

ABSTRAK

ABSTRAK - Aplikasi Smart Unija adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengelola data akademik dan administrasi mahasiswa di Universitas Wiraraja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* dan *user experience* (UI/UX design) dalam *prototype* Smart Unija berbasis web untuk mahasiswa Universitas Wiraraja. Pengembangan dilakukan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi masalah pada *prototype* aplikasi Smart Unija menggunakan tools figma agar dapat disempurnakan sebelum dikembangkan lebih lanjut. Smart Unija dirancang untuk memudahkan akses informasi, layanan akademik dan non-akademik bagi mahasiswa. Metode heuristic evaluation dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip metode *heuristic evaluation*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan kuisisioner sesuai dengan 10 prinsip penilaian *heuristic evaluation* serta menggunakan skala likert untuk pengolahan data yang didapat dari penyebaran kuisisioner kepada mahasiswa Universitas Wiraraja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 10 indikator variable dari metode heuristic evaluation yang dibahas terdapat sekelompok kekurangan yang harus diperbaiki dan menghasilkan jumlah data dari kuisisioner pertama (tampilan lama) dengan hasil data 227 indikator responden setelah penulis memberikan rekomendasi desain tampilan baru untuk aplikasi Smart Unija dengan menggunakan tools figma mendapatkan jumlah hasil data 102 indikator responden. Hasil analisis penelitian ini menggunakan metode heuristik evaluation tampilan lama menghasilkan nilai 44,21, sedangkan tampilan baru menghasilkan nilai 2,32. Nilai indikator yang lebih sedikit yang mempengaruhi meningkatnya kualitas tampilan untuk aplikasi smart unija sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Universitas Wiraraja.

Kata kunci : Smart Unija, *user interface* dan *user experience design* (UI/UX), metode *heuristic evaluation*, *prototype*.

ABSTRAK

ABSTRAK - The Smart Unija application is a web-based application used to manage student academic and administrative data at Wiraraja University. This research aims to design a user interface and user experience (UI/UX design) in a web-based Smart Unija prototype for Wiraraja University students. Development was carried out to evaluate and identify problems in the Smart Unija application prototype using figma tools so that it could be refined before being developed further. Smart Unija is designed to facilitate access to information, academic and non-academic services for students. The heuristic evaluation method is carried out to evaluate prototypes that are designed based on the principles of the heuristic evaluation method. This research was carried out by administering a questionnaire in accordance with the 10 principles of heuristic evaluation and using a Likert scale for processing data obtained from distributing questionnaires to Wiraraja University students. So it can be concluded that the 10 variable indicators from the heuristic evaluation method discussed have a group of shortcomings that must be corrected and resulted in the amount of data from the first questionnaire (old display) with data results of 227 respondent indicators after the author provided recommendations for a new display design for the Smart Unija application using tools figma obtained a total of 102 respondent indicator data results. The results of this research analysis using the heuristic evaluation method of the old display produced a value of 44.21, while the new display produced a value of 2.32. Fewer indicator values affect the increase in display quality for the smart Unija application according to the needs of Wiraraja University students.

Keywords: Smart Unija, user interface and user experience design (UI/UX), heuristic evaluation method, prototype.