

“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE INOVASI SOSIAL DENGAN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: UPT TIK INSTITUT TEKNOLOGI KALIMANTAN)”

Nama Mahasiswa : Nur Fadillah
NIM : 10221019
Dosen Pembimbing Utama : Dwi Arief Prambudi, S.Kom., M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Nia Febrianti, S.T., M.T

ABSTRAK

Perubahan kurikulum Institut Teknologi Kalimantan (ITK) tahun 2025–2030 menghadirkan Mata Kuliah Inovasi Sosial sebagai bentuk konversi kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Namun, pengelolaan KKN masih dilakukan melalui berbagai platform yang berbeda sehingga proses pemberkasan, pemantauan, dan penilaian belum terintegrasi serta berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pengelolaan data. Selain itu, proses rekapitulasi nilai masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan dosen pembimbing dan tim mata kuliah penciri dalam melakukan pemantauan dan penilaian. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sistem yang mampu mewadahi keseluruhan proses KKN secara terpusat. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* Inovasi Sosial yang mampu mewadahi keseluruhan proses kegiatan KKN serta menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, dosen pembimbing, dan tim mata kuliah penciri. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menghasilkan rancangan *website* untuk mahasiswa dan dosen pembimbing serta dashboard untuk tim mata kuliah penciri dalam bentuk *prototype* yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS), *website* mahasiswa memperoleh nilai SEQ sebesar 6,26 dan SUS sebesar 71,71 pada desain A, *website* dosen pembimbing memperoleh nilai SEQ sebesar 6,82 dan SUS sebesar 85,83 pada desain A, sedangkan dashboard tim mata kuliah penciri memperoleh nilai SEQ sebesar 7 dan SUS sebesar 96,25 pada desain B. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, solusi desain yang terpilih adalah desain A pada *website* mahasiswa dan *website* dosen pembimbing serta desain B pada dashboard tim mata kuliah penciri karena memperoleh nilai SEQ dan SUS tertinggi, sehingga menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan dan *usability* yang baik. Hasil penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan *website* Inovasi Sosial di Institut Teknologi Kalimantan.

Kata kunci: *Design Thinking*, UI/UX, Inovasi Sosial, KKN