

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX STUDENTS LIFE MENGUNAKAN DESIGN THINKING

Muhammad Mas'ud Mahfudz Darmawan, Nuri Cahyono*, Eli Pujastuti, Sharazita Dyah Anggita

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

nuricahyono@amikom.ac.id

ABSTRAK

Banyak mahasiswa baru atau calon mahasiswa yang ingin berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta mengalami kesulitan dalam mencari informasi terkait lingkungan sekitar kampus. Hal ini terutama dialami oleh mahasiswa yang berasal dari luar daerah atau yang belum pernah ke Yogyakarta sebelumnya. Kondisi ini juga menimbulkan kebingungan bagi orang tua atau wali dalam mempersiapkan biaya yang dibutuhkan. Mahasiswa baru biasanya harus mencari informasi seperti biaya kost, harga makanan, dan lokasi wisata secara langsung karena informasi ini tidak tersedia di website resmi Amikom. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan analisis dan perancangan UI/UX "Student Life" menggunakan metode design thinking. UI/UX ini akan menyediakan informasi penting mengenai kehidupan di Yogyakarta dan lingkungan sekitar kampus. Design thinking dipilih karena melibatkan pengguna dalam proses pengembangannya. Metode ini memiliki lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Untuk mengevaluasi kesuksesan desain UI/UX, digunakan dua pengujian: usability testing dan system usability scale (SUS). Dalam usability testing, calon pengguna diminta menyelesaikan skenario tertentu tanpa mengalami kesulitan. Sedangkan pada pengujian SUS, aplikasi mendapat skor 93,3, yang tergolong dalam grade A atau sangat bagus.

Kata kunci : *Design Thinking, UI/UX, System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Universitas AMIKOM Yogyakarta, menjadi salah satu institusi perguruan tinggi terkemuka di Yogyakarta dan perguruan tinggi unggulan di Indonesia. Universitas AMIKOM Yogyakarta telah menyediakan berbagai fasilitas Pendidikan untuk menunjang perkembangan akademik mahasiswanya. Namun, untuk beberapa informasi tentang kehidupan kampus, seperti informasi akomodasi, informasi range Harga kost, kehidupan sehari-hari di Yogyakarta, budaya di Yogyakarta, dan informasi kehidupan lainnya, masih sangat terbatas. Hal ini, dapat menjadi kekurangan yang signifikan, mengingat bahwa informasi tersebut bisa saja memberikan dampak bagi pengalaman calon mahasiswa, baik dari segi akademik maupun sosial [1].

Informasi mengenai kehidupan kampus menjadi salah satu faktor penting yang mendukung kesejahteraan mahasiswa [4]. Di beberapa universitas lain, telah menerapkan informasi kehidupan kampus tersebut, seperti contoh pada website kampus UII. Hal ini dapat memberikan mahasiswa panduan lengkap mengenai informasi akomodasi, informasi daerah sekitar kampus, serta tips-tips yang berguna untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru [6].

Informasi semacam ini tidak hanya membantu bagi mahasiswa baru untuk beradaptasi dengan lebih cepat, namun juga memperkaya pengalaman mereka selama menempuh Pendidikan di perguruan tinggi.

Di sisi lain, kurangnya informasi mengenai kehidupan kampus di Universitas AMIKOM Yogyakarta dapat berakibat pada berbagai masalah. Calon atau mahasiswa baru mungkin merasa kesulitan dalam mencari informasi yang diperlukan, seperti range Harga kost, perkiraan biaya sebulan, maupun

tentang budaya-budaya di Yogyakarta. Hal ini juga dapat mempengaruhi kesejahteraan mereka, serta dapat mempengaruhi prestasi akademik dan kepuasan terhadap kehidupan selama berkuliah [6].

Untuk mengatasi permasalahan ini, maka diperlukan suatu solusi yang tidak hanya menyajikan informasi secara lengkap, namun juga menyajikannya dengan kemudahan untuk mengaksesnya dan juga menarik. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang berfokus pada kehidupan kampus di Universitas AMIKOM Yogyakarta [14].

Metode design thinking dapat digunakan sebagai pendekatan dalam proses ini, dengan melibatkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi mahasiswa, serta iterasi desain yang berpusat pada pengguna [4].

