

Perancangan *Website* KKN Universitas Lampung dengan Pendekatan *User-Centered Design*

¹Helvi Yanfika, ²Igit Sabda Ilman, dan ^{*3}Ridho Sholehurrohman

¹Penyuluhan Pertanian, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1, Bandar Lampung, Indonesia
^{2,3}Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1, Bandar Lampung, Indonesia
e-mail: ¹helviyanfika@yahoo.co.id, ²igit.sabda@fmipa.unila.ac.id, ^{*3}ridho.sholehurrohman@fmipa.unila.ac.id

Abstract — *Information and Communication Technology (ICT) has been widely implemented in education, serving not only as a learning medium but also as a tool for sharing information and assisting in decision-making. This is evident in the BP KKN (Community Service Program) at the University of Lampung (Unila), which utilizes a website as a medium for disseminating information. The KKN Unila website currently focuses on providing information related to KKN activities, including general information, activities, students, and other relevant details. Effective information delivery through a website requires not only clear presentation but also a well-designed user interface (UI) to enhance user experience (UX), ensuring ease of access and comprehension. UX encompasses more than just visual aspects, extending to user feelings, thoughts, sensations, and actions during system interactions. A well-designed UX aims to create interactive, user-friendly systems that are practical and convenient for users. Achieving a high-quality UX requires a human-centered system design approach. User-Centered Design (UCD) is one such method, involving users in the development process. This study focuses on redesigning the KKN Unila website using the UCD approach. User experience evaluation in this research employs the User Experience Questionnaire (UEQ), targeting improvements in key UX aspects, including Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty.*

Keywords: *User-Centered Design; User Experience; User Interface; UEQ; Website.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah banyak diterapkan dalam bidang pendidikan. Selain sebagai media pembelajaran, TIK juga digunakan sebagai sarana berbagi informasi maupun alat bantu dalam mengambil keputusan. Tidak terkecuali bagi BP-KKN Universitas Lampung (Unila) yang telah menerapkan *website* sebagai media dalam berbagi informasi. *Website* juga dapat berfungsi sebagai suatu instrumen penting untuk media komunikasi dan informasi kepada masyarakat [1]. Penggunaan *website* pada KKN Unila dilakukan untuk dapat mendukung salah satu tujuan KKN Unila. Saat ini, *website* KKN Unila berfokus dalam menyampaikan berbagai informasi kegiatan di KKN Unila. Informasi yang sudah ada pada *website* KKN Unila meliputi informasi terkait KKN, kegiatan mahasiswa KKN, serta informasi pendaftaran KKN.

Penyampaian informasi melalui *website* tidak hanya tentang bagaimana menampilkan informasi, namun harus didukung dengan *user interface* (UI) yang baik sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna atau *user experience* (UX) untuk memastikan informasi mudah didapat dan diterima. UX tidak hanya fokus pada yang terlihat atau UI, UX juga meliputi perasaan, pikiran, sensasi, dan tindakan dari keterlibatan pada beberapa aktivitas dalam sistem [4]. Desain UX pada suatu sistem harus dirancang untuk menjadikan sistem yang interaktif dan layanan yang nyaman untuk digunakan, juga memiliki hal-hal yang berguna dan memudahkan para penggunanya. Untuk mencapai UX yang baik, hal yang perlu dilakukan adalah perancangan sistem yang terpusat pada manusia. Para perancang sistem seharusnya dalam proses pengembangan sistem tidak hanya fokus pada teknologi yang dimiliki, namun juga memperhatikan orang-orang yang akan menggunakan sistem tersebut. Sayangnya, di masa lalu, sistem yang interaktif, layanan, dan produk tidak selalu memiliki catatan yang baik dalam mempertimbangkan keinginan calon pengguna sistem tersebut.

