitu tokoh, tempat, dan peristiwa. Fitur tempat ini bertujuan untuk memperkenalkan tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan kehidupan Nabi Muhammad SAW. Dalam perancangan UI/UX ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Metode pengujian yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa *prototype website chronolizer* sirah nabawiyah yang diuji menggunakan UEQ memiliki daya tarik dengan skor 1,72, efisiensi 1,59, ketepatan 1,61, stimulasi 1,66, dan kebaruan 1,52, semuanya masuk ke dalam kategori baik. Sedangkan, untuk kejelasan mendapatkan skor 1,69, berada dikategori di atas rata-rata. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX dari fitur tempat pada *website chronolizer* sirah nabawiyah memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Kata Kunci: UI/UX, Design Thinking, Chronolizer, Website, UEQ

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sirah nabawiyah adalah gambaran risalah (misi) yang dibawa oleh Rasulullah SAW kepada umat manusia, untuk mengeluarkan mereka dari kegelapan menuju cahaya, dari ibadah kepada hamba menuju ibadah kepada Allah SWT (Shafiyurrahman, 2020).

Chronolizer adalah alat yang digunakan untuk menampilkan data masa lalu yang telah dirancang secara obyektif, terstruktur dan sistematis. Presentasi data dalam *chronolizer* harus netral, adil dan memberikan ruang yang luas bagi audiens untuk membuat interpretasi independent (Roedavan, 2020).

Salah satu bentuk *chronolizer* dari sirah nabawiyah adalah sebuah *website* yang merupakan platform digital yang bertujuan untuk menyediakan informasi tentang Sirah Nabawiyah secara terstruktur. Saat ini, sudah terdapat banyak *website* yang membahas topik Sirah Nabawiyah. Hal ini menunjukkan minat yang besar dari masyarakat terhadap sejarah dan kehidupan Nabi Muhammad SAW. Beberapa *website* diantaranya adalah seerah.net, islamweb.net, dan dakwahtuna.com.

Metalabs sebagai laboratorium penelitian mendapati bahwa sebagian besar dari *website-website* tersebut tidak fokus terhadap sirah nabawiyah. Terlalu banyak topik di masing-masing *website*, jadi tidak menampilkan informasi yang relevan dengan kehidupan Nabi Muhammad SAW. Dan juga desain dari *website-website* tersebut tidak modern sehingga pengguna kurang tertarik untuk menjelajahi konten lebih lanjut.

Oleh karena kekurangan itu, Metalabs berinisiatif untuk membuat sebuah *website chronolizer* yang berfokus kepada Sirah Nabawiyah. Dengan menyediakan fitur tokoh, tempat, dan peristiwa yang diharapkan dapat memperluas pengetahuan pengguna. Tidak hanya memberikan fitur yang menarik, tetapi juga diberikan tampilan yang modern dan bersih agar pengguna tertarik dan mudah untuk menjelajahi *website* ini. Namun, saat ini belum ada rancangan UI/UX untuk fitur tempat dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah. Maka, perlu dilakukan pembuatan rancangan UI/UX untuk fitur tempat yang akan memudahkan pengguna dalam menjelajahi tempat-tempat bersejarah

yang berkaitan dengan kehidupan Nabi Muhammad SAW.

Rumusan Masalah

Belum adanya rancangan UI/UX untuk fitur tempat dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah.

Tujuan

Menghasilkan rancangan UI/UX yang memiliki daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan yang baik untuk fitur tempat dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Metalabs

Lab Penelitian Teknologi Multimedia (Metalabs) adalah laboratorium penelitian yang berkomitmen untuk menggunakan keterampilan kreatif untuk kebaikan masyarakat. Tujuannya adalah untuk membuat konten edukatif, membuat kampanye untuk meningkatkan kesadaran tentang masalah penting di masyarakat, atau membuat aplikasi yang ramah pengguna untuk orang-orang dengan disabilitas. Metalabs berada di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom, di bawah naungan Kelompok Keahlian *Multimedia Interactive Technology* (MIT).

