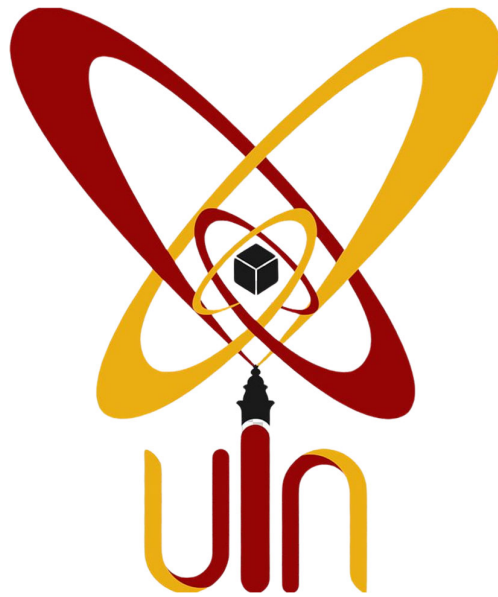


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI PROTOTYPE REDESIGN SISTEM INFORMASI
AKADEMIK (SIAKAD) KEPADA MAHASISWA

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
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 individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Ratna Dwi Puspita
NIM : 231730019
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik
: (SIKAD) Kepada Mahasiswa
Tempat Kegiatan : Google Meet
Waktu Kegiatan : 19 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serpong, 19 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Ahmad Tabrani M.T.I
NIP/NIDN. 198509172018011002

Mahasiswa,



Ratna Dwi Puspita
NIM. 231730019

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 individu KUKERTA yang berjudul "Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Kepada Mahasiswa" dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Evaluasi dan Redesign Antarmuka Sistem Informasi Akademik Berbasis Human-Computer Interaction kepada mahasiswa. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani M.T.I;
2. Arafat Febriandirza Ph.D;
3. Mahasiswa yang sudah berpartisipasi mengikuti sosialisasi;
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

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, 19 Juni 2026


Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
BAB I	6
PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Kegiatan	7
1.4 Manfaat Kegiatan	7
BAB II	8
GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	8
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	8
2.2 Kebutuhan Pengguna	8
2.3 Sasaran Kegiatan	9
Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi	10
BAB III	11
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN	11
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	11
3.2 Peserta Kegiatan	11
3.3 Bentuk Kegiatan	12
3.4 Materi Sosialisasi	12
3.5 Tahapan Pelaksanaan	13
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi	13
BAB IV	14
HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	14

4.1	Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	14
4.2	Hasil Kegiatan.....	14
4.3	Dokumentasi Kegiatan.....	15
BAB V.....		19
PENUTUP.....		19
5.1	Kesimpulan	19
5.2	Saran.....	19
LAMPIRAN.....		20
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi.....		20
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta		20
Lampiran 3. Materi Sosialisasi.....		21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) kepada mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) yang telah dibuat, sehingga Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) kepada Mahasiswa?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD).
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat dan cara penggunaan Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) disosialisasikan.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) kepada pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD). Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) yang dibuat menggunakan aplikasi Figma. Proyek ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (User Experience) pada sistem SIAKAD yang sebelumnya dinilai kurang optimal dari sisi kemudahan penggunaan, keterbacaan informasi, dan efisiensi navigasi.

Prototype ini dirancang sebagai hasil penerapan pendekatan User-Centered Design (UCD) untuk menghasilkan tampilan antarmuka yang lebih sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya mahasiswa sebagai pengguna utama sistem akademik. Fitur utama yang terdapat dalam prototype ini meliputi halaman login dan register, dashboard pengguna, informasi jadwal, KHS (Kartu Hasil Studi), transkrip nilai, serta fitur navigasi menu yang lebih terstruktur dan mudah diakses.

Dengan adanya redesign ini, diharapkan pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses layanan akademik secara digital, mempercepat proses pencarian informasi, serta meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan sistem SIAKAD secara keseluruhan. Selain itu, hasil prototype ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem lebih lanjut oleh pihak pengembang atau institusi terkait

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna menjadi alasan utama dilaksanakannya sosialisasi prototype redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, masih terdapat beberapa kendala yang dirasakan oleh mahasiswa dalam menggunakan sistem, seperti tampilan antarmuka yang kurang sederhana, informasi yang tidak langsung terlihat, serta

penataan menu yang belum terlalu rapi sehingga membuat pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk menemukan data yang dibutuhkan.