Penerapan metode design thinking, diharapkan solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa dengan cara yang lebih efektif [5].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang UI/UX student life yang tidak hanya informatif namun juga intuitif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Implementasi pada sistem ini diharapkan dapat menjadi Langkah dalam mendukung adaptasi dan kesejahteraan mahasiswa, serta dapat memperkuat citra dari Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai Lembaga Pendidikan yang peduli terhadap kehidupan mahasiswa secara menyeluruh [13].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kemajuan teknologi, khususnya di bidang informasi, telah membuat akses informasi semakin luas berkat perkembangan internet [1]. Kini, informasi yang dulunya hanya dapat diakses oleh segelintir orang dapat diakses oleh banyak orang. Ini sangat bermanfaat bagi mereka yang membutuhkan informasi namun tidak memiliki waktu untuk mengunjungi lokasi secara langsung [2].

Meski begitu, informasi yang bertebaran di internet seringkali sulit diakses, sehingga desain yang baik dan penempatan teks serta gambar yang tepat sangat penting agar informasi mudah dipahami.

Desain yang efektif untuk aplikasi atau sistem, dikenal sebagai UI/UX, memainkan peran krusial dalam pengalaman pengguna. UI berfokus pada tampilan visual yang berinteraksi langsung dengan pengguna, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut [3].

Website saat ini tidak hanya sekadar menampilkan informasi, tetapi juga harus memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dengan performa yang baik. Pengguna berharap informasi mudah dimengerti, cepat memenuhi kebutuhan mereka, dan mudah digunakan [7].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi bagi mahasiswa baru Universitas Amikom Yogyakarta, terutama bagi mereka yang baru merantau atau belum familiar dengan Yogyakarta [2]. Informasi yang akan disediakan meliputi biaya kos, tempat makan, tempat wisata, dan sebagainya. Proses perancangan menggunakan metode design thinking, yang meliputi tahap empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian untuk memastikan solusi yang efektif dan berfokus pada pengguna [9].

Untuk pengembangan, informasi akan diintegrasikan ke dalam front-end web menggunakan WordPress. WordPress adalah platform manajemen konten yang mempermudah pembuatan, pengelolaan, dan publikasi situs web tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman atau desain web yang mendalam [11].

2.1. Pengertian Perancangan

Perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya “Analisis dan Desain” adalah tahap setelah analisis dalam siklus pengembangan sistem. Ini melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan elemen-elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Proses ini juga mencakup konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem [12].

2.2. UI/UX

User Interface (UI) adalah ilmu tentang tata letak grafis web atau aplikasi, mencakup elemen seperti tombol, teks, gambar, dan animasi yang berinteraksi dengan pengguna. UI mendesain elemen visual, termasuk skema warna, bentuk tombol, dan jenis font,

dengan tujuan meningkatkan kesetiaan pengguna[4]. *User Experience* (UX) menurut Borrys Hasian, adalah proses membuat produk yang bermanfaat, memvisualisasikan user flow, dan bekerja sama dengan tim lain untuk memenuhi kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi [13]. Desain UX menentukan mudah atau sulitnya interaksi pengguna dengan web dan melibatkan kemampuan dasar seperti membuat *wireframe* atau *mockup*[3].

2.3. Figma

Figma merupakan sebuah platform desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi real-time di antara tim desain. Ini memungkinkan desainer untuk membuat, mengedit, dan berbagi desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara bersama-sama dalam satu platform yang terintegrasi. Figma memungkinkan kolaborasi yang mudah antara anggota tim, bahkan jika mereka berada di lokasi yang berbeda, dan menyediakan fitur-fitur seperti komentar, pembaruan secara real-time, dan pengelolaan versi yang memudahkan proses desain yang terkoordinasi. Figma merupakan salah satu alat atau aplikasi desain yang dapat digunakan di sistem operasi Windows dan Mac OS untuk membuat prototipe aplikasi dan desain lainnya. Aplikasi ini menggunakan basis vektor, sehingga sangat ideal untuk membuat antarmuka pengguna aplikasi atau situs web [3].

Figma adalah salah satu design tool berbasis cloud gratis yang bisa dijalankan di browser (web based) atau aplikasi desktop di OS Windows dan MAC OS yang mirip dengan Sketch atau Adobe XD untuk fungsionalitas dan fiturnya, namun memiliki perbedaan besar yang membuat Figma lebih baik yaitu fitur untuk kolaborasi tim. Figma memberi pengguna semua alat yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping, dan pembuatan kode untuk hand-off. Singkatnya Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuatan kode. Saat ini (bisa dibilang) alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain [10].

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa figma merupakan alat desain yang berbasis cloud dengan konsep dan fitur siaran langsung yang dapat memudahkan tim untuk berkomunikasi secara langsung pada saat proses editing, serta figma dapat dijalankan secara tim atau kolaborasi [2].

2.4. Website

Website adalah kumpulan komponen seperti teks, gambar, video, dan animasi yang berfungsi sebagai media berbagi informasi secara *online*. Dengan menggunakan internet, *website* memungkinkan informasi diakses kapan saja dan di mana saja, melintasi batas ruang dan waktu. *Website* menjadi

media yang populer untuk publikasi informasi, dapat diakses oleh siapa saja, termasuk perusahaan, tanpa terbatas oleh wilayah geografis [3].

2.5. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi sistem informasi yang mencakup tiga aspek, yaitu *adjective rating*, *grade scale*, dan *acceptability*, yang semuanya dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir atau user. Dalam proses evaluasi menggunakan metode SUS, digunakan sepuluh instrumen sebagai alat ukur evaluasi. Banyak penelitian telah dilakukan mengenai pengukuran kegunaan menggunakan metode SUS karena metode ini memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan kuesioner lain, yakni reliabilitasnya yang telah tervalidasi dan teruji meskipun menggunakan sampel berukuran kecil [5].

Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Hasil nilai jawaban yang bernomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
- Angka 5 dikurangi dengan hasil dari nilai jawaban yang bernomor genap.
- Kemudian semua nilai dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5.

Selanjutnya menghitung jumlah skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor, kemudian dibagi dengan jumlah responden :

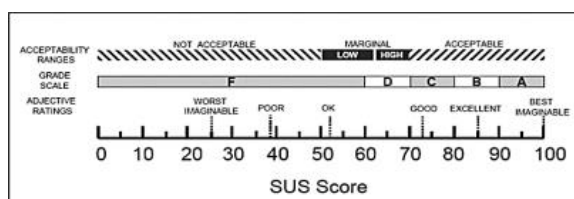
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- $\bar{x}$: Skor rata-rata
 $\sum x$: jumlah skor SUS
 n : jumlah responden

Dari hasil jumlah skor rata-rata skor SUS dapat dianalisis dan dikategorikan dalam kategori penerimaan (*acceptability*), skala nilai (*grade scale*), dan *adjective rating* dengan skala kelipatan 10. Skala 1- >10 masuk ke dalam *rating worst imaginable*, skor >10 - 20 masuk ke dalam *rating awful*, skor 20 - >30 masuk ke dalam *rating poor*, skor >30 - >50 masuk ke dalam *rating ok*, skala >50 - >70 masuk ke dalam *rating good*, skala >70 - >80 masuk ke dalam *rating excellent*, sedangkan skala >80 sampai >90 masuk ke dalam *rating best imaginable*.

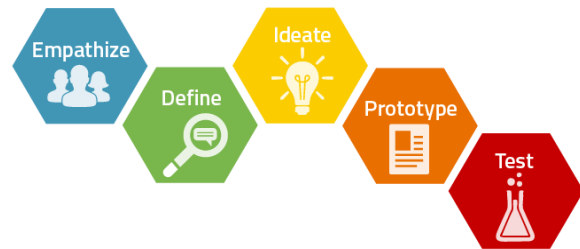
Data yang telah didapatkan berupa hasil skor rata-rata menggunakan metode SUS dapat diinterpretasikan dengan skala dibawah ini:



Gambar 1. SUS Score

3. METODE PENELITIAN

DESIGN THINKING



Gambar 2. Design Thinking

Metode yang digunakan adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan [8]. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. [9]

3.1. Empathize

Empathize adalah proses memahami perasaan dan kebutuhan pengguna untuk merancang sistem yang sesuai, biasanya dengan melakukan wawancara dan observasi [3]. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada mahasiswa AMIKOM untuk mengetahui kebutuhan informasi apa yang mereka inginkan. Kategori mahasiswa AMIKOM dengan maksimal sudah semester 2 atau sudah 1 tahun di AMIKOM. Hasil wawancara akan dibuat menjadi *user persona*.

3.2. Define

Define melibatkan identifikasi permasalahan inti berdasarkan analisis dan sintesis informasi, untuk memahami masalah sebenarnya yang dialami pengguna [3]. *Define* juga merupakan proses memahami kebutuhan pengguna dan membuat *user persona* sebagai dasar perancangan produk atau aplikasi [9]. Pada tahap *define*, akan membuat *How Might We* pada hasil wawancara.

