

Perancangan *User Experience* Sistem Pendaftaran Skripsi pada Departemen Psikologi Universitas Brawijaya dengan menggunakan Metode *Human Centered Design*

Alif Dimas Wicaksana¹, Denny Sagita Rusdianto², Edy Santoso³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya

Email: ¹alifdimas@student.ub.ac.id, ²denny.sagita@ub.ac.id, ³edy144@ub.ac.id

Abstrak

Skripsi merupakan salah satu syarat kelulusan dalam program sarjana di Universitas Brawijaya. Pada Jurusan Psikologi Universitas Brawijaya jika mahasiswa telah memenuhi syarat maka mahasiswa dapat melakukan pengajuan skripsi. Namun dalam hal mengajukan skripsi terdapat beberapa kendala yang ditemukan diantaranya mahasiswa yang tidak dapat memantau pengajuan skripsi, mahasiswa yang kesulitan mencari judul skripsi, dosen pembimbing yang tidak tahu jumlah bimbingannya dan kendala-kendala lainnya. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu merancang *user experience* sistem pengajuan skripsi pada Jurusan Psikologi Universitas Brawijaya yang dapat memberikan gambaran dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Studi ini dilakukan memakai metode *Human Centered Design (HCD)* dengan titik pusat berorientasi terhadap pengguna dengan harapan hasil dari desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian bermula dengan melaksanakan analisis konteks penggunaan. Pada tahap berikutnya melaksanakan analisis terhadap kebutuhan dari setiap pengguna yang berisikan kebutuhan fungsional lalu juga *use case*. Tahapan yang ketiga berupa pembuatan desain solusi berupa *UX Sitemap*, *wireframe*, dan *prototype*. Tahapan terakhir adalah dilakukan evaluasi atau pengujian dari terhadap solusi yang sudah ada. Evaluasi desain solusi pada penelitian ini dibagi menjadi tiga unsur yaitu unsur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Hasil dari evaluasi dari unsur efektivitas mendapatkan hasil 100%, pada unsur efisiensi mendapatkan nilai 0.0972 *goals/sec* dan terakhir unsur kepuasan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil dari penilaian aspek kepuasan yang telah dilakukan mendapatkan nilai rata-rata 82,5. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* berarti untuk penilaian *acceptability ranges* berada pada *acceptable*. Penilaian pada *grade scale* mendapatkan nilai B. Dan terakhir penilaian *adjective ratings* mendapatkan nilai *excellent*.

Kata kunci: *skripsi, user experience, human-centered design, pengujian usability, System Usability Scale (SUS)*

Abstract

Thesis is one of the graduation requirements in the bachelor program at Brawijaya University. In the Department of Psychology, Brawijaya University, if college students already have met the requirements, college students can submit a thesis. However, in the case of submitting a thesis there are several problems found including students who do not know the progress of thesis submission, students who have difficulty finding thesis titles, supervisors who do not know the exact number of guidance and other problems. The purpose of this research is to design a user experience thesis submission system at the Department of Psychology, University of Brawijaya which can provide an overview in solving existing problems. This research was using the Human Centered Design (HCD) method which is user oriented with the hope that the results of the design are made according to user needs. The research begins by analyzing the context of use. The next step is to analyze user requirements which contain functional requirements and use cases. The third step is the creation of a solution design in the form of a UX Sitemap, wireframe and prototype. The final stage is to evaluate the existing solution design. Evaluation of solution design in this study is divided into three element, namely effectiveness, efficiency and satisfaction. The final results of the evaluation of the effectiveness element get 100% results, the efficiency element gets a value of 0.0972 goals/sec and the final element the satisfaction element uses the System Usability Scale (SUS). The results of the satisfaction aspect that has been carried out get an average value of 82.5. Based on the results of the System Usability Scale test, it means that the acceptability ranges are acceptable. Ratings on the grade scale get a B score. And the adjective ratings

get an excellent score.