Selain itu, pengguna juga membutuhkan sistem yang lebih mudah digunakan tanpa proses yang rumit, terutama dalam mengakses fitur-fitur penting seperti jadwal perkuliahan, KHS, transkrip nilai, dan informasi akademik lainnya. Tidak hanya itu, penyajian informasi yang lebih ringkas, jelas, dan konsisten juga menjadi kebutuhan utama agar pengguna tidak merasa bingung saat mengoperasikan sistem.

Pengguna juga mengharapkan adanya pengalaman penggunaan yang lebih nyaman, baik dari segi tampilan maupun alur navigasi, sehingga aktivitas akademik yang dilakukan secara digital dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Hal ini penting karena sistem akademik digunakan secara rutin dalam kegiatan perkuliahan sehari-hari.

Oleh karena itu, sosialisasi prototype redesign ini diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna mengenai perubahan yang telah dilakukan, memperkenalkan perbaikan tampilan dan fitur, serta menunjukkan bagaimana desain baru ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengakses layanan akademik dengan lebih mudah dan cepat.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa sebagai pengguna utama Sistem Informasi Akademik (SIKAD). Mahasiswa menjadi pihak yang paling sering berinteraksi dengan sistem dalam kegiatan akademik sehari-hari, seperti mengakses jadwal perkuliahan, Kartu Hasil Studi (KHS), transkrip nilai, serta berbagai informasi akademik lainnya. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat membantu mereka memahami penggunaan prototype redesign SIKAD yang telah dikembangkan, sehingga proses penggunaan sistem menjadi lebih mudah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa	Pengguna utama SIAKAD yang menggunakan sistem untuk mengakses informasi akademik seperti jadwal, KHS, dan transkrip nilai

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada Kamis, 19 Juni 2026 bertempat secara daring melalui Google Meet (GMeet). Kegiatan ini dilaksanakan pada siang hari sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Sosialisasi ini diikuti oleh mahasiswa sebagai pengguna utama Sistem Informasi Akademik (SIKAD), yang merupakan sasaran utama dalam kegiatan ini.

Pelaksanaan secara daring dipilih karena lebih fleksibel dan memudahkan mahasiswa untuk bergabung dari mana saja tanpa harus hadir secara langsung di lokasi. Hal ini juga membantu agar kegiatan tetap dapat berjalan dengan efektif meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Selain itu, penggunaan Google Meet memungkinkan penyampaian materi dilakukan dengan lebih jelas melalui presentasi layar, sehingga mahasiswa dapat mengikuti penjelasan mengenai prototype redesign SIKAD dengan lebih mudah.

Dalam kegiatan ini, mahasiswa diberikan penjelasan mengenai perubahan desain antarmuka, fitur-fitur yang diperbarui, serta alur penggunaan sistem yang lebih sederhana dibandingkan sebelumnya. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih memahami tampilan baru SIKAD dan mampu menggunakannya dengan lebih nyaman dan efisien dalam kegiatan akademik sehari-hari.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa sebagai pengguna Sistem Informasi Akademik (SIKAD) dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan ini merupakan pengguna yang secara langsung berinteraksi dengan sistem dalam kegiatan akademik sehari-hari, seperti mengakses jadwal perkuliahan, KHS, transkrip nilai, dan berbagai informasi akademik lainnya.

Keterlibatan mahasiswa dalam sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai prototype redesign SIAKAD yang telah dibuat, terutama terkait perubahan tampilan antarmuka, penataan menu, serta alur penggunaan sistem yang lebih sederhana. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menggunakan sistem yang telah diperbarui.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD). Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan fitur, praktik penggunaan, sesi tanya jawab, dan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi pengenalan prototype redesign Sistem Informasi Akademik (SIAKAD), latar belakang dilakukannya redesign, serta tujuan dari pengembangan antarmuka yang lebih sederhana dan mudah digunakan. Selain itu, disampaikan juga penjelasan mengenai hasil analisis kebutuhan pengguna yang menjadi dasar dalam perancangan ulang tampilan sistem.

