

PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS *MOBILE* UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KENDARI

Muh. Tri Wahyu Marjin¹, Alfiah Fajriani², Zila Razilu³

1,2,3) Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 28 Februari 2025

Revised: 09 Maret 2025

Accepted: 11 Maret 2025

ABSTRACT

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini menjadi bagian penting dari berbagai sektor, termasuk dalam dunia Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Kendari telah mengimplementasikan sistem informasi akademik berbasis website untuk memfasilitasi layanan akademik. Namun, dengan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* di kalangan mahasiswa, kebutuhan akan sistem yang lebih *fleksibel* dan mudah di akses menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sistem informasi akademik berbasis *mobile* guna meningkatkan aksesibilitas, *user friendly*, fleksibilitas dan efisiensi layanan akademik. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* dengan tahapan empati, definisi, ediasi, prototipe dan uji. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi akademik berbasis *mobile* dapat mengatasi keterbatasan pada sistem informasi akademik berbasis *website* diantaranya memberikan kemudahan akses, *user friendly* untuk pengguna baru, dan fleksibel. Implementasi sistem informasi akademik berbasis *mobile* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan akademik. serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi seluruh civitas akademika.

Kata Kunci: *Design Thinking; Mobile; Sistem Informasi Akademik; UI/UX.*

Abstract

The development of information technology is now an important part of various sectors, including in the world of education. Universitas Muhammadiyah Kendari has implemented a website-based academic information system to facilitate academic services. However, with the increasing use of mobile devices among students, the need for a system that is more flexible and easy to access is very important. This research aims to design User Interface (UI) and User Experience (UX) of mobile-based academic information system to improve accessibility, user friendliness, flexibility and efficiency of academic services. The method used in this research is Design Thinking with the stages of empathy, definition, mediation, prototype and test. The results of this study indicate that mobile-based academic information systems can overcome the limitations of website-based academic information systems including providing easy access, user friendly for new users, and flexible. The implementation of a mobile-based academic information system is expected to increase the efficiency and effectiveness of academic services and provide a better experience for the entire academic community.

Keywords: *Design Thinking, Mobile, Academic Information System, UI/UX.*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:

muh.triwayhumarjin3@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era digital saat ini telah menjadi bagian integral dari berbagai sektor termasuk pendidikan adanya teknologi informasi diantaranya memudahkan akses informasi secara luas dan cepat, memudahkan dalam komunikasi, dan menambah wawasan karena mudahnya mencari informasi [1][2]. Sumber daya manusia di Indonesia dapat mengejar ketertinggalan dari negara lain dengan memanfaatkan perangkat teknologi dengan baik dengan tujuan yang tepat, menjadikannya salah satu keunggulan yang dapat mengurangi ketertinggalan. Perguruan tinggi dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas akademik [3].

Sistem informasi akademik adalah sistem yang desain agar dapat menangani pengelolaan dan penyajian data-data akademik dengan lebih mudah dan teratur [4][5]. Sistem informasi akademik juga bisa didefinisikan sebagai sistem yang dibuat untuk memberikan kemudahan kepada pengguna yang ingin menyelesaikan tugas administrasi akademik mereka secara *online* [6]. Salah satu faktor yang paling penting dalam perancangan aplikasi adalah desain tampilan sebuah sistem yaitu UI/UX, Dimana *user interface* (UI) Fokus pada tampilan visual dan kesan pertama yang baik sedangkan *user experience* (UX) Fokus pada pengalaman pengguna [7][8][9]. Universitas Muhammadiyah Kendari telah mengimplementasikan sistem informasi akademik berbasis web yang membantu mengelolah data akademik seperti jadwal kuliah, nilai, dan informasi akademik lainnya. Namun, dengan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* di kalangan mahasiswa, kebutuhan akan sistem yang lebih fleksibel dan mudah diakses serta perangkat yang lebih umum di gunakan menjadi semakin penting [10].

