



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEGIATAN UKM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA UKKI UPN VETERAN JAWA TIMUR

INTAN FIRDAUSI

22082010059

DOSEN PEMBIMBING

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom, M.Kom.

Muhammad Al Hafidz, S.Kom, M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEGIATAN UKM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA UKKI UPN VETERAN JAWA TIMUR

Oleh:

INTAN FIRDAUSI

NPM.22082010059

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 3 September 2026.

Menyetujui,

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

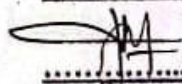
NIP. 199409292022031008



(Pembimbing I)

Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199109222025061003



(Pembimbing II)

Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.

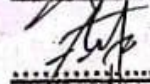
NIP. 198412012021212005



(Ketua Penguji)

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199303252024062001



(Anggota Penguji I)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199303052024061002



(Anggota Penguji II)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN KEGIATAN UKM
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
PADA UKKI UPN VETERAN JAWA TIMUR**

Oleh :

INTAN FIRDAUSI

NPM. 22082010059

Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Intan Firdausi
NPM : 22082010059
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 08 Agustus 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Intan Firdausi

NPM. 22082010059

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Intan Firdausi / 22082010059
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Kegiatan
UKM Berbasis Mobile Menggunakan Metode
Design Thinking Pada UKKI UPN Veteran Jawa
Timur
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

UKKI UPN Veteran Jawa Timur memiliki berbagai kegiatan yang membutuhkan pengelolaan informasi, penyampaian jadwal, pendaftaran, presensi, dan pemantauan partisipasi. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat permasalahan dalam penyampaian dan pengelolaan informasi kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi manajemen kegiatan UKM berbasis mobile sesuai kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Perancangan melibatkan tiga kelompok pengguna, yaitu anggota UKKI, pengurus UKKI, dan pembina UKKI. Evaluasi dilakukan menggunakan *Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS), dan *Heuristic Evaluation*. Hasil pengujian tahap pertama menunjukkan nilai SUS sebesar 82,5 pada anggota, 86,87 pada pengurus, dan 80 pada pembina dengan *Grade B* kategori *Excellent*. Berdasarkan hasil *Heuristic Evaluation*, dilakukan perbaikan dan iterasi desain. Hasil pengujian tahap kedua menunjukkan peningkatan nilai SUS menjadi 90,8 pada anggota, 95 pada pengurus, dan 90 pada pembina dengan *Grade A* kategori *Best Imaginable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa iterasi desain meningkatkan usability dan menghasilkan rancangan UI/UX yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna UKKI.

Kata kunci: *Design Thinking*, UI/UX, UKKI, *Usability Testing*, *System Usability Scale*, *Heuristic Evaluation*

ABSTRACT

Nama Mahasiswa / NPM : Intan Firdausi / 22082010059
Judul Skripsi : UI/UX Design of a Mobile-Based UKM Activity
Management Application Using the *Design Thinking* Method at UKKI UPN Veteran Jawa Timur
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

UKKI UPN Veteran Jawa Timur conducts various activities that require information management, schedule delivery, registration, attendance, and participation monitoring. However, the implementation of these activities still faces problems in the delivery and management of activity information. This study aims to design the UI/UX of a mobile-based UKM activity management application according to user needs using the *Design Thinking* method, which consists of the *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing* stages. The design involved three user groups, namely UKKI members, administrators, and supervisors. The evaluation was conducted using *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)*, and *Heuristic Evaluation*. The first-stage testing resulted in SUS scores of 82.5 for members, 86.87 for administrators, and 80 for supervisors, with a *Grade B* and *Excellent* category. Based on the results of the *Heuristic Evaluation*, design improvements and iterations were carried out. The second-stage testing showed an increase in SUS scores to 90.8 for members, 95 for administrators, and 90 for supervisors, with a *Grade A* and *Best Imaginable* category. These results indicate that the design iteration improved usability and produced a UI/UX design that better meets the needs of UKKI users.