Materi lainnya mencakup penjelasan fitur-fitur utama pada prototype, seperti halaman login dan register, dashboard, jadwal perkuliahan, KHS, transkrip nilai, serta navigasi menu yang telah disederhanakan. Peserta juga diberikan penjelasan mengenai alur penggunaan sistem agar lebih mudah dipahami.

Selain penjelasan materi, dilakukan juga demonstrasi penggunaan prototype secara langsung agar peserta dapat melihat dan memahami cara kerja sistem yang telah diperbarui.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan meliputi penyusunan materi sosialisasi, pengecekan prototype Sistem Informasi Akademik (SIKAD), serta persiapan media dan dokumentasi kegiatan.
2. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan acara, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan prototype, serta sesi tanya jawab dengan peserta. Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta.
3. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	19 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Menjelaskan tujuan kegiatan sosialisasi dan gambaran umum SIKAD
2	19 Juni 2026	Penyampaian materi sosialisasi	Penjelasan mengenai prototype redesign SIKAD dan fitur-fiturnya
3	19 Juni 2026	Tanya jawab dan penutup	Diskusi dengan peserta, evaluasi singkat, dan penutupan kegiatan

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pembukaan oleh pemateri yang menjelaskan tujuan dari kegiatan serta gambaran umum mengenai prototype redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD). Setelah itu, dilanjutkan dengan penyampaian materi yang berisi latar belakang dilakukannya redesign, hasil analisis kebutuhan pengguna, serta tujuan utama dari perbaikan tampilan dan pengalaman pengguna pada sistem.

Selanjutnya, peserta diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur yang terdapat pada prototype, seperti halaman login dan register, dashboard, KRS, jadwal perkuliahan, KHS, transkrip nilai, serta navigasi menu yang telah diperbarui agar lebih sederhana dan mudah digunakan. Setelah penyampaian materi, dilakukan demonstrasi penggunaan prototype secara langsung melalui tampilan Figma untuk memperlihatkan alur penggunaan sistem dari awal hingga akhir.

Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, tanggapan, maupun masukan terkait tampilan dan fungsi dari prototype yang telah disosialisasikan. Diskusi berlangsung secara interaktif sehingga peserta dapat lebih memahami perubahan yang dilakukan.

Kegiatan kemudian ditutup dengan penyampaian kesimpulan singkat dari hasil sosialisasi serta ucapan terima kasih kepada peserta yang telah mengikuti kegiatan. Sebagai bagian akhir, dilakukan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

4.2 Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa peserta, yaitu mahasiswa, telah memahami gambaran umum mengenai prototype redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD). Peserta juga mulai mengetahui tujuan

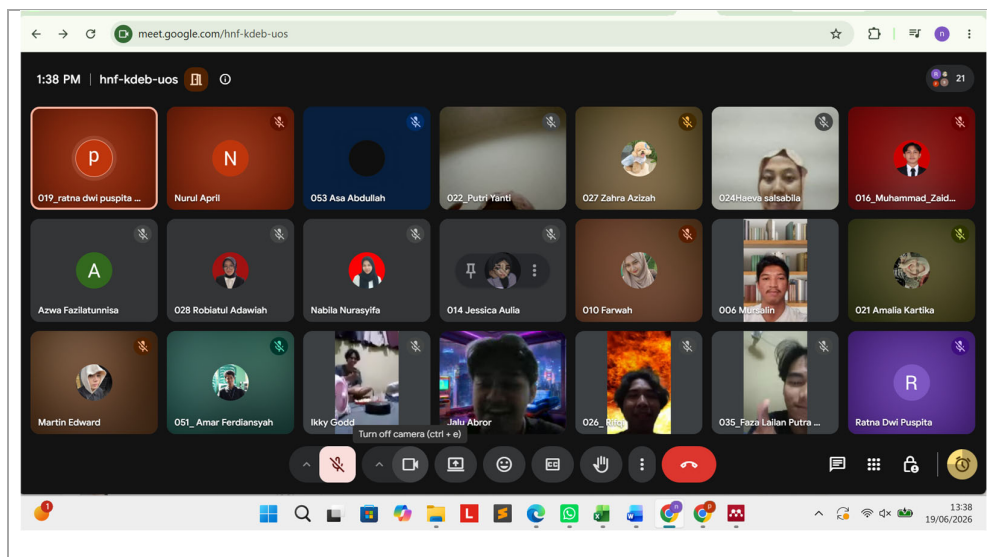
dari perubahan desain yang dilakukan, terutama dalam meningkatkan kemudahan penggunaan serta memperbaiki tampilan antarmuka agar lebih sederhana dan mudah dipahami.

