

PENGEMBANGAN UI/UX DAN *FRONT END WEBSITE COMPANY PROFILE* UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG DENGAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG)

Fashal Kurniawan¹, Samsul Budiarto², Zen Munawar³, Iswanto⁴

^{1,2,4}Teknik Informatika Universitas Nurtanio Bandung

³Manajemen Informatika Politeknik LP3I Bandung

Email: ¹fashalkurniawan@gmail.com, ²sambudiarto26@gmail.com, ³munawarzen@gmail.com,

⁴isw789ng@gmail.com

ABSTRAK

Penulis bertujuan untuk mengembangkan *website company profile* Universitas Nurtanio Bandung. Dengan mengembangkan *User Interface/User Experience* dan implementasikan kedalam *website company profile* UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG kedalam *Front-End*. Selanjutnya, yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Terdapat beberapa tahapan dalam metode *Design Thinking* diantaranya adalah, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, penulis menggali permasalahan secara langsung melalui *interview* dengan pengguna atau partisipan. Pada tahap *define* penulis melakukan pengumpulan permasalahan yang dirasakan oleh pengguna atau partisipan, *ideate*, penulis melakukan pembagian permasalahan yang lebih di prioritaskan dalam grafik sumbu x dan y, melakukan pembuatan kerangka dari website, membuat komponen *corner radius*, *spacing*, *text style*, *shadow*, dan *color palate* agar tampilan pada *website* konsisten dalam tulisan, tombol, warna, dan jarak. Pada tahap *prototype*, penulis mengimplementasikan hasil dari tahap-tahap sebelumnya ke dalam bentuk *design*. Pada tahap pengujian/*test* akan diketahui hasil pengembangan dan Penulis telah mengimplementasikan solusi dalam bentuk *design*. dan apakah hasil dari pengembangan mampu menyelesaikan masalah dan telah memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah berupa tampilan *website* dengan *design Front-end* yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan. *Design Thinking* akan menghadirkan solusi yang memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat mengunjungi situs *company profile* Universitas Nurtanio Bandung

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Front-End, Website, Design Thinking*

ABSTRACT

The author aims to develop a company profile website for Universitas Nurtanio Bandung. This involves enhancing the User Interface/User Experience (UI/UX) and implementing it into the front-end of the university's company profile website. The approach used is the Design Thinking method. Design Thinking is a human-centered approach to problem-solving and innovation. It consists of several stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. In the *empathize* stage, the author identifies problems directly through interviews with users or participants. In the *define* stage, the problems gathered from users are compiled. During the *ideate* stage, the author prioritizes issues using an x-y axis chart, develops the website framework, and creates components such as *corner radius*, *spacing*, *text styles*, *shadows*, and a *color palette* to ensure visual consistency in typography, buttons, colors, and layout. In the *prototype* stage, the author implements the results of the previous steps into a design format. In the *test* stage, the results of the development are evaluated to determine whether the solution meets user needs and effectively resolves the identified problems. The outcome of this study is a website display with a front-end design that has been developed and tailored to address the problems and needs identified. Design Thinking provides a solution that meets user needs and addresses the challenges users face when visiting the Universitas Nurtanio Bandung company profile website.

Keywords: *User Interface, User Experience, Front-End, Website, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Web merupakan sebuah jaringan informasi global yang terdiri dari berbagai situs web,

halaman web, dan sumber daya lainnya yang terhubung satu sama lain melalui Internet. Web adalah platform di mana pengguna dapat

mengakses berbagai jenis informasi, termasuk teks, gambar, audio, dan video, serta berinteraksi dengan konten tersebut melalui hyperlink, formulir web, dan aplikasi web lainnya. Web juga menjadi jembatan untuk berbagai jenis aktivitas online, termasuk komunikasi, perdagangan elektronik, pendidikan, dan hiburan.

Universitas Nurtanio Bandung merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki reputasi tinggi di Indonesia, terutama dalam bidang teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi, Universitas Nurtanio Bandung memahami pentingnya menjaga tampilan dan pengalaman pengguna yang optimal pada website profile company Universitas Nurtanio Bandung.

Seiring perkembangan teknologi yang terus berubah dan berdasarkan hasil wawancara kualitatif dengan lima partisipan terkait dengan situs *website company profile* Universitas Nurtanio Bandung, saat ini situs web tersebut menghadapi permasalahan terkait dengan UI/UX.

