

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu Perancangan *User Interface* Aplikasi E-RPS Menggunakan Metode *User Centered Design* untuk Fakultas Komputer Universitas Universal, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *User Interface* dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* dimana penggunalah yang menjadi pusat atau tumpuan dalam perancangan *User Interface* sehingga *User Interface* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.
2. Perancangan *User Interface* Aplikasi E-RPS dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* terbukti dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang *acceptable*. Hal ini dapat terlihat dari evaluasi validasi data yang menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, dimana evaluasi validasi data dilakukan oleh Koordinator Program Studi Teknik Informatika, Koordinator Program Studi Teknik Perangkat Lunak, Koordinator Program Studi Sistem Informasi dan Kepala Lembaga Penjamin Mutu Universitas Universal. Hasil yang diperoleh dari evaluasi validasi data adalah 89 yang berada dalam rentang skala interpretasi *acceptable* dan berada dalam *adjective excellent*.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk meningkatkan pengembangan rancangan antarmuka dan untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan rancangan *User Interface* aplikasi E-RPS dapat lebih ditingkatkan untuk kenyamanan dan kemudahan pengguna dengan cara menganalisis lebih dalam terkait *User Experience* yang tidak dibahas dalam penelitian ini.
2. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambah lebih banyak responden (tidak hanya terbatas pada Fakultas Komputer Universitas Universal saja, namun juga dapat menambahkan responden dari fakultas lain) untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan dan keinginan pengguna mengenai *User Interface* yang sesuai dengan pengguna.
3. Pada proses pengumpulan data akan kebutuhan dan keinginan pengguna, diharapkan dapat lebih dimaksimalkan dengan memberikan pertanyaan yang mengarah dan tidak membuat pengguna bingung mengenai *User Interface* yang akan dirancang.
4. Perbanyak studi literatur terkait penelitian dan perancangan *User Interface* sehingga peneliti dapat membuat terlebih dahulu rancangan *User Interface* yang dapat menjadi gambaran bagi calon pengguna dimana rancangan tersebut dapat digunakan oleh peneliti untuk membantu dalam mengumpulkan data terkait keinginan dan kebutuhan pengguna ketika peneliti melakukan *interview* kepada calon pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- Adira, A. (2022). *3 Alasan Mengapa UI/UX Designer Sangat Dibutuhkan!*
Digstraksi. <https://digstraksi.com/3-alasan-mengapa-ui-ux-designer-sangat-dibutuhkan/>
- Adobe. (2022). *Edit clipping masks*. Adobe.
<https://helpx.adobe.com/illustrator/using/clipping-masks.html>
- Aliya, H. (2022). *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
- Anendya Aorinka. (2022). *Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya*. Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>
- Angela, L., & Erandaru, E. (2022). Studi Perbandingan Teori Dan Praktek Proses Perancangan Ui/Ux Di Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Anggara, D. A., Harianto, W., Aziz, A., Informatika, T., Kanjuruhan, U., & Malang, S. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy (eds.)). PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Anggraini, V. (2022). *Testing : Pengertian, Tujuan, Prinsip dan Manfaat*. Dosenpintar. <https://dosenpintar.com/testing-adalah/>
- Apridiansyah, Y., & Gunawan, G. (2019). Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Technopreneurship and Information System*, 2(2),

74–80.

Aprilia, P. (2022). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. Niagahosterblog. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>

Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>

Barnum et al. (2020). Designing and Prototyping Interfaces with Figma. In *Computers in Industry* (Vol. 2, Issue 2).

Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>

Cann, M. J. (2022). *The 8 types of graphic design you need to know*. 99designs. <https://99designs.com/blog/tips/types-of-graphic-design/>

Elisabeth, N., Yulika, F., & Waspada, A. E. B. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 188–195. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1683>

Fachrizal, R. (2018). *Borrrys Hasian: Empat Hal Penting dalam Mendesain UI/UX*

yang Menarik. Infokomputer.

<https://infokomputer.grid.id/read/12934848/borrys-hasian-empat-hal-penting-dalam-mendesain-uiux-yang-menarik>

Ferdiano, F. (2022). *tahap tahap membuat UI/UX sebuah design*.

Figmacommunity.

