

Perancangan UI/UX Sistem Kerja Praktik Menggunakan Design Thinking pada FTI UNMER

Lusi Luvita Sari^{1,*}, Listanto Tri Utomo²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Malang, Indonesia

Email: ¹*sariluvitalusi@gmail.com, ²listanto.tri@unmer.ac.id

(* Email Corresponding Author: *sariluvitalusi@gmail.com)

Received: December 29, 2025 | Revision: January 10, 2026 | Accepted: January 10, 2026

Abstrak

Pengelolaan Kerja Praktik (KP) di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang (FTI UNMER) masih menghadapi berbagai permasalahan, antara lain proses administrasi yang belum terintegrasi, penyebaran informasi yang tidak terpusat, serta rendahnya kejelasan alur bagi mahasiswa. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan miskomunikasi, kesalahan prosedur, dan ketidakefisienan dalam pelaksanaan Kerja Praktik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Sistem Informasi Kerja Praktik berbasis website dengan menerapkan metode Design Thinking sebagai pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking digunakan melalui lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, wawancara dengan koordinator Kerja Praktik, serta kuesioner kepada mahasiswa guna mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian berupa prototipe high-fidelity yang dirancang menggunakan Figma dan mencakup fitur utama, seperti rekomendasi tempat Kerja Praktik, pengajuan dan pengunduhan surat pengantar, logbook digital, bimbingan laporan, pendaftaran seminar Kerja Praktik, serta arsip berkas terpusat. Evaluasi usability terhadap prototipe dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dikembangkan memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, penerapan Design Thinking terbukti efektif dalam menghasilkan rancangan UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik yang terstruktur, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa FTI UNMER.

Kata Kunci: Design Thinking, UI/UX, Sistem Informasi Kerja Praktik, System Usability Scale, Website Akademik

Abstract

The management of practical work (KP) at the Faculty of Information Technology, Universitas Merdeka Malang (FTI UNMER) still faces various problems, including an administrative process that is not yet integrated, decentralized information dissemination, and a lack of clarity for students. These conditions have the potential to cause miscommunication, procedural errors, and inefficiency in the implementation of practical work. This study aims to design a website-based Work Experience Information System User Interface (UI) and User Experience (UX) by applying the Design Thinking method as an approach oriented towards user needs. The Design Thinking method is used through five main stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was conducted through literature studies, observations, interviews with internship coordinators, and questionnaires for students to identify problems and user needs. The results of the study are high-fidelity prototypes designed using Figma and include key features such as internship location recommendations, cover letter submission and download, digital logbooks, report guidance, internship seminar registration, and centralized file archives. Usability evaluation of the prototypes was conducted using the System Usability Scale (SUS) method to measure ease of use and user satisfaction. The test results show that the developed UI/UX design has a good level of usability and is acceptable to users. Thus, the application of Design Thinking has proven to be effective in producing a structured, easy-to-use UI/UX design for the Practical Work Information System that meets the needs of FTI UNMER students.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Information Systems Internship, System Usability Scale, Academic Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan tinggi. Dalam konteks pembelajaran dan administrasi akademik, mahasiswa kini dituntut untuk mengakses berbagai layanan secara digital, termasuk pelaksanaan Kerja Praktik (KP). Namun, di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang (FTI UNMER), pelaksanaan KP masih menghadapi sejumlah kendala. Permasalahan utama terletak pada belum terintegrasinya proses administrasi, komunikasi yang belum terpusat, serta minimnya transparansi alur prosedur bagi mahasiswa. Kondisi tersebut menyebabkan kebingungan ketika mahasiswa harus mencari informasi terkait rekomendasi tempat KP, pengajuan surat pengantar, penyusunan logbook digital, hingga pendaftaran seminar. Situasi ini tidak hanya memperlambat proses administratif, tetapi juga berpotensi menurunkan produktivitas serta kepuasan pengguna terhadap layanan akademik digital [1]. Di sisi lain, user interface (UI) dan user experience (UX) yang kurang intuitif serta tidak berorientasi pada kebutuhan pengguna turut memperparah permasalahan tersebut, padahal perancangan sistem berbasis kebutuhan pengguna terbukti mampu meningkatkan efektivitas layanan akademik [2]. Apabila kondisi

ini dibiarkan, maka permasalahan serupa berpotensi terus berulang dan berdampak pada kualitas pelayanan akademik secara keseluruhan [3].

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi dengan merancang UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik berbasis web menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dikenal sebagai pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk menghasilkan solusi desain yang kreatif dan tepat sasaran. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, diharapkan sistem yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan aktual mahasiswa serta meningkatkan kualitas pengalaman penggunaan [4]. Dengan demikian, sistem yang dihasilkan tidak hanya sekadar memenuhi fungsi administratif, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang efisien, efektif, dan memuaskan pengguna.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* banyak digunakan dalam perancangan UI/UX karena mampu fokus pada kebutuhan pengguna serta menyediakan mekanisme evaluasi kegunaan (*usability*) terhadap solusi yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Yaasiin dan Hanifuddin, misalnya, merancang UI/UX aplikasi edukasi untuk siswa sekolah dasar dengan menerapkan tahapan Design Thinking dan evaluasi *usability* untuk memastikan keterlibatan pengguna dalam proses desain [5]. Pada penelitian lain, Purnahasana dkk. melaporkan peningkatan skor *System Usability Scale* (SUS) yang signifikan setelah melakukan perancangan ulang antarmuka website organisasi mahasiswa menggunakan pendekatan Design Thinking [6].

