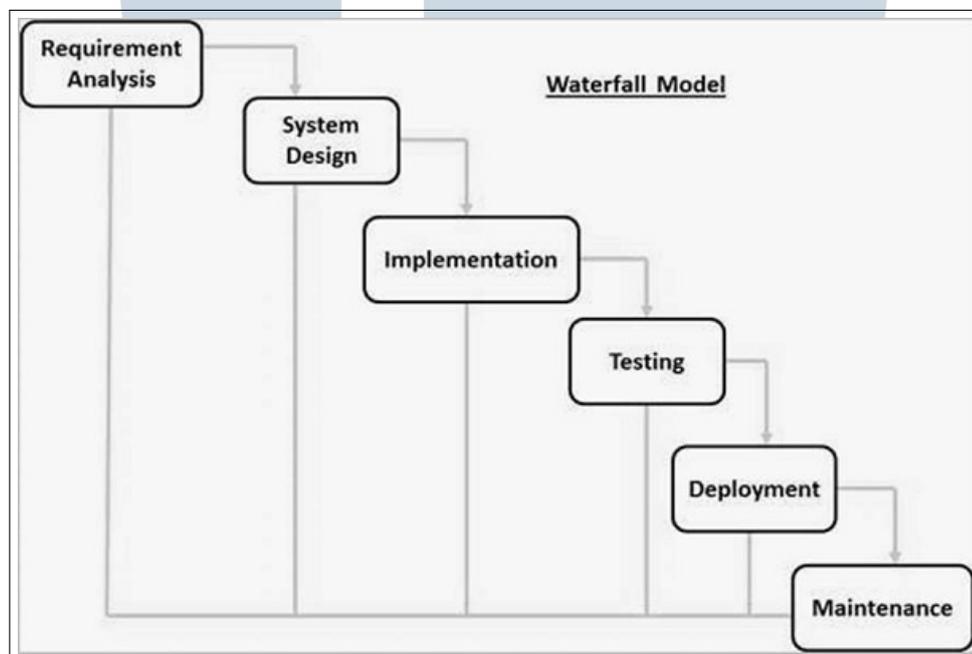


BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Alur yang digunakan untuk membantu proses penelitian adalah Metode *Software Development Life Cycle* atau biasa dikenal dengan singkatan SDLC. Lebih tepatnya, menggunakan Metode SDLC berbasis Waterfall, yakni proses pengembangan perangkat lunak dengan menekankan fase-fase yang ada secara berurutan dan sistematis (satu arah).



Gambar 3.1. Model SDLC Waterfall

Sumber : [25]

Berikut adalah penjelasan mengenai proses Metode *Software Development Life Cycle* berbasis Waterfall :

1. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini, proses pengumpulan dan analisis data dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh program. Pemerolehan data tersebut dilakukan melalui sesi wawancara dengan narasumber dan mengumpulkan data melalui survei. Narasumber yang akan membantu proses penelitian ada dua, yaitu Sheila Putri Fajrianti, M.Psi.,

Psikolog dan Fiona V. Damanik, M.Psi., Psikolog, merupakan psikolog dari *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara.

2. *System Design*

Selanjutnya, tahap yang dilakukan adalah membuat perancangan desain perangkat lunak. Proses perancangan desain yang dibuat dalam penelitian ini adalah menggunakan *flowchart* dan *Class Diagram*. Perancangan desain tersebut ada untuk menentukan alur dari pembuatan program yang akan dibuat.

3. *Implementation*

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya, yakni melakukan implementasi terhadap program berdasarkan perancangan desain yang telah dilakukan. Proses implementasi dilakukan dengan menerapkan *rules* yang telah dibuat ke dalam program menggunakan bahasa pemrograman ReactJS selain itu, *database* yang digunakan adalah *firebase*.

4. *Testing*

Pada tahap ini, ada proses penggabungan modul dan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian dilakukan untuk melihat kesesuaian program terhadap desain dan fungsi yang telah dirancang. Metode pengujian yang akan dipakai adalah Metode *Black Box* dan pengujian langsung kepada pakar yang bersangkutan.

5. *Deployment*

Tahap selanjutnya adalah merilis program yang telah dibuat untuk digunakan oleh *user* secara umum. Pada tahap ini, *user* dapat mengakses program yang telah disebarluaskan setelah melewati tahap *hosting*.

6. *Maintenance*

Terakhir merupakan tahap pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat apabila sudah dirilis. Pemeliharaan sistem dilakukan untuk memperbaiki program dari adanya *bug* atau *error*.

3.2 Akuisisi Pengetahuan

Tahap Akuisisi Pengetahuan merupakan proses untuk mengumpulkan informasi berupa pengetahuan dari pakar. Pengetahuan tersebut akan

diimplementasikan ke dalam sistem pakar untuk membantu dalam melakukan diagnosis terhadap suatu hal. Metode Akuisisi Pengetahuan dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, wawancara dengan pakar, dan lain-lain. Pada penelitian ini, metode yang dipilih adalah menggunakan studi pustaka sebagai dasar dari informasi yang akan diterapkan dan mengkonsultasikannya bersama pakar melalui wawancara agar pengetahuan yang didapat bersifat lebih akurat.

3.3 Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan salah satu cara untuk melakukan proses pembangunan sistem dengan merancang alur sistem menggunakan beberapa diagram, seperti *Flowchart*, *Sitemap*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

Flowchart akan dipakai untuk menjelaskan alur proses program dengan menampilkan langkah-langkah proses yang dilakukan oleh sistem dan memberikan gambaran alur kerja sistem agar dapat terhindar dari multi-tafsir. Lalu, *Sitemap* merupakan sebuah 'peta' yang menggambarkan apa saja halaman yang akan ada di dalam *website*. Sedangkan *DFD* merupakan sebuah penggambaran dari aliran data dari sistem yang akan dibuat. Terakhir, *ERD* akan digunakan untuk menggambarkan database berisi data struktur di dalamnya agar dapat melihat gambaran data-data yang digunakan di dalam sistem.

Ada dua entitas utama yang dapat mengakses program nantinya, yakni dari pihak konselor sebagai admin dan pihak mahasiswa sebagai pengguna (*user*). Kedua entitas tersebut memiliki fitur yang dapat diakses masing-masing, yaitu :

3.3.1 Konselor (Admin)

Berikut fitur-fitur yang dapat diakses oleh konselor sebagai admin dalam program nantinya adalah :

1. Admin dapat mengakses seluruh fitur yang ada di *website* admin.
2. Admin dapat masuk ke dalam sistem dengan menggunakan fitur *login* di halaman *login*.
3. Admin dapat mengakses halaman utama admin (*dashboard*).

4. Admin dapat melakukan *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* terkait data diagnosis.
5. Admin dapat melakukan *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* terkait data gejala.
6. Admin dapat melakukan *Read* dan *Update* terkait jadwal konseling.

3.3.2 Mahasiswa (*User*)

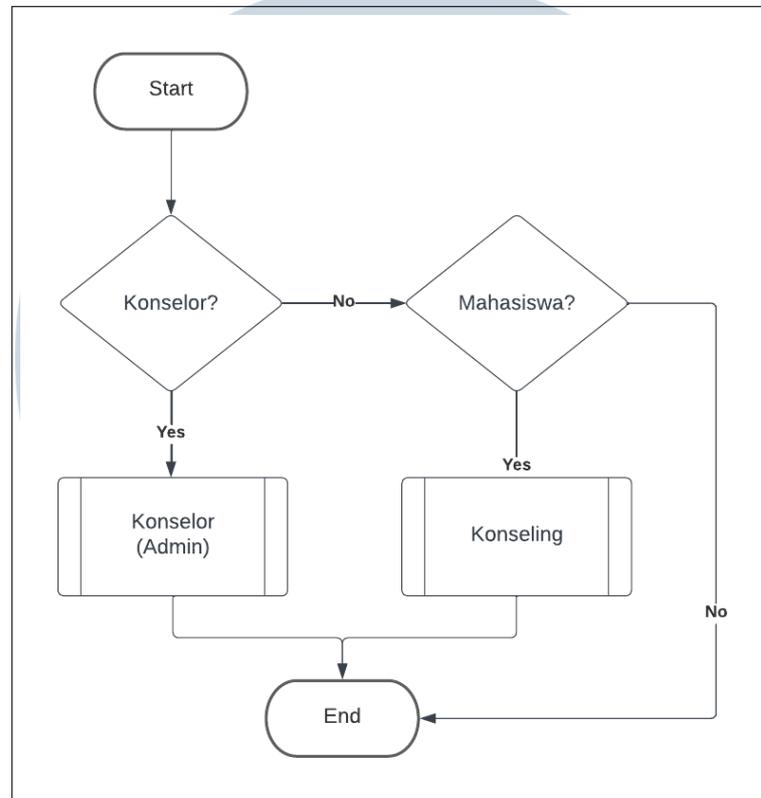
Berikut fitur-fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa sebagai pengguna *user* dalam program nantinya adalah :

1. *User* dapat mengakses seluruh fitur yang ada di *website user*.
2. *User* dapat mendaftarkan akun ke dalam sistem dengan menggunakan fitur *sign up* di halaman *sign up*.
3. *User* dapat mengakses halaman utama *user*.
4. *User* dapat mengakses halaman *about us*.
5. *User* dapat melakukan *test* untuk melakukan konseling melalui halaman *test* konseling.
6. *User* dapat menambahkan keluhan lain apabila ada yang ingin disampaikan kepada konselor di halaman keluhan tambahan.
7. *User* dapat melihat hasil konseling beserta solusinya di halaman hasil diagnosis.
8. *User* dapat mengajukan dan memilih untuk melanjutkan konseling dengan opsi yang ada.

3.3.3 (*Flowchart*)

Flowchart merupakan salah satu perancangan alur sistem yang digunakan dalam bentuk diagram alir untuk memperlihatkan bagaimana program dapat berjalan. Pada bagian ini, akan ada beberapa penjelasan mengenai *flowchart* yang nantinya digunakan sebagai alur untuk berjalannya program.

A Flowchart Utama

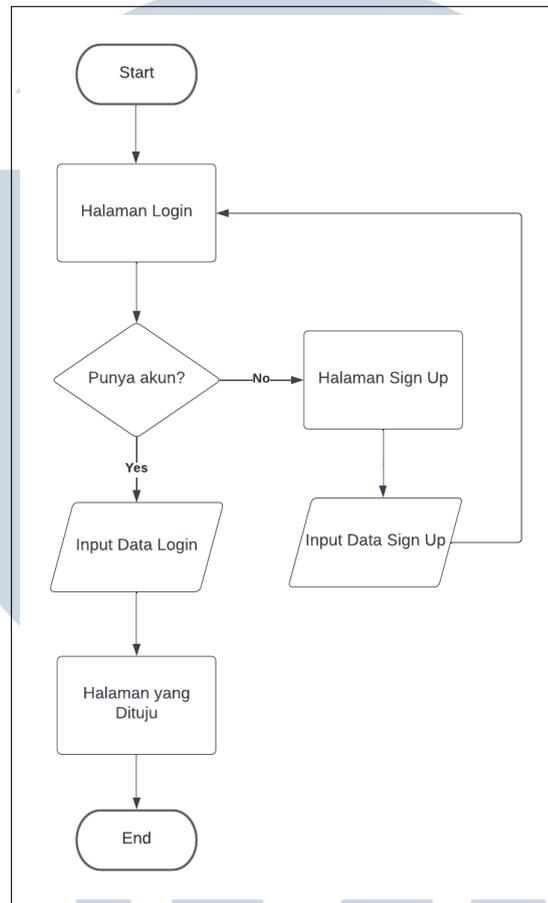


Gambar 3.2. *Flowchart* Utama

Flowchart Utama merupakan gambaran sederhana dari alur keseluruhan sistem. Diawali dengan admin atau *user* yang akan memasuki *website* perlu melakukan pendaftaran akun maupun memasukkan akun yang dimiliki. Apabila yang masuk adalah seorang admin, maka dirinya akan diarahkan ke halaman konselor (admin). Namun, jika yang masuk adalah seorang *user*, maka dirinya akan diarahkan ke halaman mahasiswa untuk melakukan konseling.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

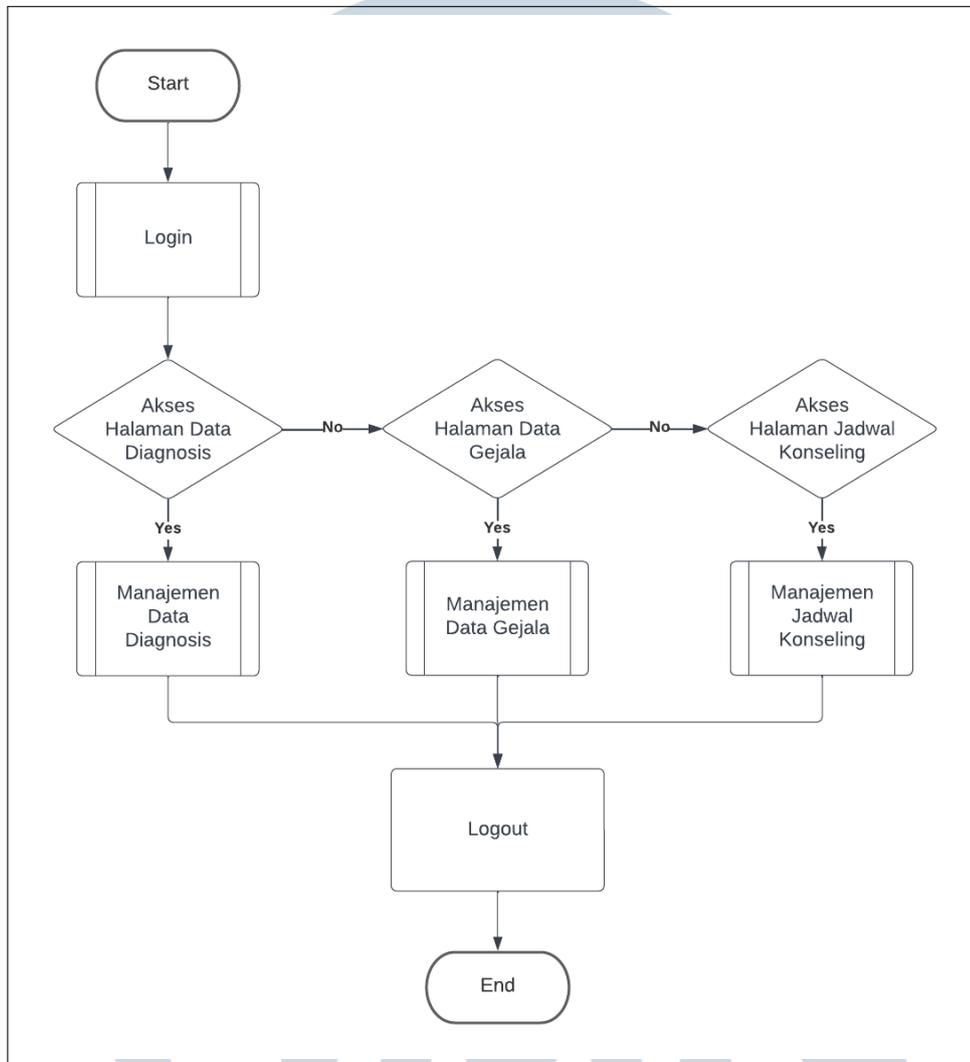
B Flowchart Sign Up dan Login



Gambar 3.3. Flowchart Sign Up dan Login

Flowchart Sign Up dan Login adalah gambaran alur sistem terkait sign up dan login. Diawali dengan admin atau user yang memasuki website akan segera dihadapkan dengan halaman login. Untuk admin yang sudah memiliki akun tetap, langsung dapat memasukkan data akun dan memasuki dashboard konselor. Sedangkan user yang sudah memiliki akun, dapat melakukan hal yang sama dengan memasukkan data akun dan memasuki dashboard mahasiswa. Namun, apabila user belum memiliki akun, user dapat mendaftarkan akun dengan mengisi keperluan data akun di halaman sign up. Setelah itu, user akan kembali ke halaman login untuk memasukkan data akun yang telah didaftarkan sebelumnya dan memasuki dashboard mahasiswa.

