

# ANALISIS MODEL *HUMAN COMPUTER INTERACTION* UNTUK PENGUKURAN *USER EXPERIENCE* PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK (STUDI KASUS: *UC STUDENT APPLICATION*)

**Abstrak:** Analisis *usability* pada sistem informasi sangat penting dilakukan untuk menghasilkan sistem yang mudah, efektif, efisien, dan tepat guna bagi penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model *Human Computer Interaction* (HCI) melalui pengukuran *user experience* pada sistem informasi akademik dengan menggunakan metode *usability* dari Jakob Nielsen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Untuk menciptakan sistem informasi akademik, perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum (*user experience*). Pada penelitian ini dilakukan pengujian *usability* pada *UC Student App* dengan menggunakan metode wawancara. Metode wawancara dilakukan untuk mengukur *user experience* sehingga dapat diketahui opini pengguna terhadap *UC Student App*. Komponen yang diuji terdiri dari komponen *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Pada penelitian ini diketahui bahwa 5 fitur penting pada *UC Student App* telah memenuhi 4 kriteria dari teori *usability* kecuali pada komponen *errors*.

**Kata kunci:** *Sistem Informasi Akademik, Human Computer Interaction, Usability, User Experience, Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*

**Abstract:** *Usability analysis on information systems is very useful to produce an easy, effective, efficient, and appropriate system for its users. This study aims to apply the Human Computer Interaction (HCI) model through the measurement of user experience in academic information system using Jakob Nielsen usability method of learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. To create an academic information system, it is necessary to pay attention to the usability aspect as the key to success and requirements for user acceptance of the application. The use of experiments is intended to determine whether the app is appropriate to the user's needs or not (user experience). In this research, we are testing usability on UC Student App by using interview method. Interview method is used to measure user experience. Components tested consist of components of learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. In this research we found that 5 important features in UC Student App have met 4 criteria of usability theory except on the error component.*

**Keywords:** *Academic Information System, Human Computer Interaction, Usability, User Experience, Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mulai sadar akan pentingnya teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dosen dan mahasiswa akan lebih mudah dalam mengakses informasi akademik dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi melalui aplikasi dan akses internet kapan saja dan di mana saja.

Landauer mengemukakan bahwa ternyata biaya yang besar dari pengembangan suatu perangkat lunak banyak digunakan karena permasalahan interaksi (*usability*) pengguna dengan sistem dan bukan permasalahan secara teknis [1]. Lalu Gonzalez P, Lozano D & Montero F menjelaskan tentang pentingnya analisis *usability* pada saat sebelum, pada saat proses dan sesudah proses pengembangan perangkat lunak yang bertujuan mempertegas kebutuhan pengembangan aplikasi [2]. Melalui latar belakang diatas, penulis perlu melakukan analisis *user experience* dengan menggunakan objek sistem informasi akademik *UC Students App*. Metode yang

digunakan penulis dalam meneliti adalah teori *usability* dari salah satu *usability consultant* yaitu Jakob Nielsen pada tahun 1995.

Berfungsi sebagai sistem informasi bagi seluruh penggunaannya, aplikasi akademik memberi banyak manfaat baik bagi lembaga pendidikan maupun dari sisi penggunaannya. Melalui aplikasi akademik maka kebutuhan mengenai informasi akademik akan lebih mudah diakses dengan lebih cepat, mudah dan praktis. Jadwal pengajar, *online survey* dan pendaftaran seminar/kelas tertentu juga dapat dilakukan melalui aplikasi akademik tersebut. Hal ini tentu memudahkan pekerjaan administratif dari pihak lembaga pendidikan itu sendiri sehingga data yang ada dapat disortir dan diproses lebih mudah dan lebih cepat.

*Usability* merupakan salah satu bagian yang penting dalam membuat suatu sistem yang baik. *Usability* sangat berkaitan dengan *user experience* yang memiliki peranan penting dalam pembuatan suatu sistem. *User experience* akan menunjukkan tingkat kemudahan dan tingkat efisiensi dari suatu

sistem yang dirasakan oleh pengguna. Meskipun sistem informasi sudah banyak digunakan pada kehidupan sehari-hari, namun masih sedikit telah yang melalui tahap pengujian *usability* [3].

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengukuran *usability* bertujuan untuk melihat seberapa efektif, efisien, aman dan mudah digunakan. Apabila tingkat *usability* sudah baik, maka dapat diartikan kualitas pengalaman penggunaanya (*user experience*) baik juga.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa *user experience* dari UC *Student App* dengan pendekatan pada aspek *usability* dan untuk memberikan rekomendasi *interface* dari UC *Student App* yang memenuhi kriteria *usability*.

## II. METODE PENELITIAN

### 2.1. Subjek Penelitian

Desain penelitian yang dipilih yaitu penelitian kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Dalam penyusunannya metode yang digunakan untuk meneliti adalah *non-probability sampling*, dengan *purposive sampling*. Jenis sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *judgement sampling* yang merupakan sampel yang dipilih karena peneliti menilai sampel tersebut merupakan sampel yang paling baik untuk penelitiannya. Kriteria dari subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria dari subyek penelitian

Subyek Penelitian	Kriteria
Mahasiswa Universitas Ciputra	Sudah pernah memakai UC <i>Student App</i> . Berasal dari berbagai jurusan di UC. Memiliki perhatian terhadap perkembangan dan kemajuan UC.
Staf Departemen ICT	Merupakan pembuat dan pengembang UC <i>Student App</i> . Mengerti tentang isi dan keseluruhan operasional dari UC <i>Student App</i> .
Pakar di bidang <i>Human Computer Interaction</i>	Merupakan pembuat dan pengembang UC <i>Student App</i> . Mengerti tentang isi dan keseluruhan operasional dari UC <i>Student App</i> .
Pakar di bidang <i>Human Computer Interaction</i>	Merupakan pembuat dan pengembang UC <i>Student App</i> . Mengerti tentang isi dan keseluruhan operasional dari UC <i>Student App</i> .

### 2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk pengumpulan data yaitu wawancara semi terstruktur yang berada dalam katagori *in-depth interview*, metode ini lebih bebas daripada penggunaan wawancara terstruktur.

Wawancara dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Ciputra yang pernah menggunakan UC *Student App* guna mengetahui bagaimana *user experience* dari UC *Student App*. Wawancara juga dilakukan pada staff departemen ICT untuk mengetahui tujuan dan harapan dari pembuat UC

*Student App*. Peneliti juga akan mewawancarai pakar untuk mengetahui tanggapan mengenai UC *Student App* dari perspektif pakar.

### 2.3. Keabsahan Data

Keabsahan data memiliki arti bahwa data yang terkumpul harus merupakan data yang valid dan juga *reliable*. Metode yang dipilih peneliti adalah metode triangulasi. Alasan penulis memilih metode triangulasi dalam menguji validitas karena metode ini adalah suatu usaha untuk memperoleh kebenaran informasi atau data dari beragam sudut pandang untuk mengurangi terjadinya bias dalam proses pengumpulan dan analisis data. Metode triangulasi yang dipilih oleh peneliti adalah triangulasi sumber. Peneliti memilih metode triangulasi sumber sehingga wawancara yang dilakukan dapat menghasilkan bukti dan data yang beragam sehingga dapat memberikan pandangan perspektif yang berbeda tentang penelitian tersebut [4].

Penelitian ini dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan dengan adanya *file voice recorder* ketika mewawancarai para responden dan juga foto bersama dengan para responden yang diwawancarai.

### 2.4. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan analisa data yang terdiri atas tiga bagian: Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.

Pada reduksi data dilakukan seleksi data yang telah terkumpul dari lapangan agar sesuai dengan data yang dibutuhkan. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum hasil wawancara dari 3 perspektif yang berbeda terhadap UC *Student App*. Pada penelitian ini responden akan memberikan informasi secara tidak langsung, dengan kata lain responden dapat memberikan jawaban yang bervariasi dari pertanyaan yang diberikan saat wawancara. Peneliti akan merekam proses wawancara dan menuliskan dalam bentuk transkrip sesuai dengan isi rekaman. Selanjutnya peneliti akan memilih informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan penelitian (mereduksi) dan di akhir peneliti akan mendengar ulang hasil rekaman untuk mengkonfirmasi hasil reduksi.

Pada penyajian data diuraikan data berdasarkan kriteria *usability* yang digunakan penulis sebagai cara melihat *user experience* dari UC *Student App* yakni *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *Satisfaction*. *Learnability* menerangkan level kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas dasar saat pertama kali melihat/memakai hasil rancangan. *Efficiency* menerangkan level kecepatan pengguna saat menyelesaikan tugas setelah hasil perancangan dipelajari. *Memorability* menerangkan level kemudahan pengguna saat memakai rancangan dengan baik, meski sudah lama tidak digunakan. *Errors* menerangkan banyaknya kesalahan yang disebabkan dari pengguna, level kejengkelan terhadap kesalahan serta cara memperbaikinya. *Satisfaction*

menerangkan level kepuasan pengguna saat menggunakan sistem.

Pada penarikan kesimpulan, peneliti melakukan penarikan kesimpulan tentang bagaimana *user experience* dari UC *Student App* dan rekomendasi rancangan desain *interface* dari hasil pengukuran *user experience* berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari 6 responden yaitu 4 mahasiswa Universitas Ciputra yang pernah menggunakan UC *Student App*, 1 orang dari departemen ICT dan 1 pakar di bidang *Human Computer Interaction*.

## 2.5. Indikator / Pedoman Wawancara

Indikator keberhasilan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah adanya kriteria dalam aspek *usability* yang dijadikan acuan dalam melakukan proses wawancara. Berikut indikatornya:

### Learnability

- L-1: Tingkat kecepatan dalam menguasai penggunaan UC *Student App*.
- L-2: Tingkat kemudahan dalam mengerti alur menu dan navigasi pada UC *Student App*.
- L-3: Tingkat kemudahan dalam mengerti bahasa/istilah yang digunakan pada UC *Student App*.

### Efficiency

- EF-1: Tingkat kecepatan dalam memperoleh hasil yang diharapkan melalui UC *Student App*
- EF-2: Tingkat penghematan energi baik secara fisik maupun non fisik dengan adanya UC *Student App*
- EF-3: Tingkat kompleksitas dari penggunaan UC *Student App*

### Memorability

- M-1: Tingkat kemudahan dalam mengingat langkah-langkah pada penggunaan UC *Student App*
- M-2: Tingkat kemudahan dalam navigasi pada UC *Student App*

### Errors

- ER-1: Frekuensi error pada sistem dari UC *Student App*
- ER-2: Tingkat kesalahan pada penggunaan UC *Student App*
- ER-3: Tingkat kecepatan dalam menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam penggunaan UC *Student App*
- ER-4: Tingkat akurasi dalam memberikan hasil/output dari UC *Student App*

### Satisfaction

- S-1: Tingkat kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan UC *Student App*
- S-2: Tingkat kepuasan dengan penyajian hasil/output dari UC *Student App*
- S-3: Tingkat perubahan yang diperlukan pada sistem UC *Student App*
- S-4: Tingkat kepuasan terhadap ketersediaan informasi dalam UC *Student App*

S-5: Tingkat kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dari UC *Student App*

S-6: Tingkat ketersediaan kebutuhan informasi akademik yang tersedia dalam UC *Student App*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Profil Aplikasi

UC *Student App* merupakan sebuah *mobile application* yang berfungsi sebagai sistem informasi akademik bagi mahasiswa Universitas Ciputra. Aplikasi ini mulai aktif dipromosikan kepada mahasiswa Universitas Ciputra pada tahun 2017. UC *Student App* memiliki beragam fitur yang mempermudah mahasiswa untuk melihat dan mengubah informasi personalnya (data pribadi), melihat jadwal kelas, melihat nilai, melihat dan mengajukan kredit poin, mengajukan saran dan masukan seputar UC, mendaftar kapita selekta, mengisi survey, melihat absensi kelas, status peminjaman buku di perpustakaan dan melihat KHS tiap semester.

### 3.2. Profil Narasumber

Profil narasumber pada penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Profil narasumber

Nama	Jenis Pekerjaan	Jenis Informan	Kode Nama
Giovanni Stanley	Mahasiswa UC (BIS)	User	GS
Hans Christian	Mahasiswa UC (IMT)	User	HC
Fabiola Leoparjo	Mahasiswa UC (CB)	User	FL
Reinhard Renov	Mahasiswa UC (ACC)	User	RR
Evania Cornelia	Staff Departemen ICT	Developer	EC
Kelvin Allendro	Pemilik Picadio Digital Agency	Pakar di bidang HCI	KA

Data diambil melalui wawancara kepada beberapa narasumber yakni 4 mahasiswa dari Universitas Ciputra yang pernah menggunakan UC *Student App* dengan jumlah sebanyak 1 orang dari Program Studi *Accounting* (ketua komisi A dari *Student Representative Board*), 1 orang dari Program Studi *Culinary Business* (kepala departemen 3 dari *Student Council*), 1 orang dari Program Studi Sistem Informasi Bisnis dan 1 orang dari Program Studi Informatika. Kemudian peneliti juga mewawancarai 1 orang staf dari ICT selaku pembuat dan pengembang dari UC *Student App* serta 1 orang pakar dalam bidang *Human Computer Interaction* sehingga peneliti dapat memperoleh informasi dari berbagai perspektif,

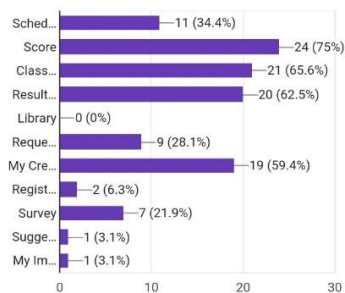
melihat bagaimana *user experience* dari sisi penggunaannya, mengetahui tujuan dan harapan dibuatnya UC *Student App* dari sisi pembuatnya serta melihat juga dari tanggapan pakar.

### 3.3. Pre-Elementary Survey

Sebelum melaksanakan wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-elementary survey* dimana peneliti ingin mengetahui terlebih dahulu fitur yang sering digunakan oleh mahasiswa Universitas Ciputra. Penulis melakukan *survey* dengan menyebarkan kuesioner *online* menggunakan Google *Form* dan mendapatkan total 32 responden yang semuanya merupakan mahasiswa aktif dari Universitas Ciputra. Hasil *pre-elementary survey* dapat dilihat pada Gambar 1.

Fitur apa saja yang paling sering Anda akses pada aplikasi UC STUDENT?

32 responses



Gambar 1. Hasil *pre-elementary survey*

Dari hasil *pre-elementary survey* ditemukan ada 5 fitur dari UC *Student App* yang paling sering diakses oleh mahasiswa Universitas Ciputra. Kelima fitur utama tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Score* (75%)
2. *Class Presence* (65.5%)
3. *Result Card* (62.5%)
4. *My Credit Point* (59.4%)
5. *Schedule* (34.4%)

Berdasarkan hasil *pre-elementary survey* maka wawancara akan dilakukan dengan fokus pada penggunaan kelima fitur tersebut.

### 3.4. Hasil Analisis Data

Wawancara dilakukan kepada 4 orang mahasiswa Universitas Ciputra selaku *user*, setelah itu wawancara kepada staff ICT selaku pembuat dan pengembang dari UC *Student App* dan dilanjutkan dengan melakukan wawancara kepada pakar di bidang *Human Computer Interaction*. Hasil dari keenam wawancara tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat hasil pengukuran *user experience* dan menghasilkan kesimpulan dari masing-masing indikator pengukuran. Analisis wawancara dengan menggunakan *coding*. Format *coding* adalah lampiran-halaman-nama informan-baris. Contoh (D-2-HC-4) yang berarti kutipan diambil dari lampiran D-halaman 2-Hans Christian-baris ke 4. Analisis hasil wawancara disajikan dalam bentuk tabel triangulasi pada Tabel 3-7.

Table 3. Tabel Triangulasi *Learnability*

Nama	Giovanni Stanley	Hans Christian	Fabiola Leoparjo	Reinhard Renov	Evania Cornelia	Kelvin Allendro	Kesimpulan
Hasil Wawancara	"... <i>My Learning</i> nih sebenarnya aku bingung fiturnya buat apa kayak ga kepake. Ada <i>e-learning</i> ada <i>e-project</i> kayaknya tu buat <i>SEP</i> doang tapi kok kayak kosongan gitu. Sama <i>share document</i> itu nggak ngerti buat apa. Sementara ini cuma itu doang sih. Oh maaf aku mau tanya juga nih yang bingung tu ada <i>register clinic-E</i> itu buat apa ya.." (C-2-GS-7)	"So far semuanya oke." (D-2-HC-5)	"...Jadi itu kayak jiplakannya <i>SEP</i> tapi versi <i>mobile app</i> , jadi harusnya udah familiar semua sama istilahnya, menurutku." (E-2-FL-9)	"Kalau dari saya, mungkin karena saya yang nyobain juga pertama kali jadi nggak ada sih fitur ambigu. Tapi kalau dari teman-teman yang masuk lewat advokasi, biasanya tuh fitur <i>improvement tools</i> itu.." (F-2-RR-6)	"Udah cukup jelas sih, soalnya itu kan juga disamakan sama website, yang <i>student.uc.ac.id</i> itu." (G-2-EC-7)	"Oh mungkin saya kurang mengerti itu apa, saya belum tahu." (H-2-KA-5)	Untuk kelima fitur utama sudah mudah untuk digunakan. Untuk fitur <i>clinic-E</i> dan <i>suggest improvement</i> kurang mudah dimengerti.

Table 4. Tabel Triangulasi *Efficiency*

Nama	<i>Giovanni Stanley</i>	<i>Hans Christian</i>	<i>Fabiola Leoparjo</i>	<i>Reinhard Renov</i>	<i>Evania Cornelia</i>	<i>Kelvin Allendro</i>	<i>Kesimpulan</i>
Hasil Wawancara	“ <i>Jauh, jauh menghemat banget jadi nggak perlu kita ngebuka browser kalo ini kan langsung 1 tap ke aplikasi gitu.... Kalau sudah ada aplikasi nggak perlu buka browser lagi gitu lo.</i> ” (C-3-GS-9)	“ <i>Cukup memper-mudah soalnya itu cepat kita aksesnya.</i> ” (D-2-HC-7)	“ <i>Definetly yes. Kalau dari aku pribadi, iya... Jadi kalau buka Student App langsung keluar jadwalnya. Terus cek KP, cek nilai,...</i> ” (E-3-FL-11)	“ <i>Kalau menurut aku sih sangat membantu ya. Dulu kan kita tahu hanya bisa menggunakan 1 itu adalah Student (SEP). Student (SEP) itu kan ya harus buka website dulu dan segala macem.</i> ” (F-3-RR-9)	“ <i>Harusnya sih iya. Jadi sekarang mereka gak perlu kayak tanya status library atau status absensi, ga perlu ke library ga perlu ke BAA. Jadi tinggal lihat di app aja. Dan lagi lebih cepat dari web...</i> ” (G-2-EC-9)	“ <i>Iya sangat mudah sekali ya, karena mahasiswa bisa melihat informasi yang diperlukan dan dia bisa melakukan action juga yang diperlukan dengan mudah...</i> ” (H-2-KA-7)	UC Student App sudah mempercepat dan membantu mahasiswa, terutama di kelima fitur utamanya.

Table 5. Tabel Triangulasi *Memorability*

Nama	<i>Giovanni Stanley</i>	<i>Hans Christian</i>	<i>Fabiola Leoparjo</i>	<i>Reinhard Renov</i>	<i>Evania Cornelia</i>	<i>Kelvin Allendro</i>	<i>Kesimpulan</i>
Hasil Wawancara	“ <i>...cuma di menu utamanya itu yang di my information sama my learning aku kadang suka kebalik tuh... jadwal aku kira disini oh ternyata nggak ada oh ternyata di my information, begitu.</i> ” (C-4-GS-13)	“ <i>Mungkin salah masuk. Jadi misal mau akses A gitu harusnya masuk dari sini tapi salah dari mana itu aja sih, cuma ganti tab, salah di navigasinya a. Jarang sih soalnya biasa ngakses cuma itu-itu aja.</i> ” (D-3-HC-13)	“ <i>...kalau pribadi aku nggak, nggak ada. Lancar aja, karena ini basically yang dibutuhin informasinya cuman ya schedule, absen sama KP. Karena yang aku akses cuma 4 itu sih.</i> ” (E-4-FL-14)	“ <i>...Kalau pernah nyasar, sekarang udah nggak. Mungkin karena pertama kali dikasi, langsung pakai, nyoba ya pokoknya pembaharuan terakhir udah lancar kok.</i> ” (F-5-RR-11)	“ <i>Mungkin dari pengelompokan menu nya, kalau dari aku sendiri ya aku dari yang mbuat ni kayak suka ketuker - taker dari my learning sama my activity... Soalnya aku anggep kayak project ini kan activity gitu tapi dia dimasukin ke learning...</i> ” (G-3-EC-11)	“ <i>...Saya rasa cukup mudah diingat ya, karena itu saya lihat leveling nya juga cuma sedikit kan cuma 2 level aja kan...saya rasa nggak susah.</i> ” (H-3-KA-9)	UC Student App cukup mudah diingat setelah beberapa lama tidak digunakan, meskipun ada juga yang merasa pengelompokan menu kurang tepat dan bisa membuat user bisa tersasar.

Table 6. Tabel Triangulasi *Errors*

Nama	<i>Giovanni Stanley</i>	<i>Hans Christian</i>	<i>Fabiola Leoparjo</i>	<i>Reinhard Renov</i>	<i>Evania Cornelia</i>	<i>Kelvin Allendro</i>	<i>Kesimpulan</i>
Hasil Wawancara	“Lama, mesti menunggu respon / komen dari BMA.” (C-5-GS-17)	“So far enggak sih. Kalau dari sananya enggak, lancar-lancar aja.” (D-3-HC-12)	“Sampai sekarang mungkin kalau lagi error tepak aku nggak buka, jadi aku nggak tahu. Selama ini nggak papa...” (E-4-FL-15)	“...belum ada feedback-nya dari apps nya itu lho. Jadi kalau kita salah, itu nggak langsung, misalnya kan lebih enak kayak kita habis masukin input credit point, kesalahan input kategorinya itu kan enak kita langsung di e-mail balik, kayak kamu salah. Tapi selama ini tu belum ada.” (F-6-RR-16)	“...kurang ya dari kita sih jadi pesan error nya tu kurang jelas. Jadi waktu itu harus sampai datang ke ICT terus dilihatkan. Jadi dari pesan error kurang jelas...” (G-4-EC-15)	“Saya pernah mengalam i error itu waktu di bagian My Project ini error ya. Waktu saya coba itu ada network error kayak gitu, ada muncul popup network error..” (H-3-KA-11)	UC Student App masih belum dapat memberikan feedback error yang jelas, jadi apabila user mengalami error baik dari kesalahan sistem maupun kesalahan user, maka belum ada solusinya selain datang ke ICT.

Table 7. Tabel Triangulasi *Satisfaction*

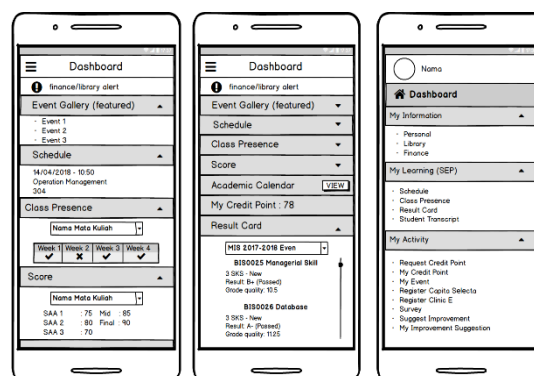
Nama	Giovanni Stanley	Hans Christian	Fabiola Leopardjo	Reinhard Renov	Evania Cornelia	Kelvin Allendro	Kesimpulan
Hasil Wawancara	<p>“Sesuai, cuma ada yang kurang aja. Belum lengkap terutama untuk finance. Belum merasa puas baik secara informasi maupun secara desain.” (C-7-GS-23)</p>	<p>“Sudah nyaman sih cuma ada beberapa fitur yang masih belum jadi itu tadi aja. Masih kurang puas karena ada yang masih belum jalan yang E. Kalau dari tampilan aku rasa okelah...” (D-4-HC-16)</p>	<p>“...Tapi kayak UC kalau punya acara misalnya acara apapun. Misalnya kerjasama sama SC atau SRB atau SU atau gimanaapun, buat anak-anak yang nge-cek UC App tu bisa liat ada acara disitu. Jadi masukin acara ke UC App.” (E-6-FL-23)</p>	<p>“Kalau kebutuhan ya untuk lihat nilai, lihat KP, kasi masukan (suggest improvemen) ya sudah cukup, tapi kalau untuk memberika n informasi lebih, yang tadi kuomongin soal aktivitas dan lain-lain, masih kurang sih...” (F-10-RR-22)</p>	<p>“Kalau dari data sih udah cukup akurat ya, kecepatan juga oke lah yang ditampilka n kayak dikit-dikit gitu aja to. Mungkin kayak pesan error mesti lebih spesifik. Udah sih. Sama itu sih mungkin ya biar lebih enak dilihat.” (G-7-EC-23)</p>	<p>“Cara penyajian nya ya baik sih... yang penting itu orang bisa pakai, percuma kalau secara visual oke tapi secara navigasi, secara pemakaia nnya kurang enak juga percuma. Tapi kalau menurut saya dari segi experienc e-nya sendiri sudah oke sih...” (H-5-KA-16)</p>	<p>UC Student App sudah memenuhi kebutuhan akademik mahasiswa, jadi secara sistem sudah cukup nyaman. Namun mahasiswa tidak puas baik secara desain visual maupun ketersediaan informasi non-akademiknya.</p>

### 3.5. Rekomendasi Interface

#### 3.5.1. Interface Dashboard

Dashboard disajikan pada tampilan awal saat membuka UC Student App. Dalam dashboard berisi kelima fitur utama sesuai dengan hasil *pre-elementary survey* serta saran yang peneliti dapatkan saat melakukan wawancara. Pada Gambar 2, ketiga dari kiri merupakan isi dari Menu. *Finance / library alert* berfungsi untuk memberi informasi apabila mahasiswa tersebut belum memenuhi kewajiban baik secara *finance* ataupun *library*, berfungsi sebagai notifikasi pemberitahuan. *Event Gallery* menampilkan acara-acara yang akan dan sedang dilakukan oleh Universitas Ciputra. *Schedule* menampilkan jadwal mata kuliah yang diambil di semester tersebut. *Class Presence* menampilkan absensi mahasiswa berdasarkan mata kuliah yang diambil. *Score* menampilkan nilai yang diperoleh mahasiswa berdasarkan mata kuliahnya. *Academic Calendar* akan menampilkan *pop-up* kalender akademik terbaru apabila *user* menekan tombol *view*. *My Credit Point* menampilkan jumlah kredit poin mahasiswa yang terbaru. *Result Card* menampilkan kartu hasil studi semua mata kuliah yang telah diambil oleh mahasiswa

per semester. *Mock-up interface* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rekomendasi *interface dashboard*

Perbedaan *interface dashboard* yang sebelum dan setelah adanya rekomendasi dari peneliti dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbedaan sebelum dan sesudah pada *interface dashboard*

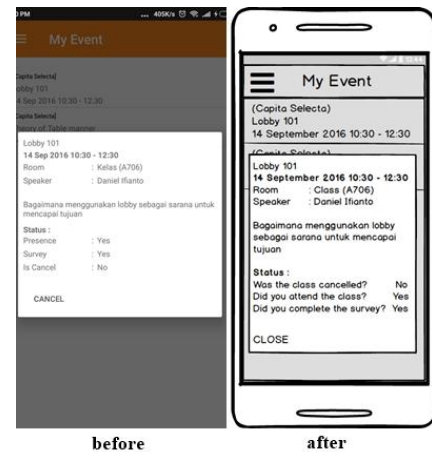
### 3.5.2. *Interface My Event*

Pada Gambar 4 merupakan bahasa yang sesuai dari rekomendasi pakar. Pada *interface* hasil rekomendasi pakar ini terdapat perubahan pada bahasa yang digunakan pada fitur *My Event*. Bahasa lebih mudah dipahami daripada sebelumnya. *Mock-up interface* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Rekomendasi dari pakar untuk fitur *my event*

Perbedaan *interface my event* yang sebelum dan setelah adanya rekomendasi dari pakar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbedaan sebelum dan sesudah pada fitur *my event*

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara mengenai *user experience* dari UC *Student App*, aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa secara akademik. Saat ini baik *user* maupun pembuat UC *Student App* masih belum merasa puas dengan desain *interface*, sedangkan menurut pakar untuk pengalaman penggunaan dari UC *Student App* sudah cukup baik, yang penting bukan visual namun fungsional. Dari fungsi dan kegunaannya, UC *Student App* sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa secara akademik, baik dari segi kemudahan, kecepatan, kemudahan untuk diingat, jumlah *error* dan tingkat kejengkelan terhadap *error* serta kepuasan mahasiswa/*user* dalam menggunakan UC *Student App*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih atas segala bantuan, dukungan dan doa kepada penulis selama proses menyelesaikan jurnal penelitian ini, yaitu Bapak Rinabi Tanamal, B. Bus., M. Com selaku mentor, Orang Tua, keluarga penulis, teman-teman penulis dan juga seluruh narasumber yang telah bersedia diwawancarai.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Landauer, T. (1995). *The trouble with computers: Usefulness, usability, and productivity*. Cambridge: MIT Press.
- [2] Prayoga, S. H. & Sensuse, D. I. (2010). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi kodel kepuasan pengguna (user satisfaction). *Jurnal Sistem Informasi MTI-UI*, 6(1), 70-79.
- [3] Prihati, P., Mustafid, M. & Suhartono, S. (2011). Penerapan model human computer interaction (HCI) dalam analisis sistem informasi. *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 1(1), 01-08.
- [4] Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif*.