

Analisis dan Perancangan UI/UX pada *Website* E-Campuz Umnu Kebumen Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Ririn Melisa Amelia¹, Fersellia¹

¹Teknik Informatika Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen,
Jl. Kutoarjo No.Km.05, Wonoboyo, Jatisari, Kec. Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54317.

Penulis untuk Korespondensi/E-mail: ameliaririn430@gmail.com

Abstract - The development of digital academic systems requires universities to provide *websites* with good *usability* and user experience aspects. However, the E-Campuz *website* of Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen still has several UI/UX problems, such as unattractive interfaces, less intuitive navigation, and inconsistent interface elements. This study aims to analyze and design the UI/UX of the E-Campuz *website* using the User Centered Design (UCD) method. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaires involving 100 respondents selected using the Slovin formula from a population of 3,388 students with a 10% error rate. System evaluation used the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) methods. The results showed that the average SUS score increased from 61.35 before redesign to 70.4 after redesign, indicating that the system reached the acceptable category with good *usability*. In addition, all UEQ dimensions obtained positive mean values, with the highest score on the Novelty dimension of 1.14. These results indicate that the redesigned interface was able to improve *usability* and provide a better user experience for users. Therefore, the implementation of the UCD method can support the development of a more effective, efficient, and user-oriented academic information system.

Abstrak - Perkembangan sistem akademik digital menuntut perguruan tinggi menyediakan *website* dengan aspek *usability* dan *user experience* yang baik, namun *website* E-Campuz Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen masih memiliki beberapa permasalahan UI/UX, seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, serta inkonsistensi elemen antarmuka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang UI/UX *website* E-Campuz menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kuesioner terhadap 100 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dari populasi 3.388 mahasiswa dengan tingkat kesalahan 10%. Evaluasi sistem menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata SUS meningkat dari 61,35 sebelum *redesign* menjadi 70,4 setelah *redesign*, sehingga berada pada kategori *acceptable* dengan tingkat *usability* yang baik. Selain itu, seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai *mean* positif dengan nilai tertinggi pada dimensi *Novelty* sebesar 1,14. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan antarmuka mampu meningkatkan *usability* dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan demikian, penerapan metode UCD dapat mendukung pengembangan sistem informasi akademik yang lebih efektif, efisien dan berorientasi pada pengguna.

Keywords - E-Campuz, UCD, UI/UX Design.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong perguruan tinggi untuk menyediakan layanan

akademik berbasis digital melalui sistem e-kampus. *Website* e-kampus berperan penting dalam mendukung aktivitas akademik mahasiswa seperti pengisian KRS, akses jadwal kuliah, nilai dan

layanan administrasi lainnya [1], namun keberhasilan sistem informasi akademik tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang dimiliki sistem tersebut. Aspek pengalaman pengguna dalam UEQ seperti *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*, menjadi faktor penting dalam menilai kenyamanan dan kemudahan penggunaan *website* akademik [2].

Website E-Campuz Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek UI/UX seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, serta inkonsistensi elemen antarmuka. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi akademik secara efektif dan efisien. Selain itu, sistem belum pernah dievaluasi menggunakan pendekatan *usability* dan *user experience* secara terstruktur sehingga kualitas pengalaman pengguna belum diketahui secara objektif.

Penelitian mengenai UI/UX pada sistem berbasis web, khususnya *website* akademik, terus berkembang dengan fokus pada peningkatan *usability* dan pengalaman pengguna melalui metode evaluasi seperti SUS dan UEQ. *Website* akademik berfungsi mendukung layanan akademik, seperti pengisian KRS, melihat KHS, jadwal perkuliahan dan penyampaian informasi akademik secara daring. Oleh karena itu, kualitas UI/UX menjadi aspek penting untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi dan kemudahan pengguna dalam mengakses layanan akademik. [3].

Pada penelitian [4] mengenai perancangan desain UI/UX Sistem Informasi Pengarsipan Surat menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini pada aspek evaluasi *usability* dan keterlibatan pengguna dalam perancangan antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain berbasis kebutuhan pengguna mampu meningkatkan kemudahan dan efisiensi penggunaan sistem. Evaluasi menggunakan Metode *System Usability Scale* menunjukkan kategori *usability* yang baik. Kesamaan penelitian terletak pada penggunaan evaluasi *usability* untuk menilai kualitas UI/UX sistem berbasis web, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini yang membahas *website* e-kampus dengan fitur akademik lebih kompleks serta penggunaan Metode *User*

Experience Questionnaire untuk mengukur pengalaman pengguna secara lebih luas.

