

TEKNIK INFORMATIKA

PERANCANGAN WEB PROFILE BERITA SEBAGAI SUMBER INFORMASI TENTANG GAPOKTAN PURWAJAYA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Yuliana Maharani¹, Subhan Hartanto², Agusdi Syafrizal³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 23 September 2024
Revisi Akhir: 24 September 2024
Diterbitkan Online: 24 September 2024

KATA KUNCI

GAPOKTAN Purwajaya, Design Sprint, Figma, web profil berita, User Experience Questionnaire (UEQ)

Keywords:

GAPOKTAN Purwajaya, Design Sprint, Figma, news profile web, User Experience Questionnaire (UEQ)

KORESPONDENSI

Yulianamaharani7@gmail.com
subhan@polnes.ac.id
agusdisyafrizal@polnes.ac.id

A B S T R A K

GAPOKTAN (Gabungan Kelompok Tani) Purwajaya adalah organisasi yang memainkan peran penting dalam pengembangan sektor pertanian di Indonesia. Namun, penyebaran informasi mengenai kegiatan dan program GAPOKTAN Purwajaya masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang web profil berita yang informatif dan menarik menggunakan aplikasi Figma dan metode Design Sprint. Metode Design Sprint dipilih karena kemampuannya untuk menghasilkan solusi desain dalam waktu singkat melalui lima tahapan: Understand, Diverge, Converge, Prototype, dan Test. dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Proses perancangan dimulai dengan menganalisis kebutuhan GAPOKTAN Purwajaya, menghasilkan berbagai ide desain, memilih ide terbaik, membuat prototipe web, dan menguji prototipe tersebut. Evaluasi dilakukan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)

A B S T R A C K

GAPOKTAN (Gabungan Kelompok Tani) Purwajaya is an organization that plays an important role in the development of the agricultural sector in Indonesia. However, the dissemination of information about GAPOKTAN Purwajaya's activities and programs is still not optimal. This research aims to design an informative and attractive news profile web using Figma application and Design Sprint method. The Design Sprint method was chosen because of its ability to produce design solutions in a short time through five stages: Understand, Diverge, Converge, Prototype, and Test. with data collection through interviews, observation, and document analysis. The design process begins with analyzing the needs of GAPOKTAN Purwajaya, generating various design ideas, selecting the best idea, creating a web prototype, and testing the prototype. Evaluation was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ).

PENDAHULUAN

Pertanian merupakan salah satu sektor utama perekonomian Indonesia yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pendapatan nasional dan penyediaan lapangan kerja. Desa Purwajaya, yang terletak di Kecamatan Loa Janan, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur, adalah salah satu desa yang aktif dalam sektor ini. Di desa ini terdapat kelembagaan petani yang dikenal dengan nama GAPOKTAN (Gabungan Kelompok Tani) Purwajaya, yang terdiri dari

14 kelompok tani dan 7 Kelompok Wanita Tani (KWT).

GAPOKTAN Purwajaya memainkan peran penting dalam mengkoordinasikan kegiatan pertanian dan mendukung petani di desa ini. Namun, penyebaran informasi mengenai kegiatan dan program GAPOKTAN Purwajaya masih belum optimal. Banyak masyarakat dan pemangku kepentingan yang belum mengetahui secara mendalam tentang aktivitas organisasi ini, sehingga mengurangi potensi dukungan dan partisipasi yang lebih luas.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah merancang sebuah web profil berita yang dapat memberikan informasi lengkap dan akurat tentang GAPOKTAN Purwajaya. Dengan menggunakan aplikasi Figma dan metode Design Sprint, diharapkan desain web yang dihasilkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik GAPOKTAN Purwajaya. Metode Design Sprint dipilih karena keefektifannya dalam menghasilkan solusi desain dalam waktu singkat melalui lima tahapan utama: *Understand* (Memahami), *Diverge* (Divergensi), *Converge* (Konvergensi), *Prototype* (Prototipe), dan *Test* (Pengujian).

