

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi meningkat pesat dalam beberapa tahun. Hal ini terlihat dari kehidupan sehari-hari bagaimana masyarakat Indonesia pada umumnya selalu melibatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi masih jarang sekali memanfaatkan teknologi untuk membantu pekerjaan atau memenuhi kebutuhan pekerjaan. Contohnya dalam proses pembelajaran di kampus. Proses tugas akhir di Universitas Universal masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi, beberapa di antaranya adalah pengajuan proposal skripsi, pemilihan dosen pembimbing dan penyimpanan *file-file* skripsi yang masih manual. Penelitian dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *Experience* Aplikasi Skripsiku dengan Fitur *Auto Layout* Menggunakan Metode *Usability Testing*”, memiliki rumusan masalah bagaimana merancang *user interface* dan *experience* aplikasi Skripsiku yang bisa membantu mahasiswa, admin, dekan maupun dosen dalam proses tugas akhir. Adapun sumber data yang digunakan adalah data kualitatif dan menggunakan metode *usability testing*. Hasil akhir dari penelitian adalah merancang *user interface* dan *experience* aplikasi Skripsiku yang memiliki nilai keseluruhan *usability* sebesar 92,4 dengan kriteria penilaian sangat baik.

Kata kunci— *usability testing*, skripsiku, *auto layout*, *user interface*, *user experience*.

ABSTRACT

The development of information technology has increased rapidly in recent years. This can be seen from everyday life how Indonesian people in general always involve technology in their daily life. But it is still rare to use technology to help work or fulfill job needs. For example, in the learning process on campus. There are still many final project processes at Universal University that do not utilize technology, some of which are the submission of thesis proposals, selection of supervisors and storage of manual thesis files. The research entitled " Perancangan User Interface dan Experience Aplikasi Skripsiku dengan Fitur Auto Layout Menggunakan Metode Usability Testing", has a problem formulation of how to design the user interface and experience of Skripsiku application that can help students, admins and lecturers in the final project process. The data sources used are qualitative data and use the usability testing method. The final result of the research is to design the user interface and experience of Skripsiku application which has an overall usability value of 92.4 with very good assessment criteria.

Keywords— *usability testing, skripsiku, auto layout, user interface, user experience.*