3.3. Ideate

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui *brainstorming* [9]. Pada tahap ini, akan membuat *wireframe* untuk *student life*.

3.4. Prototype

Tahap *prototype* adalah tahap keempat dari *design thinking*, di mana *prototype* dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna. *Prototype* ini bisa berupa *low fidelity*, *rapid prototyping*, atau *high fidelity*, dan berfungsi sebagai versi sementara produk dengan biaya rendah. Selanjutnya, *prototype* diuji pada target pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai kesesuaian dan kemudahan implementasi produk [3]. Pada tahap ini, akan dibuat *high fidelity design* dari *wireframe* yang telah dibuat, serta melakukan demo.

3.5. Testing

Testing berfungsi untuk mengevaluasi apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau perlu revisi. Produk diuji dalam berbagai bentuk, seperti *low fidelity* atau *high fidelity*, untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan untuk perbaikan selanjutnya [3]. Tes yang dilakukan dengan metode *system usability scale* (SUS).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil dari penerapan metode design thinking dalam membuat UI/UX student life. Tahapan penerapannya terdiri dari lima tahap yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing.

4.1. Empathize

Hal pertama yang dilakukan pada tahap empathize yaitu melakukan wawancara kepada mahasiswa AMIKOM dengan kategori maksimal 2 semester atau 1 tahun berkuliah di AMIKOM untuk mengetahui permasalahan apa yang mereka hadapi setelah masuk di AMIKOM. Hasil wawancara akan sortir dan diambil satu permasalahan yang akan diangkat dan diteliti.

Dari beberapa wawancara, maka diambil satu permasalahan yang diangkat, yaitu permasalahan kurangnya informasi mengenai akomodasi, tempat sekitar daerah AMIKOM, dan informasi tentang Yogyakarta. Maka akan dibuat sebuah informasi

berbasis UI/UX bernama student life, yang berisi berbagai informasi mengenai akomodasi, *range* harga kost, maupun informasi mengenai Yogyakarta.

Dari hasil wawancara yang sesuai dengan permasalahan, langkah selanjutnya membuat user persona dari narasumber tersebut. Berikut merupakan user persona dari narasumber yang bernama Windyarto Haqi.

Windyarto Haqi  Umur 20 Tahun Jenis Kelamin Laki-laki Asal D.I. Yogyakarta Tahun Angkatan 2023/2024	Tentang Haqi adalah mahasiswa baru Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2023/2024. Haqi merasa beberapa temannya kesulitan dalam menemukan beberapa tempat seperti cafe, tempat makan yang murah, tempat rekreasi yang dekat dengan kampus, serta beberapa informasi seperti informasi kost, akomodasi, dan informasi mengenai kultur dan budaya orang Yogyakarta. Kebutuhan Membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat memuat beberapa informasi tempat makan, informasi kost, akomodasi dan lainnya Kesulitan Temannya kampus Haqi kesulitan dalam menemukan beberapa informasi tentang tempat makan, cafe, tempat rekreasi yang dekat dengan kampus. Informasi mengenai kost, akomodasi dan informasi tentang kultur dan budaya di Yogyakarta.
---	--

Gambar 3. User Persona Haqi

4.2. Define

Tahap define bertujuan untuk membuat inti dari beberapa kebutuhan calon pengguna dari tahap empathize. Tahap define dibuat berdasarkan dari data hasil wawancara yang telah dilakukan dari tahapan empathize. Pada tahap define, akan dibuat How Might We dari narasumber pada tahap empathize. Berikut merupakan How Might We dari Windyarto Haqi.

