

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA

Siti Nurjanah¹, Noviyanti Nurjannah², Sepia Putri Kristiani³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: stnurjanah13@upi.edu, noviyantinur@upi.edu, sepiapkr@upi.edu

Abstrak

Lembaga pendidikan adalah suatu tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Setiap lembaga pendidikan pasti terdiri dari pendidikan yang berfokus pada akademik dan juga non-akademik. Begitupun di UPI Kampus Purwakarta, ada akademik dan juga non-akademik. Dilihat dari pendidikan non-akademik, UPI Kampus Purwakarta tentu saja menampung berbagai organisasi atau bisa disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan luar kelas. UPI Kampus Purwakarta diketahui belum memiliki sarana yang dapat menampung informasi organisasi mahasiswa secara terstruktur. Dari fenomena yang terjadi, tim memberikan solusi untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi yang berkaitan dengan organisasi. [1] SIOKKA adalah sebuah website yang berisikan informasi terkait organisasi kemahasiswaan di UPI Purwakarta dan memiliki beberapa fitur yang friendly. Metode yang pakai dalam penelitian ini yakni metode deskriptif kuantitatif dan model pengembangan design thinking. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan survei, kemudian pengolahan data menggunakan System Usability Scale. Dengan demikian dapatlah hasil dari pengembangan desain ini yakni user dapat menggunakan sistem dengan semestinya, sehingga dapat mempermudah pekerjaan dalam mencari dan menerima informasi tentang organisasi yang ada di kampus UPI Purwakarta.

Kata kunci: design thinking, organisasi, sistem informasi, website

Abstract

Educational institutions are where the learning process takes place. Every educational institution must consist of education that focuses on academic as well as non-academic. Likewise at UPI Purwakarta Campus, there are academic and non-academic ones. Viewed from non-academic education, UPI Purwakarta Campus of course accommodates various organizations or can be called extracurricular activities or activities outside the classroom. It is known that UPI Purwakarta Campus does not yet have a facility that can accommodate structured student organization information. From the phenomena that occur, the team provides solutions to design and develop information systems related to the organization. SIOKKA is a website that contains information related to student organizations at UPI Purwakarta and has several friendly features. The methods used in this system are quantitative descriptive methods and design thinking development methods. Data collection techniques using questionnaires and surveys, then data processing using System Usability Scale. Thus, the results obtained from the development of this design are that users can use the system properly, so that it can facilitate work in finding and receiving information about organizations on the UPI Purwakarta campus.

Keywords: design thinking, organization, information system, website

1. PENDAHULUAN

Universitas Pendidikan Indonesia yang sebagian banyak orang tahu merupakan lembaga perguruan tinggi yang memfokuskan kepada bidang pendidikan. Sesuai dengan visi yang dimilikinya, Universitas Pendidikan Indonesia ingin menjadi pelopor dan juga unggul dalam mengembangkan pendidikan yang ada di Indonesia. Kampus UPI memiliki cabang atau kampus di beberapa daerah dan salah satunya adalah UPI Kampus Daerah Purwakarta. Di kampus ini tentunya sama dengan lembaga pendidikan lainnya yang terdiri dari pendidikan akademik dan non-akademik. Dengan begitu banyak sekali pendidikan non-akademik atau kegiatan luar kelas dan salah satunya adalah Ormawa atau Organisasi Mahasiswa. [2] Ormawa yang ada di UPI Purwakarta banyak sekali. Namun masih ada mahasiswa yang tidak mengetahui tentang Ormawa dan ekstrakurikuler yang ada di Universitas Pendidikan Indonesia. Karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan perkuliahan dilakukan secara daring sehingga menyebabkan penyampaian informasi tidak

maksimal menjadikan kurangnya informasi yang didapat. Selain itu kampus sendiri, belum memiliki wadah untuk menampung seluruh informasi yang ada.

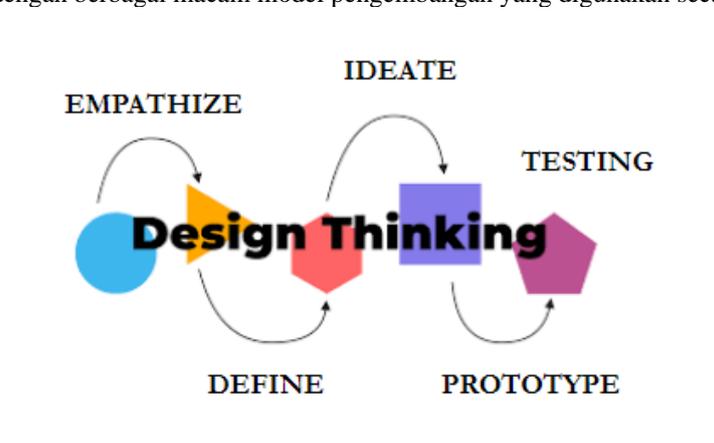
Hal yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya minat, informasi serta kebutuhan mahasiswa terhadap organisasi yang ada di kampus. Di UPI Purwakarta sendiri informasi terkait organisasi kemahasiswaan masih terbatas dan biasanya segala informasi yang berkaitan dengan organisasi tersebut di share di media sosial masing- masing ormawa atau UKM. Kebutuhan informasi terkait organisasi bagi seluruh mahasiswa UPI Purwakarta terutama bagi mahasiswa baru angkatan 2020 dan 2021 dinilai kurang, bahkan ada beberapa mahasiswa yang tidak tahu sama sekali tentang organisasi mahasiswa yang ada di kampus karena mungkin saja belum pernah merasakan dan melihat secara langsung akibat pandemi. Tidak hanya itu saja, faktor lain yang sering terjadi di beberapa kalangan organisasi mahasiswa adalah perihal peminjaman barang. Bagi ormawa atau UKM yang sering melaksanakan program kerja dan memanfaatkan kampus sebagai lokasi pelaksanaan tentu saja membutuhkan sarana dan prasarana yang sesuai dengan apa yang ditargetkan. Adanya peminjaman barang baik ke lembaga maupun ke pihak terkait yang masih dilakukan secara manual tentu saja bisa menghambat proses peminjaman dan menghambat juga program yang akan dilaksanakan. Proses peminjaman barang secara manual yang masih dilakukan dengan chat whatsapp atau bahkan datang langsung dengan memberikan list surat peminjaman kurang efektif karena terkadang terjadi peminjaman barang yang berbarengan dan bentrok, sehingga kurang maksimal.

Berdasarkan dari adanya fenomena yang terjadi, kami menawarkan suatu solusi dalam membantu permasalahan diatas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap perancangan UI/UX pada sistem informasi[3] keorganisasian kampus. Sistem yang akan kami buat adalah Sistem Informasi Organisasi Kamda Purwakarta (SIOKKA). Merupakan salah satu inovasi website yang dapat menampung data dan informasi mengenai organisasi[4] di UPI Kamda Purwakarta. Organisasi yang disediakan dalam website ini adalah organisasi yang bergerak di bidang mahasiswa seperti Ormawa, UKM, komunitas, dan Himpunan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mencari seberapa baik dan layak aplikasi ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada para responden yang relevan dengan penelitian untuk selanjutnya hasil pendapat responden akan dihitung sebagai hasil akhir. *Design Thinking* digunakan pada penelitian ini sebagai metode pengembangan untuk membantu membuat dan mengembangkan *prototype platform* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.[5][6] Metodologi pengembangan ini dilakukan menggunakan pendekatan berbasis solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah berdasarkan kebutuhan dari pengguna. Pemecahan masalah dilakukan dengan cara *brainstorming* [3] atau memberikan sebuah ide solusi dalam waktu yang singkat untuk selanjutnya dipilih ide solusi yang terbaik dan dibuat kesimpulan dari ide solusi tersebut. *Design Thinking* memudahkan para pengembang untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks yang ataupun yang belum jelas.

Hal ini bisa dilakukan seperti berikut, yaitu jika dilihat dari berbagai sudut pandang , dengan melihat kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan sistem selalu berpusat pada manusia. Proses menciptakan ide-ide dan inovasi kreatif secara spontan melalui *brainstorming*. [3] Dan metode ini dapat terintegrasi dengan berbagai macam model pengembangan yang digunakan secara relevan.



Gambar 1. *Design Thinking*

Design thinking ini ternyata memiliki 5 tahapan [7], antara lain:

1. Empathize

Empathize artinya berkaitan dengan perasaan, empati, emosi, pandangan, dan juga pengalaman *user* dengan perancang sistem. Dilakukan sebuah pendekatan kepada pengguna untuk mengetahui permasalahan yang dialami serta kebutuhan yang ingin dipenuhi. Tahap ini merupakan tahap atau fase untuk kita dapat memahami kebutuhan pengguna, keinginan pengguna, tujuan bisnis yang harus dicapai, dan kapasitas serta kemampuan teknologi. Karena sejatinya segala sesuatu yang dikatakan pengguna belum tentu apa yang sebenarnya mereka lakukan, dan belum tentu sesuai. Dengan begitu, maka dalam proses ini kita harus mencari tahu :

1. Apa yang *calon user* pikirkan dan rasakan dan Kebiasaan apa yang sering mereka lakukan[8]
2. Adakah kegelisahan yang mereka rasakan dan Hal apa saja yang dapat membuat mereka senang.

2. Define

Setelah melalui tahap *empathize* dan telah terkumpul semua informasi yang dibutuhkan dari pengguna. Selanjutnya menentukan permasalahan inti yang akan diidentifikasi lebih lanjut sehingga dapat menemukan permasalahan yang sebenarnya dialami oleh pengguna berdasarkan hasil analisis dan sintesis dari informasi yang telah didapat sebelumnya.

Dan hasil akhir pada tahapan ini adalah :

1. Masalah apa yang akan diselesaikan
2. Untuk siapa kita menyelesaikan masalah ini
3. Apa cara lain yang dapat menyelesaikan masalah ini

3. Ideate

Pada tahap ini ide-ide dikumpulkan sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan ditentukan pada tahap *define*. Ide-ide tersebut dikumpulkan dengan cara brainstorming agar solusi yang dihasilkan dapat beragam sehingga dapat menyelesaikan keseluruhan masalah. Selain menyelesaikan masalah ide pun digunakan untuk menghindari terjadinya resiko yang tidak diinginkan saat pengembangan dan pada saat pengimplementasian dilakukan.

4. Prototype

Tahap prototype ini merupakan tahap keempat dari design thinking. Prototype dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang sudah didapatkan dari tahap-tahap selanjutnya dalam bentuk fitur-fitur yang dapat berinteraksi dengan target pengguna. Prototype dibuat dalam tampilan low fidelity atau rapid prototyping atau pun high fidelity sebagai hasil sementara dari produk dengan biaya yang murah dan dalam ukuran yang kecil. Selanjutnya prototype dapat diuji cobakan kepada target pengguna untuk mendapatkan ulasan tentang produk apakah sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan pengguna serta mudah tidaknya produk untuk diimplementasikan.

5. Testing

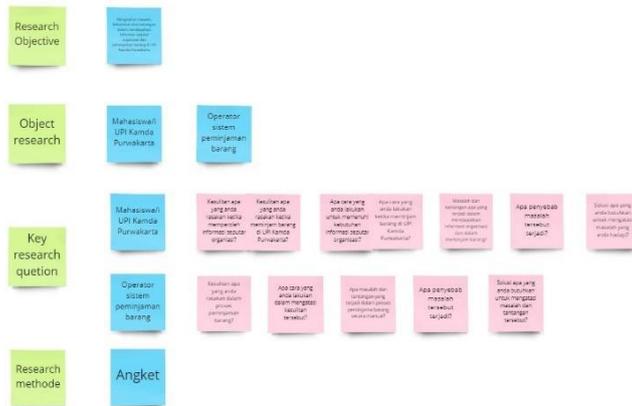
Proses *testing* atau pengujian dilakukan untuk mengukur hasil *desain* yang telah dirancang yang telah dibuat *prototype* juga dalam bentuk setengah jadi.[3]. *Testing* berfungsi sebagai acuan apakah produk yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih perlu direvisi. Dalam proses pengujian akan di tes produk baik itu dalam bentuk *low fidelity*, *high fidelity* atau lainnya. Yang terpenting hasil *prototype* dapat diakses dan diuji cobakan kepada calon pengguna. Sehingga nantinya akan didapatkan hasil revisi dan perbaikan kedepannya.

3. ANALISIS DAN HASIL

Pada sistem SIOKKA ini dapat diketahui bahwa SIOKKA merupakan singkatan dari Sistem Informasi Organisasi Kamda Purwakarta yakni sebuah inovasi dari sistem informasi terkait organisasi mahasiswa yang ada di UPI Kampus Purwakarta. Perancangan design ini mengadopsi salah satu metode pengembangan yaitu *design thinking*. Metode ini memiliki 5 tahapan umum antara lain, tahapan empathize (kebutuhan perasaan atau emosi), define (menemukan masalah), ideate (identifikasi ide solusi), prototype (pengujian design), dan testing (pengujian tahap akhir).[5] Selain itu tim juga menggunakan metode pengumpulan data berbentuk angket atau kuesioner. Dan untuk mengolah datanya menggunakan model SUS atau *system usability testing*. Metode pengembangan yang dilakukan adalah design thinking, dan untuk tahapannya dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap empathize atau perumusan masalah bergantung pada kebutuhan dan perasaan calon user. Dalam tahap ini tim mengidentifikasi apa saja yang dirasakan calon user, masalah apa yang tengah dihadapi, dan kendala apa saja yang terjadi. Pada implementasinya, kami menggunakan teknik *research plan* atau perencanaan dengan pencarian kembali masalah yang ada. Research Plan (Gambar 2) ini terdiri dari identifikasi *Research Objective* yaitu kebutuhan untuk mengetahui masalah, tantangan serta hal apa saja yang ingin didapat terkait organisasi mahasiswa yang ada di UPI Kampus Purwakarta. Selanjutnya ada *object research* atau target user yaitu mahasiswa UPI Kampus Purwakarta dan Admin/Operator Kampus. Kemudian di buatlah beberapa pertanyaan yang terkait tentang hal apa saja yang berkaitan dengan desain sistem SIOKKA ini.

Proses define atau menemukan masalah terkait organisasi pun dilakukan secara *brainstorming* yaitu mencari dan berpikir apa saja hal yang perlu diselesaikan. Dengan adanya proses *brainstorming* dalam menentukan apa, siapa, dan mengapa sistem ini berjalan, tahap ideate pun bisa dilakukan karena setelah penemuan masalah, kita bisa langsung mencari dan memunculkan berbagai macam ide sebanyak mungkin untuk menyelesaikan permasalahan.



Gambar 2. Research Plan

Dalam perancangan sistem ini dilakukan juga pengumpulan data, dan teknik yang dilakukan adalah pengambilan data dari proses survei, yaitu kuesioner. Dari hasil yang ada kuesioner ini ditujukan untuk 30 sampel responden atau mahasiswa UPI Purwakarta. Hal ini merupakan salah satu bentuk dari tahapan prototype dan testing. Untuk tahap ini design telah diuji cobakan kepada user dan diharapkan dapat menjadi salah satu bukti dari pengembangan sistem.

1	Timestamp	NIM	Angkatan	Saya berpikir	Saya me	Saya merai	Saya meri								
2	12/30/2021 19:58:13	1904005	2019	5	1	5	1	5	4	5	1	5	1		
3	12/30/2021 19:59:49	1905707	2019	4	1	5	1	4	3	5	1	4	1		
4	12/30/2021 20:01:54	1900621	2019	4	1	4	1	3	1	5	2	2	4		
5	12/30/2021 20:21:48	1901934	2019	5	2	4	1	5	1	5	1	5	4		
6	12/30/2021 20:24:37	1904428	2019	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3		
7	12/30/2021 20:24:38	1900806	2019	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3		
8	12/30/2021 20:24:51	2004182	2020	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3		
9	12/30/2021 20:28:05	2006624	2020	5	2	4	3	3	3	4	2	4	3		
10	12/30/2021 20:30:54	2008034	2020	3	1	5	1	5	3	4	2	4	4		
11	12/30/2021 20:31:34	1901698	2019	4	1	4	1	3	1	1	1	1	1		
12	12/30/2021 20:32:09	2008506	2020	4	2	3	1	4	2	4	2	2	1		
13	12/30/2021 20:33:59	1908947	2019	4	2	4	1	3	4	4	3	4	2		
14	12/30/2021 20:36:31	2004118	2020	4	3	3	2	5	1	4	2	4	2		
15	12/30/2021 20:36:44	1900707	2019	3	1	5	1	4	3	4	2	5	1		
16	12/30/2021 20:39:33	1905858	2019	4	4	3	1	4	3	3	2	5	4		
17	12/30/2021 20:57:15	2001742	2020	4	3	4	3	5	2	4	2	3	4		
18	12/30/2021 21:04:19	1900431	2019	3	2	4	2	3	3	4	3	3	2		
19	12/30/2021 21:06:27	2104063	2021	3	2	2	5	5	1	2	1	2	5		
20	12/30/2021 21:07:34	2009612	2020	4	2	4	2	3	3	4	2	4	3		
21	12/30/2021 21:15:47	2009691	2020	4	3	3	1	3	2	3	3	3	4		
22	12/30/2021 21:17:22	2006399	2020	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2		
23	12/30/2021 21:24:24	1901752	2019	4	3	5	5	5	2	5	3	5	5		
24	12/30/2021 21:31:29	2102518	2021	5	2	4	3	4	2	5	2	4	4		
25	12/30/2021 21:32:48	2109032	2021	3	1	5	1	5	2	4	1	5	3		
26	12/30/2021 21:43:25	2000756	2020	4	1	5	1	5	1	5	3	5	2		
27	12/30/2021 22:05:30	2010032	2020	5	3	3	4	3	3	4	2	4	3		
28	12/30/2021 22:30:32	2003031	2020	5	2	4	2	4	2	3	2	3	4		
29	12/30/2021 22:47:05	1900939	2019	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5		
30	12/31/2021 6:42:53	1901404	2019	4	1	4	1	4	1	3	2	5	4		
31	12/31/2021 10:35:59	2109006	2021	5	1	4	3	4	2	4	2	4	3		

Gambar 3. Data Kuesioner

Setelah proses pengumpulan data dilakukan, tahap selanjutnya adalah proses perhitungan atau pengolahan data. Model yang digunakan dalam pengolahan data ini adalah model SUS atau *System Usability Scale*. Dalam model ini data bisa diolah berdasarkan analisis kuantitatif karena berbentuk skor. Terdiri dari

10 pertanyaan pernyataan penting yang berkaitan dengan kelayakan, kemudahan, dan kendala sistem. Selain itu dalam model SUS bisa menggunakan penilaian dari skala 1-5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Adapun langkah yang harus dilakukan dalam pengolahan data dengan model SUS, berikut merupakan langkahnya.

- 1) Pertama data yang telah terkumpul direkap dengan menggunakan tools, seperti Ms Excel atau Spreadsheet.
- 2) Setiap pertanyaan atau pernyataan dengan nomor yang ganjil akan dikurangi 1 poin, dan untuk yang bernomor genap setiap yang bernilai 5 akan dikurangi untuk setiap skornya dari setiap soal, selanjutnya dihitung (raw score).
- 3) Jika telah diketahui jumlah raw score pada data, selanjutnya untuk setiap soal akan dikali 2,5 dengan hasil dari jumlah raw score, maka akan didapatkan hasil akhir atau final scorenya.

Pada penilaian skor SUS terdapat skor rata-rata yang telah ditentukan yaitu minimum adalah 68 untuk setiap kategori atau ketentuan instrumen. Jika terdapat nilai yang berada di bawah skor rata-rata yang didapatkan pada salah satu atau sebagian kategori atau ketentuan instrumen maka sistem tersebut dinyatakan belum layak untuk diimplementasikan atau dilakukan pengembangan selanjutnya. Perlu dilakukan perbaikan atau melakukan revisi kembali dari segi desain ataupun analisisnya.

Tabel 1. Skor Penilaian SUS

Skor SUS	Kualifikasi	Klasifikasi
>80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
<51	F	Awful

Pengolahan data dengan SUS atau *System Usability Scale* dari sistem SIOKKA setelah dilakukannya proses *usability testing*, didapatkan hasil bahwa Desain atau tampilan yang telah dirancang mendapatkan Skor SUS sebesar **70,5** sehingga bisa dikatakan bahwa sistem ini sudah cukup layak digunakan dan dikembangkan.. Selain itu jika dilihat dari ketentuan penilaian SUS, maka design SIOKKA teridentifikasi mendapat skor kumulatif B yaitu masuk ke kategori *GOOD*.

Proses Perhitungan SUS													Raw Score	Final Score
No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
1	Responden 1	5	1	5	1	5	4	5	1	5	1	37	92.5	
2	Responden 2	4	1	5	1	4	3	5	1	4	1	35	87.5	
3	Responden 3	4	1	4	1	3	1	5	2	2	4	29	72.5	
4	Responden 4	5	2	4	1	5	1	5	1	5	4	35	87.5	
5	Responden 5	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	25	62.5	
6	Responden 6	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	22	55	
7	Responden 7	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3	23	57.5	
8	Responden 8	5	2	4	3	3	3	4	2	4	3	27	67.5	
9	Responden 9	3	1	5	1	5	3	4	2	4	4	30	75	
10	Responden 10	4	1	4	1	3	1	1	1	1	1	28	70	
11	Responden 11	4	2	3	1	4	2	4	2	2	1	29	72.5	
12	Responden 12	4	2	4	1	3	4	4	3	4	2	27	67.5	
13	Responden 13	4	3	3	2	5	1	4	2	4	2	30	75	
14	Responden 14	3	1	5	1	4	3	4	2	5	1	33	82.5	
15	Responden 15	4	4	3	1	4	3	3	2	5	4	25	62.5	
16	Responden 16	4	3	4	3	5	2	4	2	3	4	26	65	
17	Responden 17	3	2	4	2	3	3	4	3	3	2	25	62.5	
18	Responden 18	3	2	2	5	5	1	2	1	2	5	20	50	
19	Responden 19	4	2	4	2	3	3	4	2	4	3	27	67.5	
20	Responden 20	4	3	3	1	3	2	3	3	3	4	23	57.5	
21	Responden 21	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2	31	77.5	
22	Responden 22	4	3	5	5	5	2	5	3	5	5	26	65	
23	Responden 23	5	2	4	3	4	2	5	2	4	4	29	72.5	
24	Responden 24	3	1	5	1	5	2	4	1	5	3	34	85	
25	Responden 25	4	1	5	1	5	1	5	3	5	2	36	90	
26	Responden 26	5	3	3	4	3	3	4	2	4	3	24	60	
27	Responden 27	5	2	4	2	4	2	3	2	3	4	27	67.5	
28	Responden 28	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	22	55	
29	Responden 29	4	1	4	1	4	1	3	2	5	4	31	77.5	
30	Responden 30	5	1	4	3	4	2	4	2	4	3	30	75	
Rata-rata												70.5		

Gambar 4. Perhitungan SUS

4. TAMPILAN ANTARMUKA[9]

a) Menu LOGIN

Fitur ini merupakan fitur yang digunakan untuk mengakses website. User diharapkan untuk memasukkan username berupa nim dan password yang sama dengan akun siak agar bisa login ke website SIOKKA.



Gambar 5. Menu LOGIN

b) Menu Homepage

Tampilan awal dari website SIOKKA dimana pada navigation bar terdapat beberapa menu yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan user. Berisi beberapa informasi berita yang akan ada di website ini.



Gambar 6. Menu Homepage

c) Halaman Data Barang

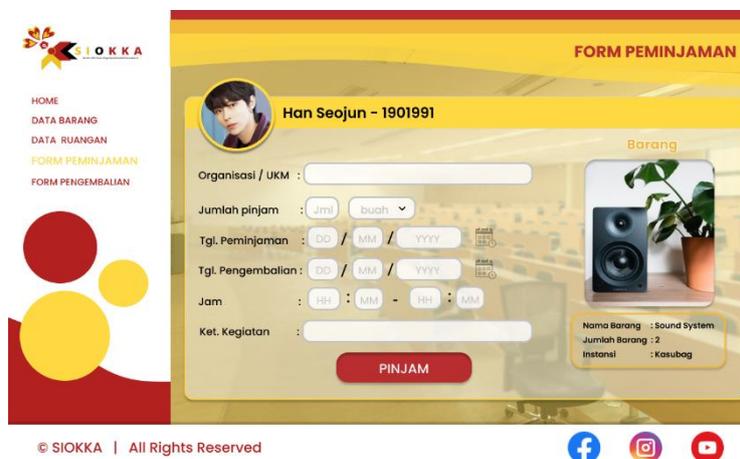
User dapat melihat jenis dan jumlah barang yang tersedia dan bisa dipinjam. user dapat melakukan peminjaman barang dengan mengklik button pinjam. Berisi identitas dari setiap barang yang meliputi nama barang, jumlah, pemilik, ketersediaan barang, dan dilengkapi dengan gambar untuk memudahkan.



Gambar7. Halaman Data Barang

d) Tampilan Peminjaman

Peminjaman dan pengembalian barang, fitur ini berfungsi untuk memudahkan pengguna website dalam meminjam dan mengembalikan barang yang telah mereka pinjam dari kampus atau badan kasubag dan lembaga lainnya.



Gambar 8. Halaman Peminjaman

Dari tampilan antarmuka diatas, bisa dilihat bahwa dalam perancangan desain ini memiliki komponen-komponen yang penting seperti penggunaan warna, font, size font, dan lainnya. Untuk warna yang digunakan dalam desain SIOKKA terdiri dari tiga warna dasar yakni hitam (000000), kuning (E8BC33), dan merah (B22020). Kemudian font yang digunakan adalah *Poppins* dengan ukuran font mulai dari yang terkecil yaitu 14 size hingga terbesar yaitu 44.

5. KESIMPULAN

SIOKKA atau singkatan dari Sistem Informasi Organisasi Kamda Purwakarta adalah sistem berbasis website[10] yang dirancang untuk mempermudah penggunaan dan pencarian informasi bagi kalangan mahasiswa di UPI Kampus Purwakarta.

Website SIOKKA dapat meliputi berbagai informasi seperti :

1. Informasi terkait Ormawa apa saja yang ada di UPI Purwakarta beserta deskripsi singkatnya.
2. Informasi Open Recruitment UKM, HIMA, dan Komunitas di UPI Purwakarta.
3. Informasi Tanggal atau Agenda Program Kerja setiap Ormawa yang akan di post setiap bulannya.
4. Informasi terkait berita terkini yang merupakan berita tentang event program besar yang telah dilaksanakan setiap Ormawa .
5. Fitur peminjaman barang ke lembaga (Kasubag, Aptik, dll) dan sesama ormawa. yang dilengkapi dengan fitur pengiriman surat peminjaman

Berdasarkan hasil pembahasan diketahui bahwa SIOKKA dalam pengembangannya menggunakan metode analisis kuantitatif dengan metode pengembangan *Design Thinking*. Selain itu metode pengumpulan data dilakukan dalam bentuk kuesioner kemudian diolah menggunakan model *System Usability Scale*. Sehingga didapat kesimpulan bahwa hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai perancangan UI/UX sistem informasi untuk organisasi.[2]. Dari hasil inilah diketahui bahwa sistem ini sudah cukup layak dikembangkan mengingat hasil skor yang didapat adalah 70.5 atau setara dengan GOOD mendapat kumulatif skor B. Namun dalam pengembangan ini tentu membutuhkan saran dan kritik untuk perbaikan atau peningkatan kedepannya, seperti penyesuaian tampilan, design, dan konsistensi komponen dalam website.

REFERENSI

- [1] K. S. I Sadewa, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Berbasis Web pada Universitas Batanghari,” 2016.
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Seviana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa,” vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [3] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019.
- [4] M. Jannah, “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Organisasi Unit Kegiatan Khusus Berbasis Web di IAIN Bukittinggi”.
- [5] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan Ui / Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” vol. 8, no. 1, 2021.
- [6] F. U. F Fariyanto, S Suaidah, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)”.
- [7] I. E-issn, K. Dan, and T. Barang, “Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer,” vol. 03, no. 02, pp. 75–93, 2018.
- [8] L. Armyoktora and A. Muzakir, “Evaluasi User Experience Menggunakan Pendekatan Heuristic Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Bina Darma Palembang,” vol. 2, no. 3, pp. 154–165, 2021.
- [9] M. Faizal, A. R. Adriyanto, F. I. Kreatif, and U. Telkom, “Perancangan Ulang Antar Muka Website Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi Universitas Telkom,” vol. 2, no. 1, pp. 54–66, 2018.
- [10] S. Alfina, P. Said, B. Priyambadha, and F. Amalia, “Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan pada DO-RENT berbasis Web (Studi Kasus : DO-RENT Malang),” vol. 3, no. 8, pp. 8098–8103, 2019.