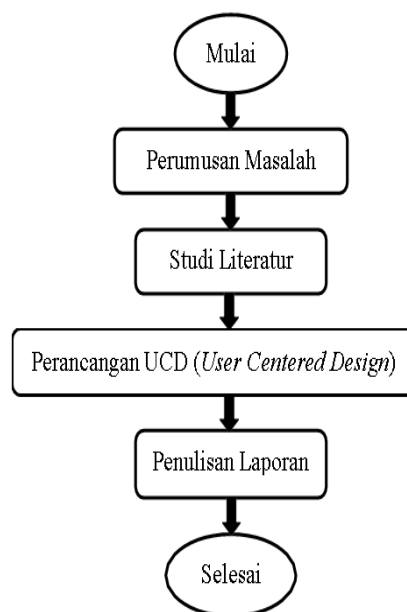
User-Centered Design (UCD), salah satu metode perancangan sistem yang menawarkan pengguna untuk berpartisipasi dalam proses pengembangan sistem [5]. UCD dapat digunakan untuk merancang ulang sistem yang sudah digunakan untuk meningkatkan UX sistem tersebut. Seperti yang telah dilakukan oleh Andhika

dkk [6] yang berhasil membuat *website* pada Universitas Janabadra masuk pada klasifikasi “good” dengan rata-rata nilai 141 dengan menggunakan pendekatan UCD untuk perancangan sistem dan kerangka kerja *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat bantu evaluasi sistem. Perancangan ulang juga dilakukan oleh Hasim dkk [5] yang mampu meningkatkan nilai UX pada *Government Resource Management System* (GRMS) dengan mengacu pada pendekatan UCD untuk merancang sistem serta *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat bantu evaluasi sistem.

Devry dkk. [7] melaksanakan penelitian membandingkan tiga isi UI pembelajaran bahasa Inggris yaitu multimedia dengan teks saja, multimedia tanpa isyarat, dan multimedia dengan isyarat. *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk melakukan evaluasi sistem. SUS dan UEQ juga digunakan oleh Yulianandra dkk. [8] dalam mengevaluasi *learning management system* (LMS). Kamau dkk. [9] juga melakukan penelitian terhadap situs iTax di Kenya. Kajian ini berfokus pada tiga komponen UX tingkat tinggi, yaitu keadaan internal pengguna, karakteristik sistem dan konteks serta menggunakan model kualitas hedonis/pragmatis untuk mengukur pengalaman pengguna. Salah satu penelitian [5] melakukan pengembangan *website* pemerintah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sayangnya, beberapa penelitian yang disebutkan tersebut belum mempelajari evaluasi pengalaman pengguna pada sistem *website* fakultas. Karena itu, dalam penelitian ini dilakukan studi perancangan ulang *website* BP KKN Universitas Lampung dengan pendekatan *User-Centered Design*. Evaluasi *user experience* dalam penelitian ini menggunakan UEQ. Diharapkan, perancangan ulang *website* KKN Unila dapat lebih memudahkan penggunaannya dengan meningkatkan nilai UX yang meliputi *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan penelitian dilakukan dengan beberapa langkah yaitu perumusan masalah, studi literatur, perancangan sistem dengan pendekatan UCD (*User Centered Design*) dan penulisan laporan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alur tahapan penelitian.

2.1. Tahapan Perumusan Masalah

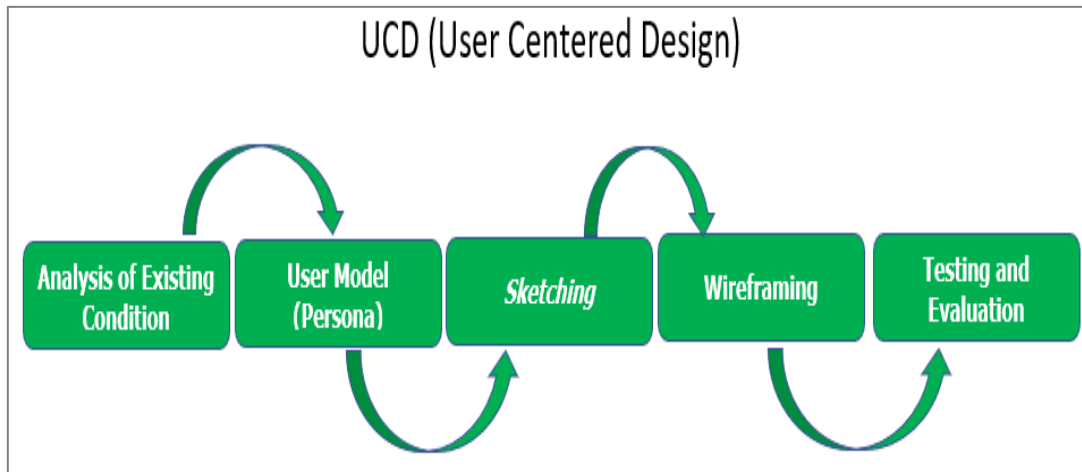
Perumusan masalah ini diperlukan agar dalam perancangan sistem ini lebih terarah dan tidak keluar dari batasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