Keywords: *thesis, user experience, human-centered design, usability testing, System Usability Scale (SUS)*

1. PENDAHULUAN

Universitas Brawijaya atau bisa disebut juga UB adalah institusi perguruan tinggi negeri yang berlokasi di Malang, Jawa Timur. Pendirian UB dilakukan pada tanggal 5 Januari tahun 1963, dan kampusnya berlokasi di Kota Malang, Jawa Timur. Pada saat sekarang, Universitas Brawijaya adalah salah satu institusi pendidikan tinggi yang terbaik di Indonesia dengan jumlah mahasiswa mencapai 60.000 lebih yang terdaftar dalam berbagai program studi, termasuk dimulai dari program vokasi yang merupakan program untuk mahasiswa diploma, selanjutnya ada program sarjana, setelah itu ada juga program magister bagi mahasiswa sarjana yang melanjutkan studi ke jenjang selanjutnya, lalu terdapat juga program doktor, profesional, dan dokter spesialis. UB juga memiliki berbagai macam fasilitas akademik diantaranya ada perpustakaan, laboratorium, QA center, International Office, dan masih banyak lagi. Selain itu UB memiliki fasilitas kelompok kegiatan kemahasiswaan seperti *sport arena, sport clubhouse*, aula Samantha Krida, aula Widyaloka, lapangan sepak bola, dan berbagai macam fasilitas lainnya.

Universitas Brawijaya memiliki 15 fakultas yang setiap fakultasnya memiliki beberapa program studi dan juga Departemen. Di Universitas Brawijaya, terdapat sebuah Departemen psikologi di naungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP UB). Departemen psikologi ini didirikan pada tanggal 22 Juni 2007 dengan visi menjadi salah satu Departemen psikologi terkemuka di Asia pada tahun 2030. Visi tersebut akan diwujudkan melalui penerapan Tri Darma Perguruan Tinggi yang berfokus pada kajian psikologi dalam konteks sosial-masyarakat, sambil tetap mengedepankan integritas moral dan profesionalisme yang tinggi.

Salah satu prasyarat untuk lulus dalam program sarjana Departemen psikologi adalah menyelesaikan skripsi. Departemen psikologi memiliki Standard Operating Procedure (SOP) untuk menyusun skripsi, yang bertujuan untuk memastikan penyelenggaraan skripsi agar tepat seperti yang ada di dalam prosedur yang

sebelumnya sudah dibuat dan dipublikasikan untuk umum oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya. SOP ini dirancang untuk memastikan skripsi diselesaikan tepat waktu dan menghasilkan kualitas yang sesuai dengan bidang ilmu psikologi yang dipelajari. Secara umum prosedur untuk alur pengerjaan skripsi jurusan psikologi diawali dengan melakukan mengajukan judul dan setelah itu dilakukan pemilihan dosen pembimbing skripsi setelah dosen pembimbing terpilih mahasiswa melakukan bimbingan proposal skripsi dengan dosen pembimbingnya hingga proposal tersebut selesai, setelah proposal skripsi selesai selanjutnya adalah melakukan seminar proposal skripsi jika lulus maka akan dilanjutkan ketahapan penelitian skripsi jika tidak mahasiswa kembali melakukan bimbingan lagi dengan dosen pembimbing untuk membenarkan proposal skripsinya. Pada tahapan penelitian skripsi mahasiswa diberi waktu 3 semester atau 18 bulan hingga setidaknya melaksanakan ujian skripsi, jika gagal maka skripsi mahasiswa dievaluasi oleh akademik, hasil dari evaluasi menentukan jika mahasiswa dapat lanjut mengerjakan skripsi dengan dosen pembimbing yang sama atau melakukan pengajuan skripsi ulang dan dengan dosen pembimbing yang baru. Jika penelitian skripsi mahasiswa sudah selesai maka selanjutnya adalah mahasiswa melakukan ujian skripsi, jika lulus mahasiswa akan berada dalam proses revisi dengan batasan waktu yang telah ditentukan jika tidak dapat menyelesaikan revisi tepat pada waktunya maka akan diadakan ujian skripsi ulang, jika selesai tepat waktu maka mahasiswa dalam mengikuti yudisium.