Selain itu, Aditya dan Djumhadi menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking pada sistem akademik sekolah dasar mampu menghasilkan desain UI/UX yang lebih intuitif ketika diuji menggunakan metrik *usability* berbasis ISO 9241-11 [7]. Selanjutnya, penelitian Firdani dkk. pada website perusahaan logistik juga membuktikan bahwa kombinasi Design Thinking dan pengukuran SUS menghasilkan antarmuka yang memberikan tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi [8]. Penelitian Putri dan Nugroho pada situs Bellina Studio pun memperlihatkan bahwa penerapan Design Thinking meningkatkan tingkat *usability* hingga berada pada kategori *excellent* berdasarkan hasil SUS [9].

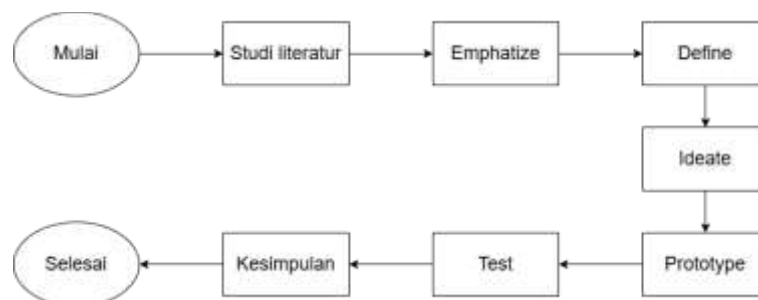
Sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada perancangan UI/UX untuk aplikasi pendidikan umum atau sistem administrasi kampus, dan belum secara khusus membahas sistem informasi Kerja Praktik yang mengintegrasikan administrasi, logbook digital, dan seminar dalam satu platform berbasis web. Akibatnya, kebutuhan khusus mahasiswa perguruan tinggi terutama di bidang teknologi informasi belum dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk menggabungkan teori dan praktik desain interaksi guna menghadirkan solusi yang lebih relevan terhadap permasalahan Kerja Praktik di FTI UNMER. Dengan demikian, perancangan UI/UX tidak hanya bertujuan membuat tampilan menarik, tetapi juga memastikan alur penggunaan mudah dipahami dan sesuai kebutuhan pengguna sejak tahap awal pengembangan sistem [10].

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik yang terstruktur, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan mahasiswa serta koordinator. Melalui pendekatan Design Thinking, penelitian ini menggali kebutuhan pengguna, menghasilkan prototipe antarmuka yang intuitif, dan mengevaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Diharapkan sistem yang dikembangkan mampu mempermudah alur administrasi, mempercepat proses pengajuan dokumen, meminimalkan kesalahan manual, serta membantu pengelola memantau kegiatan mahasiswa secara sistematis sekaligus menjadi rujukan bagi pengembangan sistem serupa di institusi lain.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini diawali dengan studi literatur untuk memperoleh landasan teori terkait sistem kerja praktik, UI/UX, serta metode evaluasi yang digunakan. Selanjutnya, penelitian dilaksanakan dengan mengikuti tahapan Design Thinking yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, karena pendekatan ini terbukti efektif dalam menghasilkan rancangan UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mudah diterima ketika diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [11].



Gambar 1. Desain Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yang meliputi studi literatur, empathize, define, ideate, prototype, test, dan kesimpulan. Setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Peneliti mengkaji buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik. Hasil studi ini digunakan sebagai dasar teori dan acuan dalam merancang sistem.

b. *Empathize*

Tahap ini bertujuan memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi, wawancara, atau kuesioner. Hasilnya berupa umpan balik yang menjadi dasar penentuan solusi.

c. *Define*

Data dari tahap *empathize* dianalisis untuk merumuskan masalah utama secara jelas. Pernyataan masalah ini menjadi acuan dalam pengembangan sistem.

d. *Ideate*

Pada tahap ini dikembangkan berbagai ide solusi berdasarkan masalah yang telah didefinisikan. Proses ini mendorong kreativitas dalam merancang alternatif desain.

e. *Prototype*

Ide terpilih diwujudkan dalam bentuk prototipe sebagai gambaran awal sistem. Prototipe digunakan untuk memvisualisasikan dan mengevaluasi fungsi dasar.

