

# OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI/UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING

Muhammad Iqbal sain<sup>1\*</sup>, M. Asep Rizkiawan, Muhammad Maulana Akbar Rahmat<sup>3</sup>, Maulana Sidiq<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA; l. Tanah Merdeka No.6, RT.10/RW.5, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830, Telp 081312460798

Received: 12 Oktober 2024

Accepted: 14 Januari 2025

Published: 20 Januari 2025

## Keywords:

*User Interface;*

*User Experience;*

*Design thinking;*

Sistem Informasi.

## Correspondent Email:

[miqbalsain@uhamka.ac.id](mailto:miqbalsain@uhamka.ac.id)

Saat ini, Teknologi Informasi mengalami kemajuan yang sangat signifikan, terutama dalam bidang sistem informasi. Beragam sistem informasi yang dikembangkan semakin mempermudah manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas. Seiring dengan bertambahnya jumlah pengajar di perguruan tinggi, dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mengelola serta mengatur data terkait penelitian, pengabdian, dan publikasi para dosen. Penelitian ini secara mendalam mengkaji website SIMAKIP UHAMKA berdasarkan pengalaman pengguna dengan pendekatan design thinking yang berfokus pada *user* untuk menciptakan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu mengatasi semua kebutuhan *user*. Prototype yang dihasilkan diuji menggunakan metode SEQ (Single Ease Question) dan SUS (System Usability Scale), dengan SEQ mendapatkan nilai 7 dan SUS mendapatkan nilai 79. Berdasarkan hasil pengujian dengan kedua metode tersebut, disimpulkan bahwa prototype redesign dalam penelitian ini mudah digunakan dan dapat diterima oleh user.

*Currently, Information Technology is experiencing very significant progress, especially in the field of information systems. Various information systems that are developed make it easier for humans to complete various tasks. Along with the increasing number of lecturers in higher education, a system is needed that is able to manage and organise data related to research, service, and publications of lecturers. This research deeply examines the UHAMKA SIMAKIP website based on user experience with a user-focused design thinking approach to create a User Interface (UI) and User Experience (UX) that can address all user needs. The resulting prototype was tested using the SEQ (Single Ease Question) and SUS (System Usability Scale) methods, with SEQ scoring 7 and SUS scoring 79. Based on the test results with both methods, it is concluded that the prototype redesign in this study is easy to use and acceptable to users.*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang secara signifikan, terutama di bidang sistem informasi [1]. Sistem informasi kini dibuat dengan tujuan memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaannya. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang

diterapkan di bidang pendidikan adalah penggunaan sistem informasi dalam akademik[2].

Seiring dengan semakin banyaknya jumlah tenaga pengajar di perguruan tinggi, Maka diperlukan sebuah sistem yang mampu mengelola serta mengatur data mengenai

pengabdian, penelitian, dan publikasi untuk tenaga pengajar. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pencatatan penelitian, pengabdian, dan publikasi agar menjadi lebih baik dan sistematis.[3].

Sistem Manajemen Kinerja Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMAKIP) UHAMKA merupakan *website* yang membantu pelaku akademis UHAMKA, baik dosen maupun mahasiswa, untuk melaporkan penelitiannya. Data publikasi ilmiah yang telah valid akan dikirimkan ke *website* Ristekdikti untuk dilaporkan secara berkala sebagai bentuk pelaporan data kinerja penelitian serta publikasi ilmiah.

Namun, tampilan *design* SIMAKIP saat ini kurang nyaman dan tidak optimal bagi pengguna. Hal ini menjadi masalah karena dapat menghambat efektivitas penggunaan sistem oleh para akademisi. Antarmuka yang sulit di pahami dan navigasi yang rumit dapat menyebabkan kebingungan. Oleh karena itu diperlukan perancangan ulang dari segi *user interface* dan *user experience* pada *website* SIMAKIP.

*Redesign* merupakan proses menciptakan rancangan produk atau sistem baru berdasarkan produk atau sistem yang sudah dibuat sebelumnya. Dengan demikian, produk yang dihasilkan akan memberikan manfaat serta fungsi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya di masa mendatang[4].

Dalam konteks *design*, *user interface* merupakan komponen yang dirancang untuk memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi maupun *website*. Selain itu, *user interface* juga sangat erat kaitannya dengan tampilan secara visual.[5].