User Interface dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses design suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh designer UI. Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap pengembangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk design antarmuka dan interaksi. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses design ulang akan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan *website* Universitas Nurtanio Bandung

Dengan adanya pengembangan UI/UX pada *website* Universitas Nurtanio Bandung memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan. Pembaruan pada navigasi,

penataan komponen, dan penggunaan elemen design yang akan memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka cari.

Adapun tujuan dari pengembangan ini yaitu meng-*update* fitur pada website UNNUR agar kebutuhan pengguna sesuai, menerapkan pengembangan *website company profile* Universitas Nurtanio Bandung dengan hasil dari pengembangan menggunakan metode *Design Thinking* dan mengoptimalkan penggunaan gambar, animasi dan memastikan tampilan website yang lebih baik dalam penggunaannya.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses *design* ulang yaitu, dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan feedback dan menggali permasalahan dilakukan proses research dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil design website mencakup *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Berikut proses dalam *Design Thinking* sebagai berikut:

1. *Empathize*

Empathize merupakan proses analisis pada penelitian untuk mengetahui apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna *Profile UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG*. Pada tahap *empathize* penulis menggunakan *tools zoom* untuk wawancara kepada partisipan, dan figma dengan menggunakan halaman figjam untuk menulis hasil dari wawancara kepada partisipan.

2. *Define*

Define merupakan proses analisis pada penelitian untuk menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian pada tahap *empathize*. Pada tahap ini penulis menggunakan *tools figma* dengan halaman figjam.

3. *Ideate*

Ideate merupakan proses perancangan penelitian, *brainstorming* merupakan proses ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap

define. Pada tahap ini penulis menggunakan tools figma dengan halaman design file.

4. Prototype

Prototype pada tahap merupakan tahap implementasi, penulis menggunakan tools figma dengan halaman design file untuk menggabungkan dari hasil define dan ideate untuk menjadi suatu design dan visual studio code untuk implementasi dari hasil design menjadi suatu fitur yang berfungsi pada website profile company UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG .

5. Test

Tahap ini dilakukan pengujian prototype dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan pengembangan telah tercapai. Pada tahap ini penulis melakukan test design dengan maze dan test pada front-end menggunakan usability testing dengan 5 partisipan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website company profile Universitas Nurtanio Bandung (UNNUR) agar lebih informatif, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan Design Thinking, dengan lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

3.1 ANALISIS SISTEM BERJALAN

Dari hasil observasi awal dan wawancara terhadap lima partisipan (mahasiswa dan orang tua), ditemukan berbagai kendala seperti:

1. Sulitnya mencari informasi beasiswa (Aulya Devina)
2. Tidak tersedianya akses untuk orang tua memantau perkembangan anak (Elis Setiawan)
3. Minimnya informasi rincian biaya kuliah (Teguh Wijayanto)
4. Navigasi website yang membingungkan,
5. Kurangnya fitur pendukung disabilitas.