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Proses perancangan dimulai dengan menganalisis kebutuhan GAPOKTAN Purwajaya, kemudian menghasilkan berbagai ide desain, memilih ide terbaik, membuat prototipe web, dan menguji prototipe tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa web profil berita yang dirancang dapat menyampaikan informasi tentang GAPOKTAN Purwajaya secara efektif. Penggunaan metode Design Sprint terbukti efisien dalam perancangan web, dan aplikasi Figma memungkinkan pembuatan prototipe yang interaktif dan mudah diakses. Web yang dihasilkan tidak hanya memberikan informasi yang lengkap dan akurat, tetapi juga meningkatkan visibilitas dan daya tarik GAPOKTAN Purwajaya kepada masyarakat luas.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Web

Menurut Hidayat, (2010:2), "Website atau situs dapat diartikan sebagai Kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman", sedangkan menurut Simarmata, (2010:51), "Web dapat diartikan sebagai alat untuk menciptakan sistem informasi global yang mudah berdasarkan pada hiperteks".

Dapat disimpulkan website adalah sebuah tempat di internet, yang menyajikan informasi dengan berbagai macam format data seperti teks, gambar, bahkan video dan dapat diakses menggunakan berbagai aplikasi klien sehingga membantu penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis dengan pengelolaan yang terorganisasi (Rizky setiawan, 2017).

Gapoktan

Menurut Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 273/Kpts/ot.160/4/2007 tentang pedoman pembinaan kelembagaan petani, Gapoktan adalah kumpulan beberapa kelompok tani yang bergabung dan bekerja sama untuk meningkatkan skala ekonomi dan efisiensi usaha. Adanya gapoktan agar kelompok tani dapat lebih berdaya guna dan berhasil guna, dan menyediakan sarana produksi pertanian, peningkatan, permodalan, atau perluasan usaha tani untuk para petani dan kelompok tani dari sektor hulu dan hilir, serta peningkatan kerjasama dan pemasaran produk.

Design Sprint

Design sprint adalah sebuah metode yang digunakan untuk membantu membuat sebuah konsep produk dan *prototype* yang dikerjakan dalam waktu lima hari. *Design sprint* membutuhkan interaksi dan komunikasi dalam berbagai tahapan agar mengeluarkan berbagai jenis ide, masalah, dan solusi yang nantinya harus diuji kepada pengguna. *Design sprint* memiliki lima tahapan dimana satu harinya hanya terdapat satu tahap saja yang harus dikerjakan

Figma

Figma adalah alat desain yang dapat digunakan untuk membuat dan merancang tata letak untuk aplikasi seluler, aplikasi desktop, situs web, dll. Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux atau Mac asalkan terhubung Internet. Figma adalah alat desain yang banyak digunakan oleh orang-orang ditempat kerja Di bidang UI/UX, web designer dan lain sebagainya (Agus Muhyidindkk., 2020)

User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain

dengan penilaian kualitas subjektif, UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif

Wireframe

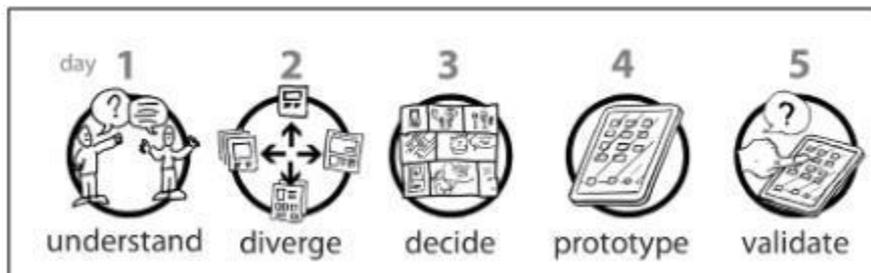
Wireframe adalah gambaran awal kerangka atau coretan kasar untuk Menyusun atau menata item-item pada laman website dimana proses ini dilakukan sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Item-item yang bisa ditata contohnya adalah banner, header, content, footer, link, form input, dan lain-lainnya. Wireframe ini digunakan untuk memudahkan, menjadi terarah, dan memudahkan untuk revisi atau perbaikan, bayangkan bila

Maze Design

Maze design adalah salah satu tools untuk user research dalam melakukan usability testing yaitu metode penelitian dengan melakukan observasi ketika pengguna menggunakan aplikasi. Dengan menggunakan maze dapat mengumpulkan umpan balik serta survei penelitian pada prototipe yang telah dirancang. Tools ini dapat membantu research menjangkau pengguna dari jarak jauh atau dilakukan secara online.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah design sprint agar dapat membuat desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Berdasarkan Gambar 1. terdapat lima tahapan pada metode design sprint.



