JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Portal Akademik Mahasiswa dengan User-Centered Design

Moch Iswan Perangin-Angin

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi, Medan, Indonesia
Email: mochammadiswan@gmail.com
Email korespondensi: mochammadiswan@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini menyajikan kerangka evaluasi dan perancangan ulang antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna (UI/UX) Portal Akademik Mahasiswa Universitas Budi Darma dengan pendekatan User-Centered Design (UCD). Fokus analisis meliputi navigasi, pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), akses jadwal, informasi nilai, dan pembayaran akademik. Prosedur mencakup identifikasi konteks penggunaan, perumusan kebutuhan, pembuatan prototipe konseptual, serta evaluasi melalui lima tugas penggunaan dan System Usability Scale (SUS). Berkas sumber belum memuat observasi mahasiswa maupun pengujian portal aktual sehingga digunakan data simulasi setara 40 partisipan untuk memverifikasi alur analisis, bukan untuk menyimpulkan efektivitas sistem operasional. Pada simulasi, rata-rata SUS berubah dari 55,9 menjadi 81,8, keberhasilan tugas dari 74,6% menjadi 96,2%, dan waktu penyelesaian dari 82,2 menjadi 43,0 detik. Kebutuhan desain yang dirumuskan meliputi konsistensi navigasi, ringkasan informasi akademik, umpan balik tindakan, kejelasan alur KRS, integrasi informasi pembayaran, dan responsivitas perangkat bergerak. Kontribusi naskah terletak pada keterlacakan hubungan antara hambatan penggunaan, persyaratan antarmuka, rancangan solusi, dan indikator evaluasi. Temuan numerik hanya menggambarkan skenario simulasi dan belum dapat digeneralisasi kepada mahasiswa Universitas Budi Darma. Validasi empiris menggunakan responden nyata, prototipe interaktif, dan portal aktif masih diperlukan sebelum rekomendasi desain digunakan sebagai dasar implementasi.

Kata Kunci: UI/UX; Portal Akademik; User-Centered Design; Usability; System Usability Scale; Prototipe

Abstract—This study presents a framework for evaluating and redesigning the user interface and user experience (UI/UX) of the Universitas Budi Darma student academic portal using User-Centered Design (UCD). The scope covers navigation, course registration, class schedules, grades, and academic payment information. The proposed procedure consists of understanding the context of use, specifying user requirements, designing conceptual prototypes, and evaluating five representative tasks using the System Usability Scale (SUS). Because the source report does not provide observations from actual students or measurements from the operational portal, simulation data representing 40 hypothetical participants are used solely to demonstrate the analysis workflow. Within this simulated scenario, the mean SUS score increased from 55.9 to 81.8, task success from 74.6% to 96.2%, and mean task completion time decreased from 82.2 to 43.0 seconds. The redesign addresses consistent navigation, accessible academic summaries, action feedback, clearer course registration, consolidated payment details, and mobile responsiveness. The primary contribution is a traceable mapping from usability issues to requirements, interface solutions, and evaluation indicators. These numerical findings do not constitute evidence of improvements in the real Universitas Budi Darma portal, nor do they represent responses from actual students. Field-based validation with real users, interactive prototypes, and the operating portal remains necessary before the proposed design can support deployment decisions.

Keywords: UI/UX; Academic Portal; User-Centered Design; Usability; System Usability Scale; Prototype

1. PENDAHULUAN

Portal akademik merupakan salah satu titik interaksi utama mahasiswa dengan layanan perguruan tinggi. Aktivitas seperti KRS, jadwal, nilai, KHS, dan pembayaran membutuhkan antarmuka yang mudah dipahami karena kesalahan interaksi dapat berdampak pada proses akademik. Berbagai penelitian menunjukkan pentingnya evaluasi usability dan user experience pada sistem akademik [2]-[10].

UCD menempatkan mahasiswa sebagai pengguna utama dalam proses desain. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip human-centred design ISO 9241-210:2019 yang menekankan pemahaman konteks, kebutuhan, solusi desain, dan evaluasi secara iteratif [1]. Studi pada layanan akademik menunjukkan bahwa UCD dapat digunakan untuk meningkatkan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna [11]-[14].