Sementara itu, *user experience* adalah proses *design* produk yang bertujuan untuk menyediakan pengalaman yang berarti dan relevan bagi *user* dengan mengoptimalkan *design*, fungsi, dan kegunaannya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan interaksi yang lebih baik antara *user* dan produk.

Dalam penelitian, *design thinking* digunakan karena pendekatannya sering diterapkan dalam perancangan UI/UX. Prosesnya meliputi tahap-tahap seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode ini berguna untuk mempersingkat waktu dalam memahami kebutuhan user [6].

Berdasarkan uraian disampaikan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa penulis berusaha untuk menyelesaikan permasalahan *user interface* serta *user experience* pada *website* SIMAKIP UHAMKA menggunakan metode *design thinking*.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 User interface

Dalam studi ilmu interaksi manusia-komputer, *user interface* adalah ilmu yang mempelajari perencanaan dan *design* dengan menganalisis bagaimana orang-orang dan komputer dapat bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan manusia secara efisien. Dalam hal ini, *user interface* mencakup semua elemen visual, seperti teks, *layout*, gambar, transisi, serta interaksi.[7].

*User interface* (UI) yang bagus adalah UI yang dirancang untuk memberikan pengalaman *user* yang mudah dipahami, efisien, jelas, ringkas, responsif, dan memiliki kontras warna yang baik dan menyenangkan saat digunakan.

### 2.2 User Experience

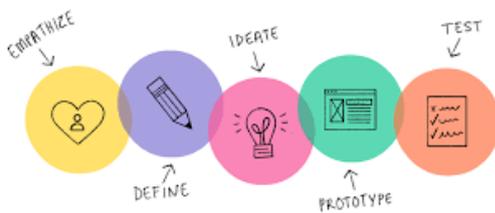
Kemampuan interaksi *user* terhadap antarmuka yang nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka disebut *user experience* (UX). Tujuan dari *User experience* untuk meningkatkan kualitas pengalaman serta kepuasan *user* pada saat mengakses tampilan antarmuka, baik dari *website*, ponsel, ataupun pada desktop. *User experience* bertujuan untuk membuat pengalaman *user* dengan produk berdasarkan penggunaan perangkat yang telah dilalui[8].

Selain itu, *User experience* juga mencakup penelitian dan analisis perilaku *user* untuk memahami kebutuhan mereka. Hal Ini melibatkan pengujian *prototype*, pengumpulan umpan balik, dan iterasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk telah dibuat tidak hanya memenuhi kebutuhan, tetapi juga melebihi harapan pengguna.

### 2.3 Design thinking

Proses *Design Thinking* adalah proses yang melibatkan *user* bekerja untuk menemukan solusi. Tujuan utamanya untuk membuat layanan yang inovatif yang memenuhi kebutuhan *user* dan dapat menyelesaikan masalah yang ada[9].

*Design Thinking* memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah pendekatannya yang berpusat pada *user*, yang berarti solusi yang dibuat lebih relevan dan efektif.



Gambar 2. 1 Metode *Design Thinking*

#### 2.4 *Single ease question*

*Single Ease Question* atau yang biasa disebut (SEQ) merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengalaman *user* (UX) untuk menilai seberapa efektif, mudah atau sulit bagi *user* untuk menyelesaikan tugas tertentu[10].

SEQ biasanya terdiri dari satu pertanyaan yang diajukan segera setelah *user* menyelesaikan tugas. Pertanyaan tersebut seringkali berbentuk skala *likert*.

#### 2.5 *Sytem Usability Scale*

*System Usability Scale*, atau yang biasa disebut (SUS), merupakan salah satu cara untuk menilai hasil *design* pada tahap *testing*. Dalam penerapannya, (SUS) bisa menggunakan kuesioner yang memiliki 10 pertanyaan yang mesti dijawab oleh peserta testing dengan skala *Likert* dari 1 sampai 5[11].

Selanjutnya, Skor akhir SUS dihitung, menghasilkan nilai dari 0 hingga 100, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik suatu *design* dalam hal kemudahan penggunaan[12].

Metode ini sering digunakan karena mudah digunakan dan dapat memberikan gambaran umum yang cepat tentang pengalaman pengguna.

### 3. METODE PENELITIAN

Perancangan *redesign* aplikasi SIMAKIP UHAMKA menggunakan metode *design thinking*. Metode ini menggabungkan beberapa ide dari berbagai aspek untuk menemukan penyelesaian dari permasalahan yang ada.

Dalam penyelesaiannya, *design thinking* sangat berfokus pada kebutuhan *user*[13].

Pada implementasinya, proses *design thinking* melalui 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan yang terakhir *testing*.

#### 3.1 *Empathize*

Tahapan pertama yang dilakukan pada metode *design thinking* adalah *empathize*. Tahap ini adalah langkah awal dalam memahami kebutuhan *user*.

Fokus utama tahap ini adalah mendalami perasaan *user* melalui metode *in-depth interview* yang bertujuan untuk mendapatkan *insight* dari *user*. Kemudian, *insight* yang didapatkan pada tahapan ini akan menjadi fondasi untuk menemukan solusi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi *user*.

#### 3.2 *Define*

Dalam proses *design thinking*, *define* merupakan tahapan yang bertujuan untuk mendefinisikan seluruh permasalahan yang ditemui pada tahap *empathize*. tahap ini juga mulai dibuat *problem statement* atau yang bisa disebut juga *how might we*, yang berfokus pada kebutuhan *user*.

#### 3.3 *Ideate*

tahapan pada *design thinking* yang berfokus pada pengembangan ide-ide kreatif yang bertujuan untuk menciptakan solusi untuk masalah yang telah ditemui pada tahap sebelumnya. Semua ide yang dihasilkan akan dikumpulkan dan dikelompokkan untuk memilih ide yang terbaik dalam menyelesaikan permasalahan *user*. Ada beberapa metode yang bisa dilakukan pada tahap *ideate*, seperti membuat *Solution Idea*.

Dengan menggunakan metode tersebut, proses *ideate* dapat menghasilkan solusi kreatif dan relevan untuk menyelesaikan permasalahan *user*.

#### 3.4 *Prototype*

Di tahap ini mulai dirancang *design system* agar *design* menjadi konsisten serta mempermudah dalam perancangan *user interface*. Di tahap ini juga mulai dibuat *high-fidelity prototype* untuk menciptakan *design* yang dapat diinteraksikan kepada *user* sehingga

hasil *prototype* bisa digunakan pada tahap selanjutnya.

### 3.5 Testing

Ketika sudah sampai tahap *testing*, mulai dilakukan pengujian *prototype* dengan menggunakan *platform* Zoom dan Figma. Pengujian dilakukan dengan menyiapkan setidaknya 5 orang *user*.

Pengujian *prototype* pada penelitian ini menerapkan metrik penilaian *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Penggunaan kedua metrik tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan *user* dalam menyelesaikan *task* yang diberikan dan menguji keseluruhan tingkat kegunaan sistem yang telah dibuat. Tahap *testing* merupakan bagian yang sangat krusial dalam metode *design thinking*, karena pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* yang dibuat sudah efisien dan cukup memadai untuk menyelesaikan permasalahan *user*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Emphatize

Pada tahap pertama ini, *research* dilakukan kepada *user* menggunakan metode *in-depth interview* untuk mendapatkan insight dari *user*. *Insight* yang didapatkan pada tahap ini menjadi acuan dalam menciptakan solusi permasalahan yang dihadapi *user*.

Objektif pada tahap *research* ini adalah mencari tahu keresahan *user* saat menggunakan website SIMAKIP UHAMKA dan mengetahui kebutuhan *user*.

*Research* ini menggunakan teknik *in-depth interview* yang dilakukan kepada 5 orang *user* yang menggunakan website SIMAKIP UHAMKA melalui *platform* Zoom. Sebelum melakukan *research*, penulis menyiapkan beberapa pertanyaan. Berikut adalah beberapa pertanyaan saat *interview*.

Tabel 4. 1 List Pertanyaan

No	Pernyataan <i>Interview</i>
1.	Bisa ceritakan pengalaman Anda saat menggunakan Website SIMAKIP UHAMKA?
2.	Seberapa sering Anda menggunakan Website SIMAKIP UHAMKA ini?

