

**PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN
DALAM ANALISIS DAN REKONSTRUKSI
ANTARMUKA *WEBSITE* KKN UAJY**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

Rakai Anandhi Mahardhika

200710914

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM ANALISIS DAN REKONSTRUKSI ANTARMUKA
WEBSITE KKN UAJY

yang disusun oleh

Rakai Anandhi Mahardhika

200710914

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Oktober 2024

| | | Keterangan |
|--------------------|---|------------------|
| Dosen Pembimbing 1 | : Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M.Kom | Telah Menyetujui |
| Dosen Pembimbing 2 | : Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T. | Telah Menyetujui |
| Tim Penguji | | |
| Penguji 1 | : Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M.Kom | Telah Menyetujui |
| Penguji 2 | : Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D. | Telah Menyetujui |
| Penguji 3 | : Herlina, S.Kom., M.Eng | Telah Menyetujui |

Yogyakarta, 24 Oktober 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rakai Anandhi Mahardhika
NPM : 200710914
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Penerapan Metode User Centered Design dalam Analisis Dan Rekonstruksi *Website* KKN

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,



Rakai Anandhi Mahardhika

200710914

PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Y. Sigit Purnomo W.P., Phd
Jabatan : Kepala Kantor Sistem Informasi (KSI) UAJY

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Rakai Anandhi Mahardhika
NPM : 200710914
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Penerapan Metode User Centered Design dalam Analisis dan Rekonstruksi *Website* KKN

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada Instansi Penelitian dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



Y. Sigit Purnomo W.P., Ph.D.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri atas usaha dan kerja keras dalam melawan hambatan yang datang dalam diri saya sendiri selama pengerjaan Tugas Akhir yang menantang ini. Seluruh rangkaian penyusunan tugas akhir ini sungguh menjadi pengalaman dan ilmu baru yang baik bagi perkembangan diri saya sebagai seorang manusia yang lebih baik.

"And once the storm is over, you won't remember how you made it through, how you managed to survive. You won't even be sure whether the storm is really over. But one thing is certain. When you come out of the storm, you won't be the same person who walked in. That's what this storm's all about."

~Haruki Murakami

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Penerapan Metode User Centered Design dalam Analisis dan Rekonstruksi *Website* KKN UAJY” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberkati dan membimbing penulis menuju jalan yang benar.
2. Ibu Sushardjanti Felasari, S.T., M.Sc.CAED, Ph.D, sebagai Wakil Rektor I yang telah memberikan izin dalam permohonan penelitian sistem kampus.
3. Bapak Dr. I Putu Sugiarta Sanjaya, S.E., M.Si., Ak., CA selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan sarana prasarana dalam informasi mengenai *website* KKN UAJY secara utuh.
4. Bapak Y. Sigit Purnomo W.P., S.T., M.Kom. sebagai Kepala Kantor Sistem Informasi (KSI) Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir.
5. Bapak Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M. Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Ibu Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Batseba Evilana Mamuaya, S.E, selaku sekretaris Wakil Rektor (Warek) I, yang telah membantu komunikasi dengan Warek I perihal permohonan penelitian.
8. Orang tua dan saudara sekalian yang telah memberi semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Orang tua, teman-teman, dan segala orang yang penulis temui selama pengerjaan Tugas atas semua wawasan, hiburan, dan semangat yang diberikan.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, ...



Rakai Anandhi Mahardhika

200710914

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH | iii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| INTISARI..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah..... | 3 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| E. Metode Penelitian..... | 3 |
| F. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| BAB III LANDASAN TEORI | 12 |
| A. <i>User Interface / User Experience</i> | 12 |
| 1. <i>User Interface</i> | 12 |
| 2. <i>User Experience</i> | 13 |
| B. User Centered Design..... | 13 |
| 1. Proses User Centered Design | 13 |
| C. User Experience Questionnaire..... | 15 |
| 1. User Experience Questionnaire Short..... | 18 |
| 2. User Experience Questionnaire <i>Analysis Tool</i> | 19 |
| BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 20 |
| A. Deskripsi Masalah | 20 |

