

Perancangan Desain *User Interface/User Experience* Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode *Lean User Experience (Lean UX)* Pada Universitas Pamulang

Eryana Wahyu Sulisty¹, Sofa Sofiana^{2*}

Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Pamulang, Indonesia

Email: ¹wahyusulistyo.007@gmail.com, ²dosen00407@unpam.ac.id

(* : Corresponden Author)

Abstrak- Dengan berkembangnya aplikasi, baik melalui web maupun mobile, aplikasi tidak lepas dari interaksi manusia-komputer. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi menjadi incaran para pengembang untuk menarik minat pengguna. Hal ini tidak lepas dari user interface dan user experience. Di bidang pendidikan, penyampaian informasi juga menggunakan teknologi yang sama dengan teknologi populer. Ini juga memicu masalah yang sama seperti aplikasi pada umumnya. Kesulitan dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi merupakan masalah utama yang dialami pengguna dalam menggunakan aplikasi. Menggunakan metode *lean user experience (lean ux)* dengan proses *loop* empat tahap, mendefinisikan asumsi, membuat MVP, menjalankan eksperimen, umpan balik, dan penelitian. Pengembangan menggunakan metode ini mengutamakan pendapat pengguna agar aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna. Dalam penelitian ini, pengujian eksperimental melibatkan beberapa pengguna aplikasi. Dengan sekitar 30 pengguna yang terlibat dalam penelitian, pengguna akan melakukan tes kecil yang hasilnya akan diakumulasi. Dari penelitian ini, pengaruh pengguna terhadap pengembangan aplikasi menjadi salah satu faktor apakah aplikasi tersebut layak digunakan atau perlu diperbaiki. Dengan melakukan percobaan dan perancangan secara berkesinambungan maka akan menghasilkan aplikasi yang diharapkan

Kata Kunci: *Lean UX, Lean User Experience, User Interface User experience, Design, Sistem Manajemen*

Abstract- With the development of applications, either via the web or mobile, applications cannot be separated from human-computer interactions. The ease of using the application is the target of developers to attract users. It can not be separated from the user interface and user experience. In the area of education, the delivery of information also uses the same technology as popular technology. It also triggers the same problems as applications in general. the difficulty in understanding and operating the application is the main problem experienced by users in using the application. Using the lean user experience (lean ux) method with a four-stage loop process, declare assumptions, create an MVP, run experiments, feedback and research. Development using this method prioritizes user opinions so that applications can be developed in accordance with what users want. In this research, experimental testing involving several application users. With about 30 users involved in research, users will do a little test whose results will be accumulated. From this research, the influence of users on application development becomes one of the factors whether the application is suitable for use or needs to be repaired. By experimenting and designing on an ongoing basis it will produce the expected application

Keywords: *Lean UX, Lean User Experience, User Interface, User Experience, Design, Management system*

PENDAHULUAN

Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang bertempat di Tangerang Selatan yang telah menerapkan teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang ada pada Universitas Pamulang adalah MyUnpam. MyUnpam adalah sebuah sistem aplikasi informasi akademik berbasis web yang memberikan informasi seputar akademik kepada mahasiswa UNPAM. MyUnpam memiliki 5 fitur utama yaitu Beranda, Data Pribadi, Akademik, keuangan, dan Dokumen. Dengan adanya My Unpam mahasiswa dapat mengetahui segala informasi yang berkaitan dengan akademik kampus seperti informasi KRS (Kartu Rencana Studi), jadwal kuliah, rangkuman nilai, kartu hasil studi, keuangan, dan informasi biodata mahasiswa yang dapat diakses secara online. Website aplikasi My Unpam dapat diakses baik melalui *desktop* atau *mobile*. Berdasarkan analisa *traffic* dari SimilarWeb (<https://www.similarweb.com/>), website <https://my.unpam.ac.id/> memiliki jumlah pengunjung yang rata – rata menggunakan *mobile web* untuk mengakses My Unpam, lebih tepatnya sebanyak 72.85% pengunjung My Unpam menggunakan *mobile*, sedangkan 27.15% lainnya menggunakan *desktop*.

Setiap aplikasi tidak lepas dari yang namanya *user interface* dan *user experience*. Menurut (Mishra, 2019) *User Interface* (UI) adalah cara aplikasi berinteraksi dengan *user*. *User interface* mengandung beberapa elemen dari sebuah aplikasi seperti control, tombol, *blocks*, dan semua elemen yang ada pada aplikasi. Tujuan dari *user interface* ini adalah menyediakan interaksi yang mudah, menyenangkan, dan efektif antara user dengan aplikasi. *User Experience* (UX) memberikan pengalaman bagi *user* dalam kemudahan penggunaan aplikasi. Pembuatan UX masuk kedalam mendefinisikan cara sebuah produk beroperasi dan memenuhi persyaratan pengguna, dimana UX harus jelas, nyaman, *user-friendly*. Pada aplikasi MyUnpam tidak lepas dari masalah *user interface/user experience* yang dialami oleh aplikasi pada umumnya. Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan kepada aplikasi *web* MyUnpam yang sudah ada 15 dari 30 orang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi seperti, aplikasi dinilai masih belum *user-friendly*, beberapa pengguna kesulitan dalam menemukan dokumen-dokumen untuk keperluan kampus dan adapun yang mengungkapkan bahwa memiliki kesulitan dalam men *download file -file* yang tersedia. Dengan kesulitan yang ada membuat *experience user* dalam penggunaan aplikasi terganggu.

Untuk mengatasi beberapa masalah tersebut peneliti meyakini bahwa metode yang tepat adalah metode *Lean UX*. Menurut perkumpulan desain (Design foundation, 2021) *Lean UX* adalah teknik yang berguna dalam pengerjaan sebuah proyek *design*, dimana terkadang teknik UX tradisional tidak berguna saat pengembangan dilakukan dalam waktu yang cepat. Teknik ini berfokus pada *experience* dari pada *design* atau hasil, dan tujuan utamanya berfokus pada *feedback user* sedini mungkin agar mendapat keputusan yang tepat.

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, hal ini memerlukan sebuah perancangan desain *user interface / user experience* pada My Unpam berbasis *web mobile* dengan menggunakan metode *lean UX*.

2. METODE

Lokasi dari penelitian ini bertempat di Universitas Pamulang (UNPAM) Serpong, Tangerang Selatan, Banten. Objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah MyUnpam layanan informasi kampus berbasis web yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Pamulang. Dalam proses pengembangan ini dilakukan beberapa proses yaitu, proses pengumpulan data, proses prancangan aplikasi, dan proses pengujian

3. 1. Metode Pengumpulan data

Beberapa tahapan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan web aplikasi adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan peneliti menemukan referensi guna sebagai landasan teori yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Referensi didapat dengan mencari buku-buku, jurnal, website serta artikel resmi yang berhubungan dengan *user interface*, *user experience*, *lean ux*. Berikut merupakan beberapa literature yang ditemukan yang berhubungan dengan UI/UX:

- *Lean UX: Applying Principles to Improve User Experience*.
- Pengembangan *User Experience (UX)* Dan *User Interface (UI)* Aplikasi Ibeauty Berbasis Android.
- Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*.
- Perancangan Ulang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Menggunakan Metode *Lean UX* Pada Aplikasi *Sister For Students (SFS)* Universitas Jember.

- Perancangan *User Interface (UI) & User Experience (UX)* Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang.

b. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan metode observasi, yaitu dengan mengamati langsung web aplikasi MyUnpam dengan menggunakan langsung aplikasi agar mengetahui proses yang berjalan dalam aplikasi tersebut. Selain itu peneliti melakukan uji coba terhadap fitur yang ada untuk mengetahui dimana letak kekurangan yang ada pada web aplikasi MyUnpam.