f. *Test*

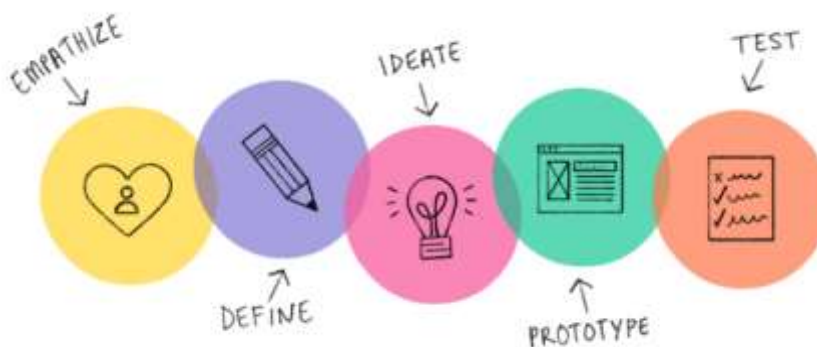
Prototipe diuji oleh pengguna untuk menilai kemudahan dan efektivitas desain. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai bahan perbaikan agar sistem lebih optimal dan ramah pengguna.

g. Kesimpulan

Seluruh hasil analisis dan pengujian dirangkum untuk menjawab tujuan penelitian. Pada tahap ini juga disampaikan kelebihan, kekurangan, dan saran pengembangan.

2.2 Metode Design Thinking

Metode Design Thinking dalam penelitian ini diterapkan sebagai pendekatan sistematis untuk menghasilkan solusi UI/UX yang berpusat pada kebutuhan pengguna, terutama dalam konteks sistem Kerja Praktik.



Gambar 2. Design Thinking

Tahap pertama adalah *empathize*, yaitu pengumpulan data dan pemahaman mendalam terhadap pengalaman dan harapan pengguna melalui survei dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan sistem saat ini [12]. Selanjutnya, pada tahap *define*, data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan utama yang perlu diselesaikan agar solusi yang dikembangkan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [13]. Tahap *ideate* dilakukan dengan menghasilkan berbagai alternatif solusi melalui diskusi dan brainstorming sehingga dapat diperoleh ide-ide kreatif untuk desain sistem yang lebih baik [14]. Ide terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk *prototype*, yaitu rancangan visual antarmuka UI/UX yang menggambarkan struktur dan tampilan sistem yang diusulkan sebelum diuji lebih lanjut [15]. Pada tahap *test*, prototipe diuji pada pengguna untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, serta kesesuaian desain dengan ekspektasi mereka; umpan balik dari pengujian ini menjadi dasar perbaikan desain hingga memenuhi kriteria usability yang diinginkan [16]. Dengan

penerapan tahapan ini secara iteratif, Design Thinking memastikan rancangan yang dihasilkan tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan relevan dengan kebutuhan pengguna nyata.

2.3 Metode Pengujian

Pengujian usability dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen kuantitatif untuk menilai seberapa mudah dan menyenangkan prototipe Sistem Informasi Kerja Praktik digunakan oleh responden. SUS telah banyak digunakan dalam penelitian evaluasi antarmuka di Indonesia dan terbukti mampu memberikan gambaran objektif mengenai *usability* suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna [17]. Instrumen ini terdiri dari 10 pernyataan yang dijawab responden setelah mereka mencoba prototipe menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Adapun butir pernyataan SUS yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pertanyaan SUS

Nomor	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis maka didapat beberapa permasalahan dan solusi yang diberikan

3.1 Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan kendala yang dialami pengguna dalam pengelolaan Kerja Praktik. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap alur administrasi Kerja Praktik, wawancara dengan koordinator Kerja Praktik dan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa yang pernah atau sedang mengajukan Kerja Praktik. Hasil pengumpulan data menunjukkan adanya beragam permasalahan yang dialami, mulai dari kesulitan memahami prosedur hingga keterbatasan dalam memantau progres pengajuan. Untuk menyintesis temuan tersebut, data kemudian dipetakan dalam bentuk *Empathy Map* sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. *Empathy Map*

Aspek	Hasil Temuan
Says (Apa yang dikatakan pengguna)	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur Kerja Praktik masih membingungkan. Status pengajuan sulit dipantau, jadi harus bertanya ke admin. Dokumen harus dikumpulkan ke banyak tempat. Informasi sering terlambat diterima.
Thinks (Apa yang dipikirkan pengguna)	<ul style="list-style-type: none"> Sistem seharusnya mempercepat proses administrasi. Akan lebih mudah jika semua informasi ada di satu platform. Takut melakukan kesalahan prosedur karena informasi tidak jelas. Diperlukan panduan yang lebih terstruktur.
Does (Apa yang dilakukan pengguna)	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungi admin/dosen berulang kali untuk memastikan status. Menyimpan dokumen di berbagai media berbeda. Mengandalkan grup chat/teman untuk mencari informasi. Menunggu konfirmasi tanpa notifikasi yang jelas.
Feels (Apa yang dirasakan pengguna)	<ul style="list-style-type: none"> Bingung karena alur tidak terpusat. Cemas akan salah prosedur atau terlambat. Kurang puas dengan proses yang lambat. Lebih tenang ketika mendapatkan panduan yang jelas.