| | | |
|--|--|-----|
| B. | Analisis Kebutuhan Pengembangan dan Perancangan..... | 21 |
| 1. | <i>Understand Context of Use</i> | 21 |
| 2. | <i>Specify user requirements</i> | 28 |
| 3. | <i>Design Solutions</i> | 29 |
| 4. | <i>Evaluate against requirements</i> | 101 |
| BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN..... | | 110 |
| A. | Hasil Tahap Evaluate against requirements | 110 |
| B. | Implementasi <i>Front-end</i> | 116 |
| 1. | Komponen <i>Layout</i> | 117 |
| 2. | Komponen Formulir | 120 |
| 3. | Komponen Pendukung | 123 |
| BAB VI PENUTUPAN..... | | 128 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 129 |
| LAMPIRAN | | 132 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1. Proses UCD | 14 |
| Gambar 3.2. Teknis Penilaian Metode UEQ | 15 |
| Gambar 3.3. <i>Template</i> UEQ versi bahasa Indonesia..... | 16 |
| Gambar 3.4. Struktur Skala UEQ | 17 |
| Gambar 3.5. Perbedaan Struktur Skala UEQ-S dengan UEQ..... | 18 |
| Gambar 3.6. <i>Template</i> Metode UEQ-S versi bahasa Indonesia | 19 |
| Gambar 4.1. <i>Benchmark</i> UEQ Terhadap Desain <i>Website</i> KKN UAJY | 20 |
| Gambar 4.2. Fitur yang membutuhkan perbaikan (1)..... | 23 |
| Gambar 4.3. Fitur yang membutuhkan perbaikan (2)..... | 24 |
| Gambar 4.4. Fitur yang memerlukan perbaikan (3) | 25 |
| Gambar 4.5. <i>User Persona</i> DPL..... | 26 |
| Gambar 4.6. <i>User Persona</i> ADPL | 26 |
| Gambar 4.7. <i>User Persona</i> Mahasiswa..... | 27 |
| Gambar 4.8. <i>Sitemap</i> Tampilan <i>Guest</i> | 29 |
| Gambar 4.9. <i>Sitemap</i> Menu Mahasiswa..... | 30 |
| Gambar 4.10. <i>Sitemap</i> Menu DPL..... | 31 |
| Gambar 4.11. <i>Sitemap</i> Menu ADPL | 32 |
| Gambar 4.12. <i>Wireframe Header</i> | 33 |
| Gambar 4.13. <i>Wireframe Sidebar</i> | 34 |
| Gambar 4.14. <i>Wireframe footer</i> | 34 |
| Gambar 4.15. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page - Home</i> | 36 |
| Gambar 4.16. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page – Informasi Pelaksanaan</i> | 37 |
| Gambar 4.17. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> | 38 |
| Gambar 4.18. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard – Pendaftaran</i> | 39 |
| Gambar 4.19. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard – Mahasiswa & DPL</i> | 39 |
| Gambar 4.20. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard – ADPL</i> | 40 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.21. <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran | 41 |
| Gambar 4.22. <i>Wireframe</i> Halaman Profil – Data Diri | 42 |
| Gambar 4.23. <i>Wireframe</i> Halaman Profil – Lokasi | 43 |
| Gambar 4.24. <i>Wireframe</i> Halaman Profil – Data Kelompok | 43 |
| Gambar 4.25. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Upload</i> Tugas..... | 44 |
| Gambar 4.26. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Upload</i> Tugas – Modal..... | 45 |
| Gambar 4.27. <i>Wireframe</i> Halaman Pendataan Kendaraan | 46 |
| Gambar 4.28. <i>Wireframe</i> Halaman Pendataan Kendaraan – Modal | 46 |
| Gambar 4.29. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Kelompok | 47 |
| Gambar 4.30. <i>Wireframe</i> Halaman Anggota Kelompok | 48 |
| Gambar 4.31. <i>Wireframe</i> Halaman Lihat Tugas | 49 |
| Gambar 4.32. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Kendaraan..... | 49 |
| Gambar 4.33. <i>Wireframe</i> Halaman Presensi – Presensi Hari ini | 50 |
| Gambar 4.34. <i>Wireframe</i> Halaman Presensi – Rekap Presensi | 51 |
| Gambar 4.35. <i>Wireframe</i> Halaman Presensi – Modal..... | 51 |
| Gambar 4.36. <i>Wireframe</i> Halaman TTD Blanko | 52 |
| Gambar 4.37. <i>Wireframe</i> Halaman TTD Blanko – Modal | 53 |
| Gambar 4.38. <i>Wireframe</i> Halaman Penilaian | 54 |
