

cek-019fad95200b-RE-DESIGN USER INTERFACE  
DAN USER EXPERIENCE WEBSITE FTI UNMER  
MALANG MENGGUNAKAN METODE USER  
CENTERED DESIGN.docx

*By User Upload*

## SKRIPSI

**RE-DESIGN <sup>1</sup>USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
WEBSITE FTI UNMER MALANG MENGGUNAKAN  
METODE USER CENTERED DESIGN DAN ANALISIS USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**



Oleh :

**Masayu Niara Indriyani**  
NIM: 22083000175

<sup>29</sup>  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2026**

**RE-DESIGN<sup>1</sup> USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
WEBSITE FTI UNMER MALANG MENGGUNAKAN  
METODE USER CENTERED DESIGN DAN ANALISIS USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Penelitian Skripsi  
pada Program Studi Sistem Informasi

Oleh :

**Masayu Niara Indriyani**  
NIM: 22083000175

**29**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS MERDEKA**  
**MALANG**  
**2026**

## 14 DAFTAR ISI

|                          |                                           |
|--------------------------|-------------------------------------------|
| <b>DAFTAR ISI</b>        | <b>i</b>                                  |
| <b>DAFTAR TABEL</b>      | <b>iii</b>                                |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>     | <b>iv</b>                                 |
| <b>BAB I</b>             | <b>1</b>                                  |
| <b>PENDAHULUAN</b>       | <b>1</b>                                  |
| 1.1                      | 1                                         |
| 1.2                      | 3                                         |
| 1.3                      | 3                                         |
| 1.4                      | 25<br>Error! Bookmark not defined.        |
| 1.5                      | 4                                         |
| <b>BAB II</b>            | <b>6</b>                                  |
| <b>KAJIAN PUSTAKA</b>    | <b>6</b>                                  |
| 2.1                      | 6                                         |
| 2.1.1                    | 6                                         |
| 2.1.2                    | 6                                         |
| 2.1.3                    | F6                                        |
| 2.1.4                    | Re-Design6                                |
| 2.1.5                    | User Persona6                             |
| 2.1.6                    | Prototype6                                |
| 2.1.7                    | User Centered Design (UCD)6               |
| 2.1.8                    | 9<br>User Experience Questionnaire (UEQ)6 |
| 2.1.9                    | Usability 6                               |
| 2.1.10                   | Website Institusi Pendidikan 6            |
| 2.2                      | 10                                        |
| <b>BAB III</b>           | <b>14</b>                                 |
| <b>METODE PENELITIAN</b> | <b>14</b>                                 |
| 3.1                      | 14                                        |
| 3.2                      | 15                                        |
| 3.3                      | 22                                        |
| 3.4                      | 25                                        |

|                             |                                              |           |
|-----------------------------|----------------------------------------------|-----------|
| 3.4.1                       | 20                                           |           |
| 3.5                         | 51                                           |           |
| 3.5.1                       | 20                                           |           |
| 3.6                         |                                              |           |
| 3.6.1                       | 20                                           |           |
| 3.7                         | 45                                           |           |
| 3.7.1                       | 20                                           |           |
| 3.7.2                       | 20                                           |           |
| 3.7.3                       | 20                                           |           |
| <b>BAB IV</b>               |                                              | <b>34</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> |                                              | <b>34</b> |
| 4.1                         | 14                                           |           |
| 4.1.1                       | 6                                            |           |
| 4.1.2                       | 6                                            |           |
| 4.2                         | 15                                           |           |
| 4.2.1                       | 6                                            |           |
| 4.2.2                       | 6                                            |           |
| 4.2.3                       | U6                                           |           |
| 4.2.4                       | UI Design Profil Dosen & Tenaga Kependidikan | 6         |
| 4.2.5                       | UI Design Kontak                             | 6         |
| 4.2.6                       | UI Design Beasiswa                           | 6         |
| 4.2.7                       | UI Design Layanan Akademik                   | 6         |
| 4.2.8                       | UI Design Layanan Kemahasiswaan              | 6         |
| 4.3                         | 83                                           |           |
|                             | 22                                           |           |
| <b>BAB V</b>                |                                              | <b>57</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> |                                              | <b>57</b> |
| 5.1                         | 14                                           |           |
| 5.2                         | 14                                           |           |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>       |                                              | <b>60</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>             |                                              | <b>64</b> |

## **1** **DAFTAR TABEL**

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....          | 10 |
| <b>Tabel 3.1</b> Daftar Pertanyaan Kuesioner.....   | 18 |
| <b>Tabel 3.2</b> Daftar Pertanyaan Wawancara .....  | 19 |
| <b>Tabel 4.1</b> Hasil Temuan Wawancara.....        | 42 |
| <b>Tabel 4.2</b> <i>Mean dan Benchmark</i> UEQ..... | 53 |

## 6 DAFTAR GAMBAR

|                    |                                                               |    |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2.1</b>  | Tahapan <i>User Centered Design</i> (UCD).....                | 8  |
| <b>Gambar 3.1</b>  | Tahapan <i>User Centered Design</i> (UCD).....                | 14 |
| <b>Gambar 3.2</b>  | <i>User Persona</i> Mahasiswa .....                           | 21 |
| <b>Gambar 3.3</b>  | <i>User Persona</i> Dosen FTI .....                           | 21 |
| <b>Gambar 3.4</b>  | <i>User Persona</i> Pengunjung Umum FTI.....                  | 22 |
| <b>Gambar 3.5</b>  | Kuesioner <i>UEQ</i> .....                                    | 23 |
| <b>Gambar 3.6</b>  | <i>Use Case</i> .....                                         | 25 |
| <b>Gambar 3.7</b>  | <i>Wireframe</i> Beranda .....                                | 26 |
| <b>Gambar 3.8</b>  | <i>Wireframe</i> Fasilitas .....                              | 27 |
| <b>Gambar 3.9</b>  | <i>Wireframe</i> Berita dan Detail Berita .....               | 27 |
| <b>Gambar 3.10</b> | <i>Wireframe</i> Profil Dosen dan Profil Tenaga Pendidik..... | 28 |
| <b>Gambar 3.11</b> | <i>Wireframe</i> Kontak .....                                 | 29 |
| <b>Gambar 3.12</b> | <i>Wireframe</i> Beasiswa .....                               | 29 |
| <b>Gambar 3.13</b> | <i>Wireframe</i> Layanan Akademik.....                        | 30 |
| <b>Gambar 3.14</b> | <i>Wireframe</i> Layanan Kemahasiswaan .....                  | 31 |
| <b>Gambar 3.15</b> | <i>WireFlow</i> Beranda .....                                 | 32 |
| <b>Gambar 4.1</b>  | Hasil Kuesioner 1 .....                                       | 35 |
| <b>Gambar 4.2</b>  | Hasil Kuesioner 2 .....                                       | 35 |
| <b>Gambar 4.3</b>  | Hasil Kuesioner 3 .....                                       | 36 |
| <b>Gambar 4.4</b>  | Hasil Kuesioner 4 .....                                       | 37 |
| <b>Gambar 4.5</b>  | Hasil Kuesioner 5 .....                                       | 37 |
| <b>Gambar 4.6</b>  | Hasil Kuesioner 6 .....                                       | 38 |
| <b>Gambar 4.7</b>  | Hasil Kuesioner 7 .....                                       | 39 |
| <b>Gambar 4.8</b>  | Hasil Kuesioner 8 .....                                       | 39 |
| <b>Gambar 4.9</b>  | Hasil Kuesioner 9 .....                                       | 40 |
| <b>Gambar 4.10</b> | Hasil Kuesioner 10 .....                                      | 41 |
| <b>Gambar 4.11</b> | <i>UI Design</i> Beranda .....                                | 43 |
| <b>Gambar 4.12</b> | <i>UI Design</i> Fasilitas .....                              | 44 |
| <b>Gambar 4.13</b> | <i>UI Design</i> Berita .....                                 | 45 |
| <b>Gambar 4.14</b> | <i>UI Design</i> Detail Berita .....                          | 46 |

|                    |                                                   |    |
|--------------------|---------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 4.15</b> | <i>UI Design</i> Profil Dosen .....               | 47 |
| <b>Gambar 4.16</b> | <i>UI Design</i> Profil Tenaga Kependidikan ..... | 48 |
| <b>Gambar 4.17</b> | <i>UI Design</i> Kontak .....                     | 49 |
| <b>Gambar 4.18</b> | <i>UI Design</i> Beasiswa.....                    | 50 |
| <b>Gambar 4.19</b> | <i>UI Design</i> Layanan Akademik .....           | 51 |
| <b>Gambar 4.20</b> | <i>UI Design</i> Layanan Kemahasiswaan .....      | 52 |
| <b>Gambar 4.21</b> | Grafik <i>Benchmark</i> .....                     | 53 |
| <b>Gambar 4.22</b> | Grafik <i>Benchmark</i> UEQ .....                 | 54 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Paradigma pendidikan telah diubah secara signifikan oleh kemajuan teknologi di era saat ini. Kemajuan teknologi juga telah membuat banyak pekerjaan dan aktivitas menjadi lebih mudah (Firdaus et al., 2024). Di zaman digital dan kemajuan teknologi informasi, situs web kini berperan sebagai wadah platform yang sangat krusial dalam lingkungan pendidikan tinggi, termasuk di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka (FTI UNMER) Malang. Situs web menawarkan beragam informasi, layanan, serta menjadi sarana interaksi antara institusi pendidikan dengan mahasiswa, dosen, dan staf. (Ghozali et al., 2023). Melalui website, berbagai informasi dan layanan dapat diakses secara cepat dan fleksibel, sehingga perannya menjadi strategis dalam mendukung aktivitas akademik, administrasi, dan promosi institusi. Bagi fakultas yang bergerak di bidang teknologi informasi seperti FTI UNMER Malang, keberadaan website yang profesional, informatif, dan mudah digunakan menjadi cerminan kompetensi dan kredibilitas institusi di mata publik.

Situs web berperan sebagai sarana untuk menyajikan informasi yang beragam dan terbaru, serta digunakan sebagai media pemasaran, edukasi, komunikasi, informasi, dan promosi (Salsabila, 2023). Dalam konteks FTI UNMER Malang, website menjadi sarana promosi yang dapat menampilkan profil fakultas, visi misi, fasilitas, kegiatan kemahasiswaan, prestasi, serta keunggulan program studi kepada calon mahasiswa maupun mitra kerja sama. Sebagai media edukasi, website dapat mendukung penyebaran materi, publikasi, dan informasi akademik yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar. Sebagai media komunikasi, website memfasilitasi penyampaian pengumuman resmi dan informasi penting secara lebih terstruktur dan terdokumentasi.

Pada institusi pendidikan, situs web berfungsi sebagai pusat informasi resmi yang akurat dan dapat dipercaya, sehingga sering dijadikan rujukan utama ketika pengguna membutuhkan informasi terkait fakultas. Hal ini berarti bahwa kualitas website akan memengaruhi bagaimana pengguna memandang profesionalitas dan

kredibilitas fakultas. Bila informasi pada *website* sulit diakses, tidak terstruktur, atau tampilannya kurang menarik, pengguna dapat merasa kesulitan dan akhirnya memilih mencari informasi melalui jalur lain yang kurang formal, yang berpotensi memunculkan ketidaktepatan informasi. Sebaliknya, *website* yang dikelola dengan baik, informatif, dan user-friendly akan memperkuat kepercayaan pengguna terhadap institusi serta meningkatkan efektivitas komunikasi yang dilakukan.

Desain *website* yang baik tidak hanya berkaitan dengan sisi visual, tetapi juga menyangkut kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Situs web di lingkungan pendidikan berperan sebagai sumber informasi resmi yang akurat dan dapat diandalkan. <sup>18</sup> Desain *website* yang menarik memberikan pengalaman yang positif bagi para pengguna (Adiwinata et al., 2024). Pengguna akan merasa terbantu ketika struktur menu jelas, konten tersusun logis, dan informasi penting mudah ditemukan tanpa harus melalui banyak klik. Sebaliknya, tampilan yang kurang terorganisasi, navigasi yang rumit, atau tampilan yang tidak menyesuaikan dengan perangkat dapat mengganggu kenyamanan pengguna, menurunkan tingkat kepuasan, dan menghambat pemanfaatan *website* secara optimal. Kondisi ini berpotensi terjadi pada *website* FTI UNMER Malang apabila desain UI/UX yang diterapkan masih belum sepenuhnya berfokus pada kebutuhan sebenarnya dari para pengguna.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap dosen, pengunjung dari luar fakultas maupun mahasiswa FTI UNMER Malang, tampilan visual *website* resmi fakultas masih belum mencerminkan kualitas desain yang konsisten dan modern. Penggunaan warna belum memiliki pola yang jelas, dengan kombinasi warna yang cenderung tidak seragam sehingga melemahkan identitas visual. Selain itu, tipografi dan tata letak masih terlihat kurang rapi akibat pengaturan spacing dan alignment yang belum konsisten. serta *design* tombol dan komponen interaktif yang masih dapat ditingkatkan, sehingga berdampak pada menurunnya kenyamanan pengguna saat berinteraksi. Sebagai fakultas yang bergerak di bidang teknologi informasi, FTI UNMER Malang seharusnya mampu menghadirkan *website* yang merepresentasikan penerapan UI/UX yang baik, modern, dan berorientasi pada pengguna, sehingga diperlukan upaya re-design yang tidak semata-mata menitikberatkan pada perubahan aspek visual, melainkan juga mencakup penataan

ulang struktur informasi, peningkatan konsistensi desain agar lebih efektif, efisien, dan mudah digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan perancangan yang secara eksplisit mengutamakan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan. Metode <sup>30</sup> *User Centered Design* (UCD) merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk <sup>30</sup> digunakan dalam konteks re-design UI dan UX *website* FTI UNMER Malang. *User Centered Design* adalah salah satu pendekatan dalam metode perancangan sistem *System Development Life Cycle* (SDLC) yang menjadikan kebutuhan dan keinginan pengguna sebagai pedoman utama (Ghozali et al., 2023). Melalui UCD, proses perancangan dilakukan dengan memahami konteks penggunaan *website*, mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengguna, merancang solusi, serta melakukan evaluasi desain dengan melibatkan pengguna secara aktif. Dengan demikian, desain yang dihasilkan bukan hanya berdasarkan asumsi pengembang, tetapi benar-benar merefleksikan kebutuhan, preferensi, dan karakteristik pengguna yang sesungguhnya. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna ketika mengakses *website* FTI UNMER Malang, sekaligus memperkuat peran *website* sebagai pusat informasi resmi dan media promosi fakultas.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ulang desain antarmuka (*User Interface*) *website* FTI UNMER Malang agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan <sup>11</sup> metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses re-design UI/UX *website* FTI UNMER Malang?
3. Bagaimana hasil evaluasi pengalaman pengguna terhadap *prototype* hasil re-design *website* FTI UNMER Malang berdasarkan enam skala *User Experience Questionnaire*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang ulang desain antarmuka (*User Interface*) *website* FTI UNMER Malang agar selaras dengan kebutuhan, preferensi, dan karakteristik

pengguna, sehingga mempermudah akses terhadap informasi dan layanan yang tersedia.

2. Menerapkan metode User Centered Design (UCD) dalam proses redesain UI/UX website FTI UNMER Malang dengan melibatkan pengguna secara langsung, dimulai dari analisis kebutuhan hingga perancangan solusi desain.
3. Melakukan evaluasi terhadap hasil perancangan UI/UX website FTI UNMER Malang menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) berdasarkan aspek *usability* dan pengalaman pengguna, guna menilai seberapa efektif, efisien, dan puas pengguna terhadap desain yang telah dibuat.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan saran kepada pengembang website FTI UNMER Malang dalam meningkatkan kualitas desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* berbasis metode User Centered Design.
2. Meningkatkan kualitas pengalaman pengguna website FTI UNMER Malang sehingga mendukung efektivitas penyampaian informasi, citra institusi, serta daya tarik bagi calon pengguna.

#### 1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini terfokus dan selaras dengan tujuan yang ditentukan, maka batasan ruang lingkup penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada proses re-design *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) website* FTI UNMER Malang, tanpa mencakup tahap implementasi menjadi sistem website yang sepenuhnya operasional.
2. Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* yang mencakup tahapan analisis konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi, dan evaluasi hasil desain.
3. Luaran dari penelitian ini berupa prototype desain dengan tingkat fidelitas tinggi (*high-fidelity prototype*) yang dikembangkan menggunakan tools desain seperti Figma, bukan berupa *website* yang siap digunakan secara langsung.

4. Proses evaluasi dalam penelitian ini dibatasi pada aspek *usability* dan pengalaman pengguna, yang dilakukan melalui pengujian terhadap prototype serta pengumpulan *feedback* dari responden yang terlibat.
5. Temuan dalam penelitian ini belum dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan adanya peningkatan dibandingkan *website* sebelumnya karena evaluasi UEQ hanya dilakukan terhadap *prototype* hasil redesign dan tidak menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah secara langsung.

