

PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Alex, Muhamad Muslih, Nunik Destria Arianti

Universitas Nusa Putra, Indonesia

Abstract.

Smart Genusian Mobile App is a system that allows users to archive activities inside and outside lectures, and convert them into CVs after being validated. Many students have difficulty making CVs and portfolios, therefore this study aims to design a UI/UX Design Smart Genusian Mobile App as a solution. UI/UX design is done to get feedback from users and understand system requirements. The Design Thinking method was used in this study with the Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Thus, the design of the UI/UX Design Smart Genusian Mobile App uses Design Thinking to overcome these problems. The System Usability Scale (SUS) method is used to assess the usability level of the product. The prototype will be tested by 10 examiners who have previously filled out the questionnaire. The calculation in SUS is done by subtracting the score for the odd statements, subtracting the score for the even statements, and multiplying the total score by a factor of 2.5. Based on the research conducted, it can be concluded that the design of the UI/UX Design Smart Genusian Mobile App uses the Design Thinking method. The prototype tested using the System Usability Scale (SUS) method obtained a total score of 88.25, indicating that the design is acceptable, has a grade B scale, and receives an excellent rating.

Keywords: UI/UX Design, System Usability Scale, Design Thinking Method

PENDAHULUAN

Smart Genusian Mobile App adalah sistem yang dapat diakses melalui *device* yang tersambung dengan akses *internet* sehingga memungkinkan para pengguna dapat memasukkan hasil dari aktifitas kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa di luar perkuliahan ataupun kegiatan selama perkuliahan seperti : Seminar, *Workshop*, Sertifikasi, Prestasi, Organisasi dan sebagainya. Dimana setiap masukan tersebut telah ditentukan poin-poinnya lalu ketika sudah tervalidasi keluar berbentuk CV mahasiswa.

Umumnya untuk melamar suatu pekerjaan sangatlah dibutuhkan dokumen-dokumen pendukung seperti portofolio atau CV sebagai persyaratan administrasi saat pendaftaran pekerjaan. Dalam sebuah portofolio atau CV dapat diketahui apa saja kemampuan serta keahlian yang dimiliki oleh seseorang. (Dwi, Pamungkas, Maturbongs, & Oetomo, n.d.)

Portofolio sendiri dapat berisi kumpulan dari beberapa informasi hasil kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Sedangkan *Creative Curriculum Vitae* (CV) dapat berupa informasi lengkap tentang pengalaman atau Riwayat hidup seseorang. Sehingga portofolio ataupun CV sangatlah penting, namun tidak sedikit mahasiswa yang tidak terlalu memahami bagaimana cara untuk membuat portofolio ataupun CV yang baik dan benar. (Widyastutik & Airlangga, n.d.)

Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk merancang *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* yang dapat membantu mahasiswa untuk mengarsipkan hasil dari aktifitas kegiatan yang mahasiswa lakukan dan sertifikat yang didapatkan oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa tidak perlu bingung lagi karena hal ini dapat membantu mahasiswa untuk membuat CV.

Perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* dilakukan sebagai landasan sebelum membuat sistemnya. Sehingga kita dapat mengetahui terlebih dahulu *feedback* atau umpan balik dari para calon pengguna serta dapat mengetahui apa yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang baik.

Untuk membuat sistem dari awal hingga akhir memakan waktu yang cukup lama maka dari itu diperlukan *UI/UX Design* untuk memberikan para pengguna pengalaman dalam menggunakan

sebuah *prototype* sebelum sistem dibuat. Agar dapat membuat perancangan *UI/UX Design* dengan baik, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.

Design Thinking adalah sebuah metode untuk membuat solusi untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan beberapa tahapan mulai dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan-tahapan tersebut sangat berkaitan dengan para pengguna sehingga metode ini sangat cocok untuk perancangan *UI/UX Design*. (Haryuda Putra, Asfi, & Fahrudin, 2021)

Dapat disimpulkan bahwa dengan permasalahan yang ada diperlukannya perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* dengan menggunakan metode yang cocok untuk membangun perancangan *UI/UX* yaitu metode *Design Thinking*.

Dalam penelitian ini penulis meninjau beberapa penelitian terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Petrus Dwi Ananto Pamungkas, Yoseph Hendrik Maturbongs, dan R. Koesmaryanto Oetomo dengan judul “Membuat Portofolio Pribadi Menarik dalam Mempersiapkan Diri Melamar Pekerjaan bagi Orang Muda Binaan Marga Sejahtera”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak binaan agar memiliki kepercayaan diri dan mampu menjalani kehidupan mandiri, termasuk mendapatkan pekerjaan tetap. Adapun hasil dari penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pemahaman mengenai pekerjaan yang akan mereka daftarkan berdasarkan portofolio pribadi yang mereka miliki. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah mengulas topik yang serupa, yakni portofolio dan CV.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Luky Widyastutik dan Primaadi Airlangga dengan judul “Rancang Bangun Sistem Penyusunan Portofolio dan CV Berbasis *Visual Builder*”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan karya-karya mahasiswa yang telah dibuat agar dapat diunggah ke dalam sebuah aplikasi, kemudian dengan mudah dipublikasikan dan dapat diakses oleh berbagai pihak, termasuk pihak kampus, mahasiswa, dan masyarakat umum. Adapun hasil dari penelitian ini merancang sistem yang memfasilitasi penyusunan portofolio dan CV yang dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembuatan portofolio dan CV yang sering dihadapi oleh mahasiswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah mengulas topik yang serupa, yakni portofolio dan CV.

Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Alif Bimananda Cavanaugh, Endra Rahmawati, dan I Gusti Ngurah Alit Widana Putra dengan judul “Analisis dan Perancangan *UI/UX* dengan Metode *User Centered Design* pada Website DLU Ferry”. Menyajikan desain rekomendasi yang mampu mengatasi masalah yang teridentifikasi melalui evaluasi dan menghasilkan antarmuka pengguna yang lebih baik daripada sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian ini berhasil menciptakan *UI/UX Design* yang mengintegrasikan solusi untuk permasalahan yang teridentifikasi, seperti menambahkan fitur *rapid test*, menyediakan opsi pembayaran yang lebih beragam, serta melakukan perancangan ulang pada halaman-halaman utama *website*, termasuk halaman beranda, *login*, registrasi akun, reservasi tiket, pesanan saya, dan profil. Penelitian ini juga menghasilkan evaluasi desain awal dan akhir menggunakan *System Usability Scale* dengan perhitungan *SUS Score*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* walaupun dengan metode yang berbeda.

Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, dan Rifqi Fahrudin dengan judul “Perancangan *UI/UX* Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada LAPORTEA COMPANY”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan model perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dengan mengadopsi pendekatan inovatif melalui metode *Design Thinking* dalam pembuatan *website e-commerce*. Penelitian ini menghasilkan tingkat keberhasilan pengujian kegunaan sebesar 91% dan melalui analisis data, diperoleh nilai sebesar 86,1%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Dina Ariska, dan Siti Nurlela dengan judul “Analisis Dan Perancangan *UI/UX* Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk perancangan ulang pada halaman *Campaign* Gajian Ganti Handphone di aplikasi Lazada dengan memperhatikan masukan dan keluhan yang disampaikan oleh pengguna. Penelitian ini telah menghasilkan *prototype* yang telah diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai total 88, menunjukkan bahwa halaman tersebut sudah diterima dengan baik, dengan tingkat kualitas B, dan sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Siti Nurjanah, Noviyanti Nurjanah, dan Sepia Putri Kristiani dengan judul “Perancangan *UI/UX* Menggunakan *Design Thinking* untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan mahasiswa terhadap *UI/UX Design* pada sistem informasi keorganisasian kampus. Ini adalah salah satu inovasi dalam bentuk *website* yang memungkinkan pengumpulan dan penyimpanan data serta informasi tentang organisasi di UPI Kamda Purwakarta. Adapun hasil dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai tanggapan mahasiswa terhadap *UI/UX Design* dari sistem informasi organisasi. Selain itu, diketahui bahwa sistem yang telah dikembangkan sudah melebihi standar yang memadai untuk pengembangan lebih lanjut, dengan skor yang diperoleh sebesar 70.5 atau setara dengan kualifikasi 'BAIK' dan memperoleh skor kumulatif B. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Danang Tri Widiatmoko, dan Birmanti Setya Utami dengan judul “Perancangan *UI/UX* Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani)”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghadirkan kemudahan bagi para pekerja untuk mendukung pertumbuhan benih serta melakukan pengelolaan dan pemantauan tugas harian karyawan secara digital. Adapun hasil dari penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengatur kegiatan terkait dengan pencatatan bunga dan tugas harian, seperti yang terlihat dari hasil pengujian yang menunjukkan skor kegunaan *UX* sebesar 6.6 poin dari total maksimal 7 poin. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Andre Avindra, Chentia Metta Cahyani, dan Linda Ratu Ningsih dengan judul “Rancangan *UI/UX* Aplikasi *Analytics* Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuat *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) design* sebuah aplikasi analitik untuk toko *online* wao.sneakers menggunakan perangkat lunak pengeditan figma. Adapun hasil dari penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah produk akhir berupa *prototype* aplikasi *analytics* yang dapat digunakan pada perangkat *mobile*. *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) design* yang telah dibuat diharapkan dapat digunakan sebagai landasan untuk membangun aplikasi *analytics* yang kompatibel dengan perangkat *mobile* di masa depan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan aplikasi *editing* yang sama yaitu Figma.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Ardia Gita Pramesti, Qadhli Jafar Adrian, dan Yusra Fernando dengan judul “Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi kasus: Bouquet Lampung)”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan di perusahaan, peneliti mengusulkan pengembangan aplikasi yang dirancang khusus untuk pemesanan buket. Dengan adanya aplikasi pemesanan buket ini, diharapkan proses pencatatan data pemesanan menjadi lebih efisien dan

memudahkan proses pembelian secara *online*. Adapun hasil dari penelitian ini dilakukan uji coba dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* kepada responden. Terkumpul total 12 responden yang menjawab pertanyaan yang kami ajukan. Secara keseluruhan, rata-rata dari mereka menyukai *UI/UX Design* yang kami hasilkan. Selain itu, beberapa responden memberikan saran agar tombol '*checkout*' dan '*bayar*' memiliki perbedaan warna yang lebih jelas dengan latar belakang, sehingga pengguna dapat membedakan tombol tersebut dari warna latar belakang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Hasil *output* dari penelitian ini yang berupa *prototype* dan hasil test responden dari *prototype* yang dibuat.

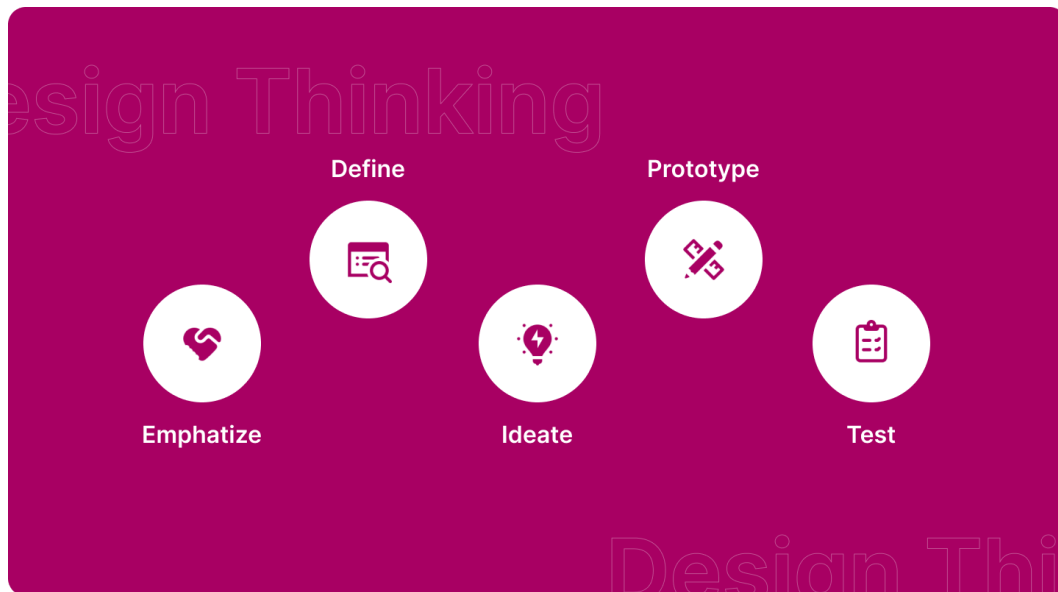
Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Rachma Wukir Purwitasari, Purnama Dileon Yamora Nainggolan, Novi Rahmawati, Faisal Dharma Adhinata, dan Nur Ghaniaviyanto Ramadhan dengan judul “Perancangan *UI/UX Webinar Booking* Terhadap Kepuasan Pengguna menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, kita ingin mengembangkan sebuah aplikasi yang memungkinkan kita untuk mengetahui apakah pengguna menyukai tampilan *UI/UX* yang telah dibuat, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Adapun hasil dari penelitian ini berupa desain tampilan *website* dirancang secara sederhana agar mudah dipahami oleh konsumen. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesadaran merek perusahaan agar lebih dikenal secara luas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Muhammad Aditya Dhita Pratama, Yudhi Raymond Ramadhan, dan Teguh Iman Hermanto dengan judul “Rancangan *UI/UX Design* Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menemukan solusi bagi masalah yang dihadapi pengguna dalam belajar Bahasa Jepang. Hal ini dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna. Adapun hasil dari penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Bahasa Jepang dalam bentuk *High Fidelity Prototype*, dan setelah dilakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dirancang, didapatkan hasil yang memuaskan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Valentino Kristian Reynaldi dan Nina Setiyawati dengan judul “Perancangan *UI/UX Fitur Mentor On Demand* Menggunakan Metode *Design Thinking* pada Platform Pendidikan Teknologi”. Penelitian ini merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk fitur *Mentor on Demand* di platform Pendidikan Skilvul, yang memungkinkan peserta didik (siswa) dan mentor untuk terlibat dalam proses *mentoring* atau kursus secara langsung dalam format 1:1, di mana satu mentor ditugaskan untuk setiap peserta. Adapun hasil dari penelitian ini sukses menyediakan kenyamanan bagi pengguna dalam mencari mentor dan melakukan sesi *mentoring* secara 1:1. Dalam rancangan fitur *Mentor on Demand* ini, pengguna dapat memilih antara sesi langsung (*live session*) atau menggunakan fitur *chat*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membangun perancangan *UI/UX Design* dengan metode yang sama yaitu metode *Design Thinking*.

METODE

Tahapan Penelitian



Gambar 1. Design Thinking

Metode penelitian merupakan tahapan dalam perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* menggunakan metode *Design Thinking*. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dari metode *Design Thinking* dalam membangun perancangan pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. *Empathize*

Empati adalah bagaimana cara kita agar dapat memahami emosi yang kita rasakan maupun emosi yang dirasakan oleh orang lain. Dalam hal ini kita dapat mengetahui dan menyimpulkan tentang perasaan orang lain dalam masalah, situasi maupun keadaan.

2. *Define*

Define adalah bagaimana cara kita agar dapat mendapatkan pandangan dari para pengguna untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh para pengguna. Dimana kita dapat membuat *user persona* yang dapat dijadikan landasan atau dasar untuk membangun perancangan produk.

3. *Ideate*

Ideate adalah proses kita menggambarkan ide terkait solusi dari masalah yang sudah didefinisikan pada tahap *define*. Hasil dari tahap ini akan menghasilkan ide-ide yang akan menjadi landasan dalam pembuatan *prototype* nantinya.

4. *Prototype*

Prototype adalah proses perancangan tampilan produk yang akan dibuat dari ide-ide yang sudah ada.

5. *Test*

Test adalah tahapan terakhir dimana terdapat proses kegiatan evaluasi dengan para pengguna dari *prototype* yang sudah dibuat untuk mendapatkan *feedback* atau umpan balik dari para pengguna. Metodologi yang digunakan untuk menganalisa hasil dari kuisioner menggunakan metode *SUS Score*.

Pengumpulan Data

Adapun beberapa Teknik dalam pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data melalui jurnal ilmiah yang memiliki relevansi atau keterkaitan dengan penelitian yang akan dibuat di internet, buku-buku, *file* dokumen elektronik yang ada di *internet*.

b. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara observasi langsung dengan menganalisa sistem pembayaran yang sudah ada, sehingga mengerti apa kelebihan dan kekurangan sistem pembayaran tersebut.

c. Kuisioner

Mengumpulkan data dengan cara kuisioner menggunakan *Google Form* yang disebar secara *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Pada tahapan ini untuk memahami pengguna, diawali dengan melakukan wawancara singkat dengan beberapa mahasiswa dan dosen Universitas Nusa Putra untuk mengetahui masalah dan kebutuhan yang dimiliki. Setelah menyimpulkan apa yang dibutuhkan oleh para pengguna untuk membantu kegiatan akademik maupun non-akademik di kampus penulis ingin membuat sebuah perancangan *UI/UX Design* aplikasi berbasis *mobile*.

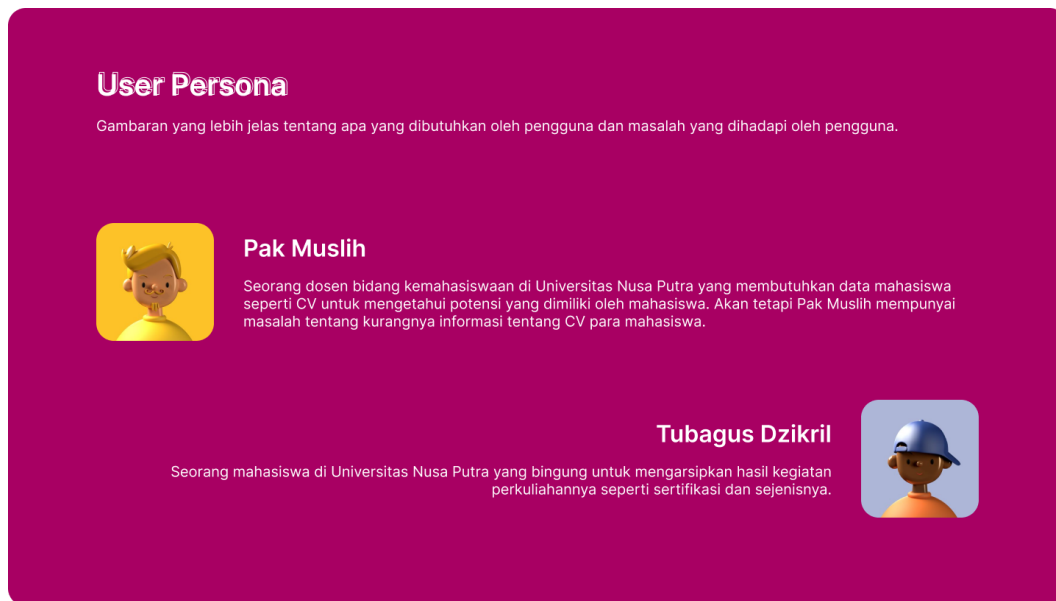


Gambar 1. Pengenalan Aplikasi

Setelah melakukan wawancara, penulis dapat dan dibuat lah pengenalan aplikasi terlebih dahulu agar nantinya bisa dijadikan sebagai landasan dalam perancangan *UI/UX Design* yang dibuat.

Define

Setelah mewawancarai pengguna yang dibagi dua sudut pandang antara dosen dan mahasiswa dibutuhkan penjabaran sebagai salah satu landasan dalam perancangan yang akan dibuat. Tahap ini dilakukan untuk memahami dan merumuskan permasalahan yang ingin dipecahkan dengan lebih baik. Tujuan utama dari tahap *define* adalah untuk mendefinisikan konteks, tujuan, tujuan dan Batasan yang akan menjadi fokus dalam proses desain.



Gambar 2. User Persona

Maka dari itu, dibuatlah *User Persona* sebagai gambaran untuk memahami dan apa yang dibutuhkan oleh para pengguna. Dengan menggunakan hal tersebut dapat memastikan bahwa solusi yang dihasilkan relevan, efektif, dan bermanfaat bagi pengguna yang dituju.

Ideate

Setelah mengetahui apa masalah yang dimiliki oleh pengguna, Langkah selanjutnya adalah proses pengumpulan ide dan solusi. Pada tahap ini dibutuhkan *Solution Idea* dan *Prioritization Idea* agar dapat melakukan perancangan dengan terstruktur dan efisien.

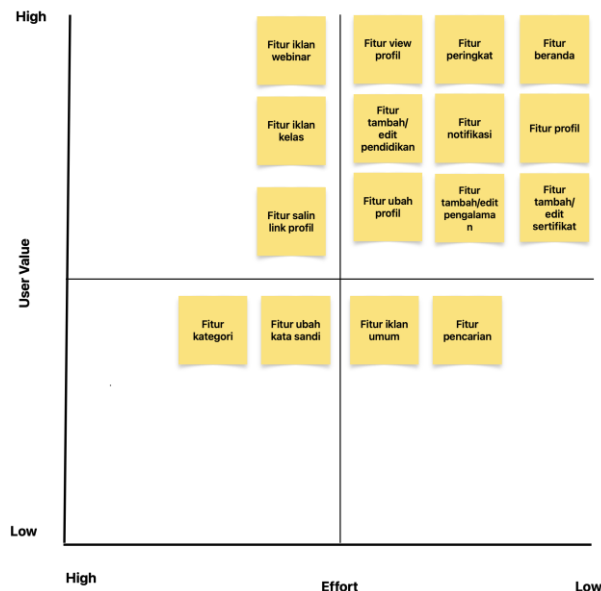


Gambar 3. *Solution Idea*

Solution Idea merujuk pada ide-ide yang dihasilkan pada tahap *Ideate*. Pada tahap ini, menghasilkan sejumlah solusi potensial yang berbeda untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. *Solution Idea* merupakan konsep atau gagasan yang dihasilkan sebagai respons terhadap permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Ide-ide solusi tersebut dapat bervariasi, mulai dari perubahan dalam proses, fitur baru, perbaikan pada produk atau layanan yang ada, hingga pendekatan yang berbeda dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas saat menghasilkan *Solution Idea*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sejumlah opsi yang beragam agar dapat dieksplorasi lebih lanjut.

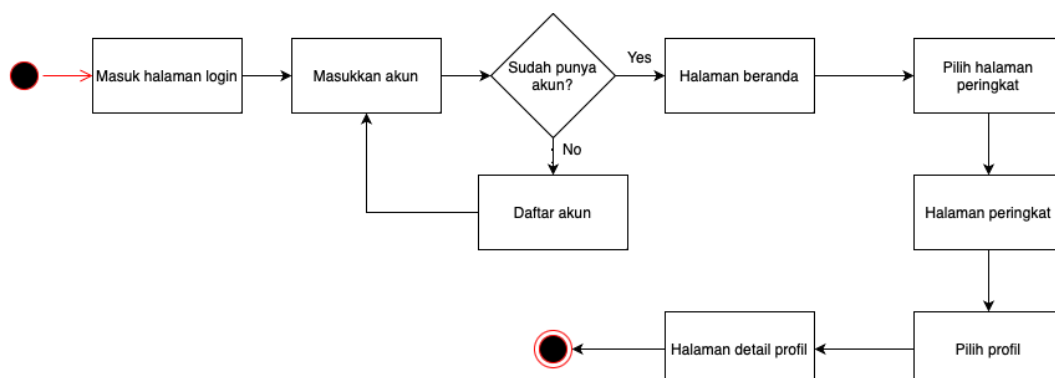
Penting untuk diingat bahwa dalam metode *Design Thinking*, *Solution Idea* tidak dianggap sebagai solusi final yang langsung diimplementasikan, tetapi sebagai langkah awal untuk eksplorasi dan pengujian lebih lanjut.



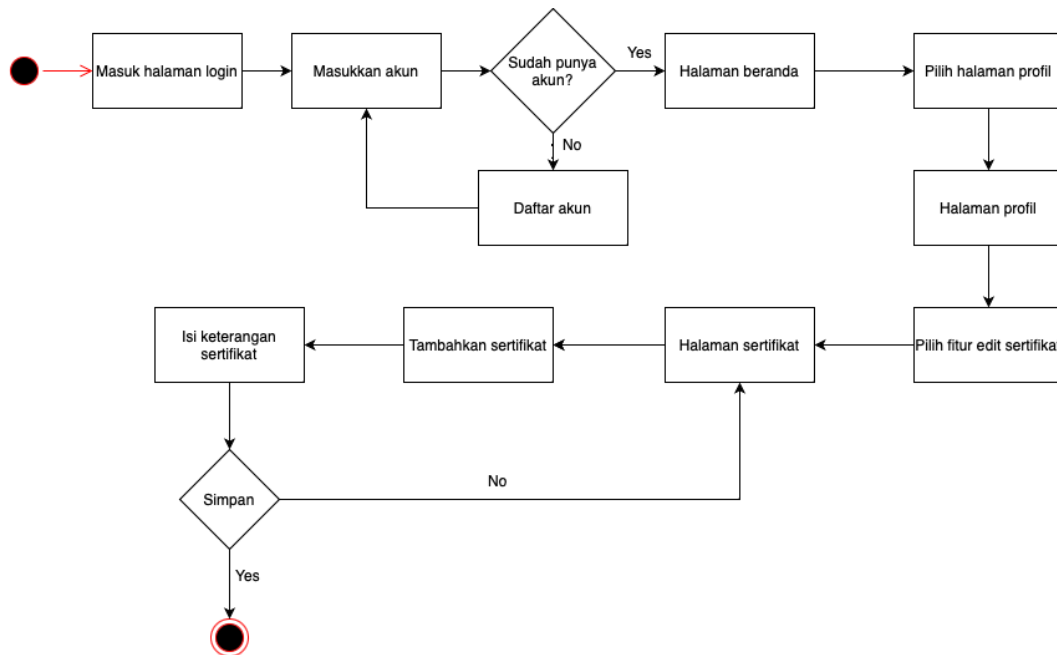
Gambar 4. *Prioritization Idea*

Prioritization Idea dalam metode *Design Thinking* merujuk pada proses penentuan prioritas atau pemilihan ide yang paling menjanjikan untuk diteruskan dan dikembangkan lebih lanjut. Setelah menghasilkan sejumlah ide solusi pada tahap *ideate*, Langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan pemilihan ide-ide yang paling potensial untuk dijadikan fokus pengembangan.

Pendekatan *Prioritization Idea* dapat bervariasi bergantung pada konteks dan kebutuhan. Tujuannya adalah untuk memfokuskan upaya pada ide-ide yang memiliki potensi paling tinggi untuk menciptakan solusi yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna.



Gambar 5. *Userflow* Pak Muslih



Gambar 6. *Userflow* Tubagus Dzkriil

Userflow dibuat untuk menggambarkan urutan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dalam berinteraksi pada sebuah rancangan yang dibuat. Dengan *userflow* dapat diketahui pandangan secara menyeluruh tentang pengalaman pengguna.

Proses pada tahap perancangan dimulai dengan pembuatan *Style Guide*, yang merupakan koleksi komponen yang dapat digunakan secara berulang, memiliki standar yang jelas, dan memungkinkan penggunaan untuk merancang berbagai halaman *UI* yang berbeda secara efisien. (Tri Widiatmoko, Setya Utami, Studi Desain Komunikasi Visual, & Teknologi Informasi, 2022)

Style Guide

Dalam pemilihan warna menyesuaikan logo Universitas Nusa Putra.



Inter

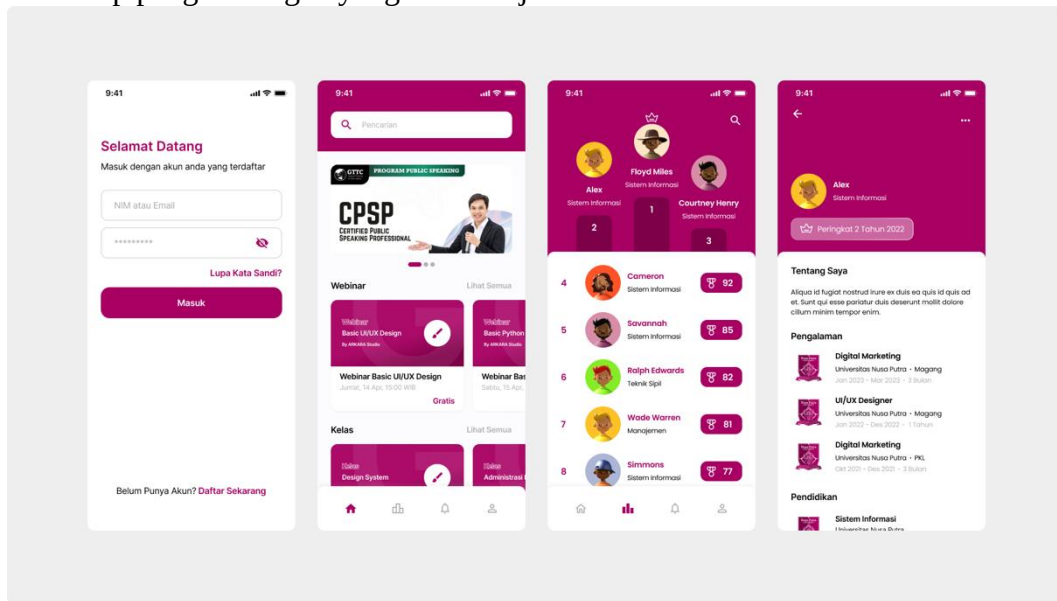
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 7. *Style Guide*

Prototype

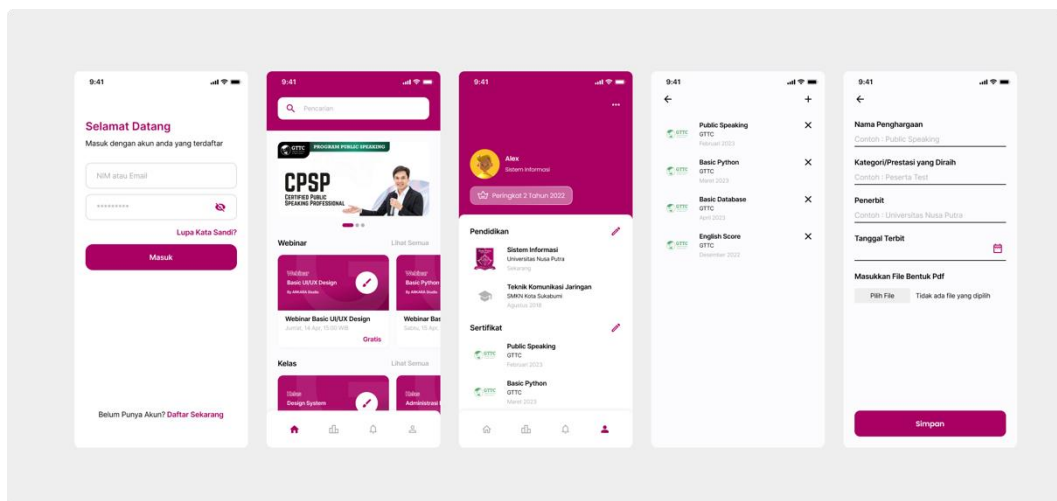
Hasil dari tahap-tahap sebelumnya adalah *prototype* yang dapat menguji fungsi dan kinerja solusi dalam kondisi nyata atau secara visual. Hal ini dapat mengidentifikasi potensi-potensi dari

masalah atau kesalahan, menafsir efektivitas solusi, dan mengoptimalkan desain sebelum memasuki tahap pengembangan yang lebih lanjut.



Gambar 8. Skenario *Prototype* sudut pandang Pak Muslih

Pada tahap skenario ini Pak Muslih dapat mengetahui potensi yang dimiliki oleh mahasiswa dengan cara masuk dengan akun yang telah terdaftar, sampai berhasil masuk hingga pada tahap beranda. Setelah itu pilih halaman peringkat di sebelah *icon* beranda dan pilih profil mahasiswa yang ingin dilihat.



Gambar 9. Skenario *Prototype* sudut pandang Tubagus Dzikril

Pada tahap skenario ini Tubagus Dzikril dapat mengarsipkan hasil kegiatan berupa sertifikat dengan cara masuk dengan akun yang telah terdaftar, sampai berhasil masuk hingga pada tahap beranda. Setelah itu pilih halaman profil pada *icon* di bagian pojok kanan. Lalu pada bagian sertifikat klik *icon* pensil dan pilih tambahkan sertifikat dengan klik *icon* tambah.

Prototype akhir yang telah dibuat diuji kepada penguji, dan hasil pengujian menunjukkan bahwa desain dari *prototype* mendapat respon yang positif dari penguji. Mereka juga menunjukkan minat untuk menggunakan hasil rancangan yang telah dibuat. (Avindra, Metta Cahyani, & Ningsih, 2021)

Testing

Tahapan ini melibatkan pengguna metode *System Usability Scale (SUS)* yang merupakan suatu alat pengukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana tingkat kebergunaan suatu produk. Pada tahap ini, produk akhir atau *prototype* akan diuji oleh 10 orang penguji yang sebelumnya telah mengisi kuesioner sebagai responden. (Nurjanah, Nurjannah, & Kristiani, 2022)

Proses perhitungan pada *System Usability Scale (SUS)* dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Pada pernyataan dengan nomor ganjil, skor yang diberikan oleh penguji dikurangi 1.
2. Pada pernyataan dengan nomor genap, skor dikurangi dengan skor yang diberikan oleh penguji.
3. Selanjutnya, total skor yang diperoleh dihitung dan dikalikan dengan factor 2,5. (Ariska & Nurlela, n.d.)

Berikut adalah hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* :

Tabel 2. Bobot Nilai Hasil kuisisioner

Responden	Pertanyaan									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	5	1	5	3	5	1	4	1	5	2
R2	5	2	4	1	5	4	4	1	5	3
R3	4	2	5	2	4	2	5	1	5	3
R4	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2
R5	5	4	4	1	4	2	4	1	4	3
R6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R7	5	1	5	3	4	2	5	1	5	4
R8	5	1	5	1	4	2	4	2	4	3
R9	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2

Dari hasil kuisisioner maka selanjutnya perlu dilakukan perhitungan dengan menggunakan cara yang sudah dijelaskan diatas pada poin 1 dan poin 2. Lalu setelah dihitung maka dapat dihasilkan perhitungan seperti pada tabel berikut dibawah ini :

Tabel 3. Perhitungan Bobot Nilai Hasil kuisisioner

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	36	90
R2	4	3	3	4	4	1	3	4	4	2	32	80
R3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	33	82,5
R4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5
R5	4	1	3	4	3	3	3	4	3	2	30	75
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R7	4	4	4	2	3	3	4	4	4	1	33	82,5
R8	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	33	82,5
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5

Skor Nilai Rata-Rata	88,25
-----------------------------	--------------

Jawaban dari setiap penguji kemudian dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan 2,5. Setelah itu, semua hasil perkalian tersebut dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah penguji, yaitu 10 orang. Dengan demikian, diperoleh total nilai *System Usability Scale (SUS)* sebesar 88,25. Berdasarkan nilai total tersebut, penilaian *SUS* dapat disimpulkan sesuai dengan ketentuan yang tertera pada tabel diatas ialah :

- Dalam penilaian *Acceptability* oleh pengguna, hasil pengukuran menunjukkan bahwa *Prototype* diterima dengan baik dengan kategori *acceptable*.
- Dalam penilaian *Grade Scale* oleh pengguna, hasil pengukuran menunjukkan bahwa *prototype* mempunyai kualitas pada tingkat B.
- Dalam hal *Adjective Rating* yang menentukan kebergunaan, hasil pengukuran menunjukkan bahwa *prototype* dinilai sangat baik hingga dapat dikategorikan *excellent*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* Menggunakan Metode *Design Thinking* telah selesai. *Prototype* yang dibuat telah diuji menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)* dan memperoleh total nilai sebesar 88,25, yang menunjukkan bahwa perancangan tersebut sudah *acceptable*, memiliki nilai *grade scale* B, dan mendapat rating dengan kategori *excellent*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariska, D., & Nurlela, S. (n.d.). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4). Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech86>
- Avindra, A., Metta Cahyani, C., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. In *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)* (Vol. 1).
- Cavanaugh, A. B., Rahmawati, E., Gusti,) I, Alit, N., Putra, W., Program,), ... Informasi, S. (2021). Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry. In *JSIKA* (Vol. 10). Retrieved from <https://tiket.dlu.co.id/>
- Dwi, P., Pamungkas, A., Maturbongs, Y. H., & Oetomo, R. K. (n.d.). *Membuat Portofolio Pribadi Menarik dalam Mempersiapkan Diri Melamar Pekerjaan bagi Orang Muda Binaan Marga Sejahtera*.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8).
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1). Retrieved from <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>

- Purwitasari, R. W., Nainggolan, P. D. Y., Rahmawati, N., Adhinata, F. D., & Ramadhan, N. G. (2021). Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 350. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3700>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (n.d.). *PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI*.
- Tri Widiatmoko, D., Setya Utami, B., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Teknologi Informasi, F. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(Februari), 120–136.
- Widyastutik, L., & Airlangga, P. (n.d.). Rancang Bangun Sistem Penyusunan Portofolio dan CV Berbasis Visual Builder. In *Exact Papers in Compilation* (Vol. 4).