



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan mendorong banyak perguruan tinggi untuk menerapkan sistem informasi guna mendukung kegiatan akademik. Universitas Gadjah Mada telah mengembangkan SIMASTER UGM, sebuah sistem informasi yang mencakup berbagai fitur untuk kebutuhan akademik yang dapat diakses melalui website dan aplikasi *mobile*. Seiring bertambahnya jumlah mahasiswa dan berkembangnya teknologi, antarmuka sistem ini perlu terus diperbarui untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk merancang ulang antarmuka SIMASTER UGM dengan berfokus pada pengalaman pengguna. Melalui survei, ditemukan beberapa permasalahan dalam versi web SIMASTER UGM, seperti rendahnya tingkat kebaruan, kurang memadainya aspek bantuan dan dokumentasi, navigasi yang membingungkan, pengelompokan menu yang tidak jelas, serta ketidakresponsifan di perangkat seluler. Permasalahan tersebut diatasi melalui serangkaian metode seperti survei kuesioner, *card sorting*, dan *A/B testing* dalam kerangka *usability testing*. Hasil dari perancangan ulang menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kebaruan, dengan skor *User Experience Questionnaire* (UEQ) meningkat dari rata-rata awal 0,26 (di bawah rata-rata) menjadi 1,63 (sangat baik) untuk desain A dan 1,58 (baik) untuk desain B. Aspek bantuan dan dokumentasi juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 3,274 menjadi 3,967. Selain itu, perbaikan navigasi melalui implementasi *breadcrumb*, tombol kembali, dan adanya posisi saat ini terbukti mempermudah pengguna, ditunjukkan oleh visualisasi *heatmaps* pada area navigasi dan pencapaian *task success rate* sebesar 100%. Hasil *card sorting* menghasilkan pengelompokan menu yang lebih jelas dan sesuai dengan preferensi pengguna, serta terdapat rekomendasi perbaikan tampilan untuk meningkatkan responsivitas pada perangkat *mobile*. Harapan dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi perbaikan dari desain SIMASTER UGM versi web yang lebih memperhatikan pengalaman pengguna.

Kata kunci : *User Experience* (UX), *Usability*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), *User Interface* (UI), *Student Information System* (SIS)



## ABSTRACT

*The rapid advancement of information technology in education has prompted many universities to adopt information systems to support academic activities. Universitas Gadjah Mada has developed SIMASTER UGM, an information system that offers a range of features designed to meet the diverse academic needs of its users. The system is accessible via both a website and a mobile application. As the student population grows and technology evolves, it is essential to ensure that the interface of this system is continuously updated to guarantee an optimal user experience. This study employs the Design Thinking approach to redesign the SIMASTER UGM interface, with a particular focus on enhancing the user experience. A survey identified several issues with the current web version of SIMASTER UGM, including a lack of novelty, inadequate help and documentation, confusing navigation, unclear menu grouping, and poor responsiveness on mobile devices. To address these issues, a variety of methods were employed, including questionnaire surveys, card sorting, and A/B testing within the framework of usability testing. The redesign resulted in notable enhancements in the novelty aspect, as evidenced by a notable increase in the User Experience Questionnaire (UEQ) scores. For design A, the UEQ scores rose from an initial average of 0.26 (below average) to 1.63 (excellent), while for design B, the scores reached 1.58 (good). Similarly, the help and documentation aspect also exhibited improvement, with average scores rising from 3.274 to 3.967. Furthermore, the incorporation of navigation enhancements, such as the introduction of breadcrumbs and a back button, rendered the system more user-friendly, as demonstrated by heatmap visualisations of navigation areas and a task success rate of 100%. The card sorting results resulted in a more coherent menu structure in line with user preferences, and specific recommendations were made to enhance responsiveness on mobile devices. This study aims to provide recommendations for improving the web version of SIMASTER UGM by focusing more on user experience.*

**Keywords** : User Experience (UX), Usability, User Experience Questionnaire (UEQ), User Interface (UI), Student Information System (SIS)