

Redesign UI/UX Pada Modul Pembelajaran Sipandu Menggunakan Metode User Centered Design Dan System Usability Scale

¹⁾ Luh Ayu Ika Kristina, ²⁾ Gabriel Firsta Adnyana, ³⁾ Putu Andika Kurniawijaya

Universitas Dhyana Pura, Program Studi Sistem Informasi, Jalan Raya Padang Luwih, Banjar Tegaljaya, Dalung, Kuta Utara, Badung, Bali, Indonesia.

E-Mail: 22121201007@undhirabali.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan merancang ulang (*redesign*) UI/UX modul pembelajaran Sipandu menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) serta mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Masalah utama sistem lama terletak pada visualisasi dan navigasi yang kurang intuitif, sehingga menghambat pembelajaran digital. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui kuesioner SUS kepada 96 responden mahasiswa Universitas Dhyana Pura. Hasil pengujian menunjukkan bahwa metode UCD sukses mentransformasikan portal Sipandu menjadi lebih interaktif dan adaptif. Keberhasilan ini divalidasi oleh lonjakan skor rata-rata SUS yang signifikan, dari nilai 47,40 (*unacceptable/Grade E*) pada sistem lama menjadi 78,13 (*acceptable/good/Grade B*) pada prototipe desain baru. Integrasi pendekatan UCD dan metrik SUS terbukti efektif mengoptimalkan kualitas *usability* serta meningkatkan akseptabilitas sistem pembelajaran digital.

Keywords: *Redesign, UI/UX, Sipandu, user centered design, system usability scale.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi mendorong institusi pendidikan mengadopsi *Learning Management System* (LMS) sebagai perangkat pembelajaran digital dan administratif yang dinamis [1]. Universitas Dhyana Pura di Kabupaten Badung, Bali, yang terakreditasi sangat baik oleh BAN-PT dan berfokus pada karakter serta kewirausahaan [2], mengembangkan layanan bernama SiPanDU [3]. Layanan ini berfungsi ganda sebagai Sistem Informasi Administrasi Terpadu dan LMS kelas virtual untuk membantu dosen mengelola proses belajar mengajar serta mendukung adaptasi teknologi pembelajaran jarak jauh.

Namun, efektivitas penggunaan Sipandu masih mengalami kekurangan, khususnya pada aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) [4]. Pengamatan menunjukkan halaman beranda belum *user-friendly*, pengumpulan tugas tidak dapat diakses hasilnya, fitur tidak berfungsi menyeluruh, dan riwayat aktivitas tidak muncul. Selain itu, desain antarmuka monoton, warna serta susunan berantakan, tombol hanya berupa tulisan, dan tampilan sistem tidak pernah diperbarui ke bentuk yang lebih *modern* sehingga membuat pengalaman belajar membosankan.

Melihat permasalahan tersebut, penulis mengusulkan solusi desain ulang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai media evaluasi [4]. Batasan penulisan ini sebatas *prototype* redesign tampilan antarmuka pengguna dengan empat tahapan UCD: (1) *understand context of use* untuk identifikasi pengguna, (2) *specify user requirements* guna identifikasi kebutuhan, (3) *design solutions*

berupa perancangan desain menggunakan aplikasi Figma [5], dan (4) *evaluate against requirements* menggunakan kuesioner sederhana SUS [4]. Melalui pendekatan UCD dan pengujian kuisisioner SUS, hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain baru serta peningkatan UI/UX agar penggunaan SiPanDU menjadi lebih efektif dan intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX modul pembelajaran SiPanDU agar tampilannya lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Di samping itu, penelitian ini juga bertujuan menguji hasil desain tersebut secara langsung untuk memastikan tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna saat mengoperasikan sistem.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk merancang ulang tampilan UI/UX pada modul pembelajaran Sipandu, serta *usability testing* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Metode *User Centered Design* dipilih karena menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga dengan melibatkan pengguna sebagai pusat perhatian [6]. Metode UCD dilaksanakan secara iteratif melalui empat tahapan utama yaitu:

1. *Understand Context Of Use*: Tahap awal untuk memahami konteks penggunaan modul SiPanDU dengan menyebarkan kuesioner SUS kepada mahasiswa. Tujuannya adalah untuk menilai kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem yang lama.