3.	Apakah masalah terbesar yang Anda temui saat menggunakan Website SIMAKIP UHAMKA ini?
4.	Apakah ada fitur yang menurut Anda sulit ditemukan atau diakses?
5.	Bagaimana Cara anda Upload proposal di website SIMAKIP UHAMKA.
6.	Apakah ada fitur atau elemen <i>design</i> yang membuat Anda bingung atau sulit digunakan?
7.	Apakah yang Anda harapkan bisa berubah atau ditingkatkan dalam <i>design</i> yang baru?
8.	Fitur atau elemen apa yang menurut Anda sangat penting untuk dipertahankan dalam <i>design</i> Website SIMAKIP UHAMKA yang baru?

Pertanyaan yang dibuat seputar pengalaman, tantangan, kesulitan, dan harapan dari *user* saat menggunakan website SIMAKIP UHAMKA.

Selanjutnya, hasil dari *in-depth interview* kepada 5 orang *user* menghasilkan beberapa insight dan masalah yang kemudian penulis susun menjadi *pain poin*.

Tabel 4. 2 Pain Point

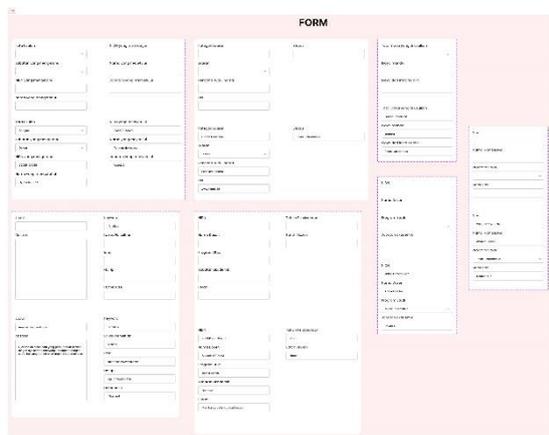
Responden	<i>Pain Point</i>
R1	1. Kesulitan Ketika <i>upload</i> proposal. 2. Kurang tertarik dengan tampilan halaman website.
R2	1. Tampilan Halaman <i>Profile</i> sulit dipahami. 2. Halaman Beranda bagian berita kurang informatif.
R3	1. Mekanisme <i>upload</i> proposal di website SIMAKIP UHAMKA yang rumit. 2. Tampilan halaman <i>profile</i> terlalu kuno. 3. Halaman beranda hanya memuat beberapa berita, jadi terkesan kurang informatif.
R4	1. Sering salah klik <i>menu</i> Ketika <i>upload</i> proposal dikarenakan kebingungan dengan tampilan <i>interface</i> nya.



Untuk menciptakan konsistensi *design* pada penelitian ini, penulis juga mulai merancang *design system*. Dengan adanya *design system* ini, penulis memiliki pedoman yang jelas. Berikut adalah *design system* yang dibuat oleh penulis:



Gambar 4. 4 Design System Button

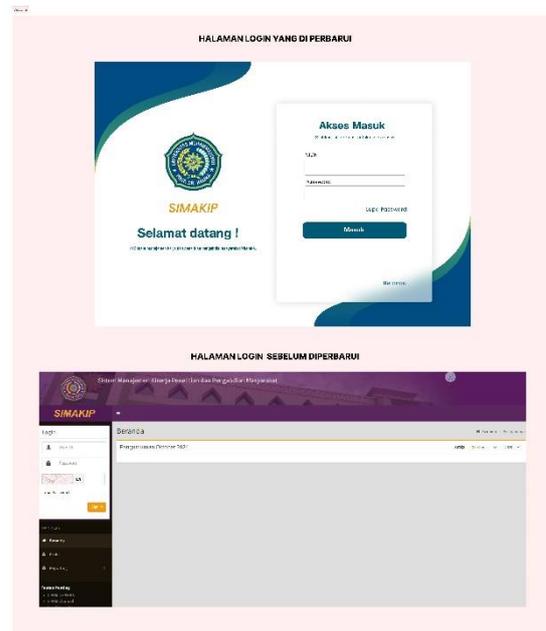


Gambar 4. 5 Design System Form

Selanjutnya, penulis mulai merancang *high-fidelity prototype* berdasarkan *user flow* dan *design system* yang telah dibuat sebelumnya, untuk menciptakan *design* yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh *user*.

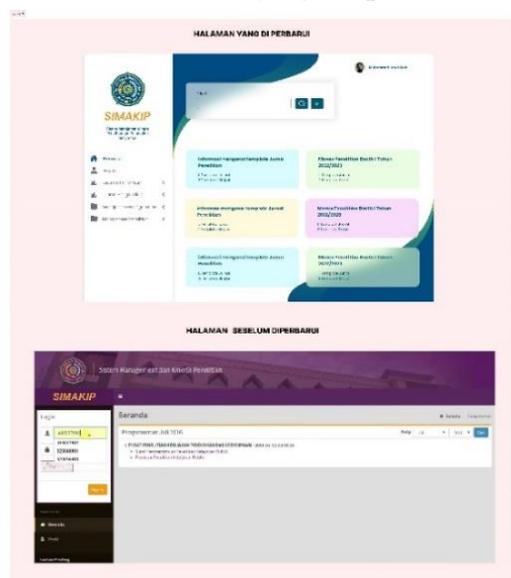
Pada halaman, penulis memisahkan tampilan yang sebelumnya digabung dengan beranda menjadi satu halaman terpisah. Hal ini

dilakukan untuk menciptakan tampilan halaman yang lebih menarik dan ramah bagi *user*.



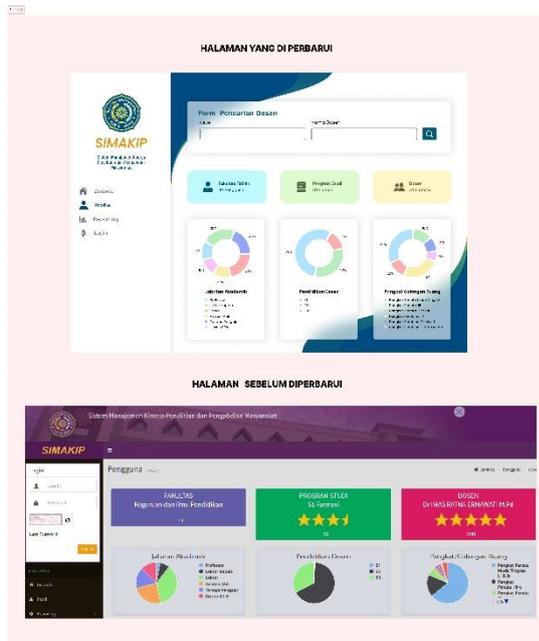
Gambar 4. 6 Perbandingan UI/UX halaman login

Berdasarkan permasalahan yang dialami *user*, mereka merasa bahwa halaman beranda kurang informatif. Oleh karena itu, penulis mencoba mengubah tampilan halaman beranda agar dapat memuat lebih banyak informasi serta menambahkan fitur pencarian untuk memudahkan *user* dalam mencari berita berdasarkan kata kunci yang diinput.



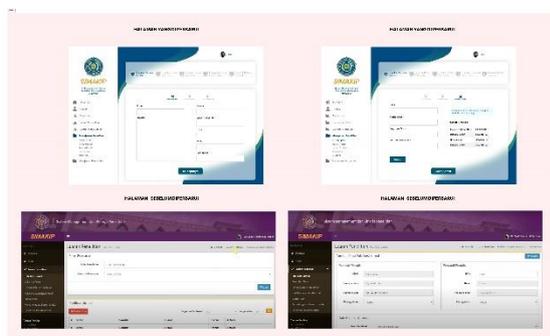
Gambar 4. 6 Perbandingan UI/UX halaman Beranda

Pada tampilan *profile*, penulis melakukan perubahan pada dan menambahkan informasi berupa persentase. Selain itu, penulis juga menambahkan fitur pencarian yang bertujuan untuk memudahkan *user* dalam mencari data dan statistik dosen.



Gambar 4. 7 Perbandingan UI/UX halaman *Profile*

Pada halaman *upload* proposal penelitian, penulis membuat *interface* menjadi lebih sederhana dengan menempatkan beberapa fitur yang sebelumnya berada di halaman berbeda ke dalam satu halaman saja. Hal ini dilakukan untuk mempermudah *user* dalam memahami alur *upload* proposal penelitian di *website* SIMAKIP UHAMKA.



Gambar 4. 8 Perbandingan UI/UX halaman *Upload Proposal*

### 4.5 Testing

Setelah menyelesaikan *High Fidelity Prototype*, penulis mulai melakukan pengujian kepada 5 orang *user*. Pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan *rancangan prototype* dengan menggunakan metrik SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*).

Metrik SEQ digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan *user* ketika menyelesaikan tertentu, sedangkan SUS memberikan gambaran tentang keseluruhan tingkat kegunaan dari *prototype* yang diuji.

Pengujian pertama menggunakan metode SEQ. Penulis menyiapkan 3 *task* untuk diuji kepada *user*. Berikut adalah *task* yang harus diselesaikan oleh *user*:

Tabel 4. 3 *List* pada tahap SEQ

Tugas	Skenario
T1	<i>User</i> Login masuk ke website SIMAKIP
T2	<i>User</i> masuk halaman profile website SIMAKIP
T3	<i>User</i> melakukan proses upload proposal penelitian website SIMAKIP

Selain itu, penulis juga menyiapkan beberapa daftar pertanyaan yang diajukan pada setiap *task* pengujian. Pada sesi akhir pengujian SEQ ini, *user* akan diminta untuk menilai beberapa yang diberikan. Berikut adalah beberapa daftar pertanyaan yang telah dibuat:

Tabel 4. 4 *List* Pertanyaan pada tahap SEQ

Tugas	Skenario
T1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Anda berhasil ke halaman <i>website</i> SIMAKIP UHAMKA?</li> <li>2. Bagaimana perasaan Anda ketika melihat tampilan halaman <i>login</i> ini?</li> <li>3. Berikan penilaian tingkat kemudahan ketika Anda mengerjakan <i>task</i> ini dengan rentang 1-7.</li> </ol>
T2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana perasaan Anda ketika melihat <i>chart</i> pada halaman <i>profile</i>?</li> </ol>

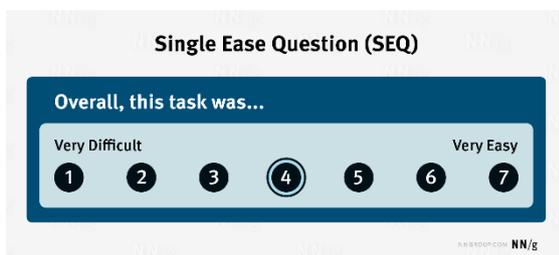
	2. Berikan penilaian tingkat kemudahan ketika Anda mengerjakan <i>task</i> ini dengan rentang 1-7.
T3	1. Apakah anda bisa melakukan proses <i>upload</i> proposal penelitian pada <i>website</i> SIMAKIP UHAMKA 2. Apakah anda merasa kesulitan atau kebingungan Ketika melakukan <i>upload</i> proposal di <i>website</i> SIMAKIP UHAMKA? 3. Berikan penilaian tingkat kemudahan ketika Anda mengerjakan <i>task</i> ini dengan rentang 1-7.

Setelah mendapatkan nilai dari 3 *task* yang telah diberikan kepada 5 responden, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai total keseluruhan dari 3 *task* tersebut, dengan cara menghitung rata-rata dari keseluruhan nilai yang didapatkan.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian SEQ

Tugas	R1	R2	R3	R4	R5	Total
T1	7	7	7	7	6	6,8
T2	6	6	5	7	6	6
T3	7	7	6	7	7	6,8
<b>Total Keseluruhan</b>						7

Adapun skala penilaian SEQ berdasarkan rentang skala *likert* 1-7 seperti yang tertera pada gambar berikut:



Gambar 4. 9 Rentang Nilai SEQ

Berdasarkan hasil *testing* menggunakan metode SEQ sebagaimana yang tertera pada tabel 4.5 dan gambar 4.8 dapat disimpulkan bahwa *prototype* yang dibuat sangat mudah digunakan oleh *user*.

Selanjutnya, untuk mengukur daya guna dari *prototype* yang telah dibuat, penulis melakukan pengujian kepada 5 orang *user* yang sama menggunakan metode SUS. Metode ini dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan kepada masing-masing *user*.

