

Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi PI-Pkl-Magang UNY Menggunakan Metode Design Thinking

Andi Hakim Al-Khawarizmi, Zaenal Mustofa

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: andihakim.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dibuat dengan tujuan untuk merancang ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) situs web Sistem Informasi PI-PKL-Magang Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan metode *Design Thinking*. Pengembangan ini bertujuan untuk (1) menghasilkan desain baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan pengguna dan (2) mengetahui kelayakan desain baru tersebut. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini diterapkan dalam proses pengembangan untuk dapat lebih memfokuskan pada pengguna. Metode ini terdiri dari lima langkah, yaitu (1) *Emphatize*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, dan (5) *Test*. Perancangan produk pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma dengan hasil akhir berupa prototipe untuk diujikan ke 40 pengguna. Dalam tahap pengujian, digunakan dua instrumen yaitu *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur *usability* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur *user experience*. Hasil dari penelitian yaitu (1) produk hasil desain ulang UI/UX situs web SIPKL UNY yang dikembangkan ini berhasil menjawab permasalahan yang dialami oleh pengguna. (2) Berdasarkan pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil desain ulang UI/UX situs web SIPKL UNY layak untuk diwujudkan. Produk desain ulang ini mendapatkan hasil "Sangat Baik" pada kuesioner SUS dan hasil "Excellent" pada 5 dari 6 aspek UEQ yang berarti produk mendapatkan kesan positif dari segi kenyamanan pengguna.

Kata kunci: Desain Ulang, *User Interface*, *User Experience*, SIPKL UNY, *Design Thinking*

ABSTRACT

The research aims to redesign the *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) of the Sistem Informasi PI-PKL-Magang Universitas Negeri Yogyakarta. This development aims to (1) produce a new design that is more in line with user needs and satisfaction (2) determine the feasibility of the new design. The development is using the *Design Thinking* method. The method consists of five steps: (1) *Emphatize*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, and (5) *Test*. The final product is in the form of a prototype to be tested on 40 users. In the testing stage, two instruments were used, the *System Usability Scale* (SUS) to measure *usability* and the *User Experience Questionnaire* (UEQ) to measure *user experience*. The results of the research are that (1) the product of the UI/UX redesign of the SIPKL UNY website has successfully answered the problems experienced by users. (2) Based on the tests, it can be concluded that the results of the UI/UX redesign of the SIPKL UNY website are feasible to be implemented. This redesigned product received "Very Good" results on the SUS questionnaire and "Excellent" results on 5 out of 6 aspects of UEQ, which means that the product gets a positive impression.

Keywords: Redesign, *User Interface*, *User Experience*, SIPKL UNY, *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Praktik Industri (PI) merupakan bagian penting dari kurikulum Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (FT

UNY) karena merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa dengan bobot 6-8 sks. Proses pelaksanaan Praktik Industri (PI), mulai

dari tahap pendaftaran hingga penilaian, telah diintegrasikan dengan menggunakan Sistem Informasi PI-PKL-Magang (SIPKL), yang dapat diakses melalui laman sipkl.lppmp.uny.ac.id (Unit Kerjasama dan Kolaborasi Industri FT UNY, 2022).

SIPKL merupakan sistem informasi berbentuk situs web yang dikembangkan untuk memberikan kemudahan dalam menjalankan aspek administratif Praktik Industri. Fungsi SIPKL mencakup berbagai tahapan, termasuk pendaftaran, pendataan, dan bimbingan, sehingga menyediakan sarana yang efektif untuk manajemen seluruh proses PI dengan lebih efisien (Unit Kerjasama dan Kolaborasi Industri FT UNY, 2022).

Untuk mencapai tujuan pembuatannya, situs web SIPKL diharapkan mampu memfasilitasi proses administratif yang sebelumnya harus dilakukan secara fisik, agar dapat dilakukan secara daring dengan fitur-fitur yang dikembangkan. Namun, berdasarkan kuesioner awal yang disebarkan secara acak kepada mahasiswa di Departemen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika angkatan 2019 dan 2020, mayoritas responden merasa bahwa terdapat beberapa alur penggunaan situs web SIPKL yang membingungkan, seperti pengajuan praktik industri (PI) dan bimbingan laporan PI yang sulit dipahami dan dilakukan.

Selain itu, terdapat keluhan pada proses penambahan tempat PI jika belum tersedia di dalam sistem, yang masih memerlukan komunikasi tambahan

melalui WhatsApp. Hal ini juga terjadi pada proses pembuatan surat permohonan dan surat tugas yang masih memerlukan kehadiran fisik mahasiswa di gedung KPLT FT UNY, yang seharusnya dapat dilakukan secara *online* melalui situs web SIPKL. Beberapa responden juga menyarankan adanya fitur yang dapat membantu proses administrasi, seperti fitur notifikasi, serta perbaikan pada *user interface* situs web yang dinilai kurang menarik. Contohnya, halaman *dashboard* yang masih kosong serta halaman lainnya yang terkesan kaku karena menggunakan desain *template* yang umum. Pada bagian akhir, 34 dari 40 responden menyetujui perlunya desain ulang *user interface* dan *user experience* situs web SIPKL. Lalu saat observasi awal yang dilakukan peneliti pun didapatkan informasi bahwa pengukuran kelayakan situs web SIPKL belum dilakukan.

User interface adalah komponen penting dalam situs web karena berfungsi sebagai perantara antara logika pemrograman situs web dan pengguna (Faticha, Aziza, & Hidayat, 2019). *User interface* yang tidak baik dapat menyebabkan frustrasi bagi pengguna dan berpotensi memengaruhi produktivitas atau pengalaman mereka saat mengakses sebuah situs web (Rochmawati, 2019). *User experience* menjadi penting, karena sebuah situs web seharusnya memiliki pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna, bukan menjadi sumber frustrasi yang menyebabkan perasaan negatif (Taylor, 2022). Desain UI/UX merupakan hal yang

penting karena apabila desain dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, hal tersebut dapat mencegah kesalahan seperti kesalahan input dan informasi yang terlewat serta membuat pengguna merasa nyaman ketika menggunakan suatu produk (Ilham, Wijayanto, & Rahayu, 2021).

Dari kuesioner awal yang sudah disebarkan dapat disimpulkan bahwa situs web SIPKL memiliki permasalahan pada *user interface* dan *user experience*-nya. Maka diperlukan adanya perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada situs web SIPKL.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Design Thinking. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model design thinking yang merupakan pendekatan kreatif untuk mengatasi masalah dan menghasilkan inovasi dalam menangani masalah kompleks dengan memahami kebutuhan pengguna. Metode ini merupakan proses iteratif yang bertujuan untuk memahami pengguna, memverifikasi asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menemukan solusi yang baru melalui sesi diskusi yang

nantinya dapat dikembangkan menjadi sebuah prototipe lalu diujikan ke pengguna (Dam & Siang, 2024).

Tahapan pengembangan dengan design thinking diawali dengan tahap *empathize* yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami pengguna. Tahap *define* bertujuan mengolah dan menganalisis temuan permasalahan yang dinilai cukup krusial. Tahap *ideate* digunakan untuk mengembangkan solusi-solusi dari permasalahan yang terpilih untuk diselesaikan. Tahap *prototype* untuk mengimplementasikan solusi ke dalam bentuk produk akhir. Terakhir, tahap *test* dilakukan untuk pengujian produk ke pengguna guna mengetahui apakah produk dapat memenuhi kebutuhan dan harapan dari calon pengguna (Herawan, 2020).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga Juli 2024. Lokasi penelitian dan pengembangan dilaksanakan di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam perancangan ulang UI/UX SIPKL UNY adalah mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang pernah atau sedang menggunakan situs web SIPKL UNY.

Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan cara meninjau dan menganalisis situs

web SIPKL UNY untuk mencari kemungkinan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai kesulitan atau masalah yang mereka hadapi selama menggunakan situs web SIPKL UNY dan memvalidasi masalah yang ditemukan selama observasi. Sedangkan kuesioner digunakan untuk menilai produk hasil rancang ulang dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk aspek *usability* dan *User Experience Question* (UEQ) untuk aspek *user experience*.

Instrumen Penelitian

Usability

Untuk menguji aspek *usability*, metode *System Usability Scale* (SUS) akan disebarkan kepada pengguna dalam bentuk kuesioner. Responden akan diberi pilihan untuk tiap pernyataan menggunakan skala Likert yang memiliki lima skala pengukuran yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kuesioner SUS yang digunakan adalah hasil adaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Sharfina dan Santoso (2016) dan telah diubah sedikit agar sesuai dengan konteks.

User Experience

Instrumen yang digunakan untuk menilai *user experience* (seberapa puas pengalaman yang dirasakan oleh pengguna) adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kuesioner ini berisi sejumlah 26 pertanyaan yang harus dijawab pengguna sesuai dengan produk yang dinilai. Terdapat enam aspek yang

diukur oleh kuesioner ini, antara lain daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Daya tarik merupakan evaluasi keseluruhan produk dari sudut pandang pengguna; apakah produk tersebut menarik atau tidak bagi pengguna. Kejelasan adalah tingkat pemahaman dan kemudahan penggunaan produk; seberapa familier dan mudah digunakan produk tersebut oleh pengguna.

Efisiensi adalah kemampuan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan cepat menggunakan produk. Ketepatan menggambarkan perasaan pengguna terhadap kontrol dan prediktabilitas interaksi dengan produk. Stimulasi adalah pengalaman pengguna dalam hal kesenangan dan motivasi saat menggunakan produk. Kebaruan adalah tingkat inovasi dan kreativitas produk serta ketertarikan pengguna terhadap produk tersebut (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2017).

Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data yang telah dikumpulkan, berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan:

Analisis System Usability Scale (SUS)

Hasil pengujian SUS dihitung dengan cara menghitung hasil dengan mengurangi hasil setiap pertanyaan bernomor ganjil dengan angka 1 (X-1). Untuk hasil setiap pertanyaan bernomor genap, kurangi nilainya dari 5 (5-Y). Jumlahkan semua skor, lalu kalikan 2,5. Atau dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor SUS} = & ((Q1 - 1) + (5 - Q2) \\
 & + (Q3 - 1) + (5 - Q4) \\
 & + (Q5 - 1) + (5 - Q6) \\
 & + (Q7 - 1) + (5 - Q8) \\
 & + (Q9 - 1) \\
 & + (5 - Q10)) * 2,5
 \end{aligned}$$

Ulangi langkah di atas ke semua responden, lalu hitung rata-ratanya (nilai SUS akhir) dengan cara menghitung total skor SUS seluruh responden dibagi dengan total responden.

$$\text{Nilai SUS Akhir} = \frac{\text{jumlah skor SUS}}{\text{jumlah responden}}$$

Nilai rata-rata tersebut kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif dengan cara mencocokkan dengan pedoman interpretasi penilaian SUS yang tertera pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Interpretasi Penilaian System Usability Scale

No.	Skor SUS	Interpretasi
1	> 80,3	Sangat Baik
2	68–80,3	Baik
3	68	Cukup
4	51–68	Kurang Baik
5	< 51	Sangat Tidak Baik

Analisis User Experience Questionnaire (UEQ)

Langkah awal pada analisis UEQ yaitu memeriksa dan memverifikasi Cronbach's Alpha untuk memastikan bahwa semua item memiliki konsistensi yang baik dalam skala yang diukur. Penghitungan ini dilakukan dengan Excel yang tersedia di www.ueq-online.org secara otomatis.

Nilai Cronbach's Alpha yang rendah mungkin menunjukkan bahwa terdapat beberapa elemen dalam skala yang telah dipahami secara keliru atau tidak sesuai dengan maksud aslinya dalam konteks

UEQ. Sebaliknya, jika nilai koefisien alpha sebesar 0,7 atau lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa skala memiliki konsistensi yang tinggi. Ini berarti bahwa semua elemen dalam skala mengukur dimensi yang sama secara konsisten, dan terdapat kemungkinan kecil terjadi kesalahan interpretasi dalam situasi tertentu (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2017).

Langkah kedua adalah interpretasi data. Kuesioner UEQ pada awalnya menggunakan tujuh tahap *semantic differential* dengan sepasang istilah yang berlawanan. Oleh karena itu, nilai hasil kuesioner sebelumnya akan ditransformasikan. Setiap item dalam kuesioner UEQ, yang awalnya memiliki skala 1 hingga 7, akan diubah menjadi skala dari -3 hingga +3. Dalam skala ini, skor -3 menunjukkan respons yang paling negatif, skor 0 menunjukkan respons yang netral, dan skor +3 menunjukkan respons yang paling positif.

Langkah terakhir pada tahap ini adalah analisis data per item. Data yang telah ditransformasi akan diolah dan dianalisis masing-masing itemnya, sehingga dapat menghasilkan *benchmark* akhir yang memudahkan evaluasi kualitas pengalaman pengguna produk baru. *Feedback* dibagi menjadi lima kategori berdasarkan hasil evaluasi produk: (1) *Excellent*: termasuk dalam 10% hasil terbaik; (2) *Good*: 10% hasil pada *benchmark* data set lebih baik daripada produk yang dievaluasi, dan 75% hasilnya lebih buruk; (3) *Above average*: 25% hasil pada *benchmark* data set lebih baik daripada produk yang dievaluasi, dan

50% hasilnya lebih buruk; (4) *Below average*: 50% hasil pada *benchmark* data set lebih baik daripada produk yang dievaluasi, dan 25% hasilnya lebih buruk; (5) *Bad*: termasuk dalam 25% hasil terburuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap *empathize*, observasi dan wawancara dilakukan dengan pengguna. Observasi dilakukan dengan cara meninjau situs web SIPKL UNY dan mencari kemungkinan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Hasil dari observasi tersebut, ditemukan beberapa masalah seperti alur penggunaan situs web yang cukup sulit untuk dipahami; kurang efisiennya penggunaan situs web seperti pada pengajuan PI dan pembuatan surat; tampilan situs web yang kurang menarik; kurangnya fitur; dan terdapat desain yang menyimpang dari teori seperti kurangnya *whitespace*.

Setelah menemukan masalah yang mungkin dialami oleh pengguna, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara untuk memvalidasi masalah tersebut serta menggali informasi lebih dalam. Wawancara dilakukan dengan 4 narasumber yang merupakan mahasiswa FT UNY angkatan 2019-2020. Hasil singkat dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah tervalidasi beberapa permasalahan yang benar-benar dialami oleh pengguna dan didapatkan beberapa masukan.

Define

Tahap ini dilakukan untuk mengolah hasil wawancara dan mendefinisikan tiap masalah yang dihadapi oleh pengguna. Masalah yang benar-benar dialami oleh pengguna dirangkum menjadi beberapa

pernyataan masalah disertai dengan keterangan yang diberikan oleh narasumber. Hasil dari tahap ini adalah terpilihnya masalah-masalah yang dinilai cukup krusial dipilih untuk diselesaikan.

Ideate

Pada tahap ini penulis mengembangkan solusi-solusi untuk permasalahan yang teridentifikasi pada tahap sebelumnya. Solusi yang akan diimplementasikan antara lain:

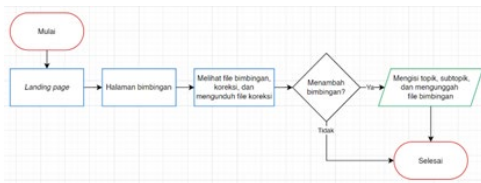
1. Membuat halaman utama situs web menjadi lebih informatif juga menarik.
2. Membuat alur pengajuan di situs web menjadi lebih mudah dipahami, menyediakan panduan, dan FAQ yang dapat diakses secara mudah.
3. Membuat menu agar pengguna dapat menambahkan tempat PI baru tanpa harus menghubungi koordinator PI.
4. Pencetakan dapat dilakukan melalui situs web tanpa harus datang secara fisik di KPLT.
5. Membuat tampilan menjadi lebih mudah dipahami; gunakan warna dan gaya desain yang lebih menarik; dan buat tampilan menjadi lebih informatif secara menyeluruh.
6. Menambahkan fitur notifikasi, *logbook*, dan FAQ.

Prototype

Tahap *prototype* dilakukan untuk mengimplementasikan solusi yang dirancang pada tahap *ideate*. Tahap ini terdiri atas empat tahap, yaitu pembuatan *user flow*, *mood board*, *wireframe*, dan *prototype* Figma.

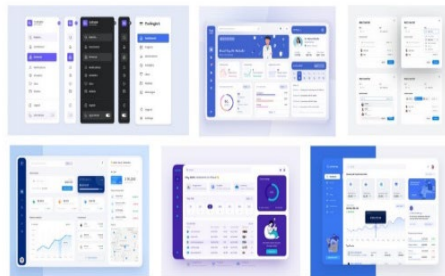
Pembuatan *user flow* dilakukan untuk mendapatkan rangkaian tugas atau langkah yang dilakukan oleh pengguna ketika menggunakan fitur atau fungsi dari suatu produk. *User flow* dirancang dengan berlandaskan ide yang sudah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

Berikut merupakan salah satu contoh *user flow* yang telah dibuat seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *User flow* melihat bimbingan

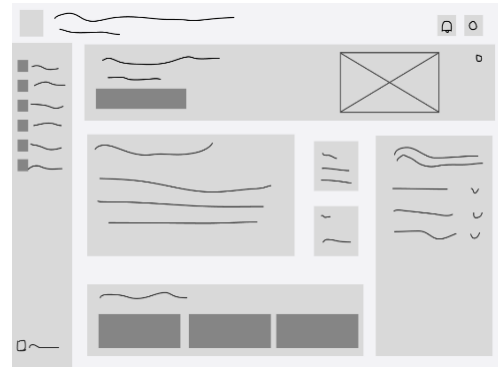
Langkah selanjutnya adalah pembuatan *mood board* untuk menjadi referensi desain dan panduan agar lebih konsisten dan terarah seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Mood board*

Langkah selanjutnya adalah pembuatan *wireframe low-fidelity* seperti terlihat pada Gambar 3. *Wireframe* dibuat untuk memberikan visualisasi sederhana dari tata letak situs web, yang digunakan untuk merencanakan struktur dan hierarki situs web sebelum melangkah ke tahap desain yang lebih detail. Berikut

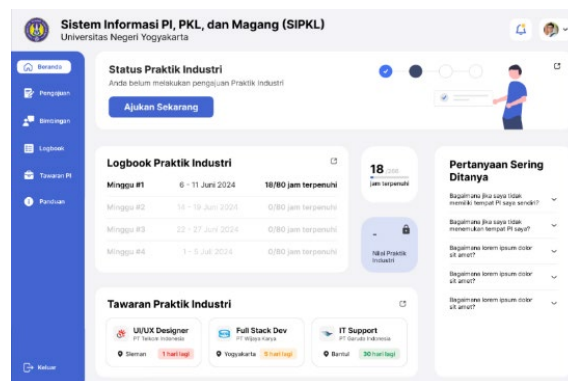
merupakan salah satu contoh *wireframe low-fidelity* yang telah dibuat.



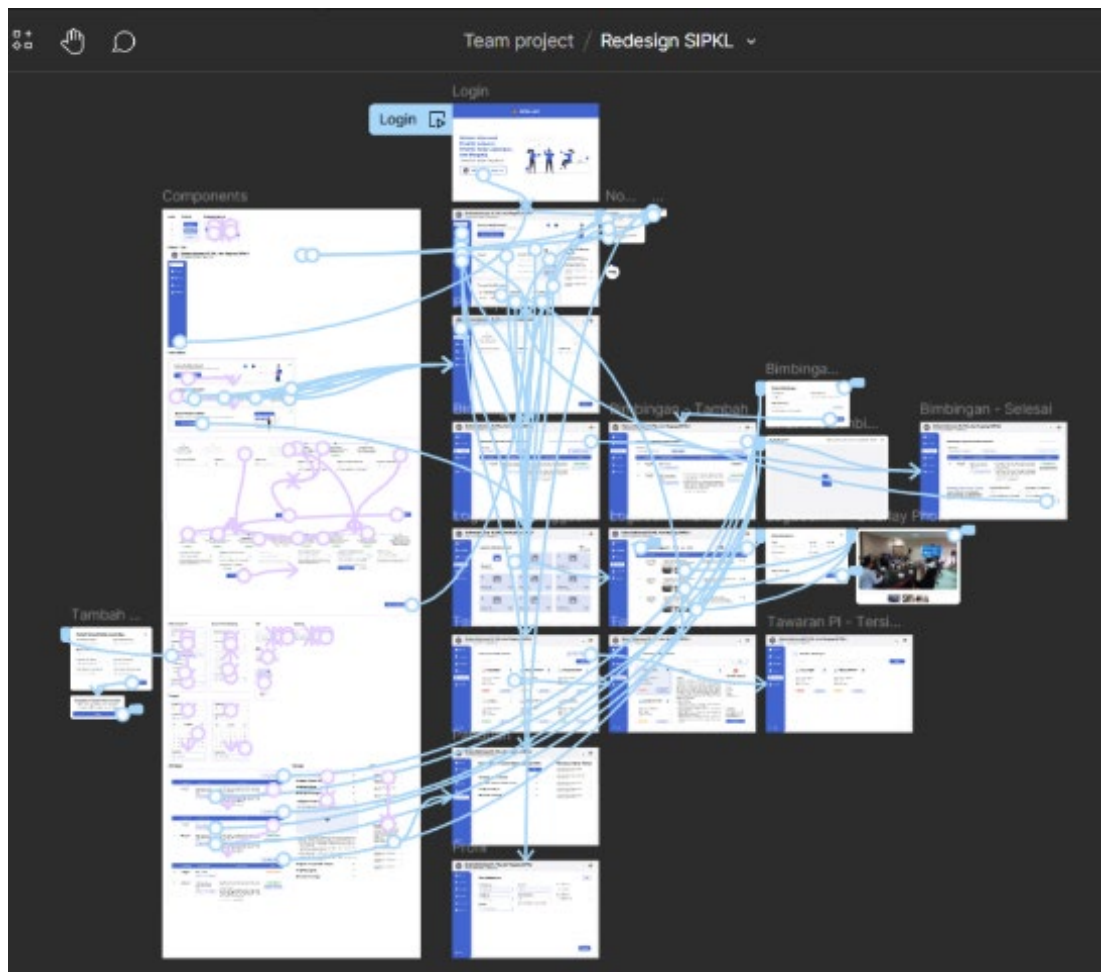
Gambar 3. *Wireframe low-fidelity* halaman utama

Setelah struktur utama desain ulang situs web terbentuk, dikembangkanlah *wireframe high-fidelity* sebagai representasi visual yang rinci dari desain akhir situs web SIPKL UNY seperti tersaji pada Gambar 4. Ini mencakup elemen grafis, tipografi, skema warna, dan tata letak yang mendekati tampilan akhir. Berikut merupakan salah satu contoh *wireframe high-fidelity* yang telah dibuat.

Selanjutnya, *prototype* dirancang dengan cara menghubungkan tiap halaman dengan memberikan interaksi tertentu pada tombol atau elemen-elemen lain agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan produk dan menguji fitur yang sudah diperbaiki. Berikut merupakan hasil perancangan *prototype* seperti tersaji pada Gambar 5 yang juga dapat diakses pada tautan: bit.ly/sipkl24.