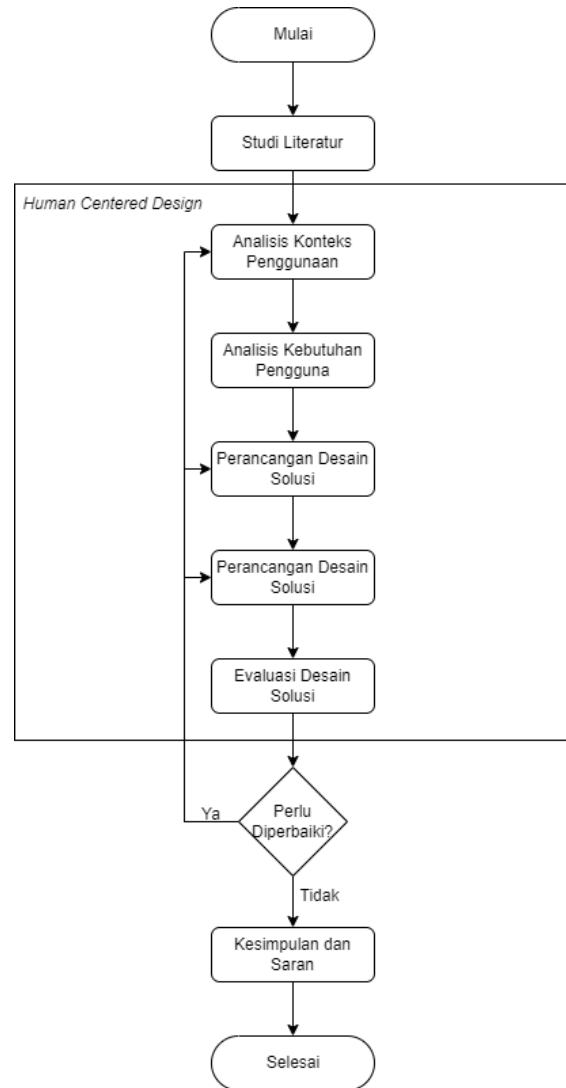
Namun dalam penyelenggaraan prosedur pengajuan skripsi tersebut masih ditemukan beberapa kendala diantaranya adalah kendala mengenai pemantauan kemajuan pengajuan skripsi mahasiswa yang masih menggunakan cara konvensional sehingga sulit dilakukan, lalu progress skripsi yang tidak dapat dilacak/tidak *traceable*, masalah mahasiswa yang kesulitan untuk mendapatkan judul skripsi, sulitnya memantau beban kerja dosen pembimbing.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh A.A. Gede Yudhi Paramartha pada tahun 2017 membahas tentang permasalahan

administrasi yang membuat tenaga akademik kewalahan dalam mengatur proses pengajuan skripsi. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Faiza Rini dan Feri Purnama yang membahas tentang mahasiswa yang tidak mengetahui apakah dosen pembimbing berada di ruangan atau tidak.

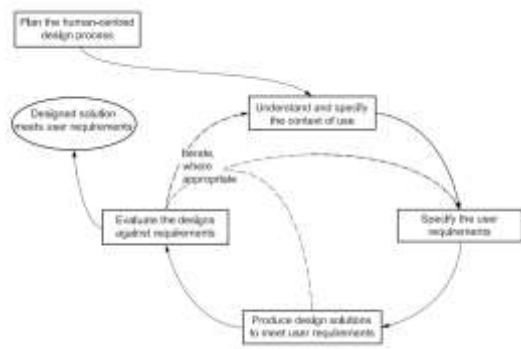
Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Perancangan *User Experience Sistem* Pengelolaan Proses Pengajuan Skripsi Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Human Centered Design*”. Setelah itu perancangan dibuat belum diketahui apakah perancangan yang dibuat sudah efektif, efisien dan juga apakah sudah memenuhi kepuasan yang ingin dicapai. Maka setelah dibuat perancangan dilakukanlah pengujian untuk mengukur hal-hal tersebut. Penelitian diharapkan dapat membantu *developer* dalam sisi *user experience* agar dapat dikembangkan menjadi sistem untuk menyelesaikan permasalahan skripsi yang ada pada Departemen Psikologi FISIP UB.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Gambar 1. menampilkan gambar dari metodologi dari studi yang digunakan dalam perencanaan *user experience* pada studi yang dilakukan. Titik tumpu utama pada penelitian yang dilakukan merupakan mengembangkan *user experience* sistem pengelolaan proses pengajuan skripsi. Metode *Human Centered Design* atau yang biasa disebut juga sebagai metode HCD diterapkan dalam studi ini. Metode HCD memiliki standarnya tersendiri. Menurut standar ISO 9241-210 yang ada pada tahun 2010, Metode ini merupakan salah satu pendekatan yang interaktif yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem agar dapat bermanfaat memiliki fokus di kebutuhan dari para penggunanya dan juga memikirkan mengenai elemen lain yaitu adalah elemen ergonomis dari manusia.



Gambar 2. Metode *Human Centered Design*

2.1. Studi Literatur

Studi pustaka yang dilaksanakan memiliki tujuan untuk mencari berbagai referensi yang berguna dalam memperoleh dasar dari studi dan juga metode pengembangan sistem yang didefinisikan teoritis guna mendukung studi yang dikerjakan penulis agar mendapatkan konsep, dasar atau juga landasan teori yang dapat membantu Perancangan *User Experience* Sistem Pendaftaran Skripsi Berbasis Web. Sumber-sumber literature atau pustaka didapatkan melalui pengamatan pada objek penelitian, jurnal-jurnal yang ada, buku-buku referensi yang terkait dengan penelitian, dan juga termasuk pencarian sumber informasi yang dilakukan menggunakan internet. Maksud dari melakukan kajian terhadap literatur atau pustaka yang ada adalah untuk mengumpulkan informasi yang berguna sebanyak banyaknya yang nantinya dapat menjadi dasar teori pada waktu pelaksanaan penelitian yang sudah direncanakan.

2.2. Memahami dan Menspesifikasikan Konteks Penggunaan

Dalam tahapan ini diperlukannya informasi dan juga dibutuhkan data mengenai para pengguna yang ada diantara lain ada Dosen Payung Skripsi, Tim TATS, Tenaga Pendidikan, Dosen Pembimbing Skripsi dan Mahasiswa. Dari proses analisis yang dilakukan, akan memperoleh informasi dari karakteristik dan juga kerpeluan dari para pengguna. Hasil atau *output* dari analisis yang telah dilakukan adalah mendapatkan karakteristik dari setiap pengguna serta mendapatkan juga keperluan atau kebutuhan yang didefinisikan, setelah kebutuhan didefinisikan selanjutnya akan dibuat ke dalam bentuk persona.

2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna

Di tahapan selanjutnya adalah tahap melakukan analisis terhadap pengguna agar mendapatkan kebutuhan atau keperluan dari pengguna, yang muncul atau didapatkan dari hambatan atau kendala dan juga kebutuhan yang ada di setiap pengguna. Hambatan atau kendala serta kebutuhan ini berasal dari hasil tahapan yang dilakukan sebelumnya yaitu di tahapan analisis konteks penggunaan yang serta persona yang telah dirumuskan.

2.4. Perancangan Desain Solusi

Proses selanjutnya yang dilakukan adalah perancangan desain solusi yang merupakan tahapan dimana proses pengembangan solusi yang dibuat berdasarkan hasil dari kebutuhan pengguna. Dari metode – metode penggalian kebutuhan yang telah dilakukan maka proses perancangan yang dilakukan adalah membuat *UX sitemap*, *wireframe*, dan *prototype*.

2.5. Evaluasi Desain Solusi

Proses setelah perancangan adalah proses melakukan pengujian dimana tahapan ini berguna dalam mengetahui jika hasil dari solusi yang ditawarkan sudah cocok dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, hal yang dilakukan pertama dalam pengujian adalah mengumpulkan data uji terlebih dahulu selanjutnya pengujian rancangan antarmuka dimulai dengan menguji tingkat efektivitas dari suatu perancangan yang sudah dibuat, lalu dilanjutkan dengan pengujian efisiensi, dan yang terakhir adalah pengujian untuk menguji kepuasan. Untuk menguji tingkat kepuasan dari pengguna digunakan metode dengan nama *System Usability Scale (SUS)*. Dimana dengan dilakukannya seluruh pengujian ini akan diketahui efektifitas, efisiensi, serta seberapa besar rancangan antarmuka diterima.

2.6. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Langkah terakhir adalah membuat kesimpulan, setelah menarik kesimpulan langkah selanjutnya adalah memberi saran. Langkah ini dapat diselesaikan jika tahapan-tahapan dalam menyusun studi ini sudah selesai. Pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil yang juga bisa digunakan sebagai acuan dalam menarik atau mendapatkan kesimpulan yang nantinya digunakan untuk menjawab dari pertanyaan yang sudah didefinisikan

sebelumnya di dalam rumusan masalah yang ada. Langkah selanjutnya jika sudah mendapatkan kesimpulan maka selanjutnya adalah memberikan saran penelitian. Saran yang diberikan ini bertujuan atau ditujukan kepada pembaca agar pada penelitian selanjutnya yang dilakukan dapat dilakukannya perbaikan dari kekurangan yang ada di penelitian dan juga untuk menyempurnakan penelitian. Pemberian saran memiliki tujuan agar dapat melengkapi dan juga menyempurnakan hasil dari penelitian yang selanjutnya akan dilakukan.

3. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1. Kebutuhan Fungsional

Pada bagian ini menjelaskan tentang semua kebutuhan pada nantinya berada pada perancangan sistem pengajuan skripsi yang nantinya dibikin. Seluruh kebutuhan yang ada akan dijabarkan di Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi/Spesifikasi	Aktor
SPS_F_01_D	Login	Sistem menampilkan form login untuk user.	User
SPS_F_01_S		Form untuk halaman login terdiri dari form untuk mengisi email dan form untuk mengisi password.	
SPS_F_02_D	Melihat daftar payung skripsi	Sistem dapat menampilkan data dari payung skripsi.	Dosen Payung, dan Tim TATS
SPS_F_02_S		Data yang ditampilkan berisi judul, kelengkapan berkas, keterangan, dan jumlah kuota.	
SPS_F_03_D	Menambah data payung skripsi	Sistem dapat menambahkan data payung skripsi baru.	Dosen Payung

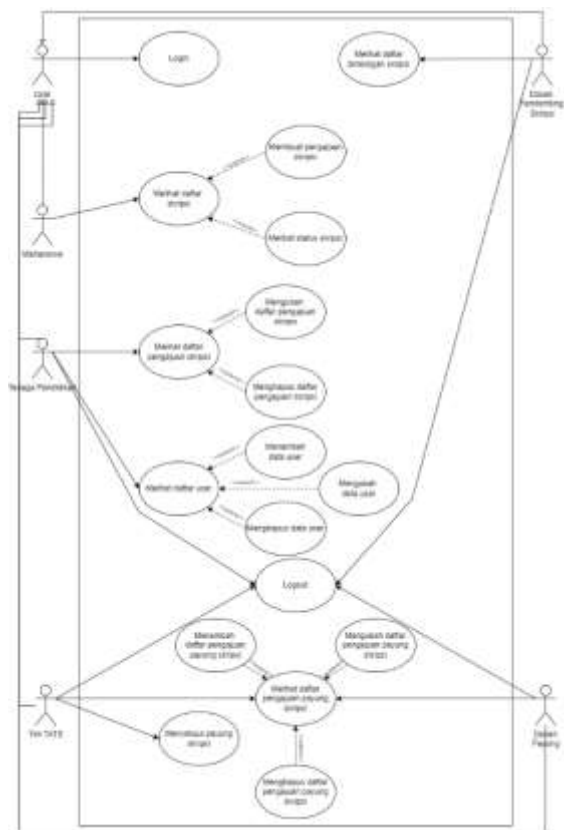
SPS_F_03_S		Data yang akan ditambahkan berupa judul, kelengkapan berkas, keterangan, dan jumlah kuota.	
SPS_F_04_D	Mengubah data payung skripsi	Sistem dapat melakukan perubahan data dari payung skripsi.	Tim TATS
SPS_F_04_S		Data yang dapat dirubah berupa judul, kelengkapan berkas, keterangan, dan jumlah kuota.	
SPS_F_05_D	Menghapus data payung skripsi	Sistem dapat menghapus data dari payung skripsi.	Tim TATS
SPS_F_06_D	Menambah pengajuan skripsi	Sistem dapat melakukan pengajuan skripsi.	Mahasiswa
SPS_F_06_S		Data yang ditambahkan berupa NIM, nama mahasiswa, judul skripsi, kelengkapan berkas.	
SPS_F_07_D	Melihat status skripsi	Sistem dapat menampilkan progress skripsi.	Mahasiswa
SPS_F_07_S		Data yang ditampilkan berupa NIM, nama mahasiswa, judul skripsi, dan status progress skripsi.	
SPS_F_08_D	Melihat data pengaju	Sistem dapat menampilkan data pengajuan skripsi.	Tenaga Pendidikan

SPS_F_08_S	an skripsi	Data pengajuan yang ditampilkan berupa NIM, nama mahasiswa, judul skripsi, dan dokumen kelengkapan.	
SPS_F_09_D	Mengubah data pengajuan skripsi	Sistem dapat mengubah data pengajuan skripsi.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_09_S		Data pengajuan yang dapat dirubah berupa NIM, nama mahasiswa, judul skripsi, dan dokumen kelengkapan.	
SPS_F_10_D	Menghapus data pengajuan skripsi	Sistem dapat menghapus data pengajuan skripsi.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_11_D	Melihat data dosen pembimbing skripsi	Sistem bisa memperlihatkan data dosen pembimbing skripsi.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_11_S		Data sistem yang ditampilkan adalah NIP, nama dosen, Keminatan, dan kuota.	
SPS_F_12_D	Menambah data user	Sistem dapat menambah data user.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_12_S		Data yang ditampilkan berupa nama, dan role user	
SPS_F_13_D	Mengedit data user	Sistem dapat mengubah data user.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_13_S		Data yang dapat diubah berupa nama, email, dan role user.	

SPS_F_14_D	Menghapus data user	Sistem dapat menghapus data user.	Tenaga Pendidikan
SPS_F_15_D	Melihat daftar mahasiswa bimbingan skripsi.	Sistem dapat menampilkan data mahasiswa bimbingan skripsi.	Dosen Pembimbing Skripsi
SPS_F_15_S		Data yang ditampilkan berupa NIM, nama mahasiswa, judul skripsi, status skripsi.	
SPS_F_16_D	Logout	Sistem menyediakan fitur <i>logout</i> .	Dosen payung, Dosen Pembimbing Skripsi, Mahasiswa, Tenaga Pendidikan, dan Tim TATS

3.2. Use Case Diagram

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah merincikan kebutuhan fungsional merupakan merumuskan hal tersebut ke dalam bentuk *use case diagram*. Pada Gambar 3. di bawah ini hasil dari *use case diagram* dengan cara didapatkan setelah kebutuhan fungsional didefinisikan sebelumnya.



Gambar 3. Use Case Diagram

4. PERANCANGAN USER EXPERIENCE

4.1. UX Sitemap

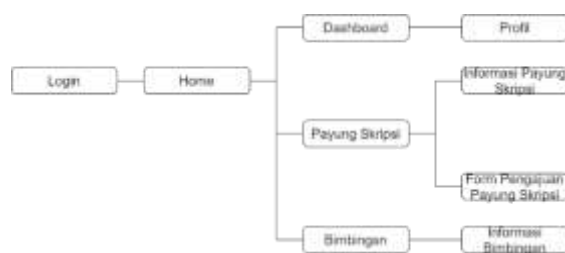
Perancangan awal yang dibuat adalah pembuatan *UX Sitemap*. *UX Sitemap* sendiri merupakan rancangan peta atau navigasi dari sebuah *website* yang dirancang nantinya. Contoh dari *UX Sitemap* yang telah dibuat akan diperlihatkan di gambar 4 sampai dengan gambar 8. *UX Sitemap* yang dirancang dikelompokkan berdasarkan setiap kelompok pengguna yang ada, diantaranya ada mahasiswa, dosen payung skripsi, dosen pembimbing skripsi, tim TATS, dan yang terakhir tenaga pendidikan.



Gambar 4. UX Sitemap Mahasiswa



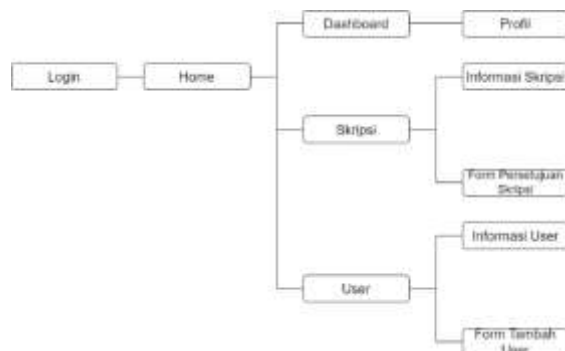
Gambar 5. UX Sitemap Dosen Pembimbing Skripsi



Gambar 6. UX Sitemap Dosen Payung Skripsi



Gambar 7. UX Sitemap Tim TATS



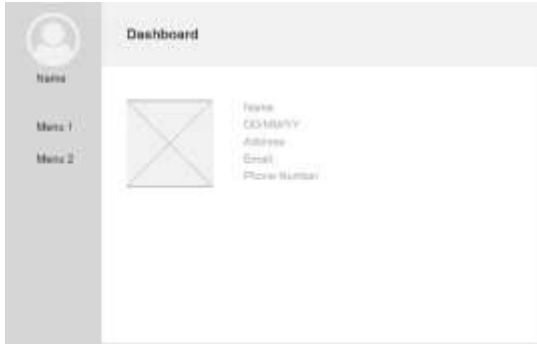
Gambar 8. UX Sitemap Tenaga Pendidikan

4.2. Wireframe

Low-fidelity yang berupa *wireframe* dibuat sebelum membuat *prototype* sistem nantinya. Pada Gambar 9 sampai Gambar 13 merupakan contoh tampilan *low-fidelity* dari sistem.



