



Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika

Reris Pratama Putra¹⁾ Sulistiowati ^{*2)} Agus Dwi Churniawan ³⁾

1) 2) 3) Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Dinamika

e-mail: 17410100100@dinamika.ac.id, sulist@dinamika.ac.id*, agusdwi@dinamika.ac.id

Abstrak

Pada tahun 2019, Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) menyatakan bahwa akreditasi merupakan salah satu bentuk penilaian (evaluasi) kelayakan dan mutu perguruan tinggi. Kriteria akreditasi Perguruan Tinggi mencakup kriteria tentang komitmen perguruan tinggi terhadap pengembangan kapasitas institusional (*institutional capacity*) dan peningkatan efektivitas program pendidikan (*educational effectiveness*), serta implementasi dan evaluasi pelaksanaan program pendidikan yang dikelompokkan ke dalam akreditasi sembilan (9) standar yang salah satu elemennya yaitu kepuasan mahasiswa. Jurnal ini membahas mengenai perancangan UI/UX aplikasi kepuasan mahasiswa pada Universitas Dinamika dan Hasil perancangan UI/UX aplikasi kepuasan mahasiswa pada Universitas Dinamika menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Kata Kunci: Perancangan, UI/UX, Kuesioner kepuasan mahasiswa, Website.

PENDAHULUAN

Berdasarkan pernyataan BAN PT (2019), dikemukakan bahwa akreditasi merupakan suatu bentuk penilaian terhadap kelayakan dan mutu perguruan tinggi. Proses akreditasi melibatkan pakar sejawat yang memahami baik hakikat bidang ilmu maupun pengelolaan program studi sebagai Tim atau Kelompok Asesor. Akreditasi sendiri merupakan inisiatif BAN-PT untuk menilai dan menentukan status mutu program studi berdasarkan kriteria mutu yang telah ditetapkan. Hasil dari akreditasi ini kemudian diumumkan sebagai status mutu program studi kepada masyarakat. BAN-PT menekankan penilaian pada kriteria yang merujuk pada SN-Dikti dan peraturan regulasi terkait. Kriteria akreditasi Perguruan Tinggi mencakup komitmen perguruan tinggi terhadap pengembangan kapasitas institusional dan peningkatan efektivitas program pendidikan, serta implementasi dan evaluasi pelaksanaan program pendidikan. Salah satu elemen dalam sembilan standar akreditasi adalah kepuasan

mahasiswa.

Universitas Dinamika, sebagai perguruan tinggi swasta di Surabaya, terdiri dari tiga fakultas dengan beberapa program studi. Saat ini, universitas tersebut sedang mempersiapkan diri untuk proses akreditasi sembilan standar, dimana kepuasan mahasiswa menjadi salah satu elemennya. Namun, terdapat permasalahan yang dihadapi, yaitu kurangnya kelanjutan dalam penyebaran kuesioner kepuasan mahasiswa di setiap program studi. Kendala ini muncul karena penggunaan *Google Form* untuk pembuatan kuesioner dan pengolahan data uji validitas serta uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS atau Microsoft Excel, sehingga keseluruhan proses tidak terintegrasi dalam satu aplikasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, disarankan solusi berupa perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi kepuasan mahasiswa berbasis website. Aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pengguna dalam membuat dan menghitung kuesioner

dengan satu aplikasi, sehingga proses evaluasi layanan program studi di Universitas Dinamika dapat berjalan lebih efisien.

METODE

a) *User Interface & User Experience*

User interface (UI) dan *user experience* (UX) adalah dua konsep yang saling berkaitan dalam desain produk digital. UI mengacu pada tampilan dan interaksi pengguna dengan produk, sedangkan UX mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk tersebut. UI adalah aspek visual dari produk digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk tersebut. UI terdiri dari elemen-elemen seperti ikon, tombol, menu, dan tata letak. UX adalah aspek non-visual dari produk digital yang mempengaruhi bagaimana pengguna merasakan dan menggunakan produk tersebut. UX terdiri dari faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kepuasan, dan keterikatan. UI/UX yang baik sangat penting untuk kesuksesan produk digital. UI/UX yang baik dapat membuat produk digital lebih mudah digunakan, lebih menyenangkan, dan lebih bermanfaat bagi pengguna. Berikut adalah beberapa kutipan dari para ahli tentang UI/UX:

1. Menurut Putri (2022) *User Interface* adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (*user*). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya. *User interface* atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Nah, karena *user interface* adalah tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna, maka harus tampak menarik. Singkatnya, *user interface design* itu harus diperhatikan.
2. Menurut Rizaldo (2020) *User Experience* merupakan bagaimana pengalaman pengguna saat memakai atau berinteraksi menggunakan sebuah produk digital. Pengalaman tersebut bisa dilihat dari kemudahan pengguna dalam memperoleh apa yang mereka butuhkan dari produk digital tersebut secara lebih menarik dan menyenangkan. Dahulu kebanyakan aplikasi hanya cukup memiliki usability yang bagus saja, akan tetapi sekarang

sebuah aplikasi juga harus mempunyai UX yang bagus.

b) *Kepuasan Pengguna*

Menurut Kotler (2006) Kepuasan merujuk pada perasaan kegembiraan atau kekecewaan seseorang setelah mengevaluasi kinerja atau hasil produk yang dibandingkan dengan harapan awal. Jika kinerja produk kurang dari yang diharapkan, konsumen akan merasa tidak puas. Sebaliknya, jika kinerja sesuai dengan harapan, konsumen akan merasa puas. Apabila kinerja melebihi harapan, konsumen akan merasakan kepuasan yang tinggi atau kegembiraan.

Berdasarkan penjelasan diatas, kepuasan dapat dijelaskan sebagai hasil dari persepsi atau tanggapan terhadap kinerja suatu produk dan harapan yang dimiliki. Jika kinerjanya kurang dari harapan, pelanggan akan merasa tidak puas. Apabila kinerjanya sesuai dengan harapan, pelanggan akan merasa puas. Jika kinerjanya melebihi harapan, pelanggan akan merasa sangat puas atau senang.

Menurut Zeithaml (2003) terdapat empat faktor yang mempengaruhi persepsi dan ekspektasi pelanggan, yaitu sebagai berikut:

1. Informasi yang diperoleh pelanggan dari pengalaman pelanggan lain (komunikasi dari mulut ke mulut) memiliki dampak signifikan pada pembentukan ekspektasi pelanggan. Sebagai contoh, seorang pelanggan memiliki harapan tinggi terhadap kualitas layanan suatu perusahaan karena rekomendasi positif yang diterima dari teman atau tetangganya.
2. Ekspektasi pelanggan sangat bergantung dari karakteristik individu dan kebutuhan pribadi (*personal needs*).
3. Pengalaman masa lalu (*past experience*) dalam menggunakan pelayanan dapat juga mempengaruhi tingkat ekspektasi pelanggan.
4. Interaksi dengan entitas luar (*external communication*) dari penyedia layanan memiliki peran sentral dalam membentuk harapan pelanggan. Menurut komunikasi eksternal, perusahaan penyedia layanan dapat menyampaikan pesan-pesan kepada pelanggan baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai contoh, pengaruh

dari komunikasi eksternal dapat dilihat pada faktor harga, di mana biaya layanan memegang peran signifikan dalam membentuk harapan pelanggan.