Gambar 1. Tahapan *Design Sprint*.

1. Pahami (Understand)

Pada tahap understand ini bertujuan untuk menentukan target yang dapat diselesaikan pada tahapan ini. Beberapa komponen yang harus dipahami, yaitu masalah, stakeholder, kebutuhan pengguna, dan kapasitas pribadi. Teknik-teknik yang dapat dilakukan pada tahap ini berupa wawancara

Tabel 1. Daftar pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apa masalah utama yang dihadapi GAPOKTAN dalam menyebarkan informasi?
2.	Informasi apa yang paling penting untuk disampaikan kepada anggota dan masyarakat?
3.	Apa profil GAPOKTAN yang harus ditampilkan di web?

2. Kembangkan (Diverge)

Pada hari kedua, dilakukan tahap diverge untuk mencari solusi permasalahan yang telah didiskusikan pada tahap understand dengan tetap berfokus pada inti masalah dengan cara mengukur tingkat urgency masalah. User persona juga perlu dipersiapkan pada tahap ini untuk digunakan sebagai validasi pengguna

Tabel 2. Daftar pertanyaan diskusi

No	Pertanyaan
----	------------

-
1. Apa ide-ide kreatif untuk membuat web yang menarik dan informatif?
 2. Bagaimana kita bisa membuat tampilan informasi yang menarik dan mudah dipahami?
 3. Fitur apa yang bisa ditambahkan untuk membuat web lebih berguna?
-

3. *Putuskan (Decide)*

Pada tahapan ini dilakukan proses penentuan solusi yang tepat berdasarkan ide atau gagasan yang sebelumnya telah didiskusikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Setelah solusi yang tepat telah didapatkan dilakukan proses pembuatan sketsa berupa wireframe sesuai dengan ide solusi yang telah dipilih

4. *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan desain prototipe yang akan digunakan sebagai tampilan awal kepada pengguna. Prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan antarmuka dan fungsionalitas situs web sebelum implementasi akhir, sehingga pengguna dapat memberikan masukan dan umpan balik yang diperlukan untuk penyempurnaan desain. Desain prototipe ini mencakup semua elemen utama dan interaksi yang direncanakan, memastikan bahwa pengalaman pengguna optimal dan sesuai dengan kebutuhan mereka

5. *Validasi (Validate)*

Tahap ini dilakukan proses pengujian dan penilaian oleh pengguna dengan menggunakan prototype sebagai tester. Pada tahap ini, feedback yang diberikan oleh pengguna akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan menjadi bahan riset untuk membantu mengetahui apakah telah sesuai atau tidak antara hipotesis dengan hasil yang dibuat.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

pengumpulan data melakukan survei dan observasi di tempat penelitian yang terletak di Desa Purwajaya, sebelum merancang situs web untuk GAPOKTAN Purwajaya. Peneliti menyebarkan kuesioner menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) kepada responden setelah perancangan selesai dibuat. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan situs web yang telah dirancang, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil survei tersebut..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan yang di peroleh melalui penelitian yang dilakukan, diantaranya yaitu :

Hasil understand

Pada tahap Understand, penulis berhasil mengidentifikasi kebutuhan utama GAPOKTAN Purwajaya melalui wawancara dan observasi di lapangan. Masalah utama yang ditemukan adalah kesulitan dalam menyebarkan informasi terkini dan relevan kepada anggota dan masyarakat luas. Kebutuhan akan sistem informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses menjadi prioritas utama. Selain itu, penulis juga menentukan tujuan sistem yang difokuskan pada peningkatan aksesibilitas dan kejelasan informasi yang disampaikan melalui web.