Meskipun sistem informasi akademik berbasis *website* telah memberikan banyak manfaat sistem ini memiliki beberapa keterbatasan terutama terkait dengan aksesibilitas dan responsivitas [11]. Sistem informasi akademik berbasis *website* memiliki beberapa kekurangan dibandingkan dengan sistem berbasis *mobile* dikarenakan tampilan UI/UX kurang bersahabat dengan pengguna terutama pengguna baru. Desain antarmuka pengguna (UI) sangat penting karena memengaruhi efektivitas dan efisiensi desain. Walaupun bisa mengakses Sistem Informasi Akademik berbasis *website* tersebut melalui perangkat *mobile* responsivitas antarmuka *website* terkadang kurang optimal pada layar kecil, menyulitkan navigasi di perangkat *mobile* dan fleksibilitas lebih rendah di bandingkan menggunakan *mobile*. Dengan menggunakan metode *Design Thinking* perancangan sistem informasi akademik dapat membantu mengspesifikasikan akan kebutuhan pengguna dan inovasi [12][13]. Pendekatan ini melibatkan pendengaran langsung masukan dari pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan menciptakan solusi yang lebih baik melalui perancangan UI/UX berbasis *mobile* yang diadaptasi dari sistem *website*.

Sistem *website* yang saat ini digunakan menyajikan informasi dalam format tabel dan memiliki banyak menu dropdown yang sulit diakses melalui layar kecil yang sebelumnya telah diidentifikasi menjadi salah satu masalah. Prototipe *mobile* yang

dikembangkan mengatasi permasalahan ini dengan mengadopsi desain card-based untuk menampilkan informasi akademik, menu bottom navigation yang intuitif untuk akses cepat ke fitur utama (beranda, transkrip nilai, status pembayaran, dan profil), dan tampilan yang disesuaikan secara khusus untuk layar perangkat mobile. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor 67.1 yang mengindikasikan tingkat penerimaan yang cukup baik meskipun masih memerlukan penyempurnaan. Membuktikan bahwa adaptasi teknologi dari sitem *website* ke *mobile* tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga memperbaiki antar muka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan, dengan memberikan solusi praktis terhadap masalah-masalah spesifik yang ditemukan pada sistem berbasis *website* yang ada. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan akses, meningkatkan akurasi pengelolaan data akademik, serta mempercepat proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan aktivitas akademik.

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Chintami dan Astriratma [14], penelitian yang merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk sistem informasi penilaian hasil belajar siswa berbasis *website*. Penelitian ini menghasilkan rancangan UI dan UX yang *user-friendly*, mempertimbangkan berbagai aspek seperti kejelasan, konsistensi, dan efisiensi dengan Metode evaluasi *heuristik* digunakan untuk menilai rancangan UX. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Putri, dkk [15], merancang aplikasi *mobile* yang mengintegrasikan berbagai layanan akademik seperti jadwal kuliah, nilai, dan keuangan mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas pelayanan. Hasil dari penelitian ini menyediakan akses yang lebih mudah dan efisien terhadap informasi dan layanan akademik bagi mahasiswa UPN melalui satu *platform mobile* terintegrasi.

Perancangan sistem informasi berbasis *mobile* menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi, memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara *real-time* tanpa harus bergantung pada komputer atau laptop. Teknologi informasi dapat menunjang kinerja kegiatan akademik seperti pengolahan data akademik ataupun menyediakan suatu keperluan informasi yang bernilai bagi pengguna [16]. Implementasi sistem informasi akademik dapat meningkatkan efisiensi mengelola data akademik dan meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan akses informasi dan komunikasi mahasiswa [17]. Penelitian ini bertujuan untuk membangun dan mengembangkan sistem informasi akademik berbasis *mobile* yang dapat diakses oleh mahasiswa. Oleh karena itu, adaptasi dari sistem informasi akademik berbasis *website* ke sistem berbasis *mobile* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan akademik di Universitas Muhammadiyah Kendari.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai sebuah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna, menggabungkan kreativitas dan analisis untuk menciptakan solusi inovatif [18]. *Design Thinking* dipilih karena metode ini berpusat pada pengguna dan memungkinkan pengembangan solusi yang inovatif dan efektif [19]. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap

kebutuhan dan perspektif pengguna, serta kolaborasi lintas disiplin untuk menghasilkan ide-ide yang kreatif dan praktis. *Desain thinking* terdiri dari beberapa tahap utama: empati (memahami pengguna dan konteksnya), definisi (merumuskan masalah inti), ideasi (menghasilkan ide-ide solusi), prototipe (membuat model awal dari solusi), dan pengujian (menguji dan mendapatkan umpan balik dari pengguna) dengan fokus pada iterasi dan perbaikan berkelanjutan, *desain thinking* membantu menghasilkan solusi yang relevan dan efektif untuk berbagai jenis masalah [20].



Gambar 1. Flow Metode Desain *Thinking*

1. Empati (*Empathize*)

Pada tahapan awal ini, berfokus pada kebutuhan dan masalah pengguna untuk di pahami. Tahap ini lebih mendengarkan dan melihat apa yang di alami oleh pengguna dari sudut pandang mereka, dengan mendengar dan mengamati pengalaman pengguna secara langsung. Hal ini dapat membantu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang di perlukan oleh pengguna. Salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang di perlukan agar tepat guna ialah dengan metode wawancara untuk lebih memahami dan berinteraksi dengan pengguna.

Dalam konteks perancangan UI/UX Sistem Informasi Akademik berbasis *mobile* di Universitas Muhammadiyah Kendari dilakukan wawancara mendalam dengan mahasiswa aktif, terlebih terhadap pengguna baru yang sering menggunakan sistem informasi akademik berbasis *website*. Meminta mahasiswa mendemonstrasikan bagaimana mereka mengakses informasi nilai, jadwal kuliah, dan data pembayaran menggunakan perangkat mobile mereka. Selama observasi, dapat diidentifikasi kesulitan apa yang sering di alami oleh mahasiswa.

2. Definisi (*Define*)

Tahapan ini akan menganalisis dari apa yang di dapatkan oleh tahapan sebelumnya yaitu empati. Informasi yang dikumpulkan kemudian dirangkum serta di fokuskan dalam perancangan. Pengelolahan yang tepat dari masalah yang ada akan membantu melahirkan sebuah ide atau gagasan dalam perancangan. Dari hasil wawancara dan observasi, mengidentifikasi beberapa permasalahan utama pada sistem informasi akademik berbasis website saat diakses melalui perangkat mobile seperti responsivitas dan navigasi.

3. Ideasi (*Ideate*)

Pada tahap ini menghasilkan gagasan yang akan di gunakan untuk memecahkan permasalahan yang telah diketahui melalui tahapan definisi sebelumnya. Pada tahap ini, semua ide akan di kembangkan dan dipertimbangkan, Tujuannya adalah untuk

memecahkan masalah yang telah di peroleh dari tahap *define* sebelumnya. Pada tahap ini, akan memikirkan tampilan apa yang cocok di gunakan dalam desain sistem yang akan di bangun berbasis *mobile* dengan mencari beberapa referensi dan menyesuaikan pada kebutuhan pengguna yang kemudian di implementasikan dalam bentuk prototipe misalnya dari segi warna, *botton*, konsep, dan tampilan lainnya.

4. Prototipe (*Prototype*)

Tahapan ini bertujuan menghasikan suatu model atau sketsa rancangan dari Solusi yang ditawarkan. Tahapan prototipe ini akan merealisasikan gagasan atau ide yang sebelumnya di pertimbangkan untuk memecahkan masalah. Tahapan ini bertujuan untuk menguji dan memvisualisasikan konsep bagaimana solusi tersebut berfungsi dalam pemecahan masalah dan bagaimana pengguna berinteraksi dengannya. Perancangan ini menggunakan *tools* figma yang akan mencangkup beberapa tampilan seperti halaman login dan halaman detail informasi.

5. Uji (*Test*)

Pada tahap pengujian akhir ini yaitu mengevaluasi prototipe yang telah di rancang sebelumnya. Respon dari pengguna sangat dibutuhkan dalam memperoleh hasil dari rancangan prototipe yang di buat tentang sejauh mana kelayakan prototipe. Prototipe aplikasi *mobile* diuji oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kendari untuk mendapatkan perspektif yang beragam. Pengujian dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi, dimana mahasiswa akan di berikan prototipe yang akan mereka uji kelayakannya yang langsung di gunakan di perangkat *mobile*. Dari informasi inilah di tentukan apakah solusi yang di tawarkan sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan yang di inginkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empati (*Empathize*)

Tahap empati di lakukan dengan pemahaman akan masalah yang akan di peroleh melalui beberapa pendekatan atau metode seperti observasi, wawancara dan sebagainya. Pada penelitian ini pendekatan wawancara di lakukan agar dapat diketahui sejauh mana kebutuhan pengguna pada sistem yang di rancang. Dari tahap inilah didapatkan jawab dari berbagai responden melalui wawancara mengenai permasalahan pada sistem yang di terapkan saat ini.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah ada kesulitan mengakses sistem informasi akademik?
2	Apakah ada pengalaman yang kurang baik?
3	Apakah tampilan membingungkan?

4	Apakah ada kendala saat mengakses sistem informasi menggunakan perangkat <i>mobile</i> ?
5	Apakah menurut anda sistem informasi akademik yang ada, perlu di adaptasi ke <i>mobile</i> ?

Dengan menggunakan pendekatan wawancara melalui pertanyaan di atas dapat di ketahui masalah yang sering di alami oleh pengguna dalam sistem informasi akademik yang ada. Melalui fase ini, informasi yang di dapatkan diantaranya tampilan *interface* yang kurang *friendly*/bersahabat, membingungkan, navigasi untuk perangkat *mobile* kurang mendukung, dan fleksibilitas. Dari informasi yang ada akan di tindak lanjuti Kembali guna menghasilkan solusi yang tepat dalam permasalahan pada pengguna.

2. Definisi (*Define*)

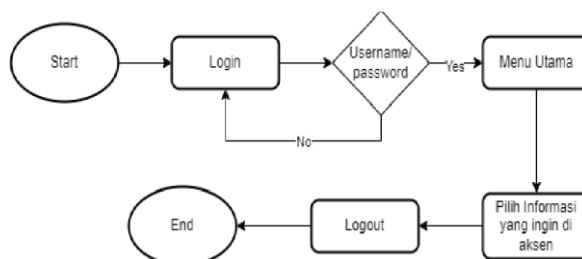
Pada tahapan ini, informasi yang di dapatkan sebelumnya dari tahap empati berupa permasalahan akan di definisikan menjadi kebutuhan. Berdasarkan informasi yang di kumpulkan dari wawancara dengan pertanyaan pada tahap empati yang melibatkan 10 Responden, maka di temukan beberapa masalah yang sering di alami diantaranya yang paling di alami adalah *interface* kurang *user friendly* terlebih terhadap pengguna baru.

Tabel 2. Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1	Tampilan Sistem yang lebih mudah di mengerti.
2	Aksesibilitas sistem Informasi akademik.
3	Kemudahan untuk menemukan menu yang di butuhkan.
4	Navigasi sistem yang cocok untuk perangkat <i>mobile</i> .
5	Sistem informasi akademik berbasis <i>mobile</i> agar lebih fleksibel.

3. Ideasi (*Ideate*)

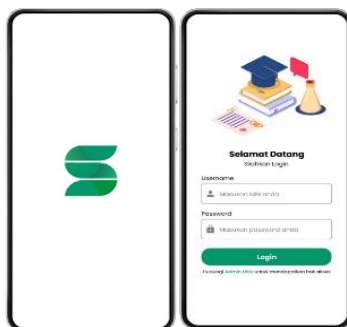
Pada tahapan ini ide-ide mulai di hasilkan sebagai sebuah solusi untuk perancangan dari masalah dan kebutuhan yang di ketahui sebelumnya. Tahap ini akan memuat ide dan konsep sebagai arah untuk sistem informasi akademik yang akan di rancang. Penerapan ide dan konsep akan terlihat pada penyusunan *flow chart* sebagai gambaran bagaimana interaksi antara pengguna dan sistem informasi akademik yang akan di rancang.



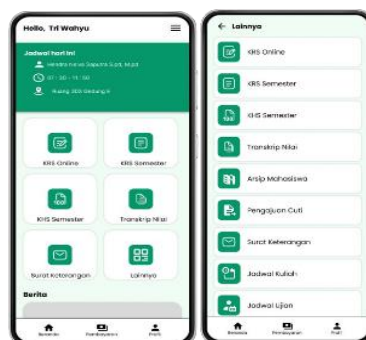
Gambar 2. *Flow Chart* Sistem

4. Prototipe (*Prototype*)

Tahap prototipe merupakan fase perancangan bentuk dari suatu sistem yang akan di gunakan berdasarkan hasil dari tahap idea. Pada tahap ini di bentuk rancangan dari sistem yang akan di gunakan berupa tampilan atau prototipe sistem informasi akademik berbasis *mobile*. Dimana tujuan utama dari tahapan ini adalah membuat rancangan sistem yang siap untuk di terapkan dan diuji, apakah sistem yang di buat sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Prototipe sistem bisa dilihat sebagai berikut;



Gambar 3. *Screen Splash dan Login*



Gambar 4. *Screen Menu Utama*

Prototipe ini terdiri dari beberapa tampilan mulai dari layar *splash*, halaman *login*, menu, informasi pembayaran, dan profil. Prototipe di atas mencakup akses informasi akademik seperti jadwal, transkrip nilai, status pembayaran dan lainnya. Dengan adanya prototipe diatas diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai fleksibilitas pengguna pada perangkat *mobile* yang dapat memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi akademik kapan saja, Dimana saja dan dapat meningkatkan efektifitas layanan akademik terhadap penggunanya. Prototipe ini di rancang dengan pertimbangan UI/UX yang baik seperti navigasi, *user friendly*, aksesibilitas dan *usability*. Prototipe ini akan di uji dengan menggunakan *usability testing* untuk menguji sejauh mana rancangan ini dapat menyelesaikan masalah yang di indentifikasi sebelumnya.

5. Uji (Test)

Pada tahap *Testing* dalam *Design Thinking* merupakan fase krusial yang terjadi setelah fase pembuatan prototipe yang akan diuji dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), di mana menguji solusi yang telah dirancang dengan pengguna target yang sebenarnya. Prototipe yang telah dibuat akan diperkenalkan kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai fungsionalitas, kegunaan, dan efektivitas solusi. Proses ini memungkinkan untuk mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan solusi yang ditawarkan. Tahap testing juga berfungsi sebagai validasi apakah solusi yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Tampilan aplikasi secara keseluruhan menarik?
2	Saya dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini untuk pertama kalinya tanpa instruksi khusus?
3	Semua informasi yang saya butuhkan dapat ditemukan dengan cepat dan mudah?
4	Desain Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan yang berarti?
5	Menu dan tombol yang tersedia sudah mencukupi untuk kebutuhan akademik saya?
6	Warna dan desain aplikasi sesuai dengan identitas kampus?
7	Aplikasi memberikan respon/ <i>feedback</i> yang jelas untuk setiap tindakan yang saya lakukan?
8	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini untuk aktivitas akademik sehari-hari?
9	Teks dan informasi yang ditampilkan mudah dibaca dan dipahami?
10	Secara keseluruhan, aplikasi ini membantu dan memudahkan kegiatan akademik saya?

kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengevaluasi *user interface* dan *user experience* dari aplikasi akademik yang telah dikembangkan. Instrumen pengumpulan data ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek aplikasi, mulai dari daya tarik tampilan, kemudahan penggunaan tanpa instruksi khusus, kecepatan menemukan informasi, kelancaran operasional, kecukupan fitur untuk kebutuhan akademik, kesesuaian dengan identitas kampus, keterbacaan informasi, hingga penilaian keseluruhan tentang manfaat aplikasi dalam memfasilitasi aktivitas akademik mahasiswa, dimana hasil dari kuesioner ini akan memberikan gambaran komprehensif tentang persepsi pengguna dan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi selanjutnya.

Tabel 4. Skor Responden

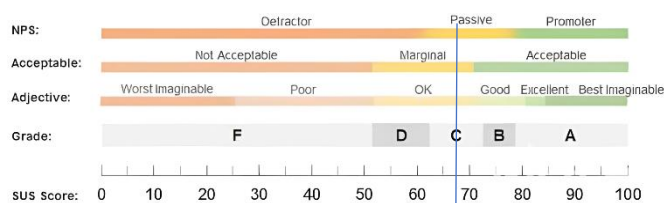
R	Skor Responden									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3
2	5	4	5	4	5	3	5	3	5	4
3	5	3	5	3	4	3	5	3	5	3
4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	3
5	4	3	5	3	4	4	4	3	5	4
6	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3
7	5	3	5	5	5	3	4	4	5	4
8	5	3	5	3	4	3	5	3	5	4
9	5	4	5	3	5	4	5	4	5	3
10	4	3	5	3	5	4	4	3	5	3
11	5	5	5	4	5	3	5	3	5	4
12	4	3	4	3	4	3	5	3	4	3
13	5	3	5	3	5	4	5	4	5	3
14	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3
15	5	3	5	3	5	3	5	3	4	3
16	5	3	5	3	4	3	5	4	5	4
17	4	4	4	3	5	3	5	3	5	3
18	5	3	5	4	5	3	4	3	4	4
19	5	4	4	3	5	4	5	3	5	4
20	5	3	5	4	4	3	4	3	4	3
21	5	3	5	3	5	4	5	4	5	3
22	4	5	5	3	4	3	5	3	5	3
23	5	4	5	3	5	4	4	3	5	3
24	4	3	5	4	4	3	5	3	5	4
25	5	3	5	3	5	4	5	4	5	3

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dalam menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS saat perhitungan skor pada kuesionernya. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan

selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden.

Tabel 5. Skor SUS

R	Skor SUS										Jml	Jml x 2.5
1	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	29	72.5
2	4	1	4	1	4	2	4	2	4	1	27	67.5
3	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2	29	72.5
4	4	0	4	2	4	1	4	1	3	2	25	62.5
5	3	2	4	2	3	1	3	2	4	1	25	62.5
6	3	2	3	1	4	2	4	1	3	2	25	62.5
7	4	2	4	0	4	2	3	1	4	1	25	62.5
8	4	2	4	2	3	2	4	2	4	1	28	70
9	4	1	4	2	4	1	4	1	4	2	27	67.5
10	3	2	4	2	4	1	3	2	4	2	27	67.5
11	4	0	4	1	4	2	4	2	4	1	26	65
12	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	26	65
13	4	2	4	2	4	1	4	1	4	2	28	70
14	4	2	4	2	4	2	3	1	4	2	28	70
15	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
16	4	2	4	2	3	2	4	1	4	1	27	67.5
17	3	1	3	2	4	2	4	2	4	2	27	67.5
18	4	2	4	1	4	2	3	2	3	1	26	65
19	4	1	3	2	4	1	4	2	4	1	26	65
20	4	2	4	1	3	2	3	2	3	2	26	65
21	4	2	4	2	4	1	4	1	4	2	28	70
22	3	0	4	2	3	2	4	2	4	2	26	65
23	4	1	4	2	4	1	3	2	4	2	27	67.5
24	3	2	4	1	3	2	4	2	4	1	26	65
25	4	2	4	2	4	1	4	1	4	2	28	70
Skor Akhir											67.1	



Gambar 5. SUS Skor hasil

Berdasarkan hasil *Testing System Usability Scale (SUS)*, perancangan UI UX Sistem Informasi Akademik Berbasis *Mobile* mendapatkan skor 67.1, yang menempati posisi sedikit di atas ambang batas '*Marginal*' dan masuk dalam kategori *grade C*. Skor ini mengindikasikan bahwa sistem berada dalam zona "*Acceptable*" atau dapat diterima, meskipun berada di bagian bawah dari zona tersebut. Jika di lihat dari perspektif *Net*

Promoter Score (NPS), sistem ini berada dalam kategori "*Passive*", yang menunjukkan bahwa pengguna cukup puas.

4. SIMPULAN

Perancangan UI UX sistem informasi akademik berbasis mobile dapat memberikan kemudahan akses bagi pengguna, meningkatkan pelayanan akademik, tampilan yang tidak membingungkan dan navigasi yang lebih efektif pada perangkat *mobile*. Dari implementasi prototipe pada sistem, di diharapkan dapat mengatasi keterbatasan pada sistem *website* yang ada sehingga memberikan tampilan dan pengalaman yang baik bagi pengguna. Adaptasi dari sistem informasi akademik berbasis *website* yang ada, ke sistem berbasis *mobile* merupakan Langkah strategis untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi layanan akademik dengan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada sistem *website* yang ada saat ini. Masih terdapat ruang yang signifikan untuk perbaikan dan pengembangan. Sistem ini berhasil melewati batas minimal penerimaan pengguna, namun perlu dilakukan evaluasi dan penyempurnaan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman pengguna ke *level* yang lebih optimal, sehingga dapat mencapai *grade* yang lebih tinggi.

REFERENCES

- [1] Y. M. Jamun, Z. Rudiyanto, and E. N telok. "Dampak Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Mahasiswa, EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN" vol. 4, no. 3, pp. 3796–3803, 2022.
- [2] R. S. Robbi and E. Sudarmilah, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SDN PABELAN 2 KARTASURA," vol. 9, no. 1, pp. 45–58, 2024, doi: 10.32897/infotronik.2024.9.1.3338.
- [3] I. Doembana, W. Zaman, S. Sibay, and E. Ismadoembanagmailcom, "Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Luwuk," vol. 7, pp. 3725–3735, 2023.
- [4] S. Ida, F. Kurnianingsih, and M. Y. Arafat, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK AL- Amanah Sindang Jaya *Design Of Web-Based Academic Information Systems AT AL- Amanah*," vol. 4, pp. 202–211, 2020.
- [5] B. Teknologi, I. Dan, K. Tik, B. Teknologi, I. Dan, and K. Tik, "Pengelolaan Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi," no. April 2011, 2020.
- [6] A. G. Setiawan and A. U. Zailani, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis *Web Mobile* pada Pondok Pesantren Dar El Amir dengan Metode *Waterfall*," vol. 5, no. 1, pp. 6–13, 2022, doi: 10.32493/jtsi.v5i1.14650.
- [7] D. Setiawan, M. T. Ananta, F. Al Huda, M. Afif, S. H. I. Kepala, and S. Ada, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik *Multiplatform* pada SMA Islam Sabilurrosyad Malang," vol. 7, no. 8, pp. 3640–3648, 2023.
- [8] Mulia R. F., Agussalim, dan Hadiwiyantri R, "JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Desain UI / UX e- *Marketplace* UMKM Pastry &," vol. 7, no. 1, pp. 34–52, 2025.
- [9] W. Darwin, I. Yuliady, and M. Deswina, "Designing *Web-Based Mess and Dormitory Booking Applications*," vol. 17, no. 1, pp. 46–61, 2024.
- [10] L. Einfeldt and A. Degbelo, "User Interface Factors of Mobile UX: A Study with an Incident Reporting Application," *arXiv preprint*, vol. 2102.02510, pp. 1–10, Feb. 2021.
- [11] A. Mukhtar, C. S. Luminkewas, and A. Rofi'i, "The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX," *JISTE (Journal of Information System, Technology and Engineering)*, vol. 1, no. 2, pp. 26–31, Jun. 2023.
- [12] F. Juansyah dan D. R. Indah, "Application of Design Thinking Method in Redesigning the UI/UX of SIMAK," **JTIULM**, vol. 8, no. 1, pp. 61–72, Apr. 2023.
- [13] A. E. Agnestisia, M. B. Wenas, and P. Pratiwi, "Perancangan UI / UX pada *website Arttrash* menggunakan metode *Design Thinking*," vol. 21, no. 1, pp. 14–28, 2024.

-
- [14] A. S. Chintami and R. Astriratma, "Perancangan UI dan UX Sistem Informasi Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis Web (Studi Kasus : SDN Pekayon Jaya VI Bekasi)," no. September, pp. 494–503, 2021.
 - [15] N. H. Putri, N. Nabila, Z. M. Putri, and G. Turangga, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Akademik UPN Mobile pada Mahasiswa UPN Berbasis Objek," no. November, pp. 7–8, 2023.
 - [16] F. Hikmawati, M. B. Syariah, F. Ekonomi, and I. Iain, "Manfaat sistem informasi akademik (siakad) dalam perguruan tinggi 1," vol. 9, no. 1, pp. 1–6, 2023.
 - [17] G. Ardiansah, M. Elgar, and M. Encep, "Meningkatkan Efisiensi Dan Kualitas Pendidikan," vol. 2, pp. 46–50, 2023.
 - [18] E. N. Azizah, M. G. Resmi, and S. Alam, "Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia," vol. 6, no. 1, pp. 71–76, 2023.
 - [19] I. Darmawan, M. Saiful, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, "*Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems*," vol. 6, no. June, pp. 327–334, 2022.
 - [20] M. S. N. Ishlah, N. S. Wahyuni, and L. Karlitasari, "Perancangan antarmuka pengguna aplikasi *mobile* sistem informasi akademik (SIMAK) menggunakan metode design thinking (studi kasus: SIMAK Universitas Pakuan)," *Jurnal Informatika Pertanian*, vol. 11, no. 1, pp. 86-99, 2024.