c. Persona

Dalam tahap ini persona atau biasa disebut *ptoro-persona* digunakan sebagai versi singkat dari laporan pengguna. Peneliti dapat berfokus kepada siapa yang lebih banyak menggunakan web aplikasi MyUnpam, serta persona dapat membantu peneliti dalam perancangan aplikasi dengan mengetahui informasi dasar dari pengguna baik dari latar belakang, perilaku, dan tujuan. (Gothelf, 2013)

d. Kuisisioner

Tahap ini peneliti membuat kuisisioner secara *remote* menggunakan google form yang di berikan secara random kepada mahasiswa Universitas Pamulang. Kuisisioner yang dipakai adalah UEQ (*User experience Questionnaire*) . UEQ memiliki 26 item yang berbeda. Dalam 26 item tersebut mencakup 6 hal penting yang dibutuhkan aplikasi, seperti *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kenyataan yang jelas), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (keteguhan), *stimulation* (stimulasi), *novelty* (kebaruan). (Schrepp, 2019)

3. 2. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini merupakan salah satu cara pengembangan sebuah aplikasi yang berfokus pada tanggapan pengguna. *Lean ux* memiliki rotasi prosesnya sendiri dan memiliki 4 tahapan proses yang bertujuan untuk menciptakan desain aplikasi yang dapat memenuhi pengalaman pengguna karena prosesnya yang efektif dan cepat. 4 proses pengembangan yang ada pada metode *lean ux* diantaranya (Gothelf, 2013).



Gambar 1. Siklus Proses Lean UX

a. *Declare Assumption*

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada web aplikasi MyUnpam. Pada tahap ini juga dimana data – data yang dikumpulkan akan menjadi acuan dalam menentukan fitur apa saja yang akan diperbaiki pada web aplikasi. Pada tahap ini dilakukan observasi, study literature, persona user, daftar asumsi, penentuan outcomes, dan daftar perbaikan dan tambahan fitur.

b. *Create an MVP*

Tahap ini merupakan dimana *interactive prototype* web aplikasi MyUnpam akan dibuat. Pada pembuatan *interactive prototype*, dilakukan pembuatan secara mendetail sehingga mirip dengan produk akhir, yang ditunjang dengan warna, animasi, gambar, icon, fungsi tombol, seperti aplikasi yang sudah jadi. Sebelum pembuatan *interactive prototype*, dibuat terlebih dahulu *flow web app* aplikasi dan pembuatan *wireframe*. *Flow web app* berisi struktur dan alur dari aplikasi dengan guna mempermudah pembentukan struktur *flow* pada *prototype*. Sedangkan pada pembuatan *wireframe* didasari dari *outcomes* yang didapat pada tahap sebelumnya. *Wireframe* ini berupa konsep *interface layout* yang berisi elemen – elemen fitur dan akan diterapkan dalam pembuatan *interactive prototype*.

c. *Run an Experiment*

Sebelum mencapai pembuatan *interactive prototype*, dilakukan penggambaran *site map* aplikasi dan pembuatan *wireframe*. *Flow web app* berisi struktur dan alur dari aplikasi dengan guna mempermudah pembentukan struktur *flow* pada *prototype*. Sedangkan pada pembuatan *wireframe* didasari dari *outcomes* yang didapat pada tahap sebelumnya. *Wireframe* ini berupa konsep *interface layout* yang berisi elemen – elemen fitur dan akan diterapkan dalam pembuatan *interactive prototype*

d. *Feedback and Research*

Tahap ini dilakukan usability testing terhadap prototype MVP yang telah dibuat kepada responden Universitas Pamulang yang akan dipilih secara random sebanyak 20 orang berdasarkan tabel yang dikemukakan oleh (Alroobaea & Mayhew, 2014). pada usability testing ini dilakukan 2 metode test yaitu *Single Ease Question* (SEQ) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

- SEQ

Single ease question merupakan metode *usability testing* yang tidak memakan banyak waktu, tenaga, atau kerumitan ke penguji (atau peneliti). SEQ menggunakan sistem respons *Likert Scale-style* (De Bleecker & Okoroji, 2018). SEQ hanya memberikan satu pertanyaan: “Seberapa sulit atau mudahkah Anda menemukan tugas itu?”. Penilaian tingkat keberhasilan pada SEQ yaitu dengan skor nilai 5 (cukup mudah), 6 (mudah) hingga 7 (sangat mudah).

- UEQ

User experience Questionnaire merupakan pendekatan analitik data yang digunakan untuk memastikan relevansi praktis dari skala yang dibangun, setiap skala menggambarkan aspek kualitas yang berbeda dari produk interaktif. UEQ merupakan teknik kuisioner dengan setiap item berbentuk *semantic differential*, yaitu setiap item diwakili oleh dua istilah yang berlawanan makna dengan setiap item memiliki 7 skala dengan separuh poin positif dan separuhnya poin negatif. UEQ memiliki 6 skala dengan 26 item. (Schrepp, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendeklarasian Asumsi

a. Studi literatur

Berdasarkan studi pada literature yang peneliti dapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi yang baik adalah aplikasi yang *user-friendly* yang artinya aplikasi harus bisa bekerja dengan mudah agar pengguna tidak mengalami kesulitan, hal ini dipengaruhi oleh *user interface* dan *user experience* nya. Tampilan antar muka yang mudah dilihat dan dipahami memberikan *feedback* pengalaman pengguna yang baik pula.

b. Observasi

Pada observasi dilakukan identifikasi tentang kekurangan *user interface* dan *user experience* pada web aplikasi MyUnpam yang ada saat ini. Dengan adanya identifikasi ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana proses dan fungsi apa saja yang berjalan pada web aplikasi serta mengetahui kekurangan aplikasi pada segi *interface* dan *experience*, sehingga dapat dilakukannya perbaikan atau penambahan fitur yang akan dilakukan pada proses perancangan *prototype* selanjutnya.

c. Kuisioner

Pada tahap ini peneliti menggunakan kuisisioner UEQ sebagai pengumpulan data, kuisisioner ini juga dapat digunakan dalam pengujian MVP nanti. Kuisisioner dilakukan secara *remote* yang artinya dibuat menggunakan Google Form dan dibagikan kepada pengguna untuk mencari permasalahan pada UI/UX. Berikut merupakan hasil UEQ pertama dalam menilai aplikasi MyUnpam yang telah ada:

Tabel 1. Hasil Skala UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	0.775	1.07
Kejelasan	0.779	1.03
Efisiensi	0.779	1.40
Ketepatan	0.529	1.35
Stimulasi	0.515	1.36
Kebaruan	0.015	1.63

Dari hasil skala yang didapat dapat dikatakan bahwa dalam 6 skala item penilaian UI/UX sebuah aplikasi, ke enam item tersebut masih di bawah rata – rata dengan nilai mean > 0.8 agar mendapatkan penilaian yang baik. Hasil terbawah ada pada skala ketepatan dengan *mean* 0.529, simulasi dengan *mean* 0.515, dan kebaruan dengan *mean* 0.015 pada aplikasi.

d. Persona User

Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa Universitas Pamulang dalam hal ini terdapat informasi yang dibutuhkan dalam penelitian yang disebut persona



Gambar 2. User Persona 1

e. Penentuan Asumsi dan *Outcomes*

Tabel 2. Asumsi dan Outcomes

No.	Asumsi	Outcomes
1	Sebagian pengguna web aplikasi MyUnpam menggunakan <i>mobile</i> sebagai alat untuk mengaksesnya	Menghasilkan <i>prototype</i> web aplikasi MyUnpam dengan fokus kepada <i>mobile</i> .
2	Pada tampilan beranda MyUnpam masih dapat diberikan menu navigasi agar memudahkan pengguna dalam	Memudahkan pengguna web aplikasi MyUnpam melakukan navigasi ke menu – menu yang tersedia.

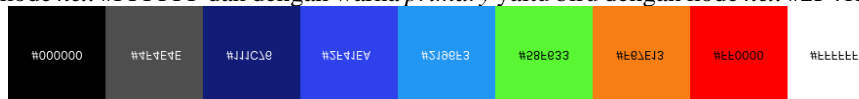
	berinteraksi, sehingga tidak selalu menggunakan side menu.	
3	Tampilan pada web aplikasi MyUnpam masih belum terlihat menarik, web aplikasi masih dianggap belum <i>user-friendly interface</i> , karena masih adanya pemakaian warna yang kurang tepat serta tombol yang masih dapat diatur ulang baik posisi dan fungsinya.	Tampilan <i>interface</i> pada web aplikasi MyUnpam terlihat menjadi lebih menarik karena kebaruan <i>interface</i> agar <i>experienty</i> pengguna dalam memahami informasi dapat ditangkap dengan baik.
4	Penampilan informasi pada menu Jadwal Kuliah, KRS, KHS, Rangkman Nilai, Kartu Ujian, dan Keuangan masih dapat diperbaiki lagi salah satunya dengan melakukan <i>grouping</i> pada menu yang ditentukan	Pengguna dapat melihat informasi secara berkelompok dan tidak terlihat membingungkan.
5	Tombol – tombol cetak pada web aplikasi MyUnpam masih tidak fleksibel yang dimana tidak dapat mengikuti arah layar.	Pengguna dapat dengan mudah menekan tombol <i>download</i> atau cetak saat berada dibawah halaman aplikasi.

3.2 Pembuatan MVP

Dalam perancangan *prototype* web aplikasi peneliti menentukan *pallette* warna dan *font* apa yang baik untuk digunakan dalam perancangan. Diantaranya sebagai berikut:

- *Colour pallette*

Pada perancangan *prototype* kali ini *pallette* yang digunakan berdasarkan *pallette* warna pada aplikasi sebelumnya dengan warna dasarnya yaitu putih dalam kode *hex* #FFFFFF dan dengan warna *primary* yaitu biru dengan kode *hex* #2F41EA.



Gambar 3. Colour Pallette

- *Font*

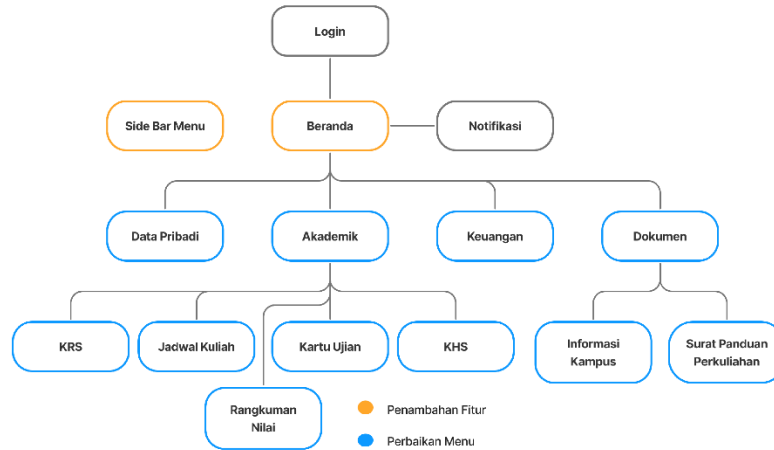
Sedangkan untuk *font* yang digunakan, peneliti menggunakan *font* dengan jenis “Poppins”. font ini banyak digunakan dan disarankan oleh designer UI/UX baik untuk *mobile* dan *web*. Font ini memiliki beberapa *type* yang tersedia, seperti *thin*, *regular*, *bold*, *italic*.



Gambar 1. Poppins Font

a. Flow Web App

Pada tahap ini dibuat terlebih dahulu *flow* dari *prototype* yang akan dirancang. Pada *flow* ini terdapat alur alur web aplikasi yang berisi menu – menu yang terdapat pada aplikasi MyUnpam.

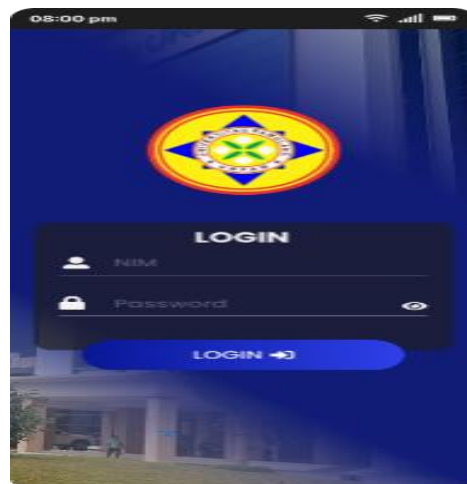


Gambar 5. Flow Web App

b. Interactive Prototype

Pada tahapan ini perancangan interactive prototype akan dibuat berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya. Dalam segi interface atau visual tahap ini membuat sebuah aplikasi yang hampir menyamai produk akhir yang siap digunakan. Tampilan pada perancangan ini akan dibuat lebih berwarna, serta icon dan fitur yang ada akan dibuat lebih interaktif dan dapat di click oleh pengguna. Perancangan interactive prototype ini menggunakan warna putih atau #FFFFFF sebagai dasar dengan warna biru atau #2F41EA sebagai warna primary, dan font yang digunakan yaitu jenis “Poppins”.

- Login



Gambar 6. Login

Halaman awal saat mengunjungi website MyUnpam, dengan logo, *form* NIM dan *password*, dan tombol *Login*

- Dashboard



Gambar 7. Dashboard

Pada halaman ini terdapat berbagai macam area seperti, pada bagian header berisi *icon* menu, nama halaman, dan *icon* notifikasi, serta pada bagian ini memuat program – program yang ada di Universitas Pamulang seperti, LB, LSP, SISPEMA, dan SISKERMA. Pada bagian bawahnya terdapat informasi tentang nilai IPK dan IPS yang didapat dengan 2 tombol disebelahnya untuk memilih nilai mana yang akan ditampilkan IPK atau IPS atau keduanya. 2 tombol dibawahnya untuk menampilkan VISI, MISI, dan SASARAN Universitas Pamulang

- Data Pribadi



Gambar 8. Data Pribadi

Halaman ini menampilkan informasi detail dari pengguna yang diawali dengan foto pengguna pada bagian *header*, dilanjutkan dengan dua tombol pada tombol kiri sebagai verifikasi ke telegram, dan tombol kanan sebagai fungsi untuk mengganti password pengguna. Halaman ini juga memiliki *chart* untuk IPK dan IPS dengan melakukan *scroll* ke bawah untuk melihat detail dari nilai IPK dan IPS.

- Kartu Hasil Studi



Gambar 9. Kartu Hasil Studi

Pada halaman kartu hasil studi ini, detail nilai yang didapat diatur ulang agar mudah dibaca. Pada mata kuliah yang mendapat nilai A atau B akan dipresentasikan dengan warna hijau, sedangkan untuk nilai C dengan warna orange, dan nilai D dan E dengan warna merah.

3.3 Pengujian Eksperimen

Pada tahap ini dilakukan pengujian eksperimen terhadap *interactive prototype MVP* (Minimum Viable Product) yang telah dibuat sebelumnya. Guna untuk mengetahui apakah perancangan *interactive prototype MVP* sesuai dengan *flow* yang diharapkan atau tidak. Pada tahap eksperimen penelitian ini melihat beberapa pihak yang mengerti tentang *user interface* dan *user experience*.

3.4 Feedback and Research

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian *usability testing* terhadap pengguna. Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *Single Ease Question* dan *User Experience Questionnaire* dengan tahapan evaluasi menggunakan kuisioner untuk mengetahui usabilitas pada prototype yang telah dibuat.

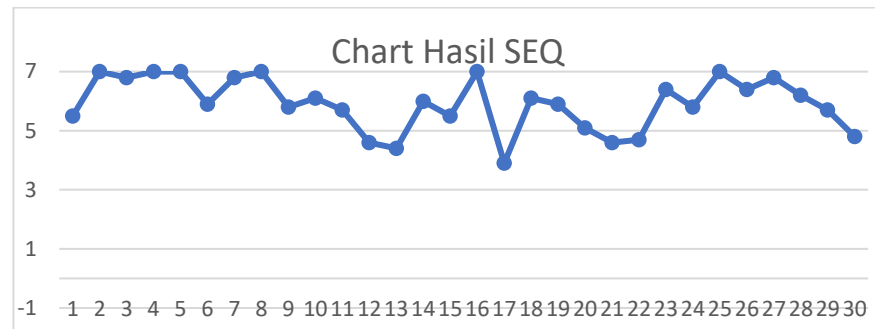
a. SEQ (*Single Ease Question*)

Dalam pengujian menggunakan SEQ ini pengguna mencoba melakukan *usability task* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah melakukan task yang diberikan, pengguna akan ditanya pertanyaan sederhana;

“Seberapa sulit atau mudahkan Anda menemukan tugas itu ?”

Setelah itu, maka akan dilakukan penilaian dengan menggunakan skala 1 sampai 7 dengan 1 menyatakan sangat sulit dan 7 menyatakan sangat mudah.

Hasil testing SEQ dapat disimpulkan bahwa tanggapan pengguna terhadap test usabilitas dengan menguji scenario pada aplikasi mendapat hasil positif dan bisa diterima dikarenakan tanggapan pengguna banyak memilih pada 3 skala yaitu 5 (mudah), 6 (cukup mudah), dan 7 (sangat mudah).



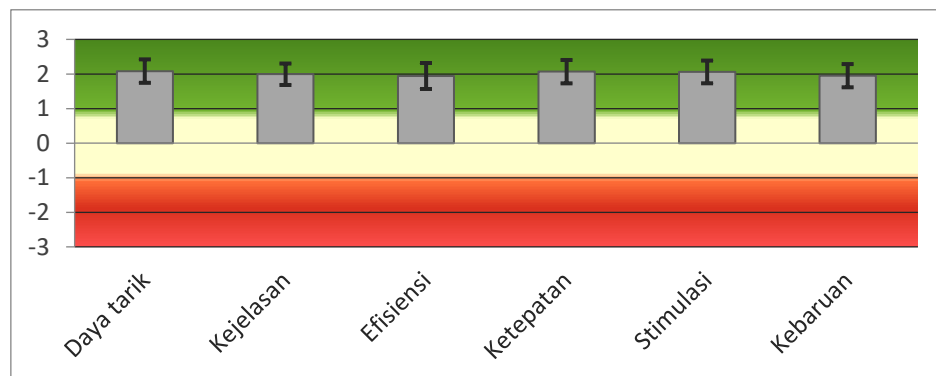
Gambar 10. Chart Hasil SEQ

b. UEQ (User Experience Questionnaire)

Berdasarkan nilai yang didapat dari hasil kuisioner maka akan di transformasi dan akan dikelompokkan menjadi 6 skala dari 26 item dan akan menghasilkan nilai rata - rata di setiap skala. Nilai antara -0,8 dan 0,8 mewakili evaluasi yang kurang lebih netral dari skala yang sesuai, nilai > 0,8 mewakili evaluasi positif dan nilai < -0,8 mewakili evaluasi negatif. Berikut nilai rata – rata yang didapat:

Tabel 3. Hasil Nilai Skala UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya Tarik	2.083	0.90
Kejelasan	1.992	0.75
Efisiensi	1.942	1.10
Ketepatan	2.067	0.89
Stimulasi	2.058	0.84
Kebaruan	1.950	0.88



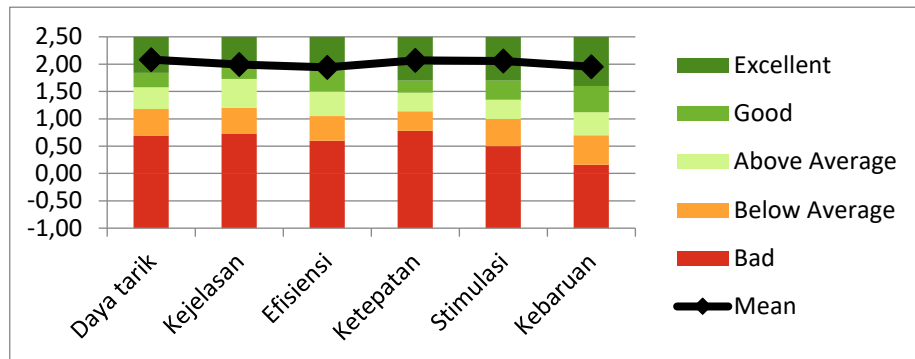
Gambar 11. Chart Hasil Nilai Skala UEQ

Hasil dari pengujian UEQ pada Tabel 3. 3 mendapatkan hasil *excellent* pada lima skala yaitu daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan dan *good* pada satu skala yaitu kejelasan berdasarkan *benchmark* yang ada. Berikut *chart benchmark* pada pengujian menggunakan UEQ:

Tabel 1. Perbandingan Hasil dengan Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	2.08	Excellent

Kejelasan	1.99	Good
Efisiensi	1.94	Excellent
Ketepatan	2.07	Excellent
Stimulasi	2.06	Excellent
Kebaruan	1.95	Excellent



Gambar 12. Benchmark Chart

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap web aplikasi layanan informasi kampus MyUnpam, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan metode Lean UX dalam perancangan prototype web aplikasi MyUnpam. Metode ini dibagi menjadi 4 proses yaitu:
 - a. *Declare Assumption* merupakan tahap untuk menemukan permasalahan pada aplikasi sebelumnya dengan cara observasi aplikasi, kuisioner, penentuan user persona, dan menentukan outcomes.
 - b. *Create an MVP* adalah tahap perancangan aplikasi yang diawali dengan pembuatan *wireframe*, dan *interactive prototype* untuk aplikasi.
 - c. *Run an Experiment* adalah tahap pengujian aplikasi secara mandiri dan kepada beberapa orang yang mengerti tentang UI/UX desain.
 - d. *Feedback and Research* adalah tahap hasil dari uji usabilitas aplikasi kepada pengguna untuk *interactive prototype*.
2. Perubahan tampilan pada menu dashboard dengan menambahkan menu yang ada pada side bar agar memudahkan dalam bernavigasi antar menu.
3. *Font Poppins* yang digunakan pada tampilan aplikasi memberi kesan simple dan mudah untuk dibaca.
4. *Colour pallete* yang digunakan memberi kesan yang menarik dan modern dengan warna primary yaitu biru atau dalam kode *hex #2F41EA*.
5. Hasil pengujian *usability* kepada pengguna menggunakan metode SEQ dan UEQ dan mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dari 0,8 yang menandakan nilai tersebut *excellent* dan dapat digunakan

REFERENCES

ACHMADI, D. K. (2022). *Implentasi User Interface dan User Experience Aplikasi Penyedia Layanan Pencucian Mobil" Spotless" Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Jenderal Soedirman).

- Achmad, Y. A., & Sofiana, S. (2022). A IMPLEMENTASI LEARNIG DENGAN TECHNOLOGY SYSTEM ARCHITECTURE PADA MTS AL-ITTIHADYAH: Learning Technology System Architecture. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(06), 707-717.
- Dinata, I., & Sofiana, S. (2022). Implementasi Diagnosa Penyakit Pada Tanaman Anggur Menggunakan Metode CBR (Case Based Reasoning) Berbasis Website. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(06), 630-640.
- Octaviano, A., Sofiana, S., & Priyadi, S. P. (2020, July). ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI DI UNIVERSITAS BERBASIS ANDROID. In *PROSIDING SEMINAR INFORMATIKA DAN SISTEM INFORMASI* (Vol. 4, No. 3, pp. 125-133).
- Octaviano, A., & Sofiana, S. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Bahan Ajar Untuk Pemodelan Mesin Injection. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(3), 14-18.
- Setiadji, B., & Sofiana, S. (2016). Sistem Rekomendasi Pemilihan Karyawan Terbaik Dengan Metode Topsis Pada Bussan Auto Finance. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 1(1), 12-16.
- Sofiana, S. (2017). Rancang Bangun Dashboard Administrasi Akademik di SMK Fadilah Tangerang Selatan. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 1-6.
- Siswanto, B. F., & Rosyani, P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(1), 7-17.
- Zakaria, H., & Marlia, A. E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Customer Relationship Management (CRM) untuk Meningkatkan Loyalitas dan Pelayanan Customers Berbasis Web dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(2), 66-72.
- Zakaria, H., Febiyanto, D., & Rosyani, P. (2022). Sistem Bilik Steril Dengan Perangkat Mist Maker Dan Arduino Uno Menggunakan Metode Sekuensial Linier. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 263-269.
- Zailani, A. U., Apriyanto, B., & Zakaria, H. (2020). Struktur Data.