## <sup>1</sup> BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 User Interface (UI)

UI (*User Interface*) merupakan rancangan **antarmuka** yang menitikberatkan pada aspek estetika tampilan, seperti pemilihan warna yang sesuai dan elemen visual lainnya untuk membuat *website* terlihat menarik. UI lebih berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi melalui desain visual yang atraktif. Umumnya, UI dirancang setelah tahapan <sup>17</sup> UX (*User Experience*) selesai, dengan mencakup penentuan **layout, logo, warna, tipografi, dan elemen desain lainnya** (Dafitri et al., 2022). Desain UI pada aplikasi dibuat untuk memandu pengguna dalam mengoperasikan sistem melalui beragam menu dan fitur yang bertujuan meningkatkan kemudahan pengalaman pengguna. Peran utama desain UI adalah mengurangi kemungkinan aplikasi menjadi kurang ramah pengguna (Sarfin & Andarwati, 2025). UI bertugas merancang seluruh <sup>24</sup> **elemen visual, cara pengguna berinteraksi dengan halaman web, serta apa saja yang ditampilkan pada halaman tersebut**. <sup>1</sup> **Seorang desainer UI mengatur skema warna, menentukan bentuk tombol, dan memilih jenis font yang digunakan untuk teks** (Suroyo & Fauzi, 2025).

##### <sup>59</sup> 2.1.2 User Experience (UX)

*User Experience* (UX) adalah faktor penting yang berperan dalam keberhasilan pengembangan suatu sistem. Sistem informasi yang baik harus memperhatikan kenyamanan pengguna agar mereka tidak mengalami kesulitan saat mengaksesnya. UX merupakan tahap perancangan sistem <sup>24</sup> **di mana kebutuhan pengguna dianalisis, sehingga layanan yang diberikan dapat benar-benar memenuhi kebutuhan tersebut** (Suroyo & Fauzi, 2025). UX ini yang bertujuan agar *website* lebih mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna. UX mencakup seluruh elemen sebuah *website*, mulai dari tata letak, struktur, hingga kemudahan <sup>78</sup> **berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya, dan aspek-aspek lainnya** (Dafitri et al., 2022).

### 2.1.3 Figma<sup>15</sup>

Figma merupakan salah satu alat desain yang umum digunakan untuk membuat prototipe tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan sebagainya (Okty Dea Pratama & Suwarni, 2022). Keunggulan Figma terletak pada fitur-fiturnya yang lengkap seperti Adobe XD<sup>13</sup>. Selain itu, Figma memungkinkan beberapa orang bekerja secara kolaboratif pada proyek yang sama meskipun berada di lokasi berbeda. Kemampuan kolaborasi inilah yang menjadikan Figma pilihan banyak desainer UI/UX untuk membuat prototipe website atau aplikasi secara cepat dan efisien (Hairah et al., 2024)

### 2.1.4 Re-Design

Re-design merupakan proses melakukan perubahan pada desain lama dengan menggantinya menjadi desain baru guna mencapai tujuan yang lebih baik. Secara sederhana, re-design berarti mengubah tampilan atau fungsi. Dengan demikian, re-design dapat diartikan sebagai aktivitas yang membawa perubahan atau modifikasi, baik dari segi bentuk maupun fungsi, dari desain lama menjadi desain baru (Apias Risky et al., 2023).

### 2.1.5 User Persona<sup>68</sup>

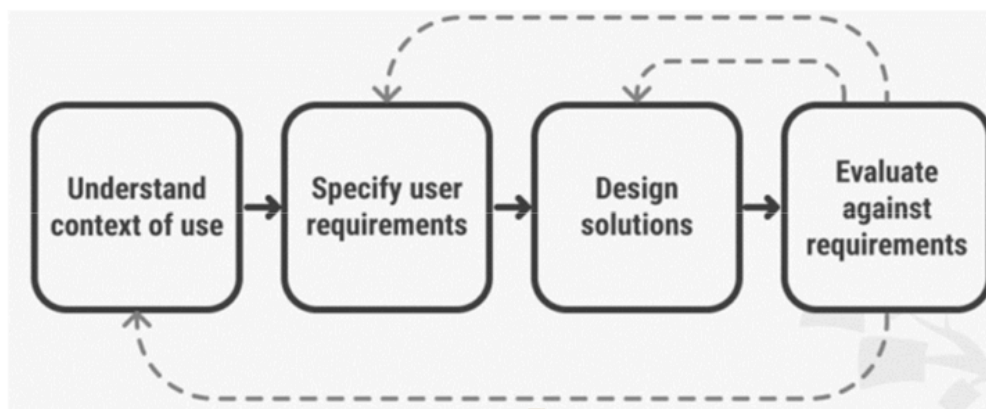
User Persona merupakan representasi tipe pengguna yang berisi berbagai informasi mengenai cara mereka menggunakan produk, pandangan mereka terhadap produk dan layanan, hingga gaya hidup mereka. Pendekatan user persona digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menganalisis beragam kebutuhan pengguna (Zahra & Voutama, 2024). User persona berfungsi sebagai acuan atau representasi dari pengguna sasaran suatu produk. Dengan adanya user persona, keinginan dan kebutuhan pengguna terhadap permasalahan yang ada dapat lebih mudah dipahami. Di dalam user persona biasanya memuat informasi seperti identitas, permasalahan atau hambatan (*frustration/pain*), kebutuhan (*needs*), dan tujuan atau harapan (*goals*) pengguna (Karo Sekali et al., 2023).

### 2.1.6 Prototype

*Prototype* adalah tahap di mana ide yang telah dirancang diimplementasikan ke dalam desain aplikasi, dengan tujuan untuk menggambarkan proses perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi yang dikembangkan (Karo Sekali et al., 2023). *Prototype* merupakan representasi antarmuka dari aplikasi yang akan dikembangkan, di mana seluruh frame atau halaman aplikasi telah saling terhubung sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan menekan tombol atau ikon yang tersedia. Tahap ini bertujuan untuk mensimulasikan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi secara nyata (Apias Risky et al., 2023).

### 2.1.7 User Centered Design (UCD)

*User Centered Design* (UCD) metode pengembangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. UCD berlandaskan filosofi untuk menciptakan sistem yang lebih efektif. Desain antarmuka yang menggunakan metode UCD dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna, sehingga dapat membantu pengguna mencapai tujuan mereka saat menggunakan sistem (Salsabila, 2023)



Gambar 2.1 Tahapan User Centered Design (UCD)

Sumber: <https://ixdf.org/literature/topics/user-centered-design>

- a. Analisa Konteks Pengguna (*Understand Context of Use*) Pada tahap ini dilakukan analisis untuk memahami konteks penggunaan dan permasalahan pada website FTI UNMER Malang, pada tahap ini pembuatan user persona

dapat digunakan untuk memberikan hipotesis terkait permasalahan yang terdapat pada tampilan website.

- b. Spesifikasikan Kebutuhan Pengguna (*Specify User Requirements*) Pada tahap ini, dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan spesifikasinya dituangkan dalam bentuk informasi yang terstruktur agar memudahkan proses perancangan selanjutnya.
- c. Berikan Solusi Desain (*Design Solutions*) Pada tahap ini, perancangan UI/UX website dimulai berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Prosesnya meliputi pembuatan *wireframe* dari *low fidelity* hingga *high fidelity*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* desain.
- d. Evaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna (*Evaluation Against Requirements*) Pada tahap akhir, setelah desain selesai dibuat, dilakukan pengujian untuk menilai efektivitas desain tersebut. Evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh pengguna. Jika hasil evaluasi belum optimal, proses desain dapat diulang hingga tujuan tercapai (Adiwinata et al., 2024).

### 2.1.8 User Experience Questionnaire (UEQ)

*User Experience Questionnaire* (UEQ) metode analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi UX melalui kuesioner. Tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk menguji pengalaman pengguna suatu produk serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki pada produk tersebut. (Kusumo, 2022). UEQ memberikan pemahaman menyeluruh tentang berbagai hal yang dialami pengguna, seperti kepuasan, efisiensi, dan estetika. UEQ sangat krusial dalam pengembangan atau peningkatan suatu aplikasi, serta merupakan variabel penting yang dapat mempengaruhi hasil eksekusi dari sebuah sistem informasi. UEQ menggunakan enam skala utama, yaitu kebaruan (*novelty*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), efisiensi (*efficiency*), daya tarik (*attractiveness*), dan stimulasi (*stimulation*) (Novitasari et al., 2024). Skala penilaian pada UEQ menggunakan rentang angka 1 sampai 7, di mana nilai 1 hingga 3 mencerminkan penilaian negatif,

nilai 4 hingga 5 menunjukkan penilaian netral, sedangkan nilai 6 hingga 7 menunjukkan penilaian positif (Rivansyah et al., 2023).

### 2.1.9 Usability

*Usability* berasal dari kata *usable* yang berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dianggap memiliki *usability* yang baik jika dapat meminimalkan kesalahan atau kegagalan dalam penggunaannya, serta memberikan manfaat dan kepuasan bagi pengguna. Dalam konteks interaksi antara manusia dan komputer, *usability* atau "kegunaan" berkaitan dengan keterbacaan informasi, kemudahan akses, serta pengalaman navigasi yang *user-friendly* (Kusumo, 2022). "*Usability*" merupakan istilah yang merujuk pada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dalam proses perancangan (Salsabila, 2023).

### 2.1.10 Website Institusi Pendidikan

*Website* institusi pendidikan adalah platform digital resmi yang dikelola oleh sekolah, kampus, atau lembaga pendidikan untuk menyebarkan informasi akademik, mengelola administrasi, dan mendukung kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi informasi melalui website tidak hanya berfungsi sebagai sarana bagi dunia pendidikan untuk mendapatkan informasi terbaru, khususnya di Indonesia, tetapi juga mampu menciptakan citra positif dan menunjukkan profesionalisme lembaga terkait (Ulfatus et al., 2024).

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Peneliti perlu melakukan kajian terhadap literatur yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilaksanakan agar dapat memusatkan penelitian pada permasalahan tertentu, mencapai inovasi, dan menetapkan dasar penelitian. Temuan dari kajian literatur tersebut akan diuraikan oleh peneliti sebagai berikut :

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

| No | Penulis           | Judul                                 | Hasil                                 | Kesimpulan                                              |
|----|-------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1. | (Salsabila, 2023) | PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE/USER | Penelitian ini menerapkan metode User | Penelitian ini merancang ulang antarmuka <i>website</i> |

|     |                          |                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                          | <p><b>EXPERIENCE WEBSITE JURUSAN TEKNIK INDUSTRI UII MELALUI PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN</b></p>       | <p>Centered Design (UCD) dengan pendekatan Usabilitas ISO 9241-11. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan redesain website Jurusan TI UII, efektivitas website meningkat sekitar 78,5% dan tingkat kepuasan pengguna naik sebesar 60%.</p>                                                                                                                                                           | <p>Jurusan TI UII Program S1 Reguler menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD) yang mengacu pada Usabilitas ISO 9241-11. Pengujian usabilitas dilakukan sebelum dan sesudah perancangan ulang. Hasilnya, efektivitas website meningkat sekitar 78,5% dan kepuasan pengguna naik 60%.</p>                                                                                                          |
| .2. | (Adiwijaya et al., 2024) | <p><b>PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG</b></p> | <p>Penerapan metode UCD dalam penelitian ini berjalan cukup baik karena mengutamakan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan, sehingga solusi yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan mereka. Data kebutuhan pengguna yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dan dijadikan dasar pengembangan desain UI/UX website SMAN 5 Karawang. Metode UCD terbukti efektif dalam merancang solusi untuk desain</p> | <p>Permasalahan utama website SMAN 5 Karawang terdapat pada tampilan yang masih kurang optimal dalam memudahkan navigasi pengguna. Dengan menerapkan metode <i>User Centered Design</i> (UCD), kebutuhan pengguna seperti fitur komentar dan denah sekolah berhasil diakomodasi dalam solusi desain. Metode ini terbukti efektif karena berfokus pada pengguna, dengan hasil perancangan yang didasarkan</p> |

|    |                                        |                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                        |                                                                                                  | <p>UI/UX, terli<sup>85</sup> dari peningkatan skor evaluasi SUS awal sebesar 62,8 menjadi 78,4 setelah penerapan desain baru.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p>pada analisis kuesioner. Efektivitas tersebut juga di<sup>28</sup>unjukkan dari peningkatan skor evaluasi <i>System Usability Scale</i> (SUS) dari 62,8 menjadi 78,4 setelah dilakukan redesign.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 3. | (Apia <sup>7</sup> Risky et al., 2023) | <p>REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE MY PERTAMINA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)</p> | <p><sup>2</sup> Penelitian ini menghasilkan <i>prototype</i> aplikasi My Pertamina yang <sup>95</sup> telah didesain ulang menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> (UCD). <i>Prototype</i> kemudi<sup>64</sup> diuji dengan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) dan memperoleh skor rata-rata 82,5. Hasil ini menunjukkan <sup>2</sup> bahwa redesign aplikasi My Pertamina berhasil, diterima oleh pengguna, dan memenuhi kriteria kelayakan (<i>acceptable</i>).</p> | <p>Aplikasi mobile My Pertamina sebelumnya menghadapi berbagai kendala pada tampilan, seperti <i>layout</i>, tipografi, dan ikon yang kurang sesuai dengan konten. Untuk <sup>2</sup> mengatasinya, Penelitian ini menggunakan metode <i>user-centered design</i> (UCD) yang diawali dengan memahami konteks penggunaan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara berpusat pada manusia. Tujuannya adalah menghasilkan inovasi secara berkelanjutan sesuai <sup>2</sup> kebutuhan aktual pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa <i>prototype</i> aplikasi My Pertamina yang telah mengalami</p> |

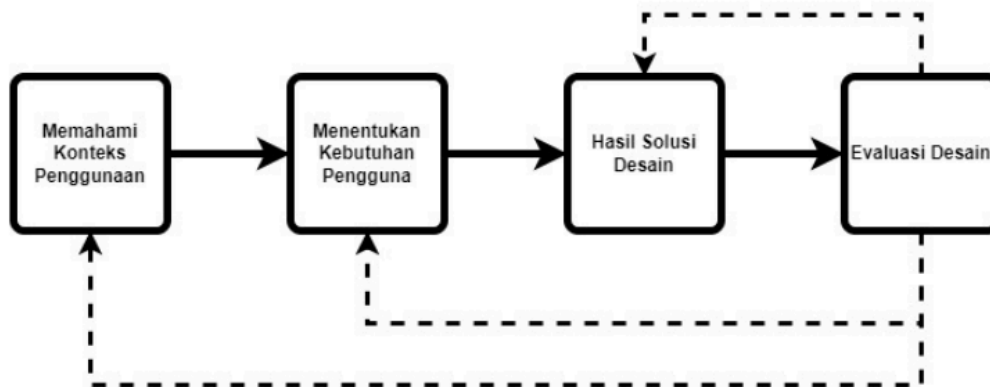
|  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                   |
|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | <p>perancangan ulang kemudian diuji menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS), dengan skor rata-rata 82,5. Hal ini membuktikan bahwa perancangan ulang disambut positif oleh pengguna serta memenuhi standar kelayakan.</p> |
|--|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan metode penelitian yang mendukung proses re-design <sup>92</sup> *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* FTI UNMER Malang dengan menggunakan pendekatan <sup>34</sup> *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) merupakan metode perancangan yang menitikberatkan pada kebutuhan dan pengalaman pengguna sebagai inti dari proses pengembangan. Melalui pendekatan ini, kualitas UI dan UX pada *website* diharapkan dapat ditingkatkan sehingga lebih relevan dengan kebutuhan pengguna, memudahkan interaksi, mempercepat pencarian informasi, serta meningkatkan kepuasan pengguna dalam mengakses *website*.

Dalam proses re-design ini, pengguna akan dilibatkan secara aktif, antara lain melalui identifikasi *pain point*, wawancara, analisis permasalahan, *wireframe*, *design* UI dan UX, serta pengujian *prototype*. Dengan demikian, hasil akhir dari re-design diharapkan mampu menghasilkan *website* FTI UNMER Malang yang lebih optimal dan *user friendly*.



Gambar 3.1 <sup>6</sup> Tahapan *User Centered Design* (UCD)

Dalam penerapan *User Centered Design* (UCD), terdapat beberapa prinsip utama yang menjadi pedoman, yaitu:

- Mengidentifikasi <sup>39</sup> Konteks Penggunaan

Pada tahap ini, peneliti bertujuan memahami konteks sistem yang akan dikembangkan, mulai dari siapa pengguna utama, alasan pengguna menggunakan sistem, hingga situasi atau lingkungan saat sistem digunakan.

b) Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahapan ini dilakukan dengan menentukan siapa target pengguna dan mengumpulkan kebutuhan mereka melalui survei atau kuesioner. Informasi yang didapat selanjutnya dianalisis untuk merumuskan spesifikasi fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi.

c) Merancang Solusi Desain

Tahap ini mencakup penyusunan desain berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan, termasuk pembuatan alur proses, wireframe, dan mockup sebagai representasi visual rancangan aplikasi.

d) Melakukan evaluasi terhadap kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap desain dan *prototype* guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada pengguna untuk mengukur efektivitas mereka dalam menggunakan aplikasi yang telah dirancang.

### 3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang yang berada di Jl. Terusan Dieng No.57-59, Pisang Candi, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146. Lokasi ini dipilih karena *website* FTI UNMER Malang berperan sebagai media utama dalam penyampaian informasi akademik, layanan fakultas, serta sarana interaksi antara mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum. Namun, berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan beberapa permasalahan pada aspek visual antarmuka dan pengalaman pengguna, misalnya navigasi yang kurang intuitif, struktur informasi yang belum optimal, serta tampilan yang kurang responsif.

Penelitian ini bertujuan merancang ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* FTI UNMER Malang dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam

proses pengembangan, sehingga *design* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Dengan penerapan metode tersebut, diharapkan *website* mampu memberikan kemudahan akses, meningkatkan kepuasan pengguna, serta mendukung efektivitas penyampaian informasi secara lebih optimal dan terstruktur.

### 3.3 Obyek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah re-design user interface dan user experience pada *website* FTI UNMER Malang, yaitu *website* resmi yang digunakan sebagai media penyampaian informasi akademik, layanan fakultas, serta sarana komunikasi antara mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum. *Website* ini memuat berbagai informasi seperti profil fakultas, program studi, berita, pengumuman, serta layanan administrasi yang dapat diakses secara online.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada perancangan ulang tampilan antarmuka (*User Interface*) dan peningkatan pengalaman pengguna (*User Experience*) menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini mengutamakan pengguna sebagai pusat dalam proses *design*, sehingga hasil rancangan dapat sesuai dengan kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna. Proses analisis dalam penelitian ini mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, evaluasi struktur navigasi, kemudahan akses informasi, serta efektivitas tata letak konten pada *website*.

Selain itu, penelitian ini juga menganalisis perilaku pengguna dalam mengakses informasi pada *website* FTI UNMER Malang, termasuk pola pencarian informasi, hambatan yang dihadapi, serta tingkat kenyamanan dalam penggunaan *website*. Dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), hasil re-design diharapkan mampu meningkatkan *usability*, memperbaiki struktur navigasi, serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, efisien, dan mudah digunakan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data diperoleh melalui dua metode utama, yaitu kuesioner dan wawancara. Kedua metode tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi yang relevan tentang kebutuhan, preferensi, serta masalah yang dihadapi pengguna

dalam mengakses atau mencari informasi melalui *website* FTI UNMER Malang. Informasi yang diperoleh menjadi landasan dalam proses re-design <sup>1</sup> *user interface* dan *user experience website* dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).

84

### 3.4.1 Populasi dan Sampel

Penentuan jumlah responden dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 20 hingga 30 orang dengan <sup>48</sup> menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Jumlah sampel dipilih berdasarkan prinsip efisiensi dalam pengujian *usability*, di mana partisipan sejumlah 20 hingga 30 orang dianggap sudah cukup representatif untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam interaksi pengguna serta menghasilkan evaluasi yang stabil pada instrumen UEQ. Kriteria Responden dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa, dosen, atau staf di lingkungan FTI UNMER Malang yang memiliki kebutuhan terhadap informasi akademik dan layanan kampus, merupakan pengguna aktif *website* atau layanan digital, serta memiliki ketertarikan untuk mencoba dan mengevaluasi desain antarmuka baru demi mendukung peningkatan kualitas *user interface* dan *user experience* pada *website* FTI UNMER Malang.

#### a) Kuesioner

Kuesioner dimanfaatkan sebagai instrumen pengumpulan data dari pengguna potensial *website* FTI UNMER Malang. Tujuan <sup>76</sup> dari penggunaan metode ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, pola penggunaan, dan harapan pengguna terhadap fitur-fitur yang diinginkan pada *website*. Isi kuesioner meliputi aspek-aspek seperti seberapa sering pengguna mengakses *website* kampus, jenis informasi yang diperlukan, preferensi tampilan antarmuka, serta hambatan yang biasa ditemui saat mencari informasi akademik, layanan administrasi, atau berita seputar FTI UNMER Malang. Metode pengukuran ini menggunakan skala Likert untuk menganalisis karakteristik individu melalui sejumlah item pertanyaan. Data yang didapat dari kuesioner dianalisis sebagai landasan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta menentukan arah re-design <sup>1</sup> *user*

*interface* dan *user experience Website* FTI UNMER Malang menggunakan metode *User Centered Design*. Berikut merupakan daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini sebagai instrumen pengumpulan data:

**Tabel 3.1** Daftar Pertanyaan Kuesioner

| No | Daftar Pertanyaan                                                                                                                                                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Seberapa familiar Anda dengan Website FTI UNMER Malang sebagai media informasi fakultas?                                                                                        |
| 2. | Seberapa sering Anda mengakses Website FTI UNMER Malang untuk mencari informasi akademik maupun non-akademik?                                                                   |
| 3. | Selain website FTI UNMER Malang, seberapa sering Anda memanfaatkan platform atau website kampus lain untuk memperoleh informasi akademik?                                       |
| 4. | Menurut Anda, seberapa penting fitur seperti informasi akademik, pengumuman, profil program studi, agenda kegiatan, dan akses layanan mahasiswa tersedia pada website fakultas? |
| 5. | Seberapa sering Anda mengalami kesulitan saat mencari informasi tertentu pada website FTI UNMER Malang?                                                                         |
| 6. | Menurut pendapat Anda, apakah tampilan dan struktur website FTI UNMER Malang saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?                                                   |
| 7. | Seberapa berpengaruh desain antarmuka website terhadap kenyamanan dan kemudahan Anda dalam mengakses informasi?                                                                 |
| 8. | Sejauh mana susunan menu, navigasi, dan tata letak halaman membantu Anda dalam menggunakan website dengan lebih efektif?                                                        |
| 9. | Seberapa besar ketertarikan Anda untuk menggunakan Website FTI UNMER Malang apabila memiliki tampilan yang lebih modern dan mudah digunakan?                                    |

|    |                                                                                                                                          |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | Apakah Anda bersedia memberikan masukan atau mengikuti pengujian <i>prototype</i> pada proses <i>re-design website</i> FTI UNMER Malang? |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

b) Wawancara

Metode wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman, kebutuhan, serta harapan pengguna terhadap *website* FTI UNMER Malang. Dalam konteks penelitian *re-design user interface* dan *user experience* ini, wawancara semi-terstruktur dipilih agar peneliti memiliki panduan pertanyaan namun tetap fleksibel dalam menyesuaikan arah diskusi berdasarkan respons pengguna. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih kontekstual terkait kendala, preferensi, dan ekspektasi pengguna, sehingga hasil *re-design* lebih sesuai dengan prinsip *User Centered Design* (UCD). Daftar pertanyaan wawancara dirancang untuk mendalami pengalaman, kebutuhan, dan harapan pengguna terhadap *website* FTI UNMER Malang.

**Tabel 3.2** Daftar Pertanyaan Wawancara

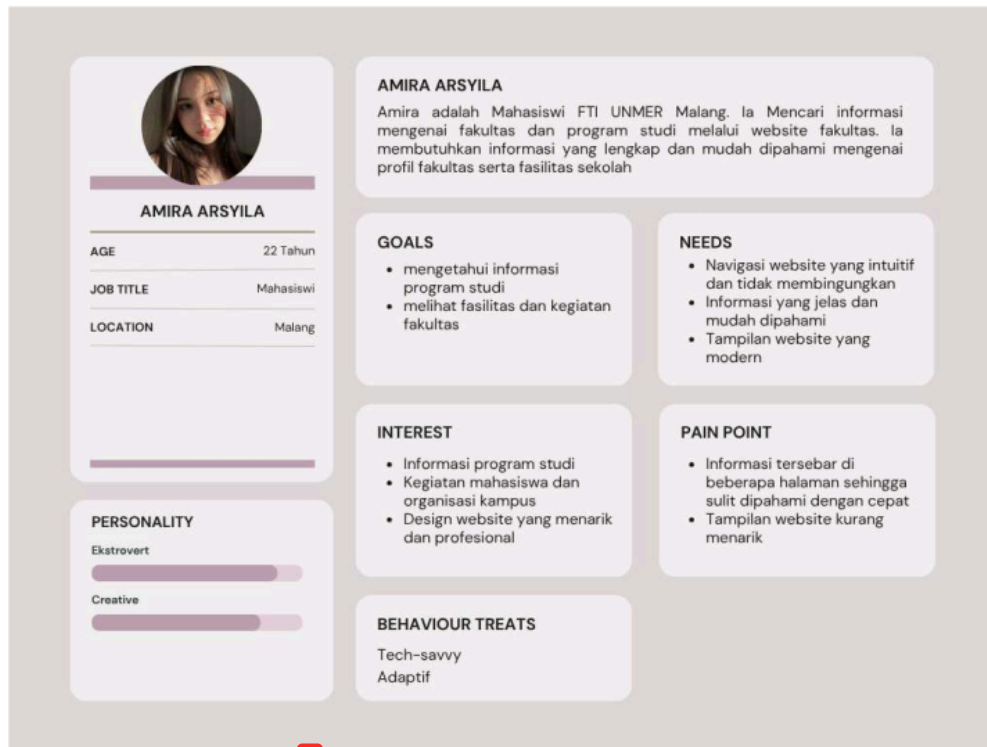
| No. | Daftar Pertanyaan                                                                                                   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Bagaimana cara Anda biasanya memperoleh informasi akademik atau berita terbaru terkait FTI UNMER Malang?            |
| 2.  | Menurut Anda, informasi apa saja yang wajib tersedia pada <i>Website</i> FTI UNMER Malang agar memudahkan pengguna? |
| 3.  | Kesulitan apa yang paling sering Anda alami saat mengakses atau mencari informasi pada <i>website</i> fakultas?     |
| 4.  | Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan dan pengalaman penggunaan <i>website</i> fakultas yang nyaman dan ideal?  |
| 5.  | Fitur atau layanan apa yang paling Anda harapkan tersedia pada <i>Website</i> FTI UNMER Malang?                     |
| 6.  | Faktor apa yang membuat Anda tertarik untuk lebih sering menggunakan <i>Website</i> FTI UNMER Malang?               |

|    |                                                                                                                                 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. | Jika Anda dapat memberikan satu saran perbaikan untuk <i>Website</i> FTI UNMER Malang, apa yang ingin Anda ubah atau tambahkan? |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

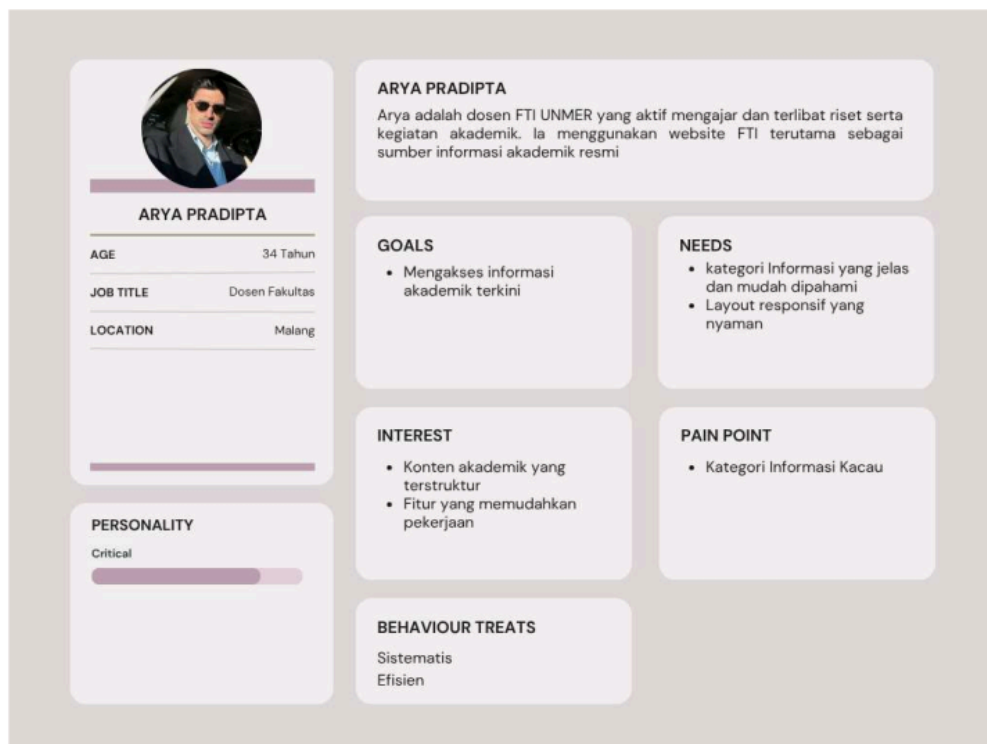
### 3.5 Analisis Kebutuhan Pengguna

#### 3.5.1 User Persona

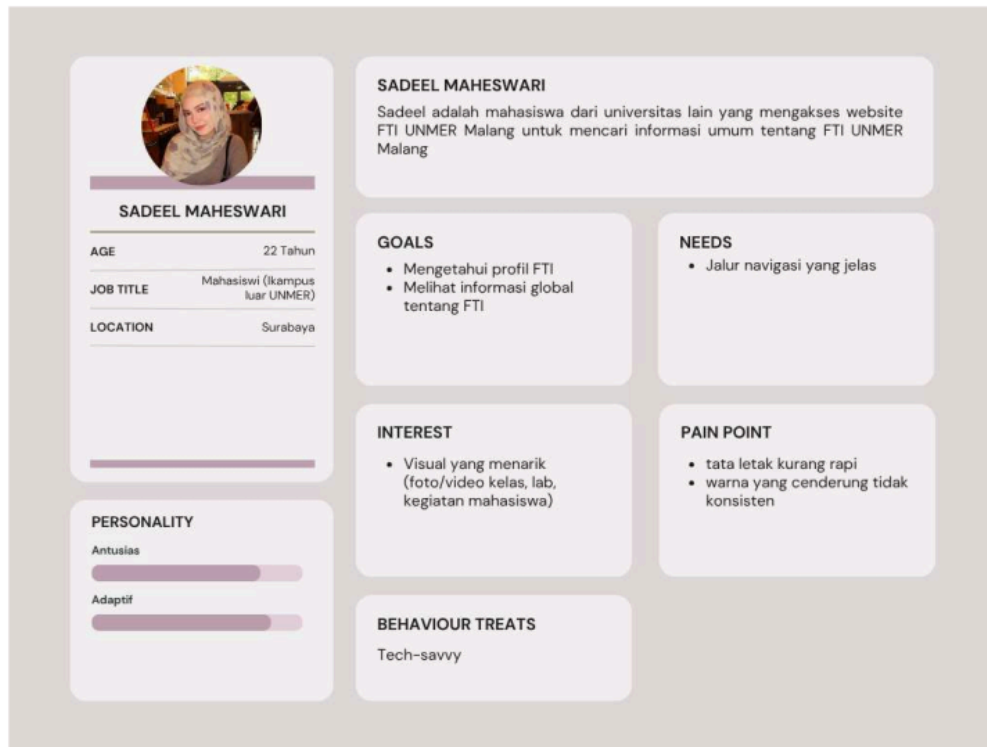
Penyusunan *user persona* merupakan tahap awal yang krusial dalam memahami karakteristik pengguna utama pada proses <sup>42</sup> *re-design user interface* dan *user experience website* FTI UNMER Malang. User persona disusun untuk memberikan gambaran mendalam tentang profil pengguna, mencakup latar belakang, tujuan penggunaan, kebutuhan, perilaku, serta permasalahan yang dihadapi saat mengakses *website*. Data untuk pembuatan <sup>74</sup> *user persona* diperoleh dari observasi awal, kuesioner, dan wawancara dengan calon pengguna, sehingga *persona* yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan kondisi dan kebutuhan pengguna sebenarnya. Dengan adanya *user persona*, pemetaan kebutuhan pengguna dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan menjadi acuan dalam proses perancangan antarmuka maupun pengalaman pengguna. *User persona* memastikan setiap fitur dan alur interaksi yang dikembangkan berorientasi pada kebutuhan pengguna, baik mahasiswa, dosen, maupun staf, sehingga *website* FTI UNMER Malang dapat memberikan pengalaman yang lebih efektif, efisien, dan sesuai ekspektasi.



1  
**Gambar 3.2** *User Persona* Mahasiswa



**Gambar 3.3** *User Persona* Dosen



**Gambar 3.4** *User Persona* Pengunjung umum

### 10 3.6 Teknik Analisis Data

#### 12 3.6.1 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan alat yang digunakan untuk menganalisis hasil survei mengenai pengalaman pengguna secara sederhana, objektif, dan dapat diandalkan. Dengan UEQ, Pengembang dapat menilai kualitas pengalaman pengguna pada suatu produk interaktif serta memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai persepsi pengguna terhadap sistem informasi yang dibuat.