Penelitian ini menggunakan evaluasi sebelum-sesudah untuk menghubungkan masalah penggunaan dengan perubahan desain. Temuan wawancara dan task-based usability testing diterjemahkan menjadi user requirement, kemudian diimplementasikan dalam prototype. Prototype dievaluasi kembali dengan tugas dan instrumen SUS yang sama agar perubahan dapat dibandingkan. Karena data lapangan aktual Universitas Budi Darma belum diberikan, hasil pada laporan ini dibatasi sebagai verifikasi metode dan format analisis. Prototype juga bersifat konseptual dan bukan salinan antarmuka portal aktual.Perancangan ulang yang dapat dipertanggungjawabkan membutuhkan pemisahan antara temuan empiris, asumsi rancangan, dan bukti verifikasi. Masalah navigasi tidak dapat dianggap teratasi hanya karena jumlah menu dikurangi; perubahan tersebut harus diuji melalui tugas yang sama, indikator keberhasilan yang konsisten, serta umpan balik langsung dari pengguna. Demikian pula, peningkatan skor SUS perlu ditafsirkan sebagai perubahan persepsi penggunaan yang bergantung pada responden, skenario, dan jenis prototipe yang diuji [1], [2], [6].

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

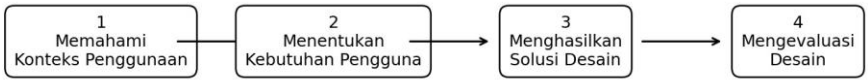
JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

Sejumlah kajian di lingkungan pendidikan tinggi mengevaluasi portal akademik menggunakan SUS, User Experience Questionnaire (UEQ), dan heuristik, antara lain Anggraini dkk. [2], Henim dan Sari [4], Sari dkk. [5], serta Situmorang dkk. [7]. Penelitian Supriyono [11], Sandan dkk. [12], dan Sahrir dkk. [13] memperlihatkan penerapan pendekatan desain yang berorientasi pengguna untuk mengaitkan evaluasi dengan rekomendasi perbaikan. Naskah ini berbeda pada penyajian rantai kebutuhan desain dan pembuktian indikator sebelum-sesudah secara terstruktur untuk lima tugas akademik, tetapi tidak mengklaim adanya temuan empiris yang lebih unggul daripada penelitian tersebut. Celah penelitian yang menjadi dasar rancangan ialah perlunya dokumentasi penelusuran antara masalah pengguna pada setiap alur layanan, persyaratan desain yang dapat diuji, serta indikator efektivitas dan efisiensi yang dapat dibandingkan. Tujuan naskah ini ialah merumuskan prosedur UCD dan prototipe konseptual untuk konteks Portal Akademik Universitas Budi Darma, menjelaskan metrik evaluasi yang diperlukan, dan memperlihatkan cara pelaporan menggunakan data simulasi. Klaim pengaruh rancangan terhadap pengguna sesungguhnya secara eksplisit dikecualikan sampai data primer tersedia.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian dan Konteks Penggunaan

Penelitian dirancang sebagai evaluasi dan perancangan ulang menggunakan empat aktivitas UCD sesuai ISO 9241-210:2019: memahami konteks penggunaan, menentukan persyaratan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi solusi terhadap persyaratan [1]. Objek rancangan adalah Portal Akademik Mahasiswa Universitas Budi Darma, sedangkan fitur yang dianalisis meliputi dashboard, jadwal, KRS, nilai/KHS, dan pembayaran. Data simulasi dipakai sebagai demonstrasi alur kerja; tidak ada klaim bahwa partisipan fiktif telah menjalankan sesi pengujian nyata.



Gambar 1. Siklus User-Centered Design yang digunakan pada rancangan penelitian

2.2 Instrumen, Unit Analisis, dan Skenario Tugas

Rancangan evaluasi menggunakan 40 mahasiswa sebagai target partisipan. Lima tugas inti diterapkan pada kondisi awal dan versi desain ulang, dengan definisi keberhasilan yang tetap. Instrumen yang perlu dikumpulkan ketika uji lapangan tersedia meliputi catatan keberhasilan, waktu tugas, jumlah error, jawaban 10 butir SUS, dan komentar wawancara. Pemilihan responden aktual perlu mempertimbangkan variasi program studi, semester, frekuensi penggunaan, dan perangkat.

Tabel 1. Skenario pengujian penggunaan portal akademik

Kode	Tugas	Indikator
T1	Masuk ke portal	Pengguna berhasil masuk dan mengenali beranda
T2	Melihat jadwal kuliah hari ini	Jadwal ditemukan tanpa navigasi berulang
T3	Mengisi/meninjau KRS	Mata kuliah dapat dipilih, konflik/prasyarat terlihat, KRS tersimpan
T4	Melihat nilai/KHS	Nilai dan IPK ditemukan dengan langkah ringkas
T5	Mencari informasi pembayaran	Status dan rincian pembayaran mudah ditemukan

2.3 Operasionalisasi Indikator

Task success dinyatakan sebagai jumlah penyelesaian tugas yang memenuhi kriteria dibagi jumlah percobaan, kemudian dikalikan 100%. Waktu penyelesaian dihitung dari awal hingga akhir tugas dengan aturan jeda yang konsisten. Error didefinisikan sebagai tindakan yang salah atau pengulangan akibat kesulitan antarmuka. Skor SUS dihitung dengan mengurangi satu dari skor butir ganjil, mengurangkan skor butir genap dari lima, menjumlahkan seluruh kontribusi, lalu mengalikan hasilnya dengan 2,5 sehingga berada pada skala 0–100 [2], [6], [8].

Pada evaluasi sebelum-sesudah, setiap responden idealnya mengerjakan tugas dengan kondisi dan urutan yang terkontrol untuk mengurangi efek latihan. Laporan yang tersedia hanya menyediakan nilai agregat simulasi, sehingga tidak memungkinkan perhitungan uji berpasangan, interval kepercayaan berbasis responden, atau ukuran efek. Pengujian statistik tidak ditambahkan agar tidak membentuk kesan adanya data mentah yang belum tersedia.

2.4 Tahapan Rancangan Ulang

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah utama berdasarkan tugas dan wawancara. Pada tahap kedua setiap masalah dipetakan menjadi kebutuhan terukur, seperti batas kedalaman menu, visibilitas status KRS, dan kemampuan menemukan informasi pembayaran. Pada tahap ketiga dirancang hierarki informasi, wireframe, dan tampilan konseptual desktop serta mobile. Tahap terakhir mengevaluasi kembali lima tugas dan SUS terhadap prototipe. Siklus dapat diulang bila target belum terpenuhi.

2.5 Keterbatasan Sumber Data

Sumber hanya menyertakan data uji simulasi dan gambar prototipe konseptual; tangkapan layar portal aktif, log interaksi, rekaman jawaban SUS per responden, serta profil sampel belum tersedia. Karena itu, metode ini lebih tepat dinyatakan sebagai rancangan dan verifikasi prosedur UCD. Data baru dari lapangan wajib menggantikan angka simulasi sebelum naskah diposisikan sebagai evaluasi empiris suatu institusi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ringkasan Permasalahan pada Skenario Simulasi

Dalam data uji setara 40 partisipan, nilai SUS kondisi awal sebesar 55,9 dengan simpangan baku 5,2; rerata keberhasilan lima tugas sebesar 74,6%, sedangkan waktu rata-rata penyelesaian 82,2 detik. Nilai ini adalah parameter simulasi yang dicantumkan pada laporan sumber, bukan pengukuran terhadap portal sesungguhnya. Masalah tertinggi dikaitkan dengan navigasi, hierarki informasi KRS, dan kenyamanan perangkat bergerak.

Tabel 2. Permasalahan utama pada data uji simulasi

Masalah	Jumlah	Persentase
Navigasi/struktur menu kurang jelas	26	65,0%
Informasi KRS terlalu padat	23	57,5%
Tampilan layar kecil kurang nyaman	22	55,0%
Komponen tidak konsisten	20	50,0%
Umpan balik/status kurang terlihat	19	47,5%
Informasi pembayaran sulit ditemukan	18	45,0%

Kuantifikasi masalah pada Tabel 2 membantu menentukan prioritas perbaikan. Akan tetapi, persentase tersebut tidak dapat dipakai sebagai estimasi prevalensi persoalan di kalangan mahasiswa karena tidak berasal dari observasi lapangan. Pada implementasi berikutnya, setiap kategori kesulitan perlu dilengkapi definisi operasional dan contoh bukti observasi sehingga pengkodean masalah dapat diaudit.