Selain itu, peserta dapat memahami alur penggunaan prototype, mulai dari proses login hingga akses fitur-fitur utama seperti dashboard, jadwal perkuliahan, KHS, dan transkrip nilai. Melalui demonstrasi yang dilakukan, peserta juga mendapatkan gambaran langsung mengenai cara kerja sistem yang telah diperbarui.

Dalam kegiatan ini juga diperoleh beberapa tanggapan dan masukan dari peserta terkait tampilan serta pengalaman penggunaan prototype, yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan selanjutnya. Kegiatan ini juga menghasilkan dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan sosialisasi yang telah dilakukan.

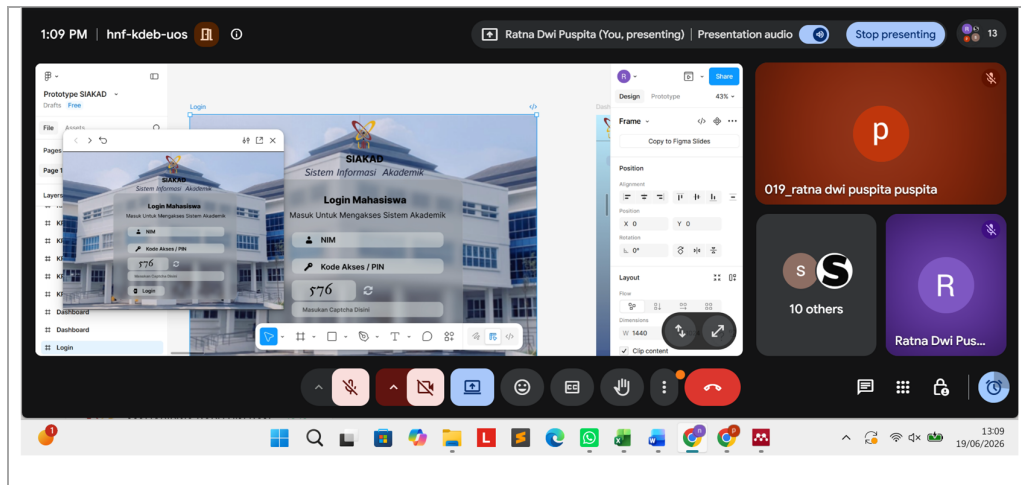
4.3 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya.

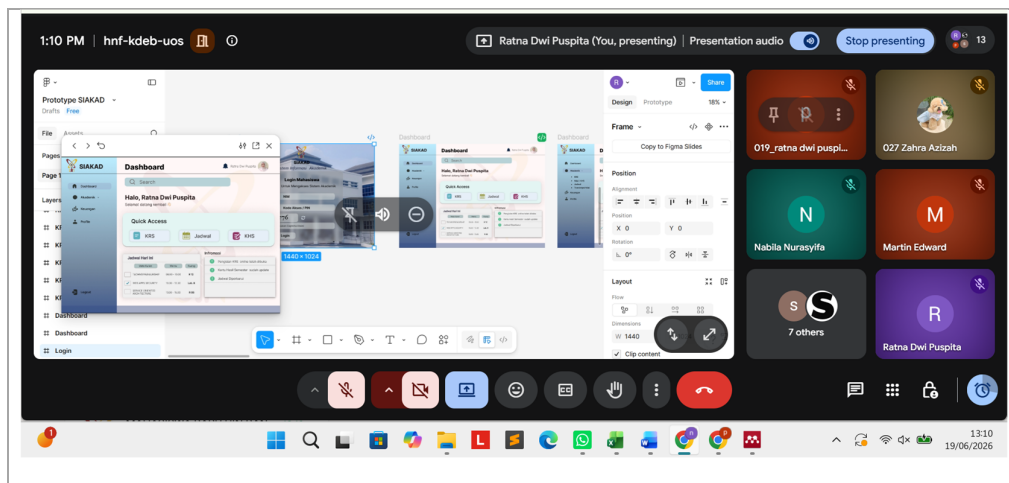


Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

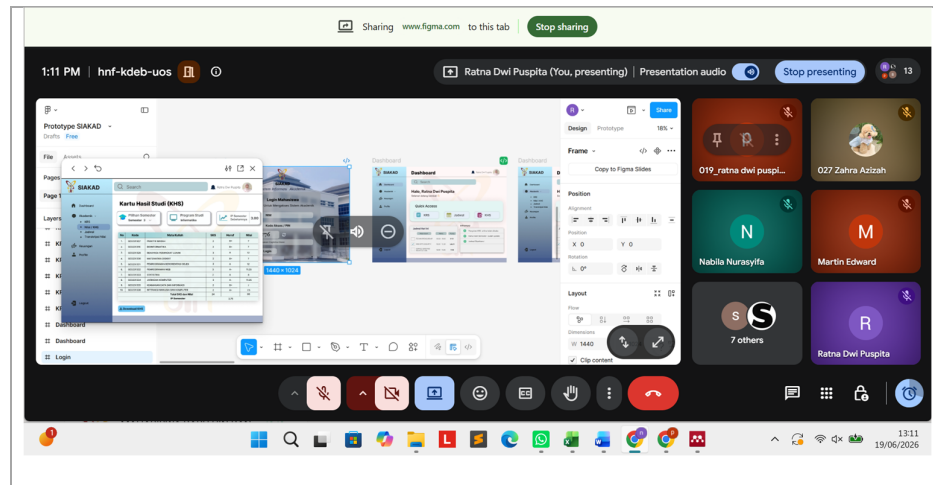
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



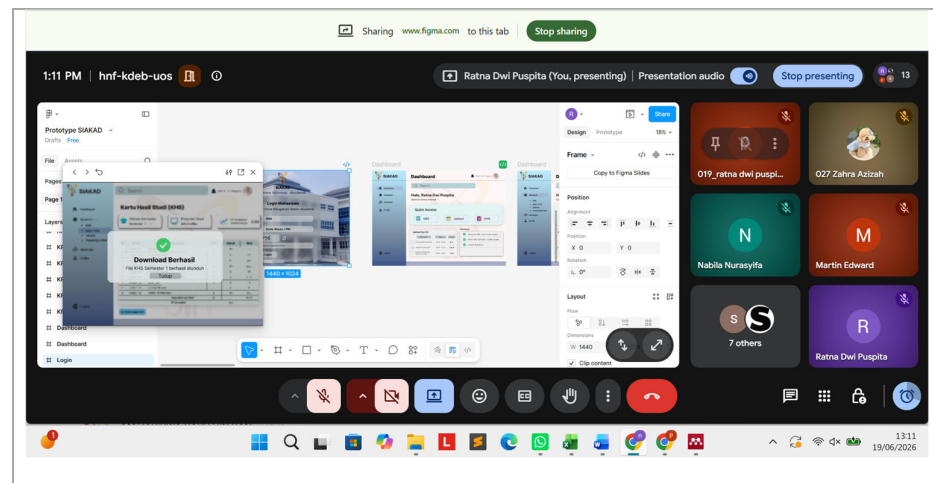
Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



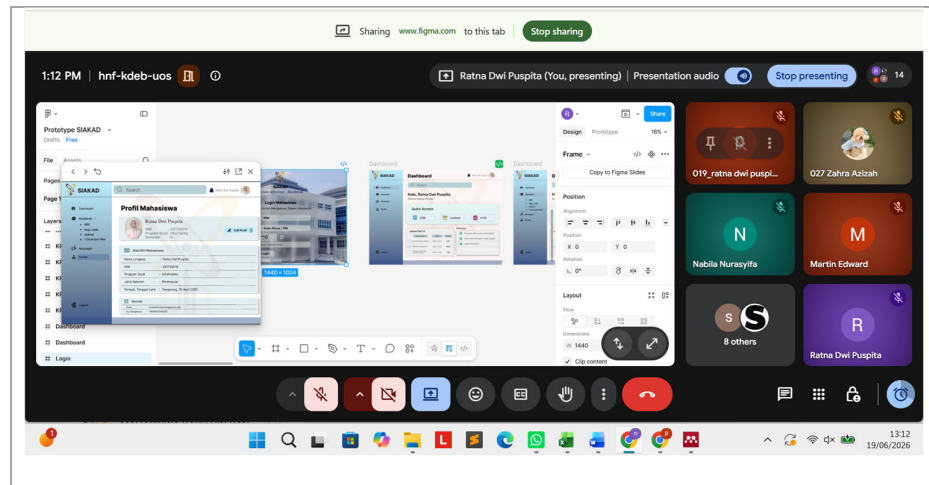
Gambar 3. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 4. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 5. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 6. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD), dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi, hingga sesi tanya jawab telah dilaksanakan dengan lancar.

Peserta memperoleh pemahaman mengenai tujuan pengembangan prototype, perubahan tampilan antarmuka, serta alur penggunaan sistem yang telah diperbarui. Selain itu, peserta juga mendapatkan gambaran mengenai fitur-fitur utama yang tersedia dalam sistem sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam penggunaan SIKAD.

Dokumentasi kegiatan juga telah disusun sebagai bukti pelaksanaan sosialisasi yang telah dilakukan dan dapat digunakan sebagai lampiran dalam laporan kegiatan.

5.2 Saran

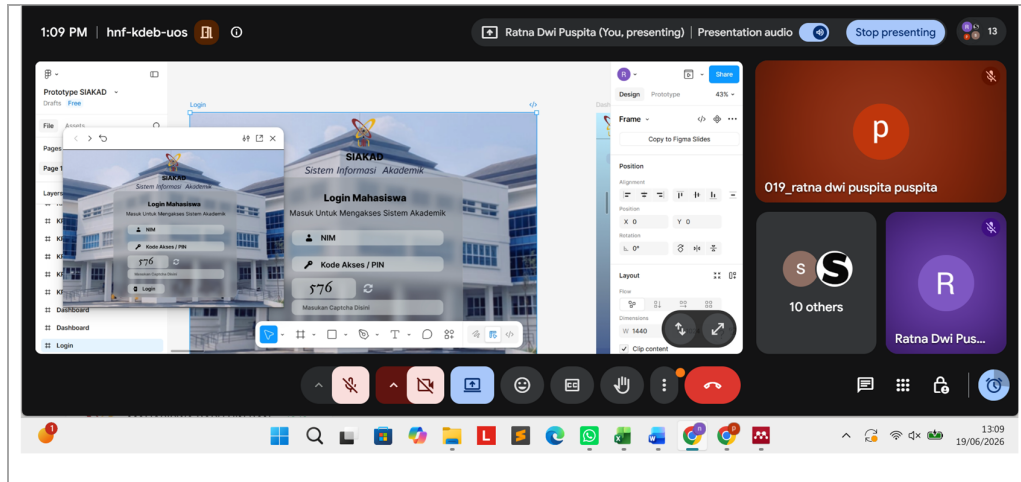
Kegiatan sosialisasi Prototype Redesign Sistem Informasi Akademik (SIKAD) ini diharapkan dapat terus dikembangkan pada kegiatan selanjutnya. Untuk mahasiswa, disarankan agar lebih aktif dalam memberikan masukan dan tanggapan terhadap sistem yang disosialisasikan, sehingga pengembangan selanjutnya dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Bagi pihak pengembang atau program studi, diharapkan dapat terus melakukan evaluasi dan pengembangan terhadap prototype berdasarkan masukan yang diperoleh, sehingga sistem yang dihasilkan semakin baik dan mudah digunakan oleh pengguna.

LAMPIRAN

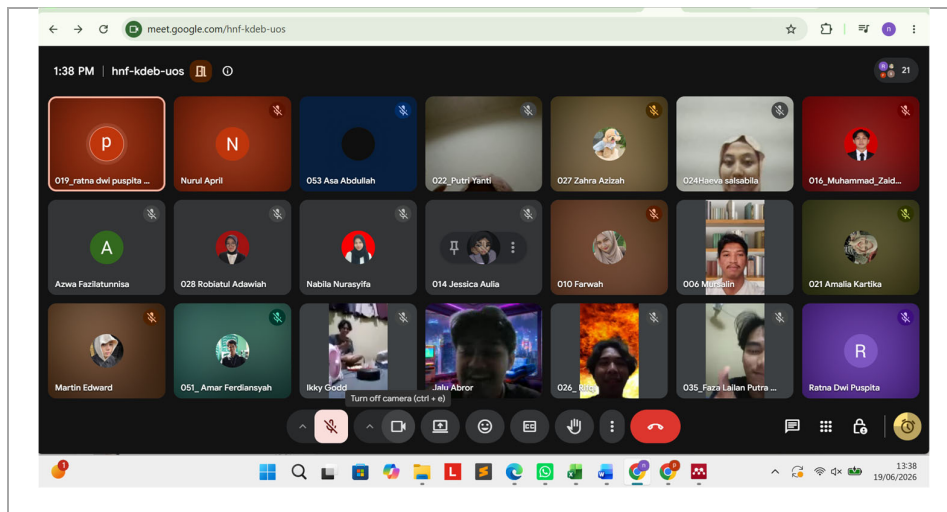
Lampiran berisi dokumen pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan KUKERTA. Lampiran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan bukti kegiatan yang tersedia.

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Gambar 8. Dokumentasi Daftar Hadir Peserta
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi

File | C:/Users/Lenovo/Downloads/Biru%20Gradasi%20Modern%20Teknologi%20Informasi%20Dan%20Komunikasi%20P... Summarize

2 of 15

LATAR BELAKANG

- SIAKAD merupakan sistem yang digunakan mahasiswa dalam aktivitas akademik.
- Ditemukan beberapa permasalahan melalui observasi dan wawancara.
- Pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan fitur tertentu.
- Diperlukan perancangan ulang antarmuka yang lebih mudah digunakan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya SIAKAD sebagai media utama pelayanan akademik mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan, seperti kesulitan dalam menemukan menu tertentu, navigasi yang kurang intuitif, serta tampilan yang belum optimal dari sisi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, dilakukan redesign antarmuka dengan pendekatan User-Centered Design agar sistem lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

22:42
19/06/2026

File | C:/Users/Lenovo/Downloads/Biru%20Gradasi%20Modern%20Teknologi%20Informasi%20Dan%20Komunikasi%20P... Summarize

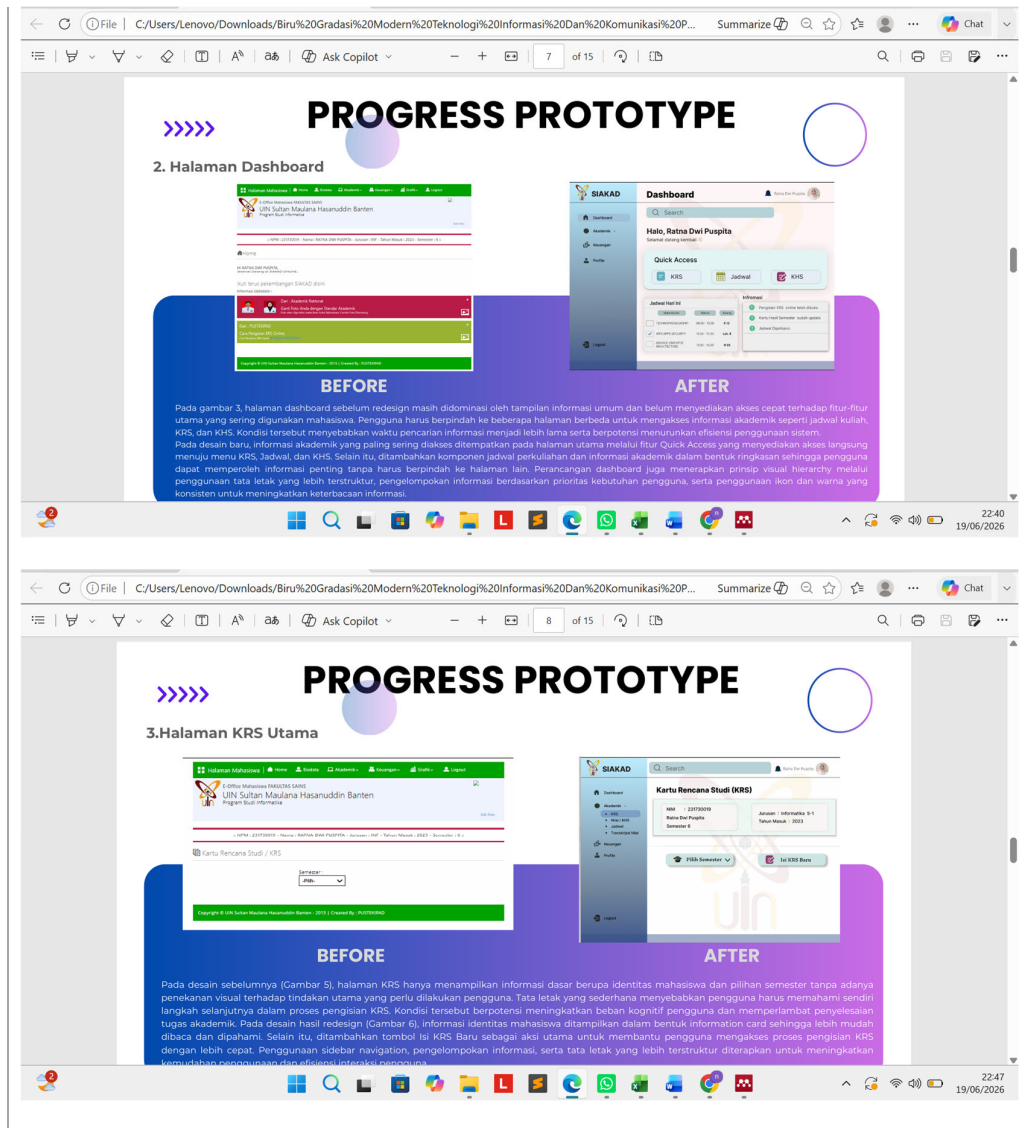
3 of 15

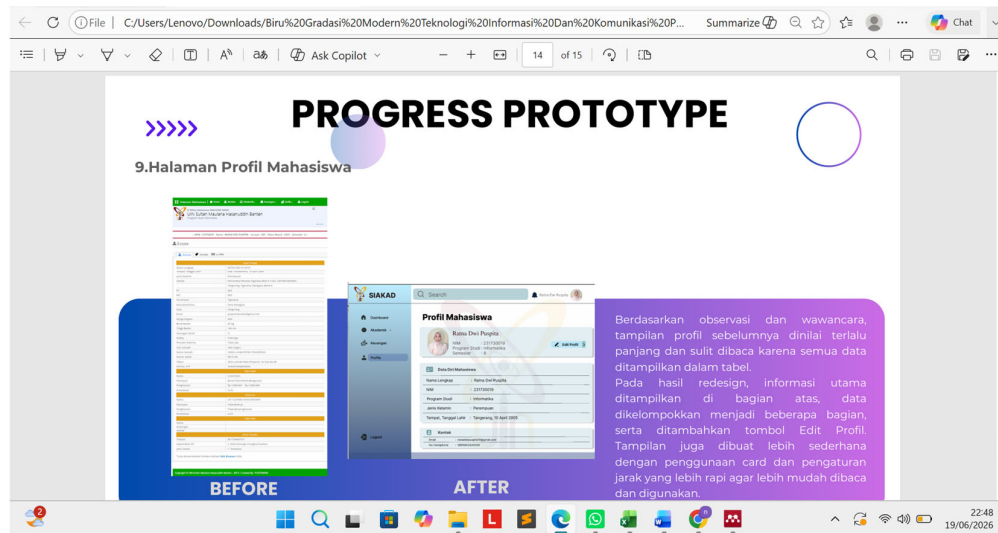
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan User-Centered Design (UCD)

Observasi → Wawancara → Identifikasi Kebutuhan → Perancangan Prototype → Usability Testing → Evaluasi

22:43
19/06/2026





Gambar 9. Dokumentasi Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026