Gambar 4. *Wireframe high-fidelity* halaman utama



Gambar 5. Hasil perancangan *prototype*

Test

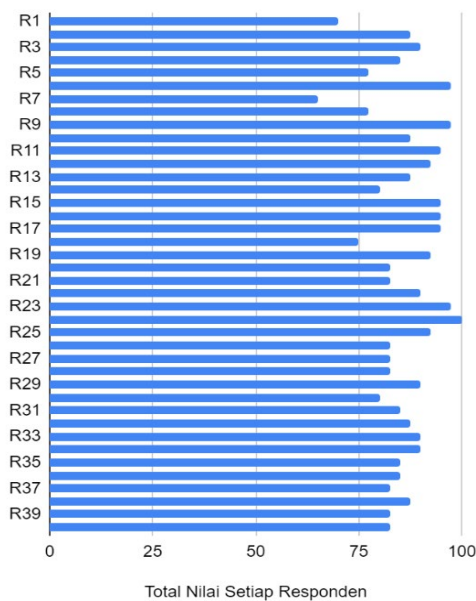
Pada tahap terakhir, *prototype* situs web SIPKL UNY yang telah dirancang ulang akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli produk. Hasil yang didapat dari validasi ini adalah "Dapat digunakan dengan perbaikan".

Setelah divalidasi, *prototype* diujikan kepada 40 responden mahasiswa FT UNY yang sudah pernah atau sedang menggunakan situs web SIPKL (Budiu & Moran, 2021). Pengujian dilakukan dengan metode unmoderated remote testing, yang berarti responden dapat melakukan pengujian secara mandiri tanpa pengawasan langsung dari penulis. Responden diberikan kesempatan untuk

menguji fitur-fitur yang telah dikembangkan melalui *prototype* Figma, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) menggunakan Google Form.

Pengujian System Usability Scale (SUS)

Hasil penilaian dari pengguna untuk pengujian SUS yang telah dihitung total skor seperti terlihat pada Gambar 6. Berdasarkan data yang telah diolah di atas, total skor akhir SUS dari 40 responden adalah 3462,5.



Gambar 6. Diagram Skor Akhir SUS

Dengan menggunakan rumus rata-rata, nilai SUS akhir dari *prototype* desain ulang SIPKL UNY dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Nilai SUS Akhir} = \frac{3462,5}{40} = 86,6$$

Hasilnya, produk mendapatkan angka SUS 86,6 yang kemudian hasil tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mencocokkan dengan pedoman interpretasi penilaian SUS dan mendapatkan predikat "Sangat Baik".

Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil pengujian kuesioner UEQ pada tahap verifikasi data Cronbach's Alpha dengan *UEQ Data Analysis Tool* terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Verifikasi Data Cronbach's Alpha UEQ

No.	Skala	Nilai Cronbach's Alpha
1	Daya Tarik	0,83
2	Kejelasan	0,79
3	Efisiensi	0,85
4	Ketepatan	0,73
5	Stimulasi	0,86

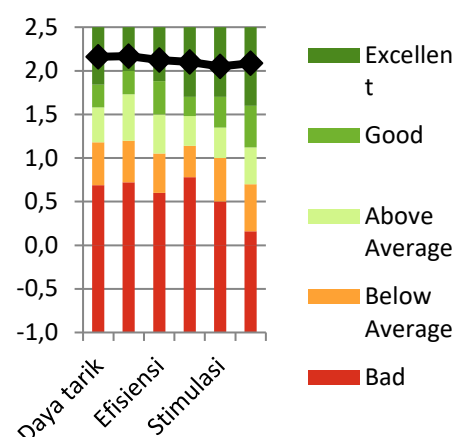
Dari Tabel 2 dapat terlihat bahwa seluruh skala mendapatkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,7 yang menunjukkan konsistensi tinggi, yang berarti semua item dalam skala mengukur aspek yang sama dan tidak ada item yang disalahartikan dalam konteks yang diberikan.

