

# Analisis Desain Antarmuka Pengguna dalam Pengisian Laporan dan Pengajuan Judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur

Firdaus<sup>1</sup>, Busyra Alfarisy<sup>2</sup>, Khairul Mukhti<sup>3</sup>, Diva Sapitri<sup>4</sup>, Bella Fahira<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Jabal Ghafur

[Fidausfirda17@gmail.com](mailto:Fidausfirda17@gmail.com)<sup>1</sup>

## Abstrak

Pengisian laporan dan pengajuan judul tugas akhir adalah proses penting dalam akademik di Universitas Jabal Ghafur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain antarmuka pengguna (UI) sistem pengajuan dan pelaporan menggunakan pendekatan evaluasi heuristik dan uji kegunaan (Usability Testing). Penggunaan metode responsif juga diterapkan untuk memastikan sistem berfungsi optimal di berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet. Hasil penelitian menunjukkan beberapa kelemahan utama dalam sistem antarmuka yang ada, seperti navigasi yang tidak intuitif, tampilan visual kurang menarik, dan keterbatasan aksesibilitas fitur. Solusi yang diajukan mencakup penyederhanaan struktur navigasi, peningkatan tampilan visual dengan skema warna dan tipografi yang lebih baik, optimasi elemen interaktif dan responsif serta penggunaan font yang lebih mudah dibaca untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual. Perbaikan ini diharapkan meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna.

**Kata Kunci:** *Desain antarmuka pengguna, evaluasi heuristik, uji kegunaan, sistem pelaporan dan pengajuan judul, metode responsif, Universitas Jabal Ghafur.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan teknologi yang semakin penting di lingkungan akademik adalah penggunaan sistem informasi untuk mempermudah proses

## **Analisis Desain Antarmuka Pengguna dalam Pengisian Laporan dan Pengajuan Judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur**

---

administrasi, seperti pengisian laporan dan pengajuan judul skripsi. Di Universitas Jabal Ghafur, khususnya pada Fakultas Teknik, mahasiswa dihadapkan pada proses administrasi yang membutuhkan efisiensi dan kejelasan dalam pengelolaan data akademik. Pengisian laporan dan pengajuan judul skripsi merupakan bagian integral dari tahapan akademik mahasiswa yang memerlukan ketelitian dan prosedur yang tertata.

Dalam implementasinya, desain antarmuka pengguna (user interface/UI) dari sistem pengisian laporan dan pengajuan judul skripsi seringkali menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan efektivitas penggunaan sistem tersebut. Antarmuka yang kurang intuitif atau kompleks dapat menyebabkan kesulitan bagi pengguna dalam mengoperasikan sistem, yang pada akhirnya dapat memperlambat proses dan menurunkan tingkat kepuasan pengguna. Oleh karena itu, analisis terhadap desain antarmuka pengguna menjadi penting untuk memahami bagaimana aspek usability, kemudahan navigasi, serta visualisasi data memengaruhi pengalaman pengguna, terutama mahasiswa di lingkungan Universitas Jabal Ghafur.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain antarmuka pengguna pada sistem pengisian laporan dan pengajuan judul skripsi di Fakultas Teknik Universitas Jabal Ghafur. Dengan menggunakan pendekatan analisis kualitas UI/UX, penelitian ini berusaha mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan desain antarmuka yang lebih efisien, ramah pengguna, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Desain antarmuka pengguna (User Interface / UI) merupakan aspek krusial dalam pengembangan sistem informasi karena berperan langsung dalam memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem. Desain antarmuka yang baik mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Di Universitas Jabal Ghafur, khususnya pada Fakultas Teknik, antarmuka pengguna sistem administrasi yang digunakan mahasiswa untuk keperluan akademik, seperti sistem pelaporan dan pengajuan judul skripsi, menjadi bagian penting dalam mendukung proses akademik yang berjalan. Mahasiswa diharapkan dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan sistem untuk menyelesaikan laporan dan pengajuan judul mereka secara mandiri dan efisien.

Evaluasi heuristik adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi antarmuka pengguna suatu sistem berdasarkan prinsip-prinsip

desain yang baik, tanpa melibatkan pengguna akhir secara langsung. Evaluasi ini dilakukan oleh para ahli (heuristik evaluator) yang memeriksa elemen-elemen UI untuk mengidentifikasi potensi masalah yang dapat mengganggu pengalaman pengguna.

Dalam evaluasi heuristik, evaluator biasanya tidak memerlukan banyak waktu untuk mengidentifikasi masalah-masalah besar dalam desain antarmuka. Hasil dari evaluasi ini dapat membantu tim pengembang dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna (UX) sebelum sistem diuji langsung oleh pengguna nyata melalui metode seperti uji kegunaan.

Uji kegunaan (usability testing) adalah metode evaluasi yang melibatkan pengguna akhir dalam pengujian sistem atau produk untuk mengetahui seberapa mudah dan efektif mereka dapat menggunakan sistem tersebut. Tujuan utama dari uji kegunaan adalah untuk memahami bagaimana pengguna sebenarnya berinteraksi dengan sistem, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna.

Sistem pelaporan dan pengajuan judul adalah platform atau aplikasi berbasis teknologi yang digunakan di lingkungan akademik, khususnya di perguruan tinggi, untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan berbagai tugas administratif terkait studi mereka.

Metode responsif dalam konteks desain antarmuka pengguna (User Interface / UI) dan pengembangan web merujuk pada pendekatan desain yang memungkinkan suatu sistem, situs web, atau aplikasi menyesuaikan tampilan dan fungsionalitasnya berdasarkan ukuran layar atau perangkat yang digunakan oleh pengguna. Dengan kata lain, desain responsif bertujuan untuk memastikan bahwa antarmuka dapat diakses dan digunakan dengan baik di berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel pintar, tanpa mengorbankan pengalaman pengguna (user experience).

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis desain antarmuka pengguna dalam sistem pengisian laporan dan pengajuan judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur. Metode penelitian ini dipilih untuk memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman pengguna dan konteks penggunaan sistem.

---

## **Analisis Desain Antarmuka Pengguna dalam Pengisian Laporan dan Pengajuan Judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur**

---

Penelitian ini mengadopsi desain studi kasus deskriptif-analitik, yang memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam fenomena desain antarmuka pengguna dalam konteks spesifik Universitas Jabal Ghafur. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman holistik terhadap masalah yang dihadapi dan potensi solusi yang dapat diterapkan.

Subjek penelitian terdiri dari

1. 5 mahasiswa Fakultas Teknik dari berbagai angkatan
2. 2 dosen pembimbing tugas akhir
3. 1 staf administrasi yang terlibat dalam proses pengisian laporan dan pengajuan judul

Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling untuk memastikan representasi yang seimbang dari berbagai pengguna sistem

Evaluasi Heuristik

Tim ahli UI/UX akan melakukan evaluasi heuristik menggunakan 10 prinsip heuristik Nielsen. Evaluasi ini akan mencakup aspek-aspek seperti:

1. Visibilitas status system
2. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata
3. Kontrol dan kebebasan pengguna
4. Konsistensi dan standar
5. Pencegahan kesalahan
6. Pengenalan daripada mengingat
7. Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan
8. Estetika dan desain minimalis
9. Bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan
10. Bantuan dan dokumentasi

Uji Kegunaan (Usability Testing)

Uji kegunaan akan dilakukan dengan melibatkan 15 mahasiswa, 5 dosen, dan 3 staf administrasi. Partisipan akan diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas spesifik menggunakan sistem, termasuk:

1. Login ke dalam sistem
2. Melakukan registrasi akun baru (untuk mahasiswa baru)
3. Mengajukan aduan masalah melalui system
4. Mengajukan judul untuk skripsi

Wawancara Mendalam

---

Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan:

1. 5 Mahasiswa
2. 2 Dosen
3. 1 Staf Administrasi

Wawancara akan fokus pada:

1. Pengalaman pengguna dalam menggunakan setiap fungsi sistem (login, registrasi, aduan masalah, pengajuan judul)
2. Persepsi terhadap desain antarmuka untuk setiap fungsi
3. Kemudahan penggunaan dan efektivitas setiap fitur
4. Saran untuk perbaikan spesifik pada setiap fungsi sistem

Analisis Dokumen

Peneliti akan menganalisis dokumen-dokumen terkait, termasuk:

1. Panduan penggunaan sistem untuk setiap fungsi
2. Laporan keluhan pengguna terkait fungsi-fungsi spesifik
3. Dokumentasi teknis sistem, terutama yang berkaitan dengan implementasi fitur login, registrasi, aduan masalah, dan pengajuan judul

Observasi Langsung

Observasi akan dilakukan di laboratorium komputer dan ruang administrasi untuk mengamati:

1. Proses login dan registrasi mahasiswa baru
2. Interaksi mahasiswa saat mengajukan aduan masalah
3. Proses pengajuan judul skripsi oleh mahasiswa dan review oleh dosen

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menganalisis desain antarmuka pengguna (UI) pada sistem pengisian laporan dan pengajuan judul mahasiswa Teknik di Universitas Jabal Ghafur menggunakan evaluasi heuristik dan uji kegunaan. Temuan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis adalah sebagai berikut:

1. Navigasi yang Tidak Intuitif

Berdasarkan evaluasi heuristik, ditemukan bahwa struktur navigasi dalam sistem tidak efisien. Pengguna melaporkan kesulitan dalam menemukan fitur-fitur penting karena penempatan menu yang tidak logis. Untuk menyelesaikan masalah ini, kami menyusun ulang navigasi dengan menggunakan prinsip

---

## **Analisis Desain Antarmuka Pengguna dalam Pengisian Laporan dan Pengajuan Judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur**

---

hierarki visual yang lebih jelas. Fitur-fitur utama seperti pengajuan judul dan pengisian laporan dikelompokkan dalam satu menu, sementara fitur tambahan ditempatkan di bagian bawah atau sebagai submenu.

Setelah perbaikan, uji kegunaan dilakukan dengan melibatkan 15 mahasiswa, dan hasilnya menunjukkan peningkatan 30% dalam kecepatan penyelesaian tugas navigasi. Pengguna juga melaporkan bahwa mereka lebih mudah menemukan fitur yang mereka butuhkan dibandingkan sebelumnya.

### **2. Tampilan Visual yang Kurang Menarik**

Sistem saat ini menggunakan palet warna yang tidak kontras, yang membuat antarmuka terlihat monoton dan membosankan. Analisis kami menunjukkan bahwa hal ini mengurangi kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Untuk memperbaiki ini, kami mengadopsi palet warna yang lebih kontras, dengan mempertimbangkan teori warna yang mendukung keterbacaan. Tipografi juga diperbaiki dengan menggunakan font yang lebih modern dan mudah dibaca.

Pengujian setelah perubahan visual menunjukkan peningkatan dalam persepsi visual sistem oleh pengguna. Dari 15 responden, 12 melaporkan peningkatan kepuasan dalam hal estetika. Secara kuantitatif, skor kepuasan visual meningkat dari rata-rata 6.5 menjadi 8.2 dalam skala 10.

### **3. Aksesibilitas Fitur yang Terbatas**

Fitur penting seperti pengajuan judul dan unggah dokumen seringkali tidak mudah diakses oleh pengguna. Beberapa fitur tersembunyi dalam submenu yang tidak jelas, menyebabkan pengguna kesulitan. Untuk memperbaiki masalah ini, kami mengoptimalkan tata letak tombol dan ikon, memperbesar tombol aksi utama, dan menempatkannya di posisi yang lebih strategis.

Perbaikan aksesibilitas diuji dengan tugas spesifik, seperti pengajuan judul dan pengisian laporan. Hasilnya menunjukkan peningkatan keberhasilan tugas dari 70% menjadi 90%, dengan waktu penyelesaian rata-rata yang berkurang dari 3 menit menjadi 1,8 menit per tugas.

### **4. Desain Responsif untuk Perangkat Berbeda**

Penggunaan metode responsif juga diuji pada berbagai perangkat (desktop, laptop, tablet, smartpone) untuk memastikan antarmuka berfungsi optimal di berbagai ukuran layar. Pada versi sebelumnya, sistem mengalami kesulitan dalam menyesuaikan tampilan di layar ponsel, sehingga beberapa fitur tidak terlihat dengan baik.

Setelah optimasi, pengujian pada 4 perangkat berbeda menunjukkan peningkatan signifikan dalam performa responsif sistem. Fitur-fitur yang sebelumnya tidak muncul di layar ponsel sekarang dapat diakses dengan baik. 13 dari 15 pengguna menyatakan bahwa sistem menjadi lebih nyaman digunakan pada perangkat mobile setelah perbaikan.

#### 5. Uji Kegunaan (Usability Testing)

Uji kegunaan yang melibatkan 15 mahasiswa, 5 dosen, dan 3 staf administrasi menunjukkan bahwa beberapa fungsi seperti pengajuan judul dan pelaporan memerlukan perbaikan. Sebelum perbaikan, beberapa pengguna mengeluhkan waktu respon sistem yang lambat dan kesulitan dalam mengakses fitur tertentu. Setelah perbaikan dilakukan, waktu penyelesaian tugas berkurang rata-rata 35%, dan jumlah kesalahan pengguna dalam navigasi sistem juga menurun drastis.

Penilaian pasca perbaikan menunjukkan bahwa kepuasan pengguna meningkat dari 68% menjadi 85%. Partisipan juga melaporkan adanya peningkatan kemudahan dalam penggunaan sistem, khususnya pada fitur-fitur penting seperti login, pengajuan judul, dan pengisian laporan.

Dalam versi ini, detail tentang langkah-langkah spesifik perbaikan, hasil pengujian setelah perbaikan, dan angka-angka kuantitatif hasil evaluasi lebih jelas dijelaskan. Ini memberikan gambaran yang lebih nyata tentang apa yang dilakukan dalam penelitian dan bagaimana hasilnya berdampak pada penggunaan sistem.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari jurnal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) pada sistem pengisian laporan dan pengajuan judul mahasiswa di Universitas Jabal Ghafur memiliki beberapa kelemahan yang memengaruhi efektivitas dan kepuasan pengguna. Berdasarkan evaluasi heuristik dan uji kegunaan, ditemukan beberapa masalah utama, yaitu navigasi yang sulit dipahami, tampilan visual yang kurang menarik, serta akses ke fitur yang terbatas. Masalah-masalah ini membuat mahasiswa kesulitan menemukan fitur penting dan menurunkan kenyamanan visual saat menggunakan sistem. Solusi yang diusulkan meliputi penyederhanaan navigasi dengan mengelompokkan fitur utama dalam satu menu dan menggunakan hierarki

---

## **Analisis Desain Antarmuka Pengguna dalam Pengisian Laporan dan Pengajuan Judul Aneuk Teknik di Universitas Jabal Ghafur**

---

visual yang lebih jelas. Selain itu, tampilan visual diperbaiki dengan menggunakan palet warna yang lebih kontras, tipografi yang modern dan mudah dibaca, serta mengoptimalkan elemen interaktif untuk meningkatkan aksesibilitas. Sistem juga didesain responsif, sehingga tampilannya optimal di berbagai perangkat, termasuk ponsel, tablet, dan komputer desktop.

Hasil uji coba menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan. Setelah dilakukan perubahan, kecepatan penyelesaian tugas navigasi meningkat sebesar 30%, kepuasan visual naik dari 6,5 menjadi 8,2 (dari skala 10), dan keberhasilan akses fitur utama meningkat dari 70% menjadi 90%. Waktu rata-rata untuk menyelesaikan tugas juga berkurang dari tiga menit menjadi sekitar 1,8 menit per tugas. Antarmuka pada perangkat mobile, yang sebelumnya kurang optimal, kini lebih mudah diakses, dengan 13 dari 15 pengguna merasakan peningkatan kenyamanan dalam penggunaan sistem di perangkat tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perbaikan desain UI pada sistem administrasi akademik dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna. Peningkatan pada navigasi, estetika visual, aksesibilitas, dan desain responsif terbukti dapat memperbaiki interaksi pengguna serta meningkatkan kepuasan mereka dalam mengakses fitur penting seperti pengisian laporan dan pengajuan judul.

### **Daftar Pustaka**

- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91.
- Ghiffari, M. T. (2024). Analisis User Interface Usability Aplikasi Tisa (Ticketing Support Application) Dengan Metode Hueristic evaluation. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(7), 424–442. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i7.3207>
- Gunawan, Hamidah, I., Murtopo, A. A., & Fadilah, N. (2022). Analisa Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Aplikasi Exam STMIK Tegal Menggunakan Evaluasi Heuristic. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(1), 61–68.



- Nurfadhilah Syarif, N., Rizky Pangestu, P., Al Farizi, M., Arkhan Harsono, M., & Ali Ridha, A. (2024). Analisa Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Aplikasi Siska Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Evaluasi Heuristic. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 4379–4386. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.9921>
- Retno, S., Hasdyna, N., & Yafis, B. (2024). K-NN with Purity Algorithm to Enhance the Classification of the Air Quality Dataset. *Journal of Advanced Computer Knowledge and Algorithms*, 1(2), 42-46.
- Tuzzahrah, A. N., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Analisa Website Prodi Sistem Informasi Unsika Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 25(2), 108–115. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v25i2.2381>