Keywords: *Design Thinking*, UI/UX, UKKI, *Usability Testing*, *System Usability Scale*, *Heuristic Evaluation*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyak dukungan, bantuan, doa, dan motivasi dari berbagai pihak yang turut berperan besar dalam perjalanan penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta kekuatan kepada penulis dalam setiap proses kehidupan dan penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, sumber, semangat, dan alasan penulis untuk terus bertahan serta menyelesaikan seluruh proses dengan sebaik mungkin.
2. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jawa Timur yang telah memberikan arahan, dukungan, serta kontribusi dalam mendukung proses akademik penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan selesai.
3. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, dukungan, dan motivasi selama proses perkuliahan penulis di Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jawa Timur.
4. Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, masukan, serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, evaluasi, motivasi, dan dukungan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat tersusun dengan lebih baik.
6. Bapak Dr. Fazlul Rahman, Lc., MA.Hum. selaku Pembina UKKI UPN Veteran Jawa Timur yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, masukan, koreksi, serta dukungan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
7. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jawa Timur yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bantuan, dan pelayanan selama penulis menempuh proses perkuliahan. Setiap pembelajaran, arahan, dan pengalaman

yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan di masa depan.

8. Seseorang yang selalu hadir dan memberikan doa, dukungan, semangat, serta ketenangan di tengah proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan motivasi ketika penulis mulai merasa lelah, serta senantiasa meyakinkan penulis untuk terus melangkah hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Kehadiran dan dukungan yang diberikan menjadi salah satu bagian berarti dalam perjalanan panjang ini.
9. Sahabat, dan semua teman-teman dekat penulis yang selalu hadir dalam berbagai fase perjalanan penulis. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi fase perjalanan penulis. Kehadiran kalian bukan hanya menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan air mata, serta selalu memberikan dukungan tanpa henti. Kehadiran kalian bukan hanya menjadi penguat di saat lelah, tetapi juga menjadi pengingat bahwa penulis tidak pernah benar-benar berjalan sendiri dalam proses panjang ini.
10. Terakhir, kepada diri penulis sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan melewati berbagai tantangan, tekanan, kegagalan, rasa lelah, dan berbagai dinamika kehidupan selama menjalani perkuliahan, serta penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih karena tetap memilih untuk bangkit di setiap keadaan, tetap berjalan meskipun sering merasa lemah, dan tetap percaya bahwa semua proses ini akan membawa penulis sampai pada titik ini. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, tetapi menjadi bukti bahwa penulis mampu bertahan, berkembang, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Gresik, 2026

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1. Latar Belakang	12
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Batasan Masalah	15
1.4. Tujuan Penelitian	16
1.5. Manfaat Penelitian	16
1.6. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Dasar Teori	7
2.1.1. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)	7
2.1.2. Unit Kegiatan Kerohanian Islam (UKKI)	7
2.1.3 User Interface	8
2.1.4 User Experience	8
2.1.5 Design Thinking	9
2.1.6 Usability Testing	10
2.1.6.1 System Usability Scale (SUS)	10
2.1.6.2 Heuristic Evaluation	12
2.2. Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Identifikasi Masalah	32
3.2 Studi Literatur	21
3.3 Empathize	22
3.3.1 Scope dan Goals	22
3.3.2 Wawancara	23

3.3.3 Empathy Map	28
3.4 Define	29
3.4.1 Affinity Diagram	29
3.4.2 User Journey Map	30
3.4.3 User Persona	31
3.5 Ideate	33
3.5.1 How Might We	34
3.5.2 Information Architecture	35
3.5.3 Wireflow	36
3.5.4 MoodBoard	37
3.6 Prototype	37
3.6.1 Design System	38
3.6.2 Mockup	39
3.7 Test	40
3.7.1 Usability Testing	40
3.7.2 Heuristic Evaluation	41
BAB IV PEMBAHASAN	43
4.1 Identifikasi Masalah	43
4.2 Empathize	43
4.2.1 Empathy Map	43
4.3 Define	46
4.3.1 Affinity Diagram	46
4.3.2 User Journey Map	49
4.3.3 User Persona	50
4.4 Ideate	53
4.4.1 How Might We	54
4.4.2 Information Architecture	55
4.4.3 User Flow	56
4.4.4 Wireframe	59
4.5 Prototype	84
4.5.1 Design System	84
4.5.2 Mockup	85

4.6 Testing	109
4.6.1 Usability Testing Tahap 1	109
4.6.2 Heuristic Evaluation	117
4.6.3 Usability Testing Tahap 2	125
4.6.4 Perbandingan Hasil	128
4.7 Implementasi Front End	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	133
5.1 Kesimpulan	133
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 2.2 Rumus Perhitungan <i>SUS</i>	13
Gambar 2.3 Skala <i>Score SUS</i>	13
Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian	19
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Anggota UKKI	44
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Pengurus UKKI.....	45
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Pembina UKKI	45
Gambar 4.4 Affinity Diagram	47
Gambar 4.5 Pain Points 1	47
Gambar 4.6 Pain Points 2	47
Gambar 4.7 Pain Points 3	48
Gambar 4.8 Pain Points 4	48
Gambar 4.10 Pain Points 6	48
Gambar 4.11 User Journey Map Anggota UKKI	49
Gambar 4.12 User Journey Map Pengurus UKKI	49
Gambar 4.13 User Journey Map Anggota UKKI	50
Gambar 4.14 User Persona Anggota UKKI	51
Gambar 4.15 User Persona Pengurus UKKI	52
Gambar 4.16 User Persona Pembina UKKI	53
Gambar 4.17 How Might We	54
Gambar 4.18 Information Architecture	55
Gambar 4.19 Userflow Registrasi dan Login	56
Gambar 4.20 Userflow Pendaftaran Kegiatan	56
Gambar 4.21 Userflow Presensi	57
Gambar 4.22 Userflow Poin Keaktifan	57
Gambar 4.23 Userflow Tagihan Kas	58
Gambar 4.24 Userflow Notifikasi	58
Gambar 4.25 Userflow Profil	58
Gambar 4.26 Userflow Pengaturan	59
Gambar 4.27 Wireframe Splash Screen dan Onboarding Anggota UKKI	59

Gambar 4.28 Wireframe Memilih Role Anggota UKKI	60
Gambar 4.29 Wireframe Daftar dan Masuk Anggota UKKI	61
Gambar 4.30 Wireframe Reset Kata Sandi Anggota UKKI	61
Gambar 4.31 Wireframe Beranda Anggota UKKI	62
Gambar 4.32 Wireframe Program Kerja Anggota UKKI	62
Gambar 4.33 Wireframe Detail Kegiatan Anggota UKKI	63
Gambar 4.34 Wireframe Pendaftaran Kegiatan Anggota UKKI	64
Gambar 4.35 Wireframe Presensi Anggota UKKI	64
Gambar 4.36 Wireframe Poin Keaktifan Anggota UKKI	64
Gambar 4.37 Wireframe Laporan Kegiatan Anggota UKKI	65
Gambar 4.38 Wireframe Pembayaran Kas Anggota UKKI	65
Gambar 4.39 Wireframe Notifikasi Anggota UKKI	66
Gambar 4.40 Wireframe Profil Anggota UKKI	67
Gambar 4.41 Wireframe Splash Screen dan Onboarding Pengurus UKKI	67
Gambar 4.42 Wireframe Memilih Role Pengurus UKKI	68
Gambar 4.43 Wireframe Daftar dan Masuk Pengurus UKKI	69
Gambar 4.44 Wireframe Reset Kata Sandi Pengurus UKKI	69
Gambar 4.45 Wireframe Beranda Pengurus UKKI	70
Gambar 4.46 Wireframe Program Kerja Pengurus UKKI	70
Gambar 4.47 Wireframe Detail Kegiatan Pengurus UKKI	71
Gambar 4.48 Wireframe Export Data Peserta Pengurus UKKI	71
Gambar 4.49 Wireframe Mengelola Presensi Pengurus UKKI	72
Gambar 4.50 Wireframe Mengelola Kas Pengurus UKKI	72
Gambar 4.51 Wireframe Notifikasi Pengurus UKKI	73
Gambar 4.52 Wireframe Profil Pengurus UKKI	73
Gambar 4.53 Wireframe Splash Screen dan Onboarding Pembina UKKI	74
Gambar 4.54 Wireframe Memilih Role Pembina UKKI	74
Gambar 4.55 Wireframe Daftar dan Masuk Pembina UKKI	75
Gambar 4.56 Wireframe Reset Kata Sandi Pembina UKKI	75
Gambar 4.57 Wireframe Beranda Pembina UKKI	76
Gambar 4.58 Wireframe Program Kerja Pengurus UKKI	76
Gambar 4.59 Wireframe Detail Kegiatan Pembina UKKI	77

Gambar 4.60 Wireframe Export Data Peserta Pengurus UKKI	77
Gambar 4.61 Wireframe Mengelola Laporan Kegiatan Pengurus UKKI	78
Gambar 4.62 Wireframe Notifikasi Pembina UKKI	78
Gambar 4.63 Wireframe Profil Pembina UKKI	79
Gambar 4.64 Wireframe Dashboard Bendahara	80
Gambar 4.65 Wireframe Halaman Laporan Pertanggung Jawaban	80
Gambar 4.66 Wireframe Halaman Keanggotaan	80
Gambar 4.67 Wireframe Dashboard Sekretaris	81
Gambar 4.68 Wireframe Pendaftaran Anggota	81
Gambar 4.69 Wreframe Keanggotaan	82
Gambar 4.70 Design System	85
Gambar 4.71 Halaman Splash Screen dan Onboarding Anggota UKKI	86
Gambar 4.72 Halaman Memilih Role Anggota UKKI	86
Gambar 4.73 Halaman Daftar dan Masuk Anggota UKKI	87
Gambar 4.74 Halaman Lupa Kata Sandi dan Reset Kata Sandi	87
Gambar 4.75 Halaman Beranda Anggota UKKI	88
Gambar 4.76 Halaman Program Kerja Anggota UKKI	88
Gambar 4.77 Halaman Detail Kegiatan Anggota UKKI	89
Gambar 4.78 Halaman Pendaftaran Kegiatan Anggota UKKI	89
Gambar 4.79 Halaman Presensi Anggota UKKI	90
Gambar 4.80 Halaman Poin Keaktifan Anggota UKKI	90
Gambar 4.81 Halaman Laporan Kegiatan Anggota UKKI	91
Gambar 4.82 Halaman Pembayaran Kas Anggota UKKI	91
Gambar 4.83 Halaman Notifikasi Anggota UKKI	92
Gambar 4.84 Halaman Profil Anggota UKKI	92
Gambar 4.85 Halaman Splash Screen dan Onboarding Pengurus UKKI	93
Gambar 4.86 Halaman Memilih Role Pengurus UKKI	93
Gambar 4.87 Halaman Daftar dan Masuk Pengurus UKKI	94
Gambar 4.88 Halaman Reset Password Pengurus UKKI	94
Gambar 4.89 Halaman Beranda Pengurus UKKI	95
Gambar 4.90 Program Kerja Pengurus UKKI	95
Gambar 4.91 Halaman Detail Kegiatan Pengurus	96

Gambar 4.92 Halaman Export Data Peserta Pengurus UKKI	96
Gambar 4.93 Halaman Mengelola Presensi Pengurus UKKI	97
Gambar 4.94 Halaman Mengelola Kas Pengurus UKKI	97
Gambar 4.95 Halaman Lembar Pertanggung Jawaban Pengurus UKKI	98
Gambar 4.96 Halaman Notifikasi Pengurus UKKI	98
Gambar 4.97 Halaman Profil Pengurus UKKI	99
Gambar 4.98 Halaman Splash Screen dan Onboarding Pembina UKKI	99
Gambar 4.99 Halaman Memilih Role Pembina UKKI	100
Gambar 4.100 Halaman Daftar dan Masuk Pembina UKKI	100
Gambar 4.101 Halaman Reset Kata Sandi Pembina UKKI	101
Gambar 4.102 Halaman Beranda Pembina UKKI	101
Gambar 4.103 Halaman Program Kerja Pembina UKKI	102
Gambar 4.104 Halaman Detail Kegiatan Pembina UKKI	102
Gambar 4.105 Halaman Export Data Peserta Pembina UKKI	103
Gambar 4.106 Halaman Mengelola Laporan Kegiatan Pembina UKKI	103
Gambar 4.107 Halaman Notifikasi Pembina UKKI	104
Gambar 4.108 Halaman Profil Pembina UKKI	104
Gambar 4.109 Dashboard Bendahara	105
Gambar 4.110 Halaman Lembar Pertanggung Jawaban	106
Gambar 4.111 Halaman Keanggotaan	106
Gambar 4.112 Dashboard Sekretaris	107
Gambar 4.113 Halaman Pendaftaran Anggota	108
Gambar 4.114 Halaman Keanggotaan	108
Gambar 4.115 Perbaikan <i>Usability Testing</i> 1	113
Gambar 4.116 Perbaikan <i>Usability Testing</i> 2	113
Gambar 4.117 Perbaikan <i>Usability Testing</i> 3	114
Gambar 4.118 Perbaikan <i>Usability Testing</i> 4	114
Gambar 4.119 Perbaikan <i>Heuristic Evaluation</i> 1.....	121
Gambar 4.120 Perbaikan <i>Heuristic Evaluation</i> 2	121
Gambar 4.121 Perbaikan <i>Heuristic Evaluation</i> 3	122
Gambar 4.122 Perbaikan <i>Heuristic Evaluation</i> 4	122
Gambar4.123 Perbaikan <i>Heuristic Evaluation</i> 5	123

Gambar 4.124 Perbaikan Heuristic Evaluation 6	123
Gambar 4.125 Perbaikan Heuristic Evaluation 7	123
Gambar 4.126 Perbaikan Heuristic Evaluation 8	123
Gambar 4.127 Perbaikan Heuristic Evaluation 9	124
Gambar 4.128 Perbaikan Heuristic Evaluation 10	124
Gambar 4.129 Perbaikan Heuristic Evaluation 11	124
Gambar 4.130 Perbaikan Heuristic Evaluation 12	125
Gambar 4.136 Front End Tampilan Beranda	129
Gambar 4.137 Front End Tampilan Program Kerja	130
Gambar 4.138 Front End Tampilan Detail Kegiatan	130
Gambar 4.139 Front End Tampilan Formulir Pendaftaran	131
Gambar 4.40 Front End Tampilan Pendaftaran Berhasil	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip Heuristic Evaluation	13
Tabel 2.2 10 Saverity Rating.....	13
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Anggota UKKI	23
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus UKKI	26
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara Pembina UKKI	26
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Wawancara UKM Lain	27
Tabel 3.5 Aktor, Peran dan Fungsi Pengguna	32
Tabel 4.1 Skenario Usability Testing Anggota UKKI	105
Tabel 4.2 Skenario Usability Testing Pengurus UKKI	106
Tabel 4.3 Skenario Usability Testing Pembina UKKI	108
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Desain Usability Testing	109
Tabel 4.5 Hasil Uji Efektivitas Anggota UKKI Tahap 1.....	110
Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji Efektivitas Pengurus UKKI Tahap 1.....	111
Tabel 4.7 Hasil Uji Efektivitas Pembina UKKI Tahap 1.....	111
Tabel 4.8 Hasil Uji Efisiensi Anggota UKKI Tahap 1.....	111
Tabel 4.9 Hasil Uji Efisiensi Pengurus UKKI Tahap 1.....	112
Tabel 4.10 Hasil Uji Efisiensi Pembina UKKI Tahap 1.....	112
Tabel 4.11 Perhitungan SUS Anggota UKKI Tahap 1.....	112
Tabel 4.12 Perhitungan SUS Pengurus UKKI Tahap 1.....	113
Tabel 4.13 Perhitungan SUS Pembina UKKI Tahap 1.....	113
Tabel 4.14 Data Evaluator Heuristic Evaluation	114
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Heuristic Evaluation	114
Tabel 4.16 Perbaikan Setelah pengujian Heuristic Evaluation	117
Tabel 4.17 Hasil Uji Efektivitas Anggota UKKI Tahap 2.....	121
Tabel 4.18 Tabel Hasil Uji Efektivitas Pengurus UKKI Tahap 2.....	121
Tabel 4.19 Hasil Uji Efektivitas Pembina UKKI Tahap 2.....	122
Tabel 4.20 Hasil Uji Efisiensi Anggota UKKI Tahap 2.....	122
Tabel 4.21 Hasil Uji Efisiensi Pengurus UKKI Tahap 2.....	122
Tabel 4.22 Hasil Uji Efisiensi Pembina UKKI Tahap 2.....	122
Tabel 4.23 Perhitungan SUS Anggota UKKI Tahap 2.....	123

Tabel 4.24 Perhitungan SUS Pengurus UKKI Tahap 2.....	123
Tabel 4.25 Perhitungan SUS Pembina UKKI Tahap 2.....	124
Tabel 4.26 Perbandingan Hasil SUS Anggota UKKI	124
Tabel 4.27 Perbandingan Hasil SUS Pengurus UKKI	124
Tabel 4.28 Perbandingan Hasil SUS Pembina UKKI	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara.....	132
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara.....	145
Lampiran 3. Usability Testing.....	146
Lampiran 4. Surat Pernyataan Heuristic Evaluation	148