Setelah melalui proses verifikasi data, nilai hasil kuesioner akan ditransformasikan. Ringkasan tabel transformasi, berupa rata-rata dan varians data, dapat dilihat di Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Transformasi Data

No.	Skala	Mean	Varians
1	Daya Tarik	2,158	0,37
2	Kejelasan	2,169	0,37
3	Efisiensi	2,125	0,86
4	Ketepatan	2,100	0,49
5	Stimulasi	2,050	0,66

Hasil keseluruhan kuesioner UEQ produk desain ulang situs web SIPKL UNY seperti yang tercantum pada Tabel 3 menunjukkan skor rata-rata positif untuk setiap skala yaitu di atas 0,8. Dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa hasil desain ulang situs web SIPKL UNY memiliki pengalaman pengguna yang positif.



Gambar 7. Diagram *Benchmark* Hasil Pengukuran UEQ

Data yang telah ditransformasi akan diolah dan dianalisis masing-masing itemnya, sehingga dapat menghasilkan *benchmark* akhir yang memudahkan evaluasi kualitas pengalaman pengguna produk baru. Berikut merupakan visualisasi diagram untuk memperjelas hasil analisis seperti terlihat pada Gambar 7.

Berdasarkan diagram *benchmark* UEQ untuk desain ulang situs web SIPKL UNY, dapat dilihat bahwa desain tersebut meraih nilai "*Excellent*" pada seluruh kategori. Tabel 4 menunjukkan hasil pengujian UEQ yang mendapat hasil yang sempurna.

Tabel 4. Hasil Pengujian UEQ

Skala	Mean	Benchmark	Interpretasi
Daya Tarik	2,158	0,37	Termasuk dalam 10% hasil terbaik
Kejelasan	2,169	0,37	
Efisiensi	2,125	0,86	
Ketepatan	2,100	0,49	
Stimulasi	2,050	0,66	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait perancangan ulang UI/UX situs web SIPKL UNY, dapat disimpulkan bahwa desain baru berhasil dikembangkan menggunakan metode Design Thinking dan mampu menjawab berbagai permasalahan pengguna, seperti alur penggunaan yang kurang efisien, tampilan yang kurang menarik, serta keterbatasan fitur. Perbaikan dilakukan melalui penyempurnaan navigasi, efisiensi proses, dan penambahan fitur penting seperti notifikasi, logbook, FAQ, serta rekomendasi tempat Praktik Industri (PI). Berdasarkan hasil pengujian terhadap 40 responden menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ), desain yang dikembangkan

memperoleh skor 86,6 dengan interpretasi "Sangat Baik" pada SUS dan kategori "Excellent" pada seluruh aspek UEQ, menunjukkan respons yang sangat positif dari segi kenyamanan dan pengalaman pengguna. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti cakupan prototipe yang hanya difokuskan pada peran mahasiswa, sehingga pengembangan lanjutan dibutuhkan untuk peran lain seperti dosen, koordinator PI, dan administrator. Selain itu, diperlukan integrasi fitur tambahan yang diusulkan oleh pengguna, seperti integrasi Google Calendar untuk jadwal bimbingan PI, fitur chat support, serta sistem rekomendasi tempat PI yang disesuaikan dengan keahlian mahasiswa. Pengembangan lebih lanjut juga diperlukan untuk memastikan tampilan situs web SIPKL responsif dan optimal di perangkat mobile.

DAFTAR RUJUKAN

- Unit Kerjasama dan Kolaborasi Industri (UKKI) FT UNY. (2022). Pedoman praktik industri Merdeka Belajar Kampus Merdeka program sarjana. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faticha, R., Aziza, A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa usability desain user interface pada website Tokopedia menggunakan metode heuristics evaluation. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 13(1).
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup.com. *Visualita*, 7(2), 31–44.
- Taylor, T. E. (2022, July 1). The user's experience: Exploring the impact our interactions with technology have on us. In 35th British HCI

- Conference Towards a Human-Centred Digital Society (HCI 2022). <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2022.36>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and design of user interface/user experience with the design thinking method in the academic information system of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. ALFABETA.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2024, February 21). What is design thinking and why is it so popular? Interaction Design Publication. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Herawan, D. (2020). Design thinking dalam proses inkubasi startup Suka-Grafis.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS).
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Budiu, R., & Moran, K. (2021, July 25). How many participants for quantitative usability studies: A summary of sample-size recommendations. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/summary-quant-sample-sizes/>