

**PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE ORGANISASI  
KEMAHASISWAAN DI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI  
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

***USER INTERFACE DESIGN ON STUDENT ORGANIZATION WEBSITE AT THE FACULTY OF  
ENGINEERING, YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY WITH A DESIGN THINKING APPROACH***

Muhammad Gizka Setiawan<sup>1</sup>, Nurkhamid<sup>2</sup>, Ratna Wardani<sup>3</sup>  
Pendidikan Teknik Informatika, FT, UNY<sup>1,2,3</sup>

Email: muhammad.gizka2016@student.uny.ac.id<sup>1</sup>, nurkhamid@uny.ac.id<sup>2</sup>, ratna@uny.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* pada *website* organisasi kemahasiswaan sebagai penunjang kemudahan Organisasi Kemahasiswaan Fakultas Teknik UNY dalam hal penyelenggaraan kegiatan. Berdasarkan penelitian yang ada sebelumnya, pembuatan *website* SI ORMAWA tidak dilakukan pengujian terhadap *User Interface* yang dikembangkan. Sehingga hal ini menimbulkan permasalahan bahwa *User Interface* yang telah ada tidak memenuhi kebutuhan pengguna. Subjek penelitian ini merupakan pengurus Ormawa FT UNY 2022. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan dengan menggunakan metode *design thinking*. Dalam prosesnya, *design thinking* melakukan pemahaman terhadap pengguna baik kebutuhan maupun langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari pengguna serta proses berempati sesuai dengan pengguna. Tahapan proses *design thinking* yang dilakukan yakni *empathy* menghasilkan *empathy map*, *define* menghasilkan *user persona*, *ideate* menghasilkan *goals* dan *user flow*, *prototype* menghasilkan *low* dan *high fidelity prototype* dan yang terakhir *test* menggunakan *Usability Testing*. Penelitian ini menggunakan *Usability Testing* dengan metode *Single Ease Questions* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Pada hasil SEQ, tanggapan pengguna memiliki tiga nilai yaitu 5 (cukup mudah) sejumlah 2%, 6 (mudah) sejumlah 11% dan 7 (sangat mudah) sejumlah 87% pada skala *likert* dan dalam hasil SUS mendapatkan hasil *Acceptable* dengan nilai 84,5.

**Kata kunci:** Organisasi Kemahasiswaan, *Design Thinking*

**Abstract**

*This study aims to design a User Interface on the student organization's website as a support for the convenience of Student Organizations of the Faculty of Engineering, UNY in terms of organizing activities. Based on previous research, the creation of the SI ORMAWA website was not tested on the User Interface that was developed. So this raises the problem that the existing User Interface does not suit the user's needs. The subjects of this research were the 2022 Faculty of Engineering UNY Ormawa. This research was conducted in several stages using the design thinking method. In the process, design thinking creates an understanding of the user's needs and the steps taken to achieve the user's goals as well as the process of empathizing with the user. The stages of the design thinking process carried out are empathy to produce empathy maps, define to produce user personas, ideas to produce user goals and flows, prototypes to produce low and high fidelity prototypes and finally testing using Usability Testing. This study uses Usability Testing with the Single Ease Questions (SEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. In the SEQ results the user's response has three values, namely 5 (quite easy) 2%, 6 (easy) 11% and 7 (very easy) 87% on the Likert scale and the SUS results get Acceptable results with a value of 84.5.*

**Keywords:** Student Organizations, *Design Thinking*

## PENDAHULUAN

Kenyamanan dan kemudahan pengguna merupakan aspek penting dalam membangun suatu tampilan sebuah sistem. Kesuksesan suatu sistem informasi salah satunya diukur dari kemampuan dalam memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang menyenangkan (Intanny dkk., 2018). Sebagai penghubung antara manusia dan sistem, antarmuka (*user interface*) juga berperan penting dalam membangun suatu sistem yang dapat memberikan kemudahan serta pengalaman yang menyenangkan. Antarmuka (*interface*) merupakan penghubung antara suatu sistem dengan pengguna (Hackos dan Redish, 1989) maka dari itu antarmuka yang dimiliki harus mudah dipahami agar pengguna bisa dengan mudah menggunakan sistem. *User Interface* perlu interaksi dari pengguna untuk membuat *input* dan *output* (Satzinger, Jackson, & Burd, 2010).

*User experience* merupakan bagaimana interaksi antara *user* dengan produk seperti dalam menggunakan produk apakah mudah digunakan atau tidak sampai ke pengalaman untuk menyerap informasi yang tersedia (Garret, 2011).