Pada penelitian [5] mengenai perancangan UI/UX Sistem Informasi Capaian Pembelajaran Lulusan (SIP-CPL) Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan memperoleh kategori *excellent* pada seluruh aspek UEQ. Kesamaan penelitian terletak pada evaluasi kualitas pengalaman pengguna pada sistem informasi pendidikan berbasis web, sedangkan penelitian ini menerapkan pendekatan serupa pada *website* E-Campuz, khususnya pada aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, stimulasi dan kebaruan tampilan sistem.

Pada penelitian [6] yang relevan terkait perancangan UI/UX aplikasi *website* sistem informasi menggunakan metode UCD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna dalam proses perancangan mampu menghasilkan antarmuka yang lebih mudah digunakan dengan skor *System Usability Scale* sebesar 84 pada kategori *excellent*. Kesamaan penelitian terletak pada fokus peningkatan kualitas antarmuka *website* melalui evaluasi *usability*, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada *website* e-kampus untuk mendukung aktivitas akademik mahasiswa.

Selain itu, penelitian [7] mengenai perancangan desain UI/UX *website* sekolah menggunakan Metode UCD Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas sistem pendidikan berbasis *website*. Penelitian tersebut menekankan pentingnya desain UI/UX untuk mempermudah akses informasi dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Kesamaan penelitian terletak pada konteks sistem pendidikan digital, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada *website* e-kampus dengan fitur akademik yang lebih kompleks, seperti KRS, KHS, jadwal kuliah dan layanan akademik lainnya.

Penelitian [8] menunjukkan peningkatan *usability website* akademik setelah dilakukan *redesign* berbasis UCD dan evaluasi SUS. Penelitian [9] juga membuktikan bahwa penerapan UCD menghasilkan nilai UEQ dengan kategori *excellent* pada seluruh aspek pengalaman pengguna. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna dalam proses perancangan mampu menghasilkan sistem yang lebih *user friendly* dan sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan penelitian terdahulu, kualitas UI/UX berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan sistem pendidikan digital, namun penelitian mengenai evaluasi dan perancangan UI/UX *website* e-kampus menggunakan kombinasi metode SUS dan UEQ masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis dan perancangan UI/UX *website* E-Campuz UMNU Kebumen untuk meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe UI/UX *website* E-Campuz yang lebih intuitif, efisien dan sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta menjadi referensi pengembangan sistem e-kampus berbasis *User Centered Design* di perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Desain dan tempat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan tingkat *usability* dan *user experience* pengguna terhadap *website* e-Campuz berdasarkan data kuesioner yang diolah secara statistik. Pada penelitian ini, teknik pengujian yang digunakan oleh peneliti adalah *user experience questionnaire*. Tempat penelitian ini adalah *platform online website* E-Campuz Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan objek penelitian dan telah memperoleh izin resmi penelitian dari pihak institusi terkait.

Objek, Subjek dan Teknik Sampling Penelitian

Objek penelitian ini adalah *website* E-Campuz yaitu sistem informasi akademik berbasis *web* yang digunakan untuk menunjang aktivitas akademik mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa sebagai pengguna *website* E-Campuz. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena jumlah populasi diketahui secara pasti. Jumlah populasi mahasiswa sebanyak 3.388 mahasiswa dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 98 responden dan dibulatkan menjadi 100 responden agar mempermudah proses penelitian.

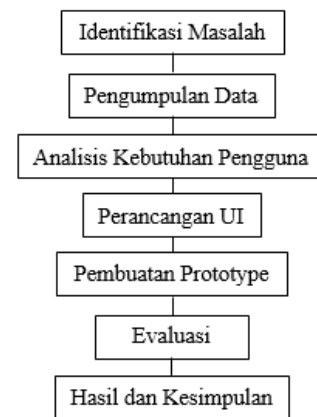
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner yang menggunakan *google form*, kuesioner tersebut terdiri beberapa pertanyaan

mengenai metode SUS dan EUQ. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 item untuk mengukur tingkat *usability website* e-Campuz. Kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 15 item untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan. Adapun alur tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Analisis dan Perancangan UI Pada *Website* E-Campuz.

Terdapat 4 proses UCD (*User Centered Design*) yaitu sebagai berikut.

Understand Context of Use

Tahap ini dilaksanakan melalui perencanaan waktu dan pembagian tugas yang sistematis dengan melibatkan pengguna pada tahap awal, akhir, serta fase tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Pelibatan pengguna bertujuan memastikan bahwa perancangan sistem berbasis metode UCD menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan, preferensi dan harapan pengguna, sehingga dapat meningkatkan tingkat kegunaan dan kepuasan terhadap sistem yang dikembangkan. Output dari tahap ini adalah daftar permasalahan pengguna terhadap sistem yang sedang berjalan [10].

Specify user requirements

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Kebutuhan tersebut kemudian direpresentasikan dalam berbagai bentuk, seperti narasi. Dalam penelitian ini, data kebutuhan pengguna diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Sejak tahap awal, Metode *User Centered Design* diterapkan untuk menghasilkan data yang relevan terkait kebutuhan

serta kondisi pengguna saat ini. Output pada tahap ini berupa data kebutuhan pengguna dan kendala yang dialami saat menggunakan *website* [11].

Design Solutions

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain yang diawali dengan pembuatan sketsa setiap halaman atau komponen *website* dalam bentuk *low-fidelity wireframe*. Selanjutnya, desain tersebut dikembangkan menjadi *high-fidelity wireframe* sebagai prototipe akhir dari proses perancangan. Output dari tahap ini adalah desain prototipe *website* E-Campuz [12].

Evaluate design against user requirements

Tahap ini bertujuan mengevaluasi desain yang telah dirancang untuk menilai kesesuaian dengan tujuan pengguna dan organisasi. Sebagai kelanjutan dari tahap perancangan solusi, hasil desain dievaluasi guna memperoleh kesimpulan terkait kesesuaian desain serta kebutuhan pengguna terhadap fitur yang akan dikembangkan atau ditambahkan pada sistem. Output tahap ini berupa hasil evaluasi dan rekomendasi perbaikan desain [13].

Analisis data

Pada penelitian ini analisis data menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode *System Usability Scale* melalui 10 pernyataan yang digunakan, Metode *System Usability Scale* mampu mengukur beberapa aspek *usability* sistem, meliputi *learnability* (kemudahan dipelajari), *efficiency* (efisiensi penggunaan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), *consistency*, serta *user satisfaction* (kepuasan pengguna) terhadap sistem yang digunakan. Metode SUS dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan kepada pengguna sistem menggunakan skala Likert 1–5 [14]. Data kemudian diolah dengan menghitung skor pada setiap item, menjumlahkan seluruh skor dan mengkalikannya dengan nilai 2,5 untuk memperoleh skor SUS dalam rentang 0–100. Skor tersebut selanjutnya diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat *usability* sistem yang diteliti. Sedangkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk menilai pengalaman pengguna *website* E-Campuz berdasarkan enam dimensi yaitu *attractiveness*, *clarity/perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*. Analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata skor tiap dimensi, kemudian membandingkannya dengan *benchmark* UEQ untuk menentukan tingkat kualitas dan kepuasan pengguna [15].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Tabel 1. Hasil *Usability Testing* Sebelum *Redesign*

Skenario Tugas	Berhasil	Gagal	Tingkat Berhasil
Login ke dalam sistem	89	11	82%
Melihat nilai akademik	80	20	80%
Mengisi KRS	71	29	71%
Mengubah data profil	75	25	75%
Logout dari sistem	94	6	94%

Berdasarkan hasil *usability testing* sebelum *redesign* pada Tabel 1, sebagian besar pengguna berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Tingkat keberhasilan tertinggi terdapat pada proses *logout* sebesar 94%, sedangkan tingkat keberhasilan terendah terdapat pada pengisian KRS sebesar 71%, sehingga menunjukkan masih terdapat kendala pada beberapa fitur sistem.

