

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM
INFORMASI AKADEMIK UNSRI BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH
M. MAULANA ALFIQIH ARMA
09031281924073**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM
INFORMASI AKADEMIK UNSRI BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND**

SKRIPSI

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi**

Oleh

M. Maulana Alfiqih Arma

NIM 09031281924073

Palembang, Juni 2023

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001**

Pembimbing



**Pacu-putra S, B.C.S., M.CS.
NIP 198912182013011201**



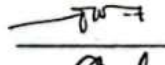

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 26 Mei 2023

Nama : M. Maulana Alfiqih Arma
NIM : 09031281924073
Judul : Analisis dan Perancangan UI/UX pada Sistem Informasi Akademik UNSRI berbasis *Mobile* menggunakan Metode Double Diamond

Komisi Penguji :

- | | | |
|---------------|-------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Yadi Utama, M.Kom. |  |
| 2. Pembimbing | : Pacu Putra S, B.C.S., M.CS. |  |
| 3. Penguji 1 | : Dwi Rosa Indah, M.T. |  |
| 4. Penguji 2 | : Putri Eka Sevdiyuni, M.T. |  |

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi


Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Maulana Alfiqih Arma
NIM : 09031281924073
Program Studi : Sistem Infomasi
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan UI/UX pada Sistem Informasi Akademik UNSRI berbasis *Mobile* menggunakan Metode Double Diamond
Hasil Pengecekan : 9%
Ithenticate / Turnitin

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun



Palembang, Juni 2023

M. Maulana Alfiqih Arma
NIM 09031281924073

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menjalankan kehidupan perkuliahan dari awal hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Analisis dan Perancangan UI/UX Pada Sistem Informasi Akademik UNSRI Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Double Diamond*”.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Pacu Putra S, B.C.S., M.CS. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Dinda Lestarini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah melayani mahasiswa dengan tulus.
6. Orang tua dan adik-adik saya serta keluarga besar senantiasa memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan menyemangati di masa-masa sulit.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik yang membangun sehingga penulis dapat melihat kembali kesalahan yang ditemukan sebagai cerminan untuk karya tulis dari penulis di masa yang akan datang.

Palembang, 10 April 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping loops and lines, positioned below the date.

M. Maulana Alfiqih Arma

ABSTRAK

Analisis dan Perancangan UI/UX pada Sistem Informasi Akademik UNSRI

berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Double Diamond*

Oleh

M. Maulana Alfiqih Arma

09031281924073

Seperti yang kita tahu, pihak Universitas Sriwijaya memiliki sebuah sistem informasi akademik atau SIMAK yang membantu khususnya mahasiswa Universitas Sriwijaya dalam mengelola keperluan data akademiknya. Sejak 2008, sistem informasi akademik Universitas Sriwijaya hanya tersedia pada *platform website*. Dengan maraknya penggunaan *smartphone* di zaman sekarang, banyak mahasiswa yang mengakses sistem informasi akademik dengan menggunakan *platform mobile*. Namun permasalahan muncul seperti tidak responsifnya tampilan *website* sistem informasi akademik, kurangnya fitur tertentu dan tulisan yang berukuran kecil yang mana hal ini mengakibatkan pengguna cukup kesulitan saat menggunakan sistem informasi akademik. Maka dari itu analisis dan perancangan sistem informasi akademik pada *platform mobile* pada portal mahasiswa menjadi fokus utama pada penelitian ini. Dalam proses analisis dan perancangan, *Double Diamond* dipilih sebagai metode untuk membantu proses pengembangan sistem informasi akademik. Hasil akhir dari penelitian ini berupa *prototype* aplikasi yang telah melalui tahapan iterasi dalam pengembangannya berdasarkan metode *Double Diamond*. Pengujian *prototype* aplikasi tahap pertama mendapatkan *usability score* sebesar 65 poin dan pengujian *prototype* aplikasi tahap kedua mendapatkan *usability score* sebesar 90 poin. Skor ini menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *platform mobile*, *Double Diamond*, sistem informasi akademik

ABSTRACT

Analysis and Planning UI/UX on UNSRI's Academic Information System

Mobile based using Double Diamond Method

By

M. Maulana Alfiqih Arma

09031281924073

As far as we know, Sriwijaya University has an academic information system or SIMAK that helps Sriwijaya University's people, especially students manage their needs on academic data. Since 2008, Sriwijaya University's academic information system is only available on the website. As of the wide use of smartphones, many students have accessed academic information systems via mobile. However, there are some problems like the interface is not responsive enough, lacks features, and the words are not big enough to read. These problems cause users quite a lot of trouble when using the academic information system. Therefore, the analysis and planning of academic information systems on the mobile platform will be the main concern of this research. In the process of analysis and planning, a Double Diamond is selected as the method to help the process of developing an academic information system. The output of this research is a prototype of an application that has passed the iteration stages in development according to the Double Diamond method. The first phase of testing the prototype got a usability score of 65 points, and the second phase of testing a usability score of 90 points. These scores indicate that the prototype is acceptable and has to meet the user's requirements.

Keywords: mobile platform, Double Diamond, academic information system

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ixx
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Profil Tim ICT Universitas Sriwijaya	7
2.2.1 Sejarah Terbentuknya	7
2.2.2 Visi dan Misi.....	8
2.2.2.1 Visi.....	8
2.2.2.2 Misi	9
2.2.3 Tugas dan Fungsi	9
2.3 Analisis.....	10
2.4 Perancangan.....	11
2.5 User Interface	11
2.6 User Experience	13
2.7 Double Diamond	13
2.7.1 Discover.....	14

2.7.2 Define.....	14
2.7.3 Develop.....	14
2.7.4 Deliver	15
2.8 Usability Testing	15
2.9 Empathy Map	16
2.10 User Persona.....	16
2.11 User Story.....	16
2.12 User Journey Map	17
2.13 Information Architecture	17
2.14 Crazy Eight.....	17
2.15 User Flow	18
2.16 Storyboard	18
2.17 Affinity Diagram	19
2.18 Maze	19
2.18.1 Screen Usability Score.....	20
2.18.2 Mission Usability Score.....	21
2.18.3 Maze Usability Score.....	22
BAB III METODOLOGI PENULISAN.....	23
3.1 Tahap Discover.....	23
3.2 Tahap Define	24
3.3 Tahap Develop	24
3.4 Tahap Deliver	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Discover.....	26
4.1.1 Empathy Map.....	26
4.1.2 Pain Point.....	27
4.2 Define	27
4.2.1 User Persona	27
4.2.2 User Story	33
4.2.3 User Journey Map.....	36
4.2.4 Information Architecture	43
4.3 Develop	44
4.3.1 Sketsa Desain Aplikasi	44
4.3.2 User Flow.....	44

4.3.3 Storyboard.....	45
4.3.4 Low-Fidelity <i>Prototype</i> (Wireframe).....	48
4.3.5 Design System	52
4.3.6 High-Fidelity <i>Prototype</i> (Mockup).....	52
4.4 Deliver	57
4.4.1 Pengujian <i>prototype</i> aplikasi tahap pertama	60
4.4.1.1 Pengujian Halaman <i>Login</i>	60
4.4.1.2 Pengujian Halaman Data Pribadi	61
4.4.1.3 Pengujian Halaman KRS	61
4.4.1.4 Pengujian Halaman KHS	62
4.4.1.5 Pengujian Halaman Transkrip Nilai.....	62
4.4.1.6 Affinity Diagram Feedback Pengujian Tahap Pertama	63
4.4.1.7 Prioritas Insight FeedBack Tahap Pertama	66
4.4.1.8 Modifikasi Desain Tahap Pertama	69
4.4.2 Pengujian <i>Prototype</i> Aplikasi Tahap Kedua.....	73
4.4.2.1 Pengujian Halaman <i>Login</i> Tahap Kedua	74
4.4.2.2 Pengujian Halaman Data Pribadi Tahap Kedua.....	75
4.4.2.3 Pengujian Halaman KRS Tahap Kedua	75
4.4.2.4 Pengujian Halaman KHS Tahap Kedua	76
4.4.2.5 Pengujian Halaman Transkrip Nilai Tahap Kedua	76
4.4.2.6 Pengujian Halaman SULIET	77
4.4.2.7 Affinity Diagram Feedback Pengujian Tahap Dua.....	77
4.4.2.8 Prioritas Insight FeedBack Tahap Pertama	78
4.4.2.9 Modifikasi Desain Tahap Kedua.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Double Diamond</i>	14
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Double Diamond</i>	23
Gambar 4.3 Empathy map.....	26
Gambar 4.4 <i>User persona</i> Riza Padlefi	28
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Fahlevi Dwi.....	28
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Radivan	29
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Fauzan	29
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Dimsyar	30
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Fathira	30
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Annisa	31
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Auwal	31
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Shelly	32
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Harits	32
Gambar 4.14 <i>User journey map</i> Riza Padlefi	36
Gambar 4.15 <i>User journey map</i> Fahlevi Dwi.....	37
Gambar 4.16 <i>User journey map</i> Radivan.....	38
Gambar 4.17 <i>User journey map</i> Fauzan	38
Gambar 4.18 <i>User journey map</i> Dimsyar	39
Gambar 4.19 <i>User journey map</i> Fathira.....	40
Gambar 4.20 <i>User journey map</i> Annisa.....	40
Gambar 4.21 <i>User journey map</i> Auwal	41
Gambar 4.22 <i>User journey map</i> Shelly	42
Gambar 4.23 <i>User journey map</i> Harits	42
Gambar 4.24 <i>Sitemap</i> fitur SIMAK UNSRI	43
Gambar 4.25 Sketsa desain aplikasi.....	44
Gambar 4.26 <i>user flow</i> aplikasi.....	45
Gambar 4.27 <i>Storyboard</i> mengajukan TTD transkrip nilai	46
Gambar 4.28 <i>Storyboard</i> melihat skor SULIET/USEPT	46
Gambar 4.29 <i>Storyboard</i> mengunduh kartu riwayat studi	47
Gambar 4.30 <i>Storyboard</i> mengunduh kartu hasil studi	48
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> halaman utama	49
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> halaman data akademik	49

Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> halaman transkrip nilai	50
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> halaman ubah <i>password</i>	50
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> navigasi	51
Gambar 4.36 <i>Design system</i> desain aplikasi	52
Gambar 4.37 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman pilih fakultas dan <i>login</i>	53
Gambar 4.38 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman <i>home</i> , biodata dan menu	54
Gambar 4.39 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman ubah <i>password</i>	54
Gambar 4.40 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman KRS.....	55
Gambar 4.41 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman KHS dan SULIET	56
Gambar 4.42 Desain <i>mockup</i> aplikasi halaman pengaturan <i>password</i> dan	56
Gambar 4.43 <i>Maze usability score</i> pengujian <i>prototype</i> aplikasi tahap per	60
Gambar 4.44 <i>Affinity diagram feedback</i> pengujian aplikasi tahap pertama.....	63
Gambar 4.45 <i>Feedback</i> kategori performa.....	63
Gambar 4.46 <i>Feedback</i> kategori <i>icon</i>	64
Gambar 4.47 <i>Feedback</i> kategori tabel	64
Gambar 4.48 <i>Feedback</i> kategori warna	65
Gambar 4.49 <i>Feedback</i> kategori lainnya	65
Gambar 4.50 <i>feedback</i> pengguna-1	69
Gambar 4.51 <i>feedback</i> pengguna-2.....	69
Gambar 4.52 Desain kedua halaman pilih fakultas dan <i>login</i>	70
Gambar 4.53 <i>feedback</i> pengguna-3.....	70
Gambar 4.54 Desain kedua halaman <i>home</i> dan data pribadi	71
Gambar 4.55 <i>feedback</i> pengguna-4.....	71
Gambar 4.56 Desain kedua halaman KRS.....	71
Gambar 4.57 <i>feedback</i> pengguna-5.....	72
Gambar 4.58 Desain kedua halaman transkrip nilai dan SULIET.....	72
Gambar 4.59 <i>feedback</i> pengguna-6.....	72
Gambar 4.60 Desain kedua navigasi dan <i>pop-up</i> notifikasi.....	73
Gambar 4.61 <i>Maze usability score</i> pengujian <i>prototype</i> aplikasi tahap ked.....	73
Gambar 4.62 <i>Hotspot</i> Halaman <i>Login</i>	75
Gambar 4.63 <i>Affinity diagram feedback</i> pengujian aplikasi tahap kedua.....	77
Gambar 4.64 Modifikasi <i>design system</i>	79
Gambar 4.65 fitur tombol <i>home</i>	79
Gambar 4.66 Desain ketiga halaman <i>home</i> , biodata dan data akademik.....	80

Gambar 4.67 <i>feedback</i> pengguna-7.....	80
Gambar 4.68 <i>feedback</i> pengguna-8.....	80
Gambar 4.69 Desain ketiga halaman KRS.....	81
Gambar 4.70 Desain ketiga halaman tambah mata kuliah dan KHS	81
Gambar 4.71 Desain ketiga halaman transkrip nilai	82
Gambar 4.72 Desain ketiga halaman KKN, SULIET dan ubah <i>password</i>	83

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 User story Riza Padlefi	33
Tabel 4.2 <i>User story</i> Fahlevi Dwi	33
Tabel 4.3 <i>User story</i> Radivan.....	33
Tabel 4.4 <i>User story</i> Fauzan	34
Tabel 4.5 <i>User story</i> Dimsyar	34
Tabel 4.6 <i>User story</i> Fathira.....	34
Tabel 4.7 <i>User story</i> Annisa.....	35
Tabel 4.8 <i>User story</i> Auwal	35
Tabel 4.9 <i>User story</i> Shelly.....	35
Tabel 4.10 <i>User story</i> Harits	36
Tabel 4.11 <i>Research planning</i> pengujian aplikasi	57
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i>	61
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Halaman Data Pribadi.....	61
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Halaman KRS	61
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Halaman KHS.....	62
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Halaman Transkrip Nilai	62
Tabel 4.17 Tingkat kategori <i>feedback</i> pengujian tahap pertama.....	67
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> Tahap Kedua	74
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Halaman Data Pribadi Tahap Kedua	75
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Halaman KRS Tahap Kedua.....	76
Tabel 4.21 Hasil Pengujian Halaman KHS Tahap Kedua	76
Tabel 4.22 Hasil Pengujian Halaman Transkrip Nilai Tahap Kedua.....	77
Tabel 4.23 Hasil Pengujian Halaman SULIET	77
Tabel 4.24 Tingkat kategori <i>feedback</i> pengujian tahap kedua	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	A-1
Lampiran 2	B-4
Lampiran 3	C-6
Lampiran 4	D-8

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pihak akademik Universitas Sriwijaya saat ini memiliki sebuah sistem informasi akademik atau SIMAK yang dikelola oleh tim ICT Universitas Sriwijaya yang memiliki fungsi untuk mempermudah proses penggarapan data-data elektronik untuk kebutuhan data administratif akademik bagi seluruh mahasiswa di Universitas Sriwijaya. Dengan adanya SIMAK mahasiswa dapat melakukan kegiatan administratif seperti pengambilan mata kuliah atau proses input kartu rencana studi (KRS), melihat informasi nilai akhir semester yaitu kartu hasil studi (KHS) dan menampilkan data transkrip nilai.

Seperti yang kita tahu bahwa SIMAK UNSRI saat ini hanya tersedia pada *platform website* dan beberapa fitur yang terdapat pada sistem informasi akademik masih sedikit dan tidak menutup semua kebutuhan mahasiswa. Dengan kemajuan teknologi saat ini alangkah baiknya jika sistem informasi akademik diterapkan di *platform* lainnya seperti *platform mobile*. Dengan adanya sistem informasi akademik pada *platform mobile* mahasiswa akan lebih mudah dalam mengakses sistem informasi akademik dan dapat meningkatkan interaksi dan *engagement* pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh penulis yang ditujukan kepada para mahasiswa Universitas Sriwijaya, terdapat 95,5% dari jumlah partisipan menyatakan bahwa mereka sering menggunakan *smartphone* mereka di kehidupan sehari-hari. Lalu sebanyak 56,8% partisipan menyatakan lebih sering mengakses SIMAK UNSRI menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan laptop ataupun komputer. Para partisipan juga

menyatakan bahwa mengakses SIMAK UNSRI menggunakan *smartphone* lebih nyaman dan praktis dibandingkan menggunakan *platform* lainnya. Partisipan juga menyatakan beberapa kendala yang dialami saat mengakses SIMAK UNSRI khususnya melalui *smartphone* seperti tulisan yang kecil sehingga susah dibaca, tampilan antar muka yang tidak responsif dan juga diperlukan beberapa fitur tambahan yang saat ini belum tersedia pada SIMAK UNSRI seperti fitur lupa kata sandi dan melihat kartu rencana studi di semester sebelumnya.

Sebelum mengembangkan sistem, sebagai pengembang hal pertama yang harus dilakukan adalah menganalisa bagaimana kesan pengguna selama mengakses sistem. Ini diperlukan untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan yang harus terpenuhi dalam sistem yang baru. Ada banyak metode yang dapat diterapkan seperti *Design Thinking*, *Lean UX* dan *User Centered Design*. Namun pada tugas akhir ini penulis akan mengimplementasikan salah satu metode dalam pengembangan desain yaitu *Double Diamond* yang pada penerapannya akan lebih berfokus pada analisis permasalahan dan kebutuhan dari segi pengguna sistem pada sudut pandang mahasiswa. Metode *Double Diamond* sendiri merupakan turunan dari metode *Design Thinking* yang mana terbagi menjadi dua buah bagian menyerupai berlian yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri. Pada bagian pertama lebih berfokus pada melakukan riset dan identifikasi masalah yang dihadapi pengguna sedangkan bagian kedua lebih berfokus pada penyelesaian atau pemberian solusi dari permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Pada prosesnya metode *Double Diamond* ini dilakukan iterasi atau pengulangan di tiap tahapannya

untuk mendapatkan umpan balik yang maksimal dari pengguna sehingga dapat menghasilkan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang dialami pengguna (Rahmawati et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil penelitian yang berjudul “**Analisis dan Perancangan UI/UX pada Sistem Informasi Akademik UNSRI Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Double Diamond***”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan, terdapat rumusan-rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana cara membuat tampilan aplikasi yang ramah kepada pengguna dengan menerapkan metode *Double Diamond* berdasarkan pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi SIMAK UNSRI?
2. Bagaimana cara meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi SIMAK UNSRI dengan menerapkan metode *Double Diamond*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisa pengalaman pengguna ketika mengakses *website* SIMAK UNSRI.
2. Membuat rancangan tampilan aplikasi atau *user interface* aplikasi *mobile* SIMAK UNSRI yang baru dengan menerapkan metode *Double Diamond*.

3. Meningkatkan pengalaman atau *user experience* pengguna saat mengakses aplikasi SIMAK UNSRI yang baru dengan menerapkan metode *Double Diamond*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Membagikan saran atau masukan yang ditujukan pada pihak Tim ICT Universitas Sriwijaya untuk mengetahui bagaimana kesan pengguna saat mengakses aplikasi SIMAK UNSRI.
2. Sebagai referensi bagi pihak Tim ICT Universitas Sriwijaya dalam mengembangkan aplikasi SIMAK UNSRI agar menjadi lebih baik.
3. Memberikan pengetahuan tambahan terhadap perancangan aplikasi SIMAK UNSRI dengan menerapkan metode *Double Diamond*.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batas permasalahan agar apa yang diteliti dan dibahas tidak melampaui dari rumusan-rumusan masalah yang sudah ditentukan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* dan *user experience* SIMAK UNSRI pada portal mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. (2019). *ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM MANAJEMEN APARATUR RESPONSIF TERPADU (SMART) MENGGUNAKAN METODE SERVQUAL (Studi Kasus: Kantor Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan)*.
- Bynum, L., Parker, J., Lee, K., Nitschke, N., LaFlam, M., Marcussen, J., Taleb, J., Dogan, A., Molnar, L. J., & Zhou, F. (2023). Navigating in the Dark--Designing Autonomous Driving Features to Assist Old Adults with Visual Impairments. *ArXiv Preprint ArXiv:2302.00499*.
- Cunha Laura. (2022). *How your Usability Score is calculated*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Endmann, A., & Keßner, D. (2016). User journey mapping—A method in user experience design. *I-Com*, 15(1), 105–110.
- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Habib, M., Sukmaaji, A., & Sunarto, D. (2021). *Analisis Dan Perancangan User Interface/User Experience Website Layanan Transportasi Pada Yakurir Menggunakan Metode Double Diamond*.
- Hertzum, M., Borlund, P., & Kristoffersen, K. B. (2015). What do thinking-aloud participants say? A comparison of moderated and unmoderated usability sessions. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(9), 557–570.
- Mirnig, A. G., Meschtscherjakov, A., Wurhofer, D., Meneweger, T., & Tscheligi, M. (2015). A formal analysis of the ISO 9241-210 definition of user experience.

Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 437–450.

Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information architecture for the World Wide Web: Designing large-scale web sites*. “O’Reilly Media, Inc.”

Norman, D., & Nielsen, J. (2016). The definition of user experience (UX). *Nielsen Norman Group Publication*, 1, 1–2.

Oktabareki, P. (2019). *ANALISIS UI/UX PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*.

Oktaviana, M., Nurlifa, A., Suryanto, A. A., & Amaluddin, F. (2023). Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Double Diamond. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 6(1), 71–81.

Patton, J., & Economy, P. (2014). *User story mapping: discover the whole story, build the right product*. “O’Reilly Media, Inc.”

Plain, C. (2007). Build an affinity for KJ method. *Quality Progress*, 40(3), 88.

Prabowo, R. (2021). *PERANCANGAN MOBILE USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN STRATEGI PERANCANGAN LEAN UX*.

Prayoga, R. A. S. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy map. *Journal Industrial Servicess*, 7(2), 308–313.

Priswara, I. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE APLIKASI MNC TRADE NEW MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND PADA PT. MNC SEKURITAS*.

Rahmawati, E. F., Ayuningtyas, A., & Sagirani, T. (2022). Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website: The Implementation of the

Double Diamond Method on the Design User Interface Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22.

Rijali, A. (2019). *Analisis Data Kualitatif (Qualitative Data Analysis)*. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17 (33), 81.

Rizky, S. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*.

Saputra, E., Mazalisa, Z., & Andriyani, R. (2014). Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.

Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2015). *Systems analysis and design in a changing world*. Cengage learning.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.

Setiawan, A. (2007). *Dasar-dasar Multimedia Interaktif (MMI)*. Bandung: SPs UPI Bandung.

Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik*.

Vuong, Q. (2022). *Design process for a photography service application: The application of Double Diamond to UX/UI Design Process*.

Zulfa Hindira, E. (2022). *EVALUASI DAN PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI MITRAJUAL MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND PADA PT. MITRAJUAL INDONESIA JAYA*.