

**NASKAH PUBLIKASI
PENELITIAN**



**PENGEMBANGAN FITUR *WEBSITE* X-CAMP DENGAN PENDEKATAN
USER-CENTERED DESIGN: STUDI KASUS PT XL AXIATA**

Oleh:

**Ossy Dwi Endah Wulansari, M.T
Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom.
Ghina Aramita H
Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**

Diterbitkan pada:

**Kumpulan jurnaL Ilmu Komputer (KLIK)
ISSN: 2406-7857**

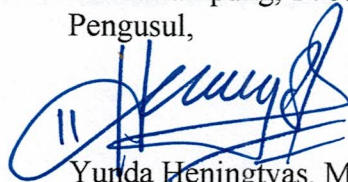
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Yunda Heningtyas, M.Kom.
NIP : 198901082019032014
Jurusan : Ilmu Komputer
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Makalah : Pengembangan Fitur *Website* X-Camp dengan Pendekatan *User-Centered Design* : Studi Kasus PT XL Axiata
Oleh : Ossy Dwi Endah, Yunda Heningtyas, Ghina Aramita H, Didik Kurniawan
Dimuat pada : Kumpulan jurnaL Ilmu Komputer (KLIK); Volume 10, No.03 Oktober 2023; ISSN: 2406-7857
Diterbitkan oleh : Kumpulan jurnaL Ilmu Komputer (KLIK)
Diunggah pada : <http://klik.ulm.ac.id/index.php/klik/article/view/647>

Bandarlampung, 14 Juni 2024
Pengusul,



Yunda Heningtyas, M.Kom.
NIP 198901082019032014

Dekan FMIPA Universitas Lampung



Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si.
NIP 197110012005011002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Lampung



Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom
NIP 196806111998021001

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Lampung

Dr. Eng. Ir. Dikpride Despa, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng.
NIP 197204281998032001



[Home](#) > [About the Journal](#) > [Editorial Team](#)

EDITORIAL TEAM

EDITOR-IN-CHIEF

Muliadi Aziz, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

EDITORIAL BOARD MEMBERS

Mr Tutut Herawan, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

Sri Hartati, Department Of Computer Sciences And Electronics Faculty Of Mathematics And Natural Sciences Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Mrs Anik Vega Vitianingsih, Universitas Dr.Soetomo Surabaya, Indonesia

Sri Kusumadewi, Universitas Islam Indonesia

Agus Kurniawan, Universitas Indonesia

Dwi Kartini, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Fatma Indriani, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Andi Farmadi, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

M. Reza Faisal, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

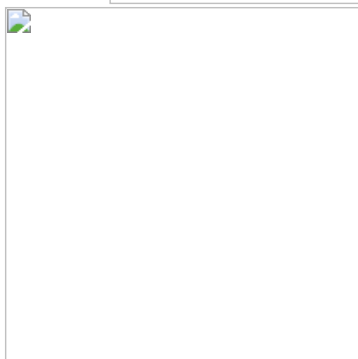
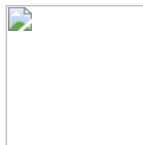
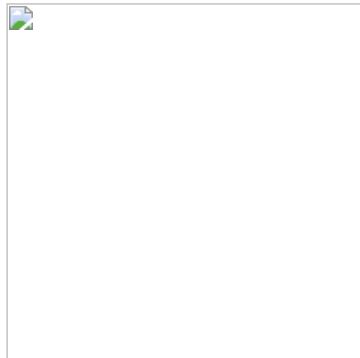
H. Irwan Budiman, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Dodon T. Nugrahadi, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Radityo Adi Nugroho, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Radityo Adi Nugroho, Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Indexed by:



USER

Username

Password

Remember me

Journal Help

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

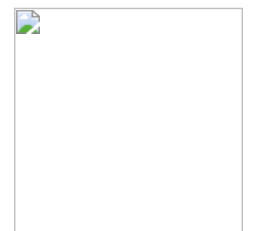
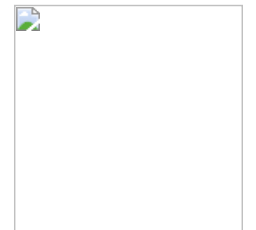
[By Issue](#)

[By Author](#)

[By Title](#)

ISSN Online E-ISSN **2443-406X**

ISSN Cetak P-ISSN **2406-7857**





[Home](#) > [About the Journal](#) > **People**

PEOPLE

REVIEWER

Mr [Zainal A. Hasibuan](#), Universitas Indonesia

[Sri Hartati](#), Department Of Computer Sciences And Electronics Faculty Of Mathematics And Natural Sciences Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Mr [Tutut Herawan](#), University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