B. Website Pemandangan

Proyek akhir ini merupakan rancangan tambahan dari solusi yang sudah ada. Sebagai bagian dari proses pengerjaan proyek ini, penulis memberikan perbandingan dari website yang membahas sirah nabawiyah yang dapat dijadikan acuan bagi pengembangan proyek yang akan dibuat. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing website:

1. Website Seerah.net (<https://seerah.net/>)

Website Seerah.net merupakan sebuah situs yang khusus membahas sirah Nabi Muhammad SAW. Website ini dibagi menjadi 4 chapter, dimulai dari chapter 1 yaitu gambaran sampai dengan chapter 4 yaitu keberadaan Nabi Muhammad SAW.

2. Website Islamweb.net

(<https://www.islamweb.net/>)

Website Islamweb.net merupakan sebuah situs yang menyediakan banyak artikel dan sumber tentang Islam, termasuk sirah Nabi Muhammad SAW.

3. Website Dakwahtuna.com

(<https://www.dakwatuna.com/>)

Website Dakwahtuna.com merupakan portal berita Islam di Indonesia yang juga menyediakan konten-konten tentang sirah nabawiyah diantara berbagai topik lainnya.

C. User Interface

User Interface (UI) merupakan Koneksi antara pengguna dan fitur produk yang membantu mencapai hasil yang diinginkan - interaksi manusia-teknologi. Antarmuka pengguna merupakan kombinasi grid, tata letak, tipografi, warna, animasi, dan interaksi mikro yang digabungkan untuk menciptakan interaksi yang sesuai dan alami (Malewicz & Malewicz, 2020). Antarmuka pengguna menyediakan (sarana) dari input, yang memungkinkan pengguna mengendalikan sistem dan output, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik)(Isnainid et al., 2021).

D. User Experience

User Experience mengacu pada seluruh aspek pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk, kemudahan pemahamannya, bagaimana rasanya saat menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk (Rahmasari & Yanuarsari, 2017).

E. Website

Website, atau sering disingkat sebagai web, merujuk pada serangkaian halaman yang terdiri dari beberapa laman yang mengandung informasi dalam bentuk data digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi, yang dapat diakses melalui koneksi internet (Josi, 2017). Pada dasarnya, situs web harus memiliki struktur yang terorganisir dengan baik, tata letak yang jelas, dan navigasi yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan.

F. Chronolizer

Chronolizer dapat diartikan sebagai alat atau konsep yang digunakan untuk menganalisis atau menyajikan data dalam urutan kronologis atau sekuensial. Merujuk pada alat atau metode yang

digunakan untuk memetakan peristiwa atau data dalam kronologi yang terstruktur, membantu dalam pemahaman atau analisis perkembangan waktu.

G. Sirah Nabawiyah

Sirah Nabawiyah merupakan perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW mulai dari kelahirannya hingga saat wafatnya. Dengan sirah nabawiyah ini diharapkan dapat memahami perjuangan beliau dalam menghadapi berbagai tantangan dan cobaan selama hidupnya. Selain itu, seseorang yang membacanya diharapkan untuk mengambil hikmah dan nilai-nilai dari kehidupan beliau, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Algifahmy, 2020).

H. Design Thinking

Design thinking melibatkan proses iteratif yang terdiri dari beberapa tahap untuk mengenali dan memahami pengguna, masalah pengguna, dan solusi potensial, memungkinkan pencipta untuk mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu (Nasution & Nusa, 2021).

Berikut merupakan penjelasan dari tahapan *design thinking*, yaitu sebagai berikut :

1. *Emphatize*

Dalam pendekatan design thinking, tahapan pertama yang disebut *Empathize*. Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi tentang pengguna akhir, termasuk kebutuhan, keinginan, dan tantangan mereka.