Tabel 1. How Might We

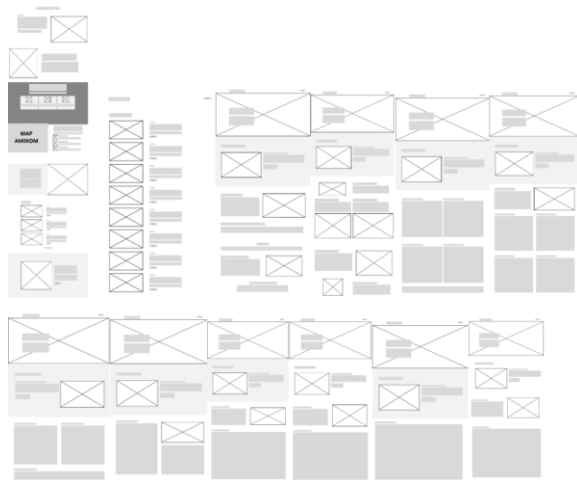
No	Pain Points	How?	Might We
1.	Sulit mendapatkan informasi daerah sekitar AMIKOM kurang lengkap	Bagaimana agar mahasiswa dapat mendapatkan informasi daerah sekitar AMIKOM?	Membuat website informasi student life selengkap mungkin
2.	Beberapa informasi sulit untuk didapatkan	Bagaimana memudahkan pengguna dalam mencari berbagai informasi?	Membuat website yang dapat mencakup banyak informasi
3.	Banyak informasi yang bertele-tele	Bagaimana membuat website informasi yang tidak bertele-tele?	Membuat informasi yang langsung pada bagian intinya
4.	Rekomendasi tempat wisata tidak terlalu lengkap	Bagaimana agar informasi tempat wisata lengkap?	Membuat informasi dari banyak sumber lalu digabungkan
5.	Banyak iklan pada beberapa situs informasi	Bagaimana akses informasi tanpa adanya iklan	Membuat website informasi yang tidak mengandalkan kuantitas
6.	Informasinya kurang update	Bagaimana mendapatkan informasi yang terbaru?	Membuat informasinya se-update mungkin
7.	Tampilannya kurang bagus	Bagaimana membuat tampilan agar bagus?	Membuat tampilan website serapi mungkin
8.	Informasinya sulit dipahami	Bagaimana informasinya bisa mudah dipahami?	Membuat beberapa informasi yang langsung ke intinya
9.	Beberapa informasi tidak menyelesaikan masalah	Bagaimana pengguna mendapatkan informasi yang menyelesaikan masalah?	Membuat form yang dapat diisi oleh pengguna untuk kebutuhan informasi apa yang mereka butuhkan
10.	Beberapa informasi tempat wisata di jogja, berada jauh dari kampus	Bagaimana pengguna menemukan informasi wisata yang dekat dengan kampus?	Membuat tambahan informasi dengan menambahkan jarak dari kampus

4.3. Ideate

Pada tahap wireframe akan dilakukan pembuatan desain kerangka dari website student life yang akan dibuat. Pembuatan rangka ini berupa pembuatan layout untuk gambar, layout untuk button, dan layout

untuk teks. Wireframe juga bisa disebut sebagai low fidelity design. Pembuatan wireframe akan menggunakan platform figma yang memudahkan untuk nanti ke tahap high fidelity design.

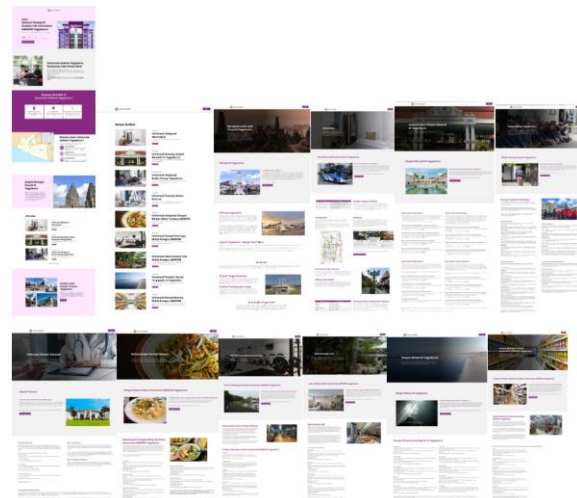
Berikut merupakan wireframe dari website student life.



Gambar 4. Wireframe Student Life.

4.4. Prototype

Pada tahap prototype bertujuan untuk membuat high fidelity design dari wireframe pada tahap sebelumnya. High fidelity design akan dibuat menjadi frontend agar bisa diakses oleh banyak orang. Berikut merupakan high fidelity design pada wireframe student life.



Gambar 5. High Fidelity Design

4.5. Testing

Tahap testing yang dilakukan adalah dengan menggunakan system usability scale (SUS). Nantinya, akan dibuat google form yang berisi link untuk mengakses website frontend dari student life serta 10 pertanyaan skala 1-5 yang nantinya akan disebar dan dijawab oleh mahasiswa AMIKOM.

Tabel 2. Jawaban Responden SUS

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4
R4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
R5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R11	3	4	4	4	0	4	4	3	4	4
R12	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R14	4	3	0	4	4	4	4	4	4	4
R15	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
R16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0
R19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R27	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R29	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
R30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R33	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4
R34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
R35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
R36	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
R37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R38	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4
R39	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2
R40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R41	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R42	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
R43	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4
R44	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
R45	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
R46	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4
R47	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3

Pada implementasinya didapatkan sebanyak 47 responden, dapat dilihat pada tabel 2. Berikut hasil dari pengujian SUS pada student life.