[Sri Kusumadewi](#), Universitas Islam Indonesia

[Favian Dewanta](#), Telkom University

[Wahid Abdul](#), Universitas Negeri Makassar

Mr [Daniel Siahaan](#), Informatics Department, Institut Teknologi Sepuluh Nopember(ITS), Surabaya, Indonesia, Indonesia

[Janner Simarmata](#), Universitas Negeri Medan, Indonesia

[Solikhun Solikhun](#), AMIK Tunas Bangsa

[Agus Kurniawan](#), Universitas Indonesia

[Agus Perdana Windarto](#), STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, Indonesia

[Bahriddin Abapihi](#), Universitas Halu Oleo

[Jumadi Mabe Parenreng](#), Universitas Negeri Makassar

[Agus Setiawan](#), Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

[Mrs Anik Vega Vitianingsih](#), Universitas Dr.Soetomo Surabaya, Indonesia

[Imam Tahyudin](#), STIMIK AMIKOM Purwokerto

[Dwi Kartini](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[Andi Farmadi](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[M. Reza Faisal](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

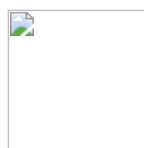
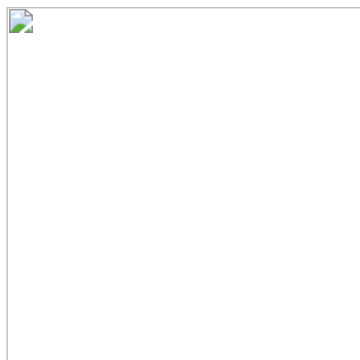
[H. Irwan Budiman](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[Dodon T. Nugrahadi](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[Radityo Adi Nugroho](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

[Muliadi Aziz](#), Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Indexed by:



USER

Username

Password

Remember me

Journal Help

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

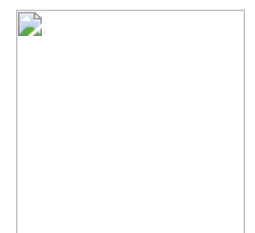
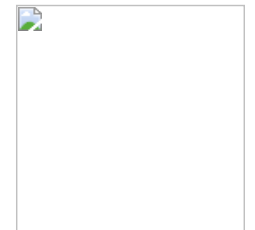
[By Issue](#)

[By Author](#)

[By Title](#)

ISSN Online E-ISSN **2443-406X**

ISSN Cetak P-ISSN **2406-7857**





Home > Archives > Vol 10, No 3 (2023)

VOL 10, NO 3 (2023)

DOI: <http://dx.doi.org/10.20527/klik.v10i3>

TABLE OF CONTENTS

ARTICLES

Abstract Views : 171 times

IDENTIFIKASI KETEPATAN WAKTU STUDI MAHASISWA DENGAN ALGORITMA K-MEANS CLUSTERING SEBAGAI REKOMENDASI KEBIJAKAN AKADEMIK PERGURUAN TINGGI

PDF
250-264

Agung Adi Firdaus, Yudha Andriano Rismawan, Farhan Taufikurrahman Setiyawan, Arya Kresna Abiaska, Anan Nugroho

Abstract Views : 220 times

KLASIFIKASI KUALITAS BIJI KOPI ROBUSTA DENGAN METODE NAIVE BAYES

PDF PDF
261-279

I Kadek Nurcahyo Putra, I Gede Aris Gunadi, I Made Gede Sunarya

Abstract Views : 162 times

Perbandingan Algoritma Partitioning dan Hierarchical Clustering untuk Pengelompokan Wilayah Menurut Karakteristik Pengangguran di Pulau Jawa Tahun 2021

PDF
280-289

Delvina Nur Rahmawati, Arie Wahyu Wijayanto

Abstract Views : 297 times

Lost and Found: An Application to Search and Find Lost Items

PDF
290-304

Yasinta Romadhona, Anita Sjahrunnisa, Umi Laili Yuhana

Abstract Views : 92 times

IMPLEMENTASI METODE TREND MOMENT DAN USER CENTERED DESIGN PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PREDIKSI PENINGKATAN MITRA

PDF
205-319

Muhammad Ainur Rony, Suwaebatul aslamiyah, Motika Dian Anggraeni

Abstract Views : 98 times

PENGEMBANGAN APLIKASI KELAS IBU HAMIL BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

PDF
320-331

Aristoteles Aristoteles, Raymond Faraz Yandika, Sudarmi Sudarmi, Muhaqiqin Muhaqiqin, Anie Rose Irawati