41  
Dalam penelitian ini, pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) tidak dilakukan pada tahap awal, melainkan hanya dilaksanakan satu kali pada tahap akhir pengembangan. Oleh karena itu, kebutuhan dan permasalahan pengguna pada tahap awal diperoleh melalui pendekatan kualitatif yang meliputi observasi, penyebaran kuesioner, serta wawancara kepada pengguna. Sementara itu, pengujian UEQ pada tahap akhir difungsikan secara khusus sebagai *validation test* untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna terhadap hasil perancangan *high-fidelity prototype* yang telah dikembangkan berdasarkan metode

**User Centered Design** (UCD). UEQ memiliki enam skala utama dalam penilaiannya, yaitu:

- Daya Tarik (*Attractiveness*): Mengukur kesan umum pengguna terhadap produk. Skor tinggi menunjukkan produk memiliki daya pikat visual dan mampu memberikan pengalaman emosional yang menyenangkan.
- Kejelasan (*Perspiciuity*): Menilai kemudahan pengguna dalam memahami cara kerja sistem. Nilai positif menandakan antarmuka yang intuitif, mudah dipahami, dan minim kebingungan saat digunakan.
- Efisiensi (*Efficiency*): Menilai kecepatan dan kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Skor baik menunjukkan sistem responsif, terorganisir, dan mendukung produktivitas tanpa hambatan berarti.
- Ketepatan (*Dependability*): Meninjau aspek kendali dan keandalan sistem. Skor tinggi berarti pengguna merasa memiliki kontrol, serta sistem berjalan stabil, konsisten, dan dapat diprediksi.
- Stimulasi (*Stimulation*): Menilai apakah penggunaan produk memotivasi atau membosankan. Hasil tinggi menunjukkan interaksi terasa seru dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan produk.
- Kebaruan (*Novelty*): Mengukur tingkat inovasi dan kreativitas desain. Nilai positif menandakan produk dianggap unik, modern, dan menarik perhatian melalui desain yang segar.

|                      | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     | 6                     | 7                     |                           |    |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menyenangkan              | 1  |
| tak dapat dipahami   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat dipahami            | 2  |
| kreatif              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton                   | 3  |
| mudah dipelajari     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari          | 4  |
| bermanfaat           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat         | 5  |
| membosankan          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mengasyikkan              | 6  |
| tidak menarik        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menarik                   | 7  |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi          | 8  |
| cepat                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat                    | 9  |
| berdaya cipta        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional              | 10 |
| menghalangi          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung                 | 11 |
| baik                 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk                     | 12 |
| rumit                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sederhana                 | 13 |
| tidak disukai        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menggembirakan            | 14 |
| lazim                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan                  | 15 |
| tidak nyaman         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | nyaman                    | 16 |
| aman                 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak aman                | 17 |
| memotivasi           | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memotivasi          | 18 |
| memenuhi ekspektasi  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | efisien                   | 20 |
| jelas                | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | membingungkan             | 21 |
| tidak praktis        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | praktis                   | 22 |
| terorganisasi        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | berantakan                | 23 |
| atraktif             | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif            | 24 |
| ramah pengguna       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna      | 25 |
| konservatif          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | inovatif                  | 26 |

**Gambar 3. 5** <sup>1</sup> Kuesioner UEQ

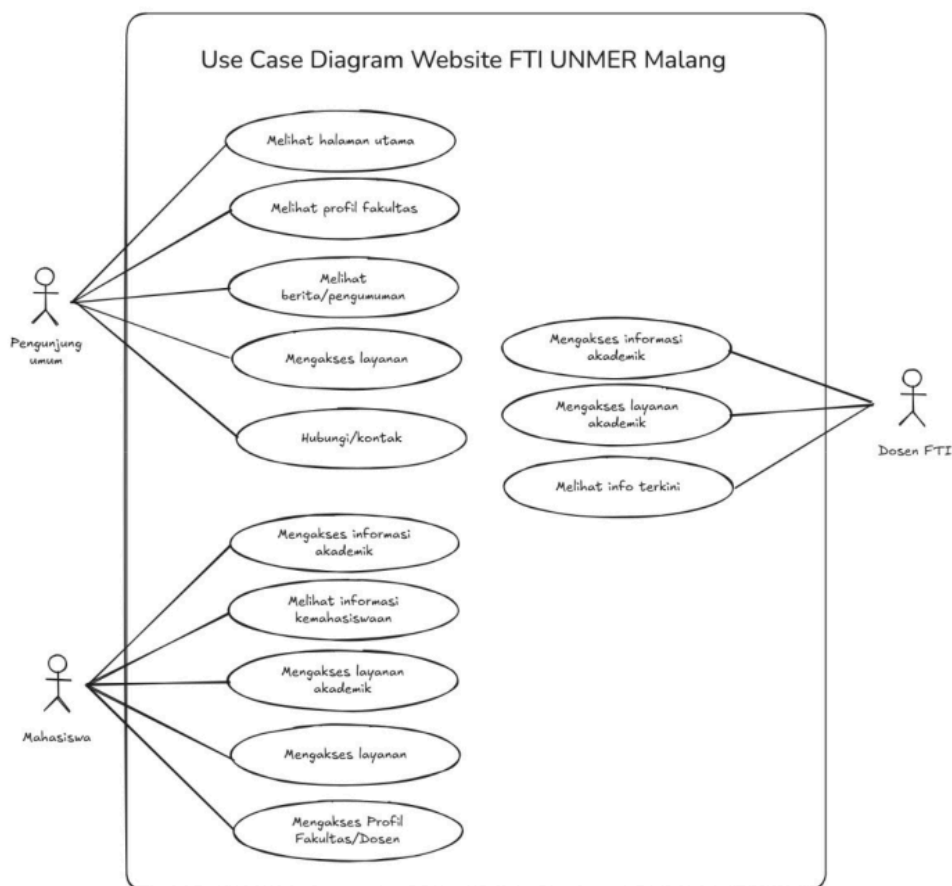
Sumber : <https://www.ueq-online.org/>

Setiap dimensi dalam UEQ dinilai dengan skala 1 sampai 7, di mana 1 adalah penilaian terendah dan 7 tertinggi. Skala ini membantu memberikan gambaran menyeluruh terkait tingkat kepuasan dan efektivitas pengalaman pengguna pada suatu produk atau sistem interaktif. Dalam proses pengukuran dan analisis data pada penelitian ini, digunakan <sup>12</sup> **template User Experience Questionnaire (UEQ)** yang memuat 26 item pertanyaan. Setiap pertanyaan dirancang untuk merepresentasikan kesan serta penilaian mahasiswa sebagai pengguna terhadap berbagai aspek dan layanan yang tersedia pada website FTI UNMER Malang. Data hasil pengisian kuesioner selanjutnya diolah menggunakan alat analisis data (*data analysis tools*), sehingga dapat diperoleh informasi mengenai rata-rata persepsi dan pengalaman mahasiswa selama berinteraksi dengan *website* FTI UNMER Malang. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas <sup>89</sup> *user interface* dan *user experience website* sesuai **kebutuhan pengguna**.

### 10 3.7 Perancangan Sistem

#### 3.7.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* terdiri dari aktor, *use case*, serta hubungan di antara keduanya. *Use Case Diagram* merupakan diagram yang penting untuk menjelaskan, menggambarkan, dan mendokumentasikan perilaku sistem (Qisthina et al., 2025). *Use case diagram* merupakan representasi grafis yang menunjukkan aktor, *use case*, serta interaksi di antara keduanya dalam sebuah sistem. Diagram ini tidak menjelaskan secara rinci penggunaan setiap *use case*, melainkan memberikan gambaran singkat mengenai hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem. Melalui *use case diagram*, dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem yang dikembangkan (Kurniawan et al., 2020). *Use Case Diagram* digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas yang disediakan oleh suatu organisasi secara keseluruhan dan dimanfaatkan secara intensif untuk merangkum konteks sistem (Pratiwi et al., 2021).



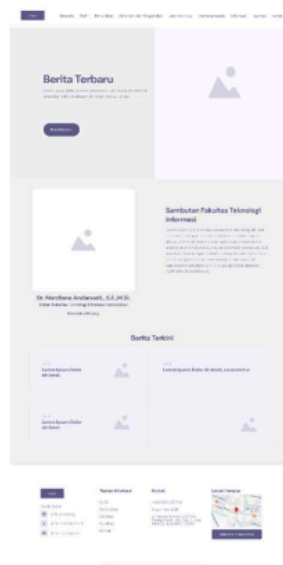
Gambar 3.6 Use Case

### 3.7.2 Wireframe User

<sup>1</sup> *Wireframe* merupakan rancangan awal dari sebuah desain *website* atau aplikasi yang dibuat secara manual maupun menggunakan perangkat lunak. *Wireframe*, yang juga dikenal sebagai mockup, merupakan representasi detail dari model atau prototipe suatu halaman web atau aplikasi android. *Wireframe* digunakan untuk memudahkan pembuatan konsep dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi (Salsabila, 2023). Hal ini bertujuan untuk menentukan hierarki informasi pada sebuah desain, sehingga memudahkan dalam merencanakan tata letak struktur informasi agar sesuai dengan model informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

<sup>19</sup> *Wireframe* untuk memudahkan dalam menyusun konten dan meningkatkan pengalaman pengguna. *Wireframe* juga dapat diartikan sebagai kerangka sederhana yang menghubungkan berbagai komponen di dalamnya. Dalam desain visual, *wireframe* biasanya hanya berupa susunan kotak atau persegi yang merepresentasikan elemen foto maupun tata letak teks (Dafitri et al., 2022).

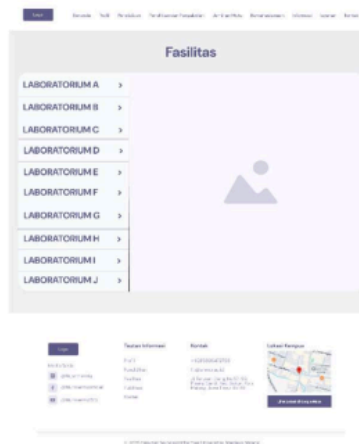
#### 1. Wireframe Beranda



Gambar 3.7 Wireframe Beranda

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai media informasi dan layanan digital untuk fakultas. Bagian atas digunakan untuk navigasi akses halaman utama. Area hero berfungsi sebagai penyampaian berita utama, sedangkan bagian bawahnya digunakan untuk penyajian sambutan resmi dari pimpinan. Bagian tengah berfungsi untuk menampilkan daftar pengumuman terbaru secara kronologis. Bagian paling bawah berfungsi sebagai pusat data kontak, akses media sosial, dan penunjuk lokasi fisik melalui peta.

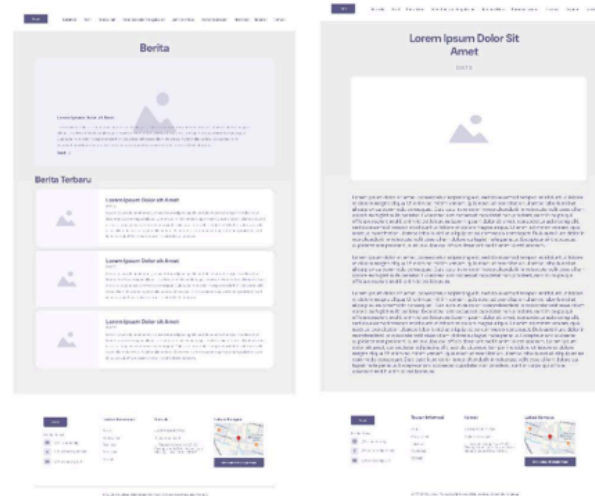
## 2. *Wireframe* Fasilitas



**Gambar 3.8** *Wireframe* Fasilitas

Halaman *Wireframe* ini berfungsi untuk menyajikan detail sarana prasarana fakultas kepada pengguna. Bagian atas digunakan untuk navigasi antarhalaman utama. Komponen menu di sisi kiri berfungsi sebagai pengontrol pilihan kategori fasilitas, sementara area luas di sisi kanan berfungsi sebagai penampil konten visual atau detail dari fasilitas yang dipilih.

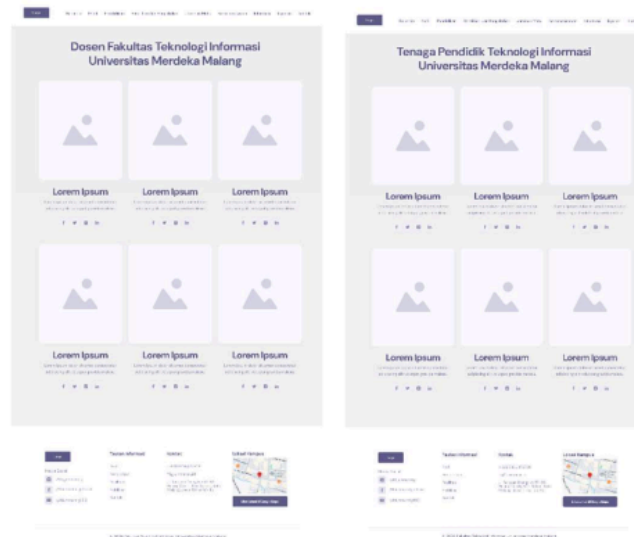
### 3. Wireframe Berita



**Gambar 3.9** Wireframe Berita dan Detail Berita

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai direktori artikel yang menyajikan ringkasan berita utama di bagian atas dan daftar berita terbaru dalam format list untuk mempermudah pencarian informasi. Sementara itu, halaman Detail Berita berfungsi untuk menampilkan konten artikel secara utuh, mencakup judul lengkap, tanggal publikasi, gambar utama, dan narasi berita secara mendalam.

### 4. Wireframe Profil Dosen



**Gambar 3.10** Wireframe Profil Dosen dan Profil Tenaga Pendidik

Halaman *Wireframe* ini berfungsi untuk menyajikan daftar tenaga pengajar pada fakultas. Bagian atas digunakan untuk navigasi akses halaman utama, diikuti oleh judul besar sebagai penanda identitas halaman. Bagian konten utama berfungsi untuk menampilkan biodata ringkas dosen dan tenaga pendidik, yang mencakup foto profil, nama, jabatan, serta tautan media sosial profesional.

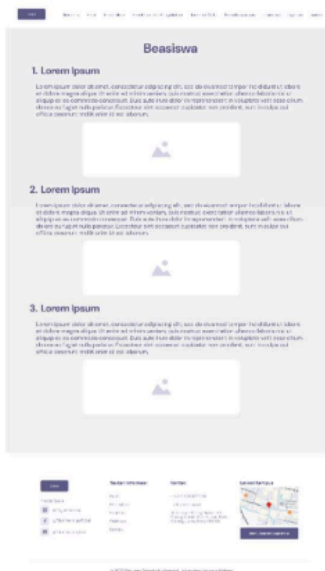
## 5. *Wireframe* Kontak

The wireframe shows a contact page layout. At the top is a navigation bar with links: Home, About Us, Contact Us, Faculty of Information Technology, Services, and Contact Us. The main heading is 'Kontak Fakultas Teknologi Informasi'. Below this, there's a 'Hubungi Kami' section on the left containing contact details like phone numbers and email. To the right is a 'Kontak' form with input fields for 'Nama lengkap', 'Email', 'Nomor telepon', and 'Pesan', followed by a 'Kirim Pesan' button. At the bottom, there's a 'Kontak' section with a map and additional contact information.

**Gambar 3. 11** *Wireframe* Kontak

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai media komunikasi dua arah antara pengguna dan fakultas. Sisi kiri konten berfungsi untuk menyajikan informasi kontak statis seperti alamat surel, nomor telepon, dan alamat fisik. Sisi kanan konten berfungsi sebagai formulir pengiriman pesan daring agar pengguna dapat mengirimkan pertanyaan atau umpan balik secara langsung melalui sistem.

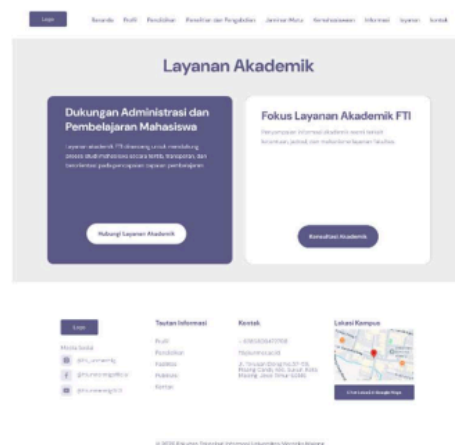
## 6. Wireframe Beasiswa



**Gambar 3. 12** Wireframe Beasiswa

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi terkait program beasiswa kepada pengguna. Bagian konten utama berfungsi untuk menampilkan daftar informasi beasiswa yang terdiri dari judul, deskripsi singkat, serta tautan langsung menuju halaman atau *website* resmi beasiswa sehingga pengguna dapat mengakses informasi lebih lengkap.

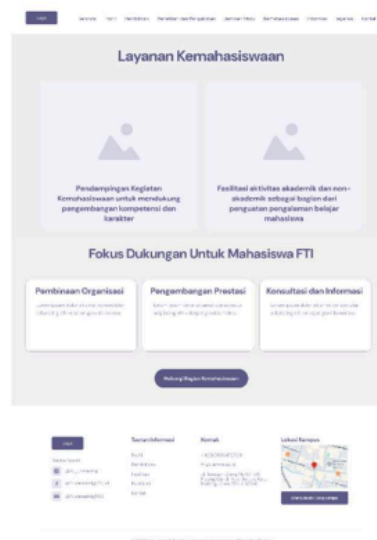
## 7. Wireframe Layanan Akademik



**Gambar 3. 13** Wireframe Layanan Akademik

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan akses layanan akademik bagi mahasiswa. Pada bagian konten utama terdapat informasi mengenai <sup>4</sup>dukungan administrasi dan pembelajaran mahasiswa serta fokus layanan akademik FTI yang bertujuan memberikan penjelasan terkait layanan, ketentuan, dan mekanisme akademik. Selain itu, tersedia tombol aksi seperti “Hubungi Layanan Akademik” dan “Konsultasi Akademik” yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna langsung ke layanan atau kontak terkait sehingga mahasiswa dapat melakukan konsultasi maupun memperoleh bantuan akademik dengan lebih mudah.

## 8. *Wireframe* Layanan Kemahasiswaan



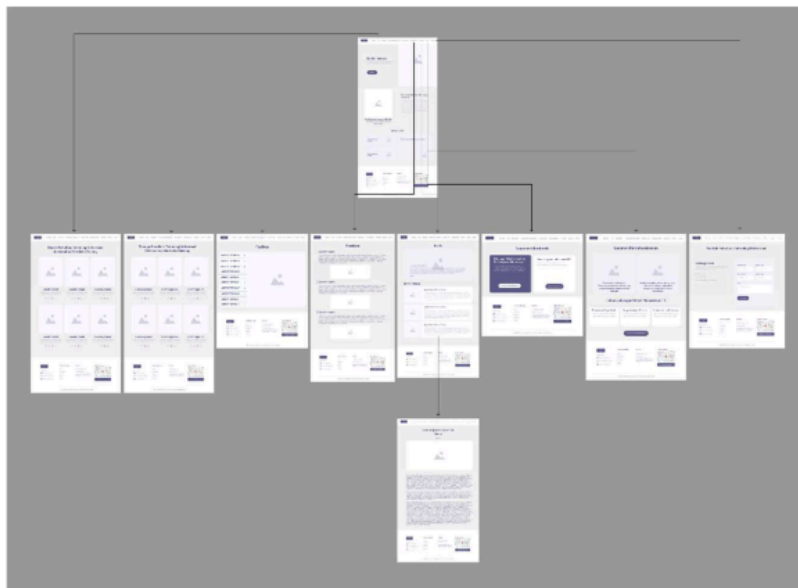
**Gambar 3. 14** *Wireframe* Layanan Kemahasiswaan

Halaman *Wireframe* ini berfungsi sebagai media informasi dan pendukung kegiatan mahasiswa di lingkungan fakultas. Pada bagian konten utama terdapat informasi mengenai pendampingan kegiatan kemahasiswaan serta fasilitasi aktivitas akademik dan non-akademik yang bertujuan mendukung pengembangan kompetensi, karakter, dan pengalaman belajar mahasiswa. Selain itu, tersedia beberapa fokus layanan seperti pembinaan organisasi, pengembangan prestasi, serta konsultasi dan informasi yang berfungsi memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam

kegiatan organisasi, pengembangan potensi, dan kebutuhan informasi kemahasiswaan. Tombol “Hubungi Bagian Kemahasiswaan” berfungsi untuk mengarahkan pengguna langsung ke kontak atau layanan kemahasiswaan sehingga mahasiswa dapat melakukan konsultasi maupun memperoleh bantuan dengan lebih mudah.

### 3.7.3 WireFlow

*Wireflow* merupakan gambaran alur desain yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk. Format ini mengombinasikan tata letak halaman bergaya wireframe dengan pendekatan diagram alur, sehingga mampu merepresentasikan interaksi serta perilaku antarmuka secara efektif (Lim & Setiyawati, 2022). *Wire flow* membantu menambahkan konteks pada setiap halaman dalam alur UX, karena tampilan yang dilihat pengguna di setiap layar sangat memengaruhi pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi atau *website* (Sutanto, 2022).



**Gambar 3. 15**      *Wireflow* Beranda

*Wireflow* beranda *website* di atas menggambarkan alur navigasi pengguna dari halaman utama menuju berbagai halaman dan fitur yang tersedia pada *website* FTI UNMER Malang. Menu profil mengarahkan pengguna ke halaman profil dosen, profil tenaga pendidik, dan fasilitas fakultas. Menu kemahasiswaan mengarah ke halaman informasi beasiswa. Menu informasi mengarahkan pengguna

ke halaman berita, kemudian dari halaman berita pengguna dapat melanjutkan ke halaman detail berita untuk melihat informasi secara lebih lengkap. Setelah itu, menu layanan mengarahkan pengguna ke halaman layanan akademik dan layanan kemahasiswaan yang menyediakan berbagai informasi dan bantuan terkait kebutuhan mahasiswa. Menu kontak mengarahkan pengguna ke halaman kontak yang berisi informasi komunikasi dan lokasi fakultas. *Wireflow* ini berfungsi untuk menunjukkan hubungan antarhalaman serta memudahkan pemahaman alur perpindahan pengguna dalam mengakses informasi pada *website*.

## 50 BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

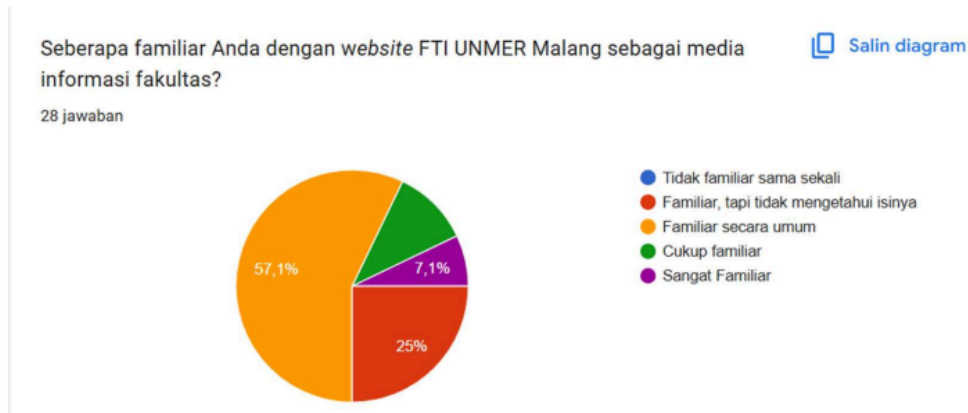
#### 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahap analisis kebutuhan pengguna merupakan langkah awal dalam penerapan metode *User Centered Design* (UCD) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, kendala, serta harapan pengguna terhadap website FTI UNMER Malang. Analisis ini dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara yang melibatkan berbagai kelompok pengguna, yaitu mahasiswa fakultas, dosen, serta pihak luar atau pengunjung.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa website FTI UNMER Malang memiliki peran penting sebagai media penyedia informasi akademik, profil fakultas, serta sarana komunikasi digital. Namun, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam penggunaannya, seperti tampilan visual yang belum mencerminkan desain yang konsisten dan modern, penggunaan warna yang belum memiliki pola yang jelas sehingga mengurangi kekuatan identitas visual, serta tipografi dan tata letak yang kurang rapi akibat pengaturan spacing dan alignment yang belum konsisten. Permasalahan itu membuat pengguna mengalami hambatan dalam memperoleh informasi secara optimal. Pengguna juga mengharapkan tampilan website yang lebih modern, terstruktur, dan mudah dipahami, dengan navigasi yang jelas serta elemen antarmuka yang konsisten. Hasil analisis ini selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam proses re-design user interface dan user experience website FTI UNMER Malang.

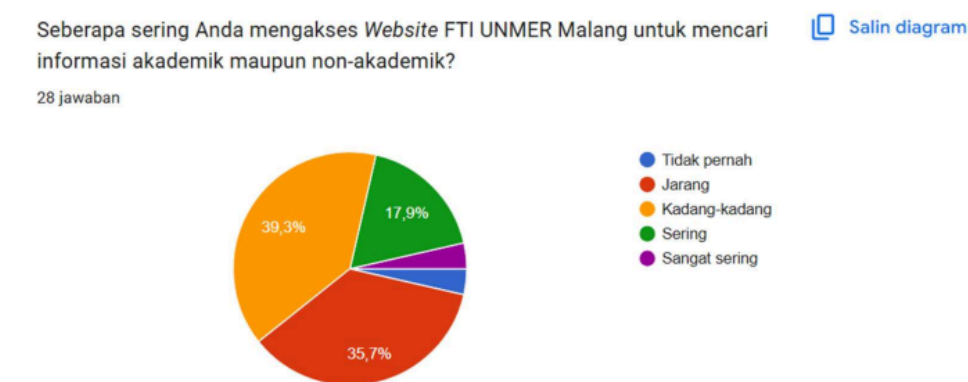
##### 4.1.1 Hasil Kuesioner

Berikut merupakan hasil pengisian kuesioner oleh responden yang ditampilkan dalam bentuk visualisasi data untuk mempermudah pemahaman terhadap tanggapan dan penilaian pengguna.



**Gambar 4.1** Hasil Kuesioner 1

Mayoritas responden yaitu 57,1% (16 responden) menyatakan familiar secara umum dengan website FTI UNMER Malang. Selanjutnya, 25% (7 responden) menyatakan familiar, tetapi tidak mengetahui isi website, 10,7% (3 responden) menyatakan cukup familiar, dan 7,1% (2 responden) menyatakan sangat familiar. Tidak terdapat responden yang menyatakan tidak familiar sama sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden telah mengenal website FTI UNMER Malang, meskipun tingkat pemahaman terhadap isi dan fitur website masih beragam.



**Gambar 4.2** Hasil Kuesioner 2

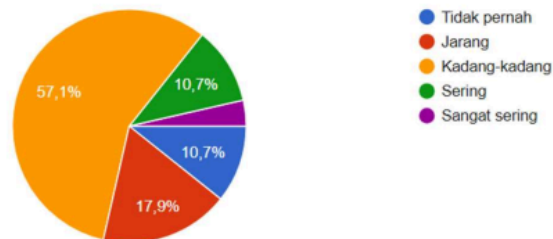
Diketahui bahwa 39,3% (11 responden) kadang-kadang mengakses website FTI UNMER Malang untuk mencari informasi akademik maupun non-akademik. Selanjutnya, 35,7% (10 responden) menyatakan jarang mengakses website, 17,9% (5 responden) sering mengakses, sedangkan masing-masing 3,6% (1 responden)

menyatakan tidak pernah dan sangat sering mengakses website. Hasil tersebut menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan website FTI UNMER Malang masih tergolong sedang, dengan mayoritas responden hanya mengakses website sesekali atau bahkan jarang.

Selain *website* FTI UNMER Malang, seberapa sering Anda memanfaatkan platform atau *website* kampus lain untuk memperoleh informasi akademik?

28 jawaban

 Salin diagram



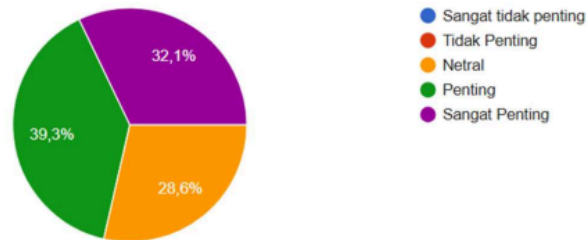
**Gambar 4.3** Hasil Kuesioner 3

Mayoritas responden yaitu 57,1% (16 responden) kadang-kadang memanfaatkan platform atau website kampus lain untuk memperoleh informasi akademik. Selanjutnya, 17,9% (5 responden) menyatakan jarang, 10,7% (3 responden) menyatakan sering, 10,7% (3 responden) menyatakan tidak pernah, dan 3,6% (1 responden) menyatakan sangat sering menggunakan platform atau website kampus lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden sesekali memanfaatkan sumber informasi selain website FTI UNMER Malang untuk memperoleh informasi akademik.

Menurut Anda, seberapa penting fitur seperti informasi akademik, pengumuman, profil program studi, agenda kegiatan, dan akses layanan mahasiswa tersedia pada *website* fakultas?

[Salin diagram](#)

28 jawaban



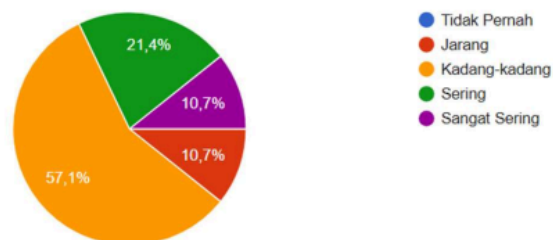
**Gambar 4.4** Hasil Kuesioner 4

Diketahui bahwa 39,3% (11 responden) menyatakan fitur seperti informasi akademik, pengumuman, profil program studi, agenda kegiatan, dan akses layanan mahasiswa pada *website* fakultas penting. Selanjutnya, 32,1% (9 responden) menilai fitur tersebut sangat penting, sedangkan 28,6% (8 responden) memberikan penilaian netral. Tidak ada responden yang memilih kategori tidak penting maupun sangat tidak penting. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden menganggap ketersediaan fitur-fitur tersebut penting untuk mendukung kebutuhan informasi dan layanan di *website* FTI UNMER Malang.

Seberapa sering Anda mengalami kesulitan saat mencari informasi tertentu pada *website* FTI UNMER Malang?

[Salin diagram](#)

28 jawaban



**Gambar 4.5** Hasil Kuesioner 5

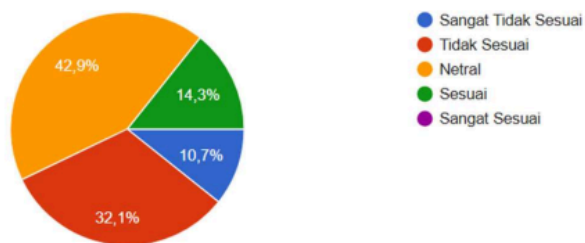
Hasil jawaban responden menunjukkan bahwa 57,1% (16 responden) kadang-kadang mengalami kesulitan saat mencari informasi tertentu pada *website* FTI UNMER Malang. Selanjutnya, 21,4% (6 responden) menyatakan sering mengalami kesulitan, sedangkan masing-masing 10,7% (3 responden) menyatakan

jarang dan sangat sering mengalami kesulitan. <sup>61</sup> Tidak ada responden yang memilih kategori tidak pernah. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih mengalami kendala dalam menemukan informasi pada website, sehingga diperlukan perbaikan pada aspek navigasi dan penyajian informasi agar lebih mudah diakses.

Menurut pendapat Anda, apakah tampilan dan struktur website FTI UNMER Malang saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?

 Salin diagram

28 jawaban



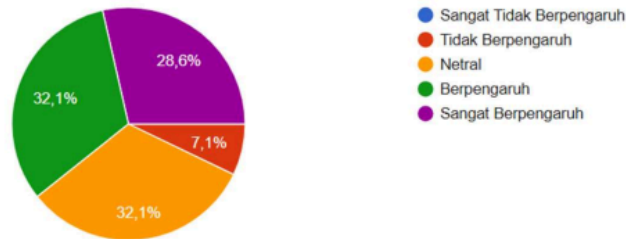
**Gambar 4.6** Hasil Kuesioner 6

Data pada Gambar 4.6 menunjukkan bahwa 42,9% (12 responden) memberikan penilaian netral terhadap kesesuaian tampilan dan struktur website FTI UNMER Malang dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, 32,1% (9 responden) menyatakan tidak sesuai, 14,3% (4 responden) menyatakan sesuai, dan 10,7% (3 responden) menyatakan sangat tidak sesuai. Tidak ada responden yang memilih kategori sangat sesuai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan dan struktur website saat ini dinilai belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga masih diperlukan perbaikan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna. <sup>31</sup>

Seberapa berpengaruh desain antarmuka *website* terhadap kenyamanan dan kemudahan Anda dalam mengakses informasi?

