

**ANALISIS PENGARUH UI/UX TERHADAP DESAIN INTERAKSI
PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE SISTEM
INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS SEMARANG (SIA USM)**
*(UI/UX ANALYSIS FOR INTERACTION DESIGN AND WEBSITE DEVELOPMENT OF THE
ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF THE SEMARANG UNIVERSITY (SIA USM))*

Zulfan Effendy Perdana
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
zulfanep@gmail.com

ABSTRACT

The Academic Information System of the Semarang University or SIA USM is one of the student facilities that aims as a source of information. The website-based SIA USM is accessed by more than 10 thousand students which raises the pros and cons of the system, interface structure and interaction. In this study, researchers raised the problem of interface and interaction structure (UI / UX) to be examined in order to obtain UI / UX quality values using usability testing method. According to Jacob Nielsen, Usability is a quality attribute that explains or measures how easy it is to use an interface. The word "Usability" also refers to a method to increase ease of use during the design process. Usability is measured by five criteria, namely: Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, and Satisfaction. The results of the research are the value of usability criteria that represent UI / UX so that it is expected to be a recommendation for developing a better USM SIA in the future.

Keywords : UI, UX, Usability

ABSTRAK

Sistem Informasi Akademik Universitas Semarang atau SIA USM adalah salah satu sarana mahasiswa yang bertujuan sebagai sumber informasi. SIA USM berbasis website yang diakses oleh lebih dari 10 ribu mahasiswa yang menimbulkan pro dan kontra terhadap sistem, struktur antar muka dan interaksi. Pada penelitian kali ini peneliti mengangkat permasalahan dari struktur antar muka dan interaksi (UI/UX) untuk diteliti dengan tujuan mendapatkan nilai kualitas UI/UX menggunakan metode *usability testing*. Menurut Jacob Nielsen, *Usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata "*Usability*" juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Hasil penelitian berupa nilai kriteria *usability* yang mewakili UI/UX sehingga diharapkan dapat menjadi rekomendasi untuk mengembangkan SIA USM yang lebih baik dimasa depan.

Kata Kunci : UI, UX, *Usability*