

# PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI

Valentino Kristian Reynaldi<sup>1)</sup>, Nina Setiyawati<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia  
e-mail : [672018164@student.uksw.edu](mailto:672018164@student.uksw.edu) <sup>1)</sup>, [nina.setiyawati@uksw.edu](mailto:nina.setiyawati@uksw.edu) <sup>2)</sup>

## ABSTRAK

Skilvul merupakan salah satu pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital skills yang menggunakan metode "Blended-learning" yang tersedia dalam bentuk online maupun offline. Platform Skilvul ingin mengembangkan suatu fitur 1:1 mentoring yaitu Mentor on Demand, dimana peserta mampu melakukan bimbingan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh peserta secara 1:1 atau satu mentor untuk satu mentee. Pada umumnya kursus online dilakukan secara bersamaan dengan banyak peserta, sehingga memiliki rasio perbandingan yang cukup besar antara mentor dengan peserta sehingga dapat membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan suatu task atau kurang memahami materi yang dijelaskan. Proses perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) fitur Mentor on Demand memerlukan penciptaan ide serta inovasi-inovasi baru untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi, oleh karena itu pada penelitian ini menggunakan salah satu metode pemecahan permasalahan yaitu Design Thinking. Pada metode Design Thinking terdapat 5 tahap yang harus dilakukan untuk mendapatkan suatu ide dan solusi, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Testing dilakukan pada prototype yang telah dihasilkan menggunakan metric Single Ease Question (SEQ). Nilai rata-rata SEQ pada setiap task berada angka 6.25 - 7 dari 5 responden. Hal ini dapat diartikan bahwa alur UX pada prototype yang dihasilkan dapat dipelajari dengan mudah dan telah menjawab kebutuhan dari user serta juga dari pihak Skilvul.

**Kata Kunci:** Design Thinking, User Interface, User Experience, Online Learning, Mentoring, Mentor on Demand.

## ABSTRACT

Skilvul is a technology education that provides digital skills learning content using the "Blended-learning" method which is available online and offline. The Skilvul platform wants to develop a 1:1 mentoring feature, namely Mentor on Demand, where participants are able to provide guidance and solve problems faced by participants on a 1:1 basis or one mentor for one mentee. In general, online courses are carried out simultaneously with many participants, so they have a fairly large ratio between mentors and participants so that it can make students difficult to complete a task or do not understand the material explained. The process of designing the User Interface (UI) & User Experience (UX) of the Mentor on Demand feature requires the creation of new ideas and innovations to be able to solve the problems encountered, therefore in this study using one of the problem solving methods, namely Design Thinking. In the Design Thinking method there are 5 stages that must be done to get an idea and a solution, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Testing is carried out on the prototype that has been produced using the Single Ease Question (SEQ) metric. The average SEQ value for each task is 6.25 - 7 out of 5 respondents. This means that the UX flow on the resulting prototype can be learned easily and has answered the needs of the user as well as from Skilvul.

**Keywords:** Design Thinking, User Interface, User Experience, Online Learning, Mentoring, Mentor on Demand.

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran *online* merupakan salah satu aktivitas pemanfaatan penggunaan internet di dunia pendidikan. Selain itu pembelajaran *online* merupakan salah satu metode dalam penyampaian informasi, interaksi dan fasilitas yang didukung dengan berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Pembelajaran *online* memiliki beberapa cara yang dapat dilakukan, salah satunya ialah mentoring. Mentoring merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi secara keseluruhan mulai dari akademik hingga ke *professional skill* [1]. Dalam proses ini terdapat mentor sebagai pengarah dan membantu dalam pengembangan potensi *mentee*, dan terdapat *mentee* sebagai orang yang membutuhkan bimbingan serta arahan dari orang yang lebih berpengalaman untuk dapat mengembangkan *skill* yang dimiliki. Adapun manfaat dari mentoring adalah mendorong *mentee* untuk mampu merencanakan peluang masa depan dengan membantu membentuk dan mengarahkan visi [2]. Selain itu mentor dan *mentee* dapat saling bertukar informasi untuk saling menambah pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya [3].

Skilvul merupakan salah satu *platform* pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran *digital*

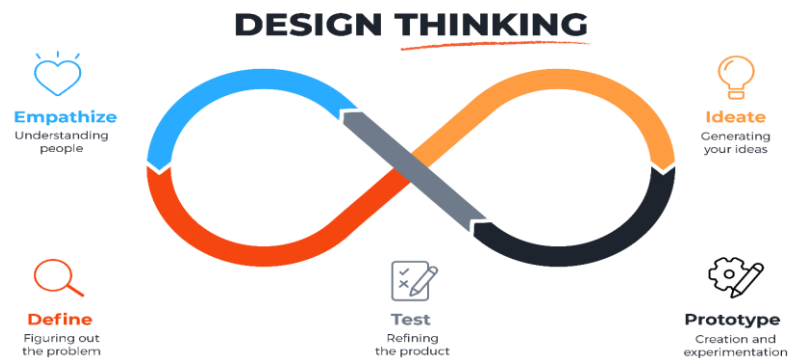
*skills* yang menggunakan metode "*Blended-learning*" yang tersedia dalam bentuk *online* maupun *offline*. Platform Skilvul didirikan pada tahun 2017 sebagai *coding bootcamp*, platform Skilvul juga sudah berkembang dan memiliki web tersendiri yaitu Skilvul.com. Skilvul menyediakan banyak layanan pembelajaran berbasis teknologi, seperti kelas *virtual*, *coding bootcamp*, kursus belajar berbayar, *webinar* dan konten-konten seputar pembelajaran teknologi. Dengan adanya pandemi saat ini penggunaan metode "*Blended-learning*" pada Skilvul yang mampu melakukan pembelajaran dalam bentuk *online* sangat memberi efisiensi dalam waktu dan tenaga, karena tidak perlu melakukan pembelajaran *offline* atau belajar di tempat. Dengan banyaknya manfaat dan kelebihan dalam pembelajaran *online* ini, tidak menutup kemungkinan akan ada beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran *online* ini. Proses pembelajaran *online* memiliki kekurangan yaitu, rasio perbandingan mentor atau pengajar dengan siswa yang besar sehingga membatasi mentor atau pengajar untuk berkomunikasi satu per satu dengan siswa yang mengikuti pembelajaran *online* tersebut. Hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan pemahaman informasi yang diberikan oleh mentor atau pengajar, karena terlalu besar perbandingan rasio antara mentor atau pengajar dengan siswa [4].

Penelitian ini melakukan perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* fitur *Mentor on Demand* pada platform pendidikan Skilvul, yang akan membantu *mentee* (siswa) dan mentor melakukan proses mentoring atau kursus secara 1:1 atau bisa disebut satu mentor untuk satu peserta. Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* merupakan tahapan sebelum melakukan pembuatan suatu fitur atau suatu aplikasi. *User Interface* merupakan sebuah tampilan produk yang menggambarkan bentuk, ukuran, warna, dan tata letak pada suatu produk [5]. Sedangkan *User Experience* adalah pengalaman pengguna saat melakukan interaksi dengan suatu produk, dalam segi konteks kegunaan, pengaruh kegunaan, dan permasalahan yang dialami [6]. Perancangan *User Interface* penting dilakukan karena sebagai jembatan penghubung antara *user* dengan sistem untuk dapat saling berinteraksi satu sama lain melalui suatu task pada rancangan fitur tersebut. Desain *UI* harus dibuat dengan rapi dan dapat membuat *user* tertarik untuk menggunakan fitur ini. Selain perancangan *UI*, perancangan *User Experience* juga sangat penting untuk dilakukan karena fokus dari *UX* sendiri adalah *user* sebagai pusat dari berhasil atau tidak rancangan yang dibuat [7]. Perancangan *UX* harus dilakukan karena untuk mengukur seberapa baik pandangan *user* terhadap fitur ini dan juga untuk mengukur seberapa mudah *user* menggunakan fitur ini [8] [9] [10]. Pembuatan desain ini memiliki tahapan untuk mengetahui kebutuhan *user* dengan melakukan wawancara langsung atau dengan observasi, kemudian pengumpulan ide dan kebutuhan *user* berdasarkan pandangan langsung dari *user* itu. Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* adalah proses di mana memahami pengguna secara langsung, menantang asumsi, dan mendefinisikan permasalahan guna untuk mengidentifikasi ide dan solusi yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Penggunaan metode *Design Thinking* sangat berguna untuk memecahkan permasalahan *user*, permasalahan desain, pembentukan permasalahan, dan kemudian akan diciptakan ide dan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut [11]. Salah satu kelebihan dari *Design Thinking* adalah mampu memecahkan permasalahan yang kurang jelas dengan merancang ulang masalah menggunakan cara yang berpusat pada manusia untuk menciptakan banyak ide dan solusi pada sesi *brainstorming*. Kemudian akan dilakukan pembuatan suatu *prototype* untuk jawaban dari permasalahan pengguna, dan akan dilakukan pengujian sebagai tahap akhir untuk memvalidasi apakah permasalahan dari pengguna sudah terjawab atau belum [12].

