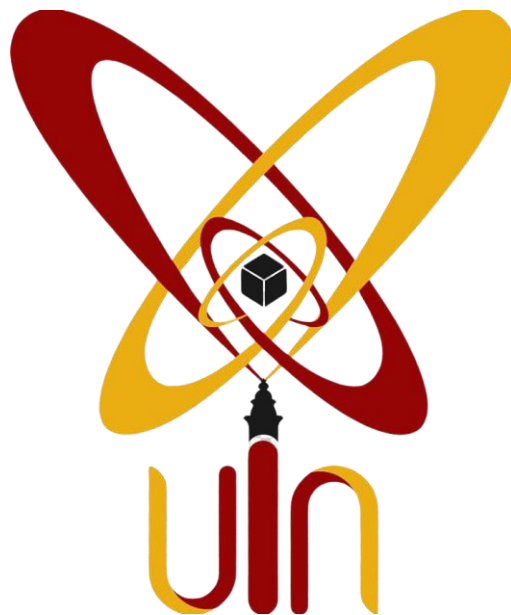


**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN PKL/MAGANG
EVALUASI DAN REDESIGN ANTARMUKA SISTEM
INFORMASI AKADEMIK BERBASIS HUMAN-COMPUTER
INTERACTION**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat pelaksanaan PKL/Magang
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Nama : Ratna Dwi Puspita

NIM : 231730019

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama : Ratna Dwi Puspita
NIM : 231730019
Program Studi : Informatika
Judul PKL/Magang : Evaluasi dan Redesign Antarmuka Sistem Informasi Akademik Berbasis Human-Computer Interaction
Tempat PKL/Magang : BRIN Kst Serpong Bj. Habibie
Waktu Pelaksanaan : 18 Februari – 17 Juli 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang.

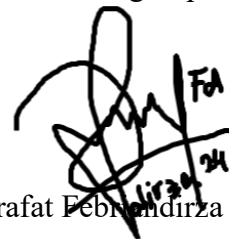
Serpong, 18 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,

Pembimbing Lapangan,

Ahmad Tabrani M.T.I

NIP/NIDN. 198509172018011002



Arafat Febrindirza Ph.D

Ketua Kelompok Riset HCIV

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani M.T.I

NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang berjudul “Evaluasi dan Redesign Antarmuka Sistem Informasi Akademik Berbasis Human-Computer Interaction” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan PKL/Magang yang telah dilaksanakan di BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional) KST Serpong Bacharuddin Jusuf Habibie. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman secara langsung mengenai dunia kerja, khususnya dalam bidang Human Computer Interaction and Visualisation.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan PKL/Magang hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani M.T.I
2. Bapak Ahmad Tabrani M.T.I
3. Bapak Arafat Febriandirza Ph.D
4. Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)
5. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PKL/Magang.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serpong, 18 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	4
RINGKASAN	6
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang Masalah.....	7
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan PKL/Magang.....	8
1.3.1 Tujuan umum	8
1.3.2 Tujuan khusus	9
1.4 Manfaat PKL/Magang.....	9
1.4.1 Manfaat teoritis	9
1.4.2 Manfaat praktis.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi Akademik (SIKAD).....	11
2.1.2 Human – Computer Interaction.....	11
2.1.3 User-Centered Design (UCD)	12
2.1.4 Penelitian atau referensi terkait.....	13
2.2 Kerangka Pikir Teoritis	14
BAB III	15
3.1 Lokasi PKL/Magang	15

3.2	Desain Pelaksanaan PKL/Magang	15
3.3	Penentuan Objek PKL/Magang	16
3.4	Metode Pengumpulan Data	16
3.5	Teknik Analisis Data	17
BAB IV HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN.....		18
4.1	Deskripsi Kegiatan PKL/Magang	18
	Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang	18
4.2	Permasalahan yang Ditemukan	19
4.3	Metode Penyelesaian Masalah	20
4.4	Hasil Pelaksanaan PKL/Magang.....	20
	Tabel 2. Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna	21
	Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS.....	22
4.5	Pembahasan.....	22
4.6	Pelajaran yang Diperoleh	23
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		24
5.1	Kesimpulan	24
5.2	Keterbatasan.....	24
5.3	Implikasi.....	25
5.4	Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN.....		27

RINGKASAN

Pelaksanaan PKL/Magang di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) KST Serpong Bacharuddin Jusuf Habibie dilakukan dengan fokus pada kegiatan evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa permasalahan, seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, penyajian informasi yang kurang terstruktur, serta kendala performa sistem yang memengaruhi pengalaman pengguna.