2.2. Studi Literatur

Tahapan studi literatur ini dilakukan untuk proses pencarian informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem pada penelitian ini mulai dari awal hingga akhir yang berguna untuk mengetahui apa saja kebutuhan pada sistem.

2.3. UCD (*User Centered Design*)

Tahapan pada metode UCD (*User Centered Design*) dilakukan dengan beberapa langkah yaitu pembuatan *Analysis of Existing Condition*, *User Model* (Persona), *Sketching*, *Wireframing*, serta *Testing and Evaluation*. Gambar 2 berikut adalah ilustrasi tahapan pada metode UCD.



Gambar 2. Diagram alur metode UCD.

- a. *Analysis of Existing Conditions*
Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kondisi aktual dari *website* KKN Universitas Lampung. Metode yang digunakan mencakup wawancara dan observasi langsung di lingkungan BP KKN Universitas Lampung [2].
- b. *User Model* (Persona)
Pada tahap ini dilakukan setelah mendapatkan data, selanjutnya proses pemodelan *user* dilakukan dengan membuat deskripsi *user* pada *website* BP KKN Universitas Lampung [4].
- c. *Sketching*
Setelah tahap pengumpulan data selesai dan informasi penting telah diperoleh, langkah selanjutnya adalah proses pemodelan pengguna. Proses ini melibatkan pembuatan deskripsi pengguna berdasarkan data yang terkumpul dari wawancara, observasi, dan studi literatur [1].
- d. *Wireframing*
Wireframing adalah langkah penting dalam proses desain, yang berfungsi untuk membuat kerangka dasar dari antarmuka pengguna (*user interface*). Pada tahap ini, pengembangan dilakukan dengan menggunakan sketsa (*sketchers*) yang kemudian ditingkatkan menjadi antarmuka *high-fidelity*, atau antarmuka dengan detail yang lebih tinggi [3][4].
- e. *Testing and Evaluation*
Proses pengujian melibatkan pengguna dengan meminta mereka untuk mencoba desain baru dan memberikan masukan melalui pengisian kuesioner UEQ (*User Experience Questionnaire*) [10]. Selain itu, pengguna juga diminta untuk melakukan *submitting* proposal sebagai simulasi proses nyata, guna mengukur seberapa intuitif dan efektif desain tersebut dalam mendukung aktivitas yang diharapkan [11]. UEQ dirancang untuk berbagai skenario penggunaan. Beberapa di antaranya meliputi evaluasi pengalaman pengguna pada produk untuk memastikan apakah memenuhi standar UX, membandingkan UX antara dua produk, serta mengidentifikasi area yang

memerlukan perbaikan. Dibandingkan dengan metode lain seperti QUIS, SUPR-Q, dan SUS, UEQ memiliki keunggulan karena mencakup evaluasi yang lebih menyeluruh, mulai dari aspek kegunaan (*usability*) klasik hingga pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Skala-skala pada UEQ (*User Experience Questionnaire*) dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality* [12]. *Attractiveness* menjadi dimensi utama yang menunjukkan persepsi pengguna terhadap daya tarik keseluruhan produk. Kelompok *pragmatic quality* mencakup aspek teknis yang terkait dengan efektivitas dan efisiensi penggunaan (*perspicuity*, *efficiency*, *dependability*) [13]. Di sisi lain, *hedonic quality* melibatkan perasaan dan motivasi pengguna yang mencakup aspek *stimulation* dan *novelty*, menunjukkan seberapa menarik dan menyenangkan produk tersebut dalam pandangan pengguna [14].

