PENGUJIAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS) TERHADAP IMPLEMENTASI DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA (UI) WEBSITE UNIVERSITAS DARUL ULUM JOMBANG MENGGUNAKAN FIGMA

Nindy Indika Rahman

Universitas Darul Ulum Jombang
E-mail : nindyidrhmn@gmail.com

ABSTRACT

The evolution of information systems in higher education necessitates user interfaces (UI) that are intuitive, informative, responsive, and aligned with user needs. As a medium for disseminating academic information, the Universitas Darul Ulum Jombang website currently faces interface-related issues, such as a lack of intuitiveness, confusing navigation, and suboptimal evaluation based on user experience. This study aims to redesign the Universitas Darul Ulum Jombang website interface using a prototyping approach with Figma and to evaluate the design's usability using the System Usability Scale (SUS) method. A quantitative approach was employed, involving data collection through observation and an SUS questionnaire comprising ten statements rated on a 1–5 Likert scale. The respondents were active students at Universitas Darul Ulum Jombang with experience using the academic information system. The design process involved creating a high-fidelity prototype in Figma, incorporating principles of visual consistency, intuitive navigation, responsiveness, and interactive elements. Testing results revealed that the redesigned prototype achieved an SUS score of 79.17 (categorized as "Good"), whereas the existing Universitas Darul Ulum Jombang website scored 62.50 (categorized as "Marginal"). These findings indicate that the Figma-based redesign improved ease of use, comfort, and efficiency compared to the previous interface. Consequently, the developed prototype serves as a recommendation and a foundation for further development to create a more effective, user-friendly information system for Universitas Darul Ulum Jombang that meets user requirements.

Keywords : *User Interface, Figma, Prototyping, System Usability Scale, Usability*.

ABSTRAK

Perkembangan sistem informasi di lingkungan perguruan tinggi menuntut adanya antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang mudah dipahami, informatif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Website Universitas Darul Ulum Jombang sebagai salah satu media penyampaian informasi akademik masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek antarmuka, seperti tampilan yang kurang intuitif, navigasi yang membingungkan, serta belum optimalnya evaluasi berdasarkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna website Universitas Darul Ulum Jombang menggunakan pendekatan prototyping dengan tools Figma serta mengevaluasi tingkat usability dari rancangan tersebut menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Responden penelitian merupakan mahasiswa aktif Universitas Darul Ulum Jombang yang memiliki pengalaman menggunakan sistem informasi akademik. Proses perancangan dilakukan dengan membuat *prototype high-fidelity* menggunakan Figma yang menerapkan prinsip konsistensi visual, navigasi intuitif, responsivitas, serta penggunaan elemen interaktif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototype hasil perancangan ulang memperoleh skor SUS sebesar 79,17 yang termasuk dalam kategori *Goo*d, sedangkan website Universitas Darul Ulum Jombang memperoleh skor SUS sebesar 62,50 yang termasuk kategori Marginal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan ulang antarmuka berbasis Figma memberikan peningkatan pada aspek kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi penggunaan dibandingkan dengan antarmuka website sebelumnya. Dengan demikian, prototype yang dikembangkan dapat menjadi rekomendasi dan dasar pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan sistem informasi Universitas Darul Ulum Jombang yang lebih efektif, *user-friendly*, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : *User Interface, Figma, Prototyping, System Usability Scale, Usability*.

PENDAHULUAN

Perancangan pembangunan antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sistem informasi, khususnya website institusi pendidikan tinggi (Fahreo Iddo Putera Dewangga dkk., 2023). UI yang baik bukan hanya sekadar tampilan visual, tetapi mencerminkan bagaimana pengguna dapat berinteraksi secara efisien, intuitif, dan menyenangkan dengan sistem yang ada. Desain UI yang terstruktur dengan baik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat pencapaian tujuan, dan meminimalisir terjadinya kesalahan penggunaan (Prayitno dkk., 2024). Oleh karena itu, perencanaan UI harus dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna hingga validasi antarmuka. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam proses ini adalah metode prototyping, yaitu proses membuat representasi awal dari sistem atau produk yang memungkinkan dilakukan simulasi, evaluasi, dan iterasi sebelum implementasi aktual. Prototyping berperan penting dalam mengurangi risiko kesalahan desain sejak awal dan memberikan gambaran nyata terhadap bentuk akhir sistem yang akan dibangun.