| Gambar 4.39. Color palletes | 55 |
| Gambar 4.40. Warna pokok..... | 55 |
| Gambar 4.41. <i>Typography</i> | 57 |
| Gambar 4.42. <i>Layout Grid – sidebar expanded</i> | 58 |
| Gambar 4.43. <i>Layout Grid with sidebar</i> | 58 |
| Gambar 4.44. <i>Layout Grid without sidebar</i> | 59 |
| Gambar 4.45. Daftar <i>Icon</i> yang digunakan | 60 |
| Gambar 4.46. Komponen <i>Button</i> | 60 |
| Gambar 4.47. Komponen <i>Chip</i> | 61 |
| Gambar 4.48. Komponen <i>Form - Text Field</i> | 61 |
| Gambar 4.49. Komponen <i>Form - Text Area</i> | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.50. Komponen <i>Form - Radio Button</i> | 62 |
| Gambar 4.51. Komponen <i>Form – Dropdown List</i> | 62 |
| Gambar 4.52. Komponen <i>Form - Drop Zone</i> | 63 |
| Gambar 4.53. Komponen <i>Toast</i> | 63 |
| Gambar 4.54. Desain Hi-fi Komponen <i>Header</i> | 64 |
| Gambar 4.55. Desain <i>header</i> lama | 64 |
| Gambar 4.56. Desain Hi-fi <i>Sidebar</i> | 65 |
| Gambar 4.57. Desain <i>sidebar</i> lama..... | 66 |
| Gambar 4.58. Desain hi-fi <i>footer</i> | 66 |
| Gambar 4.59. Desain <i>footer</i> lama | 67 |
| Gambar 4.60. Desain Hi-fi Halaman <i>Home</i> | 68 |
| Gambar 4.61. Desain Hi-fi Halaman Informasi Umum..... | 69 |
| Gambar 4.62. Desain Hi-fi Halaman <i>Login</i> | 70 |
| Gambar 4.63. Desain Lama Halaman <i>Login</i> | 70 |
| Gambar 4.64. Desain Hi-fi Halaman DPL – <i>Dashboard</i> | 71 |
| Gambar 4.65. Desain Lama Halaman <i>Dashboard – DPL & ADPL</i> | 72 |
| Gambar 4.66. Desain Hi-fi Halaman DPL - List Kelompok..... | 72 |
| Gambar 4.67. Desain Lama Halaman <i>List</i> Kelompok | 73 |
| Gambar 4.68. Desain Hi-fi Dropdown List Menu – Halaman DPL..... | 73 |
| Gambar 4.69. Desain Hi-fi Halaman DPL - List Anggota | 74 |
| Gambar 4.70. Desain Lama Halaman List Anggota | 74 |
| Gambar 4.71. Desain Hi-fi Halaman DPL - Tugas Individu..... | 75 |
| Gambar 4.72. Desain Hi-fi Halaman DPL - Penilaian Tugas Individu..... | 76 |
| Gambar 4.73. Desain Lama Halaman Penilaian Tugas Individu..... | 76 |
| Gambar 4.74. Desain Hi-fi Halaman DPL - Tugas Kelompok..... | 77 |
| Gambar 4.75. Desain Lama Halaman Tugas Kelompok..... | 78 |
| Gambar 4.76. Desain Hi-fi Halaman DPL - Penilaian Tugas Kelompok | 78 |
| Gambar 4.77. Desain Hi-fi Halaman DPL - Tanda Tangan Blanko..... | 79 |
| Gambar 4.78. Desain Hi-fi Halaman DPL - Download Blanko | 79 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.79. Desain Hi-fi Halaman DPL - Input Blanko..... | 80 |
| Gambar 4.80. Desain Hi-fi Halaman DPL - Kelola Nilai | 81 |
| Gambar 4.81. Desain Hi-fi Halaman ADPL – <i>Dashboard</i> | 82 |
| Gambar 4.82. Desain Hi-fi Halaman ADPL - Unduh Data Peserta..... | 82 |
| Gambar 4.83. Desain Hi-fi <i>Dropdown List</i> Menu – Halaman ADPL..... | 83 |
| Gambar 4.84. Desain Hi-fi Halaman ADPL - Data Kendaraan..... | 84 |
| Gambar 4.85. Desain Hi-fi Halaman ADPL – Presensi Hari Ini..... | 85 |
| Gambar 4.86. Desain Hi-fi Halaman ADPL – Rekap Presensi | 86 |
| Gambar 4.87. Desain Hi-fi Halaman ADPL – Tambah Presensi..... | 86 |
| Gambar 4.88. Desain Hi-fi Halaman ADPL – <i>Dropdown</i> Presensi..... | 87 |
| Gambar 4.89. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Dashboard</i> | 87 |
| Gambar 4.90. Desain Lama Halaman <i>Dashboard</i> - Mahasiswa | 88 |
| Gambar 4.91. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Dashboard</i> (Masa Registrasi) 1.. | 88 |
| Gambar 4.92. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Dashboard</i> (Masa Registrasi) 2.. | 89 |
| Gambar 4.93. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Pendaftaran KKN Jawa..... | 90 |
| Gambar 4.94. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Pendaftaran KKN non-jawa..... | 91 |
| Gambar 4.95. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Profil <i>Tab</i> Data Diri | 92 |
| Gambar 4.96. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Profil <i>Tab</i> Lokasi | 92 |
| Gambar 4.97. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Profil <i>Tab</i> Data Kelompok | 93 |
| Gambar 4.98. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Tugas Individu (Laporan) | 94 |
| Gambar 4.99. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Tugas Individu (Video)..... | 95 |
| Gambar 4.100. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Upload</i> Tugas Individu | 95 |
| Gambar 4.101. Desain Lama Halaman <i>Upload</i> Tugas Individu..... | 96 |
| Gambar 4.102. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Tugas Kelompok | 97 |
| Gambar 4.103. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Upload</i> Tugas Kelompok..... | 97 |
| Gambar 4.104. Desain Lama Halaman Tugas Kelompok..... | 98 |
| Gambar 4.105. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Tanda Tangan Blanko | 99 |
| Gambar 4.106. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Upload</i> Blanko | 99 |
| Gambar 4.107. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Data Kendaraan..... | 100 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.108. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - <i>Upload</i> data kendaraan | 100 |
| Gambar 4.109. Desain Hi-fi Halaman Mahasiswa - Penilaian Kelompok | 101 |
| Gambar 5.1. Perbandingan <i>Benchmark</i> UEQ Sebelum dan Setelah Penelitian | 116 |
| Gambar 5.2. Penggunaan Fitur Razor Pages | 117 |
| Gambar 5.3. Kode <i>Navbar</i> Halaman <i>Landing Page</i> | 118 |
| Gambar 5.4. Kode <i>Navbar</i> Halaman <i>Dashboard</i> | 118 |
| Gambar 5.5. Kode Penyusunan Elemen <i>welcome-message</i> | 118 |
| Gambar 5.6. Kode <i>Footer</i> Halaman <i>Landing Page</i> | 119 |
| Gambar 5.7. Kode <i>Footer</i> Halaman <i>Dashboard</i> dan <i>Login</i> | 119 |
| Gambar 5.8. Kode Logika Pengaturan Tampilan <i>Sidebar</i> | 120 |
| Gambar 5.9. Kode Konten <i>Sidebar</i> | 120 |
| Gambar 5.10. Kode Komponen <i>Text Field</i> | 121 |
| Gambar 5.11. <i>Text Field Readonly</i> | 121 |
| Gambar 5.12. Kode Komponen <i>Radio Button</i> | 121 |
| Gambar 5.13. Kode Komponen <i>Dropdown</i> | 122 |
| Gambar 5.14. Kode Komponen <i>Drop Zone</i> | 122 |
| Gambar 5.15. Kode Komponen <i>Text Area</i> | 123 |
| Gambar 5.16. Kode Struktur Navigasi <i>Tab</i> | 123 |
| Gambar 5.17. Kode Isi Konten Tiap <i>Tab</i> | 124 |
| Gambar 5.18. Kode Komponen <i>Modal - Download</i> | 124 |
| Gambar 5.19. Kode Komponen <i>Modal - Form</i> | 125 |
| Gambar 5.20. Kode Komponen <i>Modal - Konfirmasi</i> | 125 |
| Gambar 5.21. Kode Komponen <i>Data Table</i> | 126 |
| Lampiran 1 <i>Benchmark</i> hasil kuesioner UEQ terhadap <i>website</i> SI KKN UAJY | 132 |
| Lampiran 2. Pengujian Desain oleh Responden (1) | 133 |
| Lampiran 3. Pengujian Desain oleh Responden (2) | 134 |
| Lampiran 4. Pengujian Desain oleh Responden (3) | 135 |
| Lampiran 5. Pengujian Desain oleh Responden (4) | 136 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian..... | 10 |
| Tabel 4.1. Klasifikasi Responden Berdasarkan Peran dalam Sistem..... | 22 |
| Tabel 4.2. Klasifikasi Responden Berdasarkan Asal Fakultas | 22 |
| Tabel 4. 3. Skenario Pengujian | 101 |
| Tabel 5.1. Daftar Penyataan Kuesioner UEQ..... | 110 |
| Tabel 5.2. Daftar Jawaban UEQ | 111 |
| Tabel 5.3. Konversi Nilai Berdasarkan Metode UEQ..... | 112 |
| Tabel 5.4. Nilai Rata-rata Tiap <i>Item</i> | 114 |
| Tabel 5.5. Nilai Rata-rata per Skala UEQ-S..... | 114 |
| Tabel 5.6. Nilai Batasan pada <i>Benchmark</i> | 115 |
| Tabel 5.7. Klasifikasi Penilaian <i>Benchmark</i> | 115 |

INTISARI

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM ANALISIS DAN REKONSTRUKSI ANTARMUKA *WEBSITE* KKN UAJY

Intisari

Rakai Anandhi Mahardhika

200710914

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah salah satu program wajib yang dilaksanakan oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). Seiring berjalannya waktu, kegiatan KKN ini membutuhkan media yang menjadi pusat informasi dan membantu teknis pelaksanaan program tersebut. Menanggapi hal tersebut, UAJY telah membuat *website* sistem informasi KKN untuk membantu pelaksanaan KKN mereka. Meskipun begitu, mahasiswa UAJY menghadapi hambatan dalam hal pengalaman pengguna *website* KKN yang mereka gunakan. Hal tersebut tampak berdasarkan hasil survei usability menggunakan *User Experience Questionnaire Short* (UEQ-S), *website* KKN UAJY memperoleh nilai rata-rata -0,81, dengan skala kualitas pragmatis sebesar -0,44 dan skala kualitas hedonis sebesar -1,18, yang dikategorikan sebagai *Bad*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna pada *website* tersebut kurang memuaskan, sehingga pengguna merasa kurang terbantu dalam melaksanakan kegiatan KKN.

Oleh karena itu, dilakukan perancangan ulang *website* KKN UAJY menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Proses perancangan melibatkan beberapa tahapan, yaitu memahami konteks penggunaan, menetapkan kebutuhan pengguna, merancang solusi, mengevaluasi solusi terhadap kebutuhan, implementasi *frontend*, dan pengujian ulang usability menggunakan UEQ-S terhadap desain baru.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam *usability website*. Penilaian ulang menggunakan UEQ-S pada desain baru menghasilkan nilai rata-rata sebesar 1,929, yang masuk dalam kategori *Excellent*, dengan skala kualitas hedonis sebesar 1,967 dan skala kualitas pragmatis sebesar 1,892. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan ulang telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dalam hal penggunaan *website* KKN UAJY.

Kata Kunci : KKN, *User Experience*, User Centered Design

Dosen Pembimbing I: Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M. Kom.

Dosen Pembimbing II: Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir: -