

ABSTRAK

Bima adalah *website* sistem informasi akademik yang digunakan oleh mahasiswa yang sedang menunjang Pendidikan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta. Pemegang tanggung jawab untuk pengembangan pada sistem ini adalah UPT TIK. Berdasar wawancara dengan pihak UPT TIK, pengembangan Bima adalah fokus utama saat ini. Terdapat rencana untuk kedepannya melakukan pengembangan Bima menjadi aplikasi *mobile*. Oleh karena itu, untuk menghasilkan sebuah asumsi dilakukan *survey* singkat secara acak kepada mahasiswa yang ada UPNVYK. Hasil yang didapat adalah 60% responden menyatakan lebih sering menggunakan perangkat *smartphone* untuk mengakses Bima. 87% responden juga menyatakan perlu adanya platform *mobile* untuk mengakses sistem informasi akademik. Responden juga diminta untuk memberikan ekspektasi fitur dari platform *mobile* bilamana akan ada pengembangan. Tak hanya itu, observasi terhadap platform *serua* yang sudah ada untuk dapat mengetahui fitur-fitur yang paling sering disediakan. Melihat ini, maka perlu adanya pengembangan platform *mobile* untuk mengakses informasi akademis. Tentunya pada proses pengembangan platform ini perlu adanya perancangan *UI/UX* untuk memberikan gambaran aplikasi seperti apa yang diperlukan oleh pengguna. Aplikasi yang baik akan menghasilkan pengalaman pengguna yang baik. Aspek dari pengalaman pengguna yang perlu diperhatikan menurut *User experience questionnaire* ada 6 yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan. Untuk dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, metode *Lean UX* digunakan pada penelitian ini. Metode *Lean UX* sendiri memiliki 4 tahapan yaitu *Declare Assumption*, *Create an MVP*, *Run an Experiment* dan *Feedback and Research*. Berdasar hasil wawancara dan *survey* singkat yang telah dilakukan disusunlah asumsi hingga rekomendasi fitur. Dilanjutkan dengan perancangan MVP hingga menghasilkan *High Fidelity Prototype*. MVP ini diuji bersama skenario yang telah dirancang dengan metode uji *usability Think aloud*. Pada pengujian *usability* tahap pertama menghasilkan 24% sentimen positif dan 36% sentimen negatif. Oleh karena itu perbaikan dilakukan dan dilakukan pengujian kembali. Pada tahap kedua dihasilkan peningkatan sentimen positif menjadi 36,76% serta penurunan sentimen negatif menjadi 8,82%. Dengan peningkatan ini dirasa MVP telah memiliki nilai *usability* yang baik. Dilakukan perbaikan sekali lagi hasil pengujian tahap kedua. Dengan ini dilakukan adalah melakukan evaluasi UX dengan menggunakan *User experience questionnaire*. Hasil yang didapat menunjukkan keenam aspek berada di atas rata-rata. Hasil untuk kedua kualitas UEQ yaitu Kualitas Pragmatis dan Kualitas Hedonis juga mendapat nilai di atas rata-rata. Hal terakhir yang ditunjukkan adalah *benchmark* dari rancangan Bima *Mobile* mendapatkan kategori “*Excellent*”. Dari hasil yang didapat, dapat disimpulkan bahwa rancangan Bima *Mobile* ini berhasil mendapatkan pengalaman pengguna yang baik. Dengan begitu, rancangan ini dapat menjadi bahan pertimbangan yang baik dalam merancang *platform mobile* di masa depan.

Kata Kunci : Bima, UI, UX, *Mobile*, *Lean UX*, *Think aloud*, *User experience questionnaire*