Salah satu alat (*tools*) desain UI yang paling banyak digunakan saat ini adalah Figma (Santoso, 2022), sebuah platform berbasis cloud yang memungkinkan kolaborasi dalam waktu nyata dan mendukung pembuatan prototipe interaktif. Figma memfasilitasi para desainer dalam membangun tampilan antarmuka secara detail dan mendekati bentuk akhir sistem yang akan dikembangkan. Dalam proses evaluasi UI berbasis prototipe, metode-metode seperti *Heuristic Evaluation*, *Think-Aloud*, dan terutama *System Usability Scale* (SUS) sering digunakan untuk mengevaluasi aspek fungsionalitas dan kenyamanan pengguna. Heuristic Evaluation menilai kesesuaian desain terhadap prinsip-prinsip usability tertentu seperti *consistency*, *visibility of system status*, dan *error prevention* (Rudianto & Firmansyah, 2024).

Sementara itu, SUS merupakan metode pengukuran kuantitatif berbasis kuesioner yang sederhana namun efektif dalam menangkap persepsi pengguna terhadap kualitas UI suatu sistem. Kombinasi antara metode prototyping dengan tools Figma dan evaluasi menggunakan SUS menjadi pendekatan holistik yang sangat ideal untuk mengembangkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Namun demikian, dalam penerapannya, tidak semua sistem informasi berbasis web di lingkungan pendidikan, termasuk di Universitas Darul Ulum Jombang, menunjukkan performa UI yang optimal. Banyak ditemukan permasalahan seperti antarmuka yang tidak intuitif, informasi yang disajikan secara tidak konsisten, hingga tampilan visual yang tidak responsif di berbagai perangkat. Hal ini berdampak langsung pada pengalaman pengguna, khususnya mahasiswa sebagai pengguna utama, dalam mengakses layanan akademik seperti Kartu Rencana Studi (KRS), Kartu Hasil Studi (KHS), dan jadwal kuliah. Selain itu, tidak adanya proses evaluasi berbasis pengguna juga menyebabkan banyak pengembangan sistem dilakukan tanpa umpan balik yang memadai, sehingga antarmuka yang dihasilkan kurang relevan dengan kebutuhan pengguna. Ketidaksesuaian ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih terstruktur dalam merancang dan mengevaluasi UI berbasis kebutuhan nyata pengguna. Penelitian sebelumnya oleh (Pranata dkk., 2024) mengimplementasikan metode *design thinking* untuk merancang UI/UX e- commerce menggunakan Figma. Hasil pengujian SUS menunjukkan skor 86,83 dengan kategori *acceptable* dan *excellent*, membuktikan bahwa pendekatan berbasis pengguna dapat menghasilkan desain yang efektif. Temuan ini relevan dengan konteks penelitian ini, karena UI yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna secara mendalam. Selain itu, penelitian yang dilakukan

oleh (Surianto dkk., 2023) mengenai pelatihan Figma memberikan keterampilan praktis dalam membangun desain prototipe *User Interface* yang efektif, termasuk penggunaan komponen, grid, hingga interaksi antarhalaman yang menyerupai aplikasi nyata. Prototipe yang dirancang menggunakan Figma seperti *Web-based design tool* yang kini sangat populer untuk merancang antarmuka sistem informasi secara kolaboratif dan real-time. Pelatihan dan penerapan Figma terbukti dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan pengembang dalam merancang UI yang lebih responsif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan Figma dan metode evaluasi usability umumnya berfokus pada aplikasi *e-commerce*, aplikasi keuangan, ataupun media sosial. Sebagai contoh, berbagai studi telah meneliti bagaimana Figma digunakan untuk merancang antarmuka marketplace dan melakukan evaluasi menggunakan SUS dengan hasil rata-rata skor usability di atas 70. Namun, sangat sedikit penelitian yang mengeksplorasi penggunaan Figma secara mendalam dalam konteks pengembangan sistem informasi akademik berbasis web, terutama yang dikombinasikan dengan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hal ini menimbulkan *research gap*, yaitu celah ilmiah yang perlu diisi untuk menjawab pertanyaan bagaimana efektivitas penggunaan Figma dalam mendukung perancangan UI sistem informasi akademik, serta bagaimana kinerja antarmuka tersebut jika diukur dengan metode evaluasi yang berbasis persepsi pengguna seperti SUS. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak bersifat deskriptif dan belum mengkaji secara