2.4. Penulisan Laporan

Tahapan penulisan laporan ini dilakukan sebagai dokumentasi seluruh kegiatan pada seluruh tahapan penelitian yang dilakukan dari tahap paling awal sampai hingga akhir. Tahap penulisan laporan ini menjelaskan bagaimana penelitian ini berjalan dalam merancang dan mengembangkan *website* BP KKN Universitas Lampung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara yang melibatkan interaksi langsung dengan tim BP KKN Universitas Lampung, mahasiswa KKN periode 2 tahun 2024, serta DPL (Dosen Pembimbing Lapangan). Selain itu, proses pengumpulan data juga mencakup penggunaan kuesioner. Data yang dikumpulkan dari kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi rancangan desain yang telah dibuat dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD).

Pengembangan *persona* dan *user journey* merupakan gambaran dari calon pengguna aplikasi. Pada *user persona* terdapat kelas yang dijelaskan dengan banyak informasi tentang penggunaan produk, sikap dan gaya hidup pengguna untuk membantu menentukan target pasar. *User persona* didapatkan dari riset yang telah dilakukan di masa lalu saat mengklasifikasikan pengguna.

- a. Andi (Mahasiswa KKN): Membutuhkan informasi lengkap dan mudah tentang prosedur KKN.
- b. Budi (DPL): Memerlukan *platform* untuk memantau dan berkomunikasi dengan mahasiswa bimbingan

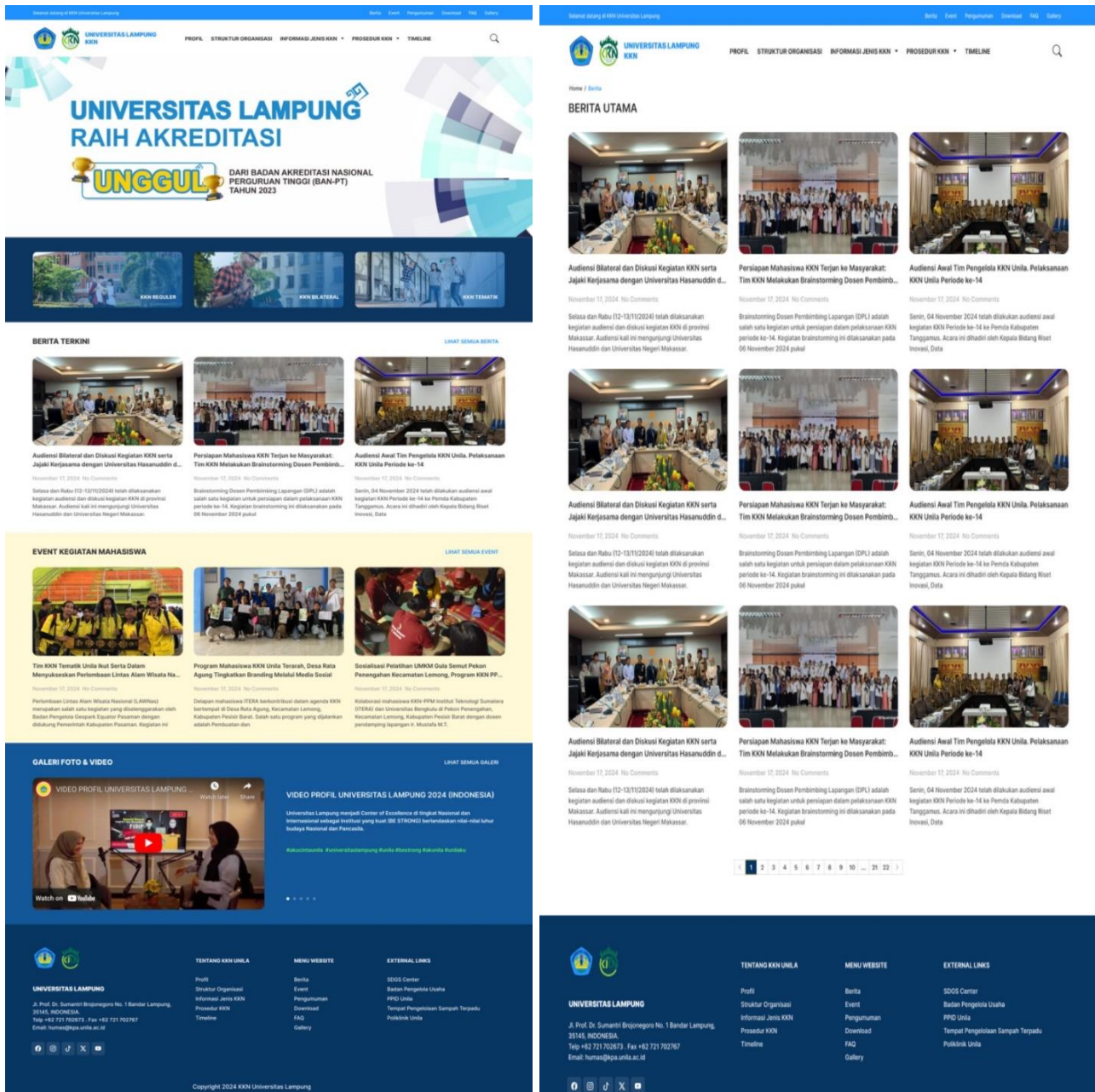
Persona menunjukkan pentingnya menghadirkan antarmuka yang ramah dan informatif untuk mendukung mahasiswa dalam mempersiapkan dan menjalankan program KKN mereka.