2. **Specify User Requirements:** Tahap kelanjutan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan pengguna secara sistematis. Analisis tidak hanya berfokus pada tampilan visual, melainkan juga mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam mengoperasikan sistem.
3. **Design Solution:** Tahap perancangan solusi desain tampilan baru dengan membuat *wireframe* dan *mockup* sebagai kerangka dasar. Hasil tersebut kemudian dikembangkan menjadi *prototype* utuh menggunakan aplikasi Figma.
4. **Evaluate Against Requirements:** Tahap akhir berupa evaluasi desain terhadap persyaratan menggunakan metode SUS dan aplikasi SPSS. Pengujian *prototype* ini berfungsi untuk memastikan kesesuaian desain baru dengan kebutuhan pengguna, di mana hasilnya akan menjadi masukan untuk iterasi desain selanjutnya.



Gambar 1. Metode User Centered Design

System Usability Scale

System Usability Scale merupakan metode mudah dan efektif untuk menilai pandangan pengguna mengenai nilai agar suatu sistem, seperti situs web, aplikasi, perangkat lunak, dan produk lainnya [7]. Berikut dibawah ini 10 pernyataan standar dari SUS:

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan	Skala Jawaban				
		(1) Sangat Tidak Setuju	(2) Tidak Setuju	(3) Cukup Setuju	(4) Setuju	(5) Sangat Setuju
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.					
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.					
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.					
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.					
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.					

Metode ini melibatkan penilaian internal dan pengujian langsung oleh pengguna untuk mengetahui dampak kegunaannya, serta memberikan umpan balik bagi pengembangan dalam memaksimalkan fungsi antarmuka sistem [8]. Dalam pengambilan data melalui kuesioner dari 10 indikator pernyataan dimana 5 angka ganjil (1,3,5,7,9) adalah pernyataan positif dan 5 angka genap (2,4,6,8,10) adalah pernyataan negatif, peneliti akan menggunakan *skala likert* yang berfungsi sebagai alat penilaian. Setelah mendapatkan jawaban dari pertanyaan kuesioner

yang disebar sehingga peneliti dapat menghitung rumus skor yang didapat. Berikut rumus dalam perhitungan SUS:

$$\text{Skor SUS} = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) * 2.5)$$

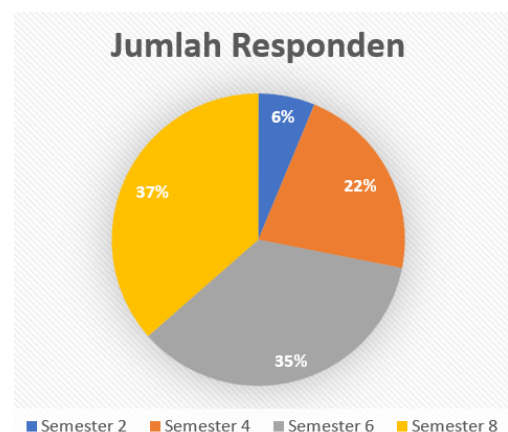
Figma

Figma merupakan perangkat berbasis cloud yang digunakan untuk merancang desain dan prototipe aplikasi digital. Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai instrumen utama untuk mengeksekusi seluruh kebutuhan rancang ulang (*redesign*) antarmuka Sipandu, mulai dari pembuatan *wireframe*, *mockup*, hingga penyusunan *prototype* interaktif. Keunggulan platform ini terletak pada efisiensi kolaborasi tim secara *real-time*, di mana para pemangku kepentingan dapat terlibat langsung untuk memberikan masukan, menyematkan komentar, serta melakukan revisi rancangan secara bersamaan demi menyelaraskan kesesuaian desain sebelum tahap implementasi [9].

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan krusial untuk memperoleh acuan relevan dan terpercaya sebagai fondasi pengembangan media pembelajaran serta pencapaian hasil penelitian [10]. Proses ini dilakukan melalui kuesioner kepada pengguna Sipandu di Universitas Dhyana Pura untuk mendapatkan data akurat untuk mempermudah pengembangan desain. Pengumpulan data mencakup dua tahap utama yaitu sebagai berikut:

1. **Studi Literatur:** Tahap awal mengumpulkan informasi terkait masalah penelitian melalui kajian literatur untuk memahami isu, konsep, dan variabel secara menyeluruh [11].
2. **Kuesioner:** Penyusunan daftar pertanyaan oleh peneliti kepada responden untuk mendapatkan jawaban yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian [12]. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* [13] sebanyak 96 dari 2131 populasi mahasiswa pengguna Sipandu.



Gambar 2. Demografis Responden

Data pada Gambar 2. menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan mahasiswa aktif semester 8 Universitas Dhyana Pura selaku pengguna sistem Sipandu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Understand Context Of Use

Pada tahap awal, dilakukan penggalian konteks penggunaan sistem Sipandu oleh mahasiswa. Proses ini diawali dengan analisis karakteristik pengguna berdasarkan penyebaran kuesioner kepada 96 responden mahasiswa aktif Universitas Dhyana Pura. Instrumen pengumpulan data mencakup 10 indikator pertanyaan untuk mengevaluasi aspek loyalitas, tingkat kerumitan, kemudahan, kemandirian pengguna, fungsionalitas, konsistensi, kecepatan pemahaman, kebingungan, kendala teknis, serta kebutuhan pelatihan pengguna. Informasi yang dihimpun melalui kuesioner dan identifikasi kendala ini menjadi dasar krusial dalam menyusun desain ulang yang adaptif, intuitif, dan sesuai dengan karakteristik fungsional pengguna.

a) Identifikasi kendala pengguna:

Peneliti melakukan identifikasi mendalam terhadap pengalaman personal dari 96 responden untuk mengeksplorasi lebih jauh hambatan dalam mengakses portal Sipandu. Berdasarkan analisis pengalaman responden, ditemukan beberapa kelemahan utama, meliputi: (1) masalah aksesibilitas dokumen pasca-pengiriman dan keterbatasan kapasitas data upload, (2) hilangnya arsip materi/tugas dari semester sebelumnya yang dibutuhkan sebagai referensi, (3) struktur menu yang terlalu padat dan letaknya yang berantakan dengan pemilihan warna kurang nyaman di mata, (4) kesulitan navigasi dasar bagi pengguna baru seperti sulitnya menemukan fitur add file akibat tombol yang hanya berupa teks tanpa dukungan visual/ikon, serta (5) tampilan visual yang terlalu basic dan kurangnya panduan penggunaan yang transparan.

b) Kuesioner:

Peneliti menggunakan kuesioner SUS untuk mengukur perspektif objektif pengguna terhadap kualitas usability website Sipandu saat ini. Berdasarkan hasil kalkulasi akhir terhadap 10 indikator pertanyaan SUS pada 96 responden mahasiswa Universitas Dhyana Pura, diperoleh rata-rata skor SUS sebelum redesign sebesar 47,4. Secara penilaian subjektif adjective rating, skor tersebut menempatkan antarmuka sistem lama dalam kategori "*Poor*", masuk dalam klasifikasi "*Grade Scale F*", serta

dikategorikan sebagai "*unacceptable*" pada kriteria *acceptability range*.

Tabel 2. Hasil Skor SUS Sebelum

No.	Kode Responden	Skor SUS
1.	R01	50
2.	R02	45
3.	R03	42,5
4.	R04	45
5.	R05	52,5
6.	R06	37,5
7.	R07	55
8.	R08	45
...	...	...
96.	R96	37,5
Rata-Rata		47,40

Berdasarkan data pada tabel 2. terlihat bahwa sistem akademik lama memiliki kekurangan yang cukup besar dari segi tampilan dan kenyamanan pengguna.

2. Specify User Requirements

Tahap *specify user requirements* merupakan langkah kedua dalam metodologi UCD yang berfungsi untuk mengidentifikasi serta memetakan kebutuhan spesifik mahasiswa berdasarkan hasil evaluasi sistem lama pada fase sebelumnya. Validasi data melalui kuesioner mengonfirmasi adanya hambatan fungsional signifikan pada sistem berjalan, yang ditandai oleh tingginya skor pada indikator negatif seperti kompleksitas sistem yang membingungkan serta perlunya penyesuaian diri yang tinggi sebelum operasional. Rendahnya skor pada aspek konsistensi elemen dan kecepatan pemahaman sistem menegaskan urgensi rekonstruksi struktur desain. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dirumuskan sejumlah usulan solusi desain yang diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu estetika visual, efisiensi navigasi, dan optimalisasi fungsionalitas halaman atau fitur. Pendekatan ini difokuskan pada penyederhanaan antarmuka, perbaikan fitur yang terhambat, dan penguatan responsivitas perangkat.

Tabel 3. Kebutuhan Pengguna

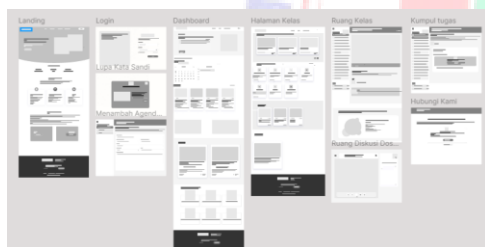
Kategori	Komponen	Kebutuhan Utama	Usulan Solusi
Visual	Desain Antarmuka & Warna	Desain variatif dan kombinasi warna harmonis.	Implementasi <i>clean design modern</i> yang profesional.
	Tombol & Ikon	Penanda visual yang jelas (bukan teks murni).	Penerapan <i>icon-based button</i> dengan <i>hover effect</i> .
Navigasi	Beranda	Akses instan ke informasi aktivitas penting.	Restrukturisasi tata letak beranda berbasis sistem <i>widget</i> .

	Struktur Menu Mata Kuliah	Pengorganisasian data mata kuliah sesuai KRS.	Integrasi database akademik untuk menampilkan kelas aktif.
Halaman	Pengumpulan Tugas	Transparansi akses dan unduh file pasca-kirim.	Penambahan fitur "Riwayat Tugas" dan status penilaian.
	Manajemen Fitur	Efisiensi sistem dan pelacakan aktivitas belajar.	Reaktivasi fungsi <i>log activity timeline</i> dan eliminasi fitur redundan.

3. Design Solutions

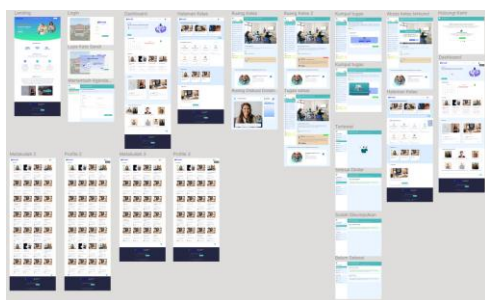
Fase *design solution* sebagai tahapan ketiga dalam kerangka kerja UCD) difokuskan pada penerjemahan matriks kebutuhan pengguna ke dalam artefak visual yang konkret. Proses visualisasi arsitektur informasi ini dieksekusi melalui tiga level kedetailan rancangan untuk menjamin validitas fungsional sistem.

- a) Pada tingkat awal, *wireframe* dirancang sebagai kerangka kerja spasial dasar (*low-fidelity*) yang mengatur skema tata letak menu dan simplifikasi hierarki elemen portal Sipandu secara efisien.



Gambar 3. Wireframe Redesign

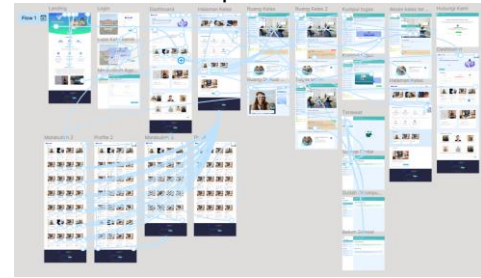
- b) Selanjutnya, visualisasi tersebut ditingkatkan menjadi *mockup* yang mengintegrasikan aspek estetika tingkat tinggi (*high-fidelity*), meliputi standardisasi tipografi, konsistensi palet warna, serta elemen grafik *modern* untuk membangun identitas visual *website* yang profesional.



Gambar 4. Mockup Redesign

- c) Pada tahap akhir, seluruh komponen statis diintegrasikan ke dalam bentuk *prototype* interaktif yang mensimulasikan alur kerja operasional dan respons fungsional tombol. Melalui pendekatan bertahap ini, potensi hambatan logis pada navigasi dapat

dimitigasi secara optimal sebelum sistem masuk ke fase implementasi kode.



Gambar 5. Prototype Redesign

- 1) Tampilan Halaman Utama



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama Sebelum



Gambar 7. Tampilan Utama Sesudah

Mengintegrasikan lima zona hierarkis berbasis warna modern (putih, biru, hijau toska), yang meliputi header identitas, hero section persuasif dengan ilustrasi 3D, social proof data statistik pengguna, feature mapping tiga layanan inti (Ruang Belajar, Peningkat Tugas, Diskusi), serta deskripsi platform yang dilengkapi kartu akses khusus peran Dosen dan Mahasiswa.

- 2) Tampilan Halaman Login

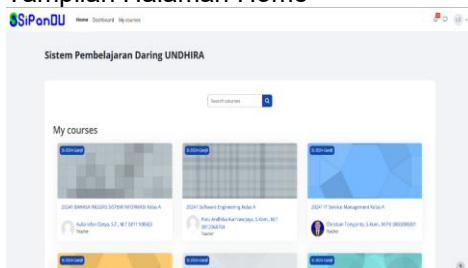


Gambar 8. Tampilan Login Sebelum

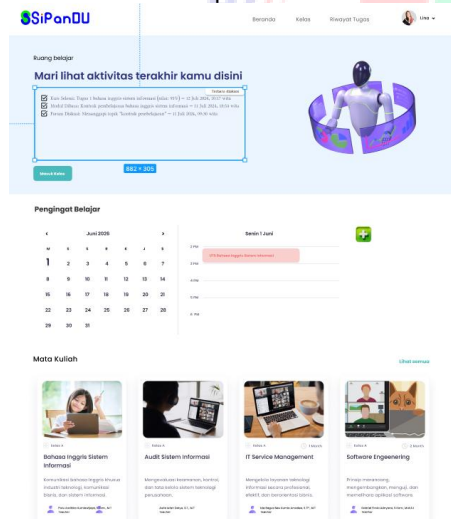


Gambar 9. Tampilan Login Sesudah Menerapkan tata letak *split-screen* simetris. Sisi kiri dioptimalkan untuk estetika visual berupa foto gedung Universitas Dhyana Pura dan teks sapaan bergaya *script*, sedangkan sisi kanan difokuskan pada fungsionalitas autentikasi aman melalui input field NIM dan kata sandi berbentuk kapsul, *toggle visibility*, *checkbox* pengingat, tautan lupa kata sandi, serta tombol aksi masuk.

3) Tampilan Halaman Home

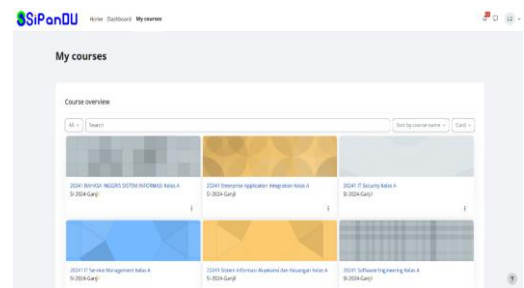


Gambar 10. Tampilan Home Sebelum

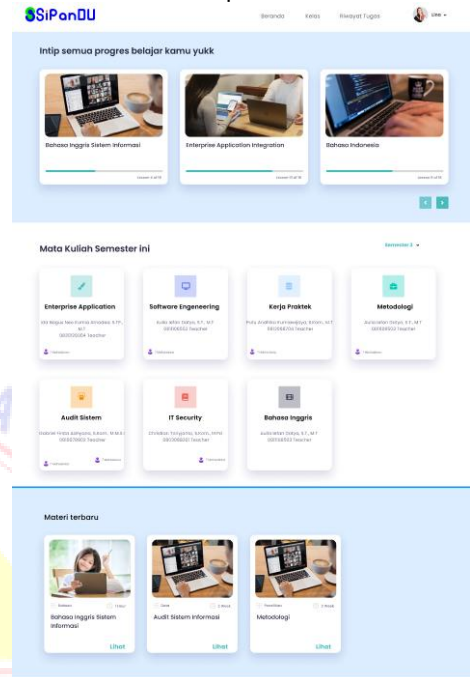


Gambar 11. Tampilan Home Sesudah Menggunakan tata letak vertikal yang bersih untuk memuat enam komponen utama, yaitu header navigasi, hero section pemantau log aktivitas, kalender interaktif untuk pengingat jadwal mandiri, grid kartu mata kuliah terpopuler dengan fitur ekspansi data, kartu informasi program matrikulasi, serta direktori profil dosen aktif.

4) Tampilan Halaman Kelas

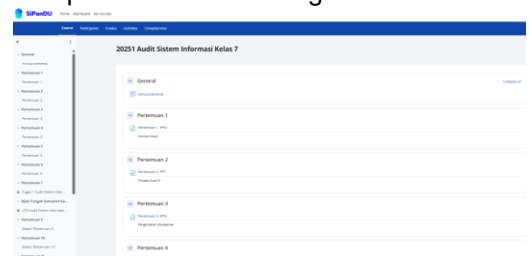


Gambar 12. Tampilan Kelas Sebelum

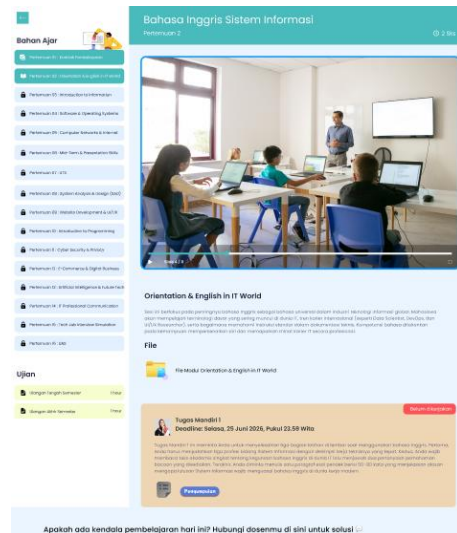


Gambar 13. Tampilan Kelas Sesudah Mengintegrasikan empat area kontrol fungsional yang diawali oleh bilah persentase (progress bar) pemantauan tugas horizontal, grid tujuh kartu subjek aktif yang dilengkapi fitur filter semester, seksi pembaruan modul materi kuliah terbaru, serta kartu penugasan berskala besar yang disertai indikator tenggat waktu merah dan tombol akses pengerjaan.

5) Tampilan Halaman Ruang Kelas



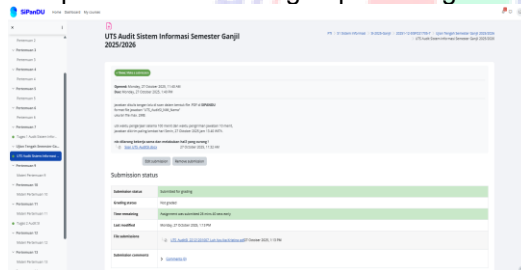
Gambar 14. Tampilan Ruang Kelas Sebelum



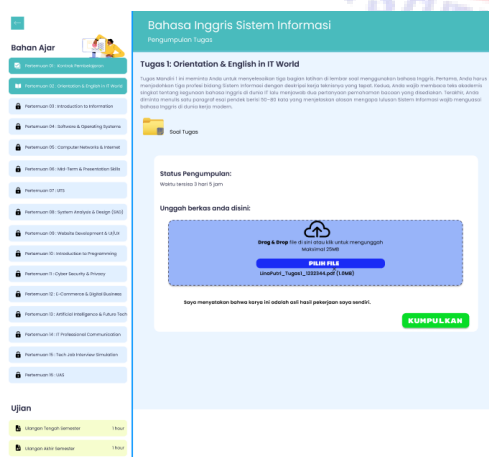
Gambar 15. Tampilan Ruang Kelas Sesudah

Mengimplementasikan konsep *split-screen* asimetris. Panel kiri berfungsi sebagai sidebar navigasi runtutan silabus pertemuan 1–16 dan status ujian, sedangkan panel kanan menjadi ruang belajar interaktif yang memuat pemutar video materi, deskripsi teoretis, tautan unduhan file, instruksi tugas mandiri, serta formulir konsultasi interaktif bersama dosen pengajar.

6) Tampilan Halaman Pengumpulan Tugas



Gambar 16. Tampilan Pengumpulan Tugas Sebelum

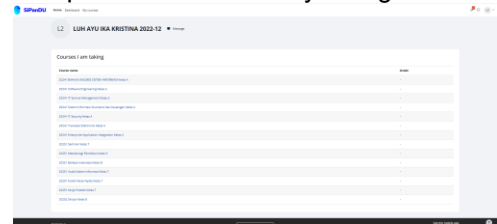


Gambar 17. Tampilan Pengumpulan Tugas Sesudah

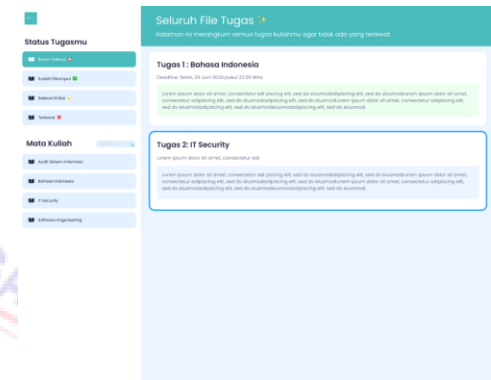
Menyediakan fitur submisi yang didukung panel navigasi kiri untuk penyaringan (*filtering*) berdasarkan status pengerjaan dokumen serta jenis mata kuliah. Panel kanan difokuskan pada detail instruksi penugasan, berkas soal, kartu unggah file

berformat PDF (*drag & drop*), pernyataan orisinalitas karya, dan tombol konfirmasi pengiriman dokumen.

7) Tampilan Halaman Riwayat Tugas



Gambar 18. Tampilan Riwayat Tugas Sebelum



Gambar 19. Tampilan Riwayat Tugas Sesudah

Mengimplementasikan konsep tata letak dua panel utama. Panel navigasi di sisi kiri menyediakan dua opsi penyaringan (*filtering*), yaitu klasifikasi berdasarkan kondisi pengerjaan (Belum Selesai, Sudah Dikumpul, Selesai Dinilai, dan Terlewat) serta kategori mata kuliah spesifik. Sementara itu, panel sisi kanan berfungsi sebagai ruang utama yang merangkum seluruh berkas penugasan aktif secara transparan melalui visualisasi kartu informasi vertikal yang memuat judul tugas, indikator batas waktu pengiriman (*deadline*), beserta instruksi pengerjaannya.

4. Evaluate Against Requirements

Setelah perbaikan antarmuka selesai dilakukan, peneliti kembali menyebarkan kuesioner kepada 96 responden mahasiswa untuk menguji ulang tingkat *usability* dari sistem Sipandu yang baru. Hasil pengujian akhir menunjukkan adanya kenaikan skor rata-rata SUS yang cukup besar, yaitu mencapai angka 78,1. Berdasarkan standar penilaian SUS, skor baru ini mengonfirmasi bahwa tingkat ketergunaan aplikasi sudah masuk dalam kategori "*good*". Kenaikan nilai ini menjadi bukti nyata bahwa perubahan tampilan visual serta penyederhanaan alur navigasi pada desain baru telah berhasil mengatasi kendala-kendala yang ada sebelumnya, sekaligus mampu memenuhi kebutuhan akademik mahasiswa dengan lebih mudah dan efisien. Rincian data dari hasil pengujian ulang ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Skor SUS Sesudah

No.	Kode Responden	Skor SUS
1.	R01	77,5
2.	R02	80
3.	R03	82,5
4.	R04	87,5
5.	R05	85
6.	R06	82,5
7.	R07	75
8.	R08	100
...	...	...
96.	R96	65
Rata-Rata		78,13

Perbandingan Hasil SUS

Berdasarkan visualisasi perbandingan evaluasi, rekonstruksi antarmuka portal Sipandu terbukti menghasilkan peningkatan kualitas usability yang signifikan secara kuantitatif. Hasil pengujian menunjukkan lonjakan skor rata-rata System Usability Scale (SUS) dari nilai 47,4 pada sistem berjalan menjadi 78,1 pada rancangan baru. Peningkatan performa tersebut diikuti dengan pergeseran tiga indikator utama pada standar baku metrik SUS, yaitu:

Tabel 5. Perbandingan Hasil

Indikator	Hasil Evaluasi Berjalan	Hasil Evaluasi Redesign
Acceptability Scores	Marginal: Low	Acceptable
Grading Scale	E	B
Adjective Ratings	Worst	Good
Skor SUS	47,4	78,1

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: penelitian ini berhasil merekonstruksi aspek UI/UX pada modul pembelajaran Sipandu sekaligus mengukur tingkat kepuasan pengguna secara empiris. Penerapan metode UCD melalui empat tahapan terstruktur dari *understand context of use, specify user requirements, design solutions*, sampai *evaluate against requirements* terbukti efektif mentransformasikan alur navigasi dan visualisasi materi menjadi *website* digital yang adaptif, memiliki aksesibilitas tinggi, serta bersifat *user-friendly*. Selaras dengan pembaruan sistem tersebut, evaluasi kuantitatif menggunakan *SUS* menunjukkan peningkatan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna yang signifikan. Hal ini divalidasi oleh lonjakan skor rata-rata *SUS* dari 47,4 dengan predikat *unacceptable* (kategori E) pada sistem lama, meningkat menjadi 78,1 yang masuk dalam rentang *acceptable* dengan predikat *good* (kategori B) pada sistem baru. Kesimpulan dari kedua pendekatan ini menegaskan bahwa standardisasi desain berbasis karakteristik pengguna mampu mengoptimalkan aspek

usability dan memenuhi ekspektasi interaksi pengguna pada ekosistem digital Sipandu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya skripsi berjudul "*Redesign UI/UX Pada Modul Pembelajaran Sipandu Menggunakan Metode User Centered Design dan System Usability Scale*" untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Komputer di Universitas Dhyana Pura. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor, Dekan FTI, Ketua Program Studi Sistem Informasi, serta Dosen Pembimbing atas seluruh arahan dan bimbingan akademik yang diberikan. Apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam juga penulis persembahkan kepada kedua orang tua, keluarga, pasangan, serta rekan-rekan mahasiswa atas dukungan moral, doa, dan motivasi yang konsisten selama proses studi hingga penyusunan ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Shafa, "Implementasi Learning Management Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran System dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 1–8, 2024, doi: 10.47134/jtp.v1i4.658.
- [2] P. A. Kurniawijaya and I. W. W. Karsana, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Matrikulasi Berbasis Web Pada Universitas Dhyana Pura," *Semin. Ilm. Nas. Teknol. Sains, dan Sos. Hum.*, vol. 3, no. November, pp. 437–442, 2021, doi: 10.36002/snts.v0i0.1282.
- [3] "Tentang Undhira." Accessed: Nov. 28, 2025. [Online]. Available: <https://undhirabali.ac.id/>
- [4] A. B. Kurniawan and Irwansyah, "Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA," *Metik J.*, vol. 9, no. 2, pp. 329–337, 2025, doi: 10.47002/metik.v9i2.1093.
- [5] Remy Sanjaya, Puji Sularsih, and Yeni Setiani, "Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 03, pp. 20–28, 2022, doi: 10.56127/jukim.v1i03.101.
- [6] B. Informatika and P. N. Banyuwangi, "Perancangan Kembali UI / UX Website Cantique Property Sebagai Media Promosi Dengan Metode User-Centered Design," *JIKOM J. Inform. dan Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 157–171, 2025, doi: 10.55794/jikom.v15i2.185.
- [7] E. R. Jayusman, H. Sucipto, R. Augusta,

- J. Firdaus, S. Widoyoningrum, and K. Jombang, "Redesign Ui / Ux Sekolah Desain . ID Menggunakan Metode Design Thinking Di Pt Solusi Desain Bangsa," *J. Ilm. Res. Student*, vol. 2, no. 2, pp. 210–224, 2025, doi: 10.61722/jirs.v2i2.5474.
- [8] R. Saputri, T. Mulyati, K. M. Aznel, and F. Ciptandi, "Redesain antarmuka situs web bimbingan konseling dengan pendekatan user centered design," *J. Desain*, vol. 11, no. 3, pp. 588–601, 2024, doi: 10.30998/jd.v11i3.19273.
- [9] D. A. Pramudya and R. Alit, "Perancangan Ulang User Interface Berdasarkan User Experience Menggunakan Metode User Centered Design Pada Website SIMMAGANG Universitas Negeri Surabaya," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus.*, vol. 05, no. 01, pp. 1–6, 2024.
- [10] K. Menggunakan and M. U. Design, "Rancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bimbel Dasar Komputer Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Elektro Inform.*, vol. 05, no. 2774 – 5775, pp. 1–11, 2025, doi: 10.56486/jeis.vol5no2.655.
- [11] M. P. Islam and U. P. Jakarta, "Pengumpulan Data Penelitian," *J. cendekia Ilm.*, vol. 3, no. 5, pp. 5423–5443, 2024, doi: 10.56799/jceki.v3i5.5181.
- [12] R. Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, vol. 1. 2021.
- [13] Syafrida Hafni Sahir, *Buku Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, 2022.

