

ABSTRAK

Website program studi berperan penting sebagai sarana informasi akademik dan media komunikasi antar civitas kampus. Namun, belum tersedianya website resmi Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam penyampaian informasi yang efisien dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari website program studi yang fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data awal dikumpulkan melalui kuesioner eksploratif terhadap mahasiswa, dosen, dan alumni untuk mengetahui preferensi serta kebutuhan pengguna. Proses ini dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* menggunakan Figma, yang kemudian dievaluasi melalui kuesioner skala Likert oleh 35 responden.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan prototipe website mudah digunakan, menarik secara visual, dan mampu menyajikan informasi secara jelas. Rata-rata skor dari aspek evaluasi berada pada rentang 4,0 hingga 4,6 yang masuk kategori "setuju" hingga "sangat setuju". Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan desain berbasis pengguna dalam pengembangan sistem informasi akademik.

Rancangan ini diharapkan dapat menjadi landasan awal bagi pengembangan website program studi yang lebih baik, serta mendukung transformasi digital di lingkungan kampus.

Kata kunci: UI/UX, website program studi, *Design Thinking*, *prototype*, evaluasi pengguna

ABSTRACT

Study program websites play a crucial role as a platform for academic information and campus-wide communication. However, the absence of an official website for the Information Systems Study Program at Universitas Sangga Buana poses a challenge, particularly in providing structured and accessible information. This study aims to design a user interface (UI) and user experience (UX) for a study program website that is both functional and user-centered.

This research adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Initial data were collected through an exploratory questionnaire distributed to students, lecturers, and alumni to identify their preferences and needs. A prototype was developed using Figma and evaluated by 35 respondents using a five-point Likert scale.

The results indicate that most respondents found the prototype easy to use, visually appealing, and capable of delivering information clearly. The evaluation yielded average scores ranging from 4.0 to 4.6, indicating agreement to strong agreement with the design aspects. These findings highlight the significance of user-centered design in developing academic information systems.

This design is expected to be the initial foundation for the development of better study program websites, as well as support digital transformation in the campus environment.

Keywords: UI/UX, study program website, Design Thinking, prototype, user evaluation.

