

# Desain dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Dosen dan Tenaga Kependidikan pada Aplikasi Web myITS Thesis

Nadia Tiara Febriana, Hadziq Fabroyir, dan Rizky Januar Akbar  
Departemen Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: hadziq@its.ac.id, rizky@if.its.ac.id.

**Abstrak**—Dengan kemajuan teknologi yang semakin maju, ITS mengembangkan sebuah sistem yang dapat memfasilitasi mahasiswa terkait dengan studi. Tidak hanya memfasilitasi mahasiswa dalam mengelola dan melaksanakan langkah-langkah terkait studi mereka, tetapi juga berfungsi sebagai sistem yang membantu dosen-dosen dalam memberikan bimbingan serta panduan yang diperlukan oleh mahasiswa dalam menyelesaikan studi mereka dengan sukses. Oleh karena itu, sebuah sistem bernama myITS Thesis dikembangkan guna memfasilitasi seluruh aktivitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merombak aplikasi web myITS Thesis dengan fokus pada efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna, khususnya dosen dan tenaga kependidikan ITS dengan role administrator prodi dan dosen. Menggunakan metode *User-Centered Design*, pengembangan aplikasi ini menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian, memastikan pemenuhan optimal kebutuhan dan harapan pengguna, dengan harapan meningkatkan efisiensi penggunaan serta memberikan pengalaman yang memuaskan dan intuitif. Terdapat dua kali evaluasi yaitu usability testing dan evaluasi heuristik. Dalam evaluasi, penilaian SEQ dan SUS dilakukan untuk menguji nilai ketergunaan desain antarmuka aplikasi myITS Thesis. Adapun nilai SUS untuk Administrator Prodi dan Dosen sudah berada pada nilai SUS yang baik.

**Kata Kunci**—myITS Thesis, *User-Centered Design*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*, *Figma*.

## I. PENDAHULUAN

PENGGUNAAN aplikasi web telah menjadi aspek penting dalam lingkungan pendidikan, termasuk di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Kebutuhan akan aplikasi web yang responsif semakin meningkat seiring dengan ragam perangkat yang digunakan oleh mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan ITS untuk mengakses informasi dan menjalankan tugas-tugas akademik mereka. Dalam hal ini, aplikasi web responsif myITS Thesis berperan sebagai sarana bagi mahasiswa dalam mengelola dan mengeksekusi langkah-langkah terkait Studi/Tesis/Disertasi mereka dan berperan penting dalam membantu dosen-dosen dalam mengatur dan memberikan panduan terkait dengan langkah-langkah yang harus diambil oleh mahasiswa dalam menyelesaikan Studi/Tesis/Disertasi mereka.

myITS Thesis merupakan sebuah *website* yang dibuat untuk membantu proses akademik mahasiswa di kampus ITS dalam ranah sidang ilmiah. Aplikasi ini merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang dibuat oleh kampus ITS. Dalam aplikasi web myITS Thesis yang sudah ada, pengalaman pengguna dari sudut pandang dosen dan tenaga kependidikan masih menunjukkan tingkat kesulitan.

Kompleksitas terletak pada antarmuka dan beberapa menu yang tidak familiar oleh pengguna. Terdapat pula kendala pada beberapa fitur dan alur yang sulit dipahami, yang menghambat kemudahan penggunaan aplikasi ini.

Desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik menjadi krusial dalam menjadikan aplikasi ini efektif dan efisien. Mahasiswa, dosen, dan tendik di ITS memiliki kebutuhan yang beragam dalam penggunaan aplikasi, baik dari sisi navigasi, pemahaman fitur-fitur, hingga pengalaman umum dalam mengoperasikan aplikasi. Oleh karena itu, pendekatan yang berfokus pada pengguna, seperti metode *User-Centered Design* (UCD), memiliki relevansi yang tinggi dalam merancang dan mengevaluasi antarmuka serta pengalaman pengguna aplikasi ini.

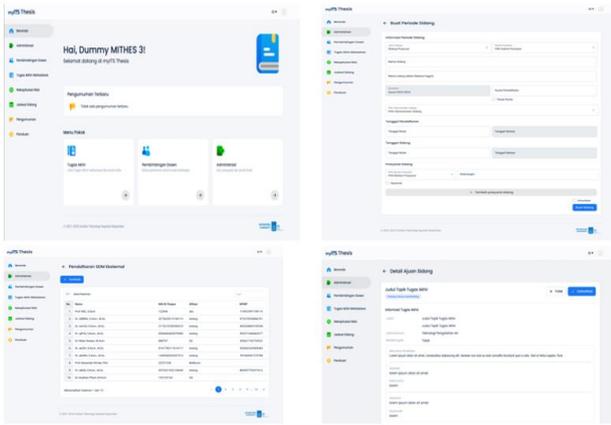
Dalam rangka mencapai tujuan penggunaan yang diinginkan dan merancang antarmuka serta pengalaman pengguna yang memenuhi keperluan pengguna, aplikasi myITS Thesis akan dimodifikasi dengan menggunakan metode UCD. UCD merupakan sebuah metode perancangan antarmuka pengguna yang melibatkan partisipasi pengguna, dan menghasilkan antarmuka pengguna yang menarik. Aspek utama dari UCD ialah keterlibatan pengguna dalam keseluruhan proses.

Hasil yang akan diperoleh dari Studi ini dengan menerapkan prinsip/metode UCD akan menghasilkan desain pengalaman pengguna pada aplikasi web myITS Thesis yang secara signifikan mendukung kebutuhan dan pengalaman para pengguna. Oleh karena itu, mahasiswa, dosen, dan tendik ITS yang merupakan pengguna aplikasi ini, diharapkan mampu dengan mudah memahami struktur antarmuka pada aplikasi web myITS Thesis untuk menunjang keperluan mereka dalam Studi/Tesis/Disertasi.

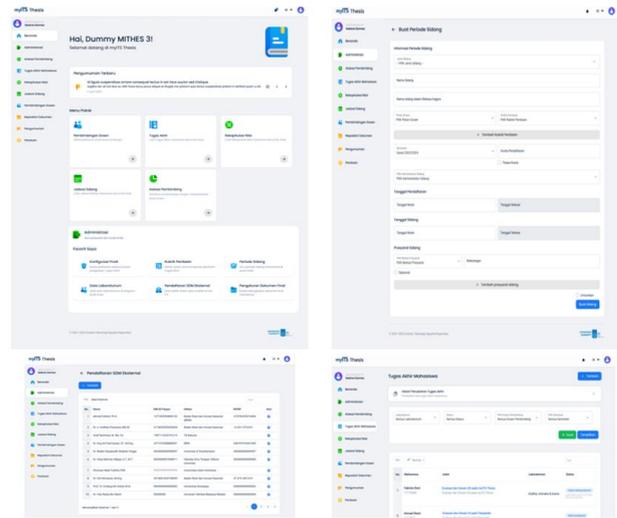
## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Perancangan Pengalaman Pengguna

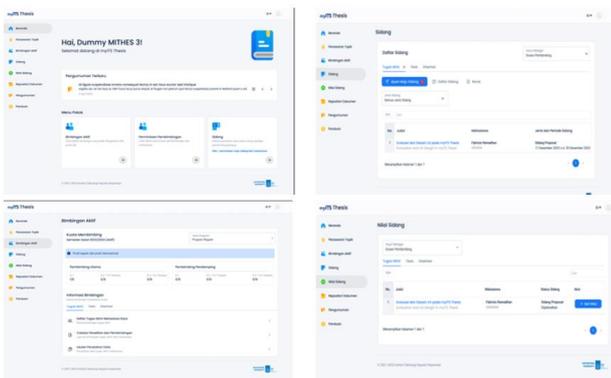
Kepentingan dalam perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) begitu besar untuk memastikan bahwa aplikasi yang diciptakan dapat memberikan interaksi dan pengalaman pengguna yang optimal. Selain itu, bertujuan untuk memudahkan penggunaan dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan dalam menggunakan sebuah aplikasi [1]. Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi. Menurut standar internasional, pengalaman pengguna adalah reaksi dan pandangan pengguna dalam penggunaan produk, sistem, atau layanan [2].



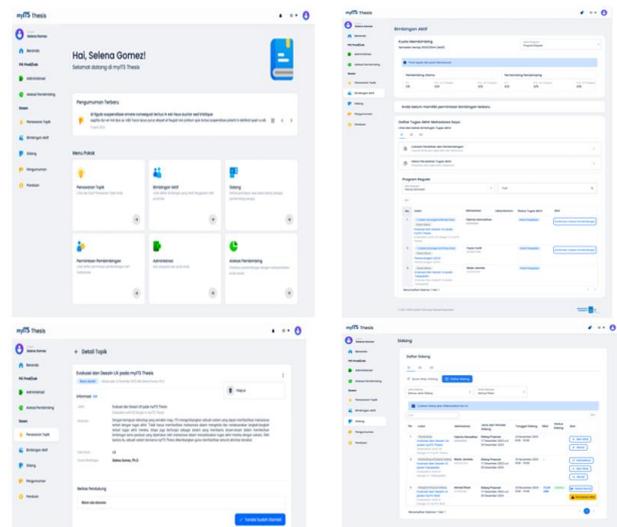
Gambar 1. Tampilan antarmuka pengguna Administrator Prodi myITS Thesis iterasi pertama.



Gambar 3. Tampilan antarmuka pengguna Administrator Prodi myITS Thesis iterasi kedua.



Gambar 2. Tampilan antarmuka pengguna dosen myITS Thesis iterasi pertama



Gambar 4. Tampilan antarmuka pengguna dosen myITS Thesis iterasi kedua

### B. User-Centered Design

*User-Centered Design* (UCD) merupakan sebuah metode perancangan antarmuka pengguna dengan melibatkan kontribusi pengguna sehingga dapat menghasilkan antarmuka pengguna yang menarik. Aspek utama dari UCD ialah keterlibatan pengguna dalam keseluruhan proses [3]. Proses UCD dimulai dengan tahap analisis konteks pengguna, yang melibatkan langkah pembuatan persona pengguna serta penyebaran kuesioner yang ditujukan untuk mengumpulkan data dan informasi dari pengguna. Selanjutnya, untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dilakukan wawancara kepada pengguna. Kemudian, tahap perancangan desain berfungsi sebagai langkah implementasi dari berbagai kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dalam tahap ini, berbagai elemen seperti *wireframe*, *userflow*, dan *prototype* dirancang untuk kemudian diuji cobakan kepada pengguna. Kemudian yang terakhir, akan dilakukan tahap evaluasi desain dengan menggunakan metode pengujian *usability* serta pendekatan penggunaan *System Usability Scale* (SUS). Proses evaluasi ini bertujuan untuk mengukur lebih dalam tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya [2]. Dalam UCD, terdapat empat tahapan yang harus dilalui secara berulang atau iterasi yaitu *Specify the Context of Use*, *Specify User and Requirements Organization*, *Produce Design Solution*, dan *Evaluate Design Against User Requirement* [4].

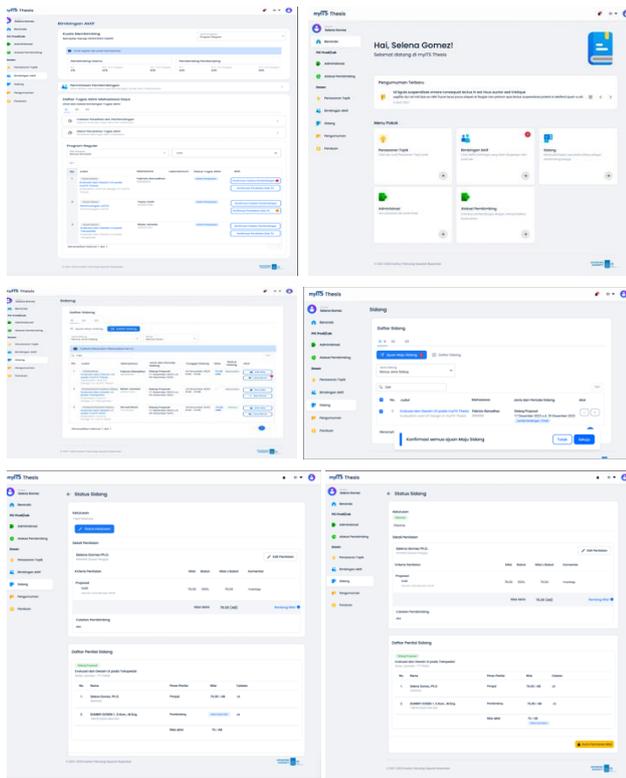
### C. Persona

Persona merupakan gambaran karakteristik pengguna yang dibuat berdasarkan data aktual untuk suatu produk atau

aplikasi. Fungsinya untuk membantu dalam memberikan pemahaman kepada pengguna yang ditargetkan mengenai panduan bagaimana pengguna tersebut akan berinteraksi dengan produk/aplikasi. Persona digunakan sebagai alat yang berguna untuk menggambarkan pengguna yang akan berinteraksi dengan aplikasi. Dengan menggunakan Persona, informasi yang diperoleh bisa digunakan untuk menggambarkan dan memahami keinginan pengguna terhadap aplikasi dan sebagai panduan dalam merancang antarmuka yang tepat. Dalam Persona, terdapat berbagai informasi mengenai pengguna, seperti nama, usia, latar belakang, pekerjaan, tujuan pengguna, saran, rekomendasi, dan harapan terhadap aplikasi yang akan digunakan [5].

### D. Usability Testing

*Usability testing* merupakan metode dalam proses pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi dapat digunakan dengan efektif, memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Dalam *Usability Testing* ini, pengguna akan melakukan uji coba untuk menjalankan tugas tertentu untuk dijalankan dalam aplikasi, dan kemudian interaksi pengguna dengan aplikasi akan diamati dan dianalisis. Tujuannya adalah untuk dapat mengidentifikasi masalah atau kesulitan yang dihadapi oleh pengguna saat



Gambar 5. Tampilan antarmuka pengguna dosen myITS Thesis iterasi ketiga

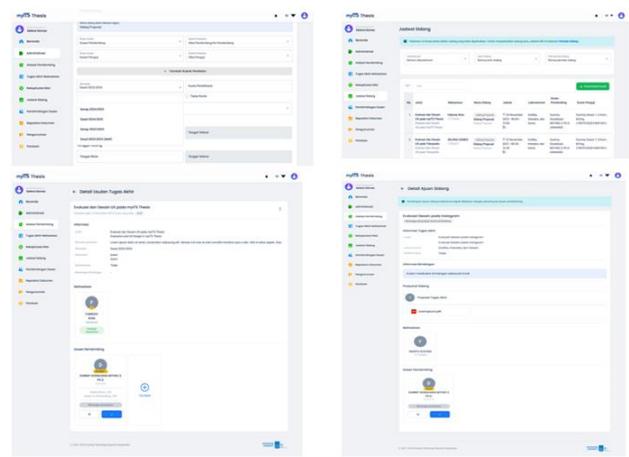
menggunakan aplikasi. Fungsi-fungsi yang ada dalam aplikasi dievaluasi berdasarkan kriteria efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi, menyelesaikan tugas dengan cepat dan akurat, serta merasa puas dengan pengalaman pengguna yang diberikan, maka aplikasi tersebut dapat dianggap memiliki tingkat kegunaan yang tinggi [6].

**E. Heuristic Evaluation**

*Heuristic Evaluation (HE)* adalah metode penilaian kegunaan yang berguna untuk mengukur sejauh mana sebuah aplikasi dapat digunakan oleh pengguna guna mencapai tujuan tertentu seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Kelebihan utama dari HE secara umum yaitu kemudahan dalam proses evaluasinya [7]. Melalui metode evaluasi ini, tujuan utamanya adalah memahami manfaat, efisiensi, dan efektivitas antarmuka yang didasarkan pada 10 prinsip oleh Jacob Nielsen dan Rolf Molich. Prinsip-prinsip HE tersebut, ialah *Visibility of System Status, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standards, Error prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, help users recognize, diagnose, and recover from errors, dan Help and documentation.*

**F. SUS**

*System Usability Scale (SUS)* merupakan suatu kuesioner standar yang digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem atau aplikasi. Penggunaan kuesioner SUS ini sangat cepat dan data yang dihasilkan dapat diandalkan [8]. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan dimana pengguna diberikan skala pilihan 1 hingga



Gambar 6. Tampilan antarmuka pengguna Administrator Prodi myITS Thesis iterasi ketiga

5 untuk mengevaluasi tingkat persetujuan mereka terhadap setiap pernyataan mengenai produk atau fitur yang sedang diuji. Angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan yang sangat kuat, sementara angka 5 mencerminkan persetujuan yang sangat kuat terhadap pernyataan tersebut, setiap pertanyaan menggunakan lima skala Likert dengan keterangan 1: Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Netral, 4: Setuju, dan 5: Sangat Setuju.

**G. SEQ**

*Single Ease Question (SEQ)* digunakan sebagai alat penilaian yang digunakan setelah pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan penulis, terdiri dari pertanyaan yang bertujuan untuk menilai bagaimana pengguna memandang tingkat kemudahan atau kesulitan penggunaan suatu fitur dalam sistem berdasarkan pengalaman penggunaannya. Dalam kuisisioner ini, pengguna diminta untuk memberikan penilaian pada tingkat kesulitan tugas yang sudah diselesaikan menggunakan skala peringkat 6 poin, yang mencakup rentang mulai dari Sangat Sulit hingga Sangat Mudah [9].

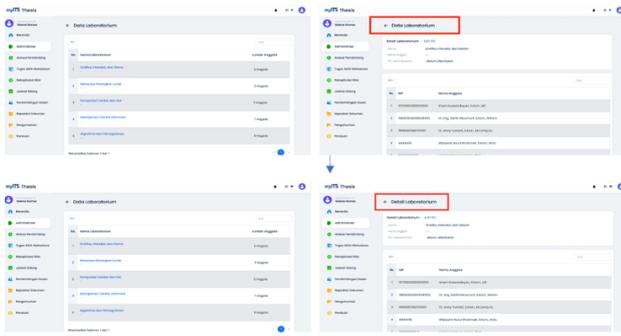
**H. Figma**

Figma merupakan salah satu alat desain, yang juga dikenal sebagai designtool, yang digunakan untuk merancang tampilan dan antarmuka pengguna aplikasi berbasis web, mobile, desktop, dan lainnya. Figma memungkinkan pengguna untuk mengakses versi desktop dan platform berbasis *online*. Dalam konteks *online*, Figma menjadi pilihan utama bagi para desainer UI/UX karena menyediakan kemampuan berkolaborasi yang unggul. Kelebihan utama Figma adalah kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi tim, memungkinkan anggota tim yang berbeda lokasi dapat bekerja pada proyek yang sama secara *real-time* [10].

**III. METODOLOGI**

**A. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada pengguna aplikasi myITS Thesis. Penulis melakukan wawancara pengguna dengan melibatkan 5 orang Dosen dan 5 orang Administrator Prodi untuk mengetahui lebih dalam mengenai kebutuhan, kebiasaan, serta kendala yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi myITS Thesis. Wawancara tersebut dilakukan secara daring dan juga luring.



Gambar 7. Perbaikan prototipe untuk Visibilitas Status Sistem.

## B. Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna yang diperoleh dari hasil analisis wawancara pengguna Dosen dan Tenaga Kependidikan myITS Thesis. Hal ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengguna sebagai dasar solusi rancangan antarmuka pengguna. Berikut adalah hasil analisis riset pengguna yang telah dilakukan, yaitu:

- Affinity Diagram
- Persona
- Diagram Flow
- Daftar Kebutuhan Pengguna

## C. Sistem Desain

Sistem desain merupakan komponen antarmuka pengguna yang digunakan penulis sebagai acuan dalam merancang aplikasi myITS Thesis berkaitan dengan kebutuhan pengguna dan warna yang digunakan pada proyek aplikasi myITS lainnya.

## D. Metode Evaluasi

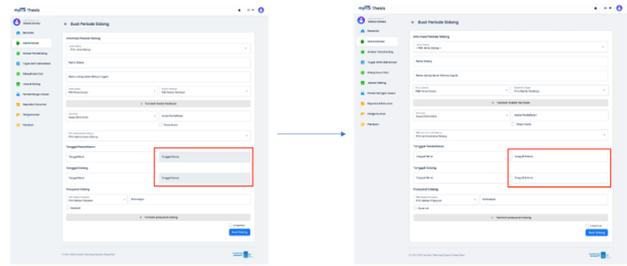
Evaluasi desain yang digunakan untuk prototipe myITS Thesis dilakukan sebanyak dua kali iterasi yang bertujuan untuk mendapatkan desain akhir yang dapat memenuhi kebutuhan masing-masing peran pengguna. Jenis evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi, yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif.

### 1) Pilot Testing

Pilot testing merupakan langkah yang diambil untuk memeriksa kembali keseluruhan tugas dan prototipe yang telah dimasukkan ke dalam Maze. *Pilot testing* dilakukan untuk menguji dan memastikan tugas yang dibuat penulis pada Maze sudah sesuai dan mudah dipahami pengguna saat *usability testing*. Daftar tugas yang diuji selama pilot testing sesuai dengan instruksi tugas, prototipe dan dokumen lainnya untuk evaluasi desain pada setiap iterasi.

### 2) Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif merupakan proses evaluasi yang dilakukan selama tahap pengembangan myITS Thesis. Adapun proses evaluasi formatif yang dilakukan menggunakan *usability testing* sebanyak dua kali iterasi. Pada *usability testing* ini dilakukan menggunakan dua *tools*, yaitu Maze dan Figma. Maze digunakan untuk membantu penulis dalam mencatat dan menganalisis data, seperti *missclick*, waktu penyelesaian tugas, *heat map*, dan sebagainya. Sedangkan Figma berfungsi sebagai *tools* yang digunakan untuk prototipe *existing design* yang penulis buat. Evaluasi yang dilakukan penulis kepada dua peran pengguna myITS Thesis, yaitu *user* Dosen dan *user* Administrator Prodi.



Gambar 8. Perbaikan prototipe Keselarasan antara sistem dengan dunia nyata

Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan permasalahan pengguna, mengukur pemahaman pengguna terhadap menu dan fitur yang sudah ada dalam penggunaan myITS Thesis.

### 3) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur skor atau angka dari hasil penilaian tugas yang diberikan kepada pengguna selama evaluasi formatif saat *usability testing* berlangsung. Penilaian yang dilakukan berupa tingkat penyelesaian dan waktu, *missclick*, *Single Ease Question* (SEQ), *System Usability Scale* (SUS). SEQ bertujuan memberikan pertanyaan untuk menilai bagaimana pengguna memandang tingkat kemudahan atau kesulitan tugas yang diberikan penulis. SEQ yang digunakan mencakup skala 1 hingga 6 mulai dari Sangat Sulit hingga Sangat Mudah. Dengan menggunakan rentang nilai tersebut mencegah responden untuk memberikan nilai netral. Kemudian, untuk pertanyaan SUS yang akan diberikan berbentuk kuisioner berisi 10 pertanyaan yang diberikan setelah semua tugas telah selesai. Skala yang digunakan pada SUS yaitu rentang 1 hingga 5 mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

Untuk menghitung rata-rata skor SUS dari setiap responden, maka masing-masing responden dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah responden. Berikut merupakan rumus untuk mencari rata-rata nilai SUS.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

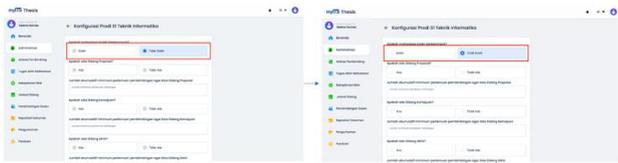
## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Desain Antarmuka Pengguna Iterasi Pertama

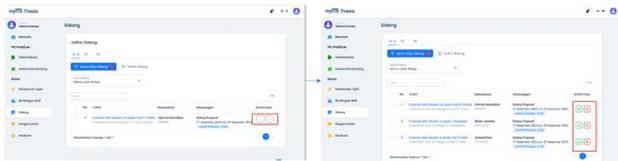
Desain antarmuka pengguna iterasi pertama merupakan hasil duplikasi dari existing web yang sudah ada dan dibuat menggunakan tipe *mid-fidelity prototype*. Tujuan dari penggunaan tipe *mid-fidelity prototype* adalah untuk memudahkan proses perancangan desain myITS Thesis karena tampilan desain antarmuka pengguna pada *mid-fidelity prototype* akan digunakan sebagai tampilan antarmuka pengguna myITS Thesis. Proses pengujian dan evaluasi desain pada iterasi pertama ini dilakukan terhadap dua peran pengguna, yaitu Dosen dan Administrator Prodi. Hasil dari evaluasi desain tersebut diolah menjadi *empathy map* dan *artifact model* untuk menemukan permasalahan pada antarmuka pengguna iterasi pertama (lihat Gambar 1 dan Gambar 2).

### B. Desain Antarmuka Pengguna Iterasi Kedua

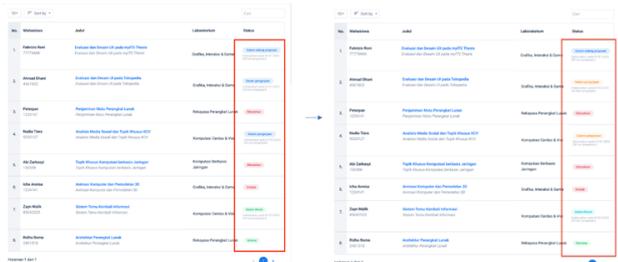
Desain prototipe iterasi kedua dilakukan terhadap prototipe desain antarmuka pengguna yang telah mengalami perbaikan



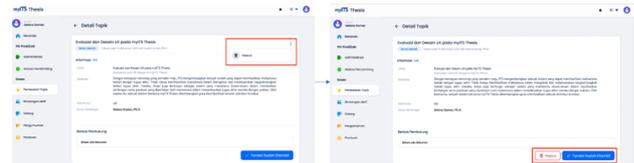
Gambar 9. Perbaikan prototipe Standar dan Konsistensi.



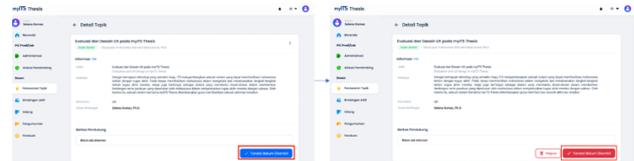
Gambar 10. Perbaikan prototipe Mengenal daripada Mengingat.



Gambar 11. Perbaikan prototipe Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan



Gambar 12. Perbaikan prototipe Estetika dan rancangan yang minimalis.



Gambar 13. Perbaikan prototipe Membantu pengguna mengenali, menganalisa, dan menangani error.

berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh responden selama pelaksanaan evaluasi desain existing web iterasi pertama (lihat Gambar 3 dan Gambar 4).

C. Desain Antarmuka Pengguna Iterasi Ketiga

Desain Prototipe iterasi ketiga dilakukan terhadap perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan evaluasi desain iterasi kedua. Namun desain antarmuka pengguna iterasi ketiga ini dilakukan tetapi tidak diujikan kembali I (lihat Gambar 5 dan Gambar 6).

D. Evaluasi Heuristik

Evaluasi heuristik dilakukan setelah ketiga iterasi selesai dilakukan. Evaluasi ini dilakukan dengan menguji prototipe kepada orang-orang yang sudah mahir dan berpengalaman dalam bidang UI/UX. Adapun tujuan dari evaluasi ini yaitu untuk mengetahui kesesuaian antara desain antarmuka dengan 10 prinsip heuristik yang ada. Terdapat 7 prinsip heuristik yang belum terpenuhi setelah dilakukan evaluasi, yaitu:

1. Visibilitas status sistem
2. Keselarasan antara sistem dengan dunia nyata
3. Standar dan Konsistensi
4. Mengenal daripada mengingat
5. Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan
6. Estetika dan rancangan yang minimalis
7. Membantu pengguna mengenali, menganalisa, dan menangani error

Adapun hasil perbaikan prototipe berdasarkan hasil evaluasi heuristik dapat dilihat pada Gambar 7 sampai dengan Gambar 13.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan yang telah dilakukan dalam melakukan evaluasi dan desain pengalaman pengguna

aplikasi myITS Thesis, penulis dapat menyimpulkan beberapa poin sebagai berikut: (1) Proses pengembangan desain pengalaman pengguna aplikasi myITS Thesis menggunakan metode *User-Centered Design* dilakukan terhadap Dosen dan Tenaga Kependidikan dengan Role Administrator Prodi dan Dosen di ITS. Pada metode ini memiliki beberapa tahap pengembangan, yaitu pemahaman konteks kebutuhan pengguna melalui wawancara, melakukan tahap analisis dan identifikasi kebutuhan pengguna dengan membuat persona dan *affinity diagram*. Kemudian membuat daftar kebutuhan pengguna, merancang desain mid-fidelity menggunakan Figma berdasarkan solusi dan permasalahan yang ditemukan pada evaluasi iterasi pertama, melakukan evaluasi iterasi kedua, dan terakhir melakukan evaluasi heuristic. (2) Proses perancangan desain pengalaman pengguna myITS Thesis dilakukan dengan melaksanakan *usability testing* sebanyak dua kali iterasi dan membuat desain ketiga berdasarkan hasil perbaikan desain kedua dan diakhiri dengan evaluasi heuristic. Kedua jenis pengujian berfungsi sebagai bentuk evaluasi yang digunakan untuk menguji tingkat kegunaan atau usability dari desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang telah dirancang. (3) Berdasarkan evaluasi yang telah digunakan menggunakan usability testing sebanyak dua kali iterasi terhadap desain antarmuka yang telah dibuat, maka didapatkan rata-rata skor SUS untuk Dosen Pembimbing pada iterasi pertama sebesar 48, sedangkan pada iterasi kedua sebesar 73. Untuk rata-rata nilai SEQ untuk Dosen Pembimbing pada iterasi pertama dalam rentang 2,8 – 5,8, sedangkan pada iterasi kedua rata-ratanya berada pada rentang 4,0 - 5,7.

Selanjutnya juga didapatkan rata-rata skor SUS untuk Dosen Penguji pada iterasi pertama sebesar 52, sedangkan pada iterasi kedua sebesar 78. Sedangkan untuk rata-rata SEQ untuk Dosen Penguji pada iterasi pertama berada pada rentang 4,4 – 4,6, sedangkan untuk iterasi kedua berada pada angka 5,3.

Selanjutnya untuk rata-rata skor SUS untuk Pimpinan Sidang pada iterasi pertama sebesar 59 dan untuk iterasi kedua sebesar 74. Sedangkan untuk rata-rata skor SEQ Pimpinan sidang pada iterasi pertama berada pada rentang 4,8 – 5,0, sedangkan untuk iterasi kedua berada pada rentang 5,0 – 5,3.

Selanjutnya untuk rata-rata skor SUS untuk PIC Lab pada iterasi pertama sebesar 56 dan iterasi kedua sebesar 80, Sedangkan untuk skor SUS untuk PIC Prodi pada iterasi pertama sebesar 81 dan iterasi kedua juga sebesar 81.

Kemudian untuk rata-rata skor SEQ untuk PIC Lab pada iterasi pertama yaitu berada pada rentang 3,2 – 5,6 dan iterasi kedua pada rentang 5 – 5,7. Sedangkan untuk skor SEQ untuk PIC Prodi pada iterasi pertama berada pada angka 6,0 dan pada iterasi kedua pada rentang 5,5 – 6,0.

Dan yang terakhir didapatkan rata-rata skor SUS untuk Administrator Prodi pada iterasi pertama sebesar 80 dan pada iterasi kedua sebesar 85. Sedangkan untuk skor SEQ untuk Administrator Prodi pada iterasi pertama berada pada rentang 4,8 – 6,0 dan untuk iterasi kedua berada pada angka 6,0.

### B. Saran

Berdasarkan tahapan evaluasi desain yang telah dilakukan terhadap antarmuka pengguna aplikasi myITS Thesis, penulis dapat menuliskan saran dan masukan sebagai berikut: (1) Sebaiknya dalam melakukan evaluasi untuk usability testing dapat menjangkau lebih banyak partisipan agar mendapatkan pandangan serta pendapat dari partisipan yang lebih banyak dan beragam. (2) Sebelum melaksanakan usability testing dengan menggunakan Maze, lebih baik untuk melaksanakan pilot testing terlebih dahulu. Dengan melaksanakan pilot testing terlebih dahulu, maka dapat meminimalisir kesalahan dari misi yang ditulis ataupun alur dan tampilan dari prototipe saat testing dilaksanakan dapat terhindari.

### REFERENSI

- [1] D. A. N. Wulandari, S. Sunarti, and T. Kuspriyono, "Design UI/UX menggunakan metode design thinking pada website UMKM Hendz Florist Aglonema," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 22–29, 2023, doi: 10.31294/INFORTECH.V5I1.15376.
- [2] S. L. Ramadhan, "Perancangan user experience aplikasi pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021, doi: 10.35957/JATISI.V8I1.633.
- [3] G. N. Aprilia and M. N. Dasaprawira, "Perancangan UI/UX aplikasi E-Rapor pada TPQ berbasis android menggunakan metode User Centered Design (UCD)," *Indexia : Informatics and Computational Intelligent Journal*, vol. 5, no. 01, pp. 48–58, May 2023, doi: 10.30587/INDEXIA.V5I01.5496.
- [4] S. R. R. I and S. A. Saputra, "Perancangan UI/UX design pada aplikasi jasa freelancer berbasis android menggunakan metode user centered design," *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 25, no. 1, pp. 7–14, 2023, doi: 10.33557/JURNALMARIK.V25I1.2279.
- [5] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, "Evaluasi user experience dengan metode heuristic evaluation dan persona (Studi pada: Situs beb Dalang Ki Purbo Asmoro)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 8, pp. 2918–2926, Jan. 2018, Accessed: Mar. 05, 2024. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2045>
- [6] A. Supriyatna and R. Andika, "Mengukur kualitas aplikasi gudang dengan metode Usability Nielsen," *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2019, doi: 10.36350/jbs.v7i1.29.
- [7] R. Resa and K. R. N. Wardani, "User interface dan user experience website BPKAD Provinsi Sumatera Selatan menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *ZONASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 88–99, Sep. 2022, doi: 10.31849/ZN.V4I2.10972.
- [8] R. A. Lesmana and A. M. Bakti, "Usability testing pada website SMK Negeri 1 Suak Tapeh menggunakan System Usability Scale (SUS)," *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, vol. 15, no. 1b, pp. 365–371, 2023, doi: 10.5281/5490/15.jupiter.2023.04.
- [9] M. F. Sinaga, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, "Desain dan evaluasi antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi web responsif myITS Logistics menggunakan metode user-centered design," *Jurnal Teknik ITS*, vol. 12, no. 2, pp. A89–A95, 2023, doi: 10.12962/j23373539.v12i2.111976.
- [10] R. E. Putri, R. Widya, and Y. Yusman, "Prototipe sistem informasi bimbingan dan konseling menggunakan figma," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 4, no. 2, pp. 540–551, 2023, doi: 10.35870/JIMIK.V4I2.246.