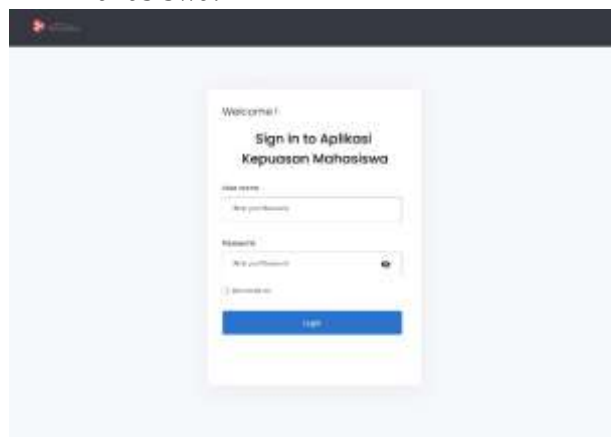
c) Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Murti, Bagos Krisna (2020)	Aplikasi Pengolahan Data Pendapatan Parkir Dengan Metode Statistik Deskriptif Berbasis Website Pada PT Damarjati Sentono Putro	Penelitian ini menghasilkan 3 hasil yaitu desain <i>system</i> yang menjelaskan tentang kebutuhan <i>system</i> , CDM dan PDM, beserta hasil implementasi merupakan gambaran dari aplikasi yang dibuat dan yang telah di uji menggunakan <i>Black Box Testing</i> .
Perdana, Kevin Surya (2020)	Rancang Bangun Aplikasi Dashboard Pengunjung Museum Teknoform Universitas Dinamika	Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk memantau data pengunjung museum dengan metode statistik deskriptif.
Mardianto, Bagus (2021)	Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan <i>Tracer Study</i> Alumni Pada SMK Ketintang Surabaya	Penelitian ini menghasilkan aplikasi pelaporan <i>tracer study</i> alumni pada SMK Ketintang Surabaya.

a. Halaman *Login*

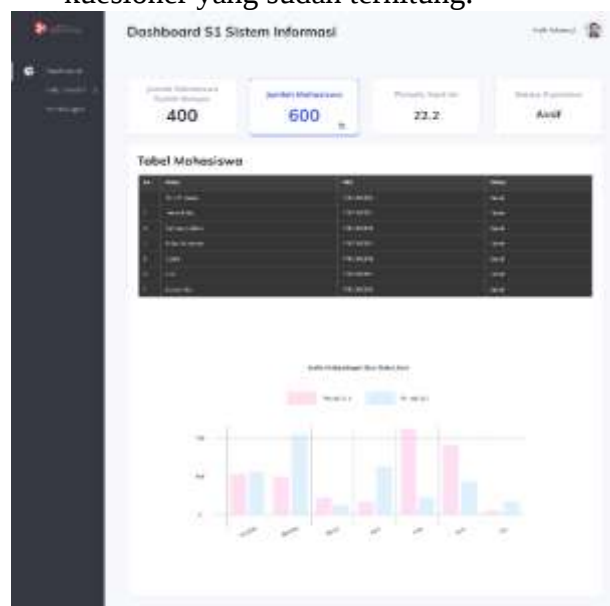
Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk masuk kedalam aplikasi kepuasan mahasiswa.



Gambar 1 Halaman *Login*

b. Halaman *Dashboard Admin*

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk melihat perbandingan statistik laporan kuesioner yang sudah terhitung.



Gambar 2 Halaman *Dashboard*

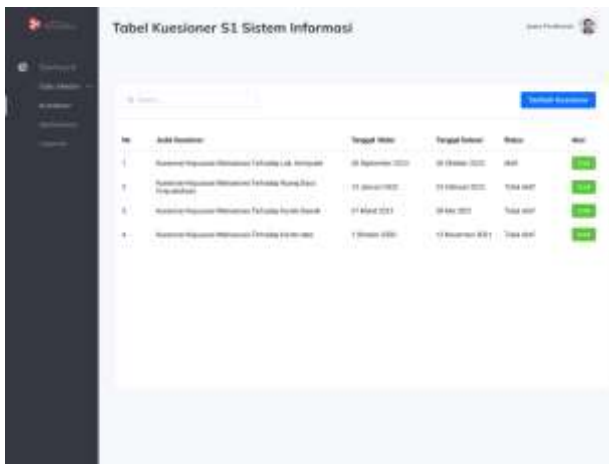
c. Halaman Kuesioner

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk melihat dan menambahkan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan desain UI UX dapat dilihat sebagai berikut:

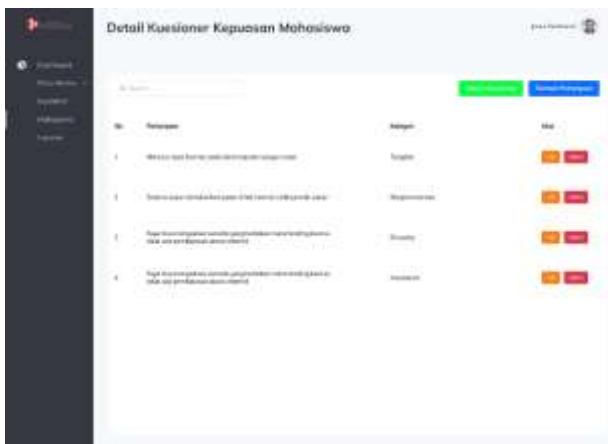
Hasil Perancangan



Gambar 3 Halaman Kuesioner

d. Halaman Pertanyaan

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk menambah, mengubah, dan menghapus pertanyaan yang ada didalam tiap kuesioner.



Gambar 4 Halaman Pertanyaan

e. Halaman Detail Jawaban

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk melihat hasil jawaban kuesioner



Gambar 5 Halaman Detail Jawaban

f. Halaman Perhitungan Uji Validitas

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk melihat hasil perhitungan uji validitas dari tiap pertanyaan pada kuesioner



Gambar 6 Halaman Perhitungan Uji Validitas

g. Halaman Perhitungan Uji Reliabilitas

Halaman ini digunakan oleh kaprodi untuk melihat hasil perhitungan uji reliabilitas dari tiap kategori pada kuesioner



Gambar 7 Halaman Perhitungan Uji Reliabilitas

h. Halaman Dashboard Mahasiswa

Halaman ini akan muncul setelah mahasiswa berhasil login



Gambar 8 Halaman Dashboard Mahasiswa

i. Halaman Pengisian Kuesioner

Halaman ini merupakan halaman pengisian kuesioner yang diisi oleh mahasiswa



Gambar 9 Halaman Pengisian Kuesioner

- j. Halaman Notifikasi Pengisian Kuesioner
Halaman ini merupakan halaman yang akan ditampilkan jika mahasiswa telah mengisi semua pertanyaan dengan benar



Gambar 10 Halaman Notifikasi Pengisian Kuesioner

KESIMPULAN

Dari semua upaya perancangan dan pengembangan aplikasi yang telah diuraikan, kesimpulan dari proses pembuatan Sistem Informasi Konsultasi Gizi Online adalah sebagai berikut:

1. Pasien bisa berkomunikasi dengan dokter secara daring melalui menu konsultasi. Dokter memiliki akses ke riwayat konsultasi pasien.
2. Dokter dapat menyelesaikan konsultasi dengan menekan tombol "konsultasi selesai" di halaman detail. Jika halaman tertutup, dokter masih bisa melihat riwayat konsultasi.

3. Pengguna aplikasi dapat masuk dan mengakses hak akses sesuai data mereka tanpa kendala.
4. Halaman admin hanya dapat diakses oleh orang yang berwenang, memungkinkan mereka mengubah data. Halaman ini telah lolos uji coba.
5. Aplikasi dapat menampilkan Dashboard yang sesuai dengan data dalam database, telah lulus pengujian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, P. (2022, September 6). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- Kotler. (2006). *Pengertian Kepuasan Pelanggan Menurut Para Ahli*. Retrieved from KumpulanPengertian: <https://www.kumpulanpengertian.com/2019/01/pengertian-kepuasan-pelanggan-menurut.html>
- Mardianto, B. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Tracer Study Alumni pada SMK Ketintang Surabaya.
- Murti, B. K. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Pendapatan Parkir dengan Metode Statistik Deskriptif Berbasis Website pada PT Damarjati Sentono Putro.
- Perdana, K. S. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Dashboard Pengunjung Museum Teknoform Universitas Dinamika.
- PT, B. (2019). *Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi*.
- Rizaldo. (2020, Oktober 25). *User Experience (UX): Fungsi, dan Cara Kerjanya*. Retrieved from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/blog/apa-itu-user-experience-ux-pengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/>
- Zeithaml. (2003). Retrieved from KumpulanPengertian: <https://www.kumpulanpengertian.com/2019/01/pengertian-kepuasan-pelanggan-menurut.html>