Tabel 1 Deskripsi Partisipan

NO	NAMA	DESKRIPSI
1	Yani Suryani (Mhs.FISIP)	Yani Suryani adalah mahasiswa kampus UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG semester 8 yang sedang menempuh S1 di Fakultas FISIP. Kesibukan Yani untuk saat ini ialah kuliah dan bimbingan skripsi, ia tertarik masuk ke Universitas Nurtanio Bandung dikarenakan profile kampus, berita tentang kampus, prestasi yang di dapatkan oleh kampus, dan fasilitas dari kampus UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG. Yani menggunakan website umum untuk melihat info biaya kuliah dan ruang kerja yang di dapatkan UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG, akan tetapi yani sering tidak mengetahui informasi-informasi yang terbaru dan sangat di butuhkan oleh mahasiswa seperti Beasiswa dan hari libur.
2	Aulya Devina (Mhs FE)	Aulya Devina adalah salah satu mahasiswa UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG fakultas ekonomi dan sedang menempuh S1, aulya merupakan salah satu mahasiswa aktif dalam mengali informasi yang terbaru dalam UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG dikarenakan aulya memilih kampus universitas yang selalu melihat profile dari kampus tersebut menurut aulya ia tertarik masuk ke UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG dikarenakan banyaknya kelas, jurusan, dan ciri khas dari kampus tersebut. dan sebelum masuk ke unnur aulya lebih ke tentang informasi kampus dan tentang kip kuliah di unnur yang di dapat oleh kampus. setelah masuk ke UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG aulya menggunakan profile untuk melihat dosen dan kalender akademik, tetapi menurut aul dalam pencariannya lumayan ribet, dikarenakan banyak meng klik beberapa untuk mencarinya, dan harapan dari aul ingin menambahkan informasi di unnur tentang beasiswa dikarenakan di profile kamous hanya berita berita yang kegiatan yang ada di unnur
3	Moch Tirta Bening (Mhs FIKI)	Mochamad Tirta Bening atau disebut juga tirta merupakan salah satu mahasiswa Universitas Nurtanio Bandung angkatan 2021 yang bertempat di Kabupaten Bandung Barat (KBB), tirta adalah salah satu mahasiswa aktif di kampus, dikarenakan dia salah satu pengurus UKM kampus jadi tirta sering menggunakan profile UNNUR untuk mencari nama-nama dosen dan jajarannya yang ada di kampus UNNUR, selain itu tirta sering menghafal hymne UNNUR dan Mars UNNUR. Tirta masuk ke UNNUR dikarenakan akreditasi kampus, dari Biaya Kuliah, dan Fakultas serta Prodi-prodi yang ada di UNNUR. Tirta untuk mencari informasi tentang kampus lebih melihat di sosial media UNNUR karena sosial media UNNUR update, tirta berpendapat dalam perkuliahan diadakan LMS yang berbasis android Desktop, dan membuat fitur disabilitas untuk orang-orang memiliki kekurangan dari segi penglihatan. Menurut tirta untuk pendaftaran di unnur lumayan ribet karna banyak membuka jendela dalam mendaftarnya tetapi untuk daftarnya ke kampusnya mudah.
4	Elis Setiawan (Orang tua Mahasiswa)	Elis Setiawan merupakan ibu dari 3 anak bersaudara, 2 dari 3 anak tersebut berkuliah di UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG, alasannya dikarenakan dekat dari rumah, Akreditasi kampus, dan fasilitas kampus. salah satu dari anak tersebut masuk ke UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG dengan prodi FIKI dan alasan untuk anaknya masuk FIKI karena keamaan dari anaknya yang ingin belajar tentang Ilmu Komputer dan Teknik Informatika. elis jarang membuka website unnur dikarenakan kesibukannya mengajar di TK sehingga setiap elis memberikan kepercayaan kepada anaknya untuk berkuliah, elis hanya sesekali melihat website unnur dikarenakan pada saat melihat hanya menampilkan tentang eskul dari kampus bukan dari pembelajaran maupun pencapaian, elis merasa ada yang kurang dari kampus UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG karena tidak dapat akses untuk melihat perkembangan anak dari segi kehadiran maupun dari prestasi pembelajaran. harapan dari elis pihak kampus memberikan akses kepada orang tua untuk melihat perkembangan anak dan misalkan sudah ada maka sosialisasikan kepada orang tua mahasiswa, dan tambahkan fitur disabilitas untuk membantu para orang tua yang kurang dari segi penglihatan maupun rasio warna dari halaman website tersebut. Dari segi pendaftaran tentang kampus pun tidak ribet dan persyaratan ataupun test.
5	Teguh Wijayanto (Mhs. FT)	Teguh Wijayanto merupakan mahasiswa UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG yang berasal dari bogor dan menempuh kuliah di Fakultas Teknik Penerbangan, Teguh mengenal kampus unnur dikarenakan unnur merupakan salah satu kampus swasta yang menyediakan insence yang berguna di dunia penerbangan dan unnur bercirikan dirgantara, melihat unnur bercirikan dirgantara saat melihat website profile unnur namun setelah masuk unnur teguh sering menggunakan profile untuk melihat nama-nama jajarannya dosen unnur dan melihat berita informasi terbaru dari kampus, akan tetapi teguh merasa kurang pada website unnur dikarenakan tidak adanya biaya pendidikan dan beasiswa. Teguh yakin kepada kampus karena adanya kerja sama dengan kampus lain dan perusahaan yang menjadi peluang besar untuk mendapatkan pekerjaan setelah lulus dari unnur dan ikatan antar alumni pun menjadi point tambahan untuk peluang kerja. Teguh sering mengeluh karena jadwal kampus di pegang oleh ketua kelas dan tidak di bagikan langsung ke mahasiswa, yang teguh harapkan setiap fakultas menyediakan jadwal uts/uas di halaman fakultas kampus. teguh mengharapkan ada fitur tambahan dalam profil unnur seperti Fitur beasiswa, fitur disabilitas dan fitur kunjungan ke kampus unnur, dan fitur penelitian yang dosen sedang jalankan sehingga para mahasiswa bisa ikut join untuk tugas akhir, dan bisa akses beberapa perusahaan yang telah bekerja sama dengan kampus unnur. pesan dari teguh untuk fitur pendaftaran tidak susah.