3.2 Keterlacakan Kebutuhan Pengguna

Tabel 3. Matriks kebutuhan pengguna untuk perancangan ulang

ID	User Requirement	Sumber
UR-01	Navigasi utama konsisten dan maksimal satu tingkat submenu untuk fitur rutin	Masalah navigasi
UR-02	Dashboard menampilkan ringkasan IPK, SKS, KRS, jadwal, dan pengumuman	Informasi tersebar
UR-03	Halaman KRS menampilkan prasyarat, konflik jadwal, status, dan ringkasan SKS sebelum simpan	KRS padat dan rawan kesalahan
UR-04	Setiap tindakan penting memberi feedback/status yang terlihat	Feedback kurang jelas
UR-05	Halaman pembayaran menyatukan status, rincian tagihan, dan riwayat	Terlalu banyak langkah
UR-06	Layout responsif untuk smartphone	Kenyamanan layar kecil
UR-07	Komponen tombol, tabel, label, dan navigasi menggunakan pola visual yang konsisten	Inkonsistensi UI

Matriks kebutuhan berfungsi menghubungkan hasil identifikasi hambatan dengan kriteria desain. UR-01 ditujukan untuk mengurangi pencarian menu berulang, UR-02 untuk meningkatkan akses informasi akademik utama, UR-03 untuk mengurangi ketidakpastian saat penyimpanan KRS, dan UR-04 untuk memastikan perubahan status terlihat. UR-05 berkaitan dengan konsolidasi informasi pembayaran, sedangkan UR-06 dan UR-07 mendukung penggunaan pada ukuran layar berbeda serta konsistensi elemen antarmuka.

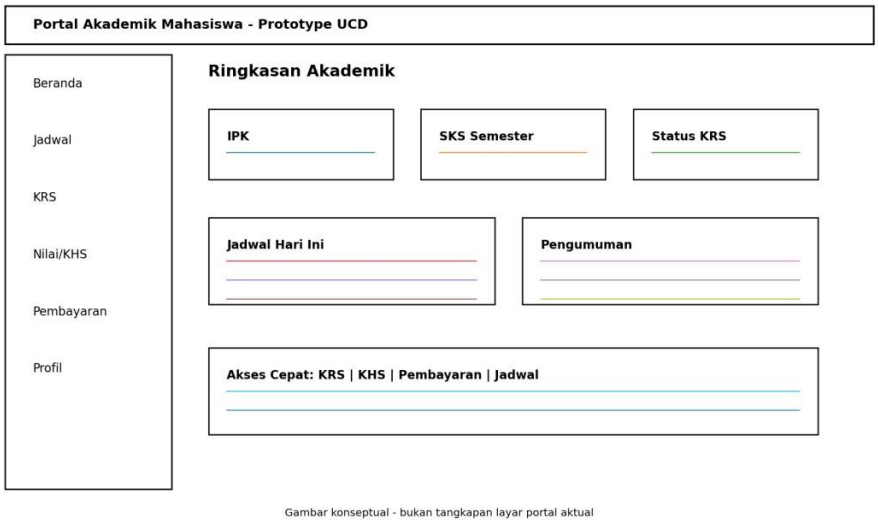
3.3 Rancangan Solusi Antarmuka

Prototipe dashboard memperlihatkan ringkasan IPK, jumlah SKS, status KRS, jadwal, pengumuman, dan tautan cepat. Pengelompokan ini ditujukan untuk menekan perpindahan halaman pada aktivitas rutin. Prototipe KRS

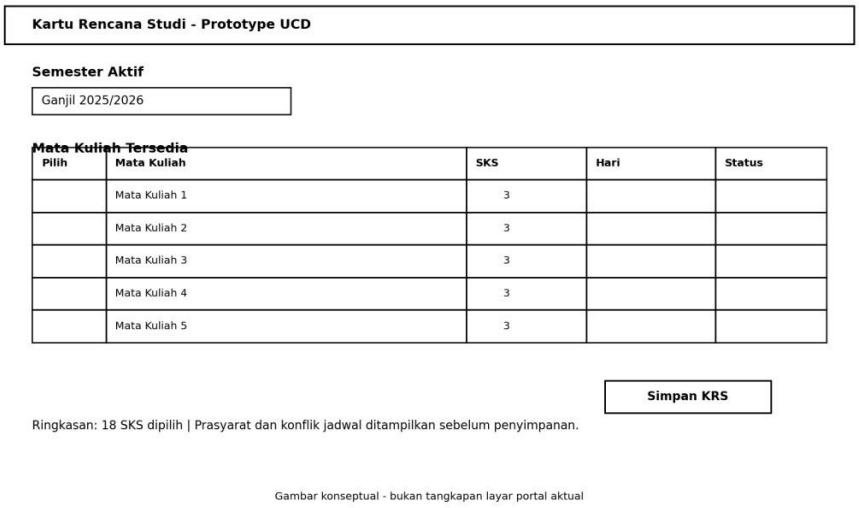
Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