[Salin diagram](#)

28 jawaban



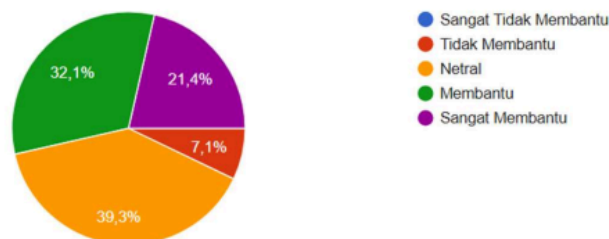
**Gambar 4.7** Hasil Kuesioner 7

Berdasarkan tanggapan responden, diketahui bahwa 32,1% (9 responden) menyatakan desain antarmuka *website* berpengaruh, dan 32,1% (9 responden) lainnya memberikan penilaian netral terhadap kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses informasi. Selain itu, 28,6% (8 responden) menilai desain antarmuka sangat berpengaruh, sedangkan 7,1% (2 responden) menyatakan tidak berpengaruh. Tidak ada responden yang memilih kategori sangat tidak berpengaruh. Hasil diatas menunjukkan bahwa desain antarmuka *website* memiliki pengaruh terhadap kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi, sehingga aspek antarmuka perlu diperhatikan dalam pengembangan *website* FTI UNMER Malang.

Sejauh mana susunan menu, navigasi, dan tata letak halaman membantu Anda dalam menggunakan *website* dengan lebih efektif?

[Salin diagram](#)

28 jawaban



**Gambar 4.8** Hasil Kuesioner 8

Data selanjutnya dapat diketahui bahwa 39,3% (11 responden) memberikan penilaian netral terhadap susunan menu, navigasi, dan tata letak halaman *website* dalam membantu penggunaan *website* secara efektif. Selanjutnya, 32,1% (9

responden) menyatakan bahwa aspek tersebut membantu, 21,4% (6 responden) menyatakan sangat membantu, dan 7,1% (2 responden) menyatakan tidak membantu. Tidak terdapat responden yang memilih kategori sangat tidak membantu. Hasil tersebut menunjukkan bahwa susunan menu, navigasi, dan tata letak website dinilai cukup membantu oleh sebagian responden, namun masih terdapat pengguna yang merasa aspek tersebut belum sepenuhnya mendukung penggunaan website secara efektif.



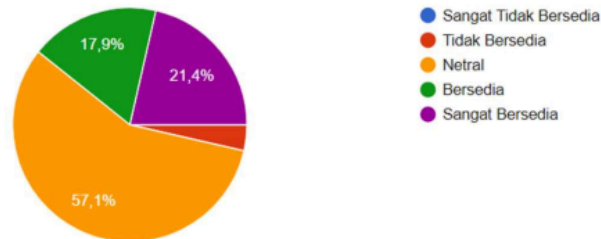
**Gambar 4.9** Hasil Kuesioner 9

Hasil selanjutnya menunjukkan bahwa 42,9% (12 responden) memberikan penilaian netral terhadap ketertarikan menggunakan website FTI UNMER Malang apabila memiliki tampilan yang lebih modern dan mudah digunakan. Selanjutnya, 32,1% (9 responden) menyatakan tertarik, 21,4% (6 responden) menyatakan sangat tertarik, dan 3,6% (1 responden) menyatakan tidak tertarik. Tidak terdapat responden yang memilih kategori sangat tidak tertarik. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki ketertarikan untuk menggunakan website apabila tampilannya lebih modern dan mudah digunakan, sehingga pengembangan desain antarmuka yang lebih menarik dan ramah pengguna berpotensi meningkatkan minat penggunaan website FTI UNMER Malang.

Apakah Anda bersedia memberikan masukan atau mengikuti pengujian *prototype* pada proses *re-design website* FTI UNMER Malang?

 Salin diagram

28 jawaban



**Gambar 4. 10** Hasil Kuesioner 10

Berdasarkan hasil yang diberikan kepada responden, dapat diperoleh gambaran secara umum mengenai persepsi dan pengalaman pengguna terhadap *website* FTI UNMER. Sebagian besar responden menyatakan telah mengenal *website* tersebut, baik secara umum maupun melalui pengalaman langsung dalam mengakses informasi terkait akademik maupun informasi tertentu.

Hasil kuesioner mengindikasikan bahwa informasi mengenai informasi akademik, pengumuman, profil program studi dan akses layanan mahasiswa merupakan kebutuhan utama yang diharapkan tersedia secara jelas dan mudah diakses dalam *website*. Selain itu, aspek desain *website* yang menarik, konsisten, dan mudah dipahami dinilai sangat penting untuk membantu pengguna memperoleh informasi secara cepat dan efisien. Beberapa responden juga mengemukakan adanya kendala dalam proses pencarian informasi, seperti tampilan yang kurang terstruktur dan navigasi yang belum sepenuhnya intuitif.

Secara keseluruhan, responden menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan *website* FTI UNMER Malang apabila dilakukan perbaikan pada aspek tampilan dan pengalaman pengguna. Mereka juga menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam proses pengembangan *website* tersebut.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan temuan dari hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman serta kebutuhan pengguna terhadap *website* FTI UNMER Malang. Hasil wawancara menunjukkan

bahwa pengguna mengharapkan desain *website* yang lebih modern, menarik, dan mudah dipahami, sehingga proses pencarian informasi Bisa <sup>65</sup> dilakukan dengan cara yang lebih cepat dan efisien. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia diharapkan tersusun secara terstruktur dan selaras dengan kebutuhan pengguna, baik bagi mahasiswa maupun pengunjung umum *website*

Berbagai saran dan masukan yang diperoleh dari wawancara tersebut menjadi dasar penting dalam merancang solusi desain, sehingga *user interface website* FTI UNMER Malang dapat memberikan *experience* yang lebih optimal.

**Tabel 4.1** Hasil Temuan Wawancara

| Pengguna                            | Hasil Temuan                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mahasiswa Fakultas FTI UNMER Malang | Menu kurang terstruktur, tampilan visual dianggap kurang modern dan belum merepresentasikan identitas FTI, menginginkan pengelompokan konten yang lebih jelas, antarmuka dinilai belum konsisten dari sisi warna, tipografi, dan tata letak sehingga mengurangi kenyamanan penggunaan.                  |
| Dosen FTI UNMER Malang              | identitas visual belum konsisten dan belum menampilkan citra profesional FTI, mengharapkan penyajian informasi akademik yang lebih terstruktur dan mudah diakses, menilai antarmuka belum sepenuhnya mendukung kebutuhan kerja akademik, terutama dari sisi keterbacaan dan penataan informasi penting. |
| Pengunjung Umum                     | tampilan visual dinilai kurang, mengharapkan informasi dasar disajikan secara ringkas, mudah dipahami, dan dapat diakses tanpa harus memiliki pengetahuan teknis sebelumnya.                                                                                                                            |

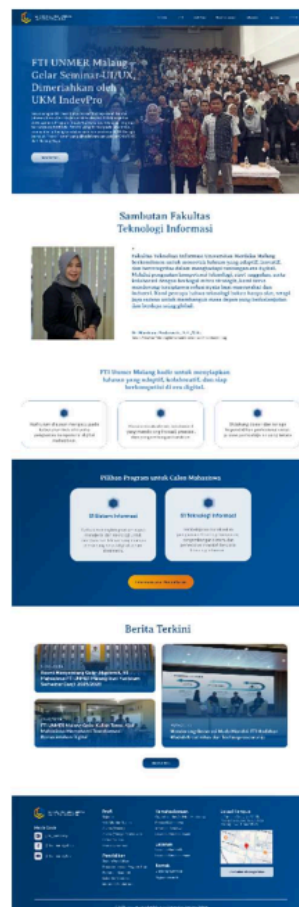
#### 4.2 Perancangan *User Interface Website*

*User Interface website* dikembangkan melalui pembuatan wireframe dan *mockup* sebagai representasi visual dari solusi desain yang telah dirancang. <sup>11</sup> Wireframe digunakan untuk menunjukkan susunan halaman dan letak elemen-elemen utama tanpa memperlihatkan detail visual secara menyeluruh, sedangkan *mockup* digunakan untuk menampilkan rancangan akhir *user interface* dengan

unsur visual yang lebih lengkap dan jelas. Beranda *website* dirancang agar mampu menampilkan informasi inti secara ringkas namun informatif, sehingga pengguna dapat langsung mengakses apa yang dibutuhkan dengan lebih mudah.

Selain itu, setiap halaman pendukung, seperti halaman berita, layanan akademik, layanan kemahasiswaan, beasiswa, kontak, serta profil dosen dan profil tenaga pendidik, dirancang dengan tata letak yang seragam serta sistem navigasi yang jelas. Pemilihan warna, tipografi, dan ikon disesuaikan dengan identitas visual FTI UNMER Malang. Melalui desain *user interface* ini, diharapkan tingkat kemudahan penggunaan *website* dapat meningkat dan pengalaman pengguna menjadi lebih baik dibandingkan dengan versi sebelumnya.

#### 4.2.1 UI Design Beranda



**Gambar 4.11**      *UI Design Beranda*

Rancangan *user interface* ini menampilkan Beranda *website* FTI UNMER Malang yang diawali dengan *header* yang memuat logo fakultas serta menu navigasi utama, yaitu Beranda, Profil, Pendidikan, Kemahasiswaan, Informasi, Layanan, dan Kontak, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Pada bagian *hero section*, *website* menampilkan gambar kegiatan mahasiswa, judul berita utama, deskripsi singkat, serta tombol "Baca Berita" sebagai *call to action*. Selanjutnya, informasi disusun secara berurutan mulai dari sambutan Dekan, keunggulan fakultas, program studi, berita terkini, hingga *footer*.

#### 4.2.2 UI Design Fasilitas



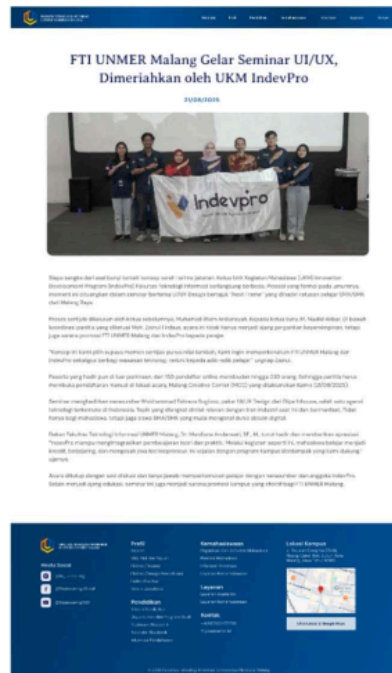
**Gambar 4.12** UI Design Fasilitas

Rancangan *user interface* ini menampilkan Fasilitas *website* FTI UNMER Malang untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai fasilitas laboratorium yang tersedia. Tata letak halaman menggunakan desain dua kolom, yaitu panel navigasi di sisi kiri dan area konten utama di sisi kanan. Panel navigasi menampilkan daftar laboratorium yang disusun secara vertikal, mulai dari Laboratorium A hingga Laboratorium J, sehingga pengguna dapat memilih fasilitas yang ingin dilihat dengan mudah. Sementara itu, area konten utama menampilkan foto laboratorium berukuran besar yang dilengkapi dengan nama laboratorium sebagai identitas utama.

### 4.2.3 UI Design Berita



Gambar 4. 13 UI Design Berita



**Gambar 4. 14** UI Design Detail Berita

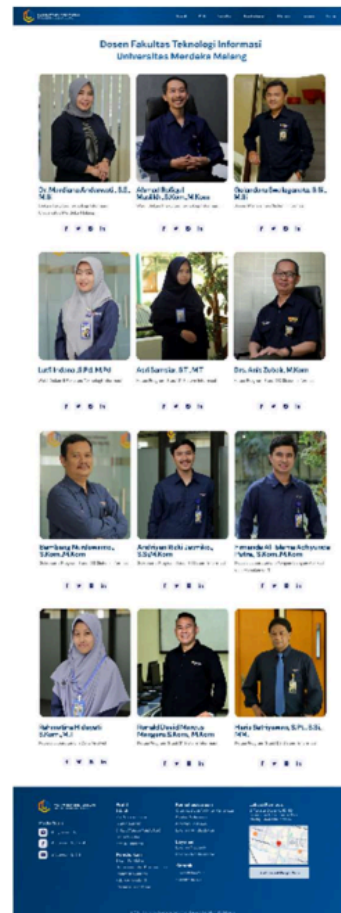
Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman berita *website* FTI UNMER Malang sebagai pusat informasi yang menyajikan berbagai aktivitas, prestasi, dan agenda Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Tampilan halaman diawali dengan *headline* yang menampilkan berita utama dalam ukuran besar sebagai fokus perhatian pengguna. *Headline* dilengkapi dengan gambar, judul, ringkasan isi berita, serta tombol "*Read*" yang berfungsi mengarahkan pengguna ke halaman detail berita.

Pada bagian Berita Terbaru, informasi disajikan menggunakan layout berbentuk daftar (*list card*) yang terdiri atas gambar, judul, tanggal publikasi, dan ringkasan isi berita. Penyajian informasi dalam bentuk card memudahkan pengguna untuk melakukan pemindaian (*scanning*) terhadap beberapa berita tanpa harus membuka satu per satu.

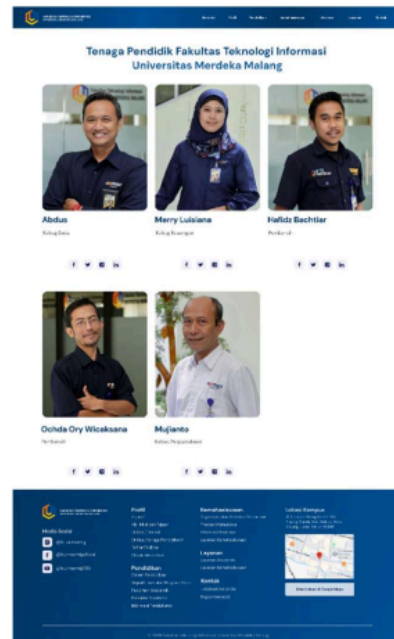
Halaman Detail Berita dirancang untuk menyajikan isi berita secara lengkap dengan tetap mempertahankan fokus pengguna terhadap konten utama. Tata letak halaman disusun secara sederhana dengan menempatkan judul berita pada bagian atas, diikuti tanggal publikasi, gambar utama, serta isi berita yang disusun dalam bentuk paragraf. Susunan tersebut menciptakan alur baca yang sistematis sehingga

pengguna dapat mengikuti isi berita secara berurutan tanpa adanya gangguan dari elemen visual yang tidak diperlukan.

#### 4.2.4 UI Design Profil Dosen & Tenaga Kependidikan



**Gambar 4. 15** UI Design Profil Dosen & Tenaga Kependidikan



**Gambar 4. 16** UI Design Tenaga Kependidikan

Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman profil dosen *website* FTI UNMER Malang yang menyajikan informasi mengenai tenaga pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Tata letak halaman menampilkan setiap dosen dalam bentuk *card*. Setiap *card* memuat foto dosen, nama lengkap, jabatan akademik, serta ikon media sosial sebagai sarana untuk mengakses informasi atau profil dosen. Penyajian informasi dalam bentuk *grid* memudahkan pengguna untuk menemukan informasi dosen secara cepat sekaligus memberikan tampilan yang lebih rapi dan terorganisir.

Halaman Tenaga Kependidikan dirancang untuk menampilkan informasi staf administrasi dan tenaga kependidikan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Sama seperti halaman profil Dosen, halaman ini ditampilkan dalam bentuk *card* yang berisi foto, nama, jabatan, serta ikon media sosial. Penyusunan informasi yang seragam bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengenali setiap tenaga pendidik serta menjaga konsistensi antarmuka *website*.

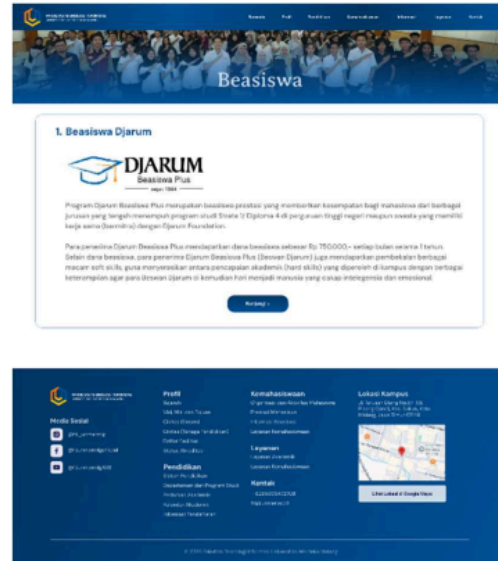
#### 4.2.5 UI Design Kontak

The image displays two screenshots of a web application's contact page. The top screenshot shows a section titled 'Kontak Fakultas Teknologi Informasi' with a 'Hubungi Kami' (Contact Us) heading. It includes contact details: 'Email: ftinfo@unmer.ac.id', 'No. HP: 08541 558 - 120', and 'Jl. Terasan Malang 661 Malang'. To the right is a contact form with fields for 'Nama Lengkap', 'Alamat Email', 'Nomor Telepon', 'Subjek Pesan', and 'Pesan', followed by a 'Kirim Pesan' button. The bottom screenshot shows a full-page view of the contact information, including social media links (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube), a map of the location, and a list of contact numbers for various departments.