Tabel 2. Hasil Pengujian SUS Sebelum *Redesign*

Parameter	Nilai
Jumlah Responden	100
Rata Rata SUS	61,35
Nilai Tertinggi	77,5
Nilai Terendah	47,5

Berdasarkan hasil pengujian SUS sebelum *redesign* Tabel 2, diperoleh rata-rata skor sebesar 61,35 dari 100 responden. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat *usability website* masih berada pada kategori cukup, sehingga diperlukan perbaikan pada aspek UI/UX untuk meningkatkan kemudahan penggunaan sistem.

Tabel 3. Hasil Pengujian UEQ Sebelum *Redesign*

Dimensi	Mean
<i>Attractiveness</i>	-1,02 (Buruk)
<i>Perspicuity</i>	-0,45 (Netral)
<i>Efficiency</i>	-0,91 (Buruk)
<i>Dependability</i>	0,12 (Netral)
<i>Stimulation</i>	-1,15 (Buruk)
<i>Novelty</i>	-0,98 (Buruk)

Berdasarkan hasil pengujian UEQ sebelum *redesign* Tabel 3, sebagian besar dimensi memperoleh kategori buruk, terutama pada aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, *Stimulation* dan *Novelty*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap *website* masih perlu ditingkatkan melalui perbaikan UI/UX.

Tabel 4. Hasil Wawancara/kuesioner

Sumber	Kondisi saat ini	Harapan
Mahasiswa	Secara umum, pengalaman pengguna terhadap <i>website</i> E-Campuz berada pada kategori cukup, namun masih terdapat kendala pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta struktur dan integrasi fitur yang belum optimal.	Peningkatan desain antarmuka agar lebih menarik dan modern, penyederhanaan navigasi, optimalisasi performa sistem, serta pengelompokan fitur <i>dashboard</i> agar lebih terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara pada Tabel 4, pengalaman pengguna terhadap *website* E-Campuz berada pada kategori cukup dan belum optimal. Pengguna masih mengalami kendala pada aspek *usability*, terutama terkait kemudahan penggunaan dan pemahaman sistem. Selain itu, desain antarmuka dinilai kurang menarik, struktur navigasi belum terorganisasi dengan baik, serta terdapat indikasi inkonsistensi dan integrasi fitur yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada tampilan antarmuka, penyederhanaan navigasi, peningkatan performa sistem, serta pengelompokan fitur agar lebih terstruktur guna meningkatkan kualitas *user experience*.

Understand Context Of Use

Tabel 5. Hasil Identifikasi

Pengguna	Deskripsi
Mahasiswa	Mahasiswa merupakan pengguna utama sistem yang membutuhkan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, navigasi yang jelas, performa sistem yang cepat, serta penyajian informasi yang terstruktur agar dapat diakses secara efektif dan efisien.

Tabel 5 menunjukkan tahapan identifikasi pengguna pada *website* E-Campuz yang bertujuan untuk memahami karakteristik penggunanya. Tahap ini mencakup dua proses utama yaitu identifikasi pengguna dan analisis karakteristik pengguna.

Tabel 6. Hasil Identifikasi Karakteristik Pengguna

Karakter pengguna
Usia minimal 17 tahun
Sering menggunakan <i>website</i> E-Campuz menggunakan <i>handphone</i> (HP)
Berpengetahuan terhadap internet
Tertarik dengan tampilan <i>website</i> yang menarik

Pada Tabel 6 disajikan hasil analisis karakteristik pengguna setelah tahap identifikasi dilakukan. Karakteristik tersebut meliputi kebiasaan mengakses *website* E-Campuz melalui perangkat seluler (*handphone*), ketertarikan terhadap tampilan *website* yang menarik, usia minimal 17 tahun, serta memiliki pengetahuan dasar mengenai penggunaan internet.

Specify User Requirements

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh kebutuhan pengguna secara spesifik terhadap sistem. Tahap ini penting dalam perancangan desain *website* karena menjadi dasar dalam memahami kebutuhan pengguna. Pengumpulan spesifikasi dilakukan melalui wawancara dengan pemilik dan calon pengguna, sehingga diperoleh kebutuhan pengguna yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Mahasiswa	Tampilan yang lebih menarik dan estetis Navigasi sederhana dan mudah dipahami Konsistensi dalam tampilan dan fungsi Tampilan berbasis <i>dashboard</i>

Berdasarkan Tabel 7, mahasiswa mengutamakan antarmuka yang menarik, navigasi yang sederhana, serta konsistensi tampilan dan fungsi untuk meningkatkan kemudahan penggunaan. Selain itu, preferensi terhadap tampilan berbasis *dashboard* menunjukkan kebutuhan akan penyajian informasi yang ringkas dan terstruktur.