Kegiatan PKL/Magang dilaksanakan pada periode 18 Februari–17 Juli 2026 dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) yang didukung prinsip *Human-Computer Interaction* (HCI). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil identifikasi kebutuhan pengguna kemudian digunakan sebagai dasar dalam perancangan prototype menggunakan Figma, yang selanjutnya dievaluasi melalui *usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa prototype hasil redesign memiliki tampilan yang lebih modern, navigasi yang lebih mudah dipahami, serta penyajian informasi yang lebih terstruktur. Evaluasi terhadap 10 responden memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 79,5 yang termasuk dalam kategori *Acceptable*, dengan *adjective rating* Good dan *grade scale* B. Kegiatan PKL/Magang ini memberikan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu di bidang Human-Computer Interaction (HCI), User Interface (UI), dan User Experience (UX) dalam menyelesaikan permasalahan nyata di lingkungan kerja.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, mengembangkan keterampilan, serta memahami permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan kerja. Kegiatan PKL/Magang juga menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan sesuai dengan bidang keilmuan yang dipelajari.

PKL/Magang ini dilaksanakan di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) KST Serpong Bacharuddin Jusuf Habibie pada bidang *Human Computer Interaction and Visualisation*. Selama pelaksanaan kegiatan, penulis terlibat dalam proses evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Sistem Informasi Akademik merupakan sistem yang digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas akademik mahasiswa, seperti pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), melihat jadwal perkuliahan, mengakses nilai, hingga memperoleh informasi administrasi akademik lainnya.

Kualitas antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan sistem informasi akademik. Sistem yang mudah digunakan, efisien, dan mampu memberikan pengalaman yang baik akan membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan lebih efektif. Sebaliknya, antarmuka yang kurang intuitif dapat menimbulkan kebingungan, meningkatkan beban pengguna, serta menurunkan kepuasan dalam menggunakan sistem[1][2] .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pengguna aktif SIKAD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi pengalaman pengguna, seperti tampilan

antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, penyajian informasi yang kurang terstruktur, serta adanya kendala pada performa sistem. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk menemukan informasi yang dibutuhkan dan menyelesaikan aktivitas akademik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perancangan ulang antarmuka yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, digunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dengan menerapkan prinsip *Human-Computer Interaction* (HCI) agar solusi yang dihasilkan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna. Melalui kegiatan PKL/Magang ini, penulis memperoleh pengalaman dalam menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja serta menghasilkan rekomendasi perbaikan antarmuka SIAKAD yang lebih berorientasi pada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna pada Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten berdasarkan hasil observasi dan wawancara?
2. Bagaimana proses evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD)?
3. Bagaimana hasil evaluasi usability terhadap prototype hasil redesign SIAKAD berdasarkan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa melalui pengalaman kerja secara langsung serta mengaplikasikan ilmu di bidang Sistem Informasi, khususnya

terkait *Human-Computer Interaction* (HCI), *User Interface* (UI), dan *User Experience* (UX), dalam menyelesaikan permasalahan nyata di lingkungan kerja.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna pada Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten berdasarkan hasil observasi dan wawancara.
2. Melakukan evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dengan menerapkan prinsip *Human-Computer Interaction* (HCI).
3. Mengevaluasi tingkat usability prototype hasil redesign menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap desain yang diusulkan.
4. Menyusun laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang secara sistematis sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas kegiatan yang telah dilaksanakan.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat teoritis

Laporan hasil PKL/Magang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan, khususnya pada bidang Sistem Informasi, *Human-Computer Interaction* (HCI), *User Interface* (UI), dan *User Experience* (UX). Selain itu, laporan ini dapat menjadi referensi akademik mengenai penerapan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam proses evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD), serta dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi mahasiswa atau peneliti yang akan melakukan kajian sejenis di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Mahasiswa

PKL/Magang memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada mahasiswa serta meningkatkan kemampuan dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya pada bidang Human-Computer Interaction (HCI), User Interface (UI), dan User Experience (UX). Selain itu, kegiatan ini juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah.

2. Bagi Instansi

Pelaksanaan PKL/Magang di BRIN diharapkan dapat memperkuat kerja sama antara instansi dan perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa. Selain itu, hasil evaluasi dan redesign antarmuka SIAKAD yang dihasilkan selama kegiatan magang diharapkan dapat menjadi referensi dalam menerapkan pendekatan *Human-Computer Interaction* (HCI) dan *User-Centered Design* (UCD) untuk menghasilkan sistem yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna.

3. Bagi Program Studi

Laporan hasil PKL/Magang ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi Program Studi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan ilmu yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Selain itu, kegiatan PKL/Magang dapat memperkuat kerja sama antara Program Studi dengan instansi mitra serta menjadi bahan acuan bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL/Magang atau penelitian pada bidang Sistem Informasi, khususnya terkait Human-Computer Interaction (HCI), User Interface (UI), dan User Experience (UX).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Sistem Informasi Akademik (SIAKAD)

Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) merupakan sistem berbasis teknologi informasi yang digunakan untuk mendukung pengelolaan dan pelayanan akademik di perguruan tinggi. SIAKAD berfungsi untuk mengelola berbagai aktivitas akademik, seperti pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pengelolaan jadwal perkuliahan, penyajian nilai, Kartu Hasil Studi (KHS), serta layanan administrasi akademik lainnya. Keberadaan SIAKAD diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan akademik bagi mahasiswa maupun pengelola institusi pendidikan.

Sistem informasi akademik memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan, sehingga pengalaman pengguna perlu diperhatikan agar sistem dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara optimal[3]. Selain itu, Tsabita et al. menjelaskan bahwa kualitas layanan SIAKAD memiliki pengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna. Sistem yang mampu memberikan layanan yang baik akan meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam memanfaatkan layanan akademik berbasis digital[4]. Oleh karena itu, evaluasi terhadap kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada SIAKAD menjadi hal yang penting untuk dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas layanan akademik di perguruan tinggi.

2.1.2 Human – Computer Interaction

Human-Computer Interaction (HCI) merupakan bidang interdisipliner yang mempelajari cara manusia berinteraksi dengan sistem komputer, dengan fokus pada perancangan teknologi yang mendukung penggunaan yang efisien dan memuaskan[5]. Definisi ini menekankan aspek desain, evaluasi, dan implementasi sistem interaktif yang disesuaikan untuk manusia, sekaligus penelitian fenomena utama yang menyertainya.

Pendekatan ini menggarisbawahi bahwa prinsip HCI tetap kokoh meskipun teknologi terus berkembang, sehingga menjadi landasan bagi perancangan antarmuka yang intuitif dan berpusat pada pengguna[5]. Prinsip ini menunjukkan bahwa HCI yang efektif membuat teknologi terasa tidak terlihat, karena telah menyesuaikan diri sepenuhnya dengan kebutuhan dan perilaku manusia. Dengan demikian, HCI tidak hanya menjadi fondasi teoritis bagi perancangan UI/UX, tetapi juga alat strategis untuk meningkatkan inklusivitas dan efisiensi teknologi di berbagai domain aplikasi.

2.1.3 User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan perancangan sistem yang berfokus pada pengguna dengan melibatkan mereka secara aktif dalam setiap tahapan pengembangan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, serta harapan pengguna sehingga dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan pengalaman penggunaan yang baik.

User-centred design adalah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan [6]. Melalui pendekatan ini, pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima hasil akhir, tetapi juga dilibatkan dalam proses identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, serta evaluasi desain yang dihasilkan.

Penerapan UCD dalam pengembangan sistem telah banyak digunakan karena mampu meningkatkan kualitas antarmuka serta tingkat kepuasan pengguna. keterlibatan pengguna dalam proses redesign Sistem Informasi Akademik dapat membantu menghasilkan antarmuka yang lebih mudah dipahami, meningkatkan efisiensi penggunaan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik [7].

Dalam pelaksanaan PKL/Magang ini, pendekatan UCD digunakan sebagai metode utama dalam proses evaluasi dan redesign antarmuka SIAKAD UIN

Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Tahapan UCD yang dilakukan meliputi observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, identifikasi permasalahan yang ditemukan, perancangan prototype menggunakan Figma, serta evaluasi prototype melalui pengujian usability. Dengan menerapkan pendekatan UCD, diharapkan prototype yang dihasilkan dapat memberikan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

2.1.4 Penelitian atau referensi terkait

Wijaya dan Susetyo melakukan penelitian mengenai redesign UI/UX pada Sistem Informasi Akademik Satya Wacana menggunakan metode Design Thinking. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh berbagai keluhan pengguna terhadap sistem akademik yang dinilai kurang responsif, tampilan yang sudah tidak mengikuti perkembangan teknologi, serta masih memerlukan pembaruan untuk meningkatkan kualitas layanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses redesign berdasarkan kebutuhan pengguna mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih modern, mudah digunakan, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi dan perancangan ulang antarmuka sistem informasi akademik perlu dilakukan secara berkelanjutan agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan kualitas layanan akademik[8].

Selain itu, Nusantara et al. menganalisis aspek Human-Computer Interaction (HCI) pada Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Makassar untuk mengukur pengalaman pengguna. Penelitian tersebut menggunakan indikator perceived ease of use, facilitating conditions, dan perceived usefulness. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, kondisi pendukung, serta manfaat sistem memiliki pengaruh terhadap pengalaman pengguna ketika menggunakan sistem informasi akademik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi terhadap interaksi pengguna dengan sistem perlu dilakukan sebagai dasar dalam pengembangan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna[5].

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pengalaman pengguna serta perancangan antarmuka yang berpusat pada pengguna memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sistem Informasi Akademik. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji evaluasi dan redesign antarmuka SIAKAD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten melalui pendekatan Human-Computer Interaction (HCI) dan User-Centered Design (UCD) masih terbatas. Oleh karena itu, kegiatan PKL/Magang ini dilakukan untuk menghasilkan rekomendasi desain antarmuka yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Penelitian ini didasarkan pada prinsip Human Computer Interaction (HCI) yang menekankan perancangan sistem berpusat pada pengguna[9]. Permasalahan UI/UX pada sistem digital sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap kebutuhan dan karakteristik pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara di lingkungan UIN SMH Banten.