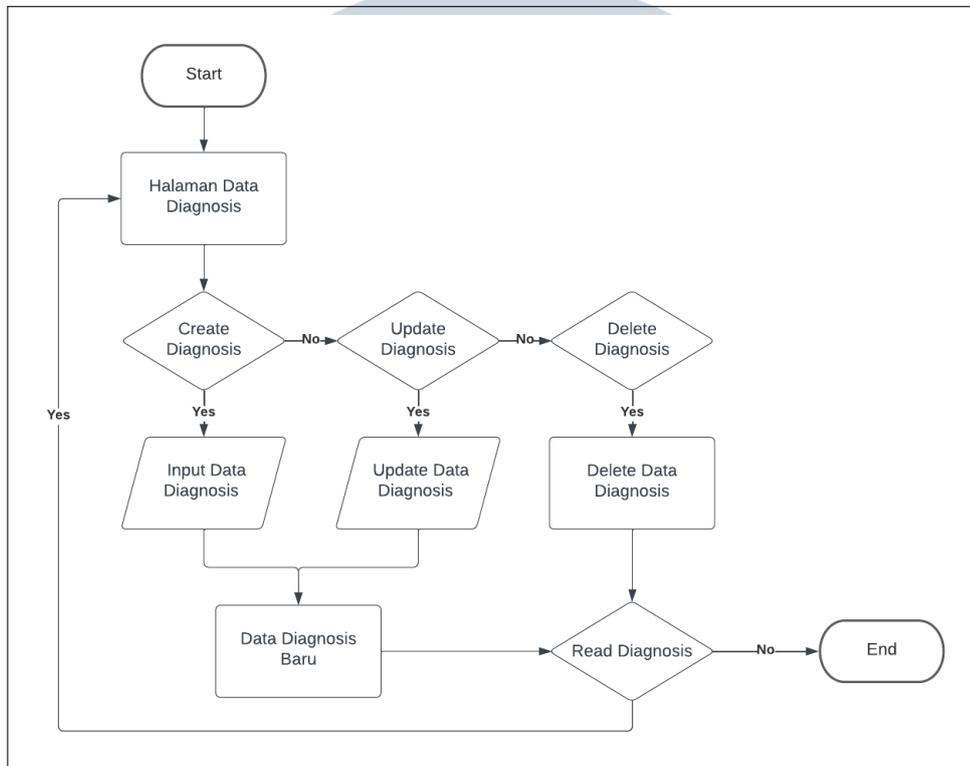
C Flowchart Utama Konselor



Gambar 3.4. *Flowchart* Utama Konselor

Flowchart Utama Konselor merupakan gambaran sederhana dari alur keseluruhan sistem yang ada di halaman konselor. Diawali dengan konselor yang akan masuk sebagai admin melalui tombol login dan dapat memilih salah satu fitur yang telah disediakan. Apabila admin memasuki halaman data diagnosis, admin dapat melakukan manajemen data diagnosis. Selanjutnya, jika admin memasuki halaman data gejala, admin dapat melakukan manajemen terhadap data gejala. Terakhir, apabila admin memasuki halaman jadwal konseling, admin dapat melakukan manajemen terkait jadwal konseling. Setelah itu, apabila admin tidak memiliki keperluan lain, admin dapat melakukan logout dari halaman konselor.

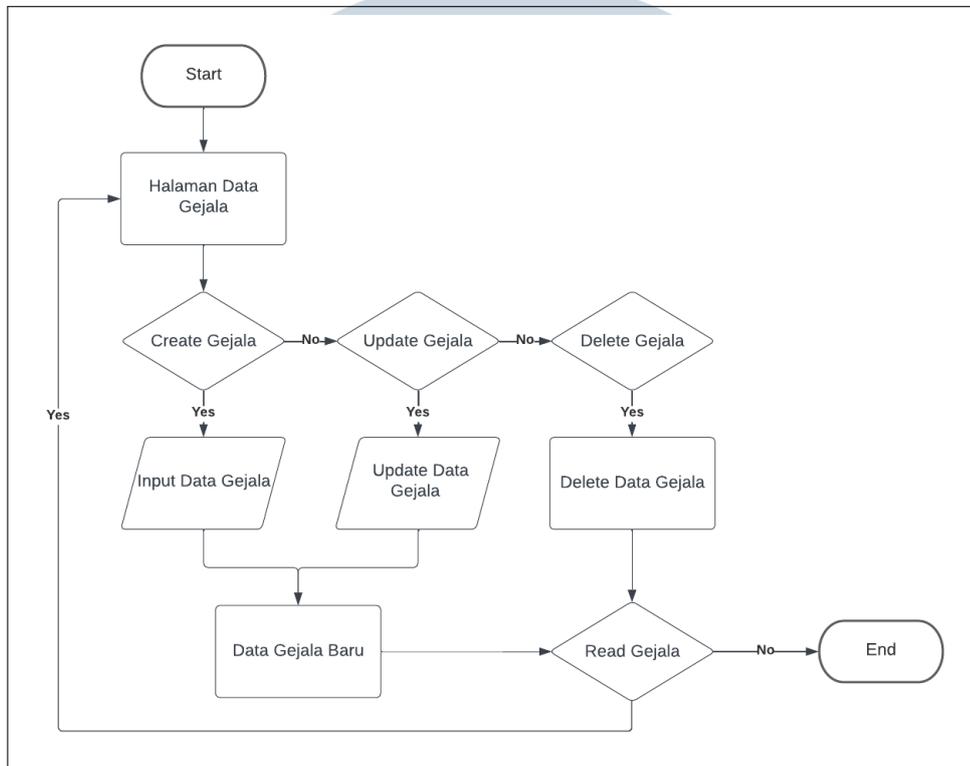
D Flowchart Manajemen Diagnosis



Gambar 3.5. *Flowchart* Manajemen Diagnosis

Flowchart Manajemen Diagnosis merupakan gambaran alur sistem di halaman data diagnosis. Ketika seorang admin memasuki halaman data diagnosis, maka sistem akan otomatis menampilkan data diagnosis yang dibaca dari *database* tabel diagnosis. Setelah itu, admin dapat mengedit data diagnosis sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia. Dimulai dari *create* diagnosis dengan memasukkan data diagnosis baru yang ingin ditambahkan, lalu melakukan *update* diagnosis apabila ada data diagnosis yang ingin diperbaharui, sampai ke *delete* diagnosis jika ada data diagnosis yang ingin dihapus. Semua perubahan data tersebut akan disimpan kembali dalam *database* tabel diagnosis.

E Flowchart Manajemen Gejala

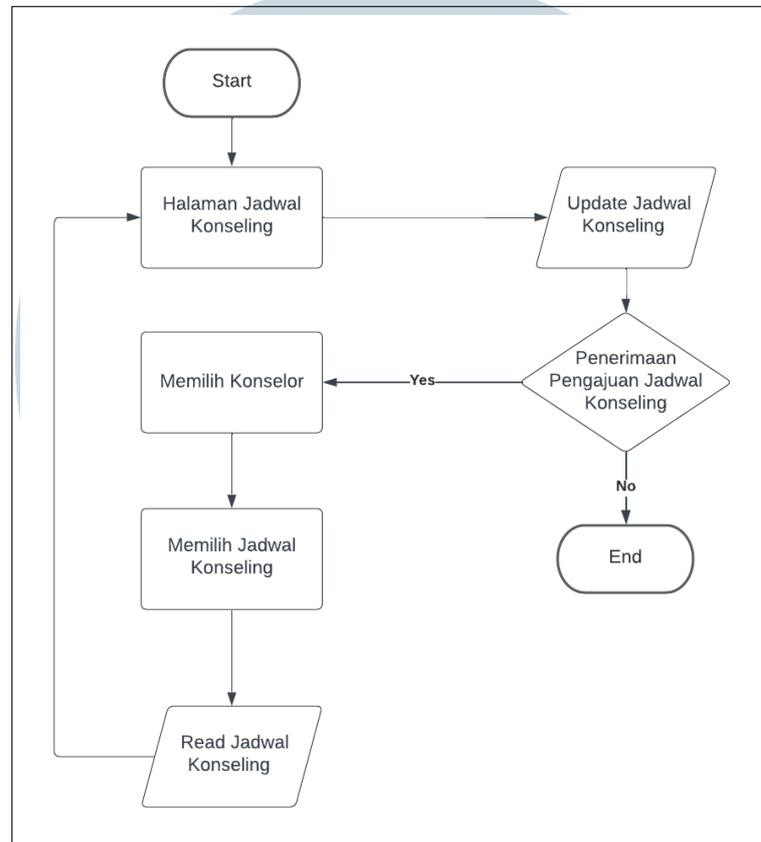


Gambar 3.6. Flowchart Manajemen Gejala

Flowchart Manajemen Gejala merupakan gambaran alur sistem di halaman data gejala. Ketika seorang admin memasuki halaman data gejala, maka sistem akan otomatis menampilkan data gejala yang dibaca dari *database* tabel gejala. Setelah itu, admin dapat mengedit data gejala sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia. Dimulai dari *create* gejala dengan memasukkan data gejala baru yang ingin ditambahkan, lalu melakukan *update* gejala apabila ada data gejala yang ingin diperbaharui, sampai ke *delete* gejala jika ada data gejala yang ingin dihapus. Semua perubahan data tersebut akan disimpan kembali dalam *database* tabel gejala.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