Abstract Views : 61 times

IMPLEMENTASI SISTEM PENILAIAN UJIAN SEMESTER DI SDN 01 BILAH HULU MENGGUNAKAN METODE RABIN-KARP

PDF
332-344

Bambang Waluyo

Abstract Views : 116 times

Implementasi Metode K-Means untuk Clustering Citra Tanaman Obat

PDF
345-358

Rizky Prabowo, Vira Verina, Ridho Sholehurrohman, Rico Andrian

Abstract Views : 61 times

Pengembangan Fitur Website X-Camp dengan Pendekatan User-Centered Design : Studi Kasus PT XL Axiata

PDF
359-370

Ossy Dwi Endah, Yunda Heningtyas, Ghina Aramita Hermawan, Didik Kurniawan

Indexed by:

USER

Username

Password

Remember me

Journal Help

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

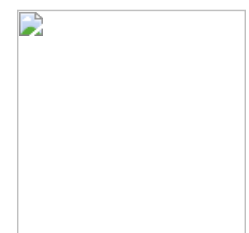
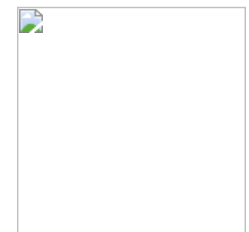
By Issue

By Author

By Title

ISSN Online
E-ISSN 2443-406X

ISSN Cetak
P-ISSN 2406-7857





Get More with SINTA Insight [Go to Insight](#)

KLIK (KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER) (E-JOURNAL)

PRODI ILMU KOMPUTER FMIPA UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

P-ISSN : 2443406X <> E-ISSN : 2443406X Subject Area : Science

1.2
Impact Factor

662
Google Citations

Sinta 4
Current Accreditation

[Google Scholar](#) [Garuda](#) [Website](#) [Editor URL](#)



Journal By Google Scholar

	All	Since 2019
Citation	662	621
h-index	14	13
i10-index	21	21



Garuda [Google Scholar](#)

Pengembangan Fitur *Website X-Camp* dengan Pendekatan *User-Centered Design* : Studi Kasus PT XL Axiata

Ossy Dwi Endah¹, Yunda Heningtyas², Ghina Aramita H³, Didik Kurniawan⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas MIPA, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No 1 Bandar Lampung, Indonesia
ghinaramita@gmail.com

Abstract

This article discusses the application of the User-Centered Design method in developing features on the X-Camp PT XL Axiata Tbk website. PT XL Axiata Tbk is a cellular telecommunications operator company in Indonesia. XL Axiata currently has a variety of main products and one of the products issued by XL Axiata is based on IoT which is supported by X-Camp. X-Camp is an innovation center built to accelerate the development of the IoT ecosystem in Indonesia. X-Camp has a website that was built using the CodeIgniter 3 framework. The CodeIgniter framework is a PHP framework with an MVC (Model, View, Controller) model so that it can be used to build dynamic web applications. The purpose of this research is to produce a feature and system that can be used by admins and users easily. The development in this research uses the User-Centered Design method. This research produces a form that can be used by users to join various activities organized by X-CAMP. In addition, features were also developed on the website administrator that can be used by the X-CAMP admin to manage the content that will be presented on the X-CAMP website.

Keywords: *CodeIgniter; User-Centered Design; Website; X-Camp*

Abstrak

Artikel ini membahas tentang penerapan metode User-Centered Design dalam pengembangan fitur pada website X-Camp PT XL Axiata Tbk. PT XL Axiata Tbk merupakan sebuah perusahaan operator telekomunikasi seluler di Indonesia. XL Axiata saat ini mempunyai berbagai macam produk utama dan salah satu produk yang dikeluarkan oleh XL Axiata berbasis IoT yang dinaungi oleh X-Camp. X-Camp merupakan pusat inovasi yang dibangun untuk mempercepat pengembangan ekosistem IoT di Indonesia. X-Camp memiliki sebuah website yang dibangun dengan menggunakan framework CodeIgniter 3. Framework CodeIgniter merupakan framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi website yang dinamis. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah fitur dan sistem yang dapat digunakan oleh admin serta pengguna dengan mudah. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design. Penelitian ini menghasilkan formulir yang dapat digunakan oleh pengguna untuk dapat bergabung dengan berbagai macam kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak X-CAMP. Selain itu, dikembangkan pula fitur

pada website administrator yang dapat digunakan oleh admin X-CAMP untuk mengelola Content yang akan disajikan pada website X-CAMP.

Kata kunci: CodeIgniter; User-Centered Design; Website; X-Camp

1. PENDAHULUAN

PT XL Axiata Tbk merupakan sebuah perusahaan penyedia layanan telekomunikasi seluler yang beroperasi di Indonesia. XL Axiata saat ini mempunyai berbagai macam produk utama dan salah satu produk yang dikeluarkan oleh XL Axiata berbasis IoT yang dinaungi oleh X-Camp [1]. X-Camp merupakan pusat inovasi yang dibangun untuk mempercepat pengembangan ekosistem IoT di Indonesia. Adapun tujuan utama dari X-Camp adalah menjadi rumah bagi bisnis IoT berkelanjutan di Indonesia dengan menyediakan *Incubation Program, Enterprise Engagement, dan Talent Capability Development (IoT Academy)*. Dalam memperluas pasar di Indonesia, X-Camp memiliki sebuah *website* yang dibangun menggunakan *Framework CodeIgniter* [2].

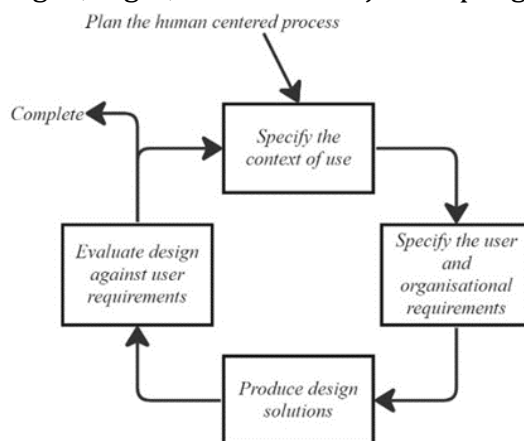
Website X-Camp dibangun menggunakan *framework* CodeIgniter 3. *Framework* CodeIgniter merupakan sebuah kerangka kerja PHP yang mengadopsi MVC (*Model, View, Controller*) sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi *website* yang dinamis [3]. CodeIgniter adalah sebuah kerangka kerja dalam melakukan pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang telah terstruktur [4]. Seiring berjalannya waktu, banyak pengguna *website* X-Camp yang ingin bergabung dengan program yang disediakan oleh X-Camp. Namun, fitur tersebut belum tersedia di *website* X-Camp, sehingga pengguna mengalami kesulitan untuk bergabung dengan program-program yang disediakan oleh X-Camp.

Penggunaan metode *User-Centered Design* bertujuan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan harapan pengguna. Selain itu, penggunaan metode ini memiliki tujuan untuk meningkatkan interaksi serta pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem yang dikembangkan [5]. Pendekatan *User-Centered Design* terdiri dari empat langkah utama yaitu mengidentifikasi situasi penggunaan (*specify the context of use*), menentukan kebutuhan dari pengguna dan organisasi (*specify user and organizational requirements*), merancang solusi (*produce design solution*), dan Melakukan penilaian terhadap solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna (*evaluate designs against user requirements*) [6].

2. METODOLOGI PENELITIAN

User-Centered Design, yang juga dikenal sebagai human-centered design, adalah metode pengembangan sistem interaktif yang berorientasi pada penciptaan sistem yang memiliki manfaat utama. [7]. Pada Gambar 1 merupakan tahapan dari *User-Centered Design*. Metode *User-Centered Design*

merupakan metode proses perancangan yang memprioritaskan tujuan, karakteristik, lingkungan, tugas, serta alur kerja dari pengguna [8].



Gambar 1 Tahapan *User-Centered Design*

Adapun, *User-Centered Design* memiliki empat tahapan [8], sebagai berikut:

2.1. Mengidentifikasi Situasi Penggunaan (*Specify the context of use*)

Tahapan ini dilakukan identifikasi terkait konteks pengguna dengan berfokus pada berbagai kondisi yang dapat membuat pengguna menggunakan sistem. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna, tugas, serta lingkungan teknis. Pada tahap ini dilakukan observasi serta wawancara secara langsung kepada pengguna.

2.2. Menentukan Kebutuhan dari Pengguna dan Organisasi (*Specify user and organizational requirements*)

Tahapan ini dilakukan identifikasi terkait kebutuhan pengguna serta organisasi dalam menggunakan sistem. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan persyaratan secara fungsional terhadap sistem mengenai konteks penggunaan serta alur bisnis dalam sistem. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahapan ini yaitu wawancara dengan admin *website* X-Camp. Selanjutnya, menganalisis masalah dimana terdapat permasalahan bahwa *website* X-Camp tidak memiliki *form* pendaftaran bagi pengguna untuk bergabung dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh X-Camp. Dari permasalahan tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan terkait *form* tersebut pada *website* X-Camp.

2.3. Menentukan Kebutuhan dari Pengguna dan Organisasi (*Specify user and organizational requirements*)

Tahapan ini dilakukan identifikasi terkait kebutuhan pengguna serta organisasi dalam menggunakan sistem. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan persyaratan secara fungsional terhadap sistem mengenai konteks penggunaan serta alur bisnis dalam sistem. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahapan ini yaitu wawancara dengan admin *website* X-Camp. Selanjutnya, menganalisis masalah dimana terdapat permasalahan

bahwa *website* X-Camp tidak memiliki *form* pendaftaran bagi pengguna untuk bergabung dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh X-Camp. Dari permasalahan tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan terkait *form* tersebut pada *website* X-Camp.

2.4. Merancang Desain Solusi (*Produce design solutions*)

Tahapan ini mengimplementasikan data yang telah terkumpul di tahapan sebelumnya kedalam desain. Proses pembuatan desain tampilan merupakan solusi dari sistem yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat yaitu diagram *use case*, *sequence*, dan *entity relationship* menggunakan StarUML. Pembuatan kamus data menggunakan MySQL dan desain tampilan menggunakan Figma. Selanjutnya, desain tersebut diimplementasikan dengan menggunakan *framework* CodeIgniter.

2.5. Melakukan penilaian terhadap solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna (*Evaluate Designs Against User Requirements*)

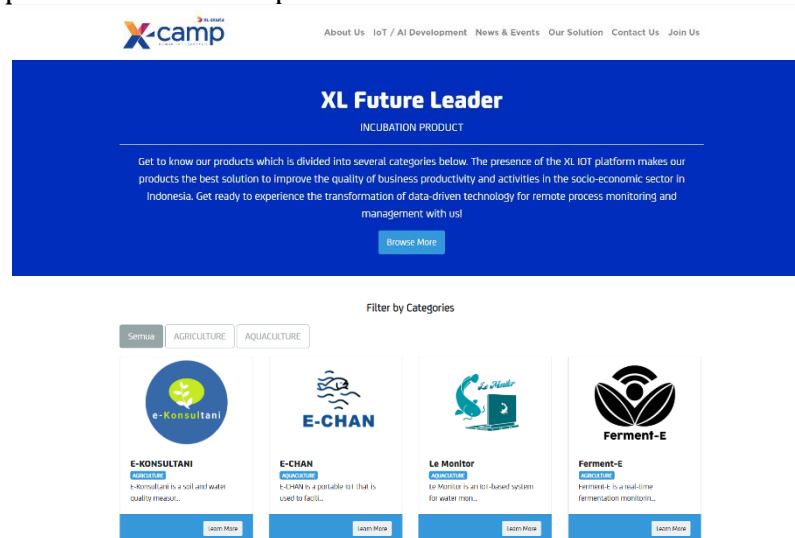
Tahapan ini mengevaluasi desain yang dikembangkan dengan mengacu pada hasil analisis konteks serta kebutuhan pengguna. Pada prosesnya, diperlukan pengujian terlebih dahulu agar masalah yang terdapat pada sistem yang telah dikembangkan dapat diketahui. Pengujian dilakukan menggunakan *User Acceptance Test* (UAT), jenis UAT yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Black box testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

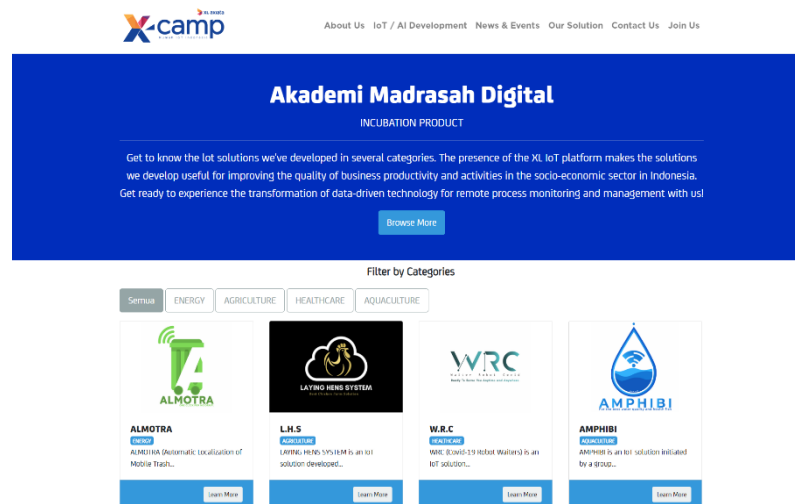
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan *form* join us yang dapat memudahkan pengguna untuk dapat bergabung dengan kegiatan di X-Camp. Selanjutnya, dihasilkan pula *website* administrator yang dapat digunakan untuk melakukan pembaharuan terkait tampilan pada halaman di *website* utama.

3.1. Implementasi Sistem

Website Administrator pada halaman utama *website* X-Camp dapat dilihat pada Gambar 2 sampai Gambar 6.