Pada pengujian dengan metode SUS, *user* hanya perlu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan skala *likert* 1-5. Berikut adalah pertanyaan pada sesi pengujianya:

Tabel 4. 6 List Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1.	Apakah Anda akan sering menggunakan sistem ini?
2.	Apakah Anda merasa sistem ini terlalu rumit?
3.	Apakah Anda merasa sistem ini mudah untuk digunakan?
4.	Apakah Anda membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini?
5.	Apakah Anda merasa berbagai fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik?
6.	Apakah Anda merasa sistem ini memiliki banyak inkonsistensi?
7.	Apakah Anda membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat?
8.	Apakah Anda merasa sistem ini sangat tidak praktis saat digunakan?
9.	Apakah Anda merasa sangat percaya diri saat menggunakan sistem ini?
10.	Apakah Anda perlu belajar banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini?

Dalam proses perhitungan hasil pengujian dengan metode SUS terdapat ketentuan yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk menjawab pertanyaan yang diberikan *user* cukup memberikan nilai berdasarkan skala *likert* 1-5
- b. Setiap nilai dari pertanyaan bernomor ganjil akan dikurangi 1.
- c. Setiap nilai dari pertanyaan bernomor genap akan digunakan untuk mengurangi angka 5.

- d. nilai dari setiap responden dihitung dengan menjumlahkan hasil setelah menerapkan langkah-langkah di atas, lalu hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5.
- e. Setelah itu, nilai dari semua responden dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah *user* untuk mendapatkan nilai SUS keseluruhan.

Setelah melalui seluruh proses pengujian dengan metode SUS, penulis mulai menghitung keseluruhan nilai dari *prototype* berdasarkan hasil yang didapatkan. Berikut adalah hasil pengujian *prototype* menggunakan metode SUS:

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian SEQ

Q	R1	R2	R3	R4	R5	Total
Q1	4	4	3	2	3	40
Q2	3	2	2	3	4	35
Q3	4	3	3	3	4	42,5
Q4	3	3	3	4	3	40
Q5	2	3	4	4	4	42,5
Q6	4	4	3	4	3	45
Q7	2	2	3	3	2	30
Q8	4	4	3	4	3	45
Q9	3	3	4	3	4	42,5
Q10	2	3	2	3	3	32,5
<b>Total keseluruhan</b>						<b>79</b>

Adapun skala penilaian SUS secara keseluruhan seperti yang tertera pada gambar berikut:

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 4. 10 Rentang nilai SUS

Mengacu pada tabel 4.7, maka didapatkan nilai 79 dari total nilai keseluruhan, hal ini menandakan bahwa *prototyype* masuk dalam kategori baik.

## 5. KESIMPULAN

- a. Proses *redesign website* SIMAKIP UHAMKA menerapkan proses design thinking yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman *user*, yang menghasilkan perubahan pada halaman *login*, halaman *profil*, serta halaman *upload* proposal penelitian.
- b. Berdasarkan hasil *testing* yang dilakukan pada *prototype* dengan menerapkan perhitungan metrik SEQ menghasilkan nilai 7 dan metrik SUS menghasilkan nilai 79, yang berarti *prototype redesign* mudah digunakan dan dapat diterima oleh *user*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Rizkiawan, H. Ramza, and E. S. Alim, "SISTEM INFORMASI PENCATATAN ASET DAN PEMINJAMAN BARANG MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN AGILE PADA BPTI UHAMKA," *Journal of Scientech Research and Development*, vol. 5, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/in>
- [2] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [3] I. Dharmawan, "Sistem Informasi Manajemen Penelitian, Pengabdian dan Publikasi berbasis Web untuk Universitas," 2013, *Merpai*.
- [4] R. Alamsyah, I. M. Nugroho, and S. Alam, "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 13, no. 2, pp. 152–159, 2022.
- [5] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, 2023.
- [6] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *LOGIC: Jurnal Ilmu*

- Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023.
- [7] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [8] N. K. Ningrum, I. U. wahyu Mulyono, and Z. Umami, “Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022.
- [9] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023.
- [10] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, 2023.
- [11] S. Adam and Y. Pernando, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Usability dan Aksesibilitas Desain UI/UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan System Usability Scale,” *Media Online*, vol. 4, no. 5, pp. 2389–2397, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1479.
- [12] A. Munawar, U. Hayati, and R. Danar Dana, “ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KEHADIRAN PEGAWAI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE,” 2023.
- [13] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, “Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, Jul. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.