Tabel 2 Poin Permasalahan

NO	POINT PERMASALAHAN
1	Banyak langkah pada saat aulya mencari informasi pada website unnur
2	Mencari informasi beasiswa menurut Aulya susah dikarenakan hanya berita saja.
3	Tentang beasiswa terkadang sulit mau itu internal dan eksternal
4	Orang tua tidak bisa memantau tentang perkembangan anaknya yang sedang berkuliah
5	Dikarenakan umur orang tua bertambah hampir beberapa orang tua yang sudah mulai berkurang dari penglihatan
6	Tidak adanya rincian biaya untuk masuk ke tiap fakultas di UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG.
7	Untuk melihat jadwal perkuliahan terkadang pusing
8	Banyak beberapa orang yang ingin kunjungan ke unnur tapi tidak tahu cara untuk perizinan
9	Fitur learning management system ingin lebih di terapkan lagi di kampus UNNUR
10	Tidak adanya informasi tentang kerjasama UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG

3.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Permasalahan dari pengguna diolah menjadi *solution ideas*, seperti:

1. Penambahan fitur beasiswa dan rincian biaya kuliah,
2. Penyediaan akses orang tua,
3. Penambahan fitur kunjungan kampus dan disabilitas.

Tabel 3 Ide Hasil Dari Analisis Kebutuhan Sistem

NO	SOLUTION IDEA
1	membuatkan web/platform tambahan untuk informasi tantang unnur
2	menyayangkan halaman beranda tentang informasi - informasi seputar unnur
3	menbuat pemberitahuan setiap ada informasi terbaru kepada mahasiswa
4	merubahkan fitur beasiswa
5	memberitahukan informasi tentang beasiswa kepada BEM Universitas agar di sebarakan kepada mahasiswa
6	membuatkan fitur tambahan di dalam berita acara seperti contact admin
7	menambalkan/ membuat fitur tentang beasiswa
8	mengingatn kepada staf TU untuk setiap informasi tentang beasiswa dan mengirim kepada grup prodi
9	membuat berita tentang beasiswa
10	melakukan sosialisasi setiap 1 semester antara dosen dan orang tua
11	membuat/ menambahkan fitur untuk orang tua agar bisa melihat data dari pencapaian mahasiswa
12	membuatkan web khusus orang tua agar bisa akses
13	menambalkan fitur disabilitas
14	di tuntun orang tua saat mengakses website UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG
15	memberikan kacamata untuk beberapa orang tua yang mulai berkurang dari segi penglihatan
16	menambalkan rincian biaya di setiap halaman tiap fakultas unnur
17	membuat fitur tanya costumer service untuk menradahkan user menanyakan tentang biaya dan seputar kampus
18	membuat satu halaman tentang rincian biaya
19	mengupdate tentang jadwal di profile unnur
20	memberikan jadwal di setiap grup prodi/fakultas
21	fitur di profile unnur tentang kalender akademik di profile unnur dibagi di macam macam fakultas
22	membuatkan fitur kunjungan kampus
23	mengisi buku tamu
24	bertanya kepada teman / seseorang yang berkuliah di kampus UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG
25	membuat website LMS
26	membuatkan aplikasi LMS
27	menetapkan tiap KBM diwajibkan LMS untuk setiap mahasiswa
28	Membuatkan fitur kerjasama di UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG

3.3 PERANCANGAN UI/UX

Tabel 4 Prioritization Matrix

NO	PRIORITIZATION MATRIX	FITUR
1	High Priority - High Feasibility	menambalkan/ membuat fitur tentang beasiswa
		menambalkan rincian biaya di setiap halaman tiap fakultas unnur
		menambalkan fitur disabilitas
		membuatkan fitur kunjungan kampus
		menayangkan halaman beranda tentang informasi - informasi seputar unnur
2	High Priority - Low Feasibility	mengupdate tentang jadwal di profile unnur
		fitur di profile unnur tentang kalender akademik di profile unnur dibagi di macam macam fakultas
		membuat fitur kerjasama di halaman website company profile universitas nurtanio bandung
		membuatkan fitur tambahan di dalam berita acara seperti contact admin
		membuat fitur tanya costumer service untuk memudahkan user menanyakan tentang biaya dan seputar kampus
3	Low Priority - High Feasibility	menetapkan tiap kbm diwajibkan lms untuk setiap mahasiswa
		mengingatn kepada staf tu untuk setiap informasi tentang beasiswa dan mengirim kepada grup prodi
4	Low Priority - low Feasibility	membuat pemberitahuan setiap ada informasi terbaru kepada mahasiswa
		memberitahukan informasi tentang beasiswa kepada bem universitas agar di sebarakan kepada mahasiswa
		memberikan kacamata untuk beberapa orang tua yang mulai berkurang dari segi penglihatan
		membuatkan web khusus orang tua agar bisa akses
		bertanya kepada teman / seseorang yang berkuliah di kampus universitas nurtanio bandung

Enam fitur yang diprioritaskan dalam desain ulang yaitu:

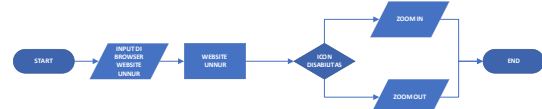
1. Fitur Beasiswa
2. Fitur Rincian Biaya
3. Fitur Disabilitas dan Operator
4. Fitur Pendaftaran Mahasiswa
5. Fitur Kerjasama
6. Fitur Kalender Akademik



Gambar 1 Fitur Beasiswa



Gambar 2 Fitur Rincian Biaya



Gambar 3 Fitur Disabilitas dan Operator



Gambar 4 Fitur Pendaftaran Mahasiswa

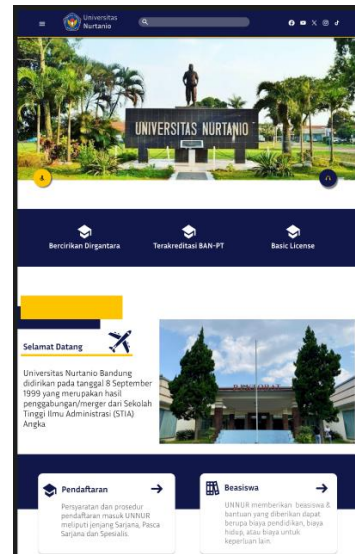


Gambar 5 Fitur Kerjasama



Gambar 6 Fitur Kalender Akademik

3.4 IMPLEMENTASI



Gambar 7 Halaman Home 1



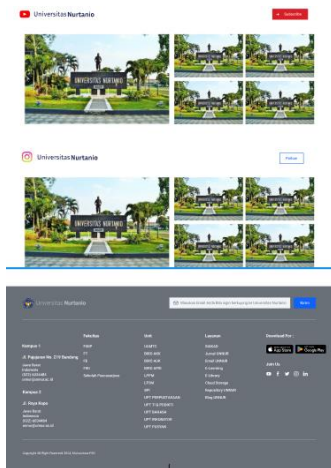
Gambar 8 Halaman Home 2



Gambar 9 Halaman Home 3



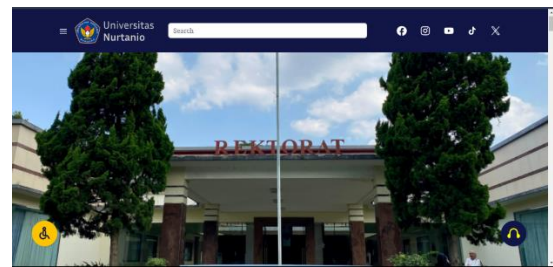
Gambar 10 Halaman Home 4



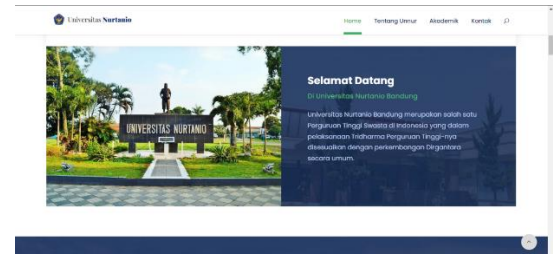
Gambar 11 Halaman Home 5



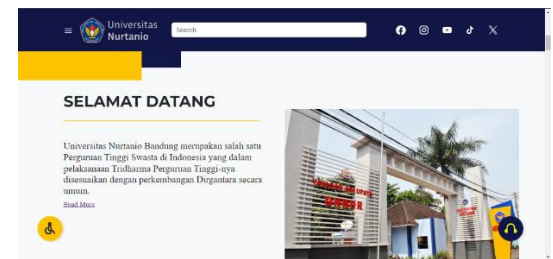
Gambar 12 Halaman Home 1 Sebelum



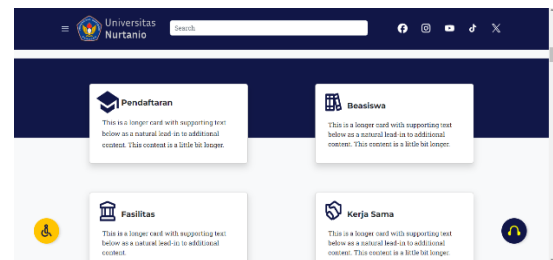
Gambar 13 Halaman Home 1 Sesudah



Gambar 14 Halaman Home Home 2 Sebelum



Gambar 15 Halaman Home 2 Sesudah



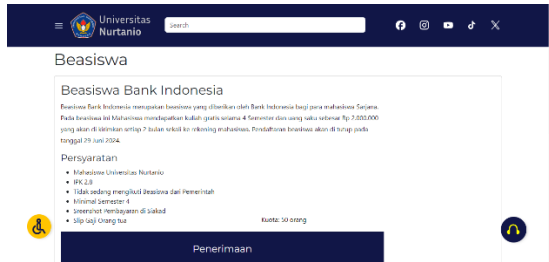
Gambar 16 Halaman Home 3



Gambar 17 Halaman Home 5 Sebelum



Gambar 18 Halaman Home 5 Sesudah



Gambar 19 Halaman Beasiswa

3.5 PENGUJIAN

Pengujian dilakukan pada 5 partisipan menggunakan metode *Usability Testing* melalui *Maze*. Masing-masing diminta menyelesaikan enam tugas pengujian. Pengukuran dilakukan dalam dua aspek, yaitu :

1. *Severity Level* (Skala 1–4)
2. Tingkat Kesulitan (Skala 1–7)

Tabel 5 Tingkat Severity Level

Variabel	Tingkat Severity Level
1	Usability catastrophe: Sangat penting untuk diperbaiki, jadi harus diberikan prioritas paling tinggi
2	Major usability problem: Penting untuk diperbaiki, jadi harus diberikan prioritas tinggi
3	Minor usability problem: Memperbaiki ini harus diberikan prioritas rendah
4	No need to solve kecuali waktu tambahan tersedia di proyek

Tabel 6 Tingkat Tabel Kesulitan

Variabel	Tingkat kesulitan
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Cukup Sulit
4	Netral
5	Cukup Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Tabel 7 Interpretasi Presentasi

Presentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat Memuaskan
70% - 89%	Memuaskan
50% - 69%	Cukup
<50%	Perlu Peningkatan

Tabel 8 Testing Pengguna 1

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	4	7
Melihat rincian biaya tiap fakultas	3	5
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	3	7
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	5
Melihat Kerjasama UNNUR	4	6
Melihat Kalender Akademik	4	6

Severity level = 21: $24 \times 100 = 87\%$
 Tingkat kesulitan = 36: $42 \times 100 = 85\%$

Tabel 9 Testing Pengguna 2

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	4	6
Melihat rincian biaya tiap fakultas	3	7
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	4	5
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	6
Melihat Kerjasama UNNUR	4	7
Melihat Kalender Akademik	4	6

Severity level = 21: $24 \times 100 = 87\%$
 Tingkat kesulitan = 36: $42 \times 100 = 85\%$

Tabel 10 Testing Pengguna 3

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	3	5
Melihat rincian biaya tiap fakultas	4	5
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	3	6
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	5
Melihat Kerjasama UNNUR	3	6
Melihat Kalender Akademik	4	6

Severity level = 22: $24 \times 100 = 91\%$
 Tingkat kesulitan = 37: $42 \times 100 = 88\%$

Tabel 11 Testing Pengguna 4

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	3	6
Melihat rincian biaya tiap fakultas	3	6
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	3	7
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	6
Melihat Kerjasama UNNUR	4	7
Melihat Kalender Akademik	4	6

Severity level = 20: $24 \times 100 = 83\%$
 Tingkat kesulitan = 33: $42 \times 100 = 78\%$

Tabel 12 Testing Pengguna 5

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	4	7
Melihat rincian biaya tiap fakultas	2	4
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	4	7
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	6
Melihat Kerjasama UNNUR	4	7
Melihat Kalender Akademik	3	6

Severity level = 20: $24 \times 100 = 83\%$

Tingkat kesulitan = 38: $42 \times 100 = 90\%$

Tabel 5 Testing Pengguna 5

Tugas	Severity level	Tingkat Kesulitan
Melihat beasiswa di UNNUR	4	7
Melihat rincian biaya tiap fakultas	2	4
Melakukan aksi di fitur disabilitas dan operator	4	7
Pergi ke halaman Pendaftaran	3	6
Melihat Kerjasama UNNUR	4	7
Melihat Kalender Akademik	3	6

Severity level = 20: $24 \times 100 = 83\%$

Tingkat kesulitan = 37: $42 \times 100 = 88\%$

Hasil akhir pengujian:

Rata-rata severity level: 85% (kategori memuaskan)

Rata-rata tingkat kemudahan: 85% (kategori memuaskan)

Setelah dilakukan pengujian dari 5 partisipan dan dilakukan perhitungan, berdasarkan sisi pengguna yang merupakan pengguna *website company profile* UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG memperoleh hasil perhitungan sebesar 85 % severity level dan 85% tingkat kesulitan, dapat dinyatakan bahwa pengembangan pada website company profil UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG telah berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan :

1. Pengembangan UI/UX dan Front-End pada *website company profile* Universitas Nurtanio Bandung dengan metode *Design Thinking* berhasil diterapkan sesuai kebutuhan pengguna.
2. Website berhasil ditingkatkan dari sisi tampilan visual, kemudahan akses informasi, serta konsistensi antarmuka.

3. Pengujian *usability* menunjukkan tingkat keberhasilan 85% baik pada aspek *severity level* maupun tingkat kesulitan, menandakan sistem layak digunakan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nirisal, N., Syafriadi, & Firanti, N. A. (2023). Perancangan UI/UX sistem informasi penilaian seminar dan skripsi pendekatan Human Centered Design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(3), 548–556. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6484>
2. Setiawan, R. (2023). Perancangan UI/UX dan frontend dengan framework Laravel untuk aplikasi LMS (Skripsi tidak dipublikasikan). [Universitas].
3. Aulia, A. N. (2018). Rancang bangun UI/UX aplikasi manajemen skripsi pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Ahmad Dahlan. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF>
4. Shirvanadi, & Chandra, E. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning Amikom Center dengan metode Design Thinking (Studi kasus: Amikom Center).
5. Nurjati, & Sribiko, H. (2021). Membangun desain UI/UX untuk website e-commerce (Studi kasus toko komputer online).
6. Wibisono, G., & Eka, W. (2020). Perancangan website sebagai media informasi dan promosi batik khas Kabupaten Kulonprogo.
7. Pradana, A. R., Idris, M., S. Kom, & M. Kom. (2021). Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan Design Thinking (Studi kasus: Amikom Center).
8. Gibbons. (n.d.). Design systems 101. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
9. Fessenden, T. (n.d.). Design systems 101. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
10. Vintha, A. (2021). Perancangan UI/UX microservice sistem informasi.
11. Fikriyya, A., & Dirgahayu, R. T. (2020). Implementasi prototyping dalam

- perancangan sistem informasi sekolah Desa Pendar Foundation Yogyakarta.
12. Nielsen, J. (n.d.). Usability 101: Introduction to usability. Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
 13. Faiz, M. (n.d.). Pengembangan aplikasi PSPM berbasis Android.
 14. Mariko, S. (2019). Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.22280>
 15. Tabrani, M., & Pudjiarti, E. (2017). Penerapan metode Waterfall pada sistem informasi inventori PT. Pangan Sehat Sejahtera.
 16. Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (n.d.). Pembahasan mengenai front-end web developer dalam ruang lingkup web development. *Bullet: Jurnal Multidisiplin Ilmu*. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
 17. Creswell, W. J. (2019). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (3rd ed.). Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
<https://pustakapelajar.co.id/buku/research-design-pendekatan-kualitatif-kuantitatif-dan-mixed/>
 18. Ar Razi, A., et al. (2018). Penerapan metode Design Thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2). Retrieved from <http://bit.do/demandia>