Design Solution

Tahap ini melibatkan perancangan desain yang diawali dengan pembuatan sketsa setiap halaman atau komponen *website* dalam bentuk *low-fidelity wireframe*. Selanjutnya, desain tersebut dikembangkan menjadi prototipe *high-fidelity wireframe* sebagai hasil akhir dari proses perancangan.

Low-fidelity wireframe

Tahap ini merupakan proses pembuatan *low-fidelity wireframe* sebagai rancangan awal desain *website*. Gambar 2 menunjukkan *low-fidelity wireframe website* E-Campuz yang dirancang untuk pengguna (mahasiswa). *Wireframe* tersebut mencakup halaman *login*, *dashboard*, menu *overflow*, KRS dan profil. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 2.



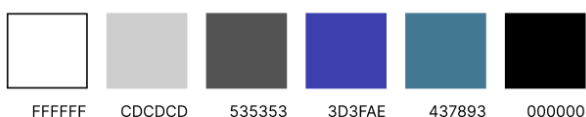
Gambar 2. Low-fidelity wireframe website pengguna E-Campus (mahasiswa)

Tampilan Website

Setelah perancangan kebutuhan pengguna, tahap selanjutnya adalah pengembangan tampilan *website* E-Campus yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Desain antarmuka dan prototipe dikembangkan menggunakan Figma sebagai alat perancangan UI/UX hasilnya berupa tampilan prototipe *website* E-Campus.

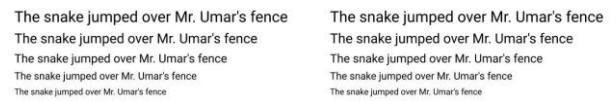
Sebelum merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), diperlukan *style guide* sebagai dasar desain sistem. *Style guide* ini mempertimbangkan aspek psikologis pengguna, seperti penggunaan warna yang lembut untuk meningkatkan kenyamanan, pemilihan tipografi yang formal, serta penyajian teks yang mudah dipahami. Selain itu, penggunaan ikon turut mendukung kejelasan informasi dan meningkatkan kepercayaan pengguna. Berikut merupakan *style guide* yang digunakan dalam perancangan UI/UX di tunjukkan pada Gambar 3 & 4.

color palette



Gambar 3. Palet Warna

Pada Gambar 3, palet warna terdiri atas warna putih, abu-abu muda, abu-abu gelap, biru keunguan, biru kehijauan dan hitam. Kombinasi warna tersebut dipilih untuk menciptakan tampilan antarmuka yang sederhana, modern, serta meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual pengguna.



Gambar 4. Tipografi

Tipografi pada antarmuka *website* pada Gambar 4 menggunakan jenis huruf sans-serif dengan beberapa variasi ketebalan huruf, seperti *bold*, *semi bold*, *medium*, *regular*, dan *light*. Pemilihan tipografi tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan, konsistensi visual, serta memberikan tampilan antarmuka yang modern dan mudah dipahami oleh pengguna.



Gambar 5. Login

Gambar 5 menampilkan rancangan halaman login pada *website* E-Campus yang berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna untuk mengakses sistem. Halaman ini memuat elemen formulir autentikasi berupa input NIM dan kata sandi, serta opsi untuk menampilkan atau menyembunyikan kata sandi. Selain itu, terdapat tombol “Masuk” sebagai aksi utama untuk melakukan proses *login*.



Gambar 6. Halaman Dashboard

Gambar 6 menunjukkan antarmuka halaman *dashboard* pada *website* E-Campuz Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen. Halaman ini berfungsi sebagai beranda utama yang menampilkan berbagai menu layanan akademik dalam bentuk ikon, seperti status akademik, status pembayaran, data dosen pembimbing akademik, serta informasi KRS. Selain itu, terdapat bagian pengumuman yang menyajikan informasi terbaru terkait kegiatan akademik dan kemahasiswaan. Navigasi bawah disediakan untuk memudahkan perpindahan antarhalaman, sehingga mendukung kemudahan akses dan efisiensi penggunaan pada *website* E-Campuz.

