

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI E-VOTING KAHIMA BERBASIS MOBILE APPS MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

Nama Mahasiswa : Pegy Melati Rahayu
NIM : 3021810025
Pembimbing : Catur Wulandari, S.Kom., M.Sc., MCE, MOS

ABSTRAK

E-voting Kahima yang digunakan prodi sistem informasi dalam permira 2021/2022 yaitu *website myVote* adalah sebuah aplikasi yang berbasis *website*, aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan pemilihan umum secara *online*, dimana dengan adanya aplikasi ini pemilih dapat melakukan proses pemilihan suara secara daring lalu panitia juga dapat mengontrol bilik pemilu secara daring. Dalam penelitian ini aplikasi pemungutan suara secara *online* berbasis *mobile apps* yang bertujuan mempermudah dalam melakukan pemilihan ketua organisasi UI SI secara *online*. Dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan desain UI/UX aplikasi E-voting kahima berbasis *mobile apps* menggunakan metode *Lean UX* dari pengembangan *website myVote*. Metode ini dibagi menjadi 4 tahapan yaitu tahap *Declare Assumption*, *Create an MVP (Minimum Viabel Product)*, *Run an Experiment*, dan *feedback and research*. Pengambilan data akan dilakukan dengan proses wawancara dan kuesioner. Pada tahap *feedback and research* dilakukan testing *usability* menggunakan perhitungan *System Usability Scale (SUS)* untuk menentukan *success rate* dan iterasi selanjutnya menggunakan skor nilai akhir *SUS*.

Kata kunci : E-voting, *Lean UX*, *System Usability Scale (SUS)*, *User Experience*

UI/UX DESIGN OF KAHIMA E-VOTING APPLICATION BASED ON MOBILE APPS USING LEAN UX METHOD

Student Name : Pegy Melati Rahayu

Student Identity Number : 3021810025

Advisors : Catur Wulandari, S.Kom., M.Sc., MCE, MOS

ABSTRACT

E-voting kahima used by the information systems study program at Permira 2021/2022, namely the myVote website is a website-based application, this application can be used to conduct online general elections, where with this application voters can vote boldly by the committee and then also can control the voting booth boldly. In this study, an online voting application based on mobile apps was created which aims to make it easier to choose the chairman of the UI SI organization online. In this study, the UI/UX design of the Kahima E-Voting application based on Mobile Apps will be designed using the Lean UX method of developing the myVote website. This method is divided into 4 stages, namely the Declaration Assumption stage, Create an MVP (Minimum Viable Product), Run an Experiment, and feedback and research. Data collection will be done by means of interviews and questionnaires. At the feedback and research stage, usability testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) to determine the level of success and the next iteration using the SUS final score.

Keyword : *E-voting, Lean UX, System Usability Scale (SUS), User Experience*