Gambar 9. Wireframe Halaman Login



Gambar 10. Wireframe Halaman Dashboard



Gambar 11. Wireframe Halaman Pengajuan Skripsi



Gambar 12. Wireframe Halaman Pengajuan Payung Skripsi



Gambar 13. Wireframe Halaman Tambah User

4.3. Prototype

Setelah dibuat *wireframe* langkah selanjutnya adalah membuat desain *high-fidelity* yang berupa *prototype*. *Prototype* yang dibuat dibagi berdasarkan pengguna dalam sistem. Gambar 14 sampai Gambar 18 merupakan contoh dari tampilan *prototype* dari sistem.



Gambar 14. Prototype Halaman Login



Gambar 15. Prototype Halaman Dashboard



Gambar 16. Prototype Halaman Pengajuan Skripsi



Gambar 17. *Prototype* Halaman Pengajuan Payung Skripsi



Gambar 18. *Prototype* Halaman Tambah User

5. EVALUASI DESAIN SOLUSI

Pengujian dikerjakan dengan cara diuji menggunakan *usability testing* agar dapat melakukan pengukuran terhadap tiga poin pengujian yang akan diuji yaitu poin efektivitas, poin efisiensi, dan yang terakhir adalah poin kepuasan. Pengujian pada poin kepuasan akan dikerjakan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk melakukan pengujian. Dipilihnya metode SUS karena untuk mengetahui suatu nilai kepuasan dari perancangan *prototype* dari *website* yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan oleh para kelompok pengguna yang ada. Masing-masing kelompok pengguna yang ada akan melakukan pengujian dan menjadi evaluator atau penguji sesuai dengan perannya yang ada di dalam sistem. Hasil dari pengujian menggunakan akan dijelaskan di bawah ini.

5.1. Efektivitas

Hasil dari perhitungan pengujian efektivitas adalah

$$\text{Hasil Efektifitas} = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan persamaan (2.1) dapat

disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan efektifitas sebesar 100%.

5.2. Efisiensi

Hasil dari perhitungan dalam aspek efisiensi adalah

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{0.879 + 0.722 + 0.645 + 0.873 + 0.769}{8 \times 5}$$

$$\text{Time Based Efficiency} = 0.0972 \text{ (goals/sec)}$$

Dari hasil perhitungan yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan jika hasil pengujian efisiensi adalah 0.0972 *goals/sec*.

5.3. Kepuasan

Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale*, didapatkan data dari rata-rata skor akhir adalah 82.5. Hal ini berarti untuk penilaian *acceptability ranges* berada pada *acceptable*. Penilaian pada *grade scale* memperoleh nilai berupa B. Terakhir penilaian *adjective ratings* masuk dalam kategori nilai *excellent*

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang ada diambil berdasarkan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil dari perancangan desain solusi berupa *prototype* :

1. Hasil dari analisis kebutuhan pada penelitian adalah dibuatnya *persona* dari para pengguna. Terdapat lima pengguna di dalam sistem yaitu Mahasiswa, Dosen Payung Skripsi, Dosen Pembimbing Skripsi, Tim TATS, dan Tenaga Pendidikan. Terdapat 16 kebutuhan fungsional yang dijelaskan.
2. Hasil dari perancangan desain solusi adalah dibuatnya UX Sitemap, Wireframe, dan juga *Prototype* yang dibagi berdasarkan pengguna yang ada. Desain solusi pada pengguna mahasiswa terdiri atas perancangan halaman login, daftar skripsi dan juga pengajuan skripsi. Desain solusi pada pengguna dosen payung skripsi terdapat perancangan halaman login, daftar payung skripsi dan juga pengajuan payung skripsi. Desain solusi pada pengguna dosen pembimbing skripsi terdapat perancangan halaman login dan juga halaman daftar mahasiswa bimbingan. Desain solusi pada pengguna tim TATS terdapat

perancangan halaman login, daftar payung skripsi dan juga persetujuan payung skripsi. Desain solusi pada pengguna tenaga pendidikan terdapat halaman login, daftar pengajuan skripsi, persetujuan skripsi, daftar user dan juga tambah user.

