

## ABSTRACT

Muhammad Saiful Anwar, (2021). *Application of Design Thinking for User Interface (UI) and User Experience (UX) Design on Campus Academic System Prototypes*. Advisory Lecturer : Alam Rahmatulloh, S.T., M.T.<sup>1)</sup>. Heni Sulastri, S.T., M.T.<sup>2)</sup>. Department of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, University of Siliwangi.

---

Currently, an academic system with structured data is needed for all lecture institutions, especially universities in Indonesia, one of which is Siliwangi University with its academic system, SIMAK UNSIL. Over time, complaints from the visual aspect and user experience that did not keep up with the times became a new problem for SIMAK UNSIL with student access rights. Therefore, the UI/UX aspect in developing an application has an important role with the aim that users can feel comfortable in accessing the available features. In this study, the method applied is Design Thinking for the development of the SIMAK UNSIL WEB and SIMAK UNSIL MOBILE application designs according to the data and input obtained from users, the research methodologies used include Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. The final result is user testing from expert users with a total of 10 examiners each producing a success rate percentage of 100% for SIMAK UNSIL WEB and a percentage of 90% for SIMAK UNSIL MOBILE. In addition, the User Experience Questionnaire (UEQ) assessment of the same expert user plus the end-user of 39 respondents and 33 respondents for web and mobile respectively resulted in an increase in 6 UEQ scales namely Attractiveness, Clarity, Efficiency, Accuracy, Stimulation and lastly especially Novelty which has an increase of 5.286 and 5.264 from the initial value of -0.880. The Novelty scale is the only scale that has a negative impression at the beginning and was successfully evaluated in this study with a good score.

**Keyword :** *Campus Academic System, Design Thinking, Remote User Testing, User Experience, User Experience Questionnaire, User Interface.*

## ABSTRAK

Muhammad Saiful Anwar, (2021). **Penerapan *Design Thinking* Untuk Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Pada Prototype Sistem Akademik Kampus.** Dosen Pembimbing : Alam Rahmatulloh, S.T., M.T.<sup>1)</sup>. Heni Sulastri, S.T., M.T.<sup>2)</sup>. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.

---

Saat ini sistem akademik dengan data yang terstruktur sangat dibutuhkan bagi seluruh instansi perkuliahan khususnya perguruan tinggi di Indonesia, salah satunya ialah Universitas Siliwangi dengan sistem akademik yang dimilikinya yaitu SIMAK UNSIL. Seiring berjalannya waktu, keluhan dari aspek visual dan pengalaman pengguna yang kurang mengikuti perkembangan zaman menjadi permasalahan baru bagi SIMAK UNSIL dengan hak akses mahasiswa. Oleh sebab itu, aspek UI/UX dalam pengembangan sebuah aplikasi memiliki peran yang penting dengan tujuan agar *user* dapat merasakan kenyamanan dalam mengakses fitur yang tersedia. Pada penelitian ini, metode yang diterapkan adalah *Design Thinking* untuk pengembangan rancangan aplikasi SIMAK UNSIL WEB dan SIMAK UNSIL MOBILE sesuai dengan data dan masukan yang diperoleh dari pengguna, metodologi penelitian yang digunakan antara lain *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Hasil akhir yaitu *user testing* dari *user* ahli dengan jumlah 10 orang pengujian masing-masing menghasilkan persentase *success rate* 100% untuk SIMAK UNSIL WEB dan persentase 90% untuk SIMAK UNSIL MOBILE. Selain itu, penilaian *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari *user* ahli yang sama ditambah *end-user* masing-masing 39 responden dan 33 responden untuk *web* dan *mobile* menghasilkan kenaikan pada 6 skala UEQ yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan terakhir khususnya Kebaruan yang memiliki kenaikan sebesar 5,286 dan 5,264 dari nilai awal sebesar -0,880. Skala Kebaruan tersebut merupakan satu-satunya skala yang memiliki impresi negatif diawal dan berhasil dievaluasi pada penelitian ini dengan predikat nilai baik.

**Kata Kunci :** *Design Thinking, Remote User Testing, Sistem Akademik Kampus, User Experience, User Experience Questionnaire, User Interface.*