menempatkan pilihan mata kuliah, status prasyarat, ringkasan SKS, dan aksi penyimpanan dalam satu alur. Tampilan mobile menyajikan informasi melalui komponen ringkas dan navigasi cepat. Ketiganya adalah ilustrasi konseptual dalam berkas sumber, bukan tangkapan layar portal yang sedang berjalan.



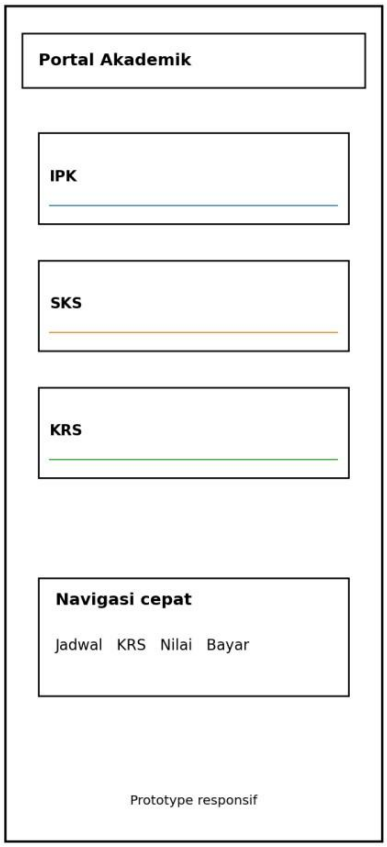
Gambar 2. Prototipe konseptual dashboard akademik



Gambar 3. Prototipe konseptual alur KRS

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

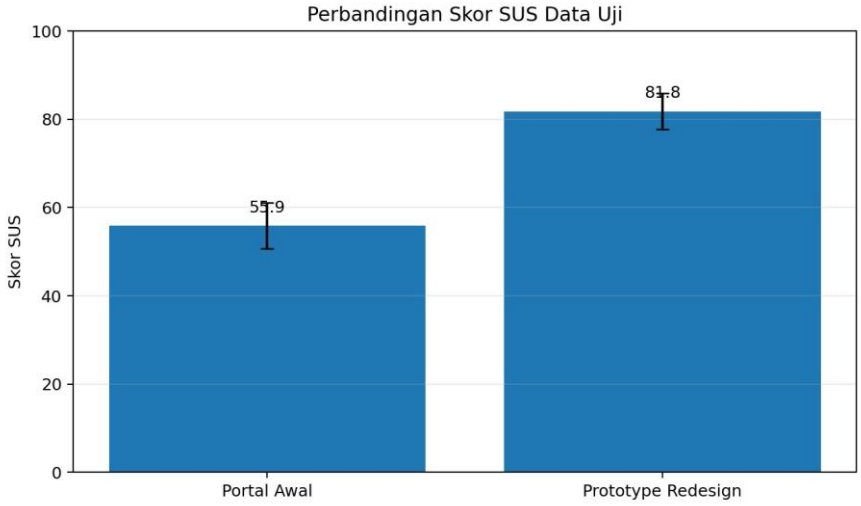
JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140



Gambar 4. Prototipe konseptual tampilan mobile

3.4 Perbandingan Indikator Sebelum dan Sesudah

Pada simulasi, skor SUS rerata meningkat 25,9 poin dari 55,9 menjadi 81,8. Simpangan baku yang dilaporkan masing-masing 5,2 dan 4,1. Peningkatan indikator dapat diilustrasikan sebagai arah perbaikan yang diharapkan bila hambatan navigasi, informasi, dan umpan balik diatasi. Tanpa data mentah yang terpasangkan, besar perubahan tersebut belum dapat diuji signifikansi maupun dikaitkan secara kausal dengan desain.



Gambar 5. Perbandingan skor SUS pada data simulasi

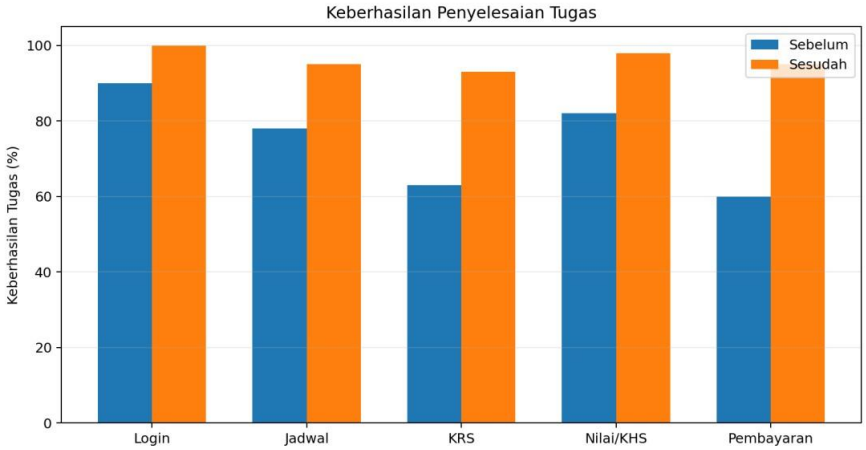
Tabel 4. Perbandingan keberhasilan, waktu, dan error berdasarkan tugas

Tugas	Task Success	Waktu	Rata-rata Error
Masuk ke portal	90% → 100%	28 → 17 detik	0.6 → 0.2

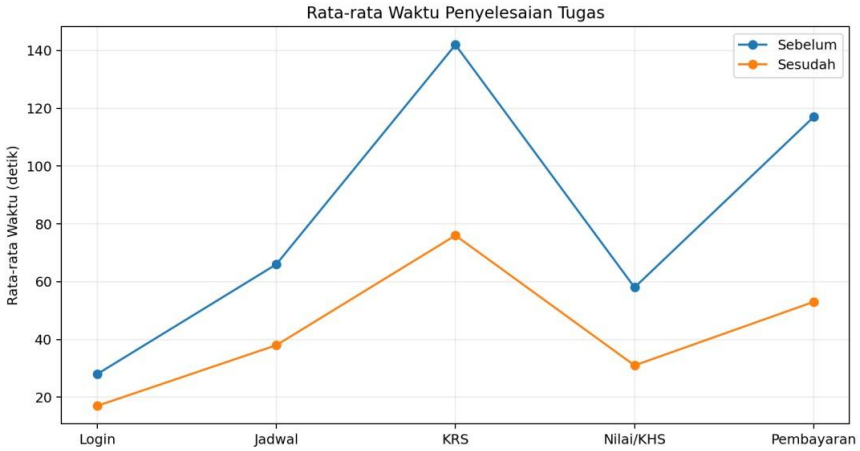
Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

Melihat jadwal kuliah	78% → 95%	66 → 38 detik	1.2 → 0.4
Mengisi/meninjau KRS	63% → 93%	142 → 76 detik	2.5 → 0.8
Melihat nilai/KHS	82% → 98%	58 → 31 detik	1.1 → 0.3
Mencari informasi pembayaran	60% → 95%	117 → 53 detik	2.3 → 0.6



Gambar 6. Keberhasilan tugas sebelum dan sesudah pada data simulasi



Gambar 7. Waktu penyelesaian tugas pada data simulasi

Tabel 4 menunjukkan bahwa tugas meninjau KRS berubah dari tingkat keberhasilan 63% ke 93%, sementara waktu turun dari 142 detik menjadi 76 detik. Pencarian pembayaran berubah dari 60% ke 95% dengan waktu 117 menjadi 53 detik. Dibandingkan tugas login, kedua tugas ini memiliki tingkat kerumitan lebih tinggi dan membutuhkan informasi status serta alur navigasi yang lebih terstruktur. Angka ditampilkan apa adanya dari data simulasi dan tidak digunakan sebagai klaim peningkatan pada pengguna nyata.

Untuk lima tugas, nilai rata-rata keberhasilan dari angka pada tabel mendekati 74,6% sebelum dan 96,2% sesudah, sedangkan rata-rata waktu dari kelima baris menjadi 82,2 dan 43,0 detik. Konsistensi ringkasan tersebut menunjukkan bahwa tabel dan grafik merepresentasikan contoh penghitungan yang sama. Namun, rerata agregat saja tidak menggambarkan distribusi per pengguna ataupun adanya pengguna yang gagal melakukan tugas kritis.

3.5 Pembahasan dan Implikasi Desain

Hasil rancangan mendukung penggunaan UCD sebagai struktur kerja yang memaksa keputusan desain ditelusuri kembali kepada tugas pengguna [1], [11]–[13]. Dalam konteks portal akademik, persepsi kegunaan tidak selalu identik dengan kecepatan interaksi. Sebuah alur KRS dapat cepat diselesaikan, tetapi tetap berisiko apabila sistem tidak menampilkan konflik jadwal, prasyarat mata kuliah, atau status penyimpanan. Karena itu, pengukuran usability sebaiknya memadukan indikator kuantitatif dan bukti kualitatif.

Penelitian berbasis SUS di lingkungan akademik [2], [6]–[8] memberikan landasan untuk menggunakan instrumen persepsi yang terstandarisasi, sedangkan studi UEQ [4], [5], [10], [15] memperlihatkan bahwa pengalaman pengguna juga mencakup dimensi yang tidak seluruhnya diwakili oleh SUS. Jika tahap empiris dilaksanakan,

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

instrumen tambahan seperti UEQ dapat dipertimbangkan sesuai pertanyaan penelitian, tetapi hasilnya perlu dilaporkan terpisah dan tidak digabungkan menjadi satu angka tanpa dasar metodologis.

Area KRS merupakan prioritas pengembangan karena mengandung keputusan akademik yang sensitif terhadap kesalahan. Validasi prasyarat, batas SKS, jadwal bentrok, dan konfirmasi penyimpanan sebaiknya menjadi bagian dari kriteria penerimaan prototipe. Pada halaman pembayaran, informasi tagihan, status pembayaran, tanggal pembaruan, dan riwayat transaksi perlu ditampilkan secara konsisten. Pada versi mobile, target sentuh, panjang teks, dan penempatan navigasi harus diuji pada perangkat aktual sebelum disimpulkan efektif.

Beberapa ancaman validitas perlu diperhatikan: kemungkinan bias rekrutmen responden, perbedaan kemahiran digital, efek belajar karena mengerjakan tugas yang sama, perbedaan kemampuan perangkat, serta ketidaksamaan antara prototipe dan sistem produksi. Untuk mengurangi ancaman tersebut, uji lanjutan dapat menggunakan tugas berimbang, pedoman observasi baku, pencatatan kegagalan, dan dokumentasi konfigurasi perangkat.

Kontribusi saat ini adalah kerangka desain dan penyajian hasil simulasi yang transparan. Naskah tidak menyatakan adanya peningkatan empiris pada portal Universitas Budi Darma. Perbandingan dengan sistem yang benar-benar beroperasi, pengujian ulang SUS per responden, dan validasi terhadap kebutuhan mahasiswa masih merupakan pekerjaan penelitian yang diperlukan agar klaim peningkatan usability dapat dipertanggungjawabkan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini merumuskan pendekatan evaluasi dan perancangan ulang UI/UX Portal Akademik Mahasiswa melalui tahapan User-Centered Design. Pemahaman tugas inti, identifikasi hambatan, penyusunan kebutuhan, prototipe konseptual, dan pengukuran usability disusun menjadi prosedur yang saling terhubung. Prioritas desain mencakup navigasi yang konsisten, ringkasan informasi akademik pada dashboard, penyederhanaan aktivitas KRS, kejelasan umpan balik tindakan, penyatuan informasi pembayaran, serta dukungan tampilan mobile. Lima skenario tugas dan instrumen System Usability Scale digunakan sebagai contoh mekanisme verifikasi. Berdasarkan data simulasi yang terdapat pada laporan sumber, skor SUS berubah dari 55,9 menjadi 81,8, keberhasilan tugas dari 74,6% menjadi 96,2%, dan waktu rata-rata dari 82,2 menjadi 43,0 detik. Angka-angka tersebut hanya mengilustrasikan prosedur analisis, bukan membuktikan perubahan kinerja Portal Akademik Universitas Budi Darma pada pengguna sesungguhnya. Prototipe yang disajikan juga belum dapat diperlakukan sebagai implementasi operasional. Sebelum kesimpulan mengenai efektivitas redesign dibuat, perlu dilakukan pengujian lapangan pada portal aktif dengan responden mahasiswa nyata, pengukuran sebelum-sesudah yang terdokumentasi, pengumpulan data SUS individual, dan analisis kesalahan tugas. Studi lanjutan juga perlu menguji aksesibilitas, kompatibilitas perangkat, konsistensi antarmuka, dan pemeliharaan desain seiring perubahan kebutuhan akademik. Dengan batasan tersebut, hasil utama naskah ini adalah rancangan perbaikan dan kerangka evaluasi yang siap diuji secara empiris.

REFERENCES

[1] International Organization for Standardization, ISO 9241-210:2019, Ergonomics of Human-System Interaction—Part 210: Human-Centred Design for Interactive Systems. Geneva: ISO, 2019.
[2] W. Anggraini, R. M. Candra, and W. U. Sari, “Analisis pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale,” Jurnal Penelitian Saintek, vol. 25, no. 2, 2020, doi: 10.21831/jps.v25i2.28763.
[3] M. Nurdin, “Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik,” INFOTECH Journal, vol. 6, no. 1, pp. 7–10, 2020, doi: 10.31949/infotech.v6i1.310.
[4] S. R. Henim and R. P. Sari, “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” Jurnal Komputer Terapan, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
[5] Y. Sari, Novitasari, and H. Pratiwi, “Evaluation of Lambung Mangkurat University Student Academic Portal Using User Experience Questionnaire (UEQ),” ILKOM Jurnal Ilmiah, vol. 13, no. 1, pp. 45–50, 2021, doi: 10.33096/ilkom.v13i1.787.45-50.
[6] M. Prabowo and A. Suprapto, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale,” JISKA, vol. 6, no. 1, pp. 38–49, 2021, doi: 10.14421/jiska.2021.61-05.
[7] R. I. Situmorang, R. Yunis, and Hita, “Evaluasi Usability Portal Akademik UNIMED Menggunakan Metode Heuristic dan System Usability Scale,” REMIK, vol. 6, no. 3, pp. 498–507, 2022, doi: 10.33395/remik.v6i3.11637.
[8] N. Putri, F. N. Salisah, M. L. Hamzah, T. K. Ahsyar, and A. Marsal, “Penerapan Metode Usability Testing dan System Usability Scale untuk Mengevaluasi Website Akademik,” JURIKOM, vol. 9, no. 6, pp. 1789–1796, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5153.
[9] R. R. M. Salim, Y. M. Saragih, and A. D. Ratnasari, “Analisis Usability Portal Akademik Mika Dengan USE Questionnaire,” Paradigma, vol. 24, no. 1, pp. 7–13, 2022, doi: 10.31294/paradigma.v24i1.941.
[10] A. A. Lasawali, A. S. Y. Irawan, R. Mayasari, and B. Nugraha, “User Experience Analysis with User Experience Questionnaire (UEQ) in Academic Information Systems,” SYSTEMATICS, vol. 4, no. 3, pp. 482–492, 2022, doi: 10.35706/sys.v4i3.7266.
[11] Supriyono, “Peningkatan Usability e-Survey Layanan Akademik UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Menggunakan Metode User Centered Design,” ILKOMNIKA, vol. 5, no. 1, 2023, doi: 10.28926/ilkomnika.v5i1.539.

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA
Volume 9, Nomor 1, Januari 2025, Page 21-28
ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online)
Available Online at https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib
DOI 10.30865/mib.v9i1.8140

[12] F. A. D. Sandan, P. A. Raharja, and M. A. Gustalika, "Usability Evaluation and Improvement of iGracias Mobile Application Design Using Usability Testing Method With User-Centred Design Approach," Jurnal E-Komtek, vol. 7, no. 2, pp. 321–328, 2023, doi: 10.37339/e-komtek.v7i2.1014.
[13] M. Sahrir, T. Agustiansyah, Jufri, and Annah, "Analisis User Experience dan Redesign User Interface pada Sistem Informasi Akademik Universitas Dipa Makassar Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," DIPAKOMSI, vol. 17, no. 2, 2024, doi: 10.36774/dipakomsi.v17i2.1530.
[14] I. P. Retno and Samsudin, "Rancang Bangun Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," Journal CERITA, vol. 10, no. 2, pp. 172–181, 2024, doi: 10.33050/cerita.v10i2.3354.
[15] I. P. Y. A. Ariwanta, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," Journal of Information System Research, vol. 5, no. 2, pp. 363–373, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4490.

Submitted: **18/10/2024**; Accepted: **20/11/2024**; Published: **28/01/2025**