2. *Define*

Tahap kedua dalam pendekatan design thinking disebut *Define*. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk menganalisis dan merumuskan masalah berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap *Empathize* (Alfirahmi et al., 2023).

3. *Ideate*

Tahap ketiga dalam pendekatan design thinking disebut *Ideate*. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengumpulkan ide-ide kreatif untuk memecahkan rumusan masalah pada tahap sebelumnya.

4. *Prototyping*

Tahap keempat dalam pendekatan *design thinking* disebut *Prototype*. *Prototype* merupakan rancangan awal suatu produk yang akan dibuat. Dalam penerapannya, *prototype* ini dibuat melalui proses interaktif dan kemudian diujicobakan kepada pengguna

untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik (Lim & Setiyawati, 2022).

5. *Test*

Tahap *test* atau pengujian pada pendekatan *design thinking* bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Setelah umpan balik didapatkan, desainer bisa mengetahui apakah *prototype* yang sudah dibuat sudah layak digunakan atau belum.

H. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) terdiri dari pengukuran daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Kuesioner *user experience* yang digunakan pada penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. (Santoso et al., 2016).

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap analisis ini terdiri dari tahap *emphatize* dan *define*. Tahap ini dilakukan riset dan diskusi dengan pihak Metalabs. Secara keseluruhan pihak Metalabs membutuhkan sebuah *website chronolizer* sirah nabawiyah yaitu sebuah platform digital yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan menarik tentang berbagai peristiwa penting, tokoh-tokoh yang berperan, dan tempat-tempat bersejarah mengenai kehidupan Nabi Muhammad SAW. Berikut penjelasan dari fitur-fitur utama yang ada pada *website* tersebut:

1. Beranda, merupakan halaman utama dari *website* yang menampilkan ringkasan dan navigasi awal untuk pengguna. Beranda bertujuan untuk memberikan pengenalan singkat tentang tujuan dan konten utama *website*, serta untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka cari.
2. Tokoh, menampilkan profil biografi dari tokoh-tokoh penting dalam sirah nabawiyah, termasuk Nabi Muhammad SAW, para sahabat,

dan tokoh lainnya yang berperan dalam sejarah Islam.

3. Peristiwa, menampilkan deskripsi mendalam tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dalam kehidupan Nabi Muhammad SAW.
4. Tempat, menyediakan informasi tentang lokasi-lokasi bersejarah yang berkaitan dengan sirah nabawiyah, seperti Makkah, Madinah, dan lainnya.
5. Linimasa, menampilkan urutan kronologis peristiwa-peristiwa penting dalam sirah nabawiyah, yang memungkinkan pengguna untuk melihat perkembangan Sejarah secara berurutan.
6. Admin, merupakan halaman diluar website yang berfungsi untuk menambahkan, menghapus, melihat, dan mengubah konten yang ada di *website chronolizer* sirah nabawiyah.

Namun, pada proyek ini penulis hanya berfokus kepada perancangan untuk fitur tempat dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah.

1) Emphatize

Tahap *emphatize* merupakan tahap pertama dari *design thinking*. Pada tahap ini penulis mencari dan membandingkan beberapa *website* yang membahas sirah nabawiyah. Tahap ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pembimbing lapangan dan juga UI/UX *Designer* lainnya.

2) Define

Pada tahap *define* penulis, tim, serta pembimbing lapangan mengumpulkan informasi dan berdiskusi untuk mendefinisikan masalah.

B. Perancangan

Perancangan fitur tempat ini merupakan hasil diskusi dengan pembimbing lapangan. Bagian ini menjelaskan fitur-fitur dari fitur tempat yang akan diterapkan di dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah. Perancangan ini mencakup elemen-elemen yang diperlukan

untuk mengimplementasikan fitur tempat secara efektif.

1) Perancangan Fitur Tempat

Perancangan fitur tempat ini merupakan hasil diskusi dengan pembimbing lapangan.