Langkah berikutnya menghitung jawaban tersebut kedalam perhitungan system usability scale. Berikut merupakan rumus yang digunakan dalam perhitungan SUS

$$((Q1-1)+(5-Q2)+(Q3-1)+(5-Q4)+(Q5-1)+(5-Q6)+(Q7+1)+(5-Q8)+(Q9-1)+(5-Q10)) \times 2,5$$

Keterangan : Q = Question atau pertanyaan

Bisa dilihat, rumusnya adalah untuk Q ganjil maka jawaban angka dikurangi dengan 1, contoh jawabannya adalah 5 maka $5-1 = 4$, lalu untuk Q genap maka 5 dikurangi angka jawaban, contoh jawabannya adalah 2 maka $5-2 = 3$. Lalu seluruh jawaban dijumlahkan lalu dikali dengan 2,5.

Peraturan perhitungan ini hanya digunakan untuk menghitung 1 responden saja, selanjutnya nilai yang telah direkap dari semua responden akan dilanjut ke tahap selanjutnya yaitu mencari rata-rata dengan menjumlahkan nilai jawaban semua responden yang mengisi lalu dibagi dengan jumlah responden yang mengisi.

Hasil perhitungan SUS untuk frontend, didapatkan rata-rata sebesar 93,3. Nilai ini mendapatkan grade A atau Excellent atau sangat bagus. Hal ini berarti frontend informasi daerah sekitar Universitas AMIKOM Yogyakarta bernama student life dapat membantu mahasiswa untuk mencari informasi sekitar lingkungan kampus dan Yogyakarta.

Hasil perhitungan SUS untuk frontend pada gambar 6 diatas, didapatkan rata-rata sebesar 93,3. Nilai ini mendapatkan grade A atau Excellent atau sangat bagus. Hal ini berarti frontend informasi daerah sekitar Universitas AMIKOM Yogyakarta bernama student life dapat membantu mahasiswa untuk mencari informasi sekitar lingkungan kampus dan Yogyakarta.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Metode design thinking cocok dan dapat digunakan untuk membuat sebuah desain UI/UX. Dikarenakan metode design thinking lebih mengandalkan pendekatan empati terhadap calon pengguna itu sendiri, hal ini akan berdampak baik dikarenakan akan banyak user yang tertarik pada aplikasi atau website yang kita hasilkan. Terbukti dalam perancangan UI/UX untuk informasi bernama Student Life, metode design thinking berhasil dengan rata-rata nilai pengujian system usability scale (SUS) sebesar 93,3 dan grade A atau sangat baik.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menambahkan fitur seperti search, sort menurut tanggal pembuatan informasi, dan filter untuk kategori informasi, seperti informasi tempat, informasi Yogyakarta dan tips-tips.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UuiX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Sevtiana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA," vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [3] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [4] D. K. Safitri and A. Andrianingsih, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 127–138, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5639.
- [5] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," vol. 8, no. 1, 2021.
- [6] S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, "Perancangan Ui/Ux Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 14, no. 1, pp. 2442–2449, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [7] A. Wijaya et al., "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking," *Progr. Stud. Inform. Fak. Ilmu Komput. dan Rekayasa Univ. Multi Data Palembang*, pp. 465–471, 2022.
- [8] A. A. Anwar, B. Huda, E. Novalia, T. Paryono, and S. Piantara, "Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang)," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2022, doi: 10.31539/intecomsv5i2.4988.
- [9] R. Faticha, A. Aziza,) Muhammad, B. Aulawi, and A. D. Putra, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Digital Library Di Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Metode Five Planes," vol. 80, pp. 191–198, 2023.
- [10] A. R. Setiadi, "Perancangan UI / UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor".
- [11] D. K. Safitri and A. Andrianingsih, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 127–138, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5639.
- [12] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Sevtiana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA," vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [13] S. Sukriandi and N. Cahyono, "Analisis UI/UX dan Front End Aplikasi Desain Rumah Menggunakan Human Centered Design," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 135–142, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.779.
- [14] A. C. Ratri, E. Pujastuti, Hanafi and N. Cahyono, "UI Pattern Analysis in Obtaining Highest Success Rate in University Admission Website," 2022 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS), Jakarta, Indonesia, 2022, pp. 314–319, doi: 10.1109/ICIMCIS56303.2022.10017988.