3.2. Sketching

Sketching dalam konteks desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah teknik visualisasi awal yang digunakan untuk menyampaikan ide-ide desain dengan cepat dan efisien. Proses ini melibatkan pembuatan sketsa kasar dari elemen-elemen antarmuka sebelum beralih ke tahapan *prototyping* yang lebih detail.

3.3. Wireframe

Wireframe adalah kerangka awal yang digunakan dalam perancangan antarmuka aplikasi, berfungsi sebagai panduan untuk menata elemen-elemen visual dan fungsional pada tampilan. Dengan membuat *wireframe*, pengembang dapat merencanakan penempatan item pada desain dengan lebih efektif, sehingga tata letak elemen menjadi terstruktur dan selaras dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini sangat penting untuk memastikan antarmuka yang dirancang mampu mendukung pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien.



Gambar 3. Halaman *home page* dan beranda sistem.

3.4. Tampilan Halaman Website

3.4.1 Tampilan Halaman Website KKN Home Page

Gambar 3 merupakan tampilan *interface* pada halaman *Home Page* Sistem Informasi KKN Univeristas Lampung yang menampilkan logo universitas dan logo KKN. Selanjutnya pada tampilan juga terdapat sekilas tentang *event*, kegiatan mahasiswa KKN, galeri foto, serta berita utama dan berita lainnya. Pada halaman ini juga ada informasi seputar KKN UNILA dan video Youtube profil Unila. Pada bagian *footer* halaman terdapat alamat, fitur tentang KKN Unila, menu yang tersedia pada halaman, dan *external links*.



Gambar 4. Tampilan halaman berita pada *website*.

3.4.2 Tampilan Halaman *Website* KKN Berita

Gambar 4 merupakan tampilan *interface* pada halaman berita Sistem Informasi KKN Universitas Lampung, yang menampilkan sekilas tentang berita utama yang berisi tentang berita yang terjadi pada tanggal tersebut beserta foto kegiatan. Selanjutnya terdapat berita lainnya yang telah diterbitkan sebelum berita utama diterbitkan.

3.5. *Testing and Evaluation*

Evaluasi dilakukan setelah pengguna mencoba versi beta dari *website*, dengan tujuan untuk mengukur pengalaman pengguna secara komprehensif menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini memungkinkan pengumpulan data yang mendalam terkait persepsi pengguna terhadap berbagai aspek desain

website. Untuk itu, enam dimensi pengalaman pengguna diukur, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Setiap dimensi ini memberikan wawasan tentang bagaimana pengguna merasakan interaksi mereka dengan *website* dalam hal daya tarik, kemudahan penggunaan, efisiensi, keandalan, kesenangan, dan inovasi. Metodologi evaluasi ini melibatkan 50 responden yang terdiri dari 30 mahasiswa, 15 dosen, dan 5 staf KKN.

Prosedur ini dirancang untuk memperoleh evaluasi yang objektif dan terperinci dari pengguna yang beragam. Dengan meminta mereka untuk menilai desain *website* setelah mencoba versi beta, evaluasi ini diharapkan dapat memberikan data yang berguna untuk mengetahui area yang sudah memenuhi harapan pengguna dan bagian yang masih perlu perbaikan. Kuesioner evaluasi *novelty* dan pengujian UEQ terhadap *website* terlampir pada Gambar 5.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 5. Kuesioner evaluasi *novelty* pada pengujian UEQ.

Hasil dari pengisian kuesioner UEQ ini digunakan untuk menganalisis dan menilai kualitas pengalaman pengguna, serta memberikan dasar untuk perbaikan lebih lanjut pada pengembangan *website* KKN Universitas Lampung. Hasil evaluasi pengalaman pengguna, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut. Tabel 1 menyajikan skor dari setiap dimensi yang diukur menggunakan kuesioner UEQ berdasarkan penilaian yang diberikan oleh responden setelah mencoba versi desain dari *website*.

Tabel 1. Hasil *score* rata-rata 6 aspek evaluasi.

Aspek	Skor Rata-Rata	Interpretasi
Attractiveness	2.2	Sangat Positif
Perspicuity	2.4	Sangat Positif
Efficiency	2.1	Sangat Positif
Dependability	1.9	Positif
Stimulation	2.3	Sangat Positif
Novelty	1.7	Positif

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek *Attractiveness* mendapatkan penilaian yang sangat positif dari pengguna. Pengguna sangat menyukai tampilan dan desain keseluruhan *website*, yang dinilai menarik dan nyaman dipandang. Desain yang bersih dan terorganisir dengan baik berhasil menciptakan kesan visual yang positif, membuat pengguna merasa nyaman saat mengakses *website*. Hal ini menunjukkan bahwa elemen desain seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna.

Aspek *Perspicuity* juga mendapat penilaian yang baik, dengan pengguna menganggap *website* sangat mudah dipahami dan digunakan. Navigasi yang intuitif memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa kesulitan berarti. Hal ini menunjukkan bahwa struktur menu dan tata letak halaman telah dirancang dengan baik, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur tanpa kebingungan.

Dalam hal *Efficiency*, pengguna merasa mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan. *Website* dianggap efisien dalam menyediakan informasi dan memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan aktivitas dengan minimal usaha. Meskipun demikian, pada aspek *Dependability*, meskipun sistem dianggap cukup andal, beberapa pengguna memberikan umpan balik bahwa peningkatan dalam hal keamanan data masih diperlukan untuk memastikan perlindungan informasi pengguna yang lebih baik. Keandalan sistem sangat penting untuk menjaga kepercayaan pengguna terhadap *website*.