3.2 Tahap *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk mengolah dan merumuskan kembali berbagai temuan pada tahap *empathize* sehingga diperoleh gambaran yang lebih terstruktur mengenai permasalahan inti yang perlu diselesaikan melalui pengembangan sistem. Data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis guna mengidentifikasi pola permasalahan yang berulang serta dampaknya terhadap efektivitas pengelolaan Kerja Praktik. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar kendala berkaitan dengan ketidakjelasan alur, proses administrasi yang masih manual, serta keterbatasan dukungan sistem dalam pemantauan progres dan dokumentasi komunikasi. Berdasarkan analisis dan perumusan temuan, diperoleh beberapa masalah utama, yaitu:

- Informasi prosedur Kerja Praktik belum terpusat sehingga menimbulkan kebingungan bagi mahasiswa
- Proses administrasi mulai dari pengajuan, bimbingan, hingga pelaporan masih dilakukan secara manual dan memerlukan waktu lebih lama
- Status pengajuan belum dapat dipantau secara transparan
- Proses komunikasi dan bimbingan belum terdokumentasi dalam satu sistem
- Pihak pengelola kesulitan memperoleh gambaran progres Kerja Praktik mahasiswa secara menyeluruh.

Untuk memperjelas arah perancangan solusi, permasalahan tersebut dirumuskan ke dalam tiga *Point of View* (POV) utama, sebagai berikut:

- Mahasiswa membutuhkan sistem terpusat dengan alur yang jelas dan informatif, karena sering mengalami kebingungan serta berpotensi melakukan kesalahan prosedur akibat informasi yang tersebar.
- Admin dan koordinator membutuhkan sistem yang mampu mengotomatisasi proses administrasi, karena pengelolaan dokumen dan verifikasi masih dilakukan secara manual dan menyita waktu.
- Dosen pembimbing membutuhkan alat bantu untuk memantau progres Kerja Praktik mahasiswa, karena belum tersedia mekanisme digital yang menyajikan perkembangan secara terstruktur dan terdokumentasi.

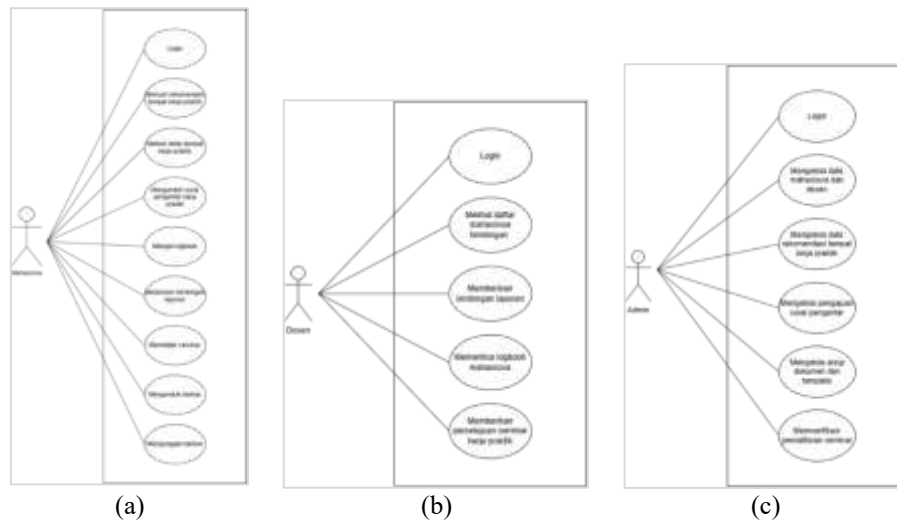
Ketiga POV tersebut kemudian diterjemahkan menjadi pertanyaan panduan *How Might We* (HMW), antara lain:

- Bagaimana merancang platform satu pintu yang menyatukan proses pengajuan, bimbingan, dan pelaporan
- Bagaimana menyediakan fitur pemantauan status yang mudah dipahami
- Bagaimana menghadirkan dokumentasi komunikasi dalam sistem yang terintegrasi.

3.3 Tahap *Ideate*

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan ide berdasarkan tiga POV utama mahasiswa, admin/koordinator, dan dosen pembimbing agar setiap rancangan fitur benar-benar selaras dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan ide dilakukan melalui *brainstorming* dan diskusi konseptual, kemudian diseleksi berdasarkan aspek relevansi, kemudahan implementasi, dan kontribusinya terhadap peningkatan kemudahan penggunaan sistem.

Sebagai langkah awal, disusun *use case* diagram untuk memodelkan interaksi antara pengguna dengan sistem. Terdapat tiga aktor utama, yaitu mahasiswa, dosen, dan admin. Mahasiswa berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pengajuan Kerja Praktik, mengisi logbook, mengunduh dan mengunggah berkas, melakukan bimbingan, serta mendaftar seminar. Dosen menggunakan sistem untuk memantau mahasiswa bimbingannya, memberikan umpan balik, memeriksa logbook, dan memberikan persetujuan seminar. Sementara itu, admin berperan mengelola data, memproses pengajuan, memverifikasi berkas, serta mengarsipkan dokumen. Pemodelan *use case* ini membantu menentukan ruang lingkup fungsional sistem dan memastikan bahwa seluruh kebutuhan utama pengguna telah terakomodasi.

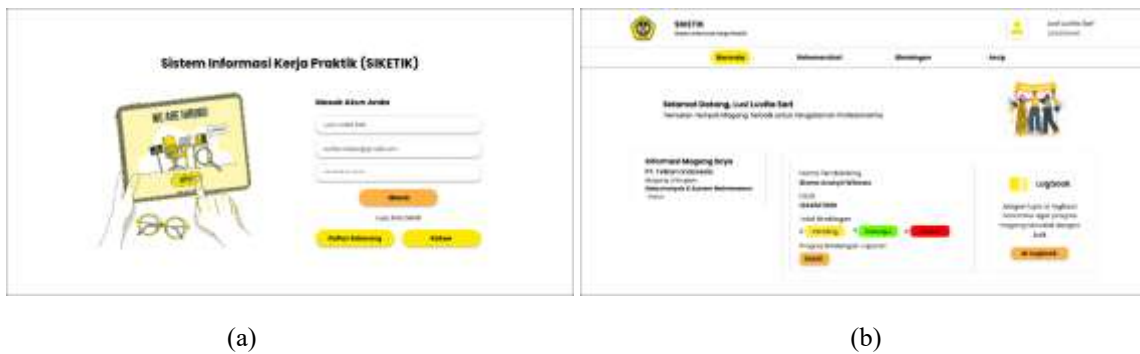


Gambar 3. Use Case (a) Mahasiswa, (b) Dosen, dan (c) Admin

3.4 Tahap *Prototype*

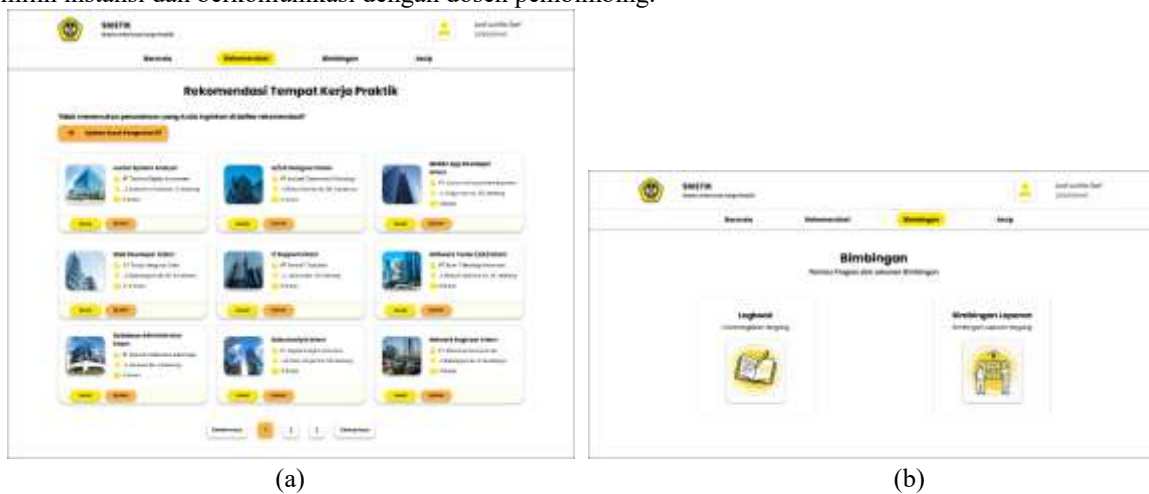
a. Mahasiswa

Menampilkan halaman login dan beranda mahasiswa yang memberikan akses cepat ke informasi status Kerja Praktik dan menu utama sistem.



Gambar 4. Halaman Mahasiswa (a) Login dan (b) Beranda

Menampilkan halaman rekomendasi tempat Kerja Praktik serta fitur bimbingan yang membantu mahasiswa memilih instansi dan berkomunikasi dengan dosen pembimbing.



Gambar 5. Halaman (a) Rekomendasi KP dan (b) Bimbingan

Menampilkan halaman arsip berkas dan seminar yang memudahkan mahasiswa mengunggah, melihat riwayat dokumen, serta mengelola jadwal seminar Kerja Praktik.

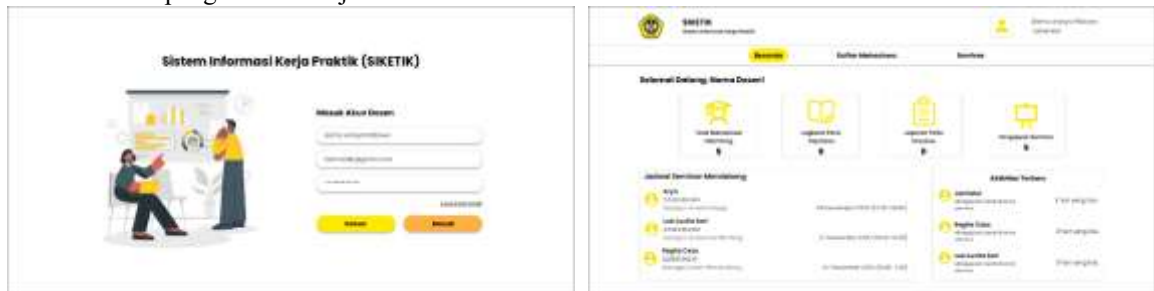


(a) (b)

Gambar 6. Halaman (a) Arsip dan (b) Seminar

b. Dosen

Menampilkan halaman login dan beranda dosen yang menyediakan ringkasan informasi bimbingan, seminar, serta akses ke fitur pengelolaan Kerja Praktik.



(a) (b)

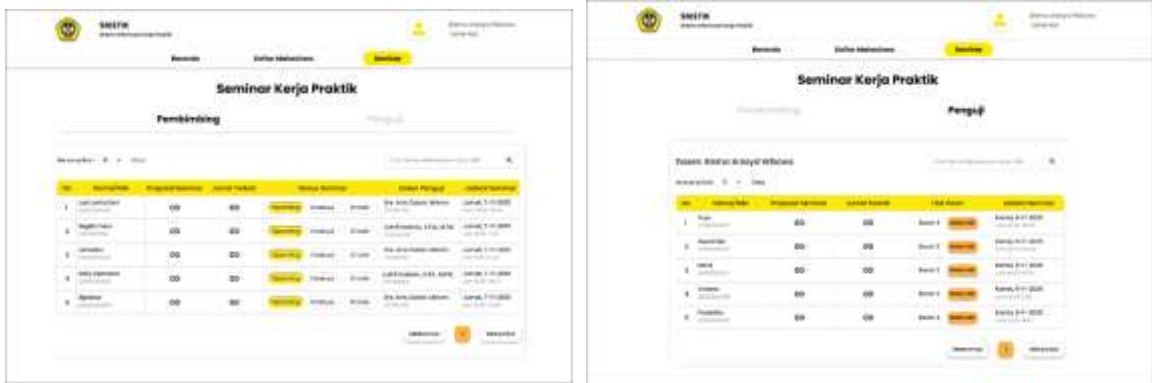
Gambar 7. Halaman Dosen (a) Login dan (b) Beranda

Menampilkan daftar mahasiswa bimbingan yang memudahkan dosen memantau progres, status persetujuan, dan aktivitas Kerja Praktik setiap mahasiswa.



Gambar 8. Halaman Daftar Mahasiswa Bimbingan

Menampilkan halaman seminar Kerja Praktik bagi dosen sebagai pembimbing maupun penguji untuk mengelola jadwal, melihat detail peserta, dan memberikan penilaian.



(a) (b)

Gambar 9. Halaman Seminar Dosen (a) Sebagai Pembimbing dan (b) Sebagai Penguji

c. Admin

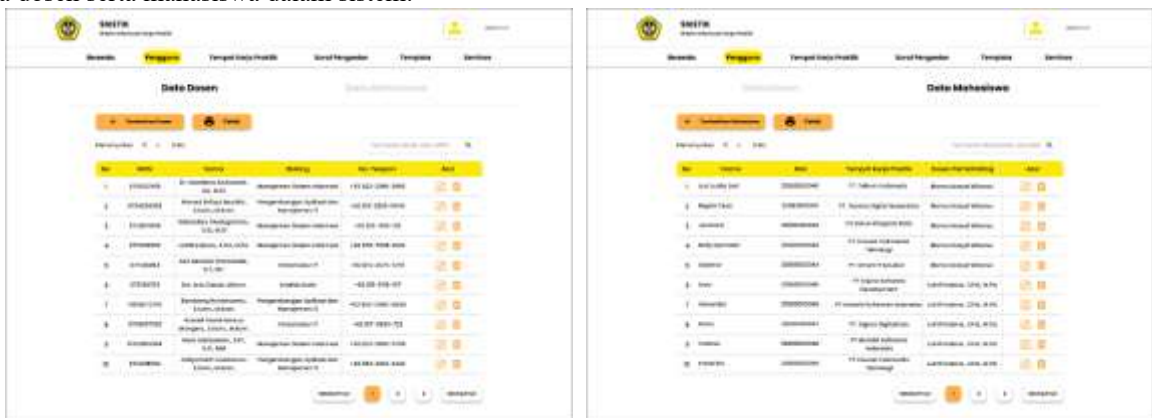
Menampilkan halaman login dan beranda admin yang berisikan informasi pengguna dan lain lain.



(a) (b)

Gambar 10. Halaman Admin (a) Login dan (b) Beranda

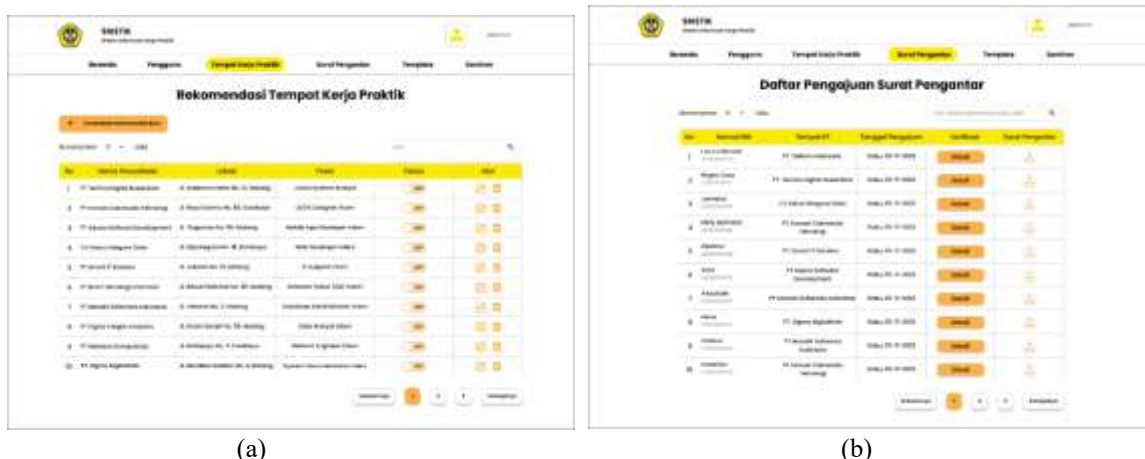
Menampilkan halaman kelola pengguna yang memungkinkan admin menambah, mengubah, dan memantau data dosen serta mahasiswa dalam sistem.



(a) (b)

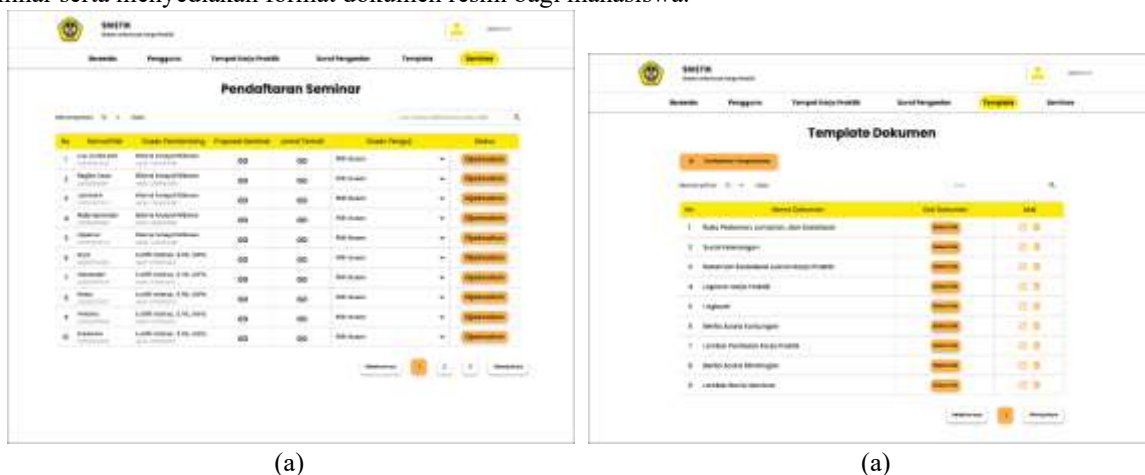
Gambar 11. Halaman Kelola Pengguna (a) Dosen dan (b) Mahasiswa

Menampilkan halaman kelola tempat Kerja Praktik dan pengajuan surat pengantar yang membantu admin memverifikasi data instansi serta memproses permohonan mahasiswa.



Gambar 12. Halaman Kelola (a) Tempat Kerja Praktik dan (b) Surat Pengantar

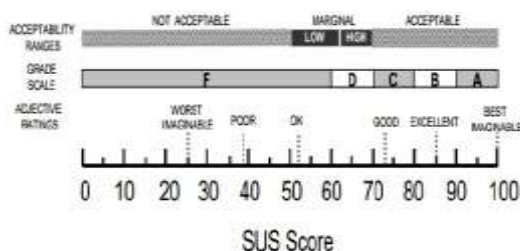
Menampilkan halaman kelola seminar dan template dokumen yang memudahkan admin mengatur jadwal seminar serta menyediakan format dokumen resmi bagi mahasiswa.



Gambar 13. Halaman Kelola (a) Seminar dan (b) Template Dokumen

3.5 Tahap Test

Tahap *Test* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) prototipe Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKETIK) menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini melibatkan 56 responden, yang seluruhnya merupakan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Responden diminta mencoba prototipe sistem, kemudian mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner menggunakan perhitungan standar SUS, diperoleh skor SUS rata-rata sebesar 73,93.



Gambar 14. Interpretasi skor SUS

Mengacu pada interpretasi skor SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable*, berada pada grade B, dengan *adjective rating* “Good”. Hasil ini menunjukkan bahwa prototipe SIKETIK dinilai mudah digunakan, memiliki

alur navigasi yang jelas, serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna, sehingga sistem dinyatakan layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan lebih lanjut sebagai sistem pendukung pengelolaan Kerja Praktik.

3.6 Pembahasan

Berdasarkan penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKETIK), pendekatan ini terbukti mampu mengidentifikasi dan menjawab permasalahan utama dalam pengelolaan Kerja Praktik di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Permasalahan seperti informasi yang tidak terpusat, alur administrasi yang kurang jelas, serta proses dokumentasi yang masih manual berhasil dirumuskan melalui tahapan *empathize* dan *define*. Hasil analisis tersebut kemudian diwujudkan pada tahap *ideate* dan *prototype* dalam bentuk prototipe high-fidelity berbasis web yang mengintegrasikan seluruh proses Kerja Praktik, mulai dari administrasi, bimbingan, hingga pengelolaan dokumen secara terpusat dan transparan.

Evaluasi usability terhadap prototipe dilakukan pada tahap *test* menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 56 responden mahasiswa. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS rata-rata sebesar 73,93 yang termasuk dalam kategori *Acceptable*, grade B, dengan *adjective rating* "Good". Skor tersebut mengindikasikan bahwa sistem dinilai mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna. Meskipun masih terdapat masukan untuk pengembangan lanjutan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking yang dipadukan dengan pengujian SUS berhasil menghasilkan rancangan UI/UX SIKETIK yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan akademik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam merancang UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKETIK) yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, penelitian ini berhasil mengidentifikasi permasalahan utama dalam pengelolaan Kerja Praktik serta menerjemahkannya ke dalam rancangan antarmuka yang terstruktur dan mudah digunakan. Hasil perancangan berupa *prototipe high-fidelity* yang mengintegrasikan seluruh proses Kerja Praktik dalam satu sistem berbasis web, mencakup pengelolaan administrasi, bimbingan, dokumentasi, dan seminar. Evaluasi usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 56 responden mahasiswa menghasilkan skor rata-rata sebesar 73,93 yang termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *adjective rating* "Good", sehingga menunjukkan bahwa rancangan UI/UX SIKETIK memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, rancangan UI/UX Sistem Informasi Kerja Praktik yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi Kerja Praktik di perguruan tinggi lain, khususnya dalam penerapan pendekatan Design Thinking untuk menghasilkan sistem akademik yang efektif, efisien, dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

REFERENCES

- [1] F. G. Pamungkas and D. W. Widarti, "Peningkatan Efektivitas Layanan Akademik Melalui Integrasi UI/UX untuk Puskodrat, Mahasiswa dan Baik," *JTI*, vol. 11, no. 1, Mar. 2020, doi: 10.33474/jti.v5i2.xxxxx.
- [2] A. S. Asy'ari, R. Hadiwiyanti, and S. F. A. Wati, "Perancangan Ulang UI UX Sistem Informasi Akademik Universitas di Surabaya dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 23, no. 4, pp. 449–458, Dec. 2024, doi: 10.32409/jikstik.23.4.3651.
- [3] R. S. Sukorini, A. Marini, and R. N. Aulia, "NEW ERA IN HIGHER EDUCATION: DIGITAL TRANSFORMATION AND INFORMATION SYSTEM MANAGEMENT," *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 154–166, Dec. 2024, doi: 10.21009/improvement.v11i2.49441.
- [4] M. T. W. Marjin, A. Fajriani, and Z. Razilu, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KENDARI," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 153–164, Apr. 2025, doi: 10.46576/djtechno.
- [5] M. Yaasiin and I. F. Hanif, "Desain UI/UX Aplikasi Edukasi FIDEXA-SD Menggunakan Design Thinking dan Figma," *METIK JURNAL*, vol. 9, no. 2, pp. 292–301, 2025, doi: 10.47002/metik.v9i2.1080.
- [6] I. Purnahasana, Garno, and B. N. Sari, "Implementasi Design Thinking Dalam Meningkatkan User Experience Pada Website Bemitory Milik Bem Fasilkom Unsika," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol.

- 5, no. 4, pp. 10822–10840, 2025, Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20492>
- [7] P. A. P and Djumhadi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Dengan Usability Testing Untuk Sistem Akademik Sekolah Dasar,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 5, no. 4, pp. 64–71, Aug. 2025.
- [8] E. F. Firdani, I. F. Hanif, M. Febriansyah, and M. Y. Widsono, “Implementation of Website-Based UI UX Using the Design Thinking Method: Case Study at PT Jesinra Makmur Group,” *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 73–82, Aug. 2024, doi: 10.52435/jaiit.v6i1.586.
- [9] D. Ayu, S. Putri, and A. Nugroho, “Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website Bellina Studio Implementation of the Design Thinking Method in the UI/UX Design of the Bellina Studio Website,” 2025. [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [10] L. T. Utomo and F. Wahyudi, “Perancangan Aplikasi Buku Pintar Ibu dan Bayi Berbasis Android (Studi Kasus : Puskesmas Janti Kota Malang),” *jtmi*, vol. 6, no. 2, pp. 74–80, 2020, Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i2.5069>
- [11] D. M. Putri and V. Adil, “Desain UI/UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng,” *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, vol. 11, no. 2, pp. 383–392, 2023, Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.32664/j-intech.v11i2.1044>
- [12] N. Zazhemi and H. Marcos, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna,” Feb. 2025. Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5319>
- [13] W. Andiani and A. Wahyui, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PT. VIRAMA KARYA (PERSERO),” May 2024. doi: <https://doi.org/10.31294/jasika.v4i01.3145>.
- [14] P. Ramadhan, S. Wahyuni, and R. R. Putra, “Metode Design Thinking Dalam Design UI/UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, pp. 1541–1549, Jul. 2025, doi: 10.33395/jmp.v14i2.15063.
- [15] A. Olivia, P. D. Larasati, M. F. Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, “Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” May 2025. Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- [16] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, Oktaviani, and S. B. Kembaren, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2212–2221, Jan. 2025, doi: 10.33395/jmp.v13i2.14415.
- [17] M. R. Pratama, J. Umam, and R. Yakok, “Usability Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Manajemen dan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 15–23, Jan. 2024, Accessed: Dec. 31, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v2i1.556>