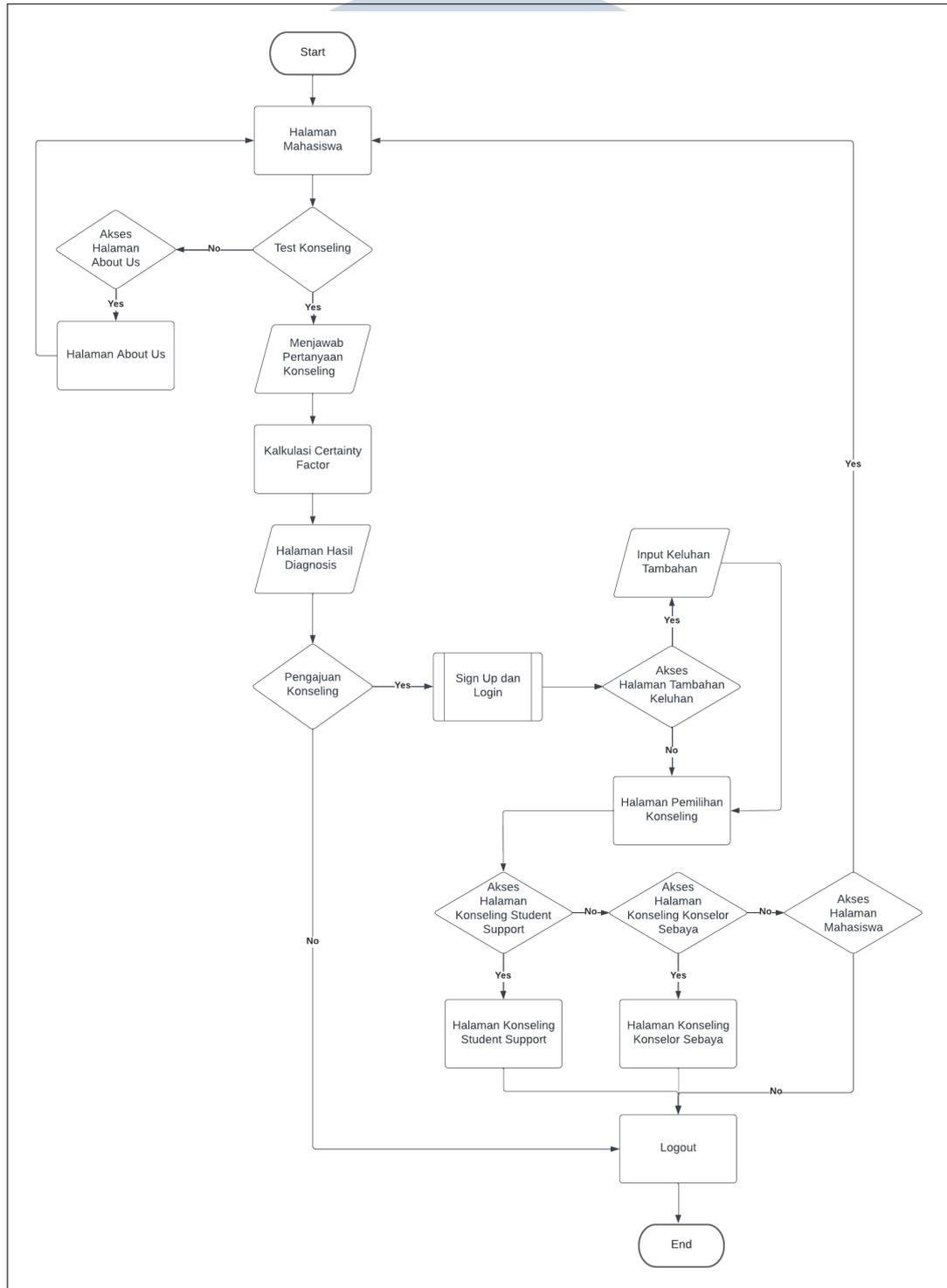
F Flowchart Manajemen Jadwal Konseling



Gambar 3.7. *Flowchart* Manajemen Jadwal Konseling

Flowchart Manajemen Jadwal Konseling merupakan gambaran alur sistem di halaman data jadwal konseling. Ketika seorang admin memasuki halaman data jadwal konseling, maka sistem akan otomatis menampilkan data jadwal konseling yang dibaca dari *database* tabel jadwal konseling. Setelah itu, admin dapat mengedit data jadwal konseling sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia. Dimulai dari melakukan *update* jadwal konseling dengan memilih nama konselor, jadwal konseling, sampai ke penerimaan maupun penolakan pengajuan jadwal konseling. Semua perubahan data tersebut akan disimpan kembali dalam *database* tabel jadwal konseling.

G Flowchart Utama Mahasiswa



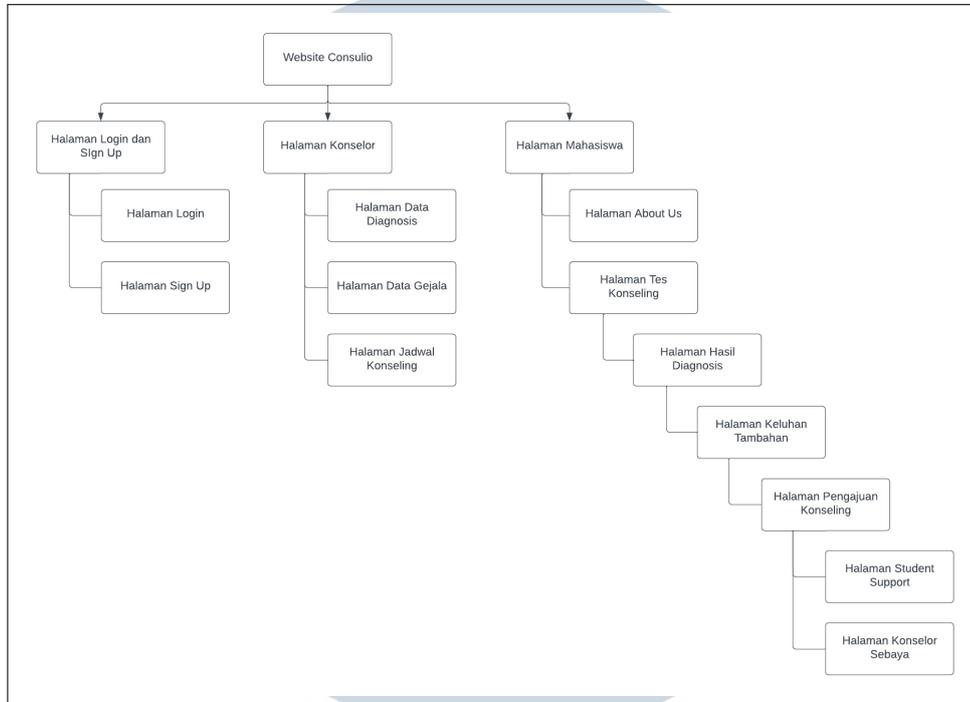
Gambar 3.8. Flowchart Utama Mahasiswa

Flowchart Utama Mahasiswa adalah gambaran keseluruhan alur dari halaman mahasiswa yang akan diakses oleh *user*. Ketika mahasiswa masuk sebagai *user* ke halaman mahasiswa, ada fitur *test* konseling dan halaman *about us* yang dapat diakses. Apabila *user* tidak ingin melakukan *test* konseling sebelumnya, *user* dapat mengakses halaman *about us* terlebih dahulu untuk melihat informasi seputar *website* yang telah dibuat. Setelah itu, *user* dapat kembali ke *dashboard* mahasiswa untuk melakukan *test* konseling dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Apabila sudah selesai, sistem akan menghitung jawaban-jawaban *user* dengan mengambil nilai dari *database* dengan data-data yang ada. Setelah selesai melakukan perhitungan dengan metode *Certainty Factor*, *user* akan memasuki halaman hasil diagnosis untuk melihat hasil diagnosis beserta solusi dari jawaban-jawaban yang telah diberikan sebelumnya. Hasil diagnosis yang baru akan masuk ke dalam *database* mahasiswa untuk dilihat lebih lanjut oleh para konselor.

Setelah itu, *user* dapat mengajukan konseling dengan memasuki halaman konseling. Sebelum memasuki halaman pengajuan konseling, *user* akan diarahkan ke halaman login terlebih dahulu. Setelah mendaftarkan akun atau memasukkan data akun yang telah didaftarkan, *user* dapat menambahkan keluhan lain apabila ada cerita atau penjelasan yang ingin disampaikan kepada konselor. Perlu diketahui bahwa penambahan keluhan bersifat tidak wajib. Selanjutnya, *user* akan diberikan pilihan untuk memiliki ingin konseling dengan pihak Student Support atau pihak Konselor Sebaya di halaman pengajuan konseling. Setelah memilih, di masing-masing halaman akan menampilkan informasi kepada *user* untuk melakukan diskusi lebih lanjut di email. Setelah semua kepentingan sudah selesai, *user* dapat kembali ke *dashboard* mahasiswa atau melakukan logout.

U I M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.4 Sitemap



Gambar 3.9. Sitemap

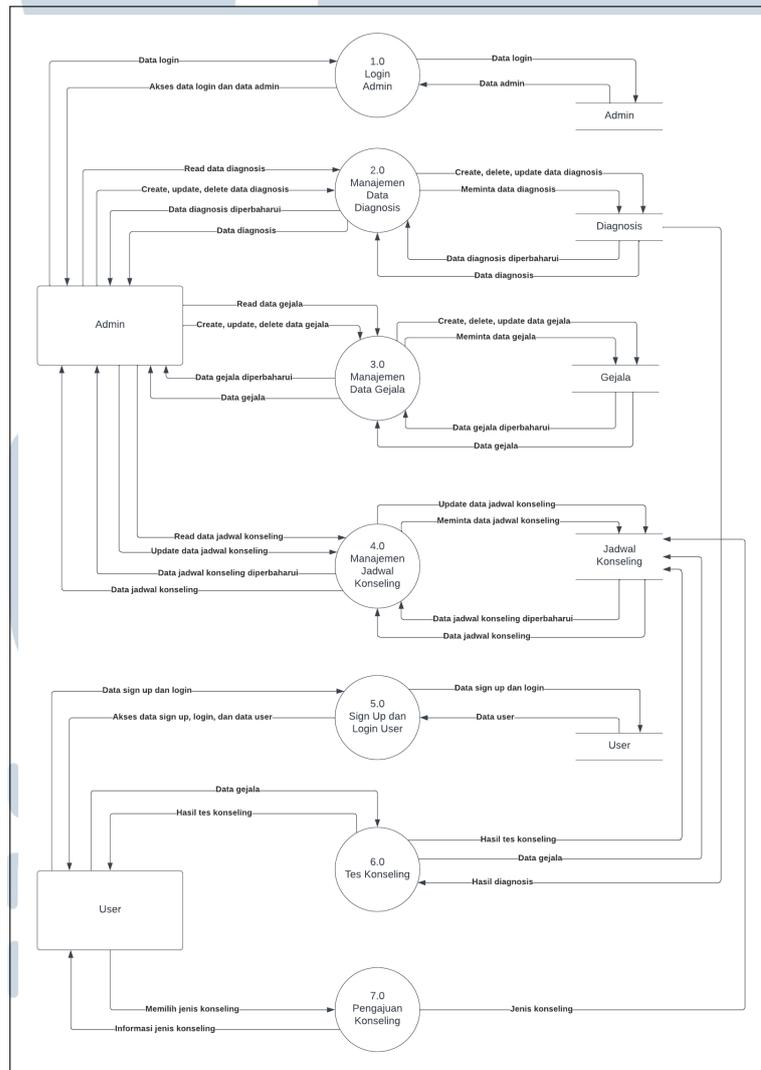
Pada Sitemap yang ditampilkan, terdapat penggambaran mengenai halaman apa saja yang akan ada dalam sistem. Dimulai dari halaman login dan sign up terdiri atas halaman login serta halaman sign up. Kemudian dilanjutkan dengan halaman konselor, yang terdapat halaman data diagnosis, halaman data gejala, dan halaman jadwal konseling. Terakhir, untuk halaman mahasiswa terdapat halaman about us, halaman tes konseling, halaman hasil diagnosis, halaman keluhan tambahan, halaman pengajuan konseling, halaman student support, dan halaman konselor sebaya. Semua halaman tersebut dapat diakses oleh admin dan user dengan akunnya masing-masing.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.5 Data Flow Diagram



Gambar 3.10. DFD Level 0

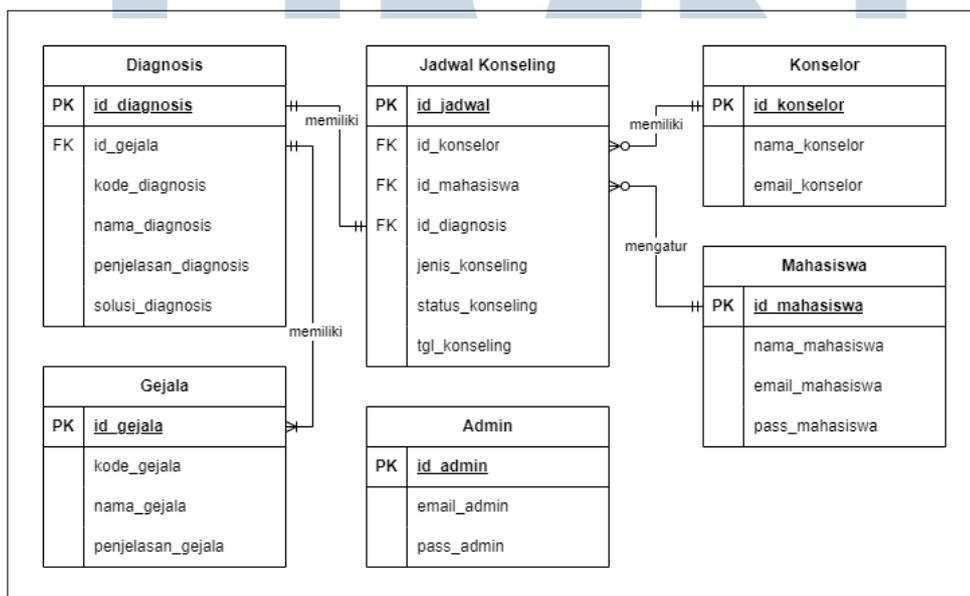


Gambar 3.11. DFD Level 1

Pada gambar Data Flow Diagram atau biasa dikenal dengan DFD, terdapat DFD Level 0 dan DFD Level 1 yang ditampilkan. Berdasarkan DFD yang telah dibuat, dapat terlihat perancangan alur data yang ada pada sistem nantinya. Diawali dari halaman admin yang dapat diakses apabila konselor yang berperan sebagai admin telah melakukan login dengan data yang dimiliki. Setelah melakukan login, admin dapat mengakses halaman data diagnosis, halaman data gejala, dan halaman jadwal konseling. Selain itu, admin juga dapat melakukan *create*, *update*, dan *delete* terhadap halaman data diagnosis serta halaman data gejala. Lalu, admin juga dapat melakukan *update* terhadap halaman jadwal konseling berdasarkan data yang telah masuk dari *user*.

Lalu untuk mahasiswa yang berperan sebagai *user* itu sendiri, dapat melakukan tes konseling dengan mengakses halaman tes konseling. Setelah *user* mendapatkan hasil diagnosis dan solusi dari halaman hasil diagnosis, *user* juga dapat mengajukan konseling dengan melakukan sign up atau login terlebih dahulu di halaman sign up serta halaman login. Setelah pengajuan konseling dilakukan, *user* dapat memilih jenis konseling yang diinginkan. Hasil tes konseling akan masuk ke data jadwal konseling agar dapat dilihat oleh konselor sebelum melakukan konseling bersama.

3.3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.12. Entity Relationship Diagram

Pada gambar Entity Relationship Diagram, dapat terlihat gambaran *database* yang akan digunakan dalam sistem. Setiap tabel memiliki atribut dengan fungsinya masing-masing yang akan digunakan sebagai wadah untuk menyimpan data-data dari *user*. Berikut akan dijelaskan tiap struktur data beserta dengan atributnya.

1. Tabel Admin

- id_admin merupakan *primary key* di tabel admin.
- email_admin merupakan atribut yang menyimpan data email admin.
- pass_admin merupakan atribut yang menyimpan data password admin.

2. Tabel Mahasiswa

- id_mahasiswa merupakan *primary key* di tabel mahasiswa.
- nama_mahasiswa merupakan atribut yang menyimpan data nama setiap mahasiswa.
- email_mahasiswa merupakan atribut yang menyimpan data email setiap mahasiswa.
- pass_mahasiswa merupakan atribut yang menyimpan data password setiap mahasiswa.

3. Tabel Konselor

- id_konselor merupakan *primary key* di tabel konselor.
- nama_konselor merupakan atribut yang menyimpan data nama setiap konselor.
- email_konselor merupakan atribut yang menyimpan data email setiap konselor.

4. Tabel Diagnosis

- id_diagnosis merupakan *primary key* di tabel data diagnosis.
- id_gejala merupakan *foreign key* di tabel data gejala.
- kode_diagnosis merupakan atribut yang menyimpan data kode diagnosis.
- nama_diagnosis merupakan atribut yang menyimpan data nama diagnosis.

- penjelasan_diagnosis merupakan atribut yang menyimpan penjelasan diagnosis.
- solusi_diagnosis merupakan atribut yang menyimpan solusi diagnosis.

5. Tabel Gejala

- id_gejala merupakan *primary key* di tabel data gejala.
- kode_gejala merupakan atribut yang menyimpan data kode gejala.
- nama_gejala merupakan atribut yang menyimpan data nama gejala.
- penjelasan_gejala merupakan atribut yang menyimpan penjelasan gejala.

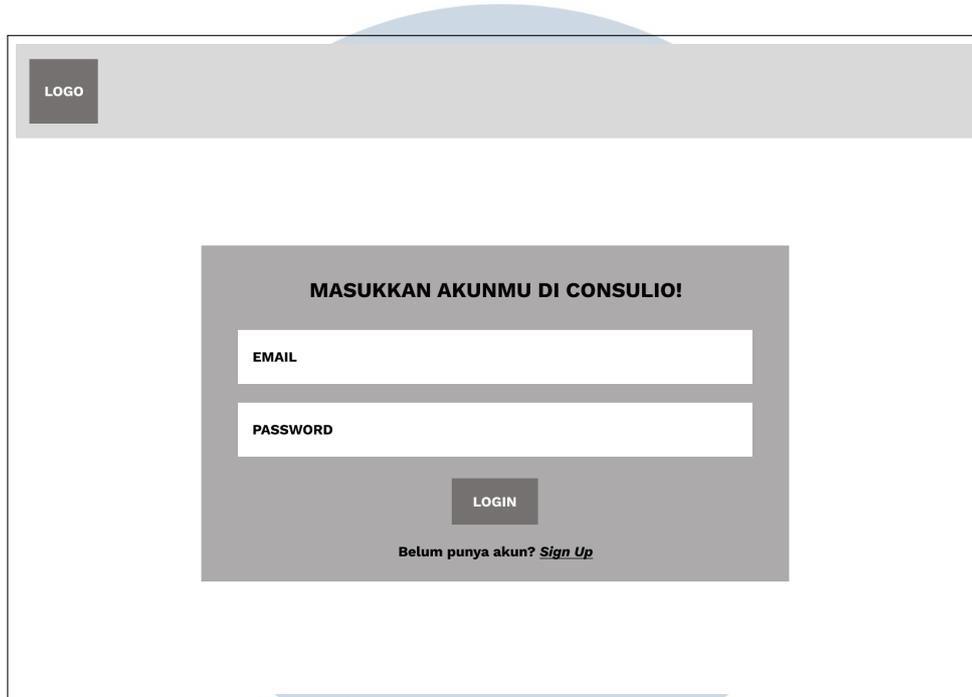
6. Tabel Jadwal Konseling

- id_jadwal merupakan *primary key* di tabel data jadwal konseling.
- id_konselor merupakan *foreign key* di tabel data jadwal konseling.
- id_mahasiswa merupakan *foreign key* di tabel data jadwal konseling.
- id_diagnosis merupakan *foreign key* di tabel data jadwal konseling.
- jenis_konseling merupakan atribut yang menyimpan data jenis konseling.
- status_konseling merupakan atribut yang menyimpan data status konseling.
- tgl_konseling merupakan atribut yang menyimpan data tanggal konseling.