**Gambar 4. 17** UI Design Kontak

Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman kontak *website* FTI UNMER Malang untuk memudahkan pengguna dalam menghubungi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang apabila membutuhkan informasi, bantuan, maupun penyampaian pertanyaan. Tata letak halaman dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu panel informasi kontak di sisi kiri dan formulir pengiriman pesan di sisi kanan. Panel informasi menampilkan alamat email, nomor telepon, serta alamat fakultas yang disertai ikon pendukung sehingga informasi dapat dikenali dengan lebih cepat. Sementara itu, formulir kontak menyediakan beberapa kolom isian, seperti nama lengkap, alamat email, nomor telepon, subjek pesan, dan pesan, yang disusun secara sistematis untuk memudahkan pengguna dalam mengirimkan informasi.

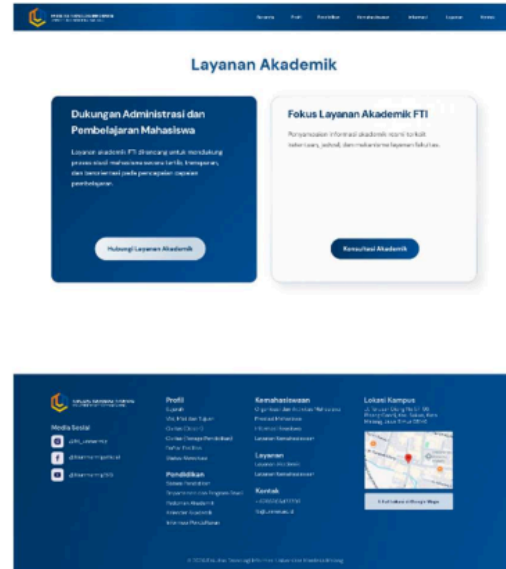
#### 4.2.6 UI Design Beasiswa



**Gambar 4. 18** UI Design Beasiswa

Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman Beasiswa *website* FTI UNMER Malang untuk memberikan informasi mengenai program beasiswa yang tersedia bagi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Informasi beasiswa disajikan dalam sebuah *card* berukuran besar yang memuat nama program beasiswa, logo penyelenggara, deskripsi, serta manfaat yang diperoleh penerima beasiswa. Penyajian informasi dalam satu *card* memudahkan pengguna untuk memahami isi informasi secara terstruktur tanpa harus berpindah ke halaman lain. Selain itu, tombol "Kunjungi" ditempatkan pada bagian bawah *card* sebagai *Call to Action (CTA)* yang berfungsi mengarahkan pengguna menuju halaman resmi penyelenggara beasiswa untuk memperoleh informasi lebih lanjut maupun melakukan proses pendaftaran.

#### 4.2.7 UI Design Layanan Akademik



**Gambar 4.19** UI Design Layanan Akademik

Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman Beasiswa *website* FTI UNMER Malang untuk Memberikan kemudahan akses bagi pengguna dalam memperoleh informasi mengenai layanan akademik Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Tata letak halaman menggunakan desain dua kolom yang terdiri atas dua *card* utama. *Card* pertama berisi informasi mengenai dukungan administrasi dan pembelajaran mahasiswa, sedangkan *card* kedua menyajikan fokus layanan akademik yang berkaitan dengan penyampaian informasi resmi mengenai ketentuan, jadwal, dan mekanisme layanan fakultas. Penyusunan informasi dalam dua bagian tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami jenis layanan yang tersedia secara lebih terstruktur.

#### 4.2.8 UI Design Layanan Kemahasiswaan



**Gambar 4. 20** UI Design Layanan Kemahasiswaan

Rancangan *user interface* ini menampilkan halaman Beasiswa *website* FTI UNMER Malang untuk memberikan informasi mengenai berbagai layanan dan dukungan yang disediakan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang bagi mahasiswa. Tata letak halaman disusun secara bertahap dengan menampilkan dua *card* utama pada bagian atas yang berisi informasi mengenai pendampingan kegiatan kemahasiswaan serta fasilitas kegiatan akademik dan nonakademik.

Pada bagian berikutnya ditampilkan subjudul "Fokus Dukungan Untuk Mahasiswa FTI" yang berisi tiga *card* informasi, yaitu Pembinaan Organisasi, Pengembangan Prestasi, serta Konsultasi dan Informasi. Setiap *card* menyajikan deskripsi singkat mengenai layanan yang diberikan sehingga pengguna dapat memahami fungsi masing-masing layanan secara cepat.

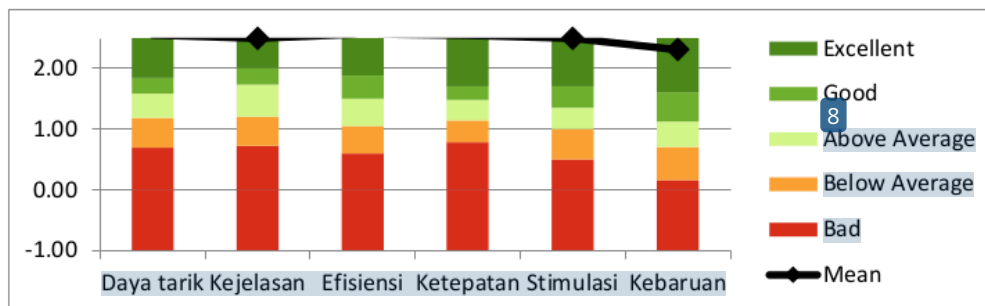
#### 4.3 Hasil User Testing : User Experience Questionnaire (UEQ)

Pengukuran <sup>6</sup> pengalaman pengguna dalam penelitian ini dilakukan menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Setelah tahap

pengumpulan data, sebanyak 26 responden dinyatakan telah mengisi kuesioner secara lengkap dan valid, yang terdiri dari 1 dosen, 18 mahasiswa, dan 7 pengunjung umum di luar lingkungan fakultas. Selanjutnya, data dari 26 responden tersebut dianalisis dengan *Data Analysis Tool* UEQ untuk memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada masing-masing skala, serta membandingkannya dengan standar *benchmark* UEQ. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata untuk enam skala UEQ. Perbandingan antara nilai rata-rata tersebut dengan *dataset benchmark* UEQ disajikan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.2** *Mean dan Benchmark UEQ*

| Scale      | Mean  | Comparisson to benchmark |
|------------|-------|--------------------------|
| Daya Tarik | 2,545 | Excellent                |
| Kejelasan  | 2,490 | Excellent                |
| Efisiensi  | 2,567 | Excellent                |
| Ketepatan  | 2,538 | Excellent                |
| Stimulasi  | 2,490 | Excellent                |
| Kebaruan   | 2,308 | Excellent                |



**Gambar 4.21** Grafik *Benchmark*

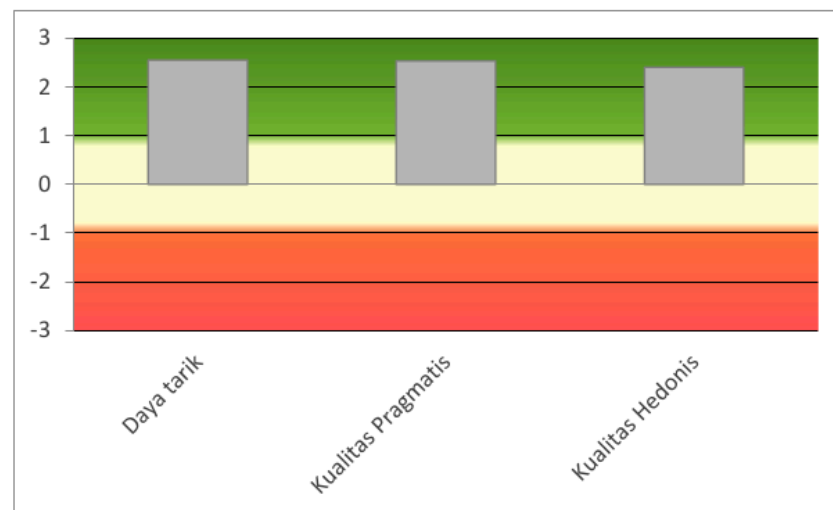
Berdasarkan Tabel 4.1 dan Gambar 4.19, berikut adalah penjelasan hasil pengukuran dari 26 responden :

1. Daya Tarik (*Attractiveness*): Rata-rata skor daya tarik yang diperoleh adalah 2,54 dan termasuk dalam kategori *Excellent*. Hal ini menunjukkan bahwa 26 responden sangat menyukai tampilan visual dan cara mereka berinteraksi dengan sistem secara keseluruhan.
2. Kualitas Pragmatis (*Pragmatic Quality*) :

- a. Aspek Kejelasan (*Perspicuity*) mendapatkan skor rata-rata 2,49 dengan kategori *Excellent*, yang berarti sistem dinilai sangat mudah dipelajari, dipahami, dan digunakan oleh pengguna.
- b. Aspek Efisiensi (*Efficiency*) memperoleh skor rata-rata tertinggi dalam dimensi pragmatis, yaitu 2,57 dan berada pada kategori *Excellent*. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna merasakan proses kerja sistem sangat cepat, lancar, dan mendukung penyelesaian tugas tanpa hambatan berarti.
- c. Aspek Ketepatan (*Dependability*) mendapatkan skor rata-rata 2,54 dengan kategori *Excellent*, yang menunjukkan bahwa sistem dianggap sangat andal, konsisten, dan minim kesalahan selama digunakan.

3. Kualitas Hedonis (*Hedonic Quality*):

- a. Aspek Stimulasi (*Stimulation*) meraih skor rata-rata 2,49 dengan kategori *Excellent*. Temuan ini menandakan bahwa sistem dapat menghadirkan pengalaman yang sangat menyenangkan, memotivasi, dan mendorong pengguna untuk terus berinteraksi.
- b. Aspek Kebaruan (*Novelty*) memperoleh skor rata-rata 2,31 dan tetap masuk dalam kategori *Excellent*, yang mengindikasikan bahwa desain dan fitur sistem dinilai sangat inovatif serta menawarkan pengalaman baru yang menarik bagi para responden.



**Gambar 4. 22** Grafik *Benchmark UEQ*

Secara keseluruhan, hasil penilaian dari 26 responden menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan telah mencapai standar *user experience* yang sangat baik. Dengan seluruh skala UEQ berada pada kategori *Excellent*, sistem tidak hanya memenuhi, tetapi melampaui *benchmark* kualitas yang diharapkan. Temuan ini juga perlu dipahami dalam konteks pengujian, di mana evaluasi dilakukan pada tahap *high-fidelity prototype* sehingga pengalaman pengguna cenderung lebih terfokus pada aspek desain *user interface* dan *user experience* yang telah dioptimalkan, namun belum sepenuhnya dipengaruhi oleh kompleksitas sistem nyata seperti *bug*, keterbatasan performa, atau integrasi sistem secara penuh.

Kekuatan utama sistem tampak pada aspek efisiensi dan stimulasi. Skor efisiensi yang tinggi (*mean* 2,57, kategori *Excellent*) mengindikasikan bahwa pengguna merasakan proses kerja sistem sangat cepat, responsif, dan mendukung penyelesaian tugas secara efektif. Pada saat yang sama, skor stimulasi yang juga berada pada kategori *Excellent* (*mean* 2,49) menunjukkan bahwa antarmuka dan cara kerja sistem mampu membuat pengguna merasa tertarik, termotivasi, dan antusias saat berinteraksi.

Aspek kejelasan (*perspicuity*) yang memperoleh skor rata-rata 2,49 dengan kategori *Excellent* menegaskan bahwa sistem mudah dipahami, mudah dipelajari, dan tidak menimbulkan kebingungan berarti bagi pengguna baru. Hal ini memperkuat kesan bahwa rancangan alur dan instruksi dalam sistem sudah intuitif.

Selain itu, aspek ketepatan (*dependability*) dengan *mean* 2,54 menunjukkan bahwa sistem dinilai sangat andal dan konsisten dalam merespons tindakan pengguna, sementara kebaruan (*novelty*) dengan *mean* 2,31 tetap berada pada kategori *Excellent*, yang menandakan bahwa fitur dan desain sistem dipersepsikan inovatif dan menawarkan pengalaman baru yang menarik.

Dengan seluruh keenam aspek (*daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan*) sama-sama mencapai kategori *Excellent*, sistem dapat dinyatakan berhasil menyeimbangkan kebutuhan fungsional (dimensi pragmatis) sekaligus memenuhi kepuasan emosional pengguna (dimensi hedonis) dalam pengujian ini. Meskipun demikian, berdasarkan hasil pengukuran UEQ pada prototype akhir, penelitian ini menunjukkan penilaian pengguna terhadap prototype yang dikembangkan. Namun, karena penelitian tidak melakukan pengukuran pada

website lama dengan instrumen yang sama, hasil ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kualitas website secara empiris. Secara akademis perlu ditegaskan bahwa hasil ini masih berada dalam konteks evaluasi *prototype*, sehingga pengujian lanjutan pada sistem yang telah terimplementasi secara penuh tetap diperlukan untuk memperoleh gambaran pengalaman pengguna yang lebih menyeluruh.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) pada proses re-design *User Interface* dan *User Experience Website* Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih baik, modern, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan UCD, yaitu memahami konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, serta melakukan evaluasi terhadap rancangan yang telah dibuat. Hasil redesign mampu memperbaiki struktur navigasi, penyajian informasi, serta konsistensi tampilan *website* sehingga pengguna dapat mengakses informasi akademik, kemahasiswaan, berita, layanan, dan fasilitas dengan lebih mudah, efektif, dan efisien.

Keberhasilan hasil redesain tersebut dibuktikan melalui evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang melibatkan 26 responden. Berdasarkan hasil analisis *benchmark* UEQ, seluruh aspek pengalaman pengguna memperoleh kategori *Excellent*, yang menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna berada pada kategori terbaik dibandingkan *benchmark* UEQ. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada masing-masing skala yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*) sebesar 2,54, Kejelasan (*Perspicuity*) sebesar 2,49, Efisiensi (*Efficiency*) sebesar 2,57, Ketepatan (*Dependability*) sebesar 2,54, Stimulasi (*Stimulation*) sebesar 2,49, dan Kebaruan (*Novelty*) sebesar 2,31. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek Efisiensi sebesar 2,57, yang menunjukkan bahwa *website* hasil redesain dinilai mampu membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah. Sementara itu, aspek Kebaruan memperoleh nilai 2,31, namun tetap berada pada kategori *Excellent*, sehingga menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan dinilai inovatif dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) efektif dalam menghasilkan redesain *website* FTI

UNMER Malang yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi UEQ yang menunjukkan seluruh skala berada pada kategori *Excellent* membuktikan bahwa *website* hasil redesain telah memenuhi aspek kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *prototype* tersebut memiliki pengalaman pengguna yang dinilai baik berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh skala pada *User Experience Questionnaire* (UEQ) memperoleh kategori *Excellent*, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Proses evaluasi dilakukan menggunakan *high-fidelity prototype*, sehingga responden hanya menilai aspek *user interface* dan *user experience* berdasarkan rancangan desain, bukan pada *website* yang telah diimplementasikan secara penuh. Oleh karena itu, aspek yang berkaitan dengan performa teknis, seperti kecepatan pemuatan halaman, stabilitas sistem, dan respons server, belum dapat dievaluasi secara langsung. Selain itu, beberapa fitur interaktif masih berupa *prototype* sehingga efektivitas penggunaannya dalam kondisi nyata memerlukan pengujian lebih lanjut setelah *website* dikembangkan dan diimplementasikan.

## 5.2 <sup>44</sup> Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta keterbatasan yang ada, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan *website* Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang pada penelitian selanjutnya. Penelitian ini hanya menghasilkan *high-fidelity prototype* sebagai rancangan akhir, sehingga tahap berikutnya yang disarankan adalah mengimplementasikan desain tersebut ke dalam *website* yang dapat diakses dan digunakan secara langsung oleh pengguna. Proses implementasi perlu memperhatikan aspek fungsionalitas, performa sistem, keamanan, serta kompatibilitas pada berbagai perangkat dan *browser* agar *website* dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Selain itu, meskipun hasil <sup>7</sup> hasil evaluasi dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) memperlihatkan bahwa semua skala memperoleh kategori *Excellent*, evaluasi pada penelitian ini masih dilakukan terhadap *prototype* sehingga belum dapat menggambarkan pengalaman pengguna ketika berinteraksi

dengan *website* yang telah diimplementasikan secara penuh. engan demikian, penelitian berikutnya dianjurkan untuk melakukan pengujian terhadap *website* yang telah dikembangkan sehingga aspek performa, kecepatan akses, stabilitas sistem, dan responsivitas antarmuka dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

Selain pengembangan dari sisi implementasi, *website* juga dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang mendukung kebutuhan pengguna, seperti pencarian informasi yang lebih optimal, notifikasi pengumuman, integrasi layanan akademik secara langsung, maupun fitur layanan digital lainnya. Pengembangan tersebut diharapkan dapat <sup>77</sup>meningkatkan kemudahan akses informasi serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinata, K., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4591>
- Apias Risky, H., Irmayanti, D., & Hafid Totohendarto, M. (2023). REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE MY PERTAMINA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1823–1829. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Putri, A. (2022). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma*.
- Firdaus, N. M., Ardianto, Y. T., & Sisharini, N. (2024). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Platform Pembelajaran Daring terhadap Kepuasan Pengguna. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 10(1), 70–80. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v10i1.12294>
- Ghozali, M. I., Murti, A. C., & Muzid, S. (2023). *Analisis Penggunaan Metode User-Centered Design dalam Peningkatan Akseptabilitas SIMPELMAS*.
- Hairah, U., Nursukamto, M. H., Ulhaqi, A. D., Puspitaningtyas, D., Sahriah, S., Asmawati, C., Arinda, V. A., & Rama, M. T. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa dalam Merancang UI/UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 59–65. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v3i4.1211>

- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). *PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG*.
- Kusumo, R. (2022). *EVALUASI USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (SEKAWAN) INFORMATIKA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*.
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Novitasari, T. A., Kristanto, S. P., & Hakim, L. (2024). Evaluasi User Experience Aplikasi Prospect dengan menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 15(1), 113. <https://doi.org/10.36448/jsit.v15i1.3635>
- Okty Dea Pratama, M., & Suwarni, S. (2022). Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) pada Aplikasi OSS URINDO

- menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 155–166.  
<https://doi.org/10.52643/jti.v8i2.2772>
- Pratiwi, U., Wijaya, K., & Fajriyah, F. (2021). Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Administrasi Pembayaran Karate berbasis Website: Studi Kasus Lemkari Prabumulih. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(3), 157–173. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i3.563>
- Qisthina, N. A. C., Andarwati, M., & Putri, D. M. (2025). Desain Sistem Informasi Inventaris Barang untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) berbasis Website. *Journal of Information System and Application Development*, 3(1). <https://doi.org/10.26905/jisad.v3i1.15396>
- Rivansyah, M., Arifianto, D., & Suharso, W. (2023). Analisis User Interface dan User Experience Pada SIA Mobile UM Jember dengan Metode User Experience Questionnaire. *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 8(2), 108–115.  
<https://doi.org/10.32528/justindo.v8i2.623>
- Salsabila, S. (2023). *Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Teknik Industri – Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*.
- Sarfin, V., & Andarwati, M. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat menggunakan Metode Design Thinking. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1150–1157.  
<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5352>

- Suroyo, H., & Fauzi, D. (2025). *PERANCANGAN UI UX APLIKASI DATA TAMU BERBASIS WEBSITE DI DINAS INSPEKTORAT DAERAH PROVINSI*. 2(1).
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Ulfatus, U., Rosyadi, B., Wahzuni, S. R., Alasna, S. U., & Putri Maharani, K. F. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE PADA MI MANBAIL FUTUH JENU TUBAN. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 9(2), 120. <https://doi.org/10.36549/ijis.v9i2.324>
- Zahra, I., & Voutama, A. (2024). RANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI KEBUTUHAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL X PADA FITUR PENCARIAN. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2686–2691. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9531>

**LAMPIRAN**  
**(jika ada)**

cek-019fad95200b-RE-DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
WEBSITE FTI UNMER MALANG MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN.docx

ORIGINALITY REPORT

20%  
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

|    |                                                                                                                                                                                                               |                 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1  | <a href="https://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                           | 292 words — 3%  |
| 2  | <a href="https://ejournal.itn.ac.id">ejournal.itn.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                       | 88 words — 1%   |
| 3  | Kris Adiwinata, Bagja Nugraha, Taufik Ridwan. "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024<br>Crossref | 69 words — 1%   |
| 4  | <a href="https://fti.unmer.ac.id">fti.unmer.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                             | 57 words — 1%   |
| 5  | <a href="https://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                               | 54 words — 1%   |
| 6  | <a href="https://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                       | 52 words — 1%   |
| 7  | <a href="https://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                         | 50 words — < 1% |
| 8  | <a href="https://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                       | 45 words — < 1% |
| 9  | <a href="https://repository.nusamandiri.ac.id">repository.nusamandiri.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                   | 43 words — < 1% |
| 10 | <a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                 | 40 words — < 1% |
| 11 | <a href="https://jurnal.polgan.ac.id">jurnal.polgan.ac.id</a>                                                                                                                                                 |                 |

39 words — &lt; 1%

12 [journal.uii.ac.id](http://journal.uii.ac.id)  
Internet

37 words — &lt; 1%

13 [ejournal.unis.ac.id](http://ejournal.unis.ac.id)  
Internet

36 words — &lt; 1%

14 [www.scribd.com](http://www.scribd.com)  
Internet

34 words — &lt; 1%

15 [repository.uin-suska.ac.id](http://repository.uin-suska.ac.id)  
Internet

33 words — &lt; 1%

16 Ika Arthalia Wulandari, Mujito, Pristi Sukmasetya. "Penerapan User Experience untuk Mengoptimalkan Manajemen Stok dan Katalog Produk pada Bisnis "Frozen Fish"", Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JISI), 2026  
Crossref

29 words — &lt; 1%

17 [repository.lib.pcr.ac.id](http://repository.lib.pcr.ac.id)  
Internet

29 words — &lt; 1%

18 [etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)  
Internet

27 words — &lt; 1%

19 [ejournal.sisfokomtek.org](http://ejournal.sisfokomtek.org)  
Internet

26 words — &lt; 1%

20 [ejurnal.unmuhjember.ac.id](http://ejurnal.unmuhjember.ac.id)  
Internet

26 words — &lt; 1%

21 [jurnal.researchideas.org](http://jurnal.researchideas.org)  
Internet

26 words — &lt; 1%

22 Istiqomah Br Karo Sekali, Chriestie E.J.C Montolalu, Siska Ayu Widiana. "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking", Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM), 2023  
Crossref

25 words — &lt; 1%

23 [eproceeding.itenas.ac.id](http://eproceeding.itenas.ac.id)  
Internet

23 words — &lt; 1%

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 24 | Internet                                                                                                                                                                                                                                                              | 23 words — < 1% |
| 25 | <a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a><br>Internet                                                                                                                                                                                               | 23 words — < 1% |
| 26 | <a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                       | 22 words — < 1% |
| 27 | Ahmad Zaki, Bagas Anggaraksa, Wahid Munawar. "Pengaruh Tren Kendaraan Listrik terhadap Minat Generasi Z Memilih Karier di Bidang Otomotif", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026<br>Crossref                                                                              | 21 words — < 1% |
| 28 | Muhammad Patria, Arman Juliansyah. "OPTIMALISASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN SEKOLAH BERBASIS USER-CENTERED DESIGN", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2025<br>Crossref                                          | 20 words — < 1% |
| 29 | <a href="https://eprints.unmer.ac.id">eprints.unmer.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                             | 20 words — < 1% |
| 30 | <a href="https://freedomrunners.org">freedomrunners.org</a><br>Internet                                                                                                                                                                                               | 20 words — < 1% |
| 31 | Susan Rondonuwu, Agustinus Salle, Paulus K. Allo Layuk. "THE INFLUENCE OF UNDERSTANDING OF ACCOUNTING SYSTEM, GOVERNMENT FINANCIAL MANAGEMENT AND WORK ENVIRONMENT ON PERFORMANCE OF WORK UNITS", KEUDA (Jurnal Kajian Ekonomi dan Keuangan Daerah), 2017<br>Crossref | 19 words — < 1% |
| 32 | <a href="https://ejournal.uniramalang.ac.id">ejournal.uniramalang.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                               | 19 words — < 1% |
| 33 | <a href="https://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                 | 19 words — < 1% |
| 34 | <a href="https://repositori.telkomuniversity.ac.id">repositori.telkomuniversity.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                 | 19 words — < 1% |
| 35 | <a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                     | 18 words — < 1% |

|    |                                                                                                                                                                                                                                      |                 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 36 | <a href="http://jurnal.politap.ac.id">jurnal.politap.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                           | 18 words — < 1% |
| 37 | <a href="http://repository.nurulfikri.ac.id">repository.nurulfikri.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                             | 18 words — < 1% |
| 38 | <a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a><br>Internet                                                                                                                                                           | 18 words — < 1% |
| 39 | Siti Dewi Murni, Heni Wulandari, Sri Wahyuni. "Perancangan UI/UX Pada Website Percetakan di PT. Ikhtiar Berkah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)", Jurnal Minfo Polgan, 2025<br>Crossref                                 | 17 words — < 1% |
| 40 | <a href="http://www.ejournal.unma.ac.id">www.ejournal.unma.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                     | 17 words — < 1% |
| 41 | Flendio Marselino Tambajong Flendio, Rizal Sengkey, Sary D. E. Paturusi. "Analisa Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Media Sosial Tiktok Shop Menggunakan Metode System Usability Scale", Jurnal Teknik Informatika, 2024<br>Crossref | 16 words — < 1% |
| 42 | <a href="http://eprints2.undip.ac.id">eprints2.undip.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                           | 16 words — < 1% |
| 43 | <a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                     | 16 words — < 1% |
| 44 | <a href="http://repository.fe.unj.ac.id">repository.fe.unj.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                     | 15 words — < 1% |
| 45 | <a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                             | 15 words — < 1% |
| 46 | <a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a><br>Internet                                                                                                                                                               | 15 words — < 1% |
| 47 | Teguh Kurniyanto. "Analisis Kepuasan Orang Tua Siswa Terhadap Layanan Pendidikan di SMK Attaufiqiyah", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2025<br>Crossref                                              | 13 words — < 1% |
| 48 | <a href="http://journal.uniga.ac.id">journal.uniga.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                             |                 |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                  |                 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                  | 13 words — < 1% |
| 49 | <a href="http://jurnal.itg.ac.id">jurnal.itg.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                               | 13 words — < 1% |
| 50 | <a href="http://lab.tik.pnj.ac.id">lab.tik.pnj.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                             | 13 words — < 1% |
| 51 | <a href="http://repositorio.unicauca.edu.co:8080">repositorio.unicauca.edu.co:8080</a><br>Internet                                                                                                                                                               | 13 words — < 1% |
| 52 | Riza Jeheskiel N. Tarigan, Magdalena A. Ineke Pakereng. "EVALUASI ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA WEB OPAC LIBRARY UKSW MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER-CENTERED DESIGN (UCD)", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2026<br>Crossref | 12 words — < 1% |
| 53 | <a href="http://journal.ubm.ac.id">journal.ubm.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                             | 12 words — < 1% |
| 54 | <a href="http://journalversa.com">journalversa.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                                               | 12 words — < 1% |
| 55 | <a href="http://proceeding.unpkediri.ac.id">proceeding.unpkediri.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                           | 12 words — < 1% |
| 56 | <a href="http://variablejournal.my.id">variablejournal.my.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                     | 12 words — < 1% |
| 57 | Pradita Maulidya Effendi, Endra Rahmawati. "Peningkatan terhadap pengalaman pengguna: Implementasi pendekatan User-Centered Design dan evaluasi usability pada prototipe sistem inventori", INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi, 2025<br>Crossref          | 11 words — < 1% |
| 58 | <a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                             | 11 words — < 1% |
| 59 | <a href="http://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                       | 11 words — < 1% |
| 60 | <a href="http://repository.itpln.ac.id">repository.itpln.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                   | 11 words — < 1% |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                     |                 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 61 | <a href="http://rivaldiligia.wordpress.com">rivaldiligia.wordpress.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                              | 11 words — < 1% |
| 62 | <a href="http://ejurnal.methodist.ac.id">ejurnal.methodist.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                    | 10 words — < 1% |
| 63 | <a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                  | 10 words — < 1% |
| 64 | <a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                                              | 10 words — < 1% |
| 65 | <a href="http://www.hjsplit.org">www.hjsplit.org</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                    | 10 words — < 1% |
| 66 | "Desain Visual Antarmuka Website E-kartu nikah", 'STMIK Pontianak'<br>Internet                                                                                                                                                                                      | 9 words — < 1%  |
| 67 | Andi Reza Perdanakusuma, Ade Renat, Zahrah Putri Ramadhanti.<br>"User Interface Design Development on PT SAMUDERA INDONESIA<br>Website Using Human Centered Design Method", JICTE (Journal of Information and<br>Computer Technology Education), 2021<br>Crossref   | 9 words — < 1%  |
| 68 | Faricha Dillia Dinda Thomas, Apriade Voutama, Ade Andri Hendriadi.<br>"Perancangan UI/UX Website Arsip Persuratan Menggunakan Design<br>Thinking pada IT Perkantoran LPP TVRI", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and<br>Digital Business, 2026<br>Crossref | 9 words — < 1%  |
| 69 | <a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                        | 9 words — < 1%  |
| 70 | <a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                        | 9 words — < 1%  |
| 71 | <a href="http://journals.upi-yai.ac.id">journals.upi-yai.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                      | 9 words — < 1%  |
| 72 | <a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                          | 9 words — < 1%  |
| 73 | <a href="http://toffee.dev">toffee.dev</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                              | 9 words — < 1%  |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 74 | Amellia Veronica Agustin, Nina Sulistiyowati, Apriade Voutama. "PERANCANGAN UI/UX BERBASIS MOBILE PADA PELAYANAN DI KANTOR DESA PULOKELAPA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024                                                                                     | 8 words — < 1% |
|    | Crossref                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 75 | Ayunisa Yasmin, Hidayanthi Dwi Puja, Pindo Saputra Harmanto, Garno Garno. "Redesain Antarmuka Website PT Saranawisesa Properindo Menggunakan Metode User-Centered Design dan Evaluasi System Usability Scale Serta User Experience Questionnaire", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026 | 8 words — < 1% |
|    | Crossref                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 76 | Faisal Faisal, Joshua Primadani, Bumbung Bumbung, Fabio Bintang Azriel Abna et al. "Analisa Nilai Parameter untuk Memprediksi Hasil Panen Padi di Jawa Timur pada Periode 2020 – 2024", Jurnal Teknik Industri Terintegrasi, 2025                                                                                       | 8 words — < 1% |
|    | Crossref                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 77 | Prayoga Ramadhan, Sri Wahyuni, Sri Wahyuni, Randi Rian Putra. "Metode Design Thinking Dalam Design UI/UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype", Jurnal Minfo Polgan, 2025                                                                                                                                         | 8 words — < 1% |
|    | Crossref                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 78 | abdchalim.wordpress.com                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 79 | berita0.blogspot.com                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 80 | ejurnal.provisi.ac.id                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 81 | eprints.amikom.ac.id                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 82 | files01.core.ac.uk                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 83 | guraru.org                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
| 84 | id.123dok.com                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 8 words — < 1% |
|    | Internet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                |                |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 85 | <a href="http://journal.eng.unila.ac.id">journal.eng.unila.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                               | 8 words — < 1% |
| 86 | <a href="http://journal.unair.ac.id">journal.unair.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                       | 8 words — < 1% |
| 87 | <a href="http://journalcenter.org">journalcenter.org</a><br>Internet                                                                                                                                                                                           | 8 words — < 1% |
| 88 | <a href="http://jptam.org">jptam.org</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                           | 8 words — < 1% |
| 89 | <a href="http://jurnal.amikom.ac.id">jurnal.amikom.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                       | 8 words — < 1% |
| 90 | <a href="http://ojs.stikombanyuwangi.ac.id">ojs.stikombanyuwangi.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                         | 8 words — < 1% |
| 91 | <a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                   | 8 words — < 1% |
| 92 | <a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                               | 8 words — < 1% |
| 93 | <a href="http://unmer.ac.id">unmer.ac.id</a><br>Internet                                                                                                                                                                                                       | 8 words — < 1% |
| 94 | Fatya Hanifa, Reisa Permatasari, Dhian Satria Yudha Kartika.<br>"PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN<br>DESAIN UI/UX APLIKASI HAFALAN AL-QUR'AN", Jurnal Informatika dan Teknik<br>Elektro Terapan, 2024<br>Crossref                              | 7 words — < 1% |
| 95 | Gusmelia Testiana, Dzurriya Karimah. "Perancangan UI/UX Sistem<br>Pengajuan Surat Pada Dinas Kesehatan Muara Enim Menggunakan<br>Pendekatan User Centered Design (UCD)", Indonesian Journal of Multidisciplinary<br>on Social and Technology, 2026<br>Crossref | 7 words — < 1% |
| 96 | Nur Hikma Arsyad, Muh. Jamil, Muhammad Ashdaq. "Perancangan<br>Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Pada UMKM Binaan<br>Rumah BUMN BRI Makassar", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital<br>Business, 2026<br>Crossref                  | 7 words — < 1% |

97

Annisya Parera Agrippina, Fandi Yulian Pamuji. "KOMPARASI PERAMALAN PENERIMAAN SISWA BARU MENGGUNAKAN METODE EXPONENTIAL SMOOTHING", PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 2024

Crossref

6 words — < 1%

|                      |    |                 |     |
|----------------------|----|-----------------|-----|
| EXCLUDE QUOTES       | ON | EXCLUDE SOURCES | OFF |
| EXCLUDE BIBLIOGRAPHY | ON | EXCLUDE MATCHES | OFF |