Tabel 1 Perancangan Fitur Tempat

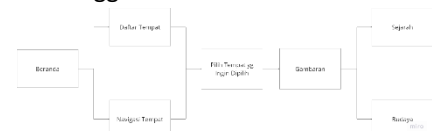
No.	Fitur	Deskripsi
1.	Gambaran	Fitur ini berisi gambaran umum tentang tempat bersejarah yang sedang dipilih.
2.	Budaya	Fitur ini berisi tentang kebudayaan yang terkait dengan tempat bersejarah yang sedang dipilih.
3.	Sejarah	Fitur ini berisi informasi mengenai sejarah dari tempat bersejarah yang sedang dipilih.
4.	Trivia	Fitur ini berisi tentang fakta fakta menarik atau unik dari tempat bersejarah yang sedang dipilih. Dan fakta ini bisa tidak terlalu berkaitan dengan sejarah formal.
5.	Galeri	Fitur ini berisi koleksi gambar ataupun media lainnya yang terkait dengan tempat bersejarah yang sedang dipilih.
6.	360	Fitur ini berisi gambar dari tempat bersejarah yang bisa dijelajahi secara 360 derajat.
7.	Tabel Chronolizer	Fitur ini berisi sebagai tabel ataupun daftar peristiwa yang terkait dengan tempat bersejarah yang sedang dipilih.

2) Alur Pengguna

Bagian ini menjelaskan alur pengguna untuk fitur tempat



dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah. Alur pengguna menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan fitur tempat, mulai dari mengakses halaman beranda hingga menjelajahi tempat-tempat bersejarah dan menggunakan fitur-fitur terkait.

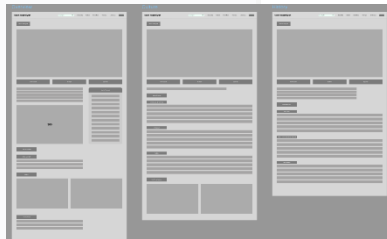


Gambar 1 Alur Pengguna

Berdasarkan gambar 1 pengguna dapat memilih tempat melalui daftar tempat yang ada di beranda ataupun navigasi tempat yang berada di *header*. Pada fitur tempat terdapat 3 fitur utama, yaitu gambar, budaya, dan sejarah. Halaman pertama yang terbuka ketika memilih tempat adalah gambar. Setelah itu, pada halaman gambar terdapat dua button lainnya yaitu sejarah dan budaya.

3) Wireframe

Wireframe adalah sketsa dasar yang digunakan untuk merancang struktur dan tata letak halaman *website*. Bagian ini berisi *wireframe* untuk fitur tempat dalam *website chronolizer* sirah nabawiyah. Tata letak pada fitur tempat diawali dengan gambar dan dibawahnya terdapat *buttons* untuk pindah ke halaman lain.



Gambar 2 Wireframe

4) Design System

Design system merupakan sebuah sumber atau kelompok elemen yang berisikan komponen-komponen dan aset desain. *Design system* terdiri dari *colors*, *font*, *navigations*, dan *buttons*.

Gambar 3 Colors

Gambar 3 merupakan *color pallete* yang digunakan dalam pembuatan *website chronolizer* sirah nabawiyah.



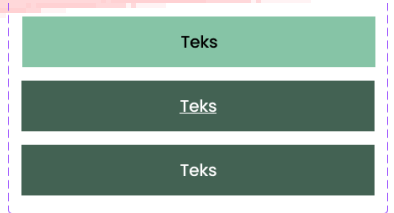
Gambar 4 Font

Gambar 4 merupakan merupakan tampilan dari *font poppins*.



Gambar 5 Navigations

Gambar 5 merupakan *navigations* yang digunakan pada *website chronolizer* sirah nabawiyah. Pada *navigations* terdapat *states default* dan *hover*.



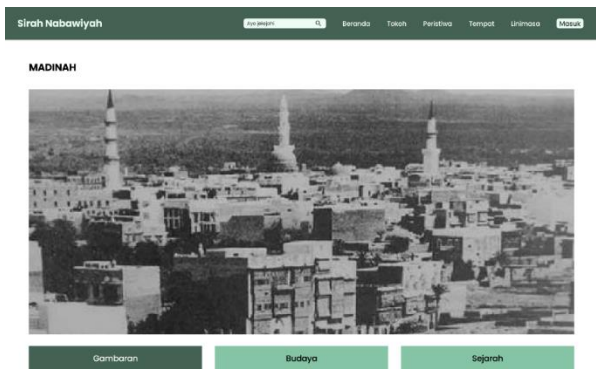
Gambar 6 Buttons

Gambar 6 merupakan gambar *buttons* navigasi untuk pindah ke halaman gambar, budaya, dan sejarah. Pada *buttons* terdapat *states default*, *hover*, dan *pressed*.

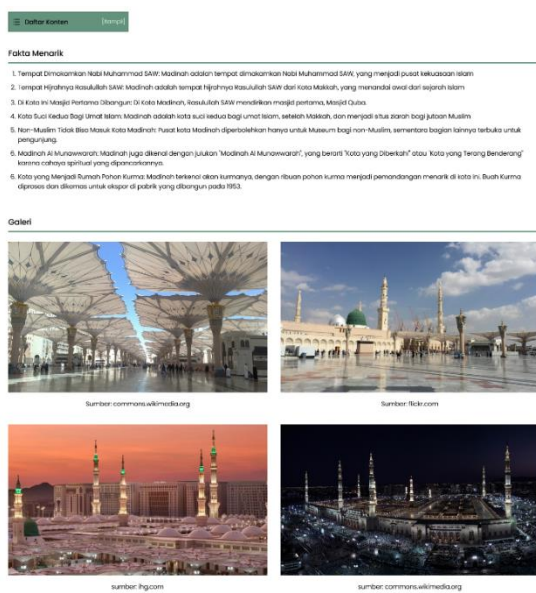
IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap *prototype* pada *design thinking*. Setelah menentukan permasalahan dan menemukan solusi ataupun ide-ide dari tahap sebelumnya, yaitu *emphatize*, *define*, dan *ideate*. Pada tahap ini, ide-ide yang dihasilkan di tahap *ideate* akan diimplementasikan. Tujuan utama dari tahap ini adalah mewujudkan konsep yang telah dirancang, sehingga dapat diuji dan dievaluasi. Berikut merupakan hasil implementasi dari fitur tempat *website chronolizer* sirah nabawiyah:



Gambar 7 Contoh Gambar Utama di Halaman Tempat
Gambar 7 merupakan contoh gambar utama halaman gambaran dari tempat yang dipilih pengguna. Bagian ini berisi nama tempat, gambar *highlight*, dan *buttons* navigasi.



Gambar 8 Contoh Konten di Halaman Tempat
Gambar 8 merupakan contoh konten di halaman gambaran tempat yang dipilih. Bagian ini berisi *buttons* daftar konten, fakta menarik, dan galeri foto.

B. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap *testing* pada *design thinking*. Metode pengujian yang digunakan pada proyek akhir ini adalah *user experience questionnaire* (UEQ). Pengujian dilakukan dengan menyebarkan secara umum kepada teman-teman desainer melalui *platform* media sosial seperti Instagram, Whatsapp, dan X. Sebelum mengisi kuesioner melalui *google form* responden diminta untuk membuka link Figma pada laman berikut: <https://bit.ly/PrototypeWebsiteSirahNabawiyah>.

Berdasarkan jawaban dari *google form*, terdapat 155 responden yang dapat dibagi berdasarkan jenis

kelamin, dan umur. Sedangkan untuk pekerjaan sangat beragam diantaranya mahasiswa, pegawai swasta, pegawai negeri sipil, pekerja lepas, ibu rumah tangga, dan lain-lain, sehingga sulit untuk dipisahkan berdasarkan kategori.

Data yang diperoleh dari kuesioner, dimasukkan ke dalam tools *UEQ Data Analysis Tools* untuk dilakukan pengolahan dan analisis. Terdapat tiga tahap penilaian UEQ dari segi *Data Analysis Tool*, yaitu:

1) Transformasi Data

Data dari kuesioner UEQ akan diubah atau ditransformasi menggunakan skala yang telah ditentukan, dari skala Likert menjadi nilai numerik.

Tabel 2 Transformasi Data

Skala Awal	1	2	3	4	5	6	7
Skala Transformasi	-	-	-	0	1	2	3
	3	2	1				

Tabel 2 merupakan tabel transformasi metode UEQ. Data yang sudah ditransformasi akan menghasilkan nilai rata-rata perorangan dengan masing-masing pengelompokan berdasarkan skala penilaian yang sudah ditentukan.

2) Hasil Utama

Hasil transformasi data dikelola untuk mendapatkan hasil utama yaitu *Results*. *Results* merupakan hasil utama UEQ yang akan menjadi pedoman untuk perhitungan Set Data *Benchmark*.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,722	0,63
Kejelasan	↑ 1,689	0,71
Efisiensi	↑ 1,590	0,95
Ketepatan	↑ 1,611	0,65
Stimulasi	↑ 1,661	0,57
Kebaruan	↑ 1,523	0,74

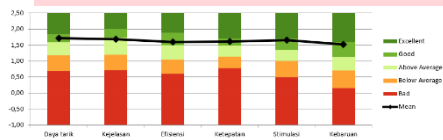
Gambar 9 Hasil Evaluasi

Gambar 9 merupakan hasil evaluasi dari *prototype website chronolizer* sirah nabawiyah. Penentuan hasil rata-rata perskala memiliki standar yaitu nilai rata-rata impresi antara -0,8 dan 0,8 merupakan nilai evaluasi normal atau netral, nilai >0,8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai <-0,8 merupakan evaluasi negatif (Arya Jelantik et al., 2019). Pada gambar 4-17 menunjukkan bahwa nilai evaluasi dari *prototype website*

chronolizer sirah nabawiyah pada skala daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapat evaluasi normal. Sedangkan untuk skala efisiensi mendapat evaluasi positif.

3) Set Data Benchmark

User Experience Questionnaire (UEQ) menggunakan standar benchmark dengan mengumpulkan data dari seluruh evaluasi yang pernah dilakukan dengan menggunakan UEQ.



Gambar 10 Grafik Hasil Evaluasi Benchmark
Gambar 10 menunjukkan grafik hasil evaluasi dari *prototype website chronolizer* sirah nabawiyah. *Benchmark* tersebut menunjukkan seberapa besar tingkat kepuasan *user experience* responden pada saat menggunakan *prototype website chronolizer* sirah nabawiyah.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	1,72	Good
Kejelasan	1,69	Above Average
Efisiensi	1,59	Good
Ketepatan	1,61	Good
Stimulasi	1,66	Good
Kebaruan	1,52	Good

Berdasarkan gambar 10 dan tabel 3 menunjukkan bahwa skala penilaian daya tarik (1,72), efisiensi (1,59), ketepatan (1,61), stimulasi (1,66), kebaruan (1,52) berada pada kategori yang baik. Sedangkan skala penilaian kejelasan (1,69) berada diatas rata-rata berdasarkan *set data benchmark* dari UEQ.

C. Analisis Hasil Pengujian

Metode UEQ memiliki 26 pertanyaan berurutan. Berdasarkan dari 26 pertanyaan tersebut dapat dikategorikan menjadi 6 skala. Hasil analisis dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Pertanyaan 1 – 5: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala daya tarik. Skala ini berfokus kepada tampilan ataupun desain dari *website chronolizer* sirah nabawiyah.

2. Pertanyaan 6 – 9: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala kejelasan. Skala

3. ini berfokus kepada alur pengguna pada saat ingin menggunakan fitur tempat.

4. Pertanyaan 10 – 13: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala efisiensi. Skala ini berfokus kepada kecepatan dan kemudahan dalam mengakses informasi yang berada di *website chronolizer*.

5. Pertanyaan 14 – 17: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala ketepatan. Skala ini berfokus kepada seberapa tepat dan relevan konten serta fungsi website terhadap kebutuhan dan harapan pengguna.

6. Pertanyaan 18 – 21: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala stimulasi. Skala ini berfokus kepada isi konten yang disajikan.

7. Pertanyaan 22 – 26: Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang masuk ke dalam skala kebaruan. Skala ini berfokus kepada *website chronolizer* apakah dinilai berbeda dari situs lainnya.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX fitur tempat *website chronolizer* sirah nabawiyah telah berhasil dirancang dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat kepuasan pada pengujian *user experience* menggunakan *prototype website* tersebut. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa *prototype website chronolizer* sirah nabawiyah yang diuji menggunakan UEQ memiliki daya tarik dengan skor 1,72, efisiensi 1,59, ketepatan 1,61, stimulasi 1,66, dan kebaruan 1,52, semuanya masuk ke dalam kategori baik. Sedangkan, untuk kejelasan mendapatkan skor 1,69, berada dikategori di atas rata-rata. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX dari fitur tempat pada *website chronolizer* sirah nabawiyah memberikan pengalaman pengguna yang baik.

REFERENSI

- [1] al-M. Shafiyurrahman, *Sirah Nabawiyah*. 2020.
- [2] R. Roedavan, "Chronolizer: Historical Visualization Tool," Medium. Accessed: Jun. 15, 2024. [Online]. Available:

<https://medium.com/@rroedavan/chronolizer-historical-visualization-tool-d38a2aa9151a>

- [3] M. Malewicz and D. Malewicz, *Designing User Interfaces*, 2nd ed. 2020.
- [4] R. N. Isnainid, I. D. G. Arikesa, R. I. Nasution, and Moch. F. Hidayat, "Penggunaan User Interface(UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan," *Seminar Nasional Desain*, vol. 1, Feb. 2021.
- [5] E. A. Rahmasari and D. H. Yanuarsari, "KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME 'ABC KIDS-TRACING AND PHONICS' SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK," *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, vol. 2, Mar. 2017, Accessed: Jun. 15, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>
- [6] A. Josi, "PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG)," *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, vol. 9, no. 1, Jun. 2017.
- [7] A. F. Algifahmy, "Meaningful Learning Course Sirah Nabawiyah (Downstream of Online Learning)," *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol. 5, no. 2, pp. 107–112, 2020.
- [8] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX design web-based learning application using design thinking method," *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, Aug. 2021, Accessed: Jun. 16, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- [9] D. M. Alfirahmi, D. S. Kania, and D. Yusup, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 3, pp. 219–233, Jul. 2023, Accessed: Jun. 16, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2165>
- [10] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, Aug. 2022, Accessed: Jun. 17, 2024. [Online]. Available:

<https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>

- [11] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, "Measuring User Experience of The Student-Centered e-Learning Environment," *Journal of Educators Online*, vol. 13, pp. 58–79, Jan. 2016.
- [12] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, "Evaluasi Penggunaan SLiMS Pada E-library Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 8, no. 2, pp. 319–328, Apr. 2021.
- [13] H. Hidayat, "Simbolisasi Warna dalam Al-Qur'an," *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, vol. 5, no. 1, Jun. 2020, Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: [10.24090/maghza.v5i1.3638](https://doi.org/10.24090/maghza.v5i1.3638)
- [14] S. G. N. K. S. Arya Jelantik, I. P. Satwika, and I. N. Y. Anggara, "Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, Dec. 2019, Accessed: Jun. 18, 2024. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v8i3.382>