Website juga berhasil memberikan pengalaman yang menyenangkan melalui aspek *Stimulation*. Banyak pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan *website* karena pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Pengguna menganggap *website* ini tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan untuk digunakan. Namun, dalam hal *Novelty*, meskipun fitur-fitur yang ada dianggap cukup inovatif, masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Pengguna berharap ada tambahan fitur baru yang lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka, memberi sinyal bahwa ada potensi untuk meningkatkan aspek kreativitas dan inovasi dalam pengembangan *website* selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada rancangan desain *website* KKN Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, pengguna memiliki pengalaman yang positif terhadap desain dan fungsionalitas *website*. Aspek *Attractiveness* dan *Perspicuity* menunjukkan hasil yang sangat baik, di mana pengguna menyukai tampilan visual *website* dan merasa bahwa navigasi serta pemahaman penggunaan *website* sangat mudah. Pengguna juga merasa dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan, yang tercermin dalam hasil yang baik pada aspek *Efficiency*. Keandalan sistem pada umumnya juga dinilai baik, meskipun ada permintaan untuk peningkatan keamanan data. Selain itu, *website* berhasil memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi pengguna untuk terus menggunakannya, sebagaimana tercermin pada aspek *Stimulation*. Namun, ada beberapa ruang untuk perbaikan pada aspek *Novelty*, di mana pengguna mengharapkan fitur-fitur baru yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Benyon, *Designing User Experience Fourth Edition: A Guide to HCI, UX, and Interaction Design*, London, England: Pearson, 2019.
- [2] P. V. Yulianandra, S. Wibirama, & P. I. Santosa, "Examining the effect of website complexity and task complexity in web-based learning management systems," in *Proc. 1st Int. Conf. Informatics Comput. Sci.*, pp. 123–128, 2017.
- [3] C. Abras, D. Maloney-Krichmar, & J. Preece, "User-centered design," *Encycl. Human-Computer Interact.*, vol. 37, no. 4, pp. 445–456, 2004.
- [4] M. Hassenzahl & N. Tractinsky, "User experience - a research agenda," *Behav. Inf. Technol.*, vol. 25, no. 2, pp. 91–97, 2006.
- [5] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, Y. Utomo, & B. Priyogi, "Measuring user experience of the student-centered eLearning environment," *J. Educ. Online-JEO*, vol. 13, no. 1, pp. 142–166, 2016.

- [6] R. Sholehurrohman, I. S. Ilman, Muhaqiqiqn, & R. Taufik, "Rancang bangun sistem informasi inventaris kantor pada CV. Moria berbasis Java," *J. Pepadun*, vol. 3, no. 2, pp. 306–313, Aug. 2022.
- [7] R. Taufik, S. F. Pratama, Muhaqiqiqn, R. Sholehurrohman, & I. S. Ilman, "Pengembangan sistem informasi monitoring prospek marketing menggunakan framework Laravel (studi kasus: PT Asuransi Bintang Tbk Cabang Lampung)," *J. Pepadun*, vol. 4, no. 2, pp. 225–233, Aug. 2023.
- [8] C. Abras, D. Maloney-Krichmar, & J. Preece, "User-centered design," *Encycl. Human-Computer Interact.*, vol. 37, no. 4, pp. 445–456, 2004.
- [9] M. Hassenzahl & N. Tractinsky, "User experience - a research agenda," *Behav. Inf. Technol.*, vol. 25, no. 2, pp. 91–97, 2006.
- [10] M. Schrepp, A. Hinderks, & J. Thomaschewski, *Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios*, Lecture Notes Comput. Sci. (including Subser. Lecture Notes Artif. Intell. Lecture Notes Bioinformatics), vol. 8517 LNCS, Part 1, pp. 383–392, 2014.
- [11] M. Schrepp, A. Hinderks, & J. Thomaschewski, "Construction of a benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017.
- [12] M. A. Gumilang, S. Fauziati, & R. Hartanto, "User-centered design pada perancangan metacognitive training system untuk meningkatkan nilai user experience," M.IT Thesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia, 2018.
- [13] H. Rahmat, I. Paputungan, & B. Suranto, "Pengembangan user experience pada website AyoSparring menggunakan pendekatan user-centered design dan metode heuristic evaluation," *J. UII*, Vol. 1, 2020.
- [14] N. A. Dewananto, H. Tolle, & H. M. Az-Zahra, "Perancangan user experience menggunakan metode human-centered design pada aplikasi mobile portal berita Tabloidjubi," *J. PTIIK UB*, 3 (3), 2916-2922, 2019.