## II. METODE PENELITIAN

### A. *Design Thinking*

*Design Thinking* merupakan proses yang dapat mewujudkan tujuan atau keinginan dari *user* dan dapat digunakan untuk menemukan ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan *user* [13] [14]. Dengan berfokus langsung kepada pengalaman pengguna, pendefinisian permasalahan, pencarian ide dan solusi, serta penggunaan *prototype* dan *testing* untuk membantu dalam menemukan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna [14]. Adapun tahapan *Design Thinking* terlihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Metode *Design Thinking* [15]

Tahapan proses dari *Design Thinking* terbagi menjadi 5 yaitu, yang dimulai dengan tahap *Empathize* yang bertujuan untuk mencari tahu pandangan dan kebutuhan *user*. Tahap kedua adalah *Define*, tujuannya adalah penjabaran permasalahan berdasarkan tahap sebelumnya (*Empathize*). Tahap ketiga adalah *Ideate*, pada tahap ini dilakukan pengembangan ide dan pencarian solusi berdasarkan permasalahan yang sudah didapat, sebagai acuan untuk pembuatan *prototype*. Keempat adalah tahap *Prototype*, tahap ini merupakan pembuatan tampilan *interface* atau *UI* yang dapat dijalankan berdasarkan *task* yang sudah berhasil dibuat pada tahap *Ideate*. Terakhir adalah *Testing*, tahap *Testing* merupakan tahapan pencarian *feedback* yang didapatkan dari *user* secara langsung dengan mencoba atau menjalankan hasil *prototype* [16].

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. *Empathize*

Tahapan ini diawali dengan perumusan atau tahap *Empathize* yaitu proses untuk memahami pengguna pada penggunaan suatu desain atau aplikasi [17]. Tahap *Empathize* juga bisa diartikan sebagai cara untuk memahami serta memperhatikan pengguna dengan sebaik mungkin untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dari pengguna tersebut [18]. Pengumpulan permasalahan untuk perancangan fitur *Mentor on Demand* yaitu berdasarkan *review* aplikasi serupa yaitu *Secondary Research*, kemudian mencari referensi pada sumber literasi *online*, dan membuat rangkuman pada sesi penjelasan dan tanya jawab terkait permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan Skilvul.

TABEL I  
TAHAP EMPATHIZE SECONDARY RESEARCH

No	Hasil Temuan Riset	Sumber
<b>Competitive Analysis</b>		
1	Tidak ada fitur <i>chat</i> dengan mentor pilihan	mentorcruise.com [19]
2	<i>Course</i> tetap dengan status <i>pending</i> , walaupun pembayaran sudah berhasil	<i>Feedback playstore</i> (Udemy) [20]
3	Jadwal tidak bisa disesuaikan dengan jadwal <i>user</i>	<i>Feedback playstore</i> (Cakap) [21]
4	Terlalu banyak opsi yang ditampilkan, membuat <i>user</i> bingung	<i>Feedback playstore</i> (Cakap) [21]
5	Pendaftaran akun yang membutuhkan waktu verifikasi lama	<i>Feedback playstore</i> (Zenius) [22]
<b>Keinginan/Kebutuhan Skilvul</b>		
1	Siswa dapat melihat list daftar mentor pada halaman utama	<i>Skilvul Challenge Partner</i> [4]
2	Siswa dapat melihat <i>detail</i> harga, pengalaman mentor, bidang yang dikuasai, dan lokasi	<i>Skilvul Challenge Partner</i> [4]
3	Dibutuhkan fitur <i>chat</i> diskusi dengan mentor yang akan dipilih	<i>Skilvul Challenge Partner</i> [4]
4	Metode pembayaran yang simpel dan mudah dipahami bagi siswa	<i>Skilvul Challenge Partner</i> [4]
5	Membutuhkan lebih banyak mentor yang rasionya tidak jauh dengan peserta yang mendaftar	<i>Skilvul Challenge Partner</i> [4]

Pada Tabel 1 adalah hasil dari tahap *Empathize* yang menggunakan *Secondary Research* sebagai metode *research* dan dibagi menjadi 2 yaitu berdasarkan *feedback* aplikasi atau web serupa dan berdasarkan keinginan atau kebutuhan Skilvul. Setelah melakukan tahap *Empathize* dan berhasil mendapatkan beberapa hasil inti permasalahan, dan dijadikan sebagai acuan untuk dapat diproses pada tahap *Define*.

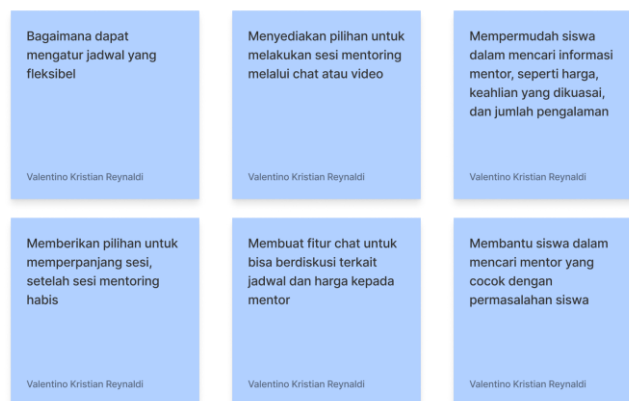
**B. Define**

Penjabaran permasalahan atau tahap *Define* adalah tahap dimana pendefinisian permasalahan untuk memperjelas permasalahan pengguna [23]. Pada tahap ini akan ditarik *Pain Point* dan dikerucutkan lagi menjadi *How-Might We (HMW)* yaitu proses klasifikasi detail permasalahan yang dihadapi oleh *user*. Jika pada tahap *Empathize* tidak dilakukan dengan baik, maka akan membuat data yang didapatkan dari kebutuhan dan keinginan pengguna akan menjadi tidak signifikan pada tahap *Define* ini [13].



Gambar 3. *Pain Point*

Pada Gambar 3 merupakan hasil *Pain Point* yang berhasil didapatkan merupakan hasil pencarian permasalahan pada tahap *Empathize* yang kemudian akan dicarikan ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang sudah berhasil dijabarkan, yang berguna untuk perancangan desain fitur *Mentor on Demand*. *Pain Point* sendiri adalah kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh pengguna untuk menambah informasi dan digunakan untuk mengembangkan suatu produk [24].



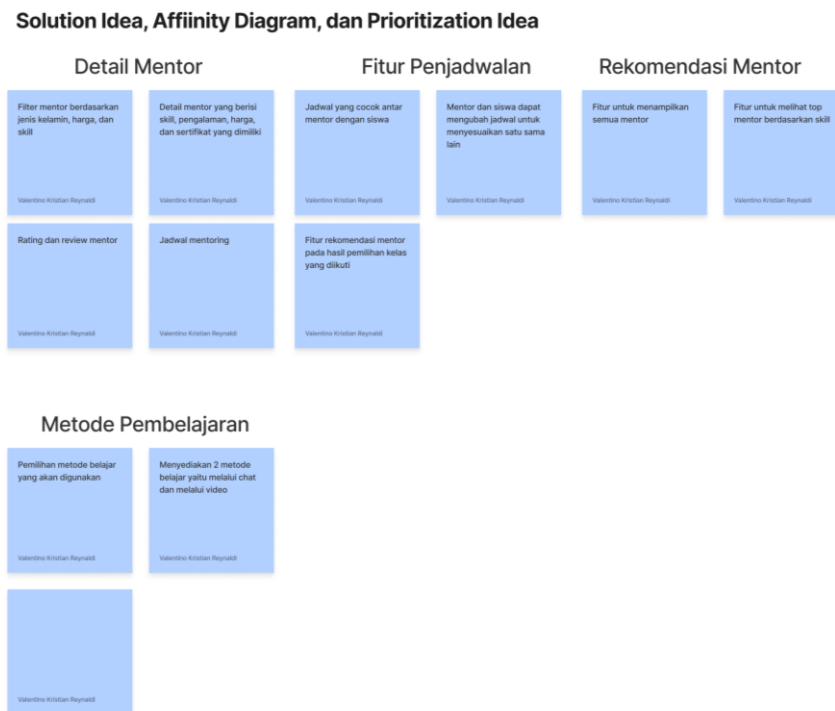
Gambar 4. *How-might We*

Gambar 4 di atas merupakan hasil dari proses *How-Might We* atau mengubah suatu pernyataan menjadi pertanyaan. *How-Might We* adalah isi dari pertanyaan – pertanyaan singkat yang membantu untuk mendapatkan ide dan solusi dengan melakukan *brainstorming* [25]. Tujuan proses *HMW* adalah untuk menyelidiki lebih banyak aspek dari masalah tertentu sehingga ada masalah yang cocok untuk proses pencarian ide dan solusi selanjutnya [26]. Setelah beberapa permasalahan sudah berhasil didapatkan, kemudian penulis merubah pernyataan menjadi pertanyaan berupa *how* atau bagaimana. Pada hasil diatas penulis menemukan inti dari *How-Might We* untuk fitur *Mentor on Demand*, yaitu “Membuat fitur mentoring yang bisa berkomunikasi dan berdiskusi secara 1:1 antara mentor dan

*mentee*”. Setelah mendapatkan pertanyaan tersebut, penulis akan mencari beberapa ide solusi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada *How-might we* tersebut.

### C. Ideate

Kemudian pada tahap selanjutnya adalah tahap *Ideate*, dimana tahap ini adalah tahap pencarian ide dan solusi dari permasalahan dari *user* terkait pembelajaran *online* yang kemudian memiliki hasil sebuah ide tertulis yang kemudian dijadikan sebagai beberapa fitur-fitur pada *website* Skilvul. Pada tahap *Ideate* ini juga akan dibuat *user flow* dan *wireframe* yang akan menjadi patokan dalam pembuatan desain dari fitur-fitur yang akan dibuat.



Gambar 5. *Solution Idea, Affinity Diagram, dan Prioritization Idea*

Gambar 5 merupakan tahap *Ideate* yang dilakukan *Solution Idea* dan *Affinity Diagram*, kemudian dilakukan *Prioritization Idea* atau pengelompokan melalui kuadran berdasarkan *effort* dan *value* yang terbagi menjadi 4 yaitu *do it now*, *do next*, *do last*, dan *later*. Adapun 4 *Solution Idea* masuk ke dalam *do it now* karena kebutuhan utama dari fitur *Mentor on Demand*, dan ada 2 *Solution Idea* lainnya yaitu fitur *chat* dan fitur pembayaran yang masuk ke dalam *do next* karena ide solusi pada *do next* bisa dilakukan atau dibuat setelah ide solusi utama terselesaikan. Berikut adalah 4 *Solution Idea* yang masuk ke dalam *do it now* :

#### 1. Detail Mentor

Pada detail mentor terdapat 4 ide dan solusi sebagai berikut:

- *Filter* mentor berdasarkan jenis kelamin, harga, dan *skill*.
- Detail mentor yang berisi *skill*, pengalaman, harga, dan sertifikat yang dimiliki.
- *Rating* dan *review* mentor.
- Jadwal mentoring.

#### 2. Metode Pembelajaran

Lalu pada metode pembelajaran terdapat 3 ide dan solusi yang berhasil didapat yaitu :

- Pemilihan metode belajar yang akan digunakan.
- Menyediakan 2 metode belajar yaitu melalui *chat* dan melalui video.
- Fitur *chat* dengan mentor untuk bertanya dan membantu menyelesaikan permasalahan siswa.

#### 3. Fitur Penjadwalan

Pada fitur penjadwalan berhasil didapatkan 3 ide dan solusi sebagai berikut :

- Jadwal yang cocok antara mentor dengan siswa.
- Fitur rekomendasi mentor pada hasil pemilihan kelas yang diikuti.

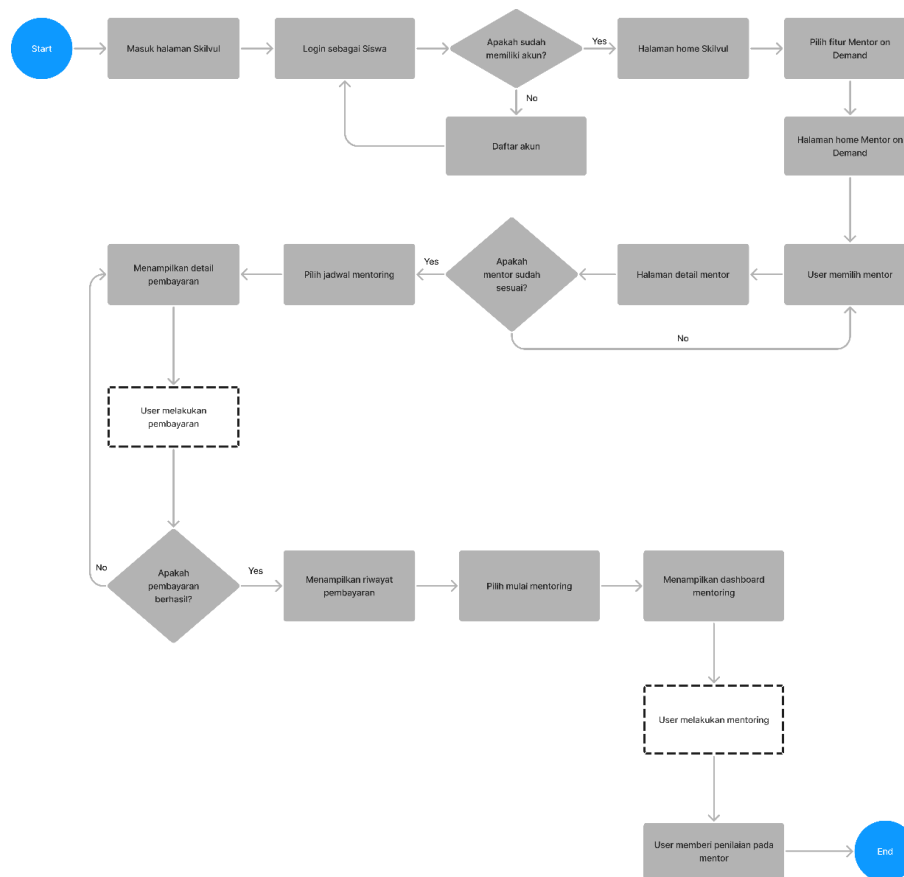
- Mentor dan siswa dapat mengubah jadwal untuk menyesuaikan satu sama lain.

#### 4. Rekomendasi Mentor

Selanjutnya pada rekomendasi mentor berhasil didapatkan 2 ide dan solusi sebagai berikut:

- Fitur untuk menampilkan semua mentor.
- Fitur untuk melihat *top* mentor berdasarkan *skill*.

Pada tahap *Ideate* juga dilakukan perancangan *User flow* dan juga *Wireframe* fitur *Mentor on Demand*, berikut adalah hasil pembuatan *User flow* pada Gambar 6 dan *Wireframe* pada Gambar 7.



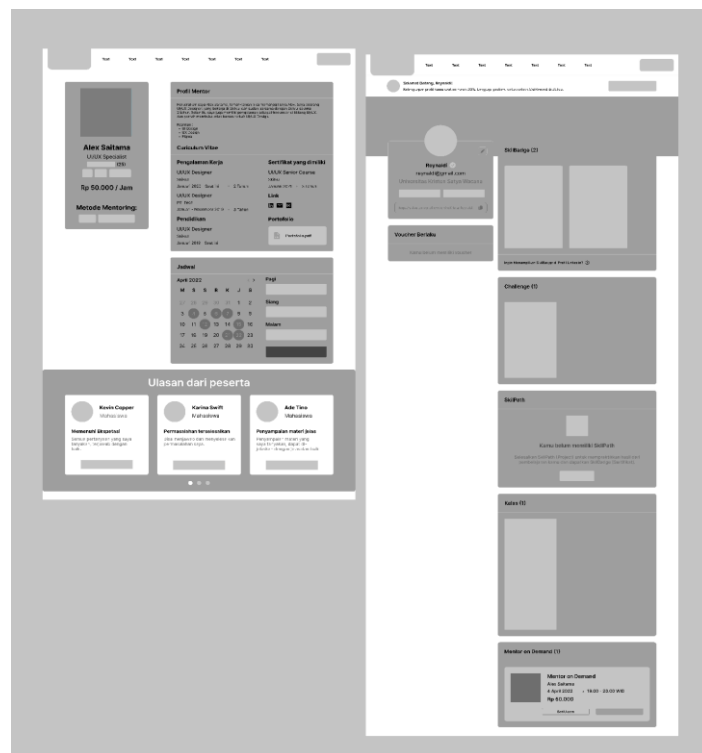
Gambar 6. *User Flow* fitur *Mentor on Demand*

*User Flow* merupakan sebuah langkah atau alur yang akan dilakukan dan diselesaikan oleh *user* saat menggunakan suatu produk. *User flow* merupakan acuan dalam pembuatan desain *interface* dan *user experience* pada suatu produk. Semakin baik dalam perancangan *user flow* (alur pengguna) dari awal sampai akhir pada proses tertentu, maka semakin mudah produk bekerja dan semakin besar kemungkinan kesuksesan *UX* tersebut [27]. Pada Gambar 6 merupakan *user flow* dari fitur *Mentor on Demand* yang akan dilakukan oleh *user*. Berikut penjabaran dari *user flow* fitur *Mentor on Demand* :

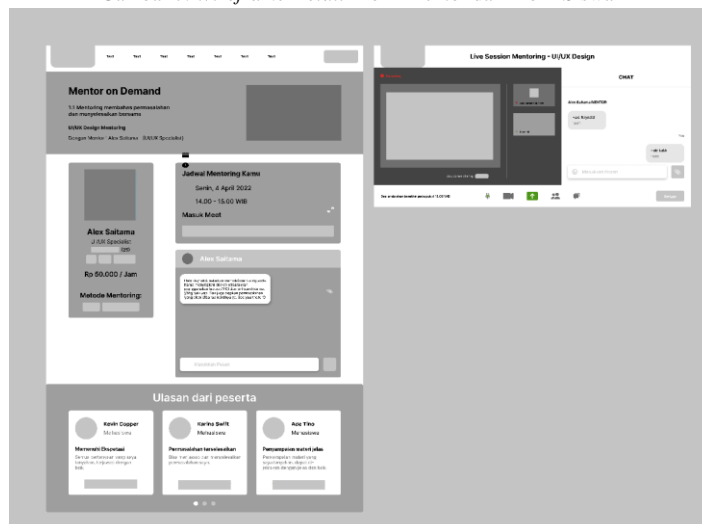
1. *User* melakukan *login* untuk mendapatkan akses penuh pada halaman Skilvul, jika belum memiliki akun *user* dapat membuat membuat akun terlebih dahulu. Dan jika sudah berhasil membuat akun, *user* dapat *login* sebagai siswa untuk masuk ke halaman Skilvul.
2. Setelah berhasil *login*, *user* akan diarahkan ke halaman *home* Skilvul dan kemudian *user* bisa memilih fitur *Mentor on Demand*. Ketika sudah memilih fitur *Mentor on Demand*, *user* akan diarahkan ke *landing page* *Mentor on Demand* tersebut.
3. *User* dapat memilih tombol “Pilih Mentormu” untuk diarahkan ke halaman *home* *Mentor on Demand*. Pada halaman *home* terdapat kategori bidang dan profil mentor.



4. Kemudian *user* dapat memilih dan melihat detail mentor dengan klik tombol “Cek Profil Mentor”. Setelah itu *user* akan diarahkan ke halaman. Detail Mentor yang berisi profil lengkap dari mentor, jika *user* masih merasa kurang dengan mentor tersebut, *user* dapat memilih lagi mentor pada halaman *home*.
5. Ketika *user* sudah berhasil menemukan mentor pilihannya, *user* dapat langsung memilih jadwal untuk melakukan mentoring. Dan jika sudah memilih jadwal, *user* diarahkan ke halaman detail pembayaran.
6. Pada halaman detail pembayaran, *user* diminta untuk melakukan pembayaran sesuai dengan yang tertera pada detail pembayaran tersebut. Jika belum berhasil melakukan pembayaran, *user* diarahkan kembali ke halaman detail pembayaran.
7. Jika sudah berhasil melakukan pembayaran, akan diarahkan ke halaman riwayat pembayaran dan tersedia tombol mulai mentoring.
8. *User* dapat melakukan mentoring sesuai dengan waktu dan mentor pilihannya, setelah selesai mentoring *user* diminta untuk memberikan *review* atau ulasan untuk mentor.



Gambar 7. Wireframe Detail Profil Mentor dan Profil Siswa

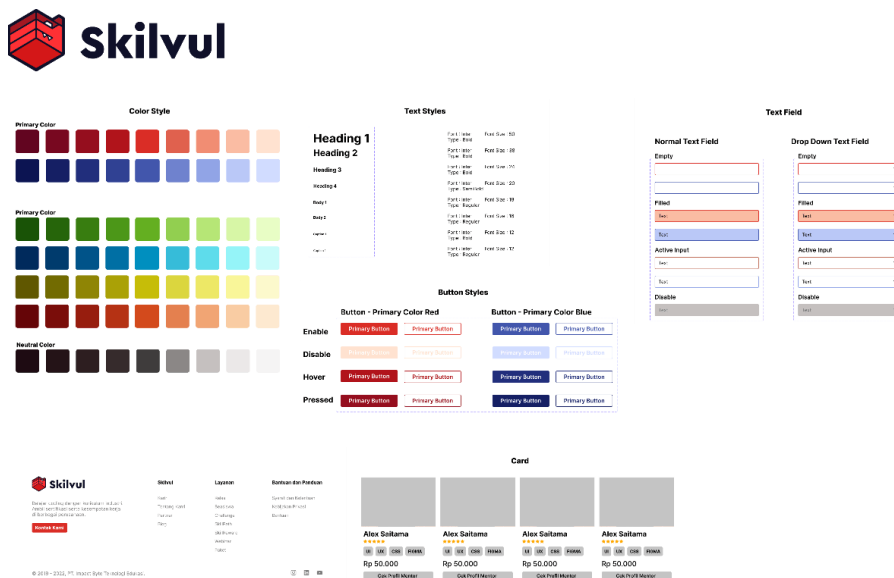


Gambar 8. Wireframe Dashboard Mentoring dan Live Session Mentoring.

Pada Gambar 7 dan 8 adalah *wireframe* yang berhasil dibuat pada fitur *Mentor on Demand*. Adapun *wireframe* yang dihasilkan adalah detail profil mentor, detail profil mentor, *dashboard* mentoring, dan *live session* mentoring. *Wireframing* merupakan cara untuk merancang suatu kerangka pada web secara struktural [28]. *Wireframing* yang dilakukan penulis berdasarkan hasil yang didapat pada tahap *Empathize* dan *Define* digunakan untuk acuan sebagai dasar pembuatan desain *interface* dan juga *prototype*, yang akan digunakan pada tahap *testing* dengan pengguna atau responden. Pada tahap *wireframe* dilakukan pembahasan dan perancangan dasar tentang fitur, konten, *interface* dan elemen penting lainnya dengan detail sebelum realisasikan dalam bentuk desain *High-Fidelity* [27].

#### D. Prototype

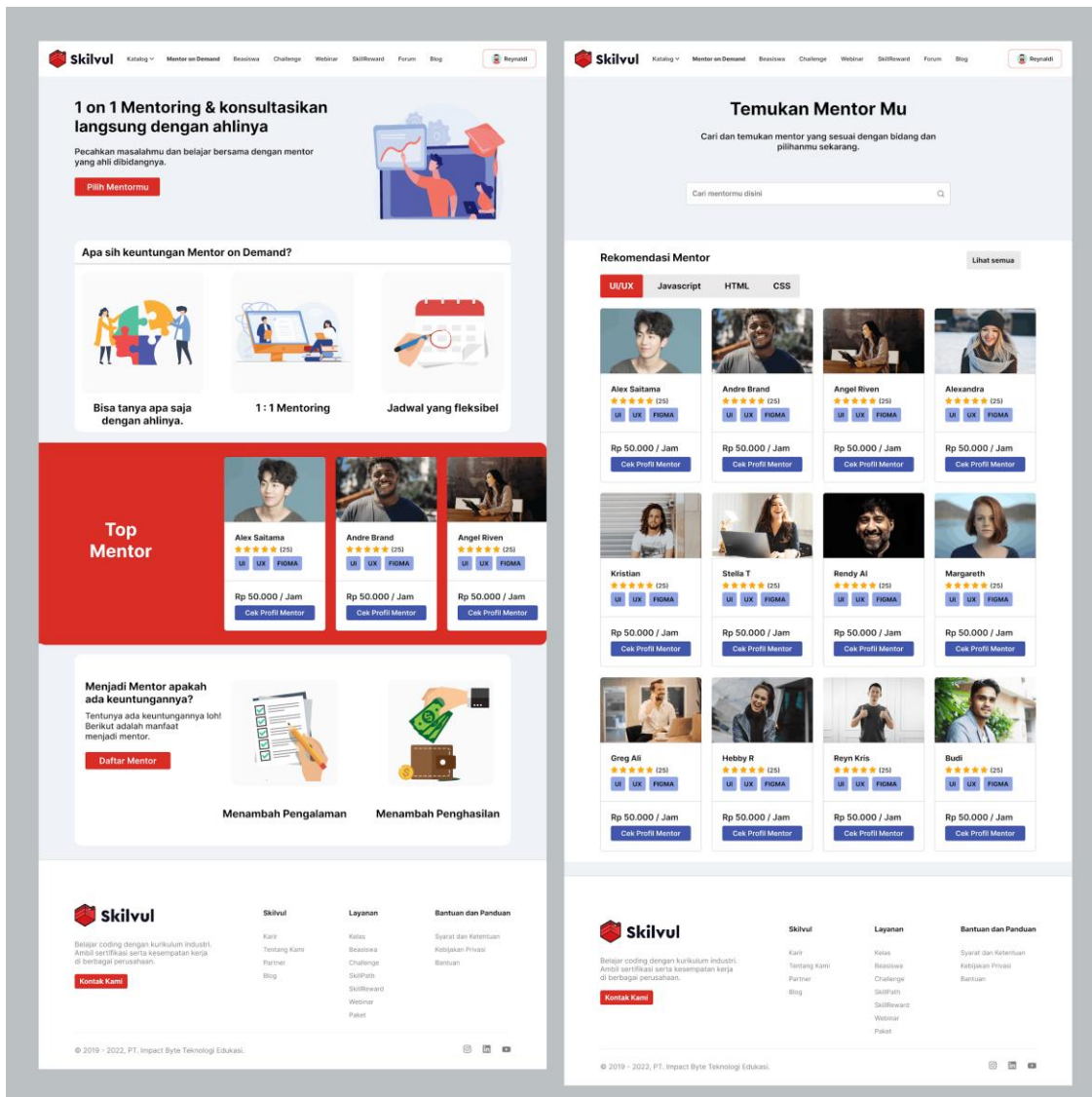
Tahap selanjutnya merupakan tahap dimana pembuatan *UI Style Guide* dan *High-Fidelity UI* desain yang kemudian dijadikan *High-Fidelity prototype*. *Prototype* adalah rancangan sistem tampilan desain sebagai gambaran atau contoh produk yang digunakan untuk dapat dikembangkan sebelum diimplementasikan menjadi produk yang sesungguhnya. *Prototype* merupakan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dibuat dan dikembangkan [27].



Gambar 9. *UI Style Guide*

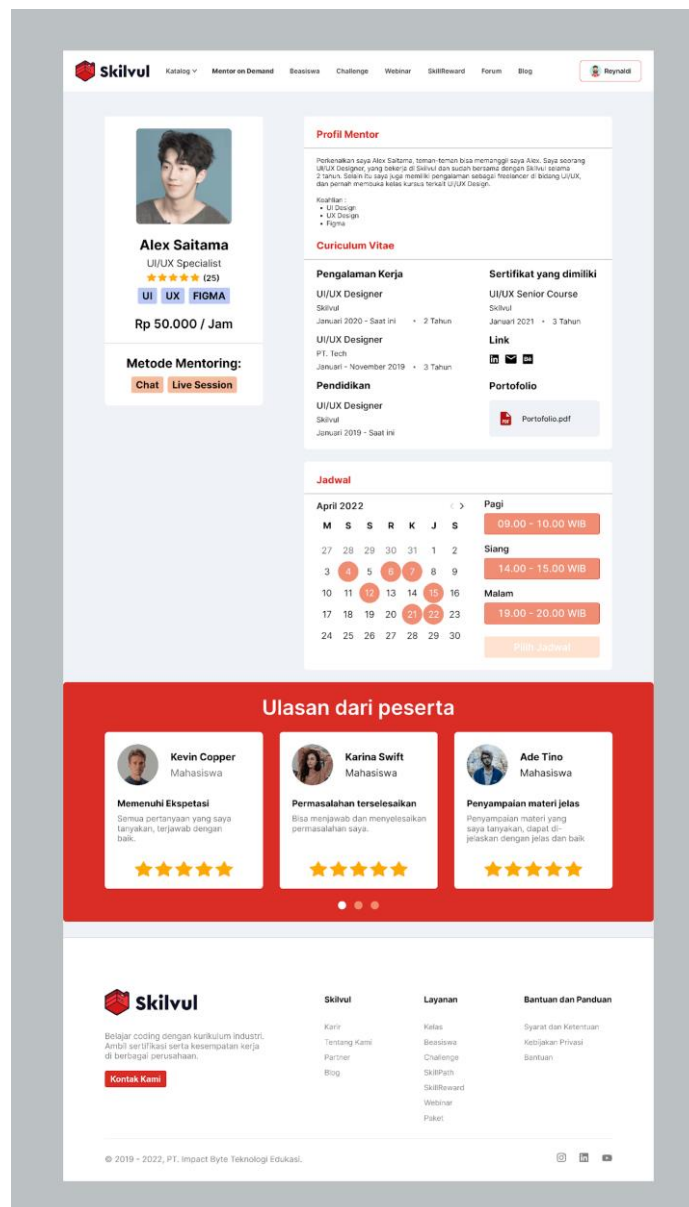
Gambar 9 di atas merupakan *UI style guide* yang berisi beberapa aturan yang dibuat oleh penulis agar lebih konsisten dan lebih efisien dari segi waktu dalam perancangan *wireframe* hingga ke *prototyping* nantinya. Pemilihan warna, pemilihan *icon*, dan pemilihan *font* disesuaikan dan dibuat semirip mungkin dengan web Skilvul. *UI style guide* berisi panduan implementasi khusus, referensi *visual*, dan prinsip desain yang berisi seperti *button style*, *text field*, dan *card button* [27].



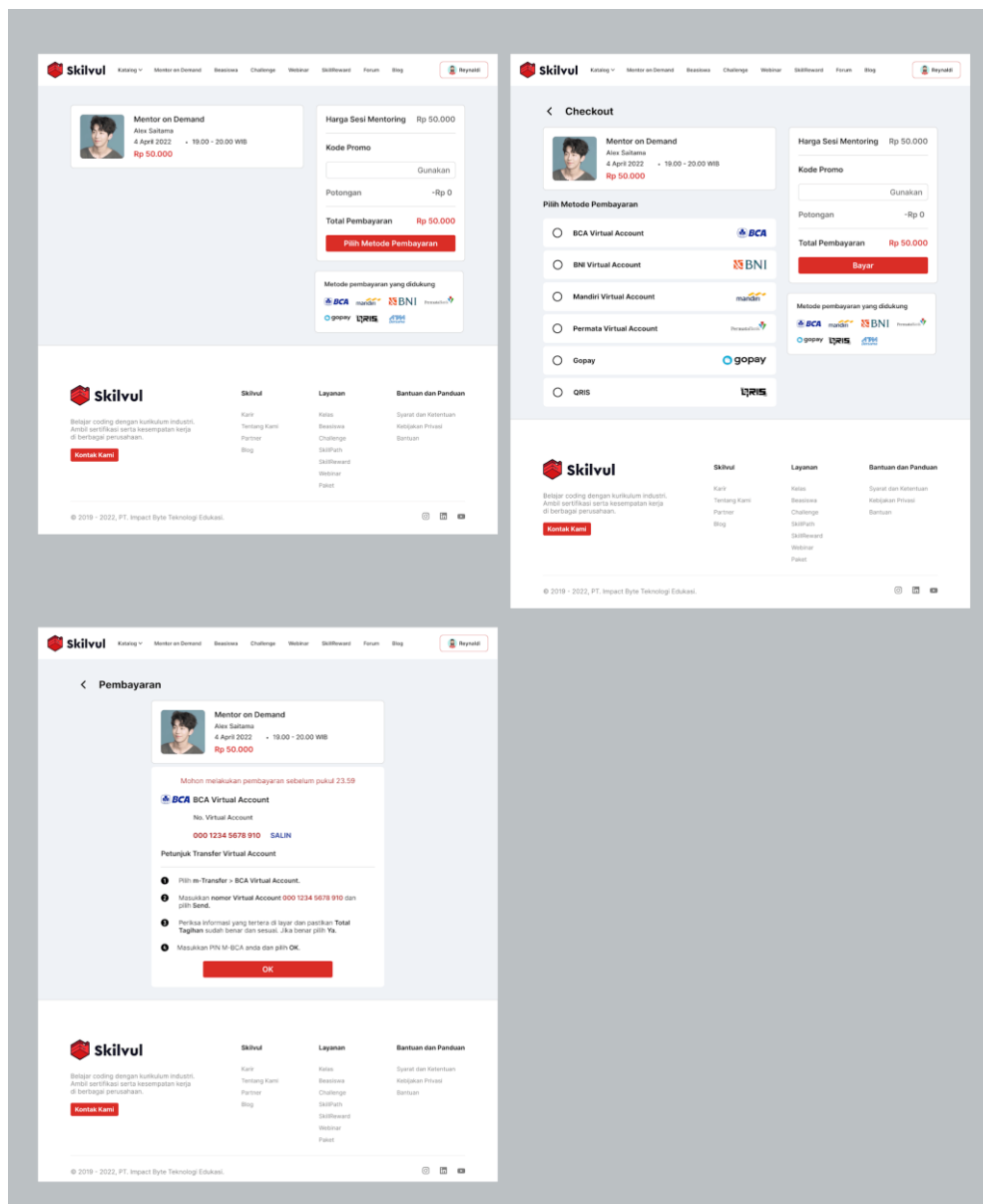


Gambar 10. Tampilan desain *Landing Page* dan *Homepage Mentor on Demand*

Tampilan desain pada Gambar 10 merupakan desain yang berhasil dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Pada halaman *landing page* terdapat informasi terkait keuntungan yang didapat saat mengikuti *Mentor on Demand* ini, kemudian terdapat *Top Mentor* yang ada pada *Mentor on Demand* ini. Lalu ada informasi tentang keuntungan menjadi mentor, agar menarik para mentor-mentor baru untuk mendaftar. Dan pada desain kedua adalah *homepage Mentor on Demand*, pada halaman ini terdapat *search button* untuk mencari mentor pilihan, dan ada rekomendasi mentor berdasarkan *skill* yang dikuasai mentor tersebut.

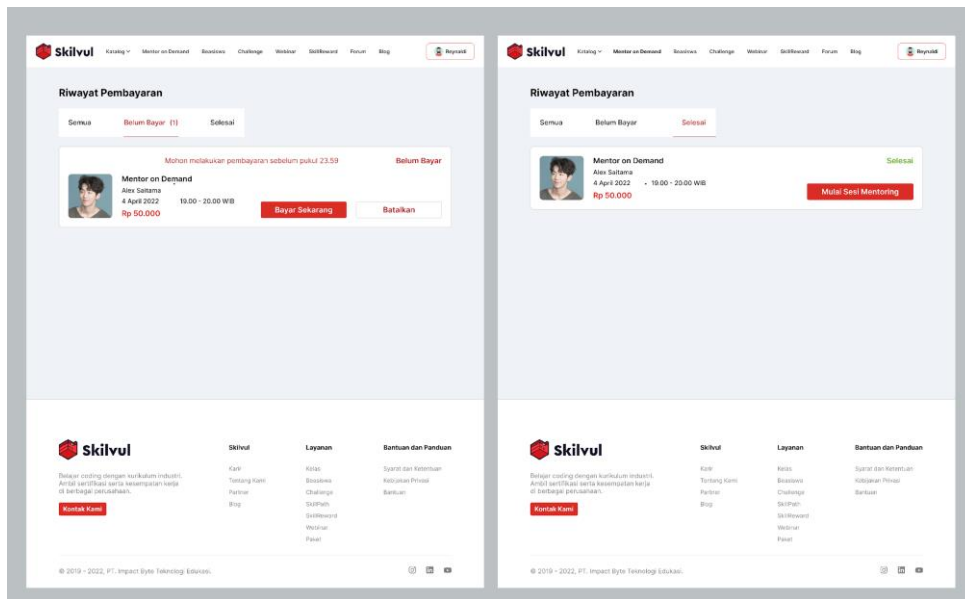
Gambar 11. Tampilan desain *Detail* Profil Mentor

Tampilan desain pada Gambar 11 merupakan desain *detail* profil mentor, yang menampilkan seluruh detail mentor tersebut. Pada *card* profil mentor pada bagian kiri terdapat foto mentor, nama mentor, pekerjaan, *skill* yang dikuasai, harga per sesi / per jam, dan metode mentoring. Kemudian pada bagian kanan terdapat profil mentor, *curriculum vitae* dari mentor, dan terdapat jadwal yang tersedia untuk melakukan mentoring serta dapat dipilih oleh *user*. Dan pada bagian bawah terdapat ulasan dari peserta yang sudah pernah melakukan mentoring dengan mentor tersebut.



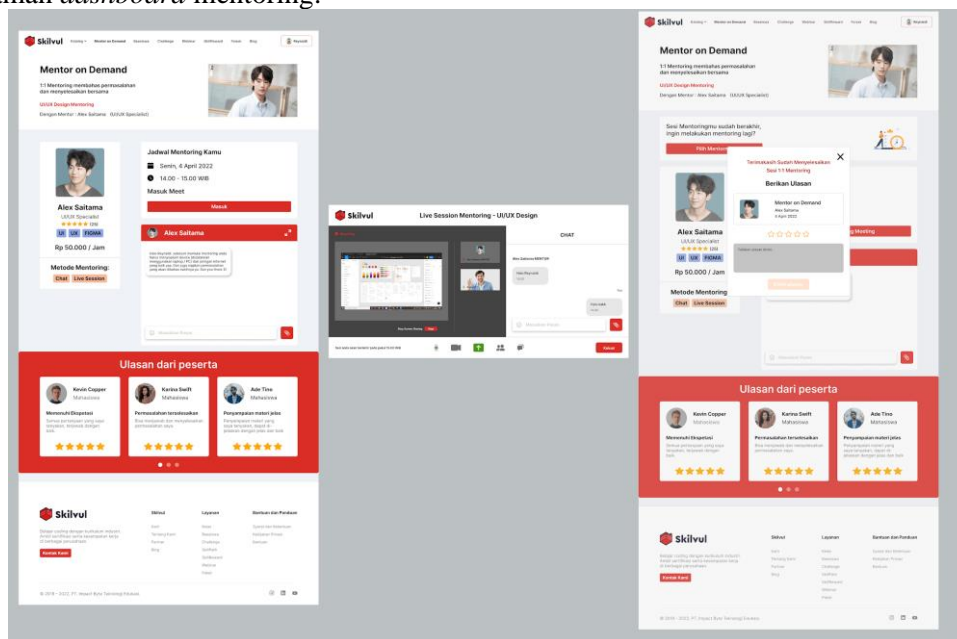
Gambar 12. Tampilan desain Pembayaran

Tampilan desain pada Gambar 12 merupakan desain pembayaran yang berhasil diambil dari ide dan solusi pada tahap sebelumnya yaitu “Menyediakan fitur transaksi yang mudah dan cepat”. Pada halaman pembayaran terdapat jenis *course* yang diambil, kemudian ada harga total serta kode promo jika ada. Lalu *user* dapat juga memilih berbagai bank dan *e-wallet* untuk melakukan pembayaran, setelah itu ada tampilan desain pembayaran yang berisi tentang detail yang harus dibayarkan.



Gambar 13. Tampilan desain Riwayat Pembayaran

Pada Gambar 13 merupakan desain tampilan riwayat pembayaran sebelum melakukan pembayaran dan sesudah melakukan pembayaran, yang kemudian muncul *button* mulai mentoring. Saat klik mulai mentoring, *user* akan diarahkan ke halaman *dashboard* mentoring.



Gambar 14. Tampilan desain Dashboard Mentoring

Pada Gambar 14 merupakan tampilan desain *Dashboard* Mentoring sesudah melakukan pembayaran dan saat selesai melakukan mentoring. Pada *dashboard* sesudah melakukan pembayaran terdapat dua pilihan untuk bisa melakukan mentoring yaitu dengan melalui *chat* atau *live session* dengan *video call*. Dan pada gambar selanjutnya adalah tampilan saat melakukan *live session* mentoring 1:1 dengan mentor. Lalu pada gambar terakhir adalah saat sesudah melakukan mentoring bersama mentor pilihan, akan langsung memunculkan *popup rating* atau ulasan untuk mentor yang harus diisi oleh *mentee* atau *user*. Dan akan tersedia fitur untuk *download* atau melihat hasil saat *live session* dengan mentor. Setelah berhasil dibuat rancangan *UI* desain dan *mockup* untuk fitur *Mentor on Demand* dibuatlah sebuah *prototype*. *Prototype* sendiri adalah sebuah gambaran desain yang dibuat sebelum diberikan kepada *developer* untuk direalisasikan [29]. Selain itu *prototype* dapat diartikan sebagai pendekatan untuk dapat melakukan pengembangan ide, menguji ide yang ada, dan meningkatkan ide yang ditemukan pada tahap sebelumnya [30].

Mentoring *online* mulai populer pada zaman sekarang, karena kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Mentoring *online* adalah sebuah metode belajar dimana mentor dapat bertemu dengan *mentee* dengan sistem *online* untuk melakukan diskusi dan menyelesaikan masalah bersama [31]. Salah satu kebutuhan utama *user* pada penelitian ini adalah "Bagaimana *user* bisa melakukan mentoring secara 1:1 atau bisa disebut satu mentor untuk satu *mentee*". Maka dari itu penulis merancang *UI* dan *UX* fitur *Mentor on Demand* untuk menjawab kebutuhan *user* tersebut untuk dapat melakukan mentoring *online* secara 1:1 antara mentor dan *mentee*.

### E. Testing

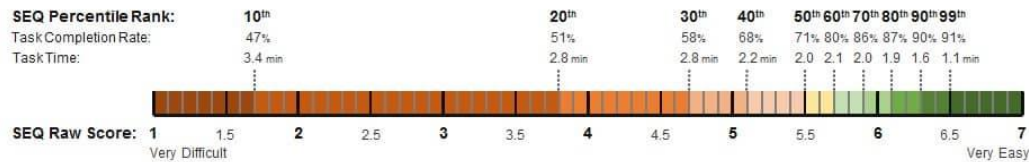
Setelah melakukan perancangan desain *interface*, penulis melakukan *testing* untuk mengetahui seberapa puas dan seberapa paham *user* saat menggunakan fitur *Mentor on Demand* di *website* Skilvul. Selain itu tahap *testing* ini juga bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari responden untuk melakukan pengembangan desain yang berhasil dibuat. Pada tahap *testing* ini penulis menggunakan 5 responden untuk menjalankan *prototype* desain *Mentor on Demand* tanpa diarahkan oleh penulis dengan 6 *scenario task* yang harus dilakukan oleh responden.

*Single Ease Question (SEQ)* adalah metode pengukuran berdasarkan seberapa sulit pengguna menyelesaikan *scenario task* yang diberikan. Pengujian *SEQ* dilakukan setelah pengguna menyelesaikan *scenario task* yang diberikan dan kemudian pengguna memberikan nilai 1-7 dengan menggunakan skala *likert* berdasarkan seberapa sulit pengguna menyelesaikan *task* yang diberikan [32]. Pada Tabel 2 di bawah ini merupakan *scenario task* yang dilakukan oleh responden.

TABEL 2  
HASIL TESTING DAN NILAI SEQ

<i>Scenario Task</i>	Pertanyaan	Responden	Hasil SEQ	Rata-Rata
1. <i>User</i> melakukan pendaftaran akun lalu melakukan <i>login</i> .	Seberapa mudah saat melakukan pendaftaran akun dan <i>login</i> ?	Responden 1	7	6.6
		Responden 2	7	
		Responden 3	7	
		Responden 4	6	
		Responden 5	6	
2. <i>User</i> masuk ke halaman <i>Mentor on Demand</i> dan memilih mentor yang diinginkan.	Seberapa mudah untuk mencari dan masuk ke halaman <i>Mentor on Demand</i> ?	Responden 1	6	6.25
		Responden 2	6	
		Responden 3	6.5	
		Responden 4	7	
		Responden 5	6	
3. <i>User</i> memilih jadwal mentoring.	Seberapa mudah melakukan pemilihan jadwal mentoring?	Responden 1	6	6.5
		Responden 2	6	
		Responden 3	6.5	
		Responden 4	7	
		Responden 5	7	
4. <i>User</i> Melakukan pembayaran sesi mentoring.	Seberapa mudah dan cepat saat melakukan pembayaran sesi mentoring?	Responden 1	7	7
		Responden 2	6.5	
		Responden 3	6.5	
		Responden 4	7	
		Responden 5	6.5	
5. <i>User</i> melakukan mentoring	Seberapa mudah dan efisien saat melakukan 1:1 mentoring bersama mentor?	Responden 1	7	7
		Responden 2	7	
		Responden 3	6.5	
		Responden 4	7	
		Responden 5	6.5	
6. <i>User</i> memberikan <i>rating</i> atau ulasan untuk mentor	Seberapa mudah untuk memberikan ulasan atau <i>rating</i> untuk mentor?	Responden 1	7	7
		Responden 2	6.5	
		Responden 3	6.5	
		Responden 4	7	
		Responden 5	6.5	

Jumlah nilai hasil *SEQ* terbagi menjadi 2 yaitu jika nilai yang kurang atau buruk dengan nilai mulai dari 1 - 4, sedangkan untuk nilai yang bisa dikatakan baik atau berhasil yaitu pada nilai 5 - 7 [33]. Pada Gambar 15 merupakan persentasi nilai *SEQ* yang menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur keberhasilan pada tahap *testing*.



Gambar 15. Skala *Likert SEQ* [34]

Berdasarkan nilai *SEQ* pada Tabel 2 yaitu dengan nilai rata - rata yang berjarak antara 6.25 - 7, menunjukkan bahwa perancangan *UI* dan *UX* pada fitur *Mentor on Demand* sudah baik dan dapat menjawab permasalahan dari pengguna. Namun pada *scenario task* yang kedua mendapatkan nilai paling rendah dikarenakan responden merasa kurang ada animasi pada halaman *Mentor on Demand*, transisi saat masuk ke halaman *Mentor on Demand* yang kurang, dan ada *card button* yang masih belum konsisten dan terlihat tidak presisi dengan yang lainnya. Selain itu tidak hanya menilai berdasarkan kemudahan dari perancangan desain fitur *Mentor on Demand*, responden juga memberikan beberapa *feedback* pada saat dilakukan wawancara *testing* untuk dapat digunakan untuk pengembangan fitur *Mentor on Demand* ini.

#### IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yaitu perancangan *UI* dan *UX* fitur *Mentor on Demand* yang menggunakan salah satu metode penyelesaian permasalahan yaitu *Design Thinking* dan berhasil mendapatkan kemudahan bagi *user* saat ingin mencari mentor hingga melakukan mentoring secara 1:1. Dengan adanya rancangan fitur *Mentor on Demand* ini *user* dapat melakukan bimbingan dengan mentor secara 1:1 dan dapat berdiskusi serta menyelesaikan permasalahan dari *user* pada *live session* atau dapat menggunakan fitur *chat*. Berdasarkan hasil pada tahap *Testing* yang menggunakan *metric Single Ease Question (SEQ)* didapatkan nilai rata - rata pada setiap *task* pada skala *likert* dengan angka 6.25 - 7 dari 5 responden yang ada. Hal ini dapat diartikan bahwa alur *UX* pada prototype yang dihasilkan dapat dipelajari dengan mudah dan telah menjawab kebutuhan dari *user* serta juga dari pihak *Skilvul*. Perancangan *UI/UX* ini merupakan bagian dari proses pembangunan fitur 1:1 mentoring atau satu mentor untuk satu *mentee* yaitu *Mentor on Demand*. Berdasarkan dari hasil pengujian rancangan fitur ini menyatakan memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari *user* maupun dari pihak *Skilvul* berdasarkan *HMW* yang didapat yaitu “Membuat fitur mentoring yang bisa berkomunikasi dan berdiskusi secara 1:1 antara mentor dan *mentee*”, maka dari itu dapat dilanjutkan proses pembangunan fitur *Mentor on Demand*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. A. A. Gamage, D. A. S. Perera, and M. A. D. N. Wijewardena, “Mentoring and coaching as a learning technique in higher education: The impact of learning context on student engagement in online learning,” *Educ. Sci.*, vol. 11, no. 10, 2021, doi: 10.3390/educsci11100574.
- [2] C. L. Andersen and R. E. West, “Improving Mentoring in Higher Education in Undergraduate Education and Exploring Implications for Online Learning,” vol. 20, 2020.
- [3] T. KAMALI ARSLANTAŞ and O. E. KOCAÖZ, “Examining the Mentoring Process in Collaborative Project-based Learning of Preservice Instructional Technology Teachers,” *Educ. Reform J.*, vol. 6, no. 1, pp. 47–61, 2021, doi: 10.22596/erj2021.06.01.47.61.
- [4] Skilvul, “Skilvul UI/UX Challenge Partner.” <https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge>
- [5] S. H. Cho and S. H. Kim, “Suggestion for Collaboration-Based UI/UX Development Model through Risk Analysis,” *J. Inf. Process. Syst.*, vol. 16, no. 6, pp. 1372–1390, 2020, doi: 10.3745/JIPS.04.0200.
- [6] N. Setiyawati, H. D. Purnomo, and E. Mailoa, “User Experience Design on Visualization of Mobile-Based Land Monitoring System Using a User-Centered Design Approach,” *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 16, no. 3, pp. 47–65, 2022, doi: 10.3991/IJIM.V16I03.28499.
- [7] “The Basics of User Experience Design BY INTERACTION DESIGN FOUNDATION.”
- [8] E. Susilo, F. Danang Wijaya, and R. Hartanto, “Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application,” 2018.
- [9] R. A. Yudarmawan, A. A. Kompiang, O. Sudana, D. Made, and S. Arsa, “Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan,” 2020.
- [10] A. Nurlifa and S. Kusumadewi, *Pro s id in g SNATIF Ke-1 Ta hun 2 01 4 ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER*. [Online]. Available: [www.dxmate.com](http://www.dxmate.com)
- [11] “Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi,” 2020, doi: 10.35138/organu.
- [12] R. F. Dam and Y. S. Teo, “What is Design Thinking and Why Is It So Popular?,” *Interact. Des. Found.*, pp. 1–6, 2018, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- [13] J. C. Tu, L. X. Liu, and K. Y. Wu, “Study on the learning effectiveness of stanford design thinking in integrated design education,” *Sustain.*, vol. 10, no. 8, pp. 1–21, 2018, doi: 10.3390/su10082649.
- [14] R. Czarny *et al.*, “DESIGN THINKING REPORT Part 1,” no. C, pp. 1–14, 2020.



- [15] Daridesignstudio, "Yuk Belajar Design Thinking Untuk Kemajuan Startup Kamu." <https://daridesignstudio.com/design-thinking/>
- [16] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [17] D. Kelley and T. Brown, "An introduction to Design Thinking," *Institute Des. Stanford*, p. 6, 2018, [Online]. Available: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- [18] Y. I. Mahendra and D. H. Sutanto, "Implementasi Metode Hear Them Out, Empathize, Apologize dan Taking Proper Action and Follow Up (Head) Sebagai Pelayanan Prima Bisnis Perhotelan," *Ascarya J. Islam. Sci. Cult. Soc. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 66–77, 2021, doi: 10.53754/iscs.v1i1.11.
- [19] MentorCruise, "MentorCruise - Connecting Mentors & Mentees in Tech." <https://mentorcruise.com/>
- [20] Udemy, "udemy - Aplikasi Android di Google Play." <https://play.google.com/store/search?q=udemy&c=apps&hl=in&gl=US>
- [21] Cakap, "cakap - Aplikasi Android di Google Play." <https://play.google.com/store/search?q=cakap&c=apps&hl=in&gl=US>
- [22] Zenius, "zenius - Aplikasi Android di Google Play." <https://play.google.com/store/search?q=zenius&c=apps&hl=in&gl=US>
- [23] W. Darmalaksana and M. Ag, *Metode design thinking hadis*. 2020. [Online]. Available: [http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN THINKING HADIS 04102020.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN%20THINKING%20HADIS%2004102020.pdf)
- [24] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, no. Oktober, pp. 50–55, 2017.
- [25] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [26] D. Siemon, F. Becker, and S. Robra-Bissantz, "How Might We? From Design Challenges to Business Innovation BeDien-Begleitforschung Personennahe Dienstleistungen View project," no. January 2019, 2018, [Online]. Available: [www.journalcbi.com](http://www.journalcbi.com)
- [27] E. C. Shirvanadi and M. Idris, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Automata*, 2021.
- [28] S. Answer, L. Answer, U. C. Design, A. Rp, and W. One, "Wireframe Example," p. 2, 2021.
- [29] A. Polaine *et al.*, "A guide to prototyping new ideas," *ServiceDesignTools.Com*, vol. 18, no. 3, pp. 186–194, 2002, [Online]. Available: [http://www.pdcnet.org/oom/service?url\\_ver=Z39.88-2004&rft\\_val\\_fmt=&rft.imuse\\_id=techne\\_1999\\_0004\\_0003\\_0186\\_0194&svc\\_id=info:www.pdcnet.org/collection%5Cnhttp://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v4\\_n3html/ROPOHL%5Cnhttp://www.servicedesigntools.org/reposito](http://www.pdcnet.org/oom/service?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=&rft.imuse_id=techne_1999_0004_0003_0186_0194&svc_id=info:www.pdcnet.org/collection%5Cnhttp://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v4_n3html/ROPOHL%5Cnhttp://www.servicedesigntools.org/reposito)
- [30] E. C. Gunderson, "Chapter 2: Background," *IAQ Investig. Guid. 2nd Ed.*, pp. 3–7, 2009, doi: 10.3320/978-1-931504-68-3.3.
- [31] H. Iqbal, "E-mentoring: an effective platform for distance learning," *E-Mentor*, vol. 84, no. 2, pp. 54–61, 2020, doi: 10.15219/em84.1463.
- [32] W. Budiaji, "The Measurement Scale and Number of Responses in Likert Scale," *J. Agric. Fish. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, doi: 10.31227/osf.io/k7bgy.
- [33] A. Subiyakto, R. Aisy, B. G. Sudarsono, M. Sihotang, D. Setiyadi, and A. Sani, "Empirical evaluation of user experience using lean product and process development: A public institution case study in Indonesia," *AIP Conf. Proc.*, vol. 2331, 2021, doi: 10.1063/5.0041676.
- [34] "Pengukuran SEQ." <https://budhiluhoer3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menylesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>