

EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* (UI/UX) POCKET ITERA DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Imam Prabowo (14116131)

Pembimbing:

Pembimbing 1: Andre Febrianto, S.Kom., M.Eng.

Pembimbing 2: Amirul Iqbal, S.Kom., M.Eng.

ABSTRAK

Teknologi Informasi merupakan keperluan fundamental untuk membantu performa suatu institusi ataupun organisasi untuk meningkatkan nilai efisiensi dan efektivitas. Salah satu teknologi informasi yang berkembang adalah aplikasi pembelajaran. Pocket ITERA adalah salah satu sistem informasi yang digunakan untuk menyampaikan seluruh informasi akademik kepada mahasiswa ITERA. Melalui analisis permasalahan dan evaluasi menggunakan metode *User Centered Design* ditemukan bahwa aspek *usability* dan beberapa fitur dari Pocket ITERA masih belum maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan pengembangan untuk mengoptimalkan dan mengefisienkan antarmuka dan pengalaman pengguna. Aspek pengujian *usability* terdiri dari 3 yaitu efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna. Pengujian efektivitas dan efisiensi dilakukan menggunakan lembar observasi, sedangkan kepuasan menggunakan *post task* kuesioner. Hasil pengujian menunjukkan nilai efektivitas meningkat dari 88,7% menjadi 95,4%, nilai efisiensi meningkat dari 91,8% menjadi 95,9%, nilai kepuasan naik dari 63,8% menjadi 92,6% serta nilai *usability* rancangan antarmuka aplikasi Pocket ITERA naik dari 84,5% menjadi 94,6%.

Kata kunci: *User Centered Design*, *Usability*, *post task* kuesioner, lembar observasi.

EVALUATION AND DESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE (UI/UX) POCKET ITERA WITH USER CENTERED DESIGN METHOD

Imam Prabowo (14116131)

Adviser:

Adviser 1: Andre Febrianto, S.Kom., M.Eng.

Adviser 2: Amirul Iqbal, S.Kom., M.Eng.

ABSTRACT

Information technology is a fundamental need to support the performance of an institution or organization to increase the value of efficiency and effectiveness. One of the developing information technologies is a learning application. Pocket ITERA is one of the information systems used to convey all academic information to ITERA students. Through problem analysis and evaluation using the User Centered Design method, it was found that the usability aspects and some of the features of Pocket ITERA were still not optimal. Therefore, a development approach is needed to optimize and streamline the user interface and experience. There are three aspects of usability testing, namely effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The effectiveness and efficiency test was conducted using the observation sheet, while the satisfaction test used the post-task questionnaire. The test results showed that the effectiveness value increased from 88.7% to 95.4%, the efficiency value increased from 91.8% to 95.9%, the satisfaction value increased from 63.8% to 92.6% and the usability value of the application interface design. Pocket ITERA increased from 84.5% to 94.6%.

Keywords: User Centered Design, Usability, post task questionnaire, observation sheet.