




PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE LAYANAN INFO


Date: 2018-07-27 04:32 UTC


* All sources 9 | Internet sources 5 | Organization archive 4


- [0]  "jurnal yoga.docx" dated 2018-07-27
0.8% 4 matches


- [1]  <https://think360studio.com/10-best-ux-de...should-read-in-2018/>
0.6% 3 matches


- [2]  <https://medium.com/@stangarfield/user-in...agement-2490dc0a50ab>
0.3% 2 matches


- [3]  "12410100040 - TA" dated 2017-10-16
0.2% 1 matches

- [4]  "rev.1.docx" dated 2017-08-07
0.2% 1 matches

- [5]  "jurnal fix(13410100066).docx" dated 2017-07-20
0.2% 1 matches

- [6]  https://widuri.raharja.info/index.php/SI...URUAN_TINGGI_RAHARJA
0.2% 1 matches

- [7]  www.authorstream.com/Presentation/shengv...-statistic-research/
0.2% 1 matches

- [8]  https://widuri.raharja.info/index.php/SI...uruan_Tinggi_Raharja
0.2% 1 matches

12 pages, 3157 words

PlagLevel: selected / overall

11 matches from 9 sources, of which 5 are online sources.

SettingsData policy: *Compare with web sources, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*Sensitivity: *Medium*Bibliography: *Consider text*Citation detection: *Reduce PlagLevel*Whitelist: *--*

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE LAYANAN INFORMASI KAMPUS (LIK) DENGAN METODE LEAN USER EXPERIENCE (LEAN UX) PADA UNIVERSITAS DR. SOETOMO

Abstract: LIK is a web-based academic information system application at Dr.^[5] Soetomo University with the aim to provide information about academic to students. Based on a review of similarweb.com, it's known that LIK application has few visitors due to User Interface/User Experience is less interesting and less responsive on the mobile web display, whereas the number of users accessing via mobile web reaches 90.45% thus causing reduced interest of users in using LIK applications. The solution of the problem is by designing user interface/user experience which is devoted to mobile device using Lean UX method, consist of 4 stages:^[6] Declare Assumptions, Create an MVP, Run an Experiment, Feedback and Research. The test was conducted with 60 students at Dr. Soetomo University with 2 times iteration based on the number of tasks successfully completed to calculate the success rate prototype. From the first iteration known success rate prototype reached 83%, while the second iteration reached 87%. This shows that the resulting prototype is good enough in terms of user interface ranging from the type of font, color, consistent layout and in terms of user experience to facilitate users in obtaining information.

Keywords: user interface, user experience, lean ux.

[3] ▶

LIK merupakan aplikasi sistem informasi akademik berbasis web pada Universitas Dr. Soetomo untuk memberikan informasi akademik kepada mahasiswa. Aplikasi LIK yang beralamat pada <http://lik.unitomo.ac.id>. Berdasarkan traffic pada similarweb.com memiliki sedikit pengunjung dikarenakan User Interface / User Experience yang kurang menarik dan kurang responsive pada tampilan mobile web, padahal jumlah pengguna yang mengakses melalui mobile web mencapai 90.45 % sehingga menyebabkan berkurangnya minat pengguna dalam menggunakan aplikasi LIK.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang sudah dilakukan ke 30 mahasiswa, 21 diantaranya diketahui sangat jarang menggunakan aplikasi LIK dan untuk penggunaannya biasa digunakan untuk melihat nilai - nilai UTS dan UAS serta pengecekan KRS yang telah disetujui saat perwalian dikarenakan user interface/user experience yang kurang baik sehingga membuat pengguna tidak mau mengeksplor fitur yang ada. Ini menunjukkan bahwa user interface/user experience adalah hal yang sangat penting dalam menarik minat pengguna untuk mau menggunakan suatu aplikasi.

User Interface atau antarmuka pengguna yaitu dimana pengguna interface dapat mengenali karakteristik pengguna dan karakteristik perangkat interface tertentu melalui suatu input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna (user) (Satzinger, 2012).

Menurut Garret (2011) User Experience (UX) adalah tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut apakah pengalaman (experience) dalam penggunaannya mudah digunakan, sederhana dan mudah dimengerti, serta seberapa efektif dan efisien interaksi yang terjadi dengan produk tersebut.

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan rancangan prototype design user interface / user experience yang baik dengan pemilihan warna, tipografi dan tata letak layout yang konsisten pada aplikasi LIK berbasis native mobile dengan desain interface dan experience aplikasi yang disesuaikan dan dirancang khusus dengan kebutuhan pengguna smartphone sehingga dapat memberikan informasi akademik yang optimal kepada pengguna.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahapan utama yang mengacu pada metode Lean UX yakni tahap pendeklarasian asumsi, tahap perancangan MVP, tahap run an experiment, tahap feedback and research dan tahap akhir dengan dua kali iterasi perancangan prototype.

Lean UX adalah metode perancangan UI/UX yang lebih teknik dokumentasi konvensional dalam perancangan untuk membuat pekerjaan lebih cepat dengan intensitas tinggi dan

berfokus pada actual experience yang akan didesain (Gothelf dan Josh, 2013). Dalam metode Lean UX memiliki 4 tahap pengembangan diantaranya:

- a) Declare Assumption yaitu membuat daftar asumsi berupa ide, gagasan dan permasalahan yang digunakan sebagai starting point dalam merancang prototype.
- b) Create an MVP yaitu membuat minimum viable product (MVP) berupa rancangan prototype.
- c) Run an Experiment yaitu proses pengujian prototype secara mandiri.
- d) Feedback and Research yaitu proses pengujian prototype kepada pengguna dan analisis feedback untuk mengetahui tingkat keberhasilan prototype.

Tahap Pendeklarasian Asumsi

1) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa Unitomo dengan menanyakan permasalahan yang dihadapi saat ini dan mengumpulkan informasi.

2) Studi Literatur

Mempelajari metode Lean UX, konsep UI/UX design dan metode task analysis dalam mengukur feedback melalui buku dan situs resmi terkait.

3) Observasi

Mengidentifikasi proses serta menu dan fitur apa saja yang ada pada aplikasi LIK Unitomo beserta kekurangan UI/UX.

4) Daftar Asumsi

Membuat daftar asumsi berupa penjabaran informasi yang didapatkan serta permasalahan yang dihadapi selama penggunaan aplikasi LIK dari hasil wawancara yang telah dilakukan beberapa mahasiswa Unitomo. Berikut langkah - langkahnya:

- a) Mengevaluasi kembali hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan.
- b) Daftar asumsi dibuat berisi pernyataan atau pendapat terkait permasalahan dan digunakan sebagai starting point.
- 5) Dugaan Pernyataan

Tahap ini mentransformasikan hasil asumsi sebelumnya ke dalam dugaan pernyataan dengan memprioritaskan beberapa asumsi yang penting lalu diubah dalam sebuah dugaan pernyataan.

6) Menentukan Outcomes

Tahap ini akan dibuat dalam bentuk list outcomes atau hasil apa yang ingin dicapai setelah proses implementasi.

Tahap Perancangan MVP

1) Perancangan Wireframe

Dilakukan pembuatan desain prototype dalam bentuk kerangka layout yang akan diterapkan pada proses interactive prototype. Berikut adalah langkah - langkahnya:

- a) Evaluasi kembali asumsi serta solusi yang akan diimplementasikan pada perancangan prototype.
- b) Menentukan elemen - elemen yang akan diterapkan pada wireframe seperti tata letak layout, jenis font, icon dan isi konten.
- c) Menerapkan elemen - elemen yang sudah ditentukan ke artboard digital.
- 2) Perancangan Interactive Prototype

Prototype yang dibuat akan terlihat lebih detail dari segi visual dan terdapat transisi dan animasi antar menu sehingga akan lebih interaktif. Berikut adalah langkah - langkahnya:

- a) Review wireframe yang telah dibangun.
- b) Import hasil wireframe kedalam artboard.
- c) hasil wireframing akan dimodifikasi sedemikian rupa secara detail bagian visualnya dengan menambahkan warna dan elemen lainnya.
- d) Amati kembali apakah desain yang dibuat telah sesuai tampilan visualnya.
- e) menambah transisi atau animasi antar menu agar prototype menjadi clickable dan interaktif.

^[9] Tahap Run an Experiment

Dilakukan pengujian pada prototype MVP yang telah dibuat secara mandiri untuk menentukan standar waktu yang dibutuhkan dalam pengujian.

Berikut adalah langkah - langkahnya:

- a) Buat daftar task skenario untuk menguji fungsionalitas disetiap fitur rancangan.
- b) Mencoba interactive prototype secara keseluruhan dan menentukan durasi yang dibutuhkan dalam setiap fiturnya.

Tahap Feedback and Research

Tahap feedback dilakukan kepada 30 sampel mahasiswa S1 Universitas Dr. Soetomo angkatan tahun 2014 - 2017 berdasarkan teknik random sampling. Metode dalam mengumpulkan feedback menggunakan teknik task analysis yaitu metode untuk mengamati bagaimana pengguna menggunakan suatu produk dan mengacu pada daftar skenario aktivitas yang harus diselesaikan oleh pengguna dengan memperhatikan durasi waktu yang dibutuhkan. Dari hasil task analysis itu akan dihitung berapa jumlah task yang berhasil diselesaikan dan akan hitung persentase success rate prototype. Menurut Jeff dan James (2016) rata - rata standar success rate sebuah prototype dikatakan cukup baik setidaknya mencapai 78%. Berikut adalah langkah - langkah pada tahap feedback and research:

- a) Membuat daftar task fungsional prototype.
- b) Menentukan batas standar waktu toleransi disetiap tasknya. Batas waktu toleransi adalah maksimal 3 kali lipat dari waktu yang dibutuhkan saat uji mandiri untuk setiap task (Tullis dan Albert 2013).
- c) Menambahkan kolom untuk durasi yang ditempuh pengguna.
- d) Melakukan pengujian ke 30 sampel yang dipilih dan diberikan kesempatan untuk mencoba rancangan prototype secara bebas. Segala aktivitas pengguna yang dilakukan saat mencoba prototype akan direkam dengan aplikasi screen recorder dan dicatat berapa banyak task yang berhasil dilakukan serta berapa durasi waktu yang dibutuhkan.
- e) Membuat tabulasi data hasil pengujian dengan tool Microsoft Excel dan melakukan task analysis dengan melihat berapa banyak task yang gagal dan berhasil dilakukan.
- f) Melakukan analisis deskriptif dengan menghitung persentase success rate prototype dari berapa banyak jumlah task yang berhasil dilakukan.
- g) Melakukan evaluasi melihat kendala serta masukan yang diberikan pengguna selama uji coba prototype dilakukan untuk perbaikan diprototype selanjutnya.

Tahap Akhir

Tahap ini berupa kesimpulan terkait dengan hasil rancangan user interface/user experience serta kritik dan saran yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendeklarasian Asumsi

1) Wawancara

Dari hasil wawancara diketahui mahasiswa disana kurang melakukan interaksi dengan fitur yang ada pada aplikasi LIK dikarenakan user interface/user experience yang kurang baik terutama pada tampilan mobile karena sebagian besar mahasiswa mengakses aplikasi melalui smartphone. Selain itu terdapat beberapa fitur penting yang tidak dimiliki aplikasi LIK seperti halaman dashboard dan fitur notifikasi untuk reminder pembayaran UPP.

2.) Studi Literatur

Hasil dari studi literatur adalah kajian mengenai konsep UI/UX, proses perancangan prototype, mobile apps, metode Lean UX, analisis statistika, populasi, sampel dan task analysis.

3.) Observasi

Berupa identifikasi menu dan fitur pada aplikasi LIK saat ini beserta kekurangan UI/UX sebagai berikut:

- a) Menu Kartu Rencana Studi terdapat ukuran font dan ikon yang tidak konsisten,

skema warna pada aplikasi kurang menarik.

- b) Menu Kartu Hasil Studi untuk menampilkan output masih diinput secara manual.
- c) Menu Transkrip memiliki layout konten yang tidak sesuai dengan tampilan mobile.
- d) Menu Evaluasi Dosen memiliki proses evaluasi yang membingungkan.
- e) Menu Tagihan Pembayaran dan tab Detail Pembayaran pada tampilan konten tidak rapi.
- f) Menu Bioadata Diri pada frame foto terlalu besar dan terlihat mengganggu.
- g) Sidebar menu tidak ada highlight navigasi.

4.) Daftar Asumsi

Menghasilkan 5 daftar asumsi yang terdiri dari:

- a) Pengguna aplikasi LIK usia 18 - 24 tahun.
- b) Tampilan aplikasi LIK pada tampilan mobile kurang responsive dan menarik.
- c) Tidak ada menu dashboard untuk memberikan informasi penting.
- d) Tidak ada fitur notifikasi untuk reminder khususnya tentang reminder tagihan UPP.
- e) Pengguna aplikasi LIK kurang mengeksplor fitur yang ada.

5.) Dugaan Pernyataan

Berikut adalah dugaan pernyataan berdasarkan hasil daftar asumsi sebelumnya:

- a) Dengan desain interface yang sederhana, jelas dan konsisten lebih disukai pengguna.
- b) Dengan adanya user interface/user experience yang sesuai tampilan mobile akan memudahkan pengguna LIK yang mengakses melalui smartphone.
- c) Dengan adanya fitur dashboard pengguna dapat melihat informasi penting dihalaman awal.
- d) Dengan adanya fitur notifikasi seperti reminder akan memudahkan pengguna mengetahui informasi seperti informasi pembayaran UPP.
- e) Dengan adanya UI/UX yang baik pengguna akan lebih mengeksplor fitur yang ada.

6) Menentukan Outcomes

Berikut adalah hasil yang ingin dicapai dari perancangan user interface/user experience aplikasi LIK:

- a) Pengguna akan lebih menyukai UI/UX pada aplikasi LIK.
- b) Aplikasi LIK akan mudah dioperasikan menggunakan smartphone.
- c) Pengguna dapat mengetahui informasi penting pada halaman utama aplikasi.
- d) Reminder informasi penting akan memudahkan pengguna mengetahui informasi melalui notifikasi.
- e) Fitur yang ada pada aplikasi akan lebih dieksplor oleh pengguna.

Tahap Perancangan MVP Iterasi Pertama

Pada tahap perancangan prototype dilakukan dua kali iterasi yang bertujuan untuk memaksimalkan hasil success rate berdasarkan pengujian task analysis. Untuk segi style desain layout menerapkan style flat design agar terlihat lebih minimalis, simple dan modern sedangkan untuk tipografi menggunakan font Roboto karena dapat diterapkan diberbagai elemen pada prototype dan terlihat jelas sehingga mudah dibaca. Pada perancangan interactive prototype menggunakan warna biru dengan kode heksa #38BDDF sebagai primary color. Warna biru dipilih agar memiliki kesan tampilan yang tidak terasa kaku dan terlihat kalem. Warna cerah akan membuat tampilan lebih menarik kepada pengguna dalam mengakses informasi seputar akademik.

1) Perancangan Wireframe

Hasil perancangan wireframe berupa kerangka layout dan gambaran konten serta fitur apa saja yang ada pada aplikasi untuk diterapkan pada proses interactive prototype. Berdasarkan perancangan wireframe dihasilkan 17 menu atau halaman dalam bentuk kerangka layout untuk diterapkan pada tahap interactive prototype.

2) Perancangan Interactive Prototype

Berikut adalah hasil dari perancangan interactive prototype iterasi pertama:

1) Proses Login

Saat mengakses aplikasi LIK pertama kali pengguna akan ditampilkan seperti gambar 1, Didalamnya terdapat logo aplikasi LIK yang dapat disentuh.

Ketika pengguna mengetuk logo akan ditampilkan form login seperti gambar 2. Didalamnya terdapat field NIM dan Password serta tombol login yang berwarna biru.

2) Dashboard

Ketika berhasil login akan ditampilkan halaman dashboard seperti gambar 3. Pada menu dashboard layout dibagi menjadi 3 bagian. Bagian paling atas berisi informasi nilai IPK yang dapat digeser ke sebelah kiri untuk melihat nilai IPK disemester sebelumnya. Pada bagian tengah berisi informasi jadwal kuliah hari ini dan bagian paling bawah berisi informasi nilai UTS dan UAS.

Apabila pengguna memilih ikon lonceng maka akan ditampilkan notifikasi seperti pada gambar 4. Disini pengguna dapat melihat informasi seperti reminder

pembayaran UPP.

Jika pengguna memilih ikon 3 garis disebelah kiri atas maka akan ditampilkan sidebar menu seperti pada gambar 5. Terdapat highlight disetiap menu yang dipilih untuk memudahkan navigasi.

3) Jadwal Kuliah

Tampilan menu jadwal kuliah seperti pada gambar 6. Layout dibagi menjadi 2 yaitu header dan konten. Pada bagian header terdapat tanggal perkuliahan yang dapat dipilih sedangkan pada bagian konten berisi informasi perkuliahan dan juga terdapat shape bulat berwarna biru untuk menandai perkuliahan yang sedang berlangsung.

4) Kartu Hasil Studi

Ketika pengguna membuka menu kartu hasil studi akan ditampilkan seperti pada gambar 7 yang terdiri dari menu dropdown dan tombol proses.

Ketika pengguna memilih ikon dropdown maka akan ditampilkan menu seperti gambar 8. Pengguna dapat memilih KHS yang ingin dilihat berdasarkan tahun akademiknya.

Setelah pengguna memilih maka akan ditampilkan output nya seperti pada gambar 9. Pada tampilan ini terdiri dari informasi detail mengenai nilai KHS.

5) Transkrip Nilai

Pada tampilan transkrip nilai seperti pada gambar 10 terdiri dari informasi nilai daftar mata kuliah yang pernah ditempuh beserta nilai nya dari semester pertama dan status dimasing - masing mata kuliah. Selain itu terdapat tombol berwarna biru untuk menyimpan transkrip nilai.

Ketika pengguna memilih tombol simpan maka pengguna akan mendapatkan tampilan berupa pesan pop up seperti pada gambar 11 bahwa transkrip berhasil disimpan.

6) Evaluasi Dosen

Pada tampilan utama menu evaluasi dosen seperti pada gambar 12 terdapat daftar mata kuliah yang dapat dievaluasi dengan menekan tombol berwarna oranye. Sedangkan apabila telah berhasil dievaluasi status akan ditandai dengan ikon centang berwarna biru.

Ketika pengguna menekan tombol oranye maka akan muncul pop up yang berisi form evaluasi. Setelah selesai mengisi form pengguna dapat memilih tombol submit untuk mengirim.

7) Keuangan

Pada halaman ini dibagi menjadi 2 tab yaitu menu tagihan keuangan dan histori pembayaran. Pada tampilan tagihan keuangan seperti terlihat pada gambar 14 berisi tentang informasi daftar tagihan serta status pembayaran pada semester yang ditempuh.

Sedangkan tampilan histori pembayaran pada gambar 15 terdapat daftar pembayaran yang sudah dibayarkan dan diurutkan mulai dari semester awal.

8) Profile

Pada tampilan menu profile seperti terlihat pada gambar 16, pada bagian foto dibuat dengan frame bulat yang menyatu dengan isi konten dibagian bawah yang berupa informasi biodata lengkap pengguna.

9) Logout

Untuk melakukan proses logout pengguna dapat membuka sidebar menu dan memilih logout. Kemudian akan muncul berupa pesan pop up berupa konfirmasi apakah pengguna ingin melakukan logout atau tidak. Jika memilih iya maka dapat memilih tombol berwarna hijau dan akan diarahkan kehalaman login seperti terlihat pada gambar 17.

Tahap Run an Experiment

Setelah menguji rancangan prototype pada iterasi pertama setiap tasknya secara mandiri telah dicatat berapa durasi yang dibutuhkan pada setiap task. Dari rancangan prototype yang telah dibuat terdapat 13 task dan telah ditentukan standar durasi waktu penyelesaiannya sehingga siap untuk diujikan kepada 30 responden.

Tahap Feedback and Research

Setelah menguji rancangan prototype iterasi pertama ke 30 responden selanjutnya dilakukan tabulasi kemudian dilakukan task analysis dengan melihat berapa banyak task yang berhasil diselesaikan dilihat dari durasi waktu dengan mengacu pada standar toleransi yang telah ditentukan lalu ditentukan persentase success rate. Berdasarkan task analysis dari total 390 task, yang berhasil diselesaikan sebanyak 324 task dengan jumlah task yang gagal berjumlah 66 task. Kemudian dihitung persentase success rate yaitu total task dibagi dengan jumlah task yang berhasil lalu dikalikan 100% dan menghasilkan success rate prototype sebesar 83%. Hasil tersebut sudah cukup baik namun dari keterangan responden masih terdapat beberapa kendala seperti pada task melihat informasi kartu hasil studi banyak waktu yang terbuang dikarenakan proses penyelesaian task masih kurang sederhana. Lalu pada task menyimpan transkrip, letak tombol simpan berada dibagian bawah dan diharuskan untuk melakukan scrolling untuk menemukan tombol tersebut. Selain itu terdapat masukan untuk menambahkan fitur untuk melihat informasi nilai dalam bentuk grafik. Dari beberapa permasalahan yang ada akan dilakukan perbaikan prototype pada rancangan iterasi kedua untuk meningkatkan hasil success rate prototype.

Tahap Perancangan MVP Iterasi Kedua

Pada perancangan MVP iterasi kedua berisi perbaikan dan penambahan fitur prototype sesuai dengan beberapa kendala yang muncul pada rancangan prototype iterasi pertama.

1) Perancangan Wireframe

Hasil pada rancangan wireframe iterasi kedua dihasilkan 4 menu atau halaman dalam bentuk kerangka layout yang terdiri dari 3 layout perbaikan dan 1 fitur layout tambahan untuk diterapkan pada tahap interactive prototype.

2) Perancangan Interactive Prototype

Berikut adalah hasil dari perancangan interactive prototype iterasi kedua:

1) Kartu Hasil Studi

Tampilan kartu hasil studi dibuat lebih sederhana lagi dari sebelumnya dalam menampilkan output seperti terlihat dalam gambar 18.

Kini pengguna cukup memilih tahun akademik KHS dan akan ditampilkan output seperti pada gambar 19 dalam bentuk overlay yang dapat di scrolling.

2) Transkrip Nilai

Pada tampilan transkrip seperti terlihat pada gambar 20 tidak banyak mengalami perubahan tetapi kini tombol simpan diubah dalam bentuk fixed element sehingga tombol simpan akan tetap berada pada sisi bawah dan akan mengikuti scrolling pada halaman.

3) Grafik Histori

Ditambahkan fitur baru yaitu grafik histori seperti terlihat dalam gambar 21. Layout ini terletak pada bagian sub menu transkrip nilai. Dalam halaman ini berisi

informasi nilai IPK dalam bentuk grafik berdasarkan semester yang telah ditempuh.

Tahap Run an Experiment

Dari rancangan prototype iterasi kedua yang telah diuji secara mandiri terdapat total 14 task termasuk prototype perbaikan sekaligus tambahan fitur dan telah ditentukan standar durasi waktu penyelesaiannya sehingga siap untuk diujikan kembali kepada 30 responden.

Tahap Feedback and Research

Setelah menguji kembali rancangan prototype iterasi kedua ke 30 responden selanjutnya dilakukan tabulasi kemudian dilakukan task analysis dengan melihat berapa banyak task yang berhasil diselesaikan dilihat dari durasi waktu dengan mengacu pada standar toleransi yang telah ditentukan lalu dihitung persentase success rate. Berdasarkan task analysis pada iterasi kedua dari total 420 task, yang berhasil diselesaikan sebanyak 366 task dengan jumlah task yang gagal berjumlah 54 task. Kemudian dihitung success rate prototype dan diperoleh hasil success rate mencapai 87%. Terjadi peningkatan success rate sebesar 4% dibandingkan dengan rancangan iterasi prototype pertama yang hanya menghasilkan 83% success rate.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain user interface/user experience layanan informasi kampus (LIK) dengan metode Lean User Experience (Lean UX) pada Universitas Dr. Soetomo menghasilkan rancangan prototype yang memiliki:

1. Pemilihan skema warna cerah pada prototype agar memberi kesan tampilan yang tidak kaku dan menarik.
2. Pemilihan font Roboto pada prototype karena mudah dibaca dan sesuai diterapkan untuk tampilan mobile.
3. Perbaikan dan penambahan fitur penting seperti dashboard, notifikasi dan histori grafik nilai.
4. Layout yang konsisten dan sesuai dengan tampilan mobile.
5. User experience yang mudah digunakan pada tampilan mobile dan menghasilkan informasi yang relevan bagi pengguna.

Saran

Pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan lagi prototype dengan merancang prototype untuk tampilan desktop menggunakan metode UI/UX yang lain dan membuat tampilan agar dapat berjalan responsive / bisa sesuai dengan semua ukuran device.

DAFTAR PUSTAKA

- Garret, J. (2011).^[0] [The Elements of User Experience](#).^[2] [User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition](#). Berkeley, California: New Riders.
- Gothelf Jeff, J. S. (2013). Lean UX :^[0] [Applying Lean Principles to Improve User Experience](#). Sebastopol United States: O'Reilly Media.
- Jeff Sauro, J. R. (2016).^[7] [Quantifying the User Experience Practical Statistic For User Research 2nd Edition](#). Cambridge: Elsevier Inc.
- Satzinger John W., R. B. (2012). Introduction To Systems Analysis And Design : An Agile, Iterative Approach. Paperback.
- William Albert, T. T. (2013).^[1] [Measuring the User Experience](#).^[1] [Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics](#). Massachusetts (US): Elsevier.

