

**PERBAIKAN *USER INTERFACE* UNTUK PENINGKATAN  
*USER EXPERIENCE* WEBSITE E-SKRIPSI UNIVERSITAS  
ANDALAS**

**TUGAS AKHIR**



**FARRAZ PRAMANA STIADI**  
**1910933001**

**Pembimbing:**

**Asmuliardi Muluk, S.T., M.T**

**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2023**

**PERBAIKAN *USER INTERFACE* UNTUK PENINGKATAN  
*USER EXPERIENCE* WEBSITE E-SKRIPSI UNIVERSITAS  
ANDALAS**

**TUGAS AKHIR**

*Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana pada  
Departemen Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Andalas*



**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2023**

## ABSTRAK

Teknologi seperti *smartphone* dan *komputer*, telah berkembang sangat pesat guna membantu manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Manusia, sebagai pengguna berinteraksi melalui antarmuka yang disebut dengan *user interface (UI)*, dan pengalaman yang dirasakan pengguna disebut dengan *user experience (UX)*. *UI* dan *UX* tidak dapat dipisahkan karena *user interface* yang baik akan menghasilkan *user experience* yang baik. *E-skripsi Unand* merupakan situs website yang memiliki segala informasi mengenai tugas akhir mahasiswa dan menghubungkan mahasiswa dengan civitas akademika. Survei awal dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai *E-skripsi Unand*. Dari wawancara dan survei awal didapatkan kebutuhan data yang dapat digunakan saat proses desain *user experience*. Hasil survei awal didapatkan skor 2,89 pada website sekarang.

Pada penelitian ini akan dilakukan perancangan ulang dengan menggunakan metode *design thinking process*. Metode ini terdiri dari lima tahap seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *Usability Testing*. Setelah portotipe selesai dirancang, dilakukan *usability testing* dan survey akhir untuk mengetahui apakah prototipe baru yang dirancang dapat meningkatkan *experience* pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah desain *user experience* untuk website *E-skripsi Unand* yang baru dalam bentuk website *prototype*. Hasil *usability testing* menggunakan *Maze* didapatkan skor *Usability* sebesar 74.14 terhadap *prototype* yang baru. Berdasarkan hasil survey akhir, user memberikan skor 4,30, artinya terjadi peningkatan sebesar 1,41 dari survei awal. *Prototype* sudah memiliki *usabilitas* yang baik dan dapat diimplementasikan.

**Kata Kunci:** *Design Thinking*, *Eskripsi Unand*, *Prototype*, *User Interface*, *User Experience*.

## ABSTRACT

Technology such as smartphones and computers, has developed very rapidly to help humans in living their daily lives. Humans, as users interact through an interface called the user interface (UI), and the experience felt by the user is called the user experience (UX). UI and UX cant be separated because a good user interface will produce a good user experience. Unand e-thesis is a website that has all the information about student final assignments and connects students with the academic community. The initial survey was conducted to find out students' opinions about Unand's E-thesis. From the initial interviews and surveys, we obtained data requirements that can be used during the user experience design process. The initial survey results obtained a score of 2.89 on the current website.

In this study a redesign will be carried out using the design thinking process method. This method consists of five stages such as empathize, define, ideate, prototype, and Usability Testing. After the prototype has been designed, usability testing and a final survey are carried out to find out whether the newly designed prototype can improve the user experience. The result of this research is the user experience design for the new Unand E-thesis website in the form of a website prototype. The results of usability testing using Maze obtained a score for MAUS of 74.14 for the new prototype. Based on the results of the final survey, the user gave a score of 4.3, meaning that there was an increase of 1.41 from the initial survey. The prototype already has good usability and can be implemented..

**Keyword:** Design Thinking, Eskripsi Unand, Prototype, User Interface, User Experience