<https://www.figma.com/community/file/1078510520267506471>

Gultom, M. K. (2019). *Desain Grafis*.

https://issuu.com/mikaelgultom/docs/ebook_desain_grafis

Hadiansyah, I. (2021). *Jenis-Jenis User Interface (Tipe, Definisi, dan Contoh)*.

PortalUX. <https://portalux.id/jenis-jenis-user-interface-tipe-definisi-dan-contoh/>

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan

Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.

<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

Hidayati, K. F. (2021). *Ada 10 Jenis Desain Grafis, Mana yang Cocok Kamu*

Dalami? Glints. <https://glints.com/id/lowongan/jenis-tipe-desain-grafis/>

Hidayati, K. F. (2022). *Adobe Illustrator: Apa Itu, Fitur Unggulan, dan Harga*

Berlangganan. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/adobe-illustrator-adalah/>

Himawan, H. Y. F. (2020). *Interface User Experience*.

Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *EProceedings of Applied Science*, 6(2), 2697–2706.

idcloudhost. (2020). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*. IdCloudHost. https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/#Fungsi_dan_Kegunaan_Aplikasi

Jessica, C. (2022). *Mengenal User Interface (UI): Arti, Mengapa Penting, Fungsi, dan Karakteristik*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-user-interface/>

Jho. (2022). *Apa itu User Interface (UI)? Fungsi & Karakteristik UI yang Baik*. Jogjahost. <https://www.jogjahost.co.id/blog/user-interface-adalah/>

Julianto, P., Samin, S., & Faizin, F. (2022). Evaluasi Penerapan Rencana Pembelajaran Semester (Rps) Pada Program Studi Manajemen Iain Kerinci. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(02), 274–280. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i02.4962>

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>

Keung, L. (2019). *The Basic Elements of Design*. Envatotuts+. <https://design.tutsplus.com/articles/the-basic-elements-of-design--cms-33922>

- Keung, L. (2022). *The Principles of Design*. Envatotuts+.
<https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>
- Kyrnin, J. (2021). *Balance: the Basic Principles of Design*. Lifeware.
<https://www.lifewire.com/balance-design-principle-3470048>
- Lararenjana, E. (2022). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Merdeka.Com.
<https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Lile, S. (2022). *12 Visual Hierarchy Principles Every Non-Designer Needs to Know*. VISME. <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design_ A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications-O'Reilly Media*.
- Mahmuda, S. N., & S, A. M. (2022). Perancangan Aplikasi Presensi Mahasiswa Teknik Indutrsi UNSIKA Menggunakan QR-Code dan Geotagging Berbasis Android. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(2), 319–324. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i2.432>
- Malik. (2021). *6 Prinsip Dasar Desain User Interface*. Niagahoster Product.
<https://medium.com/niagahoster-product/6-prinsip-dasar-desain-user-interface-8f77a9d4fa7>
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Informatics*

Engineering, 22–75. <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>

Maxipro. (2022). *12 Prinsip Desain Grafis Beserta Gambar dan Contohnya*.

Maxipro. <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

Mediaindoensia.com. (2022). *Memahami Prinsip Tata Letak atau Lay Out dalam*

Desain Grafis. Media Indonesia.

<https://mediaindonesia.com/teknologi/524484/memahami-prinsip-tata-letak-atau-lay-out-dalam-desain-grafis>

Morales, J. (2020). *What Are The 6 Elements of Design?* Xd Adobe.

<https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/6-elements-design/>

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux

Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan

Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.

<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Mulyana, D. (2021). *Mengenal Interaksi Tipe-Tipe User Interface*. Toffeedev.

<https://toffeedev.com/blog/tipe-tipe-user-interface/>

Nababan, M. (2020). *User Testing vs Usability Testing*. Medium.Com.

<https://medium.com/@marianababan/user-testing-vs-usability-testing-9e1ac01dbd43>

Naira, B. (2020). *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Metode*.

Written.Id. <https://written.id/desain/pengertian-desain/>

Pal, D., & Vanijja, V. (2020). Perceived usability evaluation of Microsoft Teams

as an online learning platform during COVID-19 using system usability scale and technology acceptance model in India. *Children and Youth Services Review*, 119(July), 105535. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535>

Pratama, A. A. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Adobe Illustrator, Desainer Grafis Wajib Tahu!* Aboutmalang.Com.

<https://www.aboutmalang.com/teknopr-1424219880/kelebihan-dan-kekurangan-adobe-illustrator-desainer-grafis-wajib-tahu?page=5>

Pratama, R. (2022). *Prinsip Seni Rupa: Pengertian dan Contoh Gambarnya (Lengkap)*. Bocahkampus. <https://bocahkampus.com/prinsip-seni-rupa>

Pratama, S. G. (2021). *Pentingnya UI/UX Design dalam Pengembangan Aplikasi*. Kompasiana.

<https://www.kompasiana.com/sukmagiripratama4797/6011681b8ede483d814c9ed2/pentingnya-ui-ux-design-dalam-pengembangan-aplikasi>

Prawiro, M. (2019). *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Jenis Desain*. Maxmanroe.Com.

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-desain.html>

Putra, D. R. (2020). Pelatihan Membuat Infografis Menggunakan Adobe Illustrator Untuk Kementerian PUPR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 3(2), 54–59. <http://www.universitastriologi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/view/701>

Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 102–108.

<http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>

Putu Dudik Ariawan, I Wayan Sudiarta, I. K. S. (2019). Proses Pengajaran

Mosaik Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Ayaaη*, 8(5), 55.

Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2018). Pengujian Usability Lokamedia Website

Menggunakan System Usability Scale. *Al-Khidmah*, 1(2), 86.

<https://doi.org/10.29406/al-khidmah.v1i2.1155>

Rahmadani, D. A. (2022). *UI vs UX: Apa Bedanya? Ini Penjelasan, Perbedaan,*

dan Contohnya. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/1795-ui-ux-adalah-perbedaan-ui-ux>

Raval, H. (2019). *9 Types of Graphics Design to Explore for New Designers 9*

Types of Graphics Design to Explore for New Designers. LINE25.

<https://line25.com/articles/types-of-graphics-design/>

Renderforest. (2021). *7 Elements of Design: Everything You Should Know*.

Renderforest. <https://www.renderforest.com/blog/elements-of-design>

Rochmawati, I. (2019). Analisis User InteRochmawati, I. (2019). Analisis User

Interface Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 7(2), 14.

<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>face

Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 7(2), 14.

<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>

- Salmaa. (2021). *Desain Penelitian: Pengertian, Jenis, dan Contoh Lengkap*. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/desain-penelitian/>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability. Principles and Practices for Designing Digital Applications (2013)*.
- Setiyaningsih, Y. (2022a). *Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, dan Manfaat*. Dianisa.Com. <https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>
- Setiyaningsih, Y. (2022b). *Perbedaan Adobe Illustrator dan CorelDraw*. Dianisa.Com. <https://dianisa.com/perbedaan-adobe-illustrator-dan-coreldraw/>
- Silveira, D. (2021). *What is the Unity Principle of Design?* Xd Adobe. <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/principles-design-unity/>
- Solichuddin, R. B. (2021). *Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web " Kalografi " Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web " Kalografi "*.
- Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Edi Susilo. <https://www.edisusilo.com/cara->

menggunakan-system-usability-scale/

Taheri, M. (2021). *10 Basic Elements of Design*. Creative Market.

<https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>

Thabroni, G. (2022). *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para*

Ahli. Serupa.Id. <https://serupa.id/pengertian-desain/>

Utami, A. S., & Kadafi, M. (2020). Analisis User Interface pada Aplikasi

Sumeks.co Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, 3(1), 193–200.

Vimalla. (2022). *Belajar Desain Grafis : Tata Letak dan Unsur – Unsur Desain*

Grafis. Szeto Clog. <https://blog.szetoconsultants.com/unsur-desain-grafis/>

Vivian, A. (2022). *Figma Adalah: 4 Fitur, Fungsi, Cara Kerjanya, serta Bedanya*

dengan UI/UX Lainnya. EKRUTmedia. <https://www.ekrut.com/media/figma-adalah>

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan

Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).

Wulandari P. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Sehat Retno

Berbasis Smartphone dan Evaluasi System Usability Scale (SUS) Designing a Smartphone-Based Retno Healthy Home Application User Interface and Evaluation of The System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Setya Medika*, 6(1), 21–29.

Yanto, B., & Sari, R. P. (2019). Elektronik Pembelajaran Semester (E-RPS)

Berbasis WEB Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian. *Riau*

Journal of Computer Science, 05(02), 98–107. <http://e->

journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/1753/1365