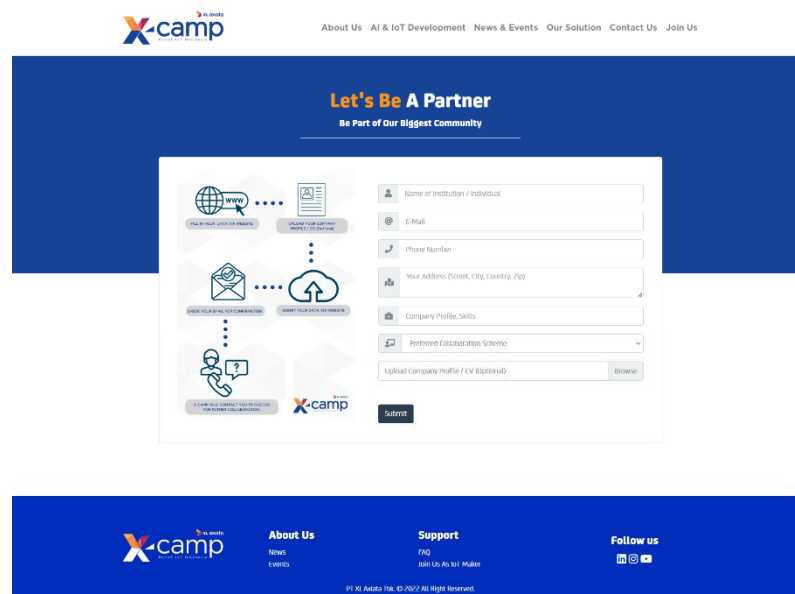


Gambar 2 Tampilan Incubation Product – XLFL Product
Gambar 2 merupakan tampilan daftar incubation product pada kegiatan XLFL. Tampilan daftar produk yang terdiri dari logo, deskripsi singkat, dan kategori dari produk yang berhasil dikembangkan pada kegiatan XLFL.



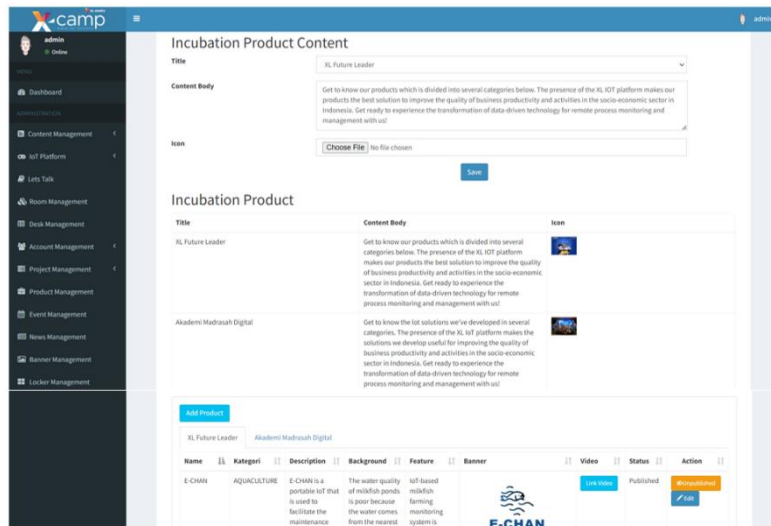
Gambar 3 Tampilan Incubation Product – AMD

Gambar 3 merupakan tampilan daftar incubation product pada kegiatan AMD. Pada tampilan incubator product, daftar produk terdiri dari logo, deskripsi singkat, dan kategori dari produk yang berhasil dikembangkan pada kegiatan AMD.



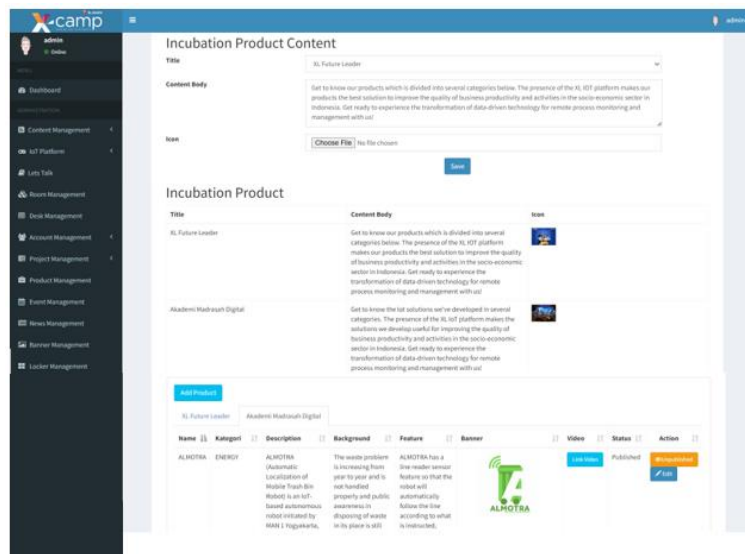
Gambar 4 Tampilan Join Us – Lets be a Partner

Gambar 4 merupakan tampilan *form* Lets Be A Partner pada *website* utama X-Camp. *Form* Lets Be A Partner digunakan oleh pengguna untuk bermitra dengan X-Camp. *Form* tersebut berisikan elemen *form* dengan input yang terstruktur serta pengaturan tampilan menggunakan Bootstrap.



Gambar 5 Tampilan *Website Administrator* – Incubation Product XLFL

Gambar 5 merupakan tampilan Incubation Product XLFL pada *website* administrator. *Website* administrator merupakan bagian Incubation Product XLFL yang digunakan untuk melakukan pembaruan terhadap judul, deskripsi, serta gambar dari kegiatan XLFL. Bagian ini juga memungkinkan admin untuk menambahkan serta memperbaiki produk yang dihasilkan dari kegiatan XLFL.



Gambar 6 Tampilan *Website* Administrator – Incubation Product AMD

Gambar 6 merupakan tampilan Incubation Product AMD pada *website* administrator. *Website* administrator merupakan bagian Incubation Product AMD yang digunakan untuk melakukan pembaruan terhadap judul, deskripsi, serta gambar dari kegiatan AMD. Bagian ini juga memungkinkan admin untuk menambahkan serta memperbarui produk yang dihasilkan dari kegiatan AMD.

3.2. Pengujian *Website*

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui fungsi yang terdapat pada sistem telah dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat berjalan dengan baik. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan dua teknik yaitu *black box testing* dan *User Acceptance Test*. Hasil pengujian *black box testing* yang telah dilakukan terhadap skenario pengujian disajikan dengan tabel deskripsi hasil yang diharapkan dan hasil yang diperoleh.

Pengujian *User Acceptance Test* bertujuan untuk mengetahui penilaian dari responden terkait *website* X-Camp yang telah dikembangkan. Pada pengujian ini dilakukan survei menggunakan kuesioner sebanyak enam belas pernyataan pada pengujian *website* utama dan tiga belas pertanyaan pada pengujian *website* administrator. Kuesioner pada pengujian *website* administrator ditujukan kepada admin yang berjumlah sebanyak 5 orang. Untuk menentukan banyaknya responden dari pengujian pada *website* utama X-Camp dilakukan perhitungan menggunakan metode slovin.

Metode slovin digunakan dalam menentukan jumlah responden untuk pengujian *User Acceptance Test* pada *website*. Perhitungan menggunakan metode slovin menetapkan *error margin* sebesar 15%. Berikut merupakan perhitungan dalam menentukan jumlah responden dengan menggunakan metode slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$n = \frac{4238}{1 + 4238 \left(\frac{15}{100}\right)^2}$$
$$n = \frac{4238}{95,38}$$
$$n = 44,43$$

Tabel 1. Hasil Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) *Website* Utama

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Σ	%
		SS	S	C	TS	STS		
1	Tampilan antarmuka pada <i>website</i> X-Camp menarik bagi pengguna.	10	25	6			168	82%
2	Menu pada halaman utama yang terdiri dari <i>about us</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	26	12	3			187	91%
3	Menu pada halaman utama yang terdiri dari <i>our roles</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	22	15	4			182	89%
4	Menu pada halaman utama yang terdiri dari <i>what we have</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	19	18	4			179	87%
5	Menu pada halaman utama yang terdiri dari <i>why us</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	19	18	4			179	87%
6	Menu pada halaman utama yang terdiri dari IoT / AI <i>development</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	23	15	3			184	90%
7	Menu pada halaman <i>our solution</i> yang terdiri dari <i>ready to market</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	21	16	4			181	88%
8	Menu pada halaman <i>our solution</i> yang terdiri dari <i>incubation product</i> di <i>website</i> X-Camp dapat berjalan dengan baik.	25	14	2			187	91%
9	Informasi yang disajikan pada <i>website</i> utama X-Camp informatif dan mudah dipahami oleh pengguna.	21	17	3			182	89%

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Σ	%
		SS	S	C	TS	STS		
10	Gambar yang disajikan pada <i>website</i> utama X-Camp menarik dan sesuai dengan konteks bagi pengguna.	21	18	2			183	89%
11	<i>Form</i> pada tampilan <i>join us – wanna be maker</i> pada halaman utama di <i>website</i> X-Camp dapat memudahkan pengguna untuk mendaftarkan diri menjadi <i>maker</i> di X-Camp.	22	18	1			185	90%
12	<i>Form</i> pada tampilan <i>join us – training</i> pada halaman utama di <i>website</i> X-Camp dapat memudahkan pengguna untuk mengikuti kegiatan <i>training</i> yang diselenggarakan oleh pihak X-Camp	26	12	3			187	91%
13	<i>Form</i> pada tampilan <i>join us – partnership</i> pada halaman utama di <i>website</i> . X-Camp dapat memudahkan pengguna untuk mendaftar menjadi mitra dengan X-Camp.	22	16	3			183	89%
14	<i>Form</i> pada tampilan <i>join us – lab visit</i> pada halaman utama di <i>website</i> X-Camp dapat memudahkan pengguna yang ingin mengunjungi <i>laboratory</i> X-Camp.	21	17	3			182	89%
15	Fitur yang tersedia pada <i>website</i> X-Camp sudah memadai bagi pengguna.	22	17	2			184	90%
16	<i>Website</i> X-Camp mudah diakses oleh pengguna.	23	14	4			183	89%
Total Rata - Rata								89%

Tabel 1 Hasil Pengujian *User Acceptance Test Website Administrator*

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Σ	%
		SS	S	C	TS	STS		
1	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi serta gambar pada halaman utama yang terdiri dari <i>about us</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	2	2	1			21	84%
2	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi pada halaman utama yang terdiri dari <i>our roles</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	3	1	1			22	88%
3	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi serta gambar pada halaman utama yang terdiri dari <i>what we have</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	3	1	1			22	88%
4	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi pada halaman utama yang terdiri dari <i>why us</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	1	3	1			20	80%
5	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi serta gambar pada halaman utama yang terdiri dari <i>IoT / AI development</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	3	1	1			22	88%
6	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi serta gambar pada halaman <i>our solution - ready to market</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	2	2	1			21	84%

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Σ	%
		SS	S	C	TS	STS		
7	Menu untuk melakukan pembaruan terhadap deskripsi serta gambar dan penambahan produk pada halaman <i>our solution - incubation product</i> di <i>website</i> administrator dapat berjalan dengan baik.	3	1	1			22	88%
8	Fitur yang tersedia pada <i>website</i> administrator sudah memadai bagi admin.	3	2				23	92%
9	Admin dapat menambahkan serta memperbarui deskripsi pada <i>website</i> administrator dengan mudah.	3	2				23	92%
10	Admin dapat menambahkan serta memperbarui gambar pada <i>website</i> administrator dengan mudah.	1	4				21	84%
11	Admin dapat menambahkan serta memperbarui <i>link</i> video pada <i>website</i> administrator dengan mudah.	3	2				23	92%
12	Konten yang ditambahkan serta diperbarui oleh admin pada <i>website</i> administrator dapat tampil di <i>website</i> utama X-Camp.	3	2				23	92%
13	<i>Website</i> administrator mudah dipahami dan digunakan oleh admin.	3	2				23	92%
Total Rata - Rata								88%

4. SIMPULAN

Simpulan yang telah diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah telah dikembangkan fitur dari *website* utama dan *website* administrator pada *website* X-Camp dengan menggunakan *framework* Codeigniter dan metode *User-Centered Design*. Berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan *black box testing* pada *website* X-Camp, dinyatakan

bahwa seluruh skenario pengujian telah berhasil berfungsi sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selanjutnya, pengujian yang dilakukan menggunakan *User Acceptance Test* pada *website* X-Camp, didapatkan rata-rata persentase sebesar 89% untuk *website* utama dan 88% untuk *website* administrator. Sehingga *website* utama dan *website* administrator X-Camp dapat dikatakan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. PT XL Axiata Tbk, "Tentang XL Axiata," 2022. <https://www.xlaxiata.co.id/id/tentang-xl-axiata> (diakses 2 Februari 2023).
- [2]. X-Camp, "About Us X-CAMP," 2022. <https://x-camp.id/> (diakses 2 Februari 2023).
- [3]. D. A. Budiman dan D. M. Nugraha, "Aplikasi Raport Online Berbasis Web Menggunakan *Framework* Codeigniter.," 2019.
- [4]. A. Syaebani, D. V. Tyasmala, R. Maulani, E. D. Utami, dan S. N. Wahyuni, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Menyurat (Sira) Berbasis *Website* dengan Menggunakan *Framework* Codeigniter: Studi Kasus: Kelurahan Mendawai," JOISM, Jul 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.446.
- [5]. M. Muharam, "Penerapan *User-Centered Design* dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Wisuda dan Arsip," 2021.
- [6]. M. Z. Al Ghozali dan S. Sukamta, "Kelayakan dan Efektivitas Sistem Administrasi Kurikulum Menggunakan Metode *User-Centered Design* (UCD) di MAN 2 Banjarnegara," Edukomputika, vol. 9, no. 2, hlm. 134–144, Mar 2023, doi: 10.15294/edukomputika.v9i2.60594.
- [7]. ISO, "ISO 13407:1999(en)," 1999. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:13407:ed-1:v1:en> (diakses 20 Juni 2023).
- [8]. M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, dan A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka *Website*," semnasoffstat, vol. 2022, no. 1, hlm. 573–584, Nov 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.