

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE SCHOLAR*
UNAND UNTUK MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE*
PADA PENGGUNA *SMARTPHONE***

TUGAS AKHIR



**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE SCHOLAR*
UNAND UNTUK MENINGKATKAN *USER EXPERIENCE*
PADA PENGGUNA *SMARTPHONE***

TUGAS AKHIR

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

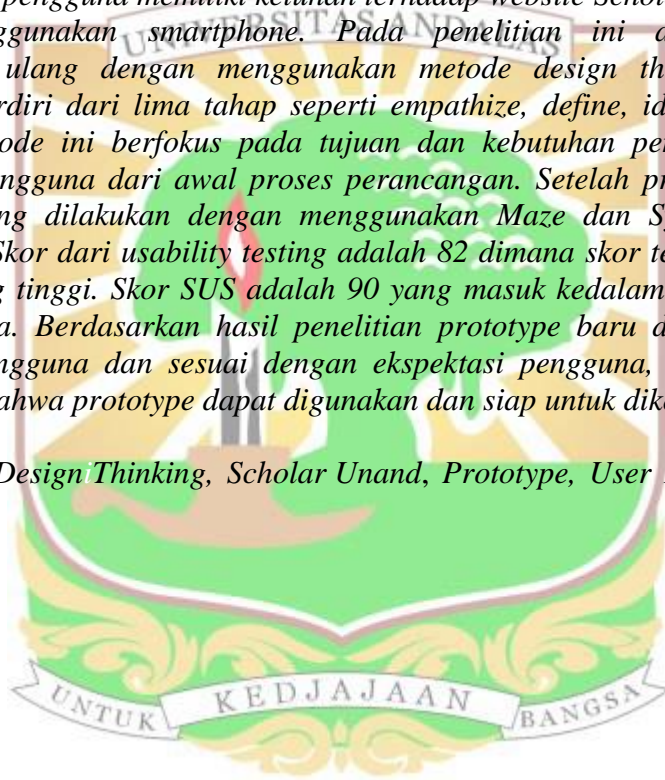


**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat di era ini. Hampir semua orang menggunakan teknologi, seperti smartphone, komputer, dll. 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. Website Scholar Unand adalah antarmuka dari repository universitas Andalas. Website Scholar Unand merupakan aplikasi berbasis web yang berisi semua penelitian yang telah dikerjakan oleh mahasiswa Universitas Andalas. Survei awal dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai website Scholar Unand. Hasilnya adalah 92,2% pengguna memiliki keluhan terhadap website Scholar Unand ketika diakses menggunakan smartphone. 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 test. Metode ini berfokus pada tujuan dan kebutuhan pengguna, karena melibatkan pengguna dari awal proses perancangan. Setelah prototype selesai, usability testing dilakukan dengan menggunakan Maze dan System Usability Scale (SUS). Skor dari usability testing adalah 82 dimana skor tersebut terdapat dalam rentang tinggi. Skor SUS adalah 90 yang masuk kedalam kategori A dan dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian prototype baru dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai dengan ekspektasi pengguna, sehingga dapat disimpulkan bahwa prototype dapat digunakan dan siap untuk dikembangkan

Kata Kunci: Design Thinking, Scholar Unand, Prototype, User Interface, User Experience



ABSTRACT

The development of technology is growing rapidly in this era. Almost everyone uses technology, such as smartphones, computers, etc. Humans, as users interact through an interface called user interface (UI), and the experience felt by users is called user experience (UX). UI and UX cannot be separated because a good user interface will produce a good user experience. The Scholar Unand website is the interface of the Andalas university *repository*. The Scholar Unand website is a web-based application that contains all the research that has been done by Andalas University students. An initial survey was conducted to find out student opinions about the Scholar Unand website. The result is 92.2% of users have complaints about the Unand Scholar website when accessed using a smartphone. In this research, 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 test. This method focuses on user goals and needs, because it involves users from the beginning of the design process. After the prototype was completed, usability testing was conducted using Maze and System Usability Scale (SUS). The score from usability testing is 82 where the score is in the high range. The SUS score is 90 which falls into category A and is acceptable. Based on the results of the research, the new prototype can meet user needs and in accordance with user expectations, so it can be concluded that the prototype can be used and is ready to be developed.

Kata Kunci: Design Thinking, Scholar Unand, Prototype, User Interface, User Experience