Gambar 7 menampilkan rancangan halaman menu *overflow* pada *website* E-Campuz yang berfungsi sebagai pusat navigasi utama bagi pengguna. Pada halaman ini ditampilkan informasi profil singkat pengguna, seperti nama dan program studi yang terletak pada bagian atas sebagai identitas pengguna. Selanjutnya, menu disusun dalam beberapa kategori, antara lain kemahasiswaan, akademik dan *virtual class* yang masing-masing memuat berbagai fitur terkait. Pengelompokan menu ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam menemukan dan mengakses fitur secara sistematis.



Gambar 8. Halaman KRS

Gambar 8 menampilkan rancangan halaman Kartu Rencana Studi (KRS) pada *website* E-Campuz yang digunakan oleh mahasiswa dalam mengelola rencana studi. Pada halaman ini terdapat informasi identitas mahasiswa, seperti nama, NIM, program studi dan semester. Selain itu, ditampilkan daftar mata kuliah yang diambil lengkap dengan informasi jumlah SKS dan kelas yang dipilih. Halaman ini juga menyediakan ringkasan KRS yang memuat total mata kuliah dan akumulasi SKS yang diambil oleh mahasiswa. Fitur yang tersedia meliputi penambahan, pengubahan dan penghapusan mata kuliah, serta penyimpanan data KRS. Rancangan antarmuka disusun secara terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam memahami informasi dan melakukan pengisian KRS secara efektif dan efisien.



Gambar 7. Menu *Overflow*



Gambar 9. Menu Profil

Gambar 9 menampilkan rancangan halaman profil pengguna pada *website* E-Campuz yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan informasi pribadi mahasiswa. Halaman ini memuat data identitas pengguna, seperti nama, alamat email, nomor telepon, alamat tempat tinggal, serta informasi akademik lainnya yang berkaitan dengan pengguna. Selain itu, tersedia fitur edit profil yang memungkinkan pengguna untuk memperbarui dan menyesuaikan data secara mandiri sesuai kebutuhan. Setiap informasi disajikan dalam tata letak yang terstruktur dan mudah dibaca untuk meningkatkan kejelasan serta kenyamanan pengguna. Desain antarmuka juga dilengkapi dengan ikon pendukung pada setiap *field* guna mempermudah identifikasi informasi. Secara keseluruhan, halaman ini dirancang untuk mendukung kemudahan akses, efisiensi pengelolaan data, serta meningkatkan pengalaman pengguna berinteraksi dengan sistem.

Usability Testing

Tabel 8. Hasil *Usability Testing* Setelah *Redesign*

Skenario Tugas	Berhasil	Gagal	Tingkat Berhasil
Login ke dalam sistem	96	4	96%
Melihat nilai akademik	92	8	92%
Mengisi KRS	88	12	88%
Mengubah data profil	90	10	10%
Logout dari sistem	98	2	98%

Berdasarkan hasil *usability testing* setelah *redesign* Tabel 8, tingkat keberhasilan pengguna mengalami peningkatan pada seluruh skenario tugas. Tingkat keberhasilan tertinggi terdapat pada proses *logout* sebesar 98%, sedangkan terendah pada pengisian KRS sebesar 88%.

Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Tabel 9. Hasil Pengujian SUS Setelah *Redesign*

Parameter	Nilai
Jumlah Responden	100
Rata Rata SUS	70,4
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50

Berdasarkan Tabel 9, hasil evaluasi *System Usability Scale* (SUS) terhadap 100 responden menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70,4. Nilai tersebut berada pada kategori *acceptable* dengan tingkat *usability* yang tergolong baik. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, sedangkan nilai terendah sebesar 50, hal tersebut mengindikasikan adanya variasi persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan penggunaan sistem. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek kegunaan, namun masih terdapat peluang untuk peningkatan guna mencapai tingkat *usability* yang lebih optimal.

Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Tabel 10. Hasil Pengujian UEQ Setelah *Redesign*

Dimensi	Mean
<i>Attractiveness</i>	0,875 (Baik)
<i>Perspiciuity</i>	0,92 (Baik)
<i>Efficiency</i>	1,045 (Baik)
<i>Dependability</i>	1,085 (Baik)
<i>Stimulation</i>	1,04 (Baik)
<i>Novelty</i>	1,14 (Baik)

Berdasarkan Tabel 10, hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa seluruh dimensi memiliki nilai *mean* positif, yang mengindikasikan pengalaman pengguna yang cenderung baik terhadap sistem. Dimensi *Novelty* memperoleh nilai tertinggi sebesar 1,14, yang menunjukkan bahwa sistem dinilai cukup inovatif dan menarik oleh pengguna. Sementara itu, dimensi *Attractiveness* memiliki nilai terendah sebesar 0,875, meskipun masih berada pada kategori positif.

Dimensi lainnya yaitu *Efficiency* (1,045), *Dependability* (1,085), *Stimulation* (1,04) dan *Perspiciuity* (0,92) juga menunjukkan hasil yang baik, berarti sistem dinilai cukup efisien, dapat diandalkan, memotivasi pengguna, serta mudah dipahami. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah memberikan pengalaman pengguna yang positif, meskipun masih

terdapat ruang untuk peningkatan, khususnya pada aspek daya tarik (*attractiveness*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ), *usability* dan pengalaman pengguna *website* E-Campuz mengalami peningkatan setelah perbaikan desain antarmuka. Nilai rata-rata SUS meningkat dari 61,35 menjadi 70,4 dengan kategori *acceptable*, sedangkan seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai positif, dengan nilai tertinggi pada dimensi *Novelty* sebesar 1,14. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *website* E-Campuz memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Penelitian ini masih terbatas pada responden mahasiswa dan evaluasi prototipe. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan pengguna yang lebih beragam serta melakukan pengujian pada sistem yang telah diimplementasikan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. R. S. Tangkudung, I. N. Wartabone, C. M. Saraisang, F. R. M. Komalig, A. A. Radjak, and L. K. Injili, "Online Management System for Universities Based on A Website," *J. Syntax Admiration*, vol. 5, no. 11, pp. 5197–5204, 2024, doi: 10.46799/jsa.v5i11.1854.
- [2] E. Ratmoko and M. Pakereng, "Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.498.
- [3] F. N. Wiantisa, A. F. Prasetya, I. M. S. Gunawan, T. Leksono, and Y. Yuzarion, "Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Media Website Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Akademik Siswa," *Realita J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 7, no. 2, p. 1725, 2022, doi: 10.33394/realita.v7i2.5931.
- [4] D. A. Titania, L. Kurniawati, and T. Haryanti, "Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menggunakan Metode User Centered Design," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.686.
- [5] R. W. A. Pratama, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Capaian Pembelajaran Lulusan (SPL) Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design," vol. 2, pp. 306–312, 2024.
- [6] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, "Perancangan Ui Ux Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Dsign (Studi Kasus Desa Losari Kidul)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2952–2964, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- [7] F. Risyda, Y. Gardenia, M. Awaludin, Y. Lucia, and R. Rehatalanit, "Perancangan Desain UI / UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design," vol. 12 No 1, pp. 165–174, 2025. DOI: <https://doi.org/10.35968/jsi.v12i1.1352>.
- [8] A. B. Kurniyawan and Irwansyah, "Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA," *Metik J.*, vol. 9, no. 2, pp. 329–337, 2025, doi: 10.47002/metik.v9i2.1093.
- [9] S. A. Balqis, S. Fitri, A. Wati, and A. S. Fitri, "Tobago: Desain Ui/Ux Aplikasi Marketplace Tembakau Untuk Meningkatkan Kualitas Transaksi Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Kelitbangan*, vol. 13, no. 2, pp. 1–16, 2025, <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/1132>.
- [10] S. L. Ramadhan, "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [11] Y. Mukti, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 02, pp. 84–95, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i02.34.
- [12] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019>.
- [13] F. M. Alja, E. Daniati, A. Ristyawan, and K. Kunci, "Perancangan UI / UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," vol. 6, no. 1, pp. 93–102, 2024. DOI: <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>.
- [14] V. Y. P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no.

- 1, pp. 5–11, 2022, doi:
10.47065/jieee.v2i1.430.
- [15] M. A. Wijaya, and Y. Utama, “Evaluasi User Experience *Website* SMAMUH6PLG.SCH.ID Pada SMA Muhammadiyah 6 Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 2, no. 1, pp. 162–172, 2024. DOI:
<https://doi.org/10.70248/jcsit.v2i1.2016>.