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan perguruan tinggi yang menyediakan layanan berbasis IT untuk mendukung pembelajaran, administrasi dan operasional perguruan tinggi, namun belum tersedia untuk tingkat fakultas.

Dalam proses pembelajaran mahasiswa, peranan organisasi mahasiswa dalam memwadhahi berbagai bidang juga memunjang kegiatan di dalam kelas. Organisasi adalah bentuk ikatan satu sama lain yang bekerja sama demi mencapai sebuah tujuan (Siagian, 2008). Menurut Sukirman, (2004:72) organisasi kemahasiswaan merupakan sebuah wadah yang dapat digunakan mahasiswa sebagai sarana untuk mengembangkan diri dari segi *softskill* maupun *hardskill*. Fakultas Teknik merupakan etinitas dari Universitas Negeri Yogyakarta yang mempunyai 15 Organisasi Kemahasiswaan (Ormawa). Terdapat banyak kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi kemahasiswaan di Fakultas Teknik UNY yang membutuhkan wadah khusus untuk melakukan publikasi yang mudah diakses bagi siapa pun baik mahasiswa maupun pihak birokrasi. Bertujuan agar informasi tentang kegiatan yang

diselenggarakan dapat mudah diakses dengan mudah terutama di lingkungan Fakultas Teknik .

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ikhsan Syarifuddin dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta”, telah dibuat *website* yang dapat menjadi wadah bagi organisasi kemahasiswaan Fakultas Teknik UNY yang dapat menunjang kinerjanya. Namun, berdasarkan hasil temuan penulis melalui wawancara kepada pengguna yaitu anggota organisasi kemahasiswaan mengenai tampilan dari *website* tersebut menunjukkan bahwa *User Interface* yang telah dibuat kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Dalam wawancara tersebut, penulis melakukan pendalaman dengan *in-depth interview* dengan menekankan pada tampilan atau *User Interface* dari *website* penelitian sebelumnya yang diberi nama SI ORMAWA. Hasil temuan mengenai *User Interface website* SI ORMAWA tidak menjadi fokus dalam penelitian sebelumnya, hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya uji yang dilakukan peneliti sebelumnya terhadap *User Interface* yang telah dibuat dikarenakan pengujian kepada *user* dilakukan ketika *website* sudah dibuat.

Pada pengembangan SI ORMAWA, peneliti sebelumnya hanya berfokus pada pembuatan sistem informasi *website* secara umum, sehingga dalam penyusunan *User Interface* tidak melakukan wawancara maupun pengujian kepada pengguna yang dapat mengakomodir kebutuhan. Sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai *User Interface* terhadap SI ORMAWA.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembuatan desain *interface website* organisasi kemahasiswaan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan pendekatan *design thinking*. Menurut Plattner (2010) pendekatan *design thinking* yang terdiri atas 5 tahap utama, antara lain *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

Tahapan penelitian menggunakan pendekatan *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 1.

### Design Thinking



### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Teknik UNY pada Organisasi Kemahasiswaan. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2022 sampai dengan selesai.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek yang terkait dalam penelitian ini adalah seseorang yang dijadikan sumber informasi untuk memperoleh data penelitian yang sesuai dengan situasi dan kondisi suatu permasalahan penelitian. Subjek penelitian ini meliputi 30 mahasiswa pengurus ormawa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah desain *interface website* organisasi kemahasiswaan berbentuk *prototype* dengan perangkat lunak Figma.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan metode *Design Thinking*. Menurut Sidiq, (2020: 13) metode *design thinking*. Terdapat 5 tahapan dalam *design thinking*, yaitu *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test* (Plattner, 2010).

#### 1. Empathy

Kegiatan pengumpulan data dengan cara *user research* kepada perwakilan ormawa 3-5 orang yang diminta untuk menceritakan terhadap kebutuhan yang diinginkan. Dilakukan dengan Teknik Wawancara Bebas terpimpin agar mendapatkan *user pain point* yang selanjutnya diolah menjadi *empathy map*.

#### 2. Define

Data dari tahap *empathy* diolah menjadi *user persona* untuk menentukan permasalahan pengguna dan membuat *user scenario* untuk

*Perancangan User Interface .... (Muhammad Gizka Setiawan)* menganalisis dan merangkum *pain point* dari tahap *empathy*.

#### 3. Ideate

Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna dengan *user flow* agar dapat memvisualisasikan kedalam *wireframe* untuk mendapatkan gambaran kasar tampilan yang dirancang.

#### 4. Prototype

Membuat *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype* untuk memperbaiki desain melalui iterasi saat tahap test.

#### 5. Test

Melakukan *usability testing* dengan *prototype* kepada 30 pengguna secara langsung. Dilakukan dengan 2 teknik *usability* yakni *Single Ease Question* (SEQ) menggunakan *user scenario* dan *System Usability Scale* (SUS) menggunakan instrument John Brooke.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan yang selanjutnya akan dilakukan analisis secara statistik.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi instrumen yang digunakan oleh John Brooke pada tahun 2018. Instrumen yang digunakan berbentuk kuesioner yang ditujukan kepada pengguna atau dalam kasus ini adalah mahasiswa dengan rentang jawaban dari paling positif hingga paling negatif.

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Selain menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada pengurus organisasi kemahasiswaan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara terhadap mahasiswa yang

menjadi perwakilan masing-masing ormawa untuk menjadi representasi perwakilan calon pengguna.

**Teknik Analisis Data**

SUS dan SEQ menggunakan skala Likert 1-7. Dari perolehan data ketika *usability testing*, maka dapat diketahui kualitas tampilan dengan rumus:

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

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

Menggunakan *Acceptability Ranges* dimana untuk mengukur persentase untuk mengukur kelayakan dan siap digunakan oleh pengguna dengan kriteria:

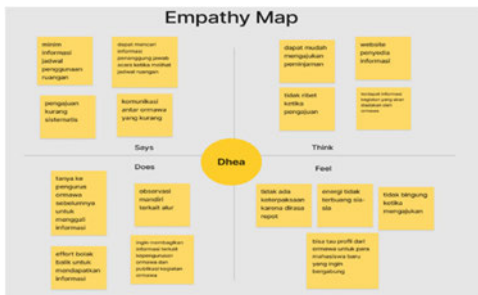
No	Acceptability Ranges	Rentang Skor
1	Not Acceptable	0-50
2	Marginal	50-70
3	Acceptable	70-100

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

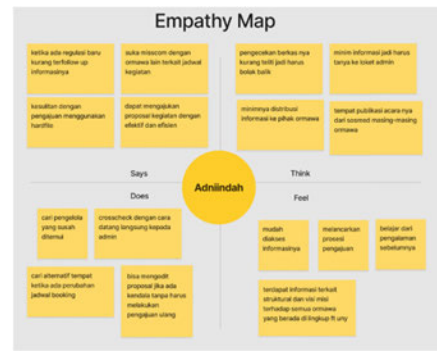
**Analisis Kebutuhan User**

a. *Empathy Map*

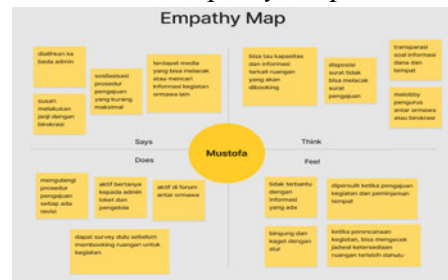
*Empathy map* adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna yang fokusnya memahami individu lain dengan melihat dunia pengguna (Bratsberg, 2012).



Gambar 1. *Empathy Map* Dhea



Gambar 2. *Empathy Map* Adniindah



Gambar 3. *Empathy Map* Mustofa

Dari masing-masing *empathy map* menunjukkan permasalahan yang berbeda-beda dikarenakan apa yang pengguna alami pun berbagai macam.

b. *User Persona*

Data dari *empathy map* diolah lagi menjadi *user persona* untuk dapat mengetahui kebutuhan dan masalah yang pengguna dapatkan. Terdapat 4 bagian, yakni data diri pengguna, *goals*, *frustration* dan *feature*.

**Goals**

- Bisa melakukan kegiatan omawa dengan melibatkan semua omawa Fakultas Teknik UNY
- Melakukan komunikasi dengan pihak berkecimpung dengan mudah dan efektif
- Dapat membandingkan kegiatan omawa dengan modal di satu wadah bersama

**Frustration**

- Berubahnya jadwal antar omawa yang menyebabkan perbandingan dari masing-masing omawa tidak maksimal
- Informasi yang tertera di brosur berbeda dengan realita dan keadaan lapangan
- Masih membutuhkan informasi kegiatan omawa secara mandiri

**Feature**

- Website yang dapat melihat jadwal kegiatan masing-masing omawa
- Informasi tentang kegiatan dan data di brosur
- Publitas kegiatan omawa satu sama lain

Gambar 4. *User Persona* Dhea

**Goals**

- Mengorganisir proposal kegiatan dan penempatan tempat untuk meningkatkan suatu kegiatan omawa
- Melakukan pengisian kegiatan omawa dengan efektif dan efisien

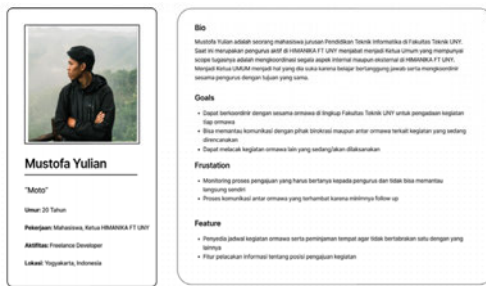
**Frustration**

- Masih menggunakan metode manual seperti huruf ketika proses pengisian kegiatan dan penempatan tempat
- Melakukan secara manual prosesnya tidak secara real-time
- Ketika ada kegiatan baru pihak omawa tidak langsung mendapatkan informasi secara real-time dan harus menunggu proses ke lain

**Feature**

- Sangat senang ketika berkomunikasi
- Bisa mendapat tempat baik langsung ke pihak proposal dan lain penempatan tempat
- Realtime mengenai proses ke lain

Gambar 5. *User Persona* Adniindah



Gambar 6. *User Persona* Mustofa

*User persona* yang telah dirancang digunakan untuk menjadi gambaran rancangan konsep website ormawa FT UNY.

### c. Kebutuhan Pengguna

#### 1) Tujuan atau Goals dari Pengguna

- Melakukan komunikasi dengan pihak birokrasi maupun Ormawa dengan mudah dan efektif
- Mempublikasikan kegiatan Ormawa dengan mudah di satu wadah bersama
- Mengajukan proposal kegiatan dan peminjaman tempat untuk mengadakan suatu kegiatan Ormawa dengan efektif dan efisien
- Berkoordinasi dengan sesama Ormawa di lingkup Fakultas Teknik UNY terkait pengadaan kegiatan masing-masing Ormawa
- Melacak dan mengetahui informasi kegiatan Ormawa lain yang sedang/akan dilaksanakan

#### 2) Kesulitan Yang Dialami Pengguna

- Bertabrakan jadwal antar Ormawa yang menyebabkan terhambatnya proses pelaksanaan kegiatan Ormawa
- Informasi yang tertera di birokrasi berbeda dengan realita dan keadaan lapangan
- Masih membagikan informasi kegiatan Ormawa secara mandiri
- Masih menggunakan metode manual seperti *paper based* ketika prosesi pengajuan kegiatan dan peminjaman tempat
- Merevisi secara manual proposalnya tidak secara *realtime*

*Perancangan User Interface .... (Muhammad Gizka Setiawan)*

- Ketika ada regulasi baru pihak Ormawa tidak langsung mendapatkan informasi secara realtime dan harus datang langsung ke loket
- Monitoring proses pengajuan yang harus bertanya kepada pengurus dan tidak bisa memantau langsung sendiri

## Perancangan

### a. *User Flow*

Dalam penelitian ini, tujuan pengguna adalah mengetahui informasi terkait tata cara pengajuan kegiatan di Fakultas Teknik UNY dan dapat membagikan informasi kegiatan masing-masing Ormawa.

#### 1) *User Flow* Melakukan Pengajuan Kegiatan



Gambar 8. *User Flow* Melakukan Pengajuan Kegiatan

#### 2) *User Flow* Melakukan Peminjaman Ruangan



Gambar 9. *User Flow* Melakukan Peminjaman Ruangan

#### 3) *User Flow* Mencari Jadwal Ketersediaan Ruangan



Gambar 10. *User Flow* Mencari Jadwal Ketersediaan Ruangan

#### 4) *User Flow* Mencari Kegiatan Ormawa



Gambar 11. *User Flow* Mencari Kegiatan Ormawa

#### 5) *User Flow* Mencari Informasi Alur Tata Cara Pengajuan



Gambar 12. *User Flow* Mencari Informasi Alur Tata Cara Pengajuan

b. *Low Fidelity Wireframes*

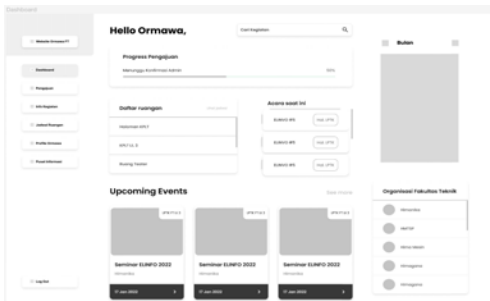
Pada bagian ini membuat rancangan purwarupa antarmuka berupa *low fidelity prototype (wireframes)*. Dari riset yang dilakukan menyatakan bahwa pengguna berada pada umur 20-22 tahun maka dari itu rancangan antarmuka harus dibuat mudah dan sederhana dalam alur penggunaan berdasarkan *user flow* yang ada. Berikut merupakan hasil dari pembuatan *wireframes low fidelity* :