3. Hasil evaluasi atau hasil pengujian yang dilakukan terhadap solusi yang telah dibuat dibagi menjadi tiga poin yang pertama ada poin efektivitas, lalu yang kedua ada efisiensi dan poin terakhir merupakan kepuasan. Hasil pengujian di poin efektivitas menunjukkan hasil 100% dimana semua responden atau pengguna bisa mengerjakan dan juga menyelesaikan setiap tugas yang diberikan di waktu melakukan pengujian. Hasil dari pengujian aspek efisiensi menunjukkan hasil 0.0972 goals/sec. Terakhir adalah aspek kepuasan. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* dengan cara mengasih kuisisioner dan sudah dilakukan, didapatkan data dari rata-rata skor akhir adalah 84. Hal ini berarti untuk penilaian *acceptability ranges* berada pada *acceptable*. Penilaian pada *grade scale* memperoleh nilai berupa B. Terakhir penilaian *adjective ratings* masuk dalam kategori penilaian *excellent*.

Setelah penelitian selesai, ada saran-saran yang kedepannya agar dapat digunakan dan bisa menjadi pertimbangan dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut. Ini merupakan beberapa saran yang bisa digunakan untuk dapat menjadi beberapa pertimbangan untuk penelitian selanjutnya :

1. Jika pada saat proses pengujian dapat dilakukan iterasi maka sebisa mungkin dilakukan iterasi, hal ini memungkinkan dapat membuat nilai dari kepuasan para pengguna semakin meningkat karena desain solusi yang diberikan merupakan hasil revisi dari para pengguna pada iterasi sebelumnya.
2. Jika memungkinkan penelitian ini dapat dilakukan perbaikan terhadap UI/UXnya agar dapat menjadi lebih interaktif dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu dilakukan pengembangan lanjut yang diimplementasikan dalam bentuk

sistem.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Chaffey, D., Mayer R., Ellis-Chadwick, F. and Johnston, K. (2006) *Internet Marketing: Strategy, Implementation and Practice*. Pearson Education, London.
- Features of Draw.io* (no date). Available at <https://www.drawio.com/features> (Accessed: March 21, 2023).
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: An introduction to GUI design principles and techniques*. Wiley.
- Ginsburg, S. (2011). *Designing the iPhone User Experience: A User-centered Approach to Sketching and Prototyping iPhone Apps*. Addison-Wesley.
- Grechanik, M., McKinley, K. S., & Perry, D. E. (2007). Recovering and using use-case-diagram-to-source-code traceability links. In *Proceedings of the the 6th joint meeting of the European software engineering conference and the ACM SIGSOFT symposium on The foundations of software engineering* (pp. 95-104).
- ISO 9241-210:2010 *Ergonomics of human-system interaction -- Part 210: Human-centered design for interactive systems*.
- Kapusy, K., & Lógó, E. (2020). *User Experience Evaluation Methodology in the Onboarding Process: Snapchat Case Study*. *Ergonomics in Design*. <https://doi.org/10.1177/1064804620962270>.
- Kurniawan, T. A., 2018. *Pemodelan Use Case (UML) Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, p. 10.
- Paramartha, A.A. Gede Yudhi, 2017, *SISTEM INFORMASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI ONLINE BERBASIS WEB (STUDI KASUS: FTK, UNDIKSHA)*.
- Pricilia, E. 2016, *Introduction to Axure*. Retrieved 22 November 2022, from <<https://sis.binus.ac.id/2016/12/13/introduction-to-axure/>>.
- Putra, L Gusrinda, 2020. *Perancangan User Experience Aplikasi Pendukung Evaluasi dan Analisis Proses Pembelajaran untuk*

Guru Berbasis Android dengan *Metode User-Centered Design* dan *Design Solution*.

Rini, F. & Purnama, F., 2019. Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah.

Royhan, M., 2021. Perancangan *User Experience Website* Yayasan Ihyaul Quran Indonesia Menggunakan *Metode Human Centered Design*.

Rubin, J. & Chisnell, D., 2008. Handbook of Usability Testing. 2nd ed. Boulevard: Wiley.

Sommerville, I. (2016) Software Engineering. 10th Edition, Pearson Education Limited, Boston.

STANDARD OPERATING PROCEDURE SKRIPSI, Program Studi S1 Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya.

White, S. K. (2020). What is human-centered design? A product framework that embraces empathy. Cio, Retrieved from <<https://search.proquest.com/trade-journals/what-is-human-centered-design-productframework/docview/2371524194/se-2?accountid=35052>>.