

Perancangan Desain *User Interface* Pada *Website* Alumni Universitas Dinamika Untuk Meningkatkan *Usability* Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design*

Hanifah Lazuardy Eka Safitri¹⁾ Tri Sagirani²⁾ Erwin Sutomo³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi Universitas Dinamika
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)hanifah.les@gmail.com, 2)tris@dinamika.ac.id, 3)sutomo@dinamika.ac.id

Abstract: *In Dinamika University exists an alumni's website at <http://alumni.dinamika.ac.id>. According to an interview with the PLKA (Pusat Layanan Karir dan Alumni) division and other alumnis of the Dinamika University, it is found that the Alumni website is not fulfilling the needs of its user. From there, it is deduced that the main problems faced on this project is how to design the user interface on the Dinamika University's Alumni website for increased usability with the UCD approach. In the UCD method, early and final evaluation of the design is carried on using heuristic evaluation with a severity rating scale ranging from 0 to 4, from the early design evaluation it is revealed that the old UI has problems of Catastrophic severity, which warrants a design adjustments and repairs. The designing process utilizes wireframes, storyboards, and prototypes. The general base and data for the designing process is gained from surveys of the PLKA and the alumnis, from which this design would later be subjected to a final evaluation to find out any usability problems, which using the same rating scale, is the rounded severity scale of 0,069, meaning that already fulfilling the need*

Keywords: *User Interface, User Centered Design, Heuristic Evaluation, Saverity Rating.*

Alumni adalah lulusan dari sekolah, perguruan tinggi atau universitas. Alumni memiliki peran dalam peningkatan kualitas dari suatu instansi. Pada Universitas Dinamika terdapat *website* alumni dengan alamat <http://alumni.dinamika.ac.id>, bertujuan untuk mengumpulkan data alumni dari Stikom berdiri hingga kini menjadi Universitas Dinamika dan memberikan informasi tentang organisasi alumni yang saat ini masih bernama Keluarga Alumni Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (KASTI).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian Pusat Layanan Karir dan Alumni (PLKA), *website* alumni saat itu dibuat oleh alumnus untuk kebutuhan sesaat, sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan oleh PLKA saat ini.

Pada hasil kuesioner yang telah dibagikan dan diisi oleh alumni Universitas Dinamika sebanyak 31 responden diketahui bahwa 100% responden setuju perlu dilakukan perbaikan.

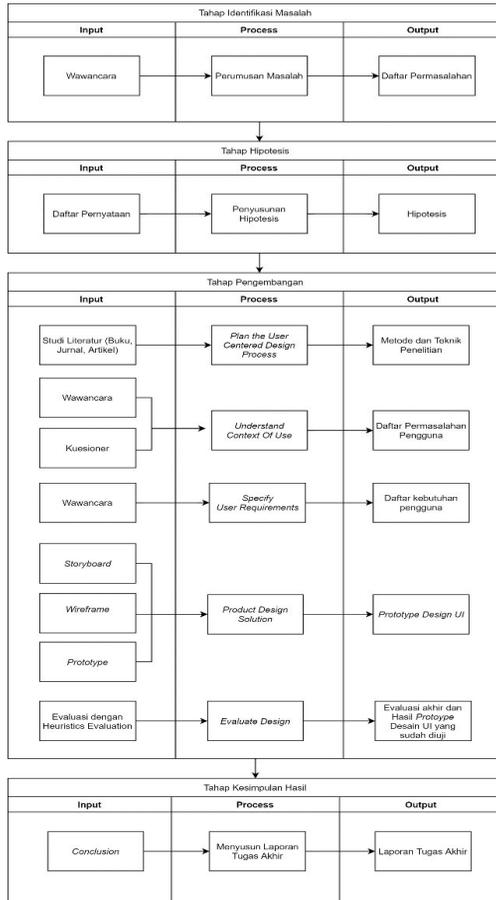
Dalam proses pengembangan *website*, terutama dalam riset *UX* hingga menjadi *prototype UI* yang dapat dijadikan rekomendasi untuk bagian PLKA. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah

dilakukan memberikan rekomendasi untuk pengembangan desain *UI*. Dari rekomendasi tersebut dalam pengembangannya dilakukan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* yang berfokus pada pengguna (dan mempertimbangkan tujuan dan tugas dalam melakukannya) sehingga dalam proses perancangan desain *UI* akan melibatkan pengguna didalam setiap aktivitasnya. Sehingga dapat dirumuskan bagaimana merancang desain *User Interface* pada *website* alumni Universitas Dinamika untuk meningkatkan *usability* dengan menggunakan metode *User Centered Design* sehingga dapat dimanfaatkan sebagai rekomendasi pengembangan *website* oleh pihak PLKA dan dapat meningkatkan *usability*.

METODOLOGI

Dari latar belakang yang telah disampaikan, penelitian ini termasuk jenis penelitian studi kasus dan untuk pertanyaan penelitian dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang desain *User Interface* pada *website* alumni Universitas Dinamika untuk meningkatkan *usability*?. Untuk menjawab pertanyaan

tersebut maka dilakukan tahapan pengembangan dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Berikut alur metodologi penelitian yang digunakan pada Gambar 1.



Gambar 1 Metodologi Penelitian

1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada bagian PLKA dan Alumni tentang permasalahan apa saja yang ada pada web Alumni. Berdasarkan hasil wawancara kepada bagian PLKA tentang permasalahan apa saja yang ada pada web Alumni, dirumuskan solusi seperti dibawah ini.

Tabel 1 Solusi Permasalahan

No	Masalah	Solusi
1.	Maintenance web web Alumni tidak aktif	Mengaktifkan web Alumni kembali
2.	Desain pada web Alumni belum di perbaiki	Memperbarui desain web Alumni sesuai dengan web Universitas Dinamika
3.	Konten yang	Memperbarui konten

ada pada web Alumni tidak diperbarui sehingga dari web alumni tidak lengkap dan membuat Alumni bingung.

2. Tahap Hipotesis

Dalam penyusunan hipotesis, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyusun daftar pernyataan atau hipotesis. Daftar pernyataan atau hipotesis yang digunakan dalam penelitian dibedakan menjadi dua asumsi yaitu asumsi dari pegawai PLKA dan Alumni. Seperti pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Asumsi Bagian PLKA dan Alumni

No	Asumsi Pegawai PLKA
1.	Mebutuhkan alumni untuk proses akreditasi
2.	Masih terhambat dalam membenahan web desain, sehingga web alumni masih apa adanya tidak di-update
3.	Berfokus pada informasi tentang alumni
4.	Mebutuhkan sebuah web, yang memiliki fitur sesuai kebutuhan alumni. Sehingga PLKA dapat membantu memberikan informasi yang dibutuhkan alumni dan begitu pula sebaliknya

Tabel 2 Asumsi Alumni

No	Asumsi Alumni
1.	Mebutuhkan sebuah media untuk mengetahui info reuni, info seputar legalisir setelah lulus, info pelatihan dan info tentang kerjasama.
2.	Alumni ingin memberikan info tentang beasiswa, partner riset untuk para mahasiswa.
3.	Alumni ingin share pengalaman kerja, event kepada mahasiswa

Berdasarkan hasil hipotesis permasalahan diatas, akan dirubah kedalam pernyataan hipotesis “Akan dibuktikan bahwa perancangan *UI/UX* untuk *website* Alumni dapat memberikan solusi untuk pegawai PLKA dan Alumni”.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan UI pada web Alumni, dengan dimulai dari tahap *plan the user centered*

designprocess, understand context of use, specify user recruitments, produce design solution, dan berakhir pada tahap evaluate design.

3.3.1 Plan the User Centered Design Process

Studi literatur digunakan sebagai langkah awal dalam mengerjakan Tugas Akhir dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber seperti buku, artikel dan jurnal sehingga dapat membantu memperkuat dan mendukung proses pengerjaan.

Tabel 3 Tahapan Perencanaan

No	Tujuan	Tahapan Perencanaan
1	Mengumpulkan informasi tentang tahapan perancangan UI	Tahapan perancangan dengan <i>storyboard</i> , <i>wireframe</i> , dan <i>prototype</i>
2	Mencari informasi tentang keterlibatan <i>user</i> dalam perancangan UI	Menggunakan referensi artikel dengan judul “ <i>A Closer Look on the User Centered Design</i> ” tahun 2015 oleh Adriana Chammas, Claudia Mont’Alvão, dan Manuela Quaresma. Dimana dalam proses perancangan UI dari proses awal hingga akhir melibatkan <i>user</i> .
3	Mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang ada pada web Alumni	Dengan melakukan wawancara, dan kuesioner kepada bagian PLKA serta Alumni bahwa permasalahan

3.3.2 Understand Context Of Use

Langkah pertama yang dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna, maka dilakukan wawancara secara mendalam dengan bagian PLKA untuk mengetahui berapa *user* yang menggunakan web Alumni lalu dibuatkan *user persona* dari tiap *user* seperti gambar dibawah ini

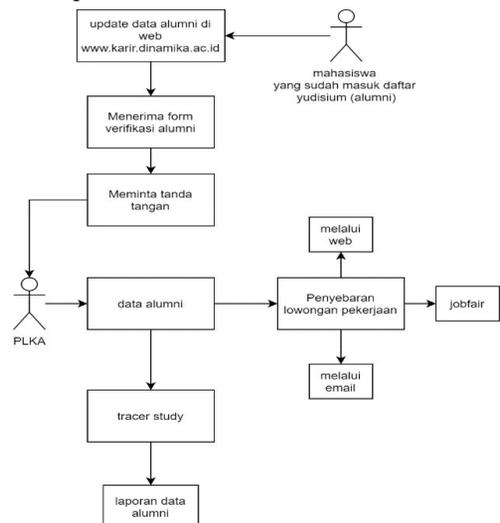


Gambar 2 User Persona Alumni



Gambar 3 User Persona PLKA

Berdasarkan wawancara dengan PLKA diketahui proses bisnis yang ada pada bagian PLKA pada Gambar dibawah ini.



Gambar 4 Proses Bisnis PLKA

Selanjutnya yaitu penyusunan kuesioner dengan metode *heuristic evaluation* untuk dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan menggunakan dan diolah dengan SPSS didapatkan hasil uji validitas dinyatakan valid karena variabel indikator ≥ 0.2913 (r-Tabel) dan untuk uji reliabilitas hasil akhirnya 0,764 yang artinya reliabilitas tinggi dan *reliable*.

Berdasarkan hasil tersebut maka kuesioner dapat dilanjutkan ke tahap perhitungan *heuristic evaluation* dengan skala *saverity rating* 0 hingga 4 yang menghasilkan rekapitulasi nilai *saverity rating* pada evaluasi awal sebagai berikut

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai *Saverity Rating*

Aspek Usability	Nilai Rata-Rata SR	Kategori Permasalahan
1	10,89	Permasalahan Catastrophic
2	15	Permasalahan Catastrophic
3	17,75	Permasalahan Catastrophic
4	10,89	Permasalahan Catastrophic
5	10,56	Permasalahan Catastrophic
6	16,25	Permasalahan Catastrophic
7	11,11	Permasalahan Catastrophic
8	18	Permasalahan Catastrophic
9	15,5	Permasalahan Catastrophic
10	38	Permasalahan Catastrophic

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa tampilan web Alumni saat ini memiliki masalah *usability* dengan tingkat Permasalahan *Catastrophic* yang artinya tingkat permasalahan tinggi sehingga dari hasil perhitungan tersebut desain web Alumni diperlukan perbaikan desain

3.3.3 Specify User Requirements

Untuk menspesifikasikan kebutuhan user maka dilakukan wawancara dengan bagian PLKA Universitas Dinamika.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa user pada *website* alumni yaitu pegawai PLKA dan untuk *customer*-nya adalah Alumni Universitas Dinamika. Selain itu, Tampilan web alumni saat ini tidak sesuai dengan kebutuhan fungsional *website* alumni, sehingga bagian PLKA membuat daftar kebutuhan fungsional terbaru yang bisa diterapkan untuk pembenaran *website* alumni. Berikut kebutuhan fungsional *website* alumni berdasarkan wawancara ke bagian PLKA pada Tabel dibawah ini

Tabel 5 Kebutuhan Fungsional Web Alumni

Nama Fungsi	Keterangan
Profil Universitas Dinamika	Menampilkan halaman profil alumni
Testimoni Universitas Dinamika	Menampilkan testimoni alumni tentang Universitas Dinamika
Testimoni Pengguna Lulusan	Menampilkan testimoni pengguna lulusan
Karya Mahasiswa	Menampilkan halaman karya mahasiswa Universitas Dinamika
Kartu Alumni	Menampilkan halaman tentang kartu alumni Universitas Dinamika
Alumni Universitas Dinamika Bisa	Menampilkan penghargaan yang diterima oleh Alumni
Forum Alumni	Menampilkan halaman forum yang dapat digunakan oleh pengguna lulusan
Online Shop	Menampilkan halaman promosi bisnis alumni Universitas Dinamika

3.3.4 Produce Design Solution

Pada tahapan desain ini dilakukan pengembangan desain web alumni dengan tiga tahapan yaitu *storyboard*, *wireframe*, dan *prototype* yang didapatkan dari hasil wawancara dan kuesioner. Hasil dari pengembangan tahapan desain antara lain sebagai berikut

1. *Storyboard*
2. *Wireframe*

3. *Prototype*

3.3.5 *Evaluate Design*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan wawancara secara mendalam ke bagian PLKA dan 3 alumni dengan menunjukan hasil *prototype* desain *UI* web Alumni. Selain wawancara, bagian PLKA dan beberapa alumni diminta untuk menjawab tiap pertanyaan *heuristic evaluation* secara tertutup dengan skala *saverity rating* 0 hingga 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Understand Context Of Use*

Berdasarkan *user persona* yang telah dibuat, maka diketahui bahwa *goal* Alumni adalah mengerjakan suatu pekerjaan dengan cepat sedangkan *goal* pegawai PLKA adalah efisien waktu dalam menyelesaikan pekerjaan. Berdasarkan *goal* tersebut, pada tampilan *website* Alumni tidak terpenuhi dikarenakan ditemukan permasalahan yang menghalangi *goal* tersebut.

Tabel 6 Temuan Permasalahan *User Persona*

No	Temuan Permasalahan
1	Terdapat fitur yang tidak penting
2	Informasi pada <i>website</i> Alumni tidak diperbarui dan detail
3	Tampilan <i>website</i> tidak selaras dengan tampilan web Universitas Dinamika

Selain itu, berdasarkan proses bisnis yang ada pada PLKA diketahui bahwa Alumni membuka web Alumni untuk *update data*, mencari dan memberikan informasi tentang *event*, kerjasama, lowongan pekerjaan, dan beasiswa untuk mahasiswa Universitas Dinamika. Sedangkan PLKA berperan untuk memverifikasi setiap tindakan yang dilakukan Alumni pada web Alumni.

2. *Specify User Requirements*

Berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah dijelaskan pada metodologi penelitian dan hasil dari temuan permasalahan *user persona*, selanjutnya di detailkan secara spesifik. Berikut hasil kebutuhan *user* secara spesifik.

Tabel 7 Kebutuhan *User* Secara Spesifik

No	Nama Fungsi	Spesifik
1	Profil Alumni Universitas Dinamika	Pada fungsi profil Alumni, menampilkan l u l u s a n - l u l u s a n Universitas Dinamika yang sukses dalam dunia kerja maupun bisnis. Hal-

hal yang ditampilkan pada fungsi ini adalah foto alumni, nama, jenis pekerjaan, jabatan, lulusan tahun, dan alamat email

2 Testimoni Alumni Universitas Dinamika Pada fungsi ini menampilkan informasi tentang pengalaman Alumni saat kuliah di Universitas Dinamika, dan setelah lulus dari Universitas Dinamika apakah Alumni langsung mendapat pekerjaan, apakah pekerjaan yang ditekuni saat ini sesuai dengan jurusan yang diambil saat kuliah, atau tentang *sharing* usaha yang lagi dikembangkan setelah lulus dari Universitas Dinamika.

3 Testimoni Pengguna Lulusan Fungsi ini menampilkan *sharing* kepuasan tentang lulusan Universitas Dinamika yang bekerja di Perusahaan yang sama. (Alumnus mengajak Alumnus lainnya untuk bekerja di dalam perusahaan yang sama)

4 Kartu Alumni Fungsi ini sebagai sarana Alumni untuk mengajukan permohonan pembuatan kartu Alumni kepada PLKA yang berfungsi seperti kartu tanda mahasiswa (KTM), dimana kartu ini bisa untuk *tapping* parkir, *finding machine*, dan masuk ke perpustakaan. Dalam proses permohonan pengajuan kartu Alumni, PLKA membutuhkan data berupa foto terbaru Alumni, nama lengkap, Prodi, No handphone, dan Alamat.

5	Alumni Universitas Dinamika Bisa	Fungsi ini menampilkan prestasi – prestasi Alumni. berupa bukti foto menerima penghargaan dan identitas Alumni penerima penghargaan
6	Forum Alumni	Fungsi ini untuk <i>sharing</i> antar alumni, perihal reuni, event, pekerjaan atau lain hal yang berguna untuk memperat ikatan alumni. dan pada fungsi ini Alumni dapat memb forum sendiri <i>website</i> Alumni
7	<i>Online Shop</i>	Alumni dapat posting bisnisnya dan dipromosikan pada <i>online shop</i> ini. Fungsi menampilkan ini bisnis/jualan Alumni kontak yang dapat dihubungi seperti nomer telpon dan <i>marketplace</i> (jika ada)
8	<i>Login</i>	Fungsi ini digunakan <i>login</i> sebagai Alumni atau admin, yang berisikan <i>username</i> dan <i>password</i>
9	Posting	Fungsi ini diberikan pada Alumni dan bagian PLKA, Alumni dapat mengunggah postingan berupa <i>event</i> ,

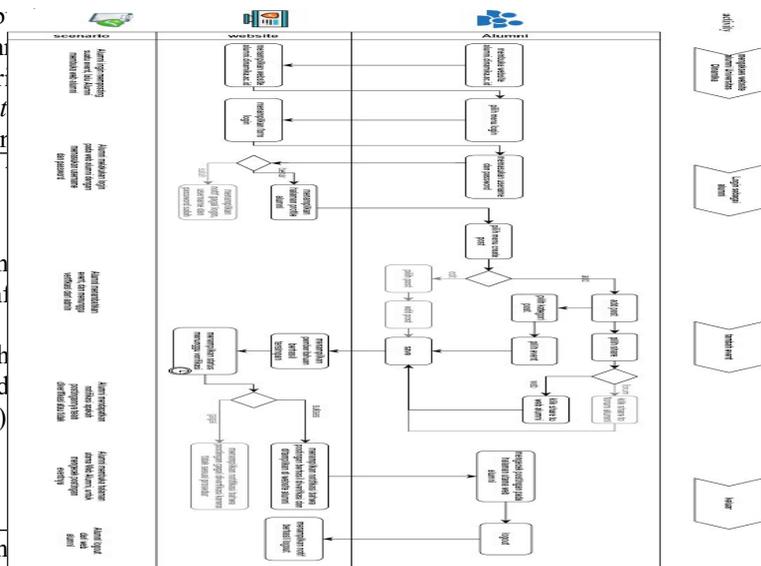
kerjasama, beasiswa, dan *online shop*. Akan tetapi selama proses unggah postingan harus melalui verifikasi Admin yaitu pegawai PLKA.

3. Produce Design Solution

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Maka langkah selanjutnya, melakukan perancangan desain *UI* yang dimulai dari membuat *storyboard*, *wireframe* lalu *prototype*.

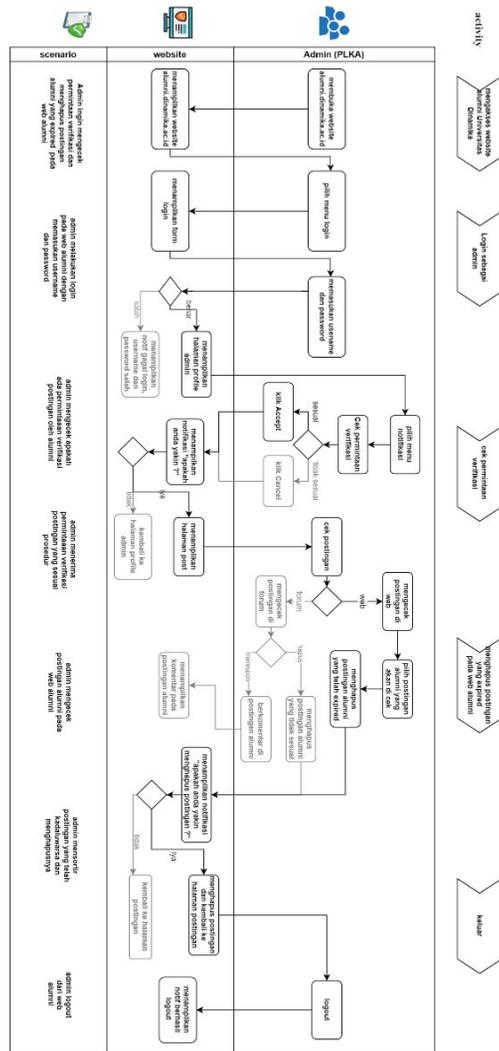
a. Storyboard

Pada tahap ini, menjelaskan aktivitas utama yang dilakukan oleh alumni dan pegawai PLKA saat menggunakan *website* alumni. Gambar 3 dibawah ini menjelaskan tentang aktivitas Alumni untuk menambahkan event pada *website* Alumni, yang dimulai dari mengakses *website* Alumni Universitas Dinamika, kemudian *login* sebagai Alumni, menambahkan *event* dan menunggu konfirmasi dari admin (pegawai PLKA)



Gambar 5 Storyboard Alumni

Sedangkan gambar dibawah ini menjelaskan tentang aktivitas utama pada bagian PLKA untuk memverifikasi apa yang akan diposting oleh Alumni di website Alumni serta menghapus postingan yang telah kadaluwarsa



Gambar 6 Storyboard PLKA

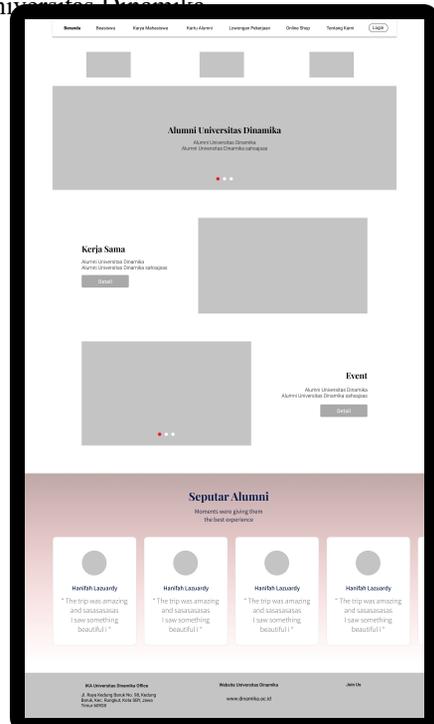
b. Wireframe

Berdasarkan hasil storyboard, selanjutnya melakukan tahapan wireframe dengan menggambarkan dengan jelas tampilan dari setiap komponen seperti *button*, teks, menu, *image*, dan lainnya.

1) Wireframe Halaman Beranda Web Alumni

Pada gambar dibawah ini merupakan wireframe halaman beranda pada web Alumni yang menampilkan tentang *event*, kerjasama dan testimoni pengguna maupun lulusan

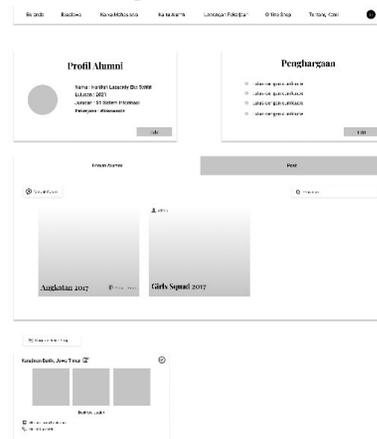
Universitas Dinamika



Gambar 7 wireframe Halaman Beranda Web Alumni

2) Wireframe Halaman Setelah Login Alumni

Pada gambar dibawah ini merupakan wireframe halaman utama setelah login sebagai Alumni. yang menampilkan *edit* profil, *edit* penghargaan, unggah *event*, forum dan *online shop*

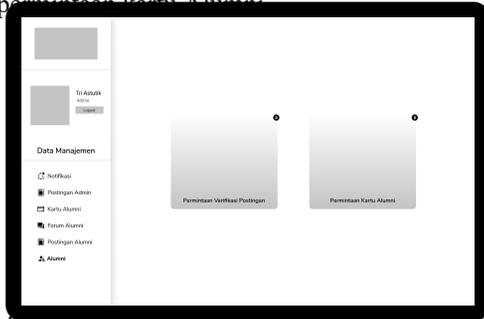


Gambar 8 Wireframe Halaman Setelah Login Alumni

3) Wireframe Halaman Setelah Login Admin

Pada gambar dibawah ini merupakan wireframe halaman utama setelah login sebagai Admin. yang menampilkan notifikasi

permintaan verifikasi postingan dan permintaan login Alumni



Gambar 9 Wireframe Halaman Setelah Login Admin

c. Prototype

Berdasarkan wireframe yang telah dibuat maka selanjutnya proses membuat prototype dengan menggunakan tools figma. Dimana hasil dari prototype ini, merupakan simulasi bagaimana user seperti PLKA dan Alumni berinteraksi dengan UI secara nyata. Berikut beberapa hasil prototype web Alumni yang telah dibuat berdasarkan hasil dari wireframe

Pada prototype web Alumni menggunakan warna merah dengan kode #D32F2E dan warna abu-abu dengan kode #424242 dikarenakan mengikuti warna dasar pada website Universitas Dinamika

Font yang digunakan pada prototype



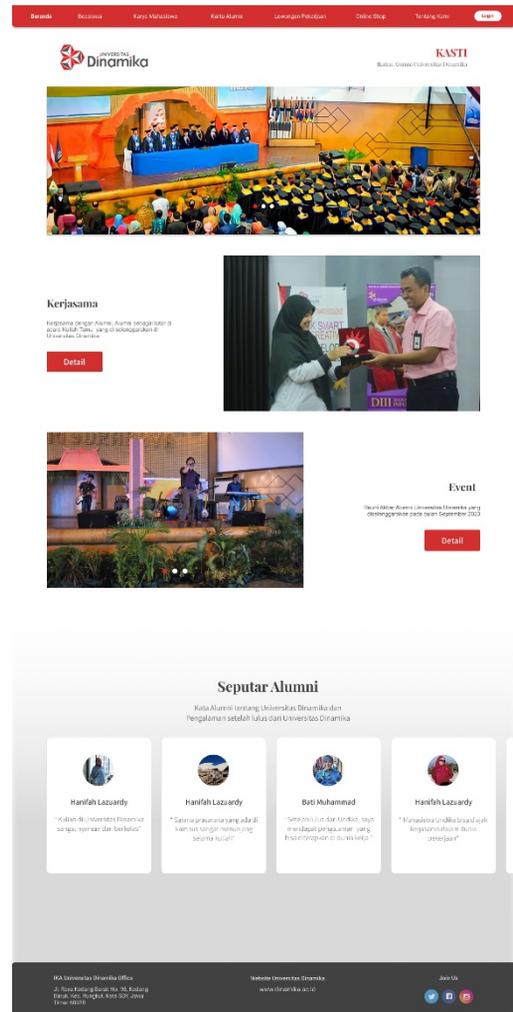
Gambar 10 Schema Warna

web Alumni menggunakan font "Roboto" untuk menu pada website, judul dan footer karena font jenis ini paling mudah dibaca oleh mata manusia. Untuk isi dari website menggunakan font "Arial" karena font tersebut merupakan font yang paling sering digunakan untuk media online dan merupakan keluarga dari "San Serif". Untuk font yang digunakan pada button pada web Alumni adalah font "Assistant" seperti gambar dibawah ini karena font tersebut merupakan font google yang sangat serbaguna, dan font jenis ini merupakan jenis font yang jarak antar huruf direncanakan dengan sangat hati-hati sehingga menciptakan keterbacaan yang baik.

1) Prototype Halaman Beranda

Pada halaman beranda berisikan crousel atau slide show foto-foto Alumni Universitas Dinamika, informasi tentang kata Alumni tentang Universitas Dinamika, kerjasama dan event yang di selenggarakan

oleh Alumni Universitas Dinamika



Gambar 11 Prototype Halaman Beranda

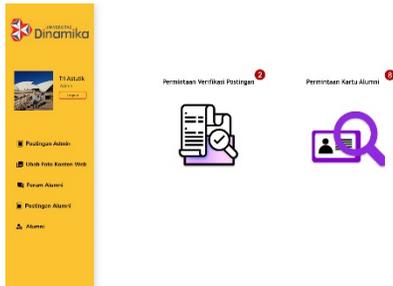
2) Prototype Halaman Setelah Login Alumni

Pada halaman setelah login Alumni menampilkan edit profil Alumni, edit penghargaan, add forum, add postingan (event, kerja sama) dan add online shop ke web Alumni



Gambar 12 *Prototype* Halaman Setelah Login Alumni

3) *Prototype* Halaman Setelah Login Admin
 Pada halaman setelah login Admin menampilkan notifikasi permintaan verifikasi postingan oleh Alumni dan permintaan kartu Alumni



Gambar 13 *Prototype* Halaman Setelah Login Admin

4. Evaluate Design

Berdasarkan hasil wawancara ke PLKA dan Alumni tentang evaluasi desain baru dapat diambil kesimpulan seperti tabel dibawah ini Tabel 8 Hasil Evaluasi Berdasarkan wawancara

No	Kategori	Hasil
1	Pemilihan warna	Pemilihan warna baik
2	Pemilihan tulisan (<i>font, size</i>)	Tulisan mudah dikenali, tidak membingungkan, ukuran tidak terlalu kecil
3	Menyelesaikan <i>task</i>	Mudah dalam menyelesaikan <i>task</i>
4	Tampilan (tata letak)	Tampilan Sempel, Sederhana, dan langsung menampilkan fokus tujuan.
5	Kesesuaian fitur dengan kebutuhan	Fitur sudah sesuai dengan kebutuhan

Evaluasi desain akhir juga dilakukan dengan cara membagikan kuesioner dengan daftar pertanyaan kepada 10 Alumni dengan metode *Heuristic Evaluation*. Lalu dihitung menggunakan *severity rating* dengan rumus seperti dibawah ini :

$$\sum Hx = (0*x)+(1*x)+(2*x)+(3*x)+(4*x) \quad (1)$$

Keterangan:

$\sum Hx$ Jumlah skor rating dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (H1, H2,.....,H10)

x Point *usability*

:

Nilai SR diperoleh dari :

$$Sv = \frac{\sum Hx}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

Sv : Hasil Saverity Rating dalam satu aspek *usability*

n : Banyaknya sub aspek *usability* dalam tiap aspek

Setelah dilakukan perhitungan, maka menghasilkan nilai rata-rata seperti tabel dibawah ini.

Tabel Rekapitulasi Nilai *Saverity Rating* Evaluasi Akhir

Aspek <i>Usability</i>	Nilai Rata-Rata <i>Saverity Rating</i>
1	0,22
2	0
3	0
4	0,11
5	0
6	0
7	0,11
8	0,25
9	0
10	0
Nilai Rata-Rata SR	0,069

Karena rata – rata *severity rating* menghasilkan angka desimal, maka dari itu pengkategorian jenis *severity rating* merujuk pada penelitian Menurut Zhang (Dalam Putri Ayu Lestari, Dkk, 2019) . Kategori rata-rata *severity rating* sebagai berikut :

Tabel *Saverity Rating*

No	Rating	Kategori
1	Nilai SR $\geq 3,5$	Permasalahan Catastrophic / sangat penting untuk diperbaiki
2	$2,5 \leq$ Nilai SR $< 3,5$	Permasalahan Mayor / perlu diperbaiki dengan prioritas tinggi
3	$1,5 \leq$ Nilai SR $< 2,5$	Permasalahan Minor / perlu diperbaiki dengan prioritas

rendah

4	Nilai SR < 1,5	Permasalahan Cosmetic / tidak harus diperbaiki
---	----------------	--

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi diatas menunjukkan desain *UI* yang baru memiliki masalah *usability* dengan rata-rata 0 dimana merupakan kategori *usability cosmetic*/tidak harus diperbaiki.

5. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil perancangan memuat 9 kebutuhan utama yaitu profil Alumni, testimoni Alumni, testimoni pengguna lulusan, kartu Alumni, Alumni Universitas Dinamika Bisa (penghargaan Alumni), forum Alumni, *online shop*, *login*, *posting*. Skema warna untuk tampilan beranda yang digunakan yaitu seperti tema web Universitas Dinamika yaitu merah dan abu-abu, sedangkan untuk tampilan setelah *login* skema warna ditambahkan variasi warna kuning. Untuk isi dari konten web menggunakan *font* "Arial", untuk menu menggunakan *font* "Roboto", dan untuk *button* menggunakan *font* "Assistant".

Perancangan *UI* untuk meningkatkan *usability* pada web Alumni yang telah dilakukan, menggunakan tahapan pada *UCD* yaitu *plan the centered design*, *understand context of use*, *specify user recruitment*, *produce design solution*, dan *evaluate design* dengan menggunakan wawancara dan kuesioner *heuristic evaluation* yang terdiri dari 10 aspek *usability* dengan perhitungan menggunakan *saverity rating*. Berdasarkan tahapan perancangan yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil evaluasi awal tampilan web berada pada kategori Permasalahan *Catastrophic* yang artinya permasalahan pada web sangat besar. Setelah dilakukan perbaikan tampilan web, hasil evaluasi akhir berada pada kategori *Cosmetic* yang artinya tampilan sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga dari hasil tersebut dapat membuktikan hipotesis awal yaitu "Bahwa perancangan *UI/UX* untuk *website* Alumni dapat memberikan solusi untuk pegawai PLKA dan Alumni".

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil survei dengan kuesioner dan wawancara kepada PLKA dan Alumni maka kesimpulan dari penelitian Tugas Akhir ini yang berjudul "Perancangan Desain *User Interface* Pada *Website* Alumni

Universitas Dinamika Untuk Meningkatkan *Usability* Dengan Metode *User Centered Design*" menghasilkan *prototype* final sebagai berikut :

1. Hasil rancangan memuat 9 kebutuhan utama yaitu profil Alumni, testimoni
2. Alumni, testimoni pengguna lulusan, kartu Alumni, Alumni Universitas Dinamika Bisa (penghargaan Alumni), forum Alumni, *online shop*, *login*, *posting*
3. Evaluasi awal dan akhir menggunakan *heuristic evaluation* dengan perhitungan *saverity rating*.
4. Skema warna yang digunakan dalam tampilan *website* Alumni mayoritas adalah menggunakan warna yang senada dengan web Universitas Dinamika yaitu merah dan abu-abu
5. *Font* untuk isi dari *website* menggunakan *font* "Arial" karena *font* ini yang paling sering digunakan untuk media online dan merupakan keluarga dari "San Serif" sehingga mudah terbaca oleh *user*

Berdasarkan hasil *heuristic evaluation* pada evaluasi awal tampilan web Alumni tingkat kategori permasalahannya di level *Catastrophic* yang artinya *website* perlu diadakan perbaikan. Setelah dilakukan *redesign* pada tampilan web Alumni, hasil *heuristic evaluation* pada evaluasi akhir tingkat kategori permasalahan 0,069 yang artinya tampilan *website* sudah memenuhi kebutuhan.

SARAN

Saran yang diberikan pada hasil penelitian ini adalah hasil dari *prototype* desain web yang telah dibuat dapat dilanjutkan untuk direalisasikan menjadi tampilan web Alumni Universitas Dinamika

RUJUKAN

- Alsumait, A., & Al-Osaimi, A. (2009). Usability Heuristics Evaluation for Child E-learning. *Proceedings of iiWAS2009*, p. 425.
- Banfield, R., Lombardo, C., & Wax, T. (2015). *Design Sprint A Pratical Guidebook for Building Great Digital Product*.
- Bank, C., & Cao, J. (2014). *UI Design*

From the Experts Web UI Design

Best Practice.

- Chammas, A., Quaresma, M., & Mont'Alvão, C. (2015). A Closer Look On The User Centred Design. *Procedia Manufacturing* 3.
- Johnson, J. (2008). User Centered Design -an Overview. *ScienceDirect Topics*.
- Kahraman, Z. H. (2010). Using user-centered design approach in course design . *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 6.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen* (1st ed.). Yogyakarta: CV Budi Utama.