Tabel 3. Tabel inti permasalahan

No	Pertanyaan
1.	GAPOKTAN Purwajaya kesulitan dalam menyebarkan informasi secara efektif kepada anggotanya dan masyarakat luas, terutama mengenai kegiatan dan program yang sedang berlangsung.
2.	Informasi penting yang perlu disampaikan mencakup Profil, kegiatan, berita terkini mengenai kegiatan pertanian
3.	Kesulitan utama adalah kurangnya platform web yang mudah diakses untuk berbagi informasi.

Hasil Diverge

Pada tahap Diverge, penulis mengumpulkan berbagai ide dan konsep desain melalui sesi brainstorming dan pembuatan sketsa. Beberapa ide kreatif untuk tata letak, fitur interaktif, dan struktur konten web profil berita GAPOKTAN Purwajaya berhasil dihasilkan. Sketsa awal dibuat untuk menggambarkan bagaimana informasi penting seperti profil GAPOKTAN, berita terbaru, dan kegiatan utama

Tabel 2. Tabel Hasil diskusi

No	Pertanyaan
1.	Ide-ide yang muncul termasuk tata letak sederhana dengan fokus pada akses cepat ke informasi utama, penggunaan gambar untuk menampilkan kegiatan..
2.	Informasi akan disajikan dengan visual yang menarik dan navigasi yang mudah dipahami, menggunakan warna-warna alami yang sesuai dengan tema pertanian.
3.	Beberapa fitur yang diusulkan adalah berita , foto kegiatan, dan halaman profil kelompok tani.

Hasil Decide

Pada tahap Decide, penulis dan tim melakukan penyaringan dan pemilihan ide terbaik dari hasil divergensi. Melalui proses voting dan diskusi, dipilihlah ide-ide yang paling relevan dan efektif untuk kebutuhan GAPOKTAN Purwajaya. Storyboard juga dibuat untuk menggambarkan alur navigasi dan interaksi pengguna dengan web, yang kemudian menjadi panduan dalam pembuatan prototipe.

Hasil Prototype

Pada tahap Prototype, penulis membuat prototipe interaktif dari web profil berita menggunakan aplikasi Figma. Prototipe ini mencakup tampilan visual yang lebih detail, tata letak yang sudah matang, dan fitur interaktif seperti menu navigasi, halaman berita, dan profil GAPOKTAN. Prototipe ini dibuat untuk mensimulasikan pengalaman pengguna secara nyata dan siap untuk diuji pada tahap berikutnya

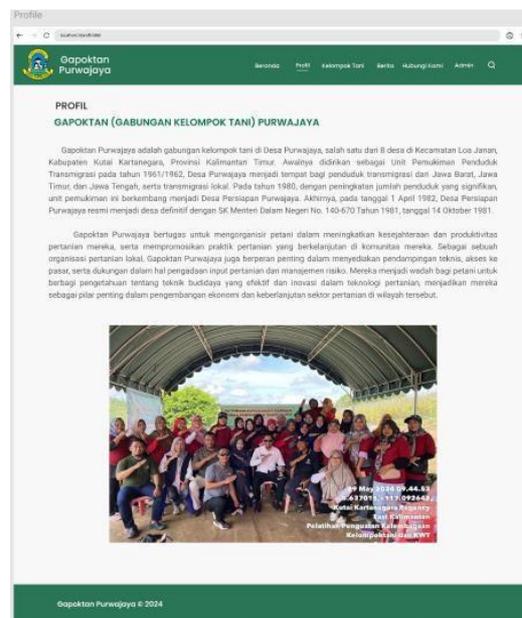
1. Halaman Beranda

Halaman ini dirancang sebagai titik awal yang memuat berita terkini seputar pertanian di Desa Purwajaya. Dashboard menampilkan headline dari berita terbaru untuk memberikan pengguna informasi terbaru secara cepat dan langsung begitu mereka mengakses website. Fitur pencarian dan navigasi yang intuitif membantu pengguna untuk dengan mudah menjelajahi berbagai artikel yang relevan. Selain itu, halaman ini juga menyertakan kategori berita, artikel populer, dan highlight kegiatan penting untuk memastikan pengguna mendapatkan gambaran menyeluruh tentang aktivitas pertanian di Desa Purwajaya. Untuk tampilan desain, dapat dilihat pada Gambar



2. Halaman Profil

Halaman ini didesain untuk memberikan pengguna gambaran yang menarik tentang Gabungan Kelompok Tani Purwajaya. Di sini, pengguna dapat menemukan informasi seputar sejarah kelompok tani, termasuk berbagai pencapaian dan perjalanan mereka dalam pembangunan pertanian lokal. Visi-misi kelompok tani juga ditampilkan secara jelas untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang tujuan mereka. Selain itu, pengguna dapat melihat dokumentasi kegiatan kelompok tani melalui galeri foto dan artikel terkait, yang disajikan dengan cara yang menarik dan informatif untuk memperkaya pengetahuan mereka tentang kontribusi kelompok tani dalam pengembangan pertanian di Desa Purwajaya. Untuk tampilan desain dapat dilihat pada Gambar



Gambar 3. Gambar Profil

3. Halaman Kelompok Tani

Halaman ini dirancang untuk menampilkan informasi detail mengenai struktur kelembagaan dari Gabungan Kelompok Tani Purwajaya. Pengguna dapat mengetahui susunan pengurus kelompok tani, pembagian tugas di setiap divisi, serta daftar lengkap anggota kelompok. Informasi ini sangat penting karena memberikan gambaran tentang bagaimana kelompok tani diorganisir dan beroperasi dalam mendukung pengembangan pertanian di wilayah Desa Purwajaya. Dengan memahami struktur kelembagaan ini, pengguna dapat lebih menghargai peran dan kontribusi yang dilakukan oleh kelompok tani dalam memajukan sektor pertanian lokal. Untuk tampilan desain dapat dilihat pada Gambar



Gambar 4. Gambar Kelompok Tani

4. Halaman Berita

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan headline berita terkini maupun terdahulu seputar pertanian di Desa Purwajaya. Pengguna dapat melihat ringkasan berita pada halaman ini dan memilih berita yang ingin dibaca lebih lanjut. Saat pengguna mengklik headline berita, mereka akan diarahkan ke halaman berikutnya yang memuat informasi lengkap tentang berita tersebut. Halaman ini dirancang untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan membaca berita secara mendetail. Tampilan desain halaman ini dapat dilihat pada Gambar



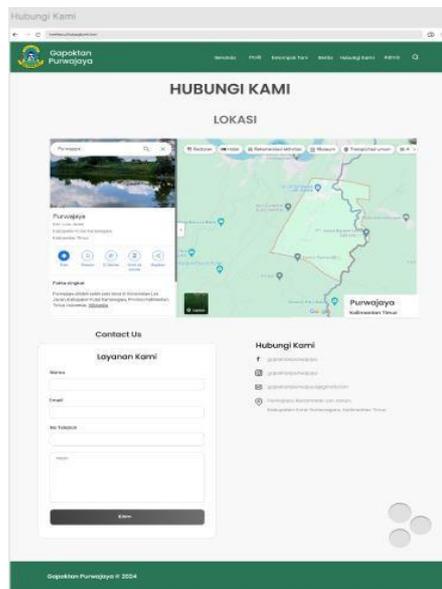
Gambar 5. Gambar Berita



Gambar 6. Gambar Berita Selanjutnya

5. Halaman Hubungi Kami

Halaman ini menyediakan informasi kontak yang diperlukan untuk berinteraksi dengan tim pengelola website atau Gabungan Kelompok Tani Purwajaya secara langsung. Pengguna dapat mengirim pertanyaan, masukan, atau memberikan umpan balik melalui formulir kontak yang tersedia. Informasi alamat fisik, nomor telepon, dan media sosial juga disertakan untuk mempermudah komunikasi dan kolaborasi antara pengguna dan pihak terkait.



Gambar 7. Gambar Hubungi Kami

Hasil Validate

Dalam tahap ini, dilakukan pengujian pada prototipe yang telah dibuat. Tahap pengujian ini dilaksanakan dengan cara mengirimkan tautan prototipe kepada responden penelitian pada saat pertemuan melalui aplikasi WhatsApp. Selain itu, kuesioner berbentuk Google Form yang berisi pertanyaan berbasis "User Experience Questionnaire (UEQ)" dibagikan kepada responden. Responden penelitian kemudian diminta untuk menjawab kuesioner tersebut, memberikan umpan balik yang akan digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki prototipe.

Items																									
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	2	1	6	6	7	1	2	6	1	6	6	5	6	2	1	1	7	1	7	2	2	1	7
6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	2	6	7	7	6	2	2	2	6	2	7	2	1	1	6
5	6	3	2	3	5	5	4	2	3	5	2	5	5	2	5	3	2	3	6	3	5	3	2	2	5
6	7	6	6	7	7	6	7	6	6	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7	7	6	7	7	6	6
7	7	1	2	2	7	7	6	1	1	7	1	7	7	7	6	1	1	1	7	2	7	1	2	1	7
6	6	2	2	2	6	6	6	2	3	6	1	7	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	1	7
6	6	6	4	4	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	4	3	4	5	3	5	3	5	4	4	6
6	6	2	2	2	6	5	2	2	5	2	5	5	6	5	3	2	2	5	2	6	3	3	2	6	
7	6	6	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	7	7	6
6	6	7	7	6	7	6	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	5	7	7	6	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	2	1	3	2	3	5	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	2	2	2	6	6	6	2	2	6	1	6	6	6	7	2	2	2	7	1	6	1	1	1	6
5	5	6	7	7	6	6	7	1	2	7	1	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	5
7	7	1	1	3	7	7	7	2	1	6	1	6	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	2	7	7	1	1	7	1	7	7	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	6	6	6	2	3	6	1	7	6	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
5	5	4	1	2	5	6	7	1	5	5	2	4	6	4	6	2	3	2	5	2	7	4	3	3	5
7	6	3	2	1	5	7	7	2	2	7	1	6	6	5	7	1	2	1	7	1	6	2	2	1	7
7	7	2	1	2	7	7	6	2	2	6	1	7	6	2	7	1	1	1	7	1	7	2	2	1	7
6	7	2	1	1	6	6	7	1	2	6	1	7	6	2	7	1	2	2	7	1	7	1	2	1	7
7	6	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	6	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	5	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	6	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7

Gambar 8. Data Asli Responden

Hasil jawaban dari responden dilakukan konversi menjadi bobot nilai dengan skala +3 mewakili nilai paling positif dan -3 mewakili nilai paling negatif. Tabel 4.2 menampilkan hasil setelah dikonversi. Ketentuan konversi yang digunakan adalah: untuk nilai positif, data dikurangi 4, sedangkan untuk soal dengan nilai negatif, 4 dikurangi data

Items																											
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	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	
1	2	1	2	1	1	1	0	2	1	1	2	1	1	-2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	
2	3	-2	-2	-3	3	2	3	-2	-2	3	-3	3	2	2	2	-2	-3	-2	3	-3	3	-2	-3	-3	-2	2	
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
2	2	-2	0	0	1	1	2	-1	-1	1	-2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	2	
2	2	2	2	-2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2
3	2	-2	-3	-3	3	3	2	-3	-3	3	-3	3	2	2	2	-2	-2	-2	3	-3	2	-2	-3	-3	-2	2	
2	2	-3	-3	-2	3	2	3	-3	-2	3	-3	3	3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	3	
2	1	-3	-3	-2	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3	1	-2	1	1	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	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	
1	1	-2	-3	-3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	-2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
1	1	0	3	2	1	2	3	3	-1	1	2	0	2	0	2	2	1	2	1	2	1	2	3	0	1	1	1
3	2	1	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	-2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	-2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Gambar 9. Data setelah dikonversi

Kemudian, data-data jawaban yang diperoleh tersebut akan dimasukkan ke dalam tabel UEQ Data Analysis Tool. Hasil pengolahan data ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan prototipe rancangan web profil GAPOKTAN Purwajaya. Berikut merupakan hasil dari pengujian UEQ terhadap prototipe rancangan web profil GAPOKTAN Purwajaya, yang menunjukkan penilaian pada berbagai skala pengalaman pengguna.

Scale	Mean
Daya tarik	2,10
Kejelasan	2,00
Efisiensi	2,13
Ketepatan	2,07
Stimulasi	1,88
Kebaruan	1,56

Gambar 10. Hasil mean

hasil pengujian pada tahap ini menunjukkan bahwa prototipe yang telah dibuat menerima umpan balik yang positif dari responden penelitian. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), prototipe ini mendapatkan penilaian yang tinggi pada berbagai aspek. Skala daya tarik (Attractiveness) berada di level Good dengan nilai 2,10, kejelasan (Perpicuity) di level Excellent dengan nilai 2,00, efisiensi (Efficiency) di level Good dengan nilai 2,13, ketepatan (Dependability) di atas rata-rata dengan nilai 2,07, stimulasi (Stimulation) di kategori Good dengan nilai 1,88, dan kebaruan (Novelty) juga di kategori Good dengan nilai 1,56. Hasil ini menunjukkan bahwa prototipe rancangan web profil GAPOKTAN Purwajaya memiliki kinerja yang baik dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna, serta memenuhi kebutuhan informasi dengan cara yang menarik dan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan selama proses perancangan, diperoleh kesimpulan bahwa

penelitian ini telah berhasil merancang dan mengimplementasikan sebuah web profil berita yang bertujuan sebagai sumber informasi tentang GAPOKTAN Purwajaya. Dengan menggunakan software Figma, penulis berhasil membangun sebuah platform yang menyajikan informasi terkini seputar kegiatan pertanian dan struktur kelembagaan GAPOKTAN Purwajaya dengan cara yang mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.

Saran untuk penelitian selanjutnya Melengkapi web profile dengan fitur interaktif seperti forum diskusi atau ruang komentar untuk memfasilitasi interaksi antara anggota Gapoktan dan pengguna lainnya, Mempertimbangkan untuk mengembangkan versi aplikasi mobile dari rancangan web profile ini untuk meningkatkan aksesibilitas, terutama bagi pengguna yang lebih sering menggunakan perangkat mobile daripada desktop.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azizah, Nurul, et al. (2022) Perancangan Prototype Interface Atau Ui Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma. 1(1), 1-6. Accessed 6 July 2024.
- [2] Jurnal, Agus Muhydin, et al (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. 10(2), 208-219.
- [3] Website Resmi Desa Balingasal Kecamatan Padureso Kabupaten Kebumen, wonosari.kendalkab.go.id/kabardetail/WUlyV3NkWVpqOThLUU5ITEp FZk1IUT09/apa-sih-gapoktan-itu--.html. Accessed 6 July 2024.
- [4] Kasus, Studi, et al. "Evaluasi User Experiences Produk IDigital Museum Dengan Menggunakan UEQ." *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 2087, 56. Accessed 23 July 2024.
- [5] Khoirunisa, Nur Ifani, dan Erika Ramadhani (2022). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(4), 464, <https://doi.org/10.30865/json.v3i4.4262>. Accessed 23 July 2024.
- [6] Ramadan, Rahmadhana, et al (2019). "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 2019, 2548-964. Accessed 23 July 2024
- [7] Rizqi, M, et al (2023). "Agustus." *INOTEK*, vol. 7, 2549-7952. Accessed 23 July 2024.
- [8] Sari, Vanda Fransiska Armanda, et al. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint. *MAVIS :Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 14-26, <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i01.652>. Accessed 23 July 2024.
- [9] Theophilia Tayane, Rosalin, et al (2024). *Perancangan Uli/Ux Pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: Pt. Real Media Lab)*. 13(1), 2715-7849. Accessed 23 July 2024