1) Halaman Awal



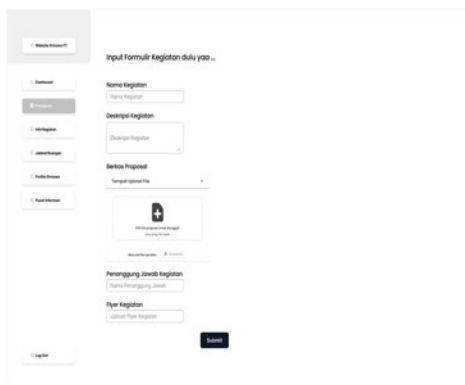
Gambar 13. *Wireframe* Halaman Awal

2) Halaman *Dashboard*

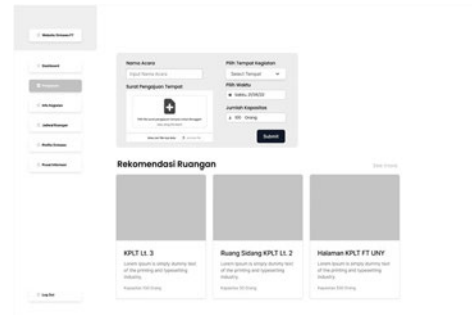


Gambar 14. *Wireframe* Halaman *Dashboard*

3) Halaman Pengajuan

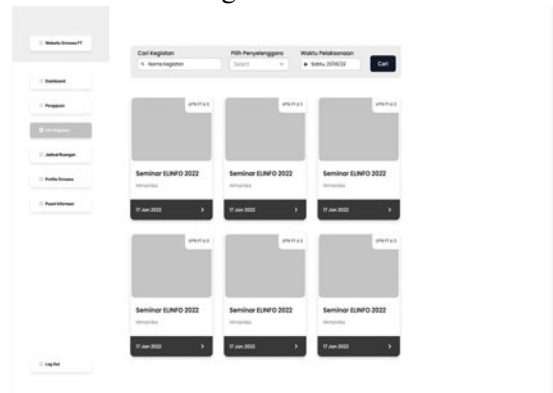


Gambar 15. *Wireframe* Halaman Pengajuan Kegiatan



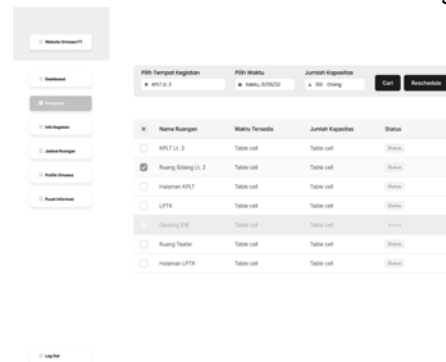
Gambar 16. *Wireframe* Halaman Pengajuan Ruangan

4) Halaman Info Kegiatan



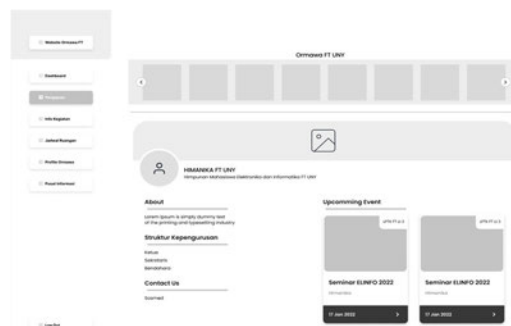
Gambar 17. *Wireframe* Halaman Info Kegiatan

5) Halaman Informasi Jadwal Ruangan



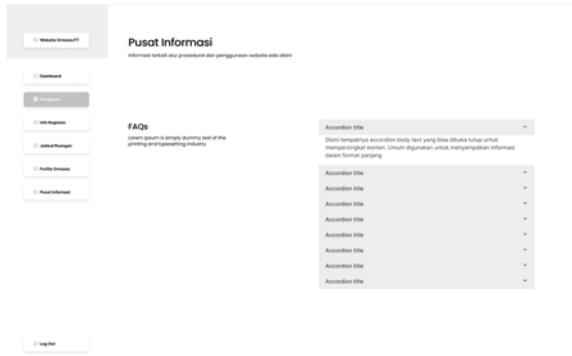
Gambar 18. *Wireframe* Halaman Informasi Jadwal Ruangan

6) Halaman Profil Ormawa

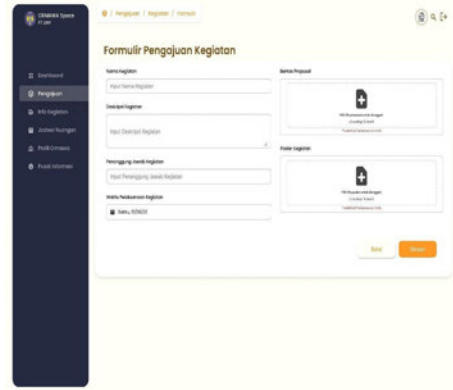


Gambar 19. *Wireframe* Halaman Profil Ormawa

7) Halaman Pusat Informasi



Gambar 20. Wireframe Halaman Pusat Informasi



Gambar 23. High Fidelity Halaman Pengajuan Kegiatan

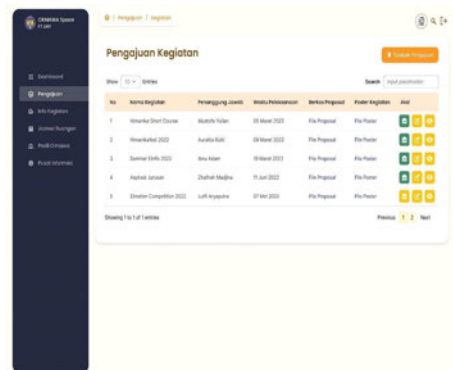
c. High Fidelity Wireframes

Pada bagian ini membuat purwarupa halaman (*High Fidelity Wireframes*) berdasarkan *Low Fidelity* yang telah dibuat berdasarkan solusi. Hasil pembuatan dari *High Fidelity* sebagai berikut :

1) Halaman Awal

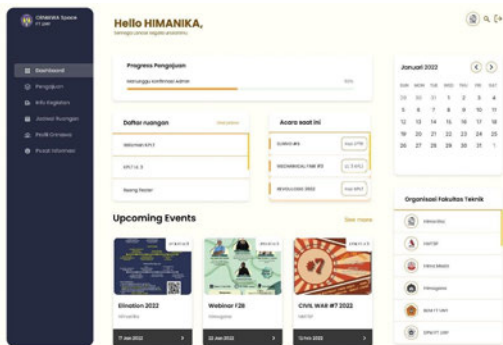


Gambar 21. High Fidelity Halaman Awal

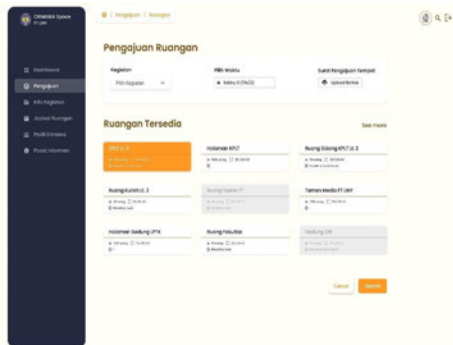


Gambar 24. High Fidelity Halaman Display Data Pengajuan Kegiatan

2) Halaman Dashboard

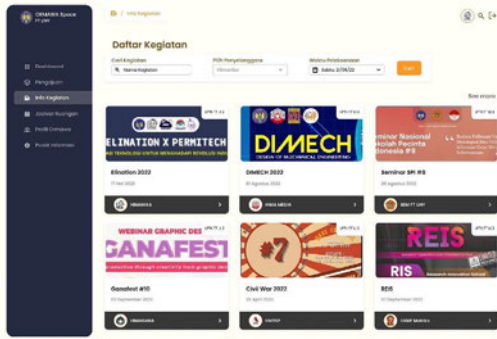


Gambar 22. High Fidelity Halaman Dashboard



Gambar 25. High Fidelity Halaman Pengajuan Ruangan

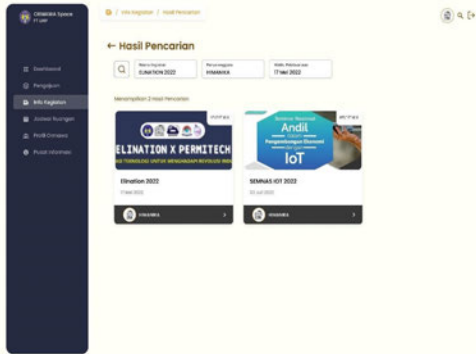
4) Halaman Informasi Kegiatan



Gambar 26. High Fidelity Halaman Info Kegiatan

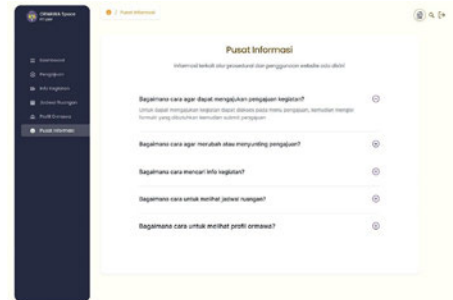


Gambar 30. High Fidelity Halaman Profil Ormawa



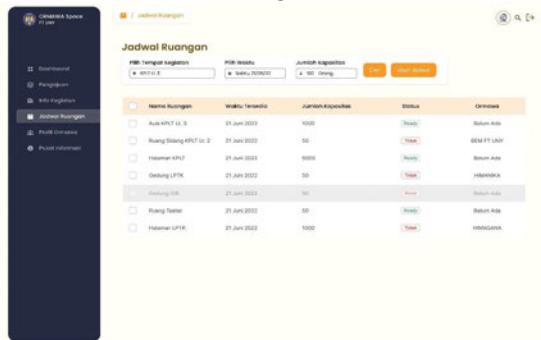
Gambar 27. High Fidelity Halaman Display Pencarian Info Kegiatan

7) Halaman Pusat Informasi

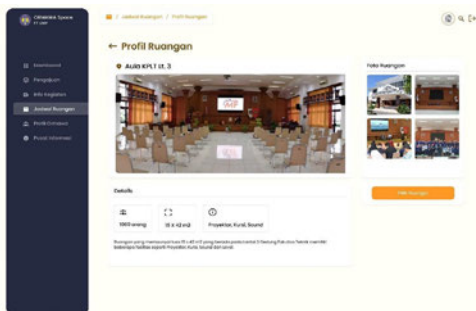


Gambar 31. High Fidelity Halaman Pusat Informasi

5) Halaman Jadwal Ruangan



Gambar 28. High Fidelity Halaman Jadwal Ruangan



Gambar 29. High Fidelity Halaman Profil Ruangan

6) Halaman Profil Ormawa

**Pengujian**

a. Skenario Pengguna

Hasil pengujian dapat digunakan untuk mengetahui langkah mana yang menyulitkan pengguna.

1) Skenario Pengguna Login ke Website

Goals : User Login ke Website

Skenario : User melakukan login dengan membuka halaman awal kemudian mengklik button login yang tertera pada hero section pada halaman awal

2) Skenario Pengguna Mengajukan Kegiatan

Goals : User melakukan pengajuan kegiatan

Skenario : User setelah login, diminta untuk menuju ke side bar kemudian memilih button pengajuan setelah itu menginput data yang dibutuhkan

3) Skenario Pengguna Melihat Jadwal Ketersediaan Ruangan

Goals : User melihat jadwal ketersediaan ruangan

Skenario : User diminta untuk menuju ke side bar kemudian memilih button Jadwal Ruangan setelah itu menginput data yang dibutuhkan untuk dapat ter display jadwal ruangan

4) Skenario Pengguna Mengajukan Peminjaman Ruangan

Goals : User mengajukan peminjaman ruangan

Skenario : User menuju halaman pengajuan, setelah tampilan tabel data muncul ditujukan untuk



memilih icon ruangan yang berwarna hijau pada row aksi

5) Skenario Pengguna Mencari Kegiatan Ormawa

Goals : *User* mencari kegiatan Ormawa

Skenario : *User* menuju halaman kegiatan Ormawa kemudian memilih button pencarian kegiatan

6) Skenario Pengguna Melihat Profil Ormawa

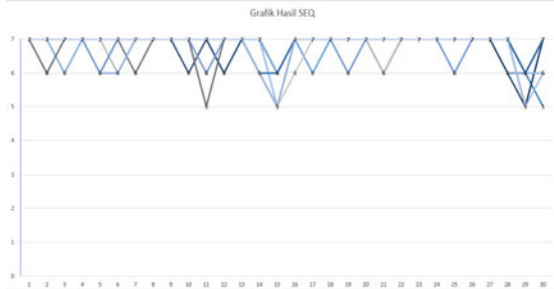
Goals : *User* melihat halaman profil Ormawa

Skenario : *User* menuju halaman profil Ormawa dengan mengklik button profil Ormawa yang terdapat pada side bar kemudian memilih salah satu Ormawa yang diinginkan

## b. Usability Testing

### a) SEQ

Grafik hasil *Testing* SEQ dengan garis vertikal (kepuasan pengguna) dan garis horizontal (pengguna yang melakukan *Testing*) pada Gambar 32 di bawah ini.



Gambar 32. Grafik Hasil SEQ

### b) SUS

Tabel 1. Hasil *Acceptability Ranges*

No	<i>Acceptability Ranges</i>	Renta- ng Skor	Jml. Tang- gapan	Perse n-tase
1	<i>Not Acceptable</i>	0-50	0	0%
2	<i>Marginal</i>	50-70	0	0%
3	<i>Acceptable</i>	70-100	30	84,5%

## Pembahasan

### 1. Hasil SEQ (*Single Ease Question*)

Dari hasil *Testing* SEQ pada saat *Usability Testing* dapat dilihat dengan pengelompokkan pada data yang didapatkan kemudian hasil dari tanggapan *user* ini dijabarkan dalam sebuah grafik bertujuan untuk melihat perbandingan data dalam pengguna menggunakan desain tersebut. Dalam

*Perancangan User Interface .... (Muhammad Gizka Setiawan)* pelaksanaan *Testing* ini dilakukan dengan pembuatan skenario berdasarkan fungsi yang ada pada aplikasi. Tanggapan pengguna memiliki kurang dari 5 *task* yang pengguna cukup mudah dan mudah melakukan dan lebih dari 20 *task* yang pengguna sangat mudah melakukan *Usability Testing*. Tiga nilai yaitu 5 (cukup mudah), 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah) pada skala *likert*.

### 2. Hasil SUS (*System Usability Scale*)

Dari hasil *Testing* SUS pada saat *Usability Testing* mendapatkan hasil *Acceptable* (dapat diterima) oleh pengguna dimana dengan persentase 84,5% sehingga bisa diterima dan siap digunakan oleh pengguna.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Dalam perancangan *User Interface website* organisasi mahasiswa FT UNY ini dilakukan dengan *user persona*. Hasil dari *user persona* tersebut yaitu dibutuhkan *User Interface website* yang memuat informasi terkait dengan tata cara pengajuan kegiatan, jadwal ruangan untuk kegiatan, dan publikasi profil dan kegiatan ormawa.
2. Kualitas dari perancangan desain *User Interface website* organisasi mahasiswa telah dilakukan *Usability Testing* dengan teknik SEQ dan SUS dengan tanggapan pengguna saat *Testing* SEQ dari 20 *task* yang diberikan ketika melakukan *Usability Testing* mempunyai tiga nilai yaitu 5 (cukup mudah) sejumlah 2%, 6 (mudah) sejumlah 11% dan 7 (sangat mudah) sejumlah 87% pada skala *likert*. Dari hasil *Testing* SUS pada saat *Usability Testing* mendapatkan hasil *Acceptable* (dapat diterima) oleh pengguna dimana dengan persentase 84,5% sehingga bisa diterima dan siap digunakan oleh pengguna.

### Saran

1. Desain *User Interface* sebaiknya dibuat dengan lebih memperhatikan *User Experience* agar pengguna tidak terlalu monoton ketika mengakses *website* tersebut.

2. Perlunya dilakukan *user interview* dengan segala aspek penunjang kegiatan seperti birokrasi fakultas dan pengelola ruangan untuk mendapatkan sudut pandang yang berbeda.
3. *Prototype* desain sebaiknya diberikan *output* dokumentasi untuk memudahkan *developer* ketika proses pengembangan desain menjadi sebuah *website* yang dapat diakses secara umum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Garret, J. (2011). *The Elements of User Experience: User - Centered Design the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: California: New Riders.
- Hackos, J.T. dan J.C. Redish. (1989). *User and Task Analysis for Interface Design*.
- Haryono, Edi, Akhdinirwanto, W. dan Ashari. (2014). Pengaruh Keaktifan Berorganisasi dan Konsep Diri terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo Tahun Akademik 2013/2014. *Jurnal Radiasi*, 4(1). Hlm. 77-80.
- Hasibuan, Malayu S.P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Intanny, V., I. Widyastuti, M. Dolorosa, dan K. Perdani. (2018). Pengukuran Kebergunaan Dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza Id Dengan Metode *Ueq* Dan *Use Questionnaire*.
- Pertiwi, M. C., Sulistiyawan, Awang, Irma, R., Kaltsum, & Honest, U. (2015). Hubungan Organisasi Dengan Mahasiswa Dalam Menciptakan Leadership. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Papers*, ISBN: 978-(2), 227–234.
- Pratiwi, S. S. (2017). Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Dalam Organisasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(1), 54–64.
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis mengguakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Satzinger, Jackson, Burd. (2010). *System Analysis and Design with the Unified Process*. USA: Course Technology, Cengage Learning.
- Sidiq, M. A. (2020). Penerapan Metode *Design Thinking* Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia). *Skripsi*. Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Siagian, S. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (cetakan 15). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirman, S. (2004). *Tuntunan Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Pelangi Cendekia.