Hasil identifikasi kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam perancangan UI/UX yang diwujudkan dalam bentuk prototipe antarmuka. Prototipe kemudian dievaluasi menggunakan indikator usability dan pengalaman pengguna melalui kuesioner dan umpan balik pengguna. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kenyamanan desain antarmuka. Temuan dari proses evaluasi digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan UI/UX yang dapat mendukung pengembangan sistem informasi akademik (SIAKAD) pada UIN SMH Banten.

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan magang dengan durasi enam bulan, terhitung mulai tanggal 18 Februari 2026 hingga 18 Juli 2026. Rentang waktu tersebut mencakup tahapan perencanaan penelitian, pengumpulan data, proses perancangan antarmuka, evaluasi User Interface dan User Experience (UI/UX), hingga penyusunan laporan akhir penelitian.

Lokasi penelitian bertempat di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), khususnya pada Pusat Riset Sains Data dan Informasi yang berlokasi di Kawasan Sains dan Teknologi (KST) Serpong, Bacharuddin Jusuf Habibie. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif karena unit kerja tersebut secara aktif mengembangkan sistem informasi dan aplikasi berbasis digital yang relevan dengan kajian perancangan dan evaluasi UI/UX berbasis prinsip Human Computer Interaction (HCI). Meskipun kegiatan penelitian dilaksanakan di BRIN, objek kajian yang dianalisis tetap berfokus pada Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN SMH Banten.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Human Computer Interaction (HCI). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses perancangan dan evaluasi UI/UX yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, persepsi, dan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman pengguna secara langsung melalui observasi, wawancara, serta evaluasi usability. Metode HCI digunakan sebagai kerangka utama dalam merancang antarmuka yang berpusat pada pengguna (user-centered design), sehingga sistem yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan, efisien, dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek dalam penelitian ini adalah User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada sistem informasi akademik (SIKAD) UIN SMH Banten. Fokus penelitian diarahkan pada tampilan antarmuka, alur interaksi pengguna, kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

Selain itu, fokus penelitian meliputi pengembangan kembali (redesign) tampilan dan pengalaman pengguna SIKAD UIN SMH Banten dalam format prototype (mockup atau prototype tingkat tinggi), yang dirancang berdasarkan hasil penilaian terhadap sistem yang sudah ada saat ini. Proses redesign ini mengadopsi pendekatan Human-Computer Interaction (HCI) dengan prinsip user-centered design (UCD)[2], di mana penentuan masalah kegunaan pada sistem yang ada menjadi dasar untuk menciptakan antarmuka yang lebih intuitif, efisien, dapat diakses, dan inklusif bagi berbagai pengguna (mahasiswa, dosen, dan staf akademik).

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk mendukung proses perancangan dan evaluasi UI/UX berbasis HCI. Adapun teknik yang digunakan meliputi:

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teoretis yang kuat mengenai konsep UI/UX, Human Computer Interaction, usability, serta pendekatan User-Centered Design (UCD). Literatur yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku, dan referensi akademik yang relevan sebagai dasar dalam proses perancangan dan evaluasi sistem.

b. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap Sistem Informasi Akademik yang digunakan, Observasi difokuskan pada aspek tampilan antarmuka, struktur navigasi, alur interaksi pengguna, serta respons sistem terhadap

tindakan pengguna. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan UI/UX, seperti kesulitan navigasi, ketidakkonsistenan tampilan, serta hambatan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada pengguna sistem, khususnya mahasiswa sebagai pengguna utama SIAKAD. Wawancara ini bertujuan untuk menggali kebutuhan pengguna, tingkat kenyamanan, serta persepsi pengguna terhadap antarmuka dan pengalaman penggunaan sistem. Teknik semi-terstruktur dipilih agar peneliti tetap memiliki pedoman pertanyaan, namun tetap memberi ruang bagi responden untuk menjelaskan pengalaman mereka secara lebih mendalam.

d. Kuesioner Usability

Kuesioner digunakan sebagai instrumen pendukung untuk memperoleh gambaran persepsi pengguna terhadap usability dan pengalaman penggunaan UI/UX sistem. Instrumen ini disusun berdasarkan prinsip Human-Computer Interaction (HCI) dan aspek usability seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, kejelasan tampilan, konsistensi desain, serta tingkat kepuasan pengguna.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk:

1. Mengidentifikasi permasalahan UI/UX pada sistem yang ada.
2. Merumuskan kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan antarmuka.
3. Mengevaluasi tingkat usability dan pengalaman pengguna setelah perancangan dilakukan.

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), penulis melaksanakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Kegiatan tersebut meliputi studi literatur, penyusunan instrumen penelitian, observasi dan wawancara pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna, analisis data, perancangan wireframe dan prototype menggunakan Figma dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), evaluasi prototype melalui *usability testing*, hingga penyusunan artikel ilmiah dan laporan akhir PKL/Magang. Rangkaian kegiatan tersebut dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan rekomendasi desain antarmuka yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rincian kegiatan yang dilakukan selama PKL/Magang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang

No	Bulan	Kegiatan	Keterangan
1	Februari 2026	Pemaparan proposal dan koordinasi awal	Melakukan pemaparan proposal serta koordinasi awal dengan pembimbing terkait pelaksanaan kegiatan permagangan.
2	Februari–Maret 2026	Studi literatur	Mengkaji berbagai referensi terkait Sistem Informasi Akademik (SIKAD), Human-Computer Interaction (HCI), User-Centered Design (UCD), dan <i>usability</i> sebagai landasan penelitian.
3	Maret–April 2026	Penyusunan instrumen penelitian	Menyusun instrumen observasi dan pedoman wawancara yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dari pengguna SIKAD.
4.	April–Mei 2026	Observasi dan wawancara pengguna	Melakukan observasi terhadap SIKAD serta wawancara kepada pengguna untuk

			mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna.
5.	Mei 2026	Analisis data	Melakukan reduksi data, mengelompokkan permasalahan, serta merumuskan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi dan wawancara.
6.	Mei–Juni 2026	Perancangan wireframe dan prototype	Mendesain wireframe serta prototype antarmuka SIAKAD menggunakan Figma berdasarkan pendekatan User-Centered Design (UCD).
7.	Mei–Juni 2026	Penyusunan artikel	Menyusun artikel ilmiah dengan menggunakan template dari rumah jurnal yang ingin di submit.
8.	Juni 2026	Evaluasi usability	Melakukan pengujian usability terhadap prototype, menganalisis hasil evaluasi, serta melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan pengguna.
9.	Juni 2026	Menyusun Laporan Hasil Magang dan KUKERTA	Menyusun laporan hasil magang dan KUKERTA sebagai luaran kegiatan Magang.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi proses penyelesaian kegiatan. Salah satu kendala yang ditemukan adalah proses pengumpulan data dari pengguna SIAKAD yang memerlukan penyesuaian jadwal wawancara dengan responden karena adanya perbedaan waktu luang dan kesibukan masing-masing pengguna. Selain itu, pada tahap perancangan prototype, penulis perlu melakukan beberapa kali revisi desain untuk menyesuaikan hasil rancangan dengan kebutuhan serta masukan yang diberikan oleh pengguna dan pembimbing.

Penulis juga mengalami tantangan dalam mengelola waktu agar seluruh tahapan kegiatan, mulai dari observasi, wawancara, analisis data, perancangan prototype, hingga penyusunan artikel dan laporan akhir, dapat diselesaikan sesuai

dengan jadwal yang telah ditetapkan. Kendala-kendala tersebut berdampak pada bertambahnya waktu yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan serta perlunya penyesuaian terhadap rencana kegiatan yang telah disusun. Meskipun demikian, melalui komunikasi dan koordinasi yang baik dengan pembimbing maupun responden, serta penyusunan jadwal kerja yang lebih terstruktur, seluruh rangkaian kegiatan PKL/Magang dapat diselesaikan dengan baik.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

Untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis menerapkan beberapa langkah penyelesaian. Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan komunikasi dan koordinasi secara fleksibel dengan responden untuk menyesuaikan jadwal observasi dan wawancara sehingga data yang dibutuhkan tetap dapat diperoleh. Pada tahap perancangan prototype, penulis melakukan diskusi secara berkala dengan pembimbing serta mempertimbangkan masukan dari pengguna sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan desain. Selain itu, penulis menyusun jadwal kerja dan skala prioritas untuk mengelola waktu secara lebih efektif agar seluruh tahapan kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan prototype menggunakan Figma, pelaksanaan usability testing, hingga penyusunan artikel ilmiah dan laporan akhir, dapat diselesaikan sesuai target yang telah ditetapkan. Melalui langkah-langkah tersebut, berbagai kendala yang muncul selama PKL/Magang dapat diatasi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai.

4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

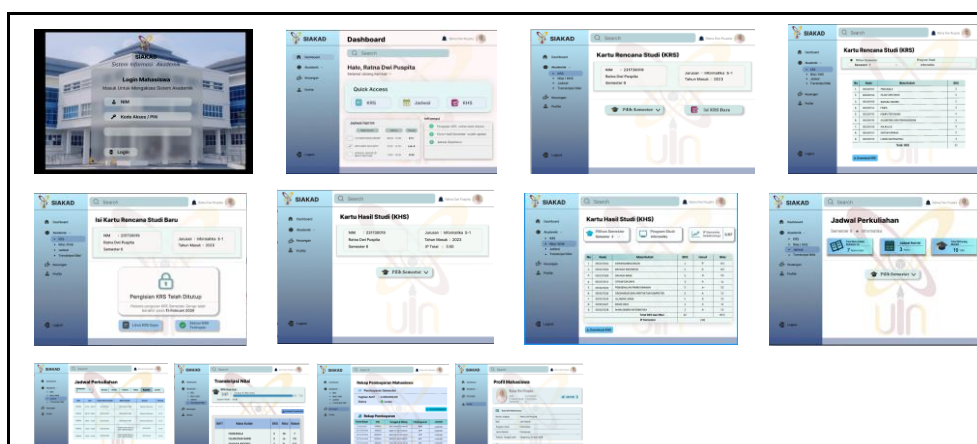
Selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis memperoleh berbagai hasil yang berkaitan dengan evaluasi dan redesign antarmuka Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penulis berhasil mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dialami pengguna, seperti tampilan antarmuka yang kurang intuitif, penyajian informasi yang terlalu padat, serta navigasi yang belum optimal. Temuan tersebut

kemudian dianalisis untuk merumuskan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan solusi, bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna

No	Permasalahan	Dampak terhadap Pengguna	Kebutuhan Pengguna
1	Sistem sering lambat saat diakses	Pengguna membutuhkan waktu lebih lama menyelesaikan tugas	Sistem yang responsif dan cepat
2	Navigasi kurang jelas	Pengguna kesulitan menemukan fitur	Navigasi yang lebih intuitif
3	Tampilan antarmuka sederhana	Pengalaman pengguna kurang menarik	Tampilan yang modern dan menarik
4.	Informasi belum tersusun dengan baik	Pengguna kesulitan menemukan informasi penting	Informasi yang lebih terstruktur
5.	Bug dan error pada beberapa fitur	Menghambat aktivitas akademik	Sistem yang lebih stabil dan minim error

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi, penulis berhasil merancang wireframe dan prototype antarmuka baru menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Prototype yang dihasilkan mencakup beberapa halaman utama SIAKAD, seperti halaman beranda, profil mahasiswa, Kartu Rencana Studi (KRS), jadwal perkuliahan, Kartu Hasil Studi (KHS), transkrip nilai, serta fitur-fitur pendukung lainnya yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Dokumentasi Hasil Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Selanjutnya, prototype tersebut dievaluasi melalui *usability testing* untuk memperoleh umpan balik pengguna sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan desain. Selain menghasilkan prototype redesign SIAKAD, kegiatan PKL/Magang ini juga memberikan peningkatan keterampilan bagi penulis, khususnya dalam melakukan observasi, wawancara, analisis kebutuhan pengguna, perancangan UI/UX menggunakan Figma, pelaksanaan usability testing, serta penyusunan artikel ilmiah dan laporan akhir. Untuk Tabel hasil Perhitungan SUS, bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total SKOR	Total SUS
R1	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34	85
R2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	80
R3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R4	2	3	4	2	4	3	4	3	3	0	28	70
R5	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	33	82,5
R6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R7	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	32	80
R8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
R9	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	31	77,5
R10	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	31	77,5

Rata- rata SUS = 79,5

Dengan demikian, kegiatan PKL/Magang tidak hanya menghasilkan luaran berupa rekomendasi desain antarmuka yang lebih baik, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang mendukung pengembangan kompetensi penulis di bidang Human-Computer Interaction (HCI) dan User Experience (UX).

4.5 Pembahasan

Hasil pelaksanaan PKL/Magang menunjukkan bahwa permasalahan pada SIAKAD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten tidak hanya berkaitan dengan fungsi sistem, tetapi juga pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna. Temuan tersebut sejalan dengan teori bahwa Sistem Informasi Akademik tidak hanya berfungsi sebagai sarana administrasi akademik, tetapi juga harus mampu memberikan layanan yang efektif, efisien, dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya[3][4].

Penerapan prinsip Human-Computer Interaction (HCI) dan pendekatan User-Centered Design (UCD) membantu penulis memahami kebutuhan pengguna serta

menghasilkan prototype antarmuka yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Keterlibatan pengguna melalui observasi, wawancara, dan usability testing juga menunjukkan bahwa desain yang berpusat pada pengguna dapat menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Secara umum, hasil yang diperoleh selama PKL/Magang telah sesuai dengan teori yang dibahas pada BAB II. Prototype yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi rekomendasi pengembangan SIAKAD agar lebih efektif, efisien, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Selama pelaksanaan PKL/Magang di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), penulis memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat, khususnya dalam bidang Human-Computer Interaction (HCI) dan User Experience (UX). Penulis belajar menerapkan pendekatan User-Centered Design (UCD) dalam proses evaluasi dan redesign antarmuka, mulai dari melakukan observasi, wawancara, analisis kebutuhan pengguna, hingga perancangan prototype menggunakan Figma dan pelaksanaan usability testing. Selain itu, kegiatan PKL/Magang juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, manajemen waktu, serta kemampuan beradaptasi dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi berbagai kendala yang muncul selama proses kegiatan. Pengalaman tersebut memberikan wawasan praktis yang melengkapi pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta menjadi bekal dalam pengembangan kompetensi profesional di masa mendatang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL/Magang di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), dapat disimpulkan bahwa SIAKAD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna, seperti tampilan yang kurang intuitif, penyajian informasi yang terlalu padat, serta navigasi yang belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan evaluasi dan redesign antarmuka menggunakan pendekatan Human-Computer Interaction (HCI) dan User-Centered Design (UCD) melalui tahapan observasi, wawancara, analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototype menggunakan Figma, serta usability testing. Hasil kegiatan PKL/Magang berupa prototype redesign SIAKAD menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna dalam proses perancangan dapat menghasilkan desain yang lebih terstruktur, mudah dipahami, dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain menghasilkan rekomendasi desain antarmuka yang lebih baik, kegiatan PKL/Magang juga memberikan pengalaman dan peningkatan kompetensi penulis dalam bidang UI/UX, khususnya dalam penerapan metode UCD pada pengembangan sistem informasi.

5.2 Keterbatasan

Kegiatan PKL/Magang ini difokuskan pada evaluasi dan redesign antarmuka SIAKAD dalam bentuk prototype sehingga belum mencakup tahap implementasi secara langsung pada sistem. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh masih dapat dikembangkan dan disempurnakan pada penelitian atau pengembangan selanjutnya agar dapat diimplementasikan secara lebih luas sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.3 Implikasi

Hasil pelaksanaan PKL/Magang ini diharapkan dapat memberikan implikasi positif bagi berbagai pihak. Bagi mahasiswa sebagai pengguna SIAKAD, prototype redesign yang dihasilkan dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan antarmuka yang lebih mudah digunakan, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan pengalaman dalam mengakses layanan akademik. Bagi instansi pelaksanaan PKL/Magang di BRIN diharapkan dapat memperkuat kerja sama antara instansi dan perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa.

Selain itu, bagi program studi dan pihak kampus, kegiatan PKL/Magang ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan keilmuan, khususnya pada bidang Human-Computer Interaction (HCI), User Experience (UX), dan penerapan User-Centered Design (UCD) dalam pengembangan sistem informasi.

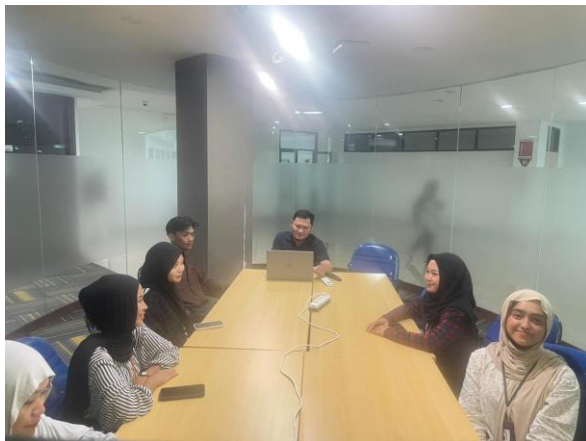
5.4 Saran

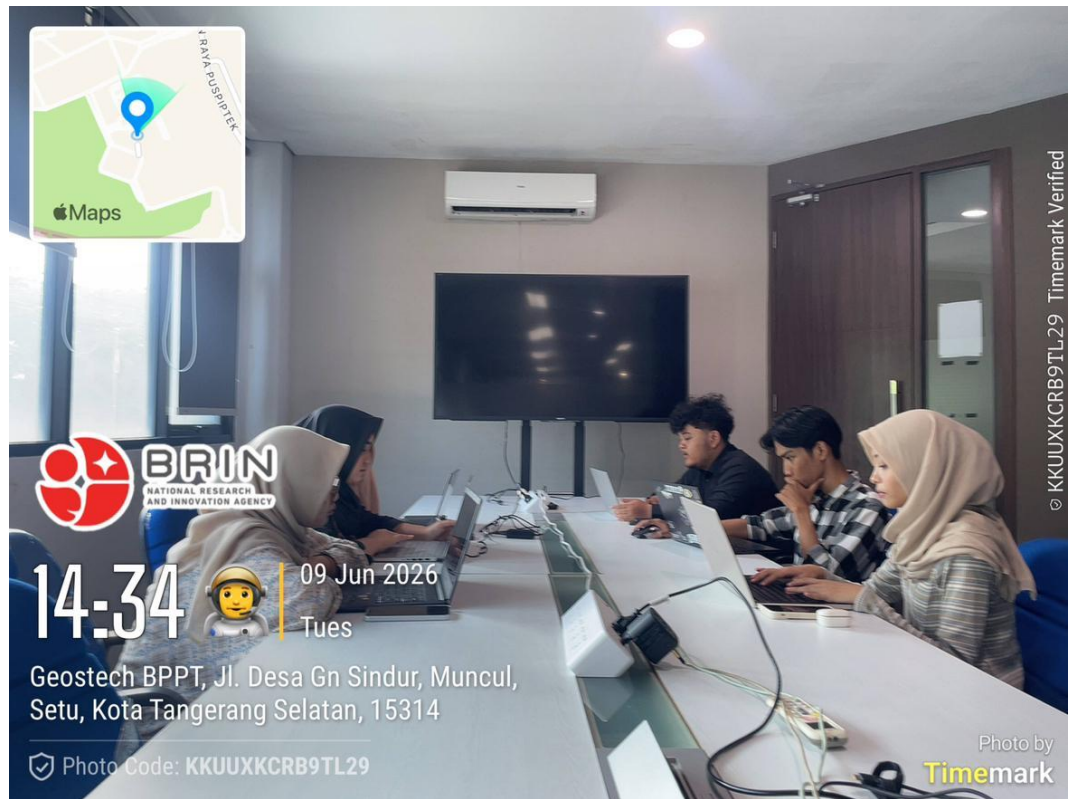
Prototype yang dihasilkan pada kegiatan PKL/Magang ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan SIAKAD UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak serta melakukan implementasi dan pengujian langsung pada sistem yang digunakan agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nurdin, A. Muhaemin, T. Informatika, F. Teknik, and U. S. Buana, “MENGUKUR USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI AKADEMIK,” pp. 7–10, 2020.
- [2] I. Engineering, M. Fajaria, K. D. Tania, F. I. Komputer, and U. Sriwijaya, “EVALUASI USER EXPERIENCE DAN USABILITY SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE,” vol. 7, no. 2, pp. 204–213, 2023.
- [3] T. Online, S. R. Henim, and R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.
- [4] N. Tsabita, N. Shilah, L. Nurzahra, and N. W. Nasution, “PENGUKURAN KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SIAKAD) ITEBA MENGGUNAKAN METODE,” vol. 2, no. 1, pp. 42–49, 2023.
- [5] D. Mourtzis, J. Angelopoulos, and N. Panopoulos, “The Future of the Human – Machine Interface (HMI) in Society 5 . 0,” 2023.
- [6] L. M. Ortiz-escobar *et al.*, “of user-centred design standards a systematic review,” no. September, 2023.
- [7] J. S. Informasi, “Implementasi Metode User-Centered Design Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Voting Kepengurusan Muhammadiyah Cabang Paguyangan,” vol. 2, no. 1, pp. 99–108, 2024.
- [8] R. A. Wijaya and Y. A. Susetyo, “Redesign UI / UX Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 7, no. 4, pp. 1591–1597, 2024.
- [9] W. H. Rahangmetan, P. Studi, S. Informasi, K. S. Wacana, K. Salatiga, and U. E. Questionnaire, “EVALUASI USABILITY PADA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE,” no. 7, pp. 245–254, 2024.

LAMPIRAN









11 MARET 2026
KST BJ HABIBIE, SERPONG



Evaluasi dan Redesign Antarmuka Sistem Informasi Akademik Berbasis Human-Computer Interaction

<http://dx.doi.org/10.28932/jutisi.v2i2.11>

Riwayat Artikel

Received: xx Bulan 20xx | Final Revision: xx Bulan 20xx | Accepted: xx Bulan 20xx

Creative Commons License 4.0 (CC BY - NC)



Ratna Dwi Puspita^{1(a)}, Anafat Febriandira^{2(b)}

^a Program studi Penuis 1 dan 2, Nama Universitas Penuis 1 dan 2
Alamat: Kota, Kode-pos, Negara

¹231730019.ratanadwipuspa@unsw.ac.id

²anafat.febriandira@unsw.ac.id

^b Program studi Penuis 2, Nama Universitas Penuis 2
Alamat: Kota, Kode-pos, Negara

²anafat.febriandira@unsw.ac.id

^(a)Corresponding author: email.penuis-com@domain.extensi

Abstrak — Sistem Informasi Akademik (SIKAD) merupakan sistem yang digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas akademik mahasiswa. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa permasalahan pada antarmuka SIKAD UIN Sultan Hassanudin Rantep, seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum optimal, serta penyajian informasi yang kurang efisien sehingga mempengaruhi pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna SIKAD menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) dengan mengintegrasikan prinsip Human-Computer Interaction (HCI) dan Design Thinking. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan kuisioner terhadap pengguna aktif SIKAD. Hasil identifikasi kebutuhan pengguna digunakan sebagai dasar dalam pengembangan prototipe menggunakan Figma. Prototipe kemudian divalidasi melalui usability testing menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 10 responden. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 79,5, yang termasuk dalam kategori Acceptable, dengan adjective rating Good dan grade scale B. Hasil tersebut menunjukkan bahwa redesign yang dilakukan mampu meningkatkan usability serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik dibandingkan sistem sebelumnya. Dengan demikian, pendekatan UCD terbukti efektif dalam menghasilkan rancangan antarmuka SIKAD yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci — User-Centered Design (UCD), Human-Computer Interaction (HCI), User Interface (UI), User Experience (UX), System Usability Scale (SUS), SIKAD.

Evaluation and Design of Academic Information System Interface Based on Human Computer Interaction

JuTISI
Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi