

INTISARI

Pada zaman modernisasi dan globalisasi seperti sekarang, perkembangan teknologi setiap tahunnya mengalami kenaikan yang signifikan. Salah satu sektor yang berkembang secara cepat adalah teknologi informasi. Universitas Gadjah Mada (UGM) membangun Simaster, sistem informasi terintegrasi berbasis internet sebagai wadah dalam penyebaran informasi untuk para sivitas akademika nya yang mencakupi mahasiswa, tenaga pengajar, seluruh pegawai dan para alumni. Simaster menduduki peringkat ke-5 sebagai domain ugm.ac.id dengan jumlah pengunjung harian terbanyak. Pandemi covid-19 menyebabkan kegiatan tatap muka berpindah dari *offline* menjadi *online*, sehingga secara tidak langsung memaksa masyarakat untuk memiliki perangkat yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut. Pada kenyataannya, peningkatan jumlah pengguna *smartphone* tidak berbanding lurus dengan peningkatan jumlah pengguna aplikasi *mobile* Simaster. Hal ini menjadi permasalahan dikarenakan sebagai pusat informasi terintegrasi utama UGM, Simaster harus melakukan kegiatan perbaikan dan peningkatan kualitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX).

Analisis permasalahan didasarkan pada metode *user-centered design* (UCD) dengan menggunakan instrumen penelitian berupa *focus group discussion* (FGD). Dua kelompok *focus group discussion* dengan total 12 partisipan yang terdiri dari mahasiswa aktif UGM dan pengguna aktif Simaster telah melakukan diskusi untuk menganalisis alasan mahasiswa lebih memilih *website* Simaster dibanding aplikasi *mobile*. Didapatkan 10 alasan utama berupa permasalahan yang terdapat pada tampilan antar muka pengguna (UI). Analisis, reduksi dan pelabelan data menggunakan diagram afinitas menghasilkan 4 kelompok besar permasalahan aplikasi yaitu pada menu, *visual design*, *flow* dan fitur. Solusi perancangan yang didasarkan pada kebutuhan pengguna terdiri dari perancangan *sitemap*, *wireframes* dan *mockups*.

Evaluasi hasil rancangan (*mockup*) dilakukan dengan menggunakan *system usability scale* (SUS) terhadap 12 partisipan FGD. Skor rata-rata SUS yang didapatkan adalah 88/nilai A/*excellent*. Disimpulkan rancangan *mockup* UI baru untuk aplikasi *mobile* Simaster UGM tidak perlu dilakukan perbaikan sehingga rancangan berakhir di iterasi 1. Rancangan *mockup* UI baru siap untuk diimplementasikan dan dikembangkan oleh pihak DSSDI UGM (Direktorat Sistem dan Sumber Daya Informasi) untuk menjadi UI baru aplikasi *mobile* Simaster UGM.

Kata Kunci: Tampilan antar muka (UI), *user-centered design* (UCD), *focus group discussion* (FGD), *system usability scale* (SUS)

ABSTRACT

In the era of modernization and globalization as it is now, technological developments each year experience a significant increase. One sector that is growing rapidly is information technology. Universitas Gadjah Mada (UGM) built Simaster, an internet-based integrated information system as a forum for disseminating information for its academics which includes students, lecturers, all employees, and alumni. Simaster is ranked 5th as the ugm.ac.id domain with the highest number of daily visitors. The COVID-19 pandemic has caused face-to-face activities to move from offline to online, thus indirectly forcing people to have devices that can facilitate these activities. The increase in the number of smartphone users is not directly proportional to the increase in the number of users of the Simaster mobile application. This is a problem because as the main integrated information center of UGM, Simaster must carry out repair and quality improvement activities that aim to improve user experience (UX).

The problem analysis is based on the user-centered design (UCD) method using a research instrument in the form of a focus group discussion (FGD). Two focus group discussion groups with a total of 12 participants consisting of active UGM students and active Simaster users have held discussions to analyze the reasons why students prefer the Simaster website over the mobile application. There were 10 main reasons in the form of problems found in the user interface (UI). Analysis, reduction, and labeling of data using affinity diagrams resulted in 4 major groups of application problems, namely menu, visual design, flow, and features. Design solutions based on user requirements consist of designing sitemaps, wireframes, and mockups.

Evaluation of the design results (mockup) was carried out using a system usability scale (SUS) for 12 FGD participants. The average SUS score obtained is 88/A/excellent. It is concluded that the new UI mockup design for the UGM Simaster mobile application does not need to be improved so that the design ends in iteration 1. The new UI mockup design is ready to be implemented and developed by the UGM DSSDI (Directorate of Systems and Information Resources) to become the new UI of the UGM Simaster mobile application.

Keywords: User interface (UI), user-centered design (UCD), focus group discussion (FGD), system usability scale (SUS)