

## ABSTRACT

The easiness factor that offered by smartphone cause a new habit for smartphone users such as access information via smartphone, one of the example is 85.54% web traffic Pascajteti dominated by smartphone users. Related on these data can be concluded that evaluation process to determine the factors that affect quality of website services on smartphones need to be done, so the quality of the service can be improve to reduce negative impact on smartphone users.

This study will perform improvement on website start by identification, design and evaluate the result. Identification stage will be done in 3 phases through Google tools, questionnaires and manual checks to web Pascajteti if accessed via smartphone. Then create the improvement in form of mobile application design prototype based on Scenario development method. Next the prototype design produced in this study will be tested by 40 respondents using UEQ-S concept, to gain direct response of users through the expression of feelings, impressions, and attitudes that arise as they assess the resulting prototype.

The results of this study indicate that UI factors become factors that greatly affect the quality of website services when accessed via smartphone. So result of this research propose recommendation as improvement on website Pascajteti in form of mobile application design prototype. This recommendation evaluated by user with UEQ-S method and showed that the prototype gain positive impression because the average value is more than 0.8 on pragmatic quality factor (*Dependability, Perspicuity, Efficiency*) and hedonic quality factor (*Stimulation, Novelty*).

**Keywords :** *UI, UX, Aplikasi informasi akademik, Scenario method, UEQ-S.*

## INTISARI

Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh media *smartphone* memunculkan kebiasaan baru bagi pengguna untuk mengakses informasi melalui *smartphone*, salah satunya layanan info web Pascajtesi yang 85.54% *traffic*-nya di dominasi oleh pengguna yang mengakses layanan tersebut menggunakan *smartphone*. Sehingga proses pengujian untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi kualitas layanan *website* pada *smartphone* perlu dilakukan, agar kualitas pada layanan bisa segera ditingkatkan sehingga dapat mengurangi dampak negatif pada pengguna *smartphone*.

Tesis ini akan melakukan proses perbaikan kekurangan layanan *web* pada *smartphone* dimulai dari identifikasi, perancangan dan evaluasi atau pengujian. Pada bagian identifikasi akan dilakukan 3 tahap yaitu analisis layanan *web Google tools*, kuesioner dan pengecekan manual jika diakses melalui *smartphone*. Selanjutnya dirancang rekomendasi perbaikan layanan *web* dalam bentuk prototipe desain *mobile application* berdasarkan metode pengembangan menggunakan Skenario. Kemudian prototipe desain yang dihasilkan dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian terhadap 40 responden menggunakan konsep kuesioner *UEQ-S* untuk mengetahui respons langsung pengguna melalui ekspresi perasaan, kesan, dan sikap yang timbul saat menilai prototipe yang dihasilkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor UI menjadi faktor yang sangat mempengaruhi kualitas layanan *web* ketika diakses melalui *smartphone*. Selanjutnya dihasilkan rekomendasi perbaikan UI dari layanan *web* Pascajtesi dalam bentuk prototipe aplikasi desain *mobile application*. Rekomendasi ini kemudian di uji kepada para pengguna dengan menggunakan konsep kuesioner *UEQ-S* yang menunjukkan rekomendasi prototipe mendapatkan impresi atau kesan positif karena nilai rata-rata penilaian lebih dari 0,8 pada faktor kualitas pragmatis (*Dependability, Perspicuity, Efficiency*) dan faktor kualitas hedonis (*Stimulation, Novelty*).

**Kata kunci** -- *UI, UX, Aplikasi informasi akademik, Scenario method, UEQ-S.*