

SKRIPSI

PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* WEBSITE UNSRI.AC.ID PADA BAGIAN *FRONT-END*



**Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya**

Oleh :

HOSEA ISMAIL

03041382025028

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE UNSRLAC.ID PADA BAGIAN FRONT-END



SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Sriwijaya

Oleh :

HOSEA ISMAIL

03041382025028

Palembang, 09 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Dr. H. Iwan Pahendra Anto S. S.T., M.T.

NIP. 197403222002121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro




M. Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D., IPU

NIP. 197108141999031005

HALAMAN PERNYATAAN DOSEN

Saya sebagai pembimbing menyatakan bahwa telah membaca dan menyetujui skripsi ini dan dalam pandangan saya skop dan kuantitas skripsi ini mencakupi sebagai mahasiswa sarjana strata satu (S1).

Tanda Tangan : 
Pembimbing Utama : Dr. H. Iwan Pahendra Anto Saputra S.T., M.T.
Tanggal : 09/Juli/2024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Sriwijaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hosea Ismail
NIM : 03041282025028
Fakultas : Teknik
Jurusan/ Prodi : Teknik Elektro
Universitas : Universitas Sriwijaya
Jenis Karya : Skripsi

Demi Pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sriwijaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah Saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* *WEBSITE UNSRI.AC.ID* PADA BAGIAN *FRONT-END*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Sriwijaya berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tulisan Saya tanpa meminta izin dari Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai Hak Cipta. Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palembang

al : 09 Juli 2024



Hosea Ismail

NIM. 03041282025028

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hosea Ismail
NIM : 03041282025028
Fakultas : Teknik
Jurusan/ Prodi : Teknik Elektro
Universitas : Universitas Sriwijaya

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/ Turnitin* : 4%

Menyatakan bahwa laporan hasil penelitian Saya yang berjudul “Pengembangan *User Interface* Dan *User Experience Website unsri.ac.id* Pada Bagian *Front-End*” merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari ditemukan unsur penjiplakan/ plagiat dalam karya ilmiah ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan.

Palembang, 09 Juli 2024



Hosea Ismail

NIM. 03041282025028

v

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. karena berkat Rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan penulisan dan pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “*PENGEMBANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE UNSRI.AC.ID PADA BAGIAN FRONT-END*” yang telah dilaksanakan dari bulan September sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya.

Penulisan tugas akhir ini terlaksana berkat bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih terutama pada dosen Pembimbing Tugas Akhir yakni Bapak Dr. H. Iwan Pahendra Anto Saputra S.T., M.T. yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan kepada penulis. Lalu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Orang Tua saya, Papa dan Mama serta saudara saya yang telah mendoakan, memberikan semangat, motivasi, dan dukungan tanpa henti kepada penulis.
2. Bapak Muhammad Abu Bakar Sidik, S.T., M.Eng., Ph.D., IPU., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya.
3. Bapak IR. H. Hairul Alwani HA, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dari awal perkuliahan hingga mendapatkan gelar Sarjana Teknik.
4. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Sriwijaya yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan.
5. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis.
6. Teman-teman satu bimbingan Bapak Dr. H. Iwan Pahendra Anto Saputra S.T., M.T. yang telah menjadi salah satu alasan untuk menyelesaikan tugas akhir ini sebaik mungkin dan teman-teman Angkatan Teknik Elektro 2020 yang sudah menjalani perkuliahan bersama-sama.

7. Teman-teman dari konsentrasi Teknik Telekomunikasi dan Informasi yang sudah menjalani perkuliahan bersama-sama.
8. Seluruh pihak yang tidak mampu disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir hingga meraih gelar Sarjana Teknik.

Penulis sangat menyadari bahwa terdapat kesalahan yang berasal dari keterbatasan pengetahuan serta kemampuan penulis dalam pembuatan dan penyelesaian tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan pembaca agar memperbaiki tugas akhir ini menjadi lebih baik. Akhir kata, Penulis berharap semoga tugas akhir ini menjadi ilmu dan bermanfaat bagi para pembaca terutama Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Univeristas Sriwijaya dan masyarakat umum.

Palembang, 10 Juli 2024


Hosea Ismail

NIM. 03041282025028

ABSTRAK
PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE UNSRI.AC.ID* PADA BAGIAN *FRONT-END

(Hosea Ismail, 03041282025028, 2024, 60 Halaman)

Penggunaan *website* merupakan salah satu cara untuk dapat melakukan proses komunikasi dengan pihak yang terlibat dengan Universitas. *Website* universitas menjadi penggambaran suatu universitas karena *website* tersebut terdiri atas informasi tentang akademik, program yang ditawarkan, dan hal penting lainnya. Universitas Sriwijaya sebagai salah satu universitas di Sumatera Selatan tentu memiliki *website* resmi universitas, yaitu *unsri.ac.id* yang menjadi sumber pertama bagi mahasiswa, dosen, *staff*, orang tua, dan calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi seputar Universitas Sriwijaya. Namun dalam penggunaannya, *website* *unsri.ac.id* masih memiliki banyak hal yang harus diperbaiki dari segi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) seperti tata letak, kemudahan mengakses konten, serta *typography* yang digunakan sehingga perlu dilakukan pengembangan dari segi *front-end*. Metode *Software Development Life Cycle* yang digunakan untuk pengembangan *website* adalah metode *agile* yang dilakukan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, implementasi yang terdiri dari desain dan *development*, dan *testing*. Pengujian atau *testing* dilakukan menggunakan penilaian kuesioner SUS dan SEQ dimana hasilnya pengembangan *website* mendapat skor 73,023 dan 5,209 dan telah mencapai target nilai yang ditetapkan, yaitu nilai SUS sebesar 72 dan nilai SEQ sebesar 5,2. Pengembangan *website* yang dilakukan telah dilakukan dapat dikatakan sudah berhasil sesuai dengan kebutuhan dan keinginan calon *user*.

Kata Kunci : *Front-end, SUS, SEQ, User Interface, User Experience*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE UNSRI.AC.ID WEBSITE ON THE FRONT-END SECTION

(Hosea Ismail, 03041282025028, 2024, 60 Pages)

Using the website is one way to carry out the communication process with the University. A university website is a depiction of a university because the website contains information about academics, faculties and programs offered, and other important things. Sriwijaya University as one of the universities in South Sumatra certainly has an official university website, namely unsri.ac.id which is the first source for students, lecturers, staff, parents and prospective students to get information about Sriwijaya University. However, in its use, the unsri.ac.id website still has many things that need to be improved in terms of User Interface (UI) and User Experience (UX), such as layout, ease of accessing content, and typography used, so it needs to be developed in terms of front-end. end. The Software Development Life Cycle method used for website development is an agile method which is carried out in four stages, namely planning, implementation consisting of design and development, and testing. Testing was carried out using the SUS and SEQ questionnaire assessments where the results of the website development received a score of 73.023 and 5.209 and had achieved the set target value, namely an SUS value of 72 and an SEQ value of 5.2. The website development that has been carried out can be said to have been successful in accordance with the needs and desires of prospective users.

Keywords : *Front-end, SUS, SEQ, User Interface, User Experience*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN DOSEN	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Kajian Pustaka	5
2.2. Website	8
2.3. Hypertext Markup Language (HTML).....	8
2.3.1. Struktur HTML	8
2.4. Cascading Style Sheets (CSS).....	9
2.5. User Interface (UI) dan User Experience (UX).....	10
2.5.1. User Interface (UI).....	11
2.5.2. User Experience (UX)	12
2.6. Elemen Desain.....	12
2.7. System Usability Scale (SUS).....	13
2.8. Single Ease Question (SEQ).....	15
2.9. Metode Agile	16

2.10. Figma.....	17
2.10.1. Frame	17
2.10.2. Interface overview	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Flowchart Penelitian.....	19
3.2. Software Penelitian.....	20
3.3. Metode Pengembangan (Agile).....	21
3.3.1. Perencanaan	21
3.3.2. Implementasi.....	26
3.3.3. Testing.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1. Tahapan Analisis Kebutuhan	27
4.1.1. Hasil Kuesioner system usability scale dan single ease question pertama.....	28
4.1.2. Persiapan pengembangan.....	31
4.2. Tahapan Implementasi.....	27
4.2.1. Tahapan Desain.....	35
4.2.1.1. Hasil desain Homepage	37
4.2.1.2. Hasil desain Jurusan	40
4.2.1.3. Hasil desain Admission.....	41
4.2.1.4. Hasil desain Isi berita dan list berita	43
4.2.1.5. Hasil desain Research.....	44
4.2.1.6. Hasil desain Contact us	47
4.2.1.7. Hasil desain Vision and mission.....	48
4.2.1.8. Hasil desain Student’s life	49
4.2.1.9. Hasil desain Organisation Structure	50
4.2.1.10. Hasil desain Kerjasama	51
4.2.1.11. Hasil desain Study Process	52
4.2.1.12. Hasil desain Navbar dan footer	53
4.2.2. Tahapan Development	54
4.2.2.1. Mengubah desain menjadi HTML dan CSS.....	54
4.2.2.2. Hosting	55
4.3. Tahapan Testing	56
4.3.1. Pengujian kuesioner SUS kedua	56

4.3.2. Pengujian kuesioner SEQ kedua.....	57
BAB V Kesimpulan dan Saran	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil Pengujian Complaint Website.....	6
Tabel 2.2. Hasil Testing Open Library	7
Tabel 2.3. Skala Penilaian SUS.....	14
Tabel 2.4. Skala Penilaian SEQ.....	15
Tabel 3.1. Sepuluh Pertanyaan SUS.....	23
Tabel 3.2. Daftar Task SEQ.....	24
Tabel 3.3. Daftar Pertanyaan SEQ	25
Tabel 4.1. Hasil Kuesioner SUS Pertama.....	30
Tabel 4.2. Hasil Kuesioner SEQ unsri.ac.id.....	30
Tabel 4.3. Tabel Berita	33
Tabel 4.4. Tabel Penelitian	33
Tabel 4.5. Tabel Fakultas.....	34
Tabel 4.6. Tabel Jurusan	34
Tabel 4.7. Tabel Admin	34
Tabel 4.8. Tabel Kerjasama	35
Tabel 4.9. Tabel Gap Analysis.....	35
Tabel 4.9. Hasil Akhir Kuesioner SUS Semua Website	57
Tabel 4.10. Komparasi Hasil Kuesioner SEQ	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Hasil Redesign Web Human Centric Engineering	5
Gambar 2.2. Hasil Desain Ulang Website Perpustakaan	7
Gambar 2.3. Skala Penilaian Evaluasi SUS	14
Gambar 2.4. Tampilan New File Figma	17
Gambar 2.5. Frame Figma	18
Gambar 2.6. Overview Text Figma	18
Gambar 3.1. Flowchart Penelitian.....	19
Gambar 3.2. Tahapan Metode Agile.....	21
Gambar 3.3. Website unsri.ac.id	22
Gambar 3.4. Website ntu.edu.sg.....	22
Gambar 3.5. Website english.pku.edu.cn	22
Gambar 3.6. Website ox.ac.uk.....	23
Gambar 4.1. Pengolahan Data Pada MS. Excel	28
Gambar 4.2. Diagram Lingkaran Umur Responden	29
Gambar 4.3. Diagram Lingkaran Pekerjaan Responden.....	29
Gambar 4.4. Use Case Diagram User	32
Gambar 4.5. Bagian Pertama Homepage	37
Gambar 4.6. Bagian Pencapaian Homepage	37
Gambar 4.7. Bagian Fakultas Homepage.....	38
Gambar 4.8. Bagian Admission Homepage	38
Gambar 4.9. Bagian Lokasi Homepage	39
Gambar 4.10. Bagian Berita Homepage	39
Gambar 4.11. Bagian Ajakan Dan Footer Homepage	40
Gambar 4.12. Halaman Jurusan	41
Gambar 4.13. Bagian Awal Admission	41
Gambar 4.14. Bagian Jalur Penerimaan Admission.....	42
Gambar 4.15. Bagian How To Go Admission.....	42
Gambar 4.16. Bagian Student's Life Admission.....	43
Gambar 4.17. Halaman Isi Berita.....	43

Gambar 4.18. Halaman List Berita	44
Gambar 4.19. Bagian Awal Research.....	45
Gambar 4.20. Bagian Tujuan Research.....	45
Gambar 4.21. Bagian Pencarian Research	46
Gambar 4.22. Bagian Bagian Publikasi Research.....	46
Gambar 4.23. Bagian Awal Contact Us.....	47
Gambar 4.24. Bagian Lokasi Contact Us.....	47
Gambar 4.25. Bagian Visi Misi.....	48
Gambar 4.26. Bagian Tujuan Dan Target.....	48
Gambar 4.27. Bagian Awal Student's Life	49
Gambar 4.28. Bagian Asrama Student's Life.....	49
Gambar 4.29. Bagian Awal Organisation Structure	50
Gambar 4.30. Bagian Link Organisation Structure.....	50
Gambar 4.31. Bagian Awal Kerjasama	51
Gambar 4.32. Bagian list Kerjasama	51
Gambar 4.33. Bagian Awal Study Process.....	52
Gambar 4.34. Bagian Support System Study Process.....	52
Gambar 4.35. Bagian Navbar.....	53
Gambar 4.36. Bagian Footer	43
Gambar 4.37. Tampilan Tools Locofy.....	54
Gambar 4.38. File HTML Dan CSS Website Yang Baru	54
Gambar 4.39. Hasil Hosting Pada 000webhost.....	55
Gambar 4.40. Website my.unsri.net	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman dimana informasi dan teknologi sudah sangat maju seperti sekarang, Universitas perlu melakukan modernisasi teknologi untuk dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan dari calon mahasiswa yang akan bergabung dan belajar di universitas. Penggunaan website merupakan salah satu cara untuk dapat melakukan proses komunikasi dengan pihak yang terlibat dengan Universitas. Website universitas menjadi penggambaran suatu universitas karena website tersebut terdiri atas informasi tentang akademik, fakultas dan program yang ditawarkan, dan hal penting lainnya. Website universitas harus memiliki usability yang berkaitan dengan kemudahan seseorang dapat menggunakan website dan waktu yang dihabiskan untuk mendapatkan satu informasi dari website tersebut [1]. Kualitas suatu website dalam dunia pendidikan tingkat universitas memiliki dampak yang besar terhadap pandangan mengenai level dari universitas tersebut baik oleh publik atau komunitas akademik lain [2].

Suatu website membutuhkan desain yang kuat dan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya agar suatu website tidak mengalami masalah saat digunakan. Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) termasuk hal yang penting dalam melakukan desain website. UI berfokus kepada desain tampilan antarmuka yang berkaitan dengan pemilihan warna, penempatan isi, dan tampilan keseluruhan dari website. UX berfokus pada tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna dalam melakukan interaksi dalam suatu website [3].

Universitas Sriwijaya sebagai salah satu universitas di Sumatera Selatan tentu memiliki website resmi universitas, yaitu unsri.ac.id yang menjadi sumber pertama bagi mahasiswa, dosen, staff, orang tua, dan calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi seputar Universitas Sriwijaya. Namun dalam penggunaannya, website unsri.ac.id masih memiliki banyak hal yang harus diperbaiki dari segi User Interface (UI) dan User Experience (UX) seperti tata letak, kemudahan mengakses konten, serta typography yang digunakan. Website unsri.ac.id juga masih memiliki kekurangan dari segi teknis, seperti versi bahasa inggris yang masih terdapat

kesalahan penerjemahan dan juga *subpage* yang belum terisi seperti pada *subpage* kegiatan penelitian. Jika *unsri.ac.id* dikomparasikan dengan beberapa *website* universitas ternama di dunia seperti Oxford University dan universitas lain yang selalu melakukan *update*, maka dapat terlihat dengan jelas jika *unsri.ac.id* masih tertinggal jauh baik dari segi teknis maupun desain *website* [4].

Dengan melakukan perbaikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), *unsri.ac.id* menjadi *website* yang lebih menarik secara visual, estetika, fungsi, dan dapat digunakan dengan mudah sehingga dapat menarik minat pengguna untuk mengakses *website* Universitas Sriwijaya. Sedangkan dalam sisi pengguna, diharapkan bisa memperoleh pengalaman mengakses *website* *unsri.ac.id* yang lebih baik, mampu untuk memahami informasi universitas yang disampaikan, dan mendapatkan kenyamanan yang baik dalam proses pengaksesan [5]. Penulis telah bertanya pada beberapa mahasiswa untuk melihat tanggapan mereka terkait *website* *unsri.ac.id*. Hasilnya adalah mereka ingin *website* *unsri.ac.id* mengalami perubahan karena *website* ini masih memiliki beberapa informasi yang belum diperbaharui, seperti berita kegiatan penelitian dan juga tampilan *website* yang kurang menarik. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *User Interface* dan *User Experience* dari *website* *unsri.ac.id* untuk memperbaiki bagian yang memiliki kekurangan dari segi teknis dan desain untuk menciptakan tampilan dan pengalaman baru bagi pengguna. Hasil pengembangan yang baru diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dari pengguna dan dapat menarik banyak minat para calon mahasiswa baru untuk bergabung menjadi mahasiswa di Universitas Sriwijaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. Apa saja bagian dari UI dan UX *website* *unsri.ac.id* yang perlu dikembangkan berdasarkan hasil kuesioner SUS dan SEQ?
2. Bagaimana cara pengembangan UI dan UX *website* *unsri.ac.id* menggunakan metode *agile*?
3. Bagaimana hasil pengujian pengguna terhadap hasil pengembangan UI dan UX *website* *unsri.ac.id* menggunakan metode *agile*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan agar penelitian tidak keluar dari permasalahan adalah:

1. *Website* yang akan mengalami pengembangan hanya *website unsri.ac.id* dan bukan *website* resmi Universitas Sriwijaya yang lain.
2. Aplikasi desain UI dan UX yang digunakan untuk penelitian hanya aplikasi Figma dan Locofy.
3. Hasil perancangan ulang UI dan UX *website unsri.ac.id* responsif terhadap layar perangkat Desktop.
4. Pengembangan yang dilakukan hanya dari segi *front-end* yang berupa HTML dan CSS.
5. Pengembangan *website unsri.ac.id* hanya berfokus dari sisi *actor user*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagian dari UI dan UX *website unsri.ac.id* yang perlu dikembangkan berdasarkan hasil kuesioner SUS dan SEQ.
2. Mengetahui cara perancangan ulang UI dan UX *website unsri.ac.id* menggunakan metode *agile*.
3. Mengetahui hasil pengujian pengguna terhadap hasil perancangan ulang UI dan UX *website unsri.ac.id* menggunakan metode *agile*.
4. Menghasilkan tampilan UI dan UX *website unsri.ac.id* yang baru dari pengembangan yang telah dilakukan.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditunjukkan akan penulisan dapat berurutan, jelas, dan lengkap. Sistematika penulisan yang digunakan adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, keaslian penelitian, dan sistematika penulisan untuk memberikan wawasan tentang penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan berfungsi sebagai dasar untuk melakukan penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan untuk melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil kuesioner dan pengembangan UI dan UX yang telah dilakukan dan pembahasan berdasarkan hasil yang didapat.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk dapat mengembangkan penelitian ke tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Karani, H. Thanki, and S. Achuthan, "Impact of University Website Usability on Satisfaction: A Structural Equation Modelling Approach," *Manag. Labour Stud.*, vol. 46, no. 2, pp. 119–138, 2021, doi: 10.1177/0258042X21989924.
- [2] A. M. Dawis and I. Setiawan, "Evaluation of The Website 'Aisyiyah Surakarta of University Performance Based on Search Engine Optimization Using Automated Software Testing Gtmatrix,'" *Int. J. Comput. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–20, 2022, doi: 10.29040/ijcis.v3i1.56.
- [3] M. L. Akbar, A. Usman, and A. Budiman, "Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 158–172, 2023.
- [4] S. Siripipattanakul, S. Siripipatthanakul, P. Limna, and P. Auttawechasakoon, "The Relationship Between Website Quality, University Image, e-WOM and Intention to Follow the University Website," *Psychol. Educ.*, vol. 59, no. 2, pp. 529–544, 2022, [Online]. Available: www.psychologyandeducation.net.
- [5] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [6] A. L. Ridho, D. D. J. Suwawi, and R. R. Riskiana, "Redesigning the User Interface of a University Laboratory Website Using the User-Centered Design Approach," *KLIK Kaji. Ilm. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 378–387, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1172.
- [7] S. M. Puspita and N. Apriyanti, "The UI/UX Design with Design Thinking Method forThe UniversityComplaint Website," *Inf. Technol. Int. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–36, 2023.
- [8] E. Rushton and B. Mulligan, "A Library Website Redesign in the Time of COVID," *Inf. Technol. and Lib.*, vol. 41, no. 4, pp. 1–11, 2022, doi: 10.6017/ital.v41i4.15101.

- [9] D. N. Puspitaningrum, I. Perdana, and N. I. Utama, “Redesign UI/UX Website Open Library Telkom University Berdasarkan Tipe Kepribadian Influence Dengan Metode Design Thinking,” *J. Indonesia: Manajemen Inf. dan Komun.*, vol. 4, no. 3, pp. 1874–1886, 2023, doi: 10.35870/jimik.v4i3.425.
- [10] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [11] D. M. Widia and S. R. Asriningtiyas, *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2021.
- [12] I. P. Sari, A. Azzahrah, I. F. Qathrunada, N. Lubis, and T. Anggraini, “Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS,” *Blend Sains J. Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–15, 2022, doi: 10.56211/blendsains.v1i1.66.
- [13] D. Wilson, S. U. Hassan, N. R. Aljohani, A. Visvizi, and R. Nawaz, “Demonstrating and negotiating the adoption of web design technologies: Cascading Style Sheets and the CSS Zen Garden,” *Internet Hist.*, vol. 7, no. 1, pp. 27–46, 2023, doi: 10.1080/24701475.2022.2055274.
- [14] B. Huda, T. Paryono, and A. Fauzo, *UI/UX Design : Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*. Kotawaringin Timur: Asadel Liamsindo Teknologi, 2023.
- [15] A. Nurpalah, M. S. Pasha, D. D. Rhamdhan, H. Maulana, and A. A. Rafdhi, “Effect of UI/UX Designer on Front End,” *Int. J. Res. Appl. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 335–341, 2021, doi: 10.34010/injuratech.v1i2.6759.
- [16] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [17] R. Gunawan, G. Anthony, Vendly, and M. S. Anggreainy, “The Effect of Design User Interface (UI) E-Commerce on User Experience (UX),” in *2021*

- 6th International Conference on New Media Studies, CONMEDIA 2021*, 2021, pp. 95–98, doi: 10.1109/CONMEDIA53104.2021.9617199.
- [18] D. Canca and Z. Perdahçı, “User Experience Analysis of an Original Website Designed with Simplicity from the Perspective of Technology Acceptance Model,” *Acta Infologica*, vol. 7, no. 1, pp. 95–106, 2023, doi: 10.26650/acin.1235455.
- [19] R. W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2021.
- [20] H. Abid, M. Malik, A. Ali, A. Mohammad, and U. Mehmood, “Interactive UI for Smartphone/ Web Applications and Impact of Social Networks,” *IJCSNS Int. J. Comput. Sci. Netw. Secur.*, vol. 22, no. 3, p. 189, 2022, doi: 10.22937/IJCSNS.2022.22.3.25.
- [21] D. S. Bila and D. R. Indah, “Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- [22] S. A. Azhar, M. Defriani, and T. I. Hermanto, “UI/UX Analysis of Project Management Information System (PMIS) Website Using User-Centered Design Method,” *Sinkron*, vol. 8, no. 3, pp. 1798–1810, 2023, doi: 10.33395/sinkron.v8i3.12725.
- [23] D. H. Hariri, H. Hannie, I. Purnamasari, “Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question,” *J. Ilm. Wahana Pend.*, vol. 8, no. 13, pp. 95–108, 2022, doi: 10.5281/zenodo.6961319.
- [24] T. Ayunita Pertiwi *et al.*, “Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development,” *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 53–66, 2023.
- [25] H. S. Wibowo, *Desain Interaktif dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional*. Semarang: Tiram Media, 2023.
- [26] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Birmingham: Packt Publishing Ltd., 2022.