3.4 Perancangan Desain

Perancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Low Fidelity Mockup* atau biasa dikenal dengan sebutan *Lo-Fi*. Singkatnya, *lo-fi* adalah gambaran sederhana mengenai desain yang akan diimplementasikan pada *website* nantinya. Berikut adalah beberapa *mockup lo-fi* yang telah dirancang untuk desain *website* dikedepannya.

3.4.1 Low Fidelity Mockup Halaman Login Konselor atau Mahasiswa



Gambar 3.13. *Low Fidelity Mockup* Halaman Login Konselor atau Mahasiswa

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Login Konselor atau Mahasiswa, terdapat desain untuk halaman login bagi admin maupun para *user*. Pada halaman login ini, terdapat data *input* yang perlu diisi oleh *user*, tombol login, dan *hyperlink* sign up. Jika *user* telah memiliki akun, *user* dapat memasukkan akunnya ke dalam input data yang disediakan. Apabila *user* belum memiliki akun, *user* dapat menekan *hyperlink* sign up agar dapat mendaftarkan akunnya terlebih dahulu di halaman sign up.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.2 Low Fidelity Mockup Halaman Sign Up Mahasiswa



Gambar 3.14. *Low Fidelity Mockup* Halaman Sign Up Mahasiswa

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Sign Up, terdapat halaman sign up bagi para mahasiswa sebagai *user* yang belum memiliki akun. Di halaman sign up, terdapat data input yang perlu diisi oleh *user*, tombol sign up, dan *hyperlink* untuk halaman login. Pada halaman ini, apabila *user* belum memiliki akun, *user* dapat mendaftarkan akunnya di halaman sign up agar data akunnya dapat disimpan di dalam *database*. Setelah mengisi data yang diperlukan, para *user* dapat langsung memasukkan data yang ada di halaman login untuk memasuki *dashboard* pada *website*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.3 Low Fidelity Mockup Halaman Konselor

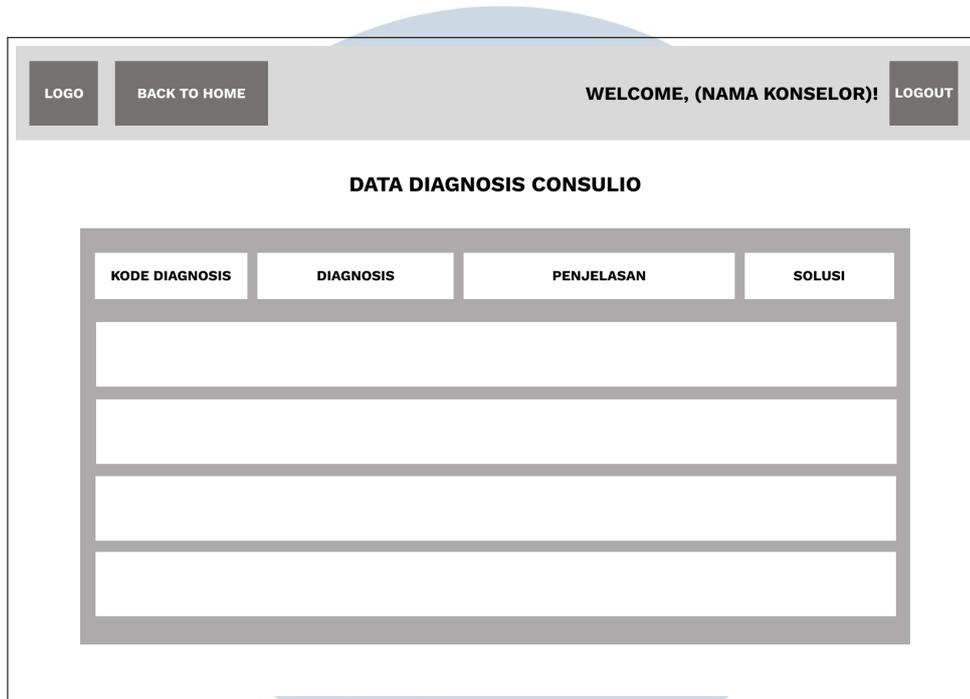


Gambar 3.15. *Low Fidelity Mockup* Halaman Konselor

Pada gambar Low Fidelity Mockup Halaman Konselor, terdapat fitur-fitur yang dapat diakses oleh konselor sebagai admin di halaman utama. Beberapa fitur yang tersedia adalah tombol untuk mengakses halaman data diagnosis, tombol untuk mengakses halaman data gejala, dan tombol untuk mengakses halaman jadwal konseling. Selain itu, ada juga tombol logout untuk keluar dari *website* apabila admin sudah selesai mengurus data yang diperlukan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.4 Low Fidelity Mockup Halaman Data Diagnosis

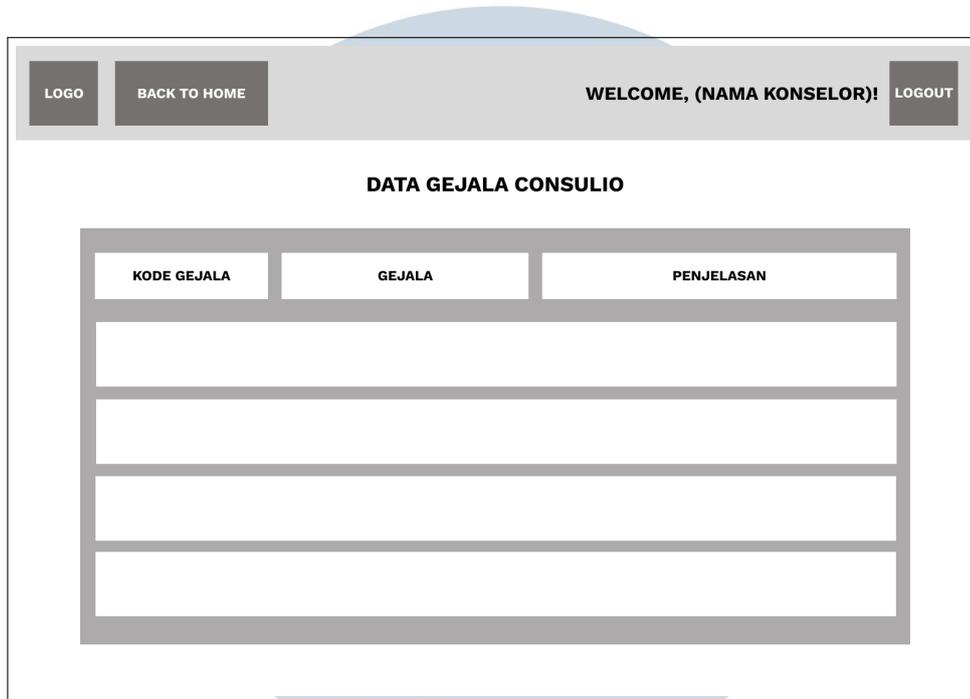


Gambar 3.16. *Low Fidelity Mockup* Halaman Data Diagnosis

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Data Diagnosis, terdapat tabel yang dapat diakses oleh admin untuk mengisi kebutuhan data-data diagnosis yang ada. Pada halaman data diagnosis, admin dapat melakukan *create*, *read*, *update*, dan *delete* (CRUD) terhadap data diagnosis yang ada. Selain itu, admin juga dapat kembali ke halaman konselor atau langsung keluar apabila sudah menyelesaikan pengurusan data diagnosis.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.5 Low Fidelity Mockup Halaman Data Gejala

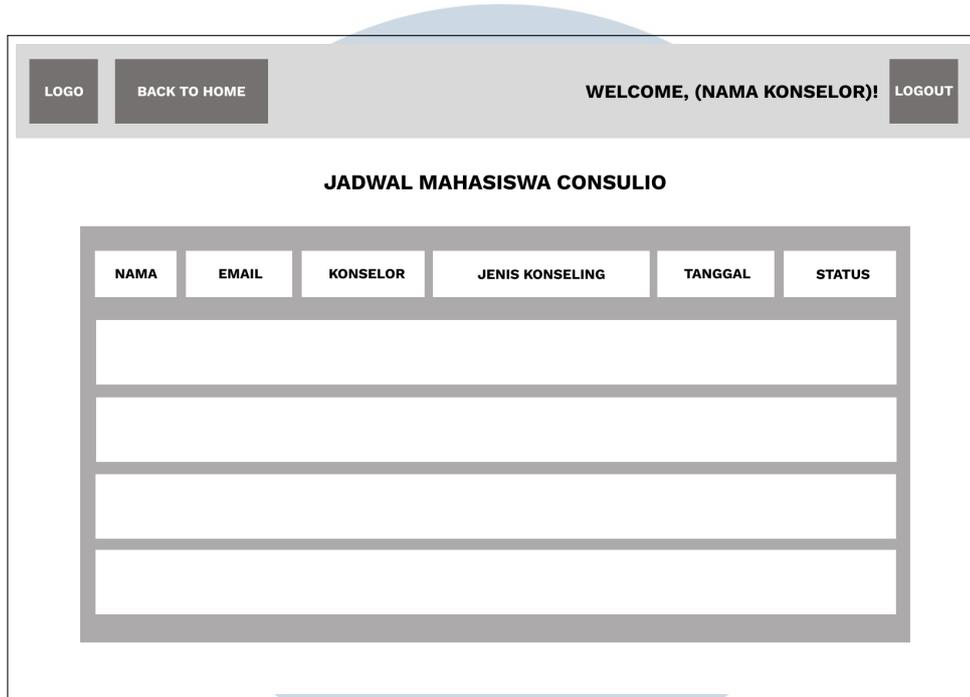


Gambar 3.17. *Low Fidelity Mockup* Halaman Data Gejala

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Data Gejala, terdapat tabel yang dapat diakses oleh admin untuk mengisi kebutuhan data-data gejala yang ada. Pada halaman data gejala, admin dapat melakukan *create*, *read*, *update*, dan *delete* (CRUD) terhadap data gejala yang ada. Selain itu, admin juga dapat kembali ke halaman konselor atau langsung keluar apabila sudah menyelesaikan pengurusan data gejala.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.6 Low Fidelity Mockup Halaman Jadwal Konseling

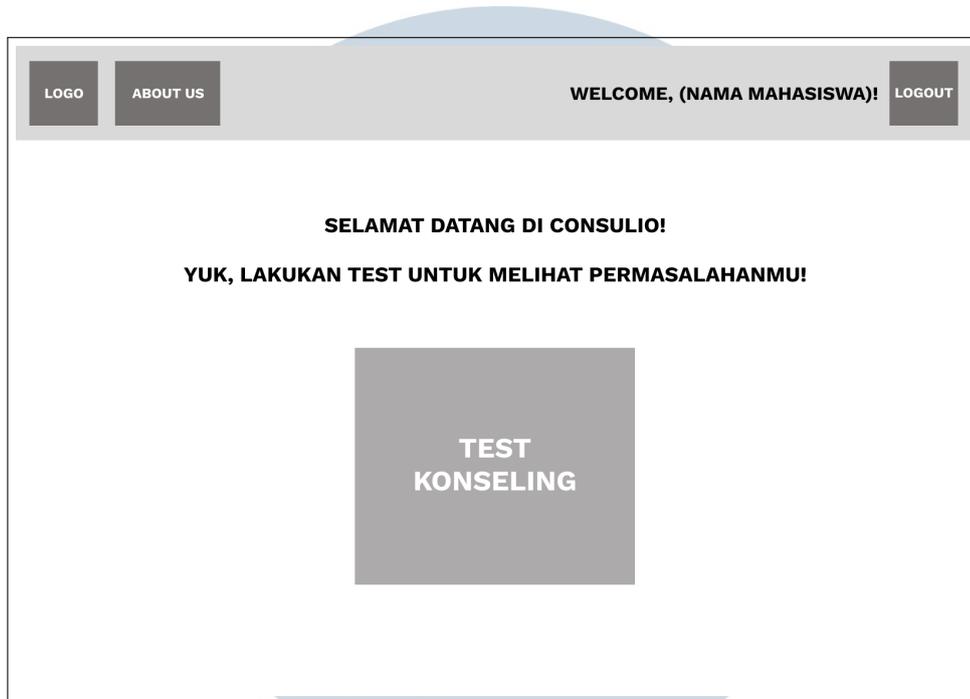


Gambar 3.18. *Low Fidelity Mockup* Halaman Jadwal Konseling

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Jadwal Konseling, terdapat tabel yang dapat diakses oleh admin untuk mengisi kebutuhan data-data jadwal konseling yang ada. Pada halaman data jadwal konseling, admin dapat melakukan *create*, *read*, *update*, dan *delete* (CRUD) terhadap data jadwal konseling yang ada. Selain itu, admin juga dapat kembali ke halaman konselor atau langsung keluar apabila sudah menyelesaikan pengurusan data jadwal konseling.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4.7 Low Fidelity Mockup Halaman Mahasiswa



Gambar 3.19. *Low Fidelity Mockup* Halaman Mahasiswa

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Mahasiswa, terdapat desain halaman mahasiswa dengan beberapa fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa sebagai *user* pada *website*, seperti tombol untuk mengakses halaman about us, tombol untuk logout, dan tombol untuk mengakses halaman test konseling. *User* yang dapat mengakses halaman mahasiswa adalah *user* yang telah mendaftarkan akunnya di *website*.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.8 Low Fidelity Mockup Halaman About Us



Gambar 3.20. *Low Fidelity Mockup* Halaman About Us

Pada gambar Low Fidelity Mockup Halaman About Us, terdapat desain halaman about us yang dapat diakses oleh *user*. Halaman ini berisi mengenai informasi seputar *website* yang dapat dibaca oleh *user*. Informasi tersebut dapat menjawab keingintahuan *user* mengenai alasan dan tujuan mengapa *website* ini dibuat. Selain itu, *user* juga dapat kembali ke halaman utama atau keluar dari *website* dengan tombol yang tersedia.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.9 Low Fidelity Mockup Halaman Test Konseling

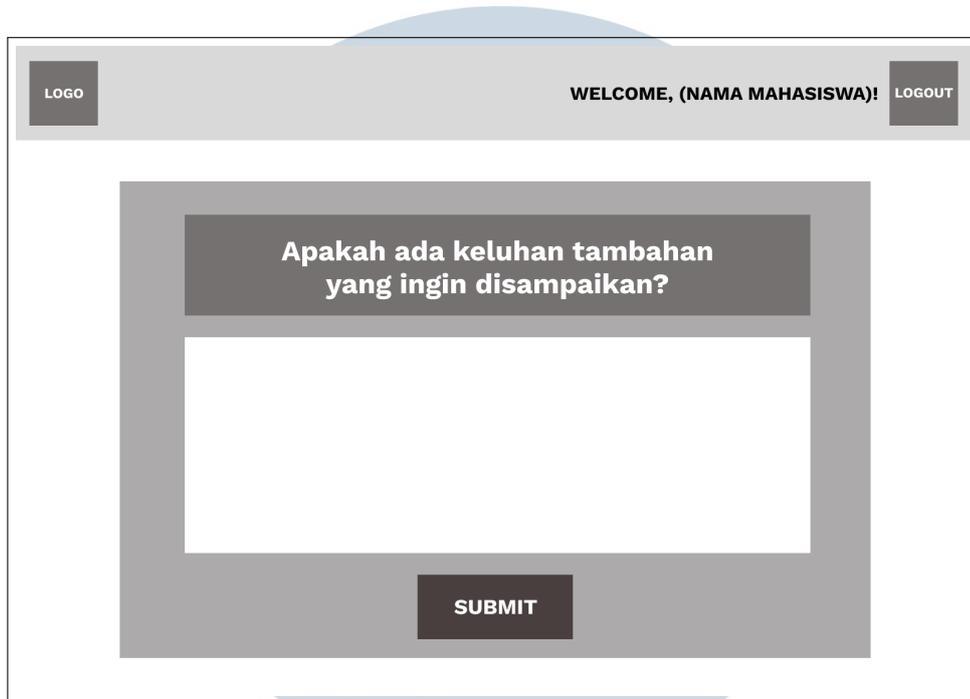


Gambar 3.21. *Low Fidelity Mockup* Halaman Test Konseling

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Test Konseling, terdapat desain halaman test konseling untuk para *user* agar dapat melakukan pengujian sebelum mendapatkan hasil diagnosis dan mengajukan konsultasi kepada pihak konselor. Pada halaman tersebut, *user* dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dengan opsi-opsi yang telah disediakan. Selain itu, *user* juga dapat keluar dari *website* dengan tombol *logout* yang tersedia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4.10 Low Fidelity Mockup Halaman Keluhan Tambahan

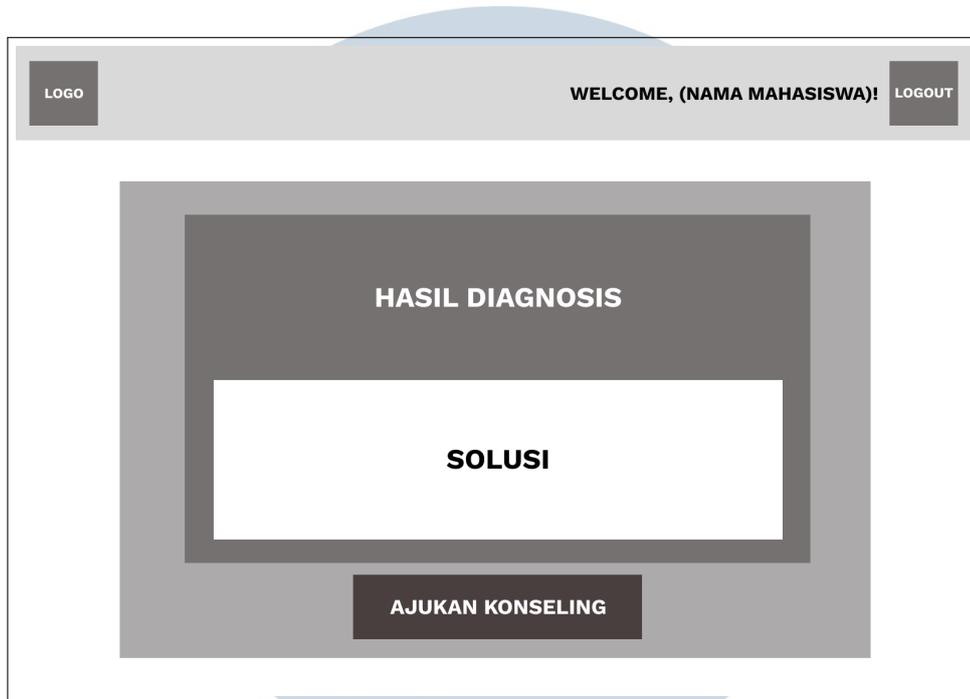


Gambar 3.22. *Low Fidelity Mockup* Halaman Keluhan Tambahan

Pada gambar Low Fidelity Mockup Halaman Keluhan tambahan, terdapat desain halaman keluhan tambahan apabila *user* memiliki keluhan lain yang ingin disampaikan atau diceritakan kepada konselor nantinya. Pada halaman tersebut, *user* dapat memasukkan keluhan tersebut di input box yang telah disediakan. Penambahan keluhan tidak bersifat wajib, jadi apabila *user* tidak memiliki keluhan lain, *user* dalam melanjutkan proses diagnosis dengan menekan tombol submit. Selain itu, *user* juga dapat keluar dari *website* dengan menekan tombol logout yang tersedia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4.11 Low Fidelity Mockup Halaman Hasil Diagnosis

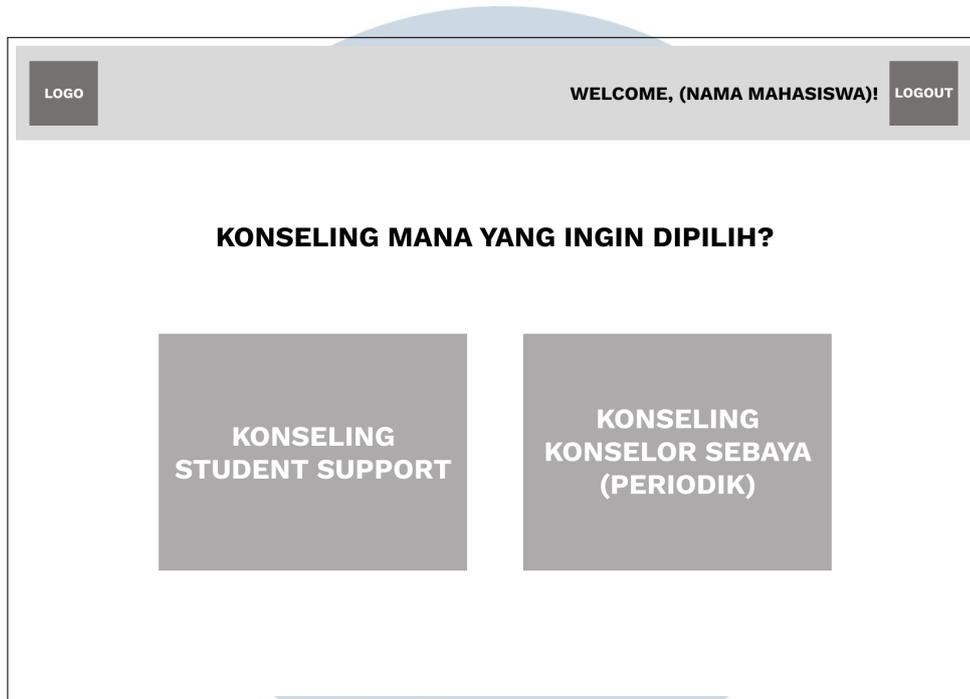


Gambar 3.23. *Low Fidelity Mockup* Halaman Hasil Diagnosis

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Hasil Diagnosis, terdapat desain halaman hasil diagnosis yang akan menampilkan hasil diagnosis dan solusi dari test konseling yang telah dikerjakan oleh *user*. Pada halaman ini, *user* dapat mengajukan konseling dengan menekan tombol yang tersedia. Selain itu, *user* juga dapat keluar dari *website* dengan menekan tombol *logout*.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.12 Low Fidelity Mockup Halaman Pemilihan Konseling



Gambar 3.24. *Low Fidelity Mockup* Halaman Pemilihan Konseling

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Pemilihan Konseling, terdapat desain halaman pemilihan konseling yang dapat diakses oleh *user* untuk memilih ingin melakukan konsultasi dengan pihak mana. *User* dapat memilih pihak konsultasi berdasarkan opsi yang tersedia, yakni antara melakukan konsultasi dengan Student Support atau Konselor Sebaya. Selain itu, *user* juga dapat keluar dari *website* dengan menekan tombol *logout* yang tersedia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4.13 Low Fidelity Mockup Halaman Konseling Student Support

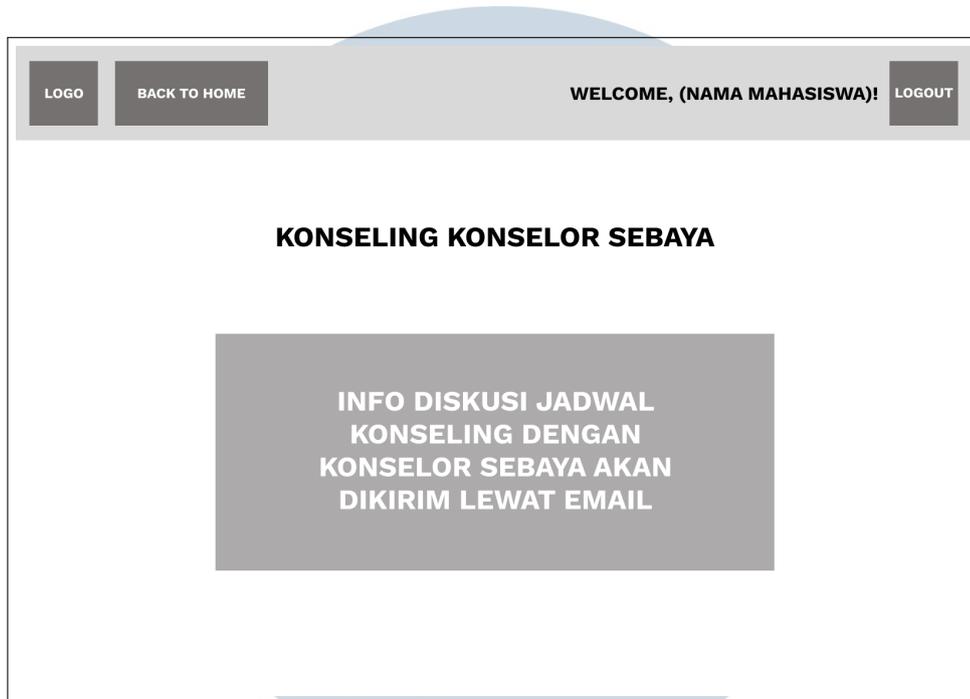


Gambar 3.25. *Low Fidelity Mockup* Halaman Konseling Student Support

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Konseling Student Support, terdapat desain halaman konseling Student Support yang menampilkan informasi bahwa diskusi antara *user* dengan konselor akan diinfokan lebih lanjut melalui email. Selain itu, *user* juga dapat kembali ke halaman utama atau keluar dari *website* dengan menekan tombol yang tersedia.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.14 Low Fidelity Mockup Halaman Konseling Konselor Sebaya



Gambar 3.26. *Low Fidelity Mockup* Halaman Konseling Konselor Sebaya

Pada gambar *Low Fidelity Mockup* Halaman Konseling Konselor Sebaya, terdapat desain halaman konseling Konselor Sebaya yang menampilkan informasi bahwa diskusi antara *user* dengan konselor akan diinfokan lebih lanjut melalui email. Selain itu, *user* juga dapat kembali ke halaman utama atau keluar dari *website* dengan menekan tombol yang tersedia.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA