

Perancangan Website Unit Kegiatan Mahasiswa dengan Metodologi *Users Centered Design*

Deni Kusuma Fajri¹, Agi Putra Kharisma², Ratih Kartika Dewi³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹deniv2b@gmail.com, ²agi@ub.ac.id, ³ratihkartikad@ub.ac.id

Abstrak

Universitas Brawijaya tidak kurang mempunyai 44 unit kegiatan, tetapi dari ke 44 unit kegiatan tersebut masih belumlah mempunyai sarana publikasi yang memadai khususnya Unit kegiatan Merpati Putih, setelah penulis melakukan survey kepada UKM Merpati Putih Universitas Brawijaya, saat ini UKM Merpati Putih hanya mempunyai blog berdomain gratis serta tampilan yang sangat sederhana dan kurang menarik, serta ada beberapa fitur yang dirasa kurang oleh pengurus dan anggotanya, maka dari itu dibutuhkan suatu sarana lain untuk mendapatkan informasi tentang UKM yang dapat diakses kapan pun dan dimanapun serta gratis ataupun murah, dalam hal ini Website menjadi solusi yang sangat tepat untuk direalisasikan dalam memecahkan persoalan ini. UCD merupakan metode yang sudah diakui efektifitas serta ke-efisiensi-annya, sehingga sangat tepat untuk diterapkan dalam merancang website UKM. Dari penerapan metode tersebut didapatkan hasil pengujian terhadap calon pengunjung didapatkan tingkat efektifitas dan efisiensi keduanya mendapatkan nilai 100%, serta tingkat kepuasan pengguna adalah 80% dan tingkat *usability* didapatkan nilai 93,3%. Sedangkan hasil dari penelitian ini yang diujikan kepada calon admin mendapatkan nilai efektifitas serta efisiensinya adalah sebesar 100% dan nilai kepuasan adalah sebesar 90% sedangkan pada pengujian *usability* dari calon admin adalah sebesar 96,7%.

Kata kunci: PSSUQ, UCD, UKM, *usability*, website, desain.

Abstract

Brawijaya University has no less than 44 Student Activity Units, but those 44 units still do not have publication facilities that complement, especially the Student Activity Unit of Merpati Putih. After the researcher conducted a survey to the Student Activity Unit of Merpati Putih of Brawijaya university, currently it only has a blog with a free domain, a very simple and less attractive appearance, and there were some features perceived less by the board and members, Therefore, it needs another means to obtain information about the Student Activity Units that can be freely or cheaply accessed anytime and anywhere. In this case, a website became a very appropriate solution to be realized in solving this problem. UCD is an acknowledged method of effectiveness and efficiency, so it is very appropriate to apply in designing websites of Student Activity Unit. From the application of these methods, the obtained test results on prospective visitors with the level of both effectiveness and efficiency got a value of 100%, the level of user satisfaction got a value of 80%, and usability rate got a value of 93.3%. More over, the results of this study tested to prospective administrators got 100% for the value of effectiveness and efficiency, 90% for the value of satisfaction, and 96.7% for the usability testing of prospective administrators.

Keywords: PSSUQ, UCD, UKM, *Usability*, website, design.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan kemahasiswaan dibidang pemikiran, minat, bakat, kerohanian, dan kesejahteraan mahasiswa yang terorganisir dan berkesinambungan (Universitas Brawijaya,

2014). Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mengembangkan kemampuan akademik/ Intelligence Qoutient (IQ) saja melainkan juga harus mengembangkan kemampuan lainnya seperti Emotional Quotient (EQ), Spiritual Quotient (SQ), maupun Adversitas Quotient

(AQ). Untuk mencapai kemampuan tersebut salah satu cara yang dapat kita lakukan adalah dengan mengembangkan diri pada Unit Kegiatan Mahasiswa, dengan berlatar belakang hal tersebut saya mengangkat topik bahasan ini salah satunya agar dapat membantu mempermudah mahasiswa untuk pengaksesan informasi tentang Unit Kegiatan Mahasiswa, serta dapat meningkatkan kuantitas serta kualitas mahasiswa yang mendaftar pada UKM hingga pada akhirnya lebih banyak mahasiswa yang aktif dalam kegiatan UKM dan dapat meningkatkan keterampilan IQ, EQ, SQ, AQ dengan seimbang dan lebih banyak lagi mahasiswa yang mendapatkan manfaat dari itu semua.

Universitas Brawijaya tidak kurang mempunyai 44 unit kegiatan, tetapi dari ke 44 unit kegiatan tersebut masih belumlah mempunyai sarana publikasi yang memadai khususnya Unit kegiatan Merpati Putih, setelah penulis melakukan survey kepada UKM Merpati Putih Universitas Brawijaya, saat ini UKM Merpati Putih hanya mempunyai blog berdomain gratis serta tampilan yang sangat sederhana dan kurang menarik, serta ada beberapa fitur yang dirasa kurang oleh pengurus dan anggotanya. Hingga saat ini penyebaran brosur, pamflet serta Open House UKM pada rangkaian acara Ospek universitas yang menjadi fokus utama dalam menyebarkan informasi terkait UKM, maka dari itu dibutuhkan suatu sarana lain untuk mendapatkan informasi tentang UKM yang dapat diakses kapan pun dan dimanapun serta gratis ataupun murah, dalam hal ini Website menjadi solusi yang sangat tepat untuk direalisasikan dalam memecahkan persoalan ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface

User interface merupakan salah satu bagian yang paling penting dari setiap program, karena menentukan seberapa mudah pengguna dapat melakukan sesuatu yang diinginkan oleh pengguna. Program yang dirancang dengan user interface buruk maka akan mempunyai nilai yang buruk juga menurut prespektif pengguna (Beal, n.d.). (Nasir, et al., 2008) telah melakukan penelitian tentang penerapan UCD pada sistem informasi berbasis website dengan subjek penyakit stroke, menurut mereka “dalam dunia yang menerapkan teknologi informasi diperlukan user interface yang pengguna

inginkan disisi lain ini menjadi tantangan yang besar, informasi yang ditampilkan haruslah jelas dan serasi dengan desain tampilan website agar pengguna dapat merasa nyaman dalam mengakses maupun memakai suatu website yang menginformasikan tentang stroke”.

2.2 Desain

Menurut pengertian secara umum desain adalah memodelkan sesuatu dari kehidupan nyata. Menurut (Pressman, 2010) desain merupakan tahapan pertama dalam pengembangan produk atau sistem rekayasa. Desain dapat diartikan sebagai proses pengaplikasian berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian suatu perangkat, proses atau juga sistem secara rinci dan memadai untuk merealisasikan bentuk nyatanya. (Pressman, 2010) berpendapat bahwa tujuan dari desainer adalah untuk menghasilkan pemodelan atau representasi dari entitas yang akan dibangun kemudian.

2.2.1 User Interface Design

User Interface Design (UI) Design adalah bagaimana suatu website atau aplikasi yang akan dibuat terlihat seperti apa. Orang biasa menyebutnya sebagai tampilan atau desain sebuah website (Pratama, 2015). Tujuan dari Desain User Interface adalah merancang antarmuka yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif yang berarti siap untuk digunakan, serta menghasilkan hasil yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penggunanya (Proboyekti, n.d.).

Prinsip-prinsip dalam merancang user interface (Proboyekti, n.d.) :

- *User familiarity*/ mudah dikenali : menggunakan istilah, konsep dan kebiasaan user (midal: sistem perkantoran gunakan istilah “letters”)
- *Consistency*/ tidak berubah : konsisten dalam operasi dan istilah pada keseluruhan sistem sehingga tidak membingungkan user
- *Minimal surprise*/ tidak membuat kaget : operasi bisa diduga prosesnya berdasarkan perintah yang disediakan
- *Recoverability*/ pemulihan : ada dua macam: 1. Konfirmasi terhadap aksi yang merusak dan 2. Ketersediaan fasilitas pembatalan (undo)
- *User guidance*/ bantuan : sistem manual *online*, menu help, caption pada icon khusus tersedia

User diversity/ keberagaman : fasilitas interaksi untuk tipe user yang berbeda. (misal huruf bisa diperbesar, jika user minus/ pengelihatannya kurang bagus).

2.2.2 Desain User Experience (UX)

Proses meningkatkan kepuasan user dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk. UX *design* adalah proses membuat sebuah website atau aplikasi yang kamu buat menjadi mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh pengguna (Pratama, 2015).

Menurut (setiwan, n.d.) Manfaat dan pentingnya penerapan *user experience*:

1. Kemudahan bagi pengguna

Seluruh produk termasuk juga perangkat lunak desktop yang menerapkan *user experience* yang baik akan memberikan kemudahan dalam penggunaannya.

2. Menaikan kepercayaan *user* terhadap produk

Kepercayaan pengguna atau konsumen akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan produk untuk menyelesaikan tugas yang mereka kerjakan dengan produk itu.

3. Menaikan *conversion rate*

Pengunjung tidak akan suka menghadapi sesuatu yang sangat rumit seperti prosedur yang panjang seperti di situs *e-commerce*, itu bukanlah pengalaman yang akan mereka beritahukan ke calon pengunjung lain.

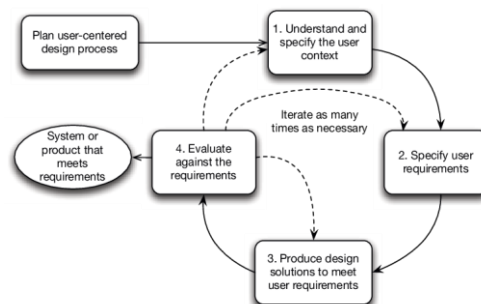
4. Dari segi bisnis dipercaya mampu menaikan penjualan (rujukan *econsultancy*).

2.3 User Centered Design

UCD adalah perancangan *user interface* yang menitik beratkan pengguna. Perancang dan pengguna duduk bersama untuk merancang antar muka yang diinginkan pengguna, sehingga dengan cara ini pengguna seolah-olah sudah mempunyai gambaran nyata tentang antar muka yang nanti akan mereka gunakan. Konsep dari UCD adalah memusatkan proses dalam pengembangan sebuah sistem kepada pengguna yang didasarkan pada pengalaman, sifat dan juga karakter dari pengguna (Amborowati, n.d.).

Gambar 1 menunjukkan proses UCD berdasarkan standart ISO 9241-210:2010 penjelasan dari gambar tersebut adalah :

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna
2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi
3. Solusi perancangan yang dihasilkan
4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Proses UCD berdasarkan ISO 9241-210:2010

2.3.1 Pengguna UCD

Pengguna tidak harus mempunyai pengetahuan mengenai aplikasi yang akan dikembangkan, tujuan penelitian dan sebagainya. Akan lebih mudah mengetahui apakah pengguna memenuhi kriteria yang telah ditentukan atau belum jika pengguna dekat dengan kita yang merupakan teman maupun keluarga kita, agar mendapatkan hasil yang lebih realistis (Barnum, 2011).

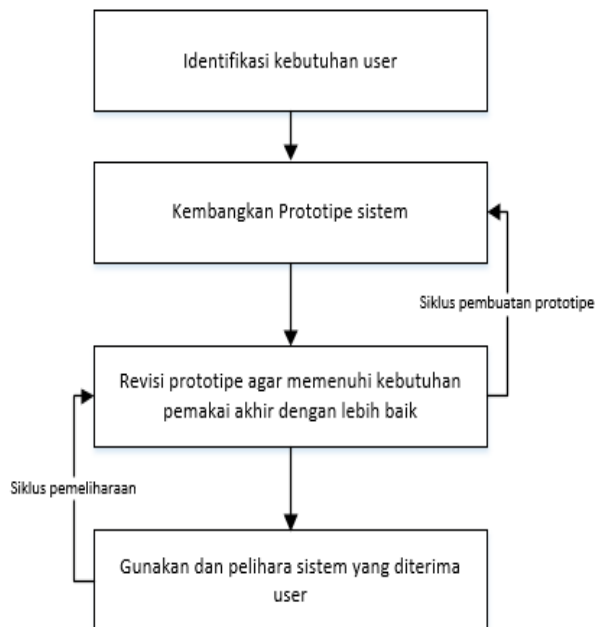
2.3.2 Tujuan UCD

Tujuan dari UCD adalah menghasilkan produk yang sesuai dengan pengguna, produk yang mempunyai usability tinggi sehingga pengguna akan merasa terwakili dan terbantu dengan produk yang tercipta serta pengguna akan menggunakan produk yang kita hasilkan.

2.4 Model Prototipe

Sebagian user kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya, kesulitan ini dapat diatasi dengan metode prototyping, yang harus diselesaikan oleh sistem analis dengan cara memahami kebutuhan user dan menterjemahkannya kedalam model (prototipe), Model ini yang selanjutnya akan secara berkala diperbaiki sampai sesuai dengan kebutuhan user. Proses pembuatan prototipe merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang

menggabungkan langkah- langkah siklus pengembangan tradisional. Prototipe dievaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir menyatakan prototipe tersebut diterima. Proses pembuatan prototipe dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses Pembuatan Prototipe

Metode prototipe mempunyai kelebihan, beberapa kelebihan metode prototipe adalah :

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan user.
3. User dapat berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Dapat menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkan.

2.5 Usability Testing

Definisi *usability* menurut (ISO 9241-210) adalah “Tingkat daya guna dari suatu produk yang digunakan oleh pengguna tertentu yaitu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien dan memberi kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu.” *Usability testing* berarti aktivitas yang berfokus pada pengamatan ketika pengguna menggunakan sebuah produk, yang menunjukkan pekerjaan yang nyata. *Usability testing* memungkinkan pengguna menggunakan

produk kita untuk memperlihatkan hal- hal yang ingin mereka lakukan, yang selaras dengan tujuan mereka pada kehidupan nyata sehari- hari, dalam kondisi testing, kita akan mempunyai kesempatan untuk memperoleh tanggapan dari *user* untuk mengamati pendapat dan juga bahasa tubuh mereka (dalam beberapa situasi), untuk mengetahui keinginan mereka, dan untuk mempelajari sebaik apa produk yang kita hasilkan untuk memenuhi tujuan dari produk kita.

2.6 Wawancara

Definisi wawancara menurut (Moleong, 2009), wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Menurut Benney & Hughes dalam (Denzin & Lincoln, 2009), wawancara adalah seni bersosialisasi, pertemuan “dua manusia yang saling berinteraksi dalam jangka waktu tertentu berdasarkan kesetaraan status, terlepas apakah hal tersebut benar-benar kejadian nyata atau tidak”. Dengan demikian, wawancara dapat menjadi alat/perangkat dan juga dapat sekaligus menjadi objek. Menurut (Best, 1982) , wawancara merupakan angket lisan, maksudnya responden atau interviewee mengemukakan informasinya secara lisan dalam hubungan tatap muka, jadi responden tidak perlu menuliskan jawabannya secara tertulis.

2.7 Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

Saat ini terdapat beberapa jenis kuisioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability*, beberapa diantaranya adalah : *System Usability Scale (SUS)*, yang ditawarkan secara komersial dalam bentuk paket, *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*, merupakan paket kuisioner yang dirilis oleh IBM yang terdiri atas 19 item instrument pengukuran, WAMMI dan SUPR-Q untuk mengukur website, *Single Ease Question (SEQ)* yang terdiri dari satu pertanyaan singkat dan USE (*Usefulness, Satisfaction and Ease Of Use*) serta beberapa paket kuisioner lainnya. Termasuk juga *Computer System Usability Questionnaire (CSUQ)*. CSUQ memiliki sembilan belas pertanyaan sedangkan PSSUQ memiliki enam belas pertanyaan.

Menurut penjelasan dari (Albert & Tullis, 2013) CSUQ sangat mirip dengan PSSUQ, hanya ada sedikit perbedaan kata di dalamnya.

Sedangkan dari fungsinya, PSSUQ lebih ditujukan untuk diberikan secara langsung sementara CSUQ lebih ditujukan untuk diberikan secara *online*. Dikarenakan angket akan diberikan secara langsung, maka penulis memilih untuk menggunakan PSSUQ untuk pengumpulan data. Menurut penjelasan dari (Sauro & Lewis, 2012), PSSUQ adalah kuesioner yang dirancang untuk menilai persepsi kepuasan pengguna terhadap sistem komputer atau aplikasi. Versi pertama dari PSSUQ memiliki 18 pertanyaan, sedangkan untuk versi ketiga atau terbaru memiliki 16 pertanyaan.

3. METODOLOGI

Pada tahap pertama yaitu pengumpulan data yang akan dilakukan untuk mengali kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh *user* untuk website unit kegiatan mahasiswa. Teknik yang akan dilakukan dalam pengumpulan data adalah dengan cara menemui langsung pengurus unit kegiatan mahasiswa dan juga mahasiswa yang mengikuti UKM non pengurus, data yang akan dikumpulkan adalah data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, data diperoleh dengan metode wawancara, nantinya hasil dari wawancara akan dituangkan dalam kuisisioner, serta wawancara ini akan menjadi sarana untuk memperkenalkan kepada *user* tentang website yang akan dibuat nantinya, semakin dekat hubungan antara interviewer dan interviewee akan lebih mudah dalam mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna. jumlah sampel adalah 5 orang, dari 5 orang tersebut terbagi menjadi 4 orang adalah calon pengunjung website, dan 1 orang lagi adalah calon admin yang telah bergabung di UKM Merpati Putih sebagai ketua divisi hubungan masyarakat, hal ini berlandaskan pada pendapat Nielsen (2012) hasil terbaik untuk pengujian usability adalah menggunakan tidak lebih dari 5 orang partisipan. Tidak peduli apakah *platform* yang digunakan berupa situs web, internet, aplikasi komputer ataupun aplikasi *mobile*.

Setelah melalui proses pengumpulan data dan mendapatkan kebutuhan fungsional pengguna tahap selanjutnya adalah membuat perancangan desain *user interface* dan prototipe versi 1 dalam perancangan desain *user interface* dan prototipe ini akan disediakan 2 alternatif sebagai pilihan bagi *user*, sehingga diharapkan *user* akan lebih mudah memberikan masukan untuk website dan juga sebagai sarana

pembandingan kekurangan dan kelebihan dari masing-masing *desain*.

Tahapan selanjutnya setelah desain *user interface* pada prototipe versi 1 adalah mengevaluasi langsung, kedua alternatif desain yang telah ditunjukkan kepada pengguna, pada kedua desain yang telah ditunjukkan pengguna memilih desain mana yang menurut pendapat mereka lebih baik dan cocok dengan mereka, pengguna juga diperkenankan memberikan masukan untuk desain yang dipilih maupun yang tidak dipilih. Selain itu juga desain dari website yang dirancang juga diuji dengan menggunakan 3 aspek pengujian yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna seperti yang telah ditetapkan (ISO 9241-11.2). Efektivitas dan efisiensi dilakukan dengan lembar observasi dimana pengguna diminta untuk melakukan beberapa tugas yang sudah disediakan lalu diamati, di dalam observasi ini kita mempunyai 2 kategori penilaian angka 1 untuk keberhasilan dan 0 untuk gagal dalam melaksanakan tugas yang diberikan kepada *volunteer*. Sedangkan untuk mengukur tingkat kepuasan *user*, penulis membagikan kuisisioner menggunakan PSSUQ, kepada 5 orang yang merupakan orang yang sama pada saat pengumpulan data kebutuhan fungsional dari website yang akan dirancang. Setelah calon *user* merasa puas dengan desain yang peneliti hasilkan, peneliti akan membandingkan dari beberapa perancangan dan evaluasi perancangan yang telah diberikan kepada calon pengguna, dan dari hasil perbandingan itu akan dihasilkan evaluasi keseluruhan.

Kesimpulan dilakukan setelah semua tahapan telah diselesaikan oleh penulis, pada tahap akhir penulisan terdapat saran yang bertujuan agar kedepannya penelitian ini dapat diperbaiki dari kesalahan dan tidak menutup kemungkinan untuk penyempurnaan terhadap tulisan maupun penelitian skripsi ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama pada tahap pengumpulan data penelitian ini adalah identifikasi aktor yang terlibat dalam sisten dan website yang akan dibuat ini. Dalam sistem ini ada dua aktor yang pertama adalah admin dan pengunjung wesbsite.

Langkah kedua pada penelitian ini adalah pengumpulan kebutuhan dari calon pengguna dan organisasi, pada tahapan pengumpulan kebutuhan ini peneliti akan mengumpulkan dan mengali data tentang kebutuhan pengguna.

Pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan teknik wawancara kepada calon pengguna website ini. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 5 *volunteer* didapatkan suatu kebutuhan pengguna yang disebutkan pada Tabel 1 yang merupakan kebutuhan fungsional Mahasiswa calon pengunjung website serta pada Tabel 2 disajikan tentang kebutuhan fungsional mahasiswa yang tergabung pada UKM merpati putih sebagai ketua divisi hubungan masyarakat dan sebagai calon admin sistem ini, sedangkan pada LAMPIRAN A disertakan contoh dari hasil pengumpulan data menggunakan teknik wawancara kepada beberapa *volunteer*. Berikut adalah hasil rekap dari wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa 4 *volunteer* calon pengunjung website:

- a) Hasil rekap wawancara terhadap mahasiswa calon pengguna website ini, berikut kami sajikan data yang telah kami himpun pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Kebutuhan Pengunjung

NO	Nama Kebutuhan	Jumlah Orang
1	Website harus bisa menampilkan informasi umum dan visi misi mengenai UKM dan jadwal latihan.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
2	Website harus dapat menampilkan nama dan struktur kepengurusan.	Setuju : 3 Tidak Setuju : 1
3	Website harus memiliki menu pendaftaran anggota secara <i>online</i> .	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
4	Website harus dapat menampilkan prestasi yang telah diraih oleh anggota UKM.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
5	Website harus menampilkan kontak yang dapat dihubungi oleh pengunjung website.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0

6	Website harus mempunyai fitur untuk mengirim <i>chat</i> kepada pengurus (admin).	Setuju : 1 Tidak Setuju : 3
7	Website harus mempunyai fitur untuk mengirim pesan kepada pengurus (admin).	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
8	Website dapat menampilkan <i>link</i> ke website resmi universitas.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
9	Website harus mempunyai fitur gallery untuk menampilkan dokumentasi kegiatan.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0
10	Website harus memiliki fitur maps yang bisa digunakan untuk mengetahui letak sekretariat UKM.	Setuju : 4 Tidak Setuju : 0

- b) Hasil rekap wawancara terhadap mahasiswa calon Admin website ini, yang telah kami himpun dari ketua divisi hubungan masyarakat Unit Kegiatan Merpati Putih Universitas Brawijaya. Berikut kami sajikan data yang telah kami himpun pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekap Kebutuhan Admin

NO	Nama Kebutuhan	Setuju	Tidak Setuju
1	Website harus mempunyai fitur untuk mengirim <i>chat</i> kepada pengurus (admin)		Tidak Setuju
2	Website harus mempunyai fitur menerima pesan dari pengunjung dan membacanya	Setuju	
3	Website harus mempunyai fitur membalas pesan dari pengunjung	Setuju	

4	Website harus mempunyai fitur login untuk masuk ke akses administrator	Setuju	
5	Website harus bisa digunakan untuk pendaftaran <i>online</i> dan juga melihat hasilnya	Setuju	

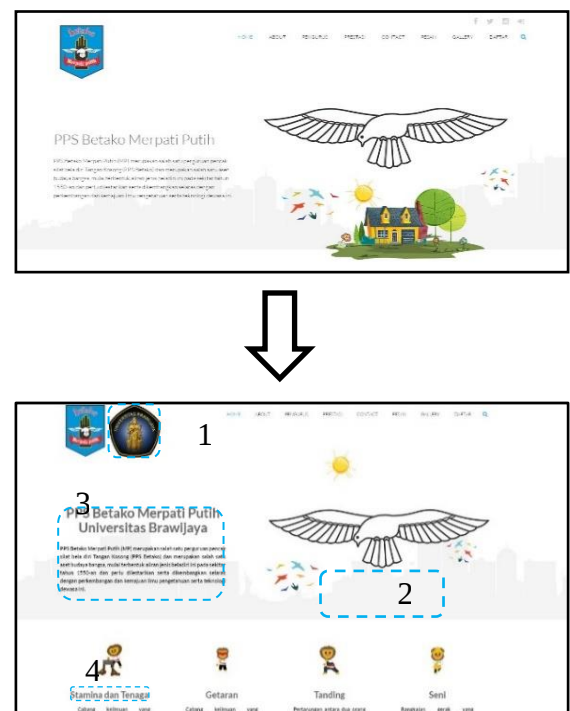
Adapun hasil evaluasi dari prototipe versi 1 desain 2 dapat dilihat pada Tabel 3, yang nantinya akan dilakukan perbaikan dengan merujuk pada hasil evaluasi tersebut dan diharapkan dari proses perbaikan yang merujuk pada hasil evaluasi prototipe versi 1 desain 2 akan dapat menghasilkan nilai kepuasan yang lebih tinggi baik dari calon pengunjung website maupun dari calon administrator. Berikut kami sajikan hasil dari evaluasi prototipe versi 1 desain 2.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Prototipe Versi 1 Desain 2

NO	Hasil
1	Gambar rumah di bawah gambar merpati putih, tidak terlalu berhubungan dengan Merpati Putih, ganti gambar rumah dengan gambar yang lebih berhubungan dengan MP atau hapus.
2	Tulisan “stamina” bukan “setamina.
3	Tambahkan tulisan universitas brawijaya atau lambang UB.
4	Pada bagian Penjelasan UKM MP deskripsi UKM kurang keatas (<i>center</i>), terlalu kebawah jika dibandingkan dengan logo UKM.
5	Pada bagian jadwal latihan tambahkan aturan-aturan apa saja yang perlu dibawa dan dipakai saat latihan.
6	Pada fitur contact us, alangkah baiknya diberi kontak official akun (line atau apapun (jika ada)).
7	Untuk nomor faksimile saya harap dihapus karena sekarang orang-orang lebih suka menggunakan email.
8	Jarak antara konten “contacts” dan “send a message” terlalu dekat
9	Belum adanya fitur “forgot / reset password” pada form login.

10	Tambahkan <i>Link</i> website di menu yang lain jangan hanya ada di menu home.
11	Tampilan terlalu lebar menyusahkan pengguna untuk membacanya.
12	Warna background hampir sama dengan warna tulisan sehingga tulisan kurang jelas.
13	Walaupun seperti desain 1, memaksa pengguna untuk membaca seluruh konten, tetapi konten sudah dibuat lebih menarik dan tidak monoton, dan juga lebih singkat dan simple, sehingga mudah untuk dilewati.
14	Tampilan sudah menarik.
15	Mohon diperbaiki bagian-bagian yang mendapat saran dan masukan.

4.1 Perbaikan Halaman *Home*

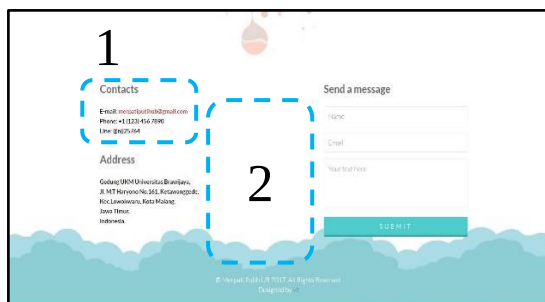
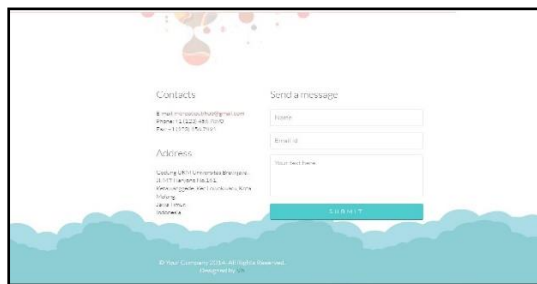
Gambar 3. Perbaikan Halaman *Home*

Pada halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 3 ada 4 buah poin yang perlu diperbaiki yang pertama pengguna menginginkan logo dari universitas Brawijaya ditampilkan sehingga identitas dari UKM semakin jelas, poin kedua adalah pada gambar “rumah” pengguna merasa tidak perlu ditampilkan pada website, maka dihapus, poin yang ketiga adalah menambahkan tulisan Universitas Brawijaya pada halaman *home*, poin ke empat adalah tulisan yang salah

kata “setamina” yang seharusnya adalah “stamina”.

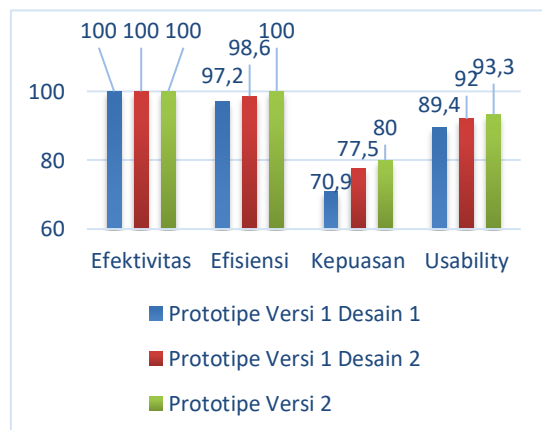
4.2 Perbaikan Halaman *Contact Us*

Pada halaman *Contact Us* dapat dilihat pada Gambar 4 ada dua hal yang perlu diperbaiki yang pertama adalah pengguna meminta untuk menghapus nomor faximile karena sudah tidak dipakai lagi, serta menambahkan id “Line”, serta perbaikan yang kedua adalah jarak antar konten “contact” dan “send a message”, terlalu dekat dan pengguna meminta untuk sedikit dijauhkan.

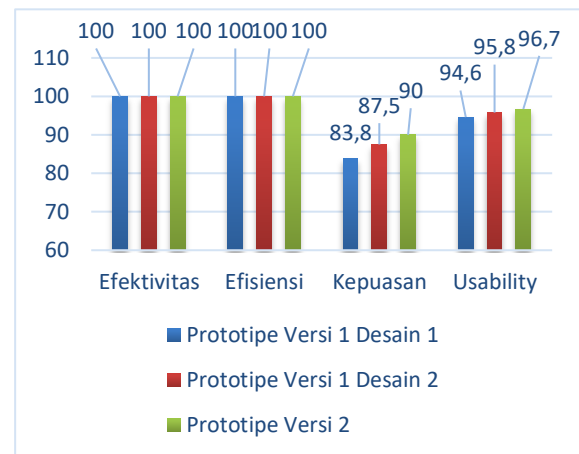


Gambar 4. Perbaikan Halaman *Contact Us*

4.3 Evaluasi Akhir dan Hasil



Grafik 1 Hasil Pengujian Pengunjung



Grafik 2 Hasil Pengujian Admin

Pada sub bab ini akan dilakukan evaluasi akhir terhadap seluruh prototipe yang berhasil dibuat oleh penulis serta akan dipaparkan hasil dari pengujian keseluruhan prototipe yang telah dibuat oleh penulis. Hasil dari pengujian terhadap pengunjung dapat dilihat pada Grafik 1, dan hasil dari pengujian terhadap admin dapat dilihat pada Grafik 2.

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan mengevaluasi hasil dari penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul perancangan website unit kegiatan mahasiswa dengan metode *users centered design* telah menghasilkan prototipe website yang telah diuji dan dievaluasi oleh calon pengguna website dari hasil pengumpulan data menggunakan teknik wawancara didapatkan beberapa kebutuhan fungsional dari calon pengguna yaitu: kirim pesan, lihat prestasi, lihat informasi UKM, lihat kepengurusan, daftar, lihat kontak, *link* ke website kampus, gallery, peta, login, pendaftaran, pesan dan balas pesan.
2. Hasil akhir dari metode UCD yang diterapkan untuk merancang antarmuka pengguna didapatkan nilai *usability* dari pengguna sebesar 93,3% yang didapat dari nilai efektivitas sebesar 100%, nilai efisiensi yang didapat sebesar 100% dan nilai kepuasan sebesar 80%. Sedangkan hasil akhir dari metode UCD yang diterapkan untuk merancang antarmuka pengguna didapatkan nilai *usability* dari calon administrator sebesar 96,7% yang

didapat dari nilai efektivitas sebesar 100%, nilai efisiensi yang didapat sebesar 100% dan nilai kepuasan sebesar 90%.

6. DAFTAR PUSTAKA

- A.J Dix, J.E. Finlay, G.D Abowd, R. Beale, 2003. Human-Computer Interaction. In: *Human-Computer Interaction*. USA: Prentice Hall.
- Albert, W. & Tullis, T., 2013. *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. 2 ed. Waltham: Elsevier Inc.
- Amborowati, A., n.d. *Elearning Universitas Amikon*. [Online] Available at: <http://elearning.amikom.ac.id/index.php/download/karya/468/d08ae8944aad0d82fdcb5e58245564ad> [Accessed 25 agustus 2016].
- Barnum, C. M., 2011. *Usability Testing Essentials*. 11 ed. s.l.:Academic Press, Inc.
- Beal, V., n.d. *webopedia*. [Online] Available at: http://www.webopedia.com/TERM/U/user_interface.html [Accessed 1 Agustus 2016].
- Best, J. W., 1982. *Metodologi penelitian pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Denzin, n. K. & Lincoln, Y. S., 2009. *Handbook of Qualitative Research*. 3 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, L. J., 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Revisi ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasir, h. H. N. M., Hassan, N. H. & Nor, M. k. M., 2008. Participatory User Centered Design Techniques for a Web Information System for Stroke. *IEEE*, pp. 557-562.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I. & Khotimah, H., 2011. Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, p. 11.
- Pratama, G., 2015. *belajar koding*. [Online] Available at: <https://belajarkoding.net/apa-itu-user-experience-ux-dan-user-interface-ui/> [Accessed 29 Agustus 2016].
- Pressman, R. S., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1 Pendekatan Praktis*. 7 ed. Yogyakarta: ANDI.
- Proboyekti, U., n.d. *Umi proboyekti Lectures site- duta wacana cristian university*. [Online] Available at: <http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf> [Accessed 1 Agustus 2016].
- Sauro, J. & Lewis, R. J., 2012. *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for*. USA: Elsevier Inc..
- setiwan, I., n.d. *Intraktive*. [Online] Available at: <http://www.intraktive.com/article/99-sekilas-tentang-user-experience> [Accessed 29 Agustus 2016].
- Sibero, A. F., 2011. *Kitab Suci Web Programming*. s.l.:MediaKom.