

INTISARI

Penelitian ini berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Dosen Fakultas Ilmu Komputer Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)". Tujuan penelitian ini adalah merancang antarmuka aplikasi pendataan dosen berbasis web dengan fokus pada Fakultas Ilmu Komputer, serta memberikan rekomendasi desain kepada pihak terkait. Batasan penelitian melibatkan hanya Fakultas Ilmu Komputer, hasil perancangan mencakup antarmuka dan prototype, serta analisis hanya sampai pada UI High Fidelity. Metode analisis yang digunakan adalah Design Thinking, mencakup tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan informasi fakultas dengan baik. Tahap Empathize melibatkan user interview dan research untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap Define menghasilkan Affinity Mapping, Empathy Map, User Persona, dan User Journey Map. Pada tahap Ideate, dilakukan How-Might-We dan Information Architecture. Tahap Prototype menghasilkan wireframe Mid-Fi dan Hi-Fi serta UI Style Guide. Terakhir, tahap Test menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan 5 responden. Dengan pendekatan ini, penelitian ini memberikan desain antarmuka yang dapat memberikan solusi inovatif terhadap masalah pendataan dosen, sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Penelitian ini berhasil merancang antarmuka aplikasi pendataan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto menggunakan metode Design Thinking. Pengujian dengan System Usability Scale (SUS) memberikan nilai 73, menunjukkan tingkat kegunaan yang baik. Kesimpulannya, desain ui/ux aplikasi ini mudah digunakan. Sebagai saran, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengujian dengan menggunakan metode lain untuk membandingkan hasil mana yang lebih baik.

Kata kunci: Perancangan, UI/UX, Pendataan, Metode Design Thinking

ABSTRACT

This research, titled "Designing UI/UX for Web-Based Faculty of Computer Science Lecturer Data Collection Application Using Design Thinking Method (Case Study: Amikom University Purwokerto)," aims to design a web-based lecturer data collection application focusing on the Faculty of Computer Science and provide design recommendations to relevant parties. The study is limited to the Faculty of Computer Science, and the design outcomes include the interface and prototype, with analysis extending only to High-Fidelity UI. The Design Thinking method is employed for analysis, involving the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing to ensure the application effectively meets the faculty's information needs. The Empathize stage involves user interviews and research to understand user needs. The Define stage produces Affinity Mapping, Empathy Map, User Persona, and User Journey Map. In the Ideate stage, How-Might-We and Information Architecture are implemented. The Prototype stage generates Mid-Fi and Hi-Fi wireframes and UI Style Guide. Finally, the Test stage employs the System Usability Scale (SUS) method with five respondents. With this approach, the research provides an interface design that offers innovative solutions to lecturer data collection issues, aligning with user needs and expectations. The research successfully designed the interface of the lecturer data collection application for the Faculty of Computer Science at Amikom University Purwokerto using the Design Thinking method. Testing with the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 73, indicating good usability. In conclusion, the ui/ux design of this application is easy to use. As a suggestion, further research can be tested using other methods to compare which results are better.

Keywords: Design, UI/UX, Data Collection, Design Thinking Method