

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE APLIKASI MOBILE LLDIKTI WILAYAH IX
UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PELAYANAN
PENDIDIKAN**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Vera Rizki Yuniar

22082010184

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
SURABAYA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
APLIKASI MOBILE LLDIKTI WILAYAH IX UNTUK MENINGKATKAN
EFISIENSI PELAYANAN PENDIDIKAN

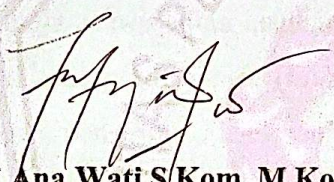
Oleh : Vera Rizki Yuniar

NPM : 22082010184

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


(Seftin Fitri Ana Wati S.Kom., M.Kom.)


(Nurhasdi Nandar, S.Kom.)

NIP 21219910320267

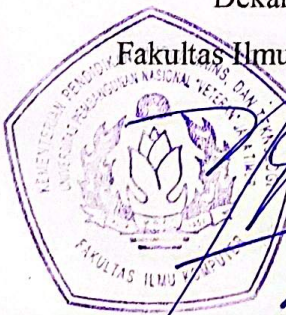
Mengetahui,

Dekan

Koordinator Program

Fakultas Ilmu Komputer

Studi


(Prof. Dr. Ir Novirina Hendrasarie, M.T)

NIP 19681126 199403 2 001


(Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom)

NIP 198511242021211 003

ABSTRAK

Aplikasi *LLDIKTIApps* dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan pendidikan di LLDIKTI Wilayah IX dengan fokus pada penerapan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang intuitif dan ramah pengguna. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya aksesibilitas terhadap informasi dan layanan yang tersedia secara digital, serta antarmuka yang kurang mendukung kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile yang modern, cepat, dan inovatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *design thinking*, yang terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, wawancara dan survei dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna. Proses desain menghasilkan prototipe yang kemudian diuji melalui pengujian kegunaan (*usability testing*), menggunakan metrik seperti tingkat keberhasilan tugas (*task success rate*), waktu penyelesaian tugas, dan skor kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi *LLDIKTIApps* berhasil meningkatkan kepuasan pengguna hingga 94%. Aplikasi ini juga memungkinkan akses yang lebih mudah ke fitur-fitur seperti pengelolaan data akademik, informasi layanan pendidikan, dan notifikasi terkait kegiatan LLDIKTI. Dengan antarmuka yang lebih responsif dan ramah pengguna, aplikasi ini mendukung pencapaian visi LLDIKTI Wilayah IX untuk menyediakan layanan pendidikan yang lebih modern dan inovatif.

Kata Kunci: *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan judul "**Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile LLDIKTI Wilayah IX Untuk Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Pendidikan**" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akademik di Program Studi Sistem Informasi. Kegiatan PKL ini telah memberikan pengalaman berharga dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, khususnya dalam bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna untuk pengembangan aplikasi mobile. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan PKL ini, khususnya kepada:

1. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan arahan selama proses pelaksanaan PKL.
2. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek, yang telah membimbing dan memberikan masukan berharga selama penyusunan laporan ini.
3. Rekan-rekan magang, yang telah bekerja sama, memberikan dukungan, dan berbagi pengalaman selama masa kerja praktik.
4. Orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama pelaksanaan kerja praktek hingga penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Surabaya, 16 Januari 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan PKL	3
1.4 Manfaat PKL	3
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	5
2.1 Profil Organisasi.....	5
2.2 Visi dan Misi Organisasi.....	6
2.3 Indikator Kinerja Utama	7
2.4 Struktur Organisasi.....	7
BAB III	9
PELAKSANAAN PKL	9
3.1 Tinjauan Pustaka	9
3.1.1 User Interface (UI)	9
3.1.2 User Experience (UX).....	9
3.1.3 Figma.....	9
3.1.4 Aplikasi	10
3.1.5 Aplikasi Mobile.....	10
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....	11
3.3 Metode Penyelesaian Proyek.....	14
BAB IV	17

HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Emphatize	17
4.2 Define.....	18
4.3 Ideate	19
4.3.1 On Boarding.....	23
4.3.2 Halaman Login	24
4.3.3 Halaman Menu.....	25
4.3.4 Halaman Notifikasi.....	26
4.3.5 Halaman Statistik.....	27
4.3.6 Halaman Presensi	28
4.3.7 Halaman Layanan	29
4.3.8 Halaman Akun.....	30
4.3.9 Halaman Informasi Akun.....	31
4.3.10 Halaman Tentang LLDIKTIApps	32
4.3.11 Halaman Hubungi Kami	33
4.3.12 Halaman FAQ.....	34
4.3.13 Halaman Perguruan Tinggi.....	35
4.3.14 Halaman Persuratan.....	36
4.3.15 Halaman Tentang Helpdesk.....	37
4.3.16 Halaman Simpeg	39
4.3.17 Halaman Beasiswa	40
4.3.18 Halaman Sijokka	41
4.4 Prototype	42
4.5 Test	43
4.5 Iterasi.....	61
BAB V.....	63
PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Kerja Praktek	12
Tabel 4.1 Daftar wawancara	17
Tabel 4.2 Permasalahan dan Kebutuhan Pengguna	20
Tabel 4.3 Pengukuran Success Rate.....	58
Tabel 4.4 Pengukuran Error Rate	60
Tabel 4.5 Pengukuran user satisfaction.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Organisasi	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	8
Gambar 3.1 Tampilan Figma	10
Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan PKL	12
Gambar 3.3 Alur Penelitian	15
Gambar 4.1 Empathy Map.....	18
Gambar 4.2 User Persona untuk Karyawan.....	19
Gambar 4.3 User Persona untuk Dosen	19
Gambar 4.4 Information Architecture.....	20
Gambar 4.5 User Flow	21
Gambar 4.6 Low-Fi Fidelity	22
Gambar 4.7 Design System	23
Gambar 4.8 Halaman On Boarding.....	24
Gambar 4.9 Halaman Login	25
Gambar 4.10 Halaman Menu.....	26
Gambar 4.11 Halaman Notifikasi.....	27
Gambar 4.12 Halaman Statistik.....	28
Gambar 4.13 Halaman Presensi	29
Gambar 4.14 Halaman Layanan	30
Gambar 4.15 Halaman Akun	31
Gambar 4.16 Halaman Informasi Akun.....	32
Gambar 4.17 Halaman Tentang LLDIKTIApps	33
Gambar 4.18 Halaman Hubungi Kami	34
Gambar 4.19 Halaman FAQ	35
Gambar 4.20 Halaman Perguruan Tinggi	36
Gambar 4.21 Halaman Persuratan.....	37
Gambar 4.22 Halaman Helpdesk.....	38
Gambar 4.23 Halaman Simpeg.....	39
Gambar 4.24 Halaman Beasiswa.....	41

Gambar 4.25 Halaman Sijokka.....	42
Gambar 4.26 Prototype Aplikasi LLDIKTIApps	43
Gambar 4.27 Hasil Testing menggunakan Maze	44
Gambar 4.28 Mission overview halaman splash screen dan login	44
Gambar 4.29 Usability breakdown halaman home, notifikasi, login as	45
Gambar 4.30 Mission overview halaman home dan notifikasi	45
Gambar 4.31 Usability breakdown halaman home dan notifikasi	46
Gambar 4.32 Mission overview halaman statistik	46
Gambar 4.33 Usability breakdown halaman statistik	47
Gambar 4.34 Mission overview halaman perguruan tinggi.....	47
Gambar 4.35 Usability halaman perguruan tinggi	48
Gambar 4.36 Mission overview halaman sipinter.....	48
Gambar 4.37 Usability breakdown halaman sipinter	49
Gambar 4.38 Mission overview halaman persuratan	49
Gambar 4.39 Usability breakdown halaman persuratan	50
Gambar 4.40 Mission overview halaman sijokka	50
Gambar 4.41 Usability breakdown halaman sijoka	51
Gambar 4.42 Mission overview halaman helpdesk	51
Gambar 4.43 Usability breakdown halaman helpdesk.....	52
Gambar 4.44 Mission overview halaman simpeg	52
Gambar 4.45 Usability breakdown halaman simpeg	53
Gambar 4.46 Mission overview halaman beasiswa	53
Gambar 4.47 Usability breakdown halaman ppks.....	54
Gambar 4.48 Mission overview halaman ppks	54
Gambar 4.49 Usability breakdown halaman pks.....	55
Gambar 4.50 Mission overview halaman kelembagaan	55
Gambar 4.51 Usability breakdown halaman kelembagaan	56
Gambar 4.52 Mission overview halaman presensi.....	56
Gambar 4.53 Usability breakdown halaman presensi.....	57
Gambar 4.54 Mission overview halaman layanan	57
Gambar 4.55 Usability breakdown halaman layanan	57
Gambar 4.56 Mission overview halaman akun	58

Gambar 4.57 Usability breakdown halaman akun	58
Gambar 4.58 Hasil desain ulang.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Notulensi Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Pelaksanaan PKL

Lampiran 3. Form Penilaian PKL

Lampiran 4. Transkrip Nilai Dari Mitra