

POCKETUI SI: DESAIN UX APLIKASI *MOBILE* DENGAN METODE DESIGN THINKING

Nama Mahasiswa : Naufal Andika Rahman
NIM : 3021710041
Pembimbing : Brina Miftahurrohmah, S.Si., M.Si

ABSTRAK

Pada penelitian ini menjelaskan bagaimana pentingnya layanan sistem informasi yang dimiliki oleh perguruan tinggi membuat seluruh data saling terkoneksi dan terorganisir dengan baik. Sistem informasi akademik membuat proses pelaksanaan kegiatan akademik menjadi lebih ringkas. UI SI memiliki layanan sistem informasi akademik berbasis web yang lebih dikenal sebagai GapuraUI SI. Namun layanan GapuraUI SI belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan mahasiswa, misalnya kegiatan absensi di UI SI masih dilakukan secara manual dengan menggunakan formulir fisik yang kemudian ditandatangani oleh dosen beserta mahasiswa yang menghadiri kelas tersebut. Selain absensi, proses pembagian jadwal yang diedarkan pada awal perkuliahan dinilai tidak efektif. PocketUI SI merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang akan dirancang guna mendukung proses absensi dan penjadwalan mata kuliah dengan fitur yang mengutamakan kemudahan bagi calon pengguna dan kecepatan mengakses aplikasi. Aplikasi PocketUI SI diharapkan bukan hanya membantu secara fungsi namun aplikasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik sehingga aplikasi yang dibuat nyaman digunakan. Ada beberapa aspek yang menjadi perhatian dalam perancangan desain aplikasi PocketUI SI yaitu menciptakan *user-experience (UX)* dengan menggunakan metode yang tepat. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *design-thinking process*. Metode ini terbagi menjadi beberapa proses yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan survei dan wawancara. Seluruh masalah yang telah didapatkan kemudian dikaji kembali untuk melihat penyebab terjadinya permasalahan pada absensi dan jadwal mata kuliah. Gagasan ide yang telah dibuat kemudian diwujudkan dengan mempertimbangkan aspek visual. Tahap terakhir adalah dilakukannya pengujian untuk mengukur tingkat keberhasilan desain antarmuka pengguna PocketUI SI dalam menjawab permasalahan absensi dan penjadwalan mata kuliah. Selain itu pengujian juga dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman baru, sehingga desain antarmuka PocketUI SI dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat menyelesaikan permasalahan absensi dan penjadwalan mata kuliah secara menyeluruh. Berdasarkan pengujian yang dilakukan diketahui jika mayoritas permasalahan pada absensi dan penjadwalan mata kuliah berhasil diselesaikan menggunakan desain antarmuka pengguna PocketUI SI.

Kata Kunci : *Design-thinking, GapuraUI SI, Mobile, User Experience.*

POCKETUI SI: *MOBILE* APPLICATION UX DESIGN BASE ON DESIGN THINKING METHOD

Student Name : Naufal Andika Rahman
Student Identity Number : 3021710041
Advisors : Brina Miftahurrohmah, S.Si., M.Si

ABSTRACT

This study explains how the importance of information system services owned by universities makes all data interconnected and well organized. The academic information system makes the process of conducting academic activities more concise. UISI has a web-based academic information system service better known as GapuraUISI. However, GapuraUISI services have not fully accommodate the needs of students. Attendance activities at UISI are still done manually using a physical form signed by lecturers and students who attend the class. In addition to attendance, the process of sharing the schedule circulated at the beginning of the lecture was considered ineffective. PocketUISI is a mobile-based application that will be designed to support attendance and scheduling of courses with features that prioritize convenience for potential users and speed of accessing the application. PocketUISI application is expected to not only help functionally but applications designed to provide a good user experience so that the applications are made comfortable to use. There are several aspects of concern in designing pocketuisi application design, namely creating user-experience (UX) using the right method. The method used in this study is a design-thinking process. This method is divided into several processes: *empathize*, define, ideate, prototype, and test. Data collection in this study was conducted with surveys and interviews. All problems that have been obtained are then reviewed to see the cause of the problem in attendance and course schedule. Ideas that have been created are then realized, taking into account the visual aspect. The last stage is testing to measure the success rate of PocketUISI user interface design in answering attendance and course scheduling issues. In addition, testing is also intended to gain a new understanding so that pocketUISI interface design can be further developed in order to solve the problem of attendance and scheduling of courses thoroughly. Based on the tests conducted, it is known that the majority of problems in attendance and scheduling of courses were successfully resolved using pocketUISI user interface design.

Keyword : *Design-thinking, GapuraUISI, Mobile, User Experience.*