

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA
APLIKASI *TRACER STUDY* POLITEKNIK ‘AISYIYAH BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING***

Noky yudhiestira¹, Muhammad Faqih Dzulqarnain², Wandi Sujatmiko²

INTISARI

Pendidikan tinggi membutuhkan sistem manajemen data yang efisien untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan informasi. Politeknik Aisyiyah Pontianak membutuhkan aplikasi desktop yang dapat membantu dalam melacak dan mengelola data mahasiswa serta materi perkuliahan dengan lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface (UI) dan user experience (UX) yang optimal untuk aplikasi Tracer Studi, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan meningkatkan produktivitas dalam pengelolaan data studi. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking dalam merancang UI dan UX aplikasi Tracer Studi. Desain penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, pengembangan prototipe iteratif, serta pengujian dan evaluasi terhadap prototipe tersebut. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Agile untuk memastikan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam proses pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan design thinking, telah berhasil dirancang UI dan UX yang intuitif dan mudah digunakan pada aplikasi Tracer Studi. Prototipe aplikasi ini telah diuji secara iteratif dengan melibatkan pengguna, dan feedback yang diperoleh telah diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa desain UI dan UX yang baik dapat meningkatkan efektivitas pengguna dalam pengelolaan data studi, serta meningkatkan kepuasan pengguna terhadap pengalaman pengguna aplikasi. Sebagai saran utama, disarankan untuk terus melakukan pembaruan dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna guna memastikan aplikasi Tracer Studi tetap relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

Kata Kunci : *Design Thinking, User Interface, User Experience, Tracer,*
Politeknik Aisyiyah

Kepustakaan : 9 jurnal

Jumlah Halaman : xiii , halaman 63, tabel 2.1 sd tabel 4.2 dan gambar 3.1 sd
gambar 4.16

¹. Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak

². Dosen Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak

**USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE DESIGN IN
POLYTECHNIC 'AISYIYAH BASED TRACER STUDY APPLICATION
MOBILE USES THINKING DESIGN**

Noky Yudhiestira ¹, Muhammad Faqih Dzulqarnain², Wandi Sujatmiko²

ABSTRACT

Higher education requires an efficient data management system to increase effectiveness and efficiency in information management. Aisyiyah Pontianak Polytechnic needs a desktop application that can help track and manage student data and lecture materials better. The aim of this research is to design an optimal user interface (UI) and user experience (UX) for the Study Tracer application, so that it can provide a satisfactory user experience and increase productivity in managing study data. This research uses a design thinking approach in designing the UI and UX of the Study Tracer application. This research design involves user needs analysis, iterative prototype development, and testing and evaluation of the prototype. The software development method used is Agile to ensure flexibility and adaptability in the development process. The research results show that through a design thinking approach, UI and UX have been successfully designed that are intuitive and easy to use for the Tracer Studi application. This application prototype has been tested iteratively by involving users, and the feedback obtained has been implemented to improve the quality of the application. The main conclusion from this research is that good UI and UX design can increase user effectiveness in managing study data, as well as increase user satisfaction with the application user experience. As a key recommendation, it is recommended to continue making continuous updates and improvements based on user feedback to ensure the Studi Treacer application remains relevant and useful for users.

Keywords : Design Thinking, User Interface, User Experience, Tracer, Politeknik Aisyiyah

Literature : 9 journals

Pages : xiii, pages 63, tables 2.1 to table 4.2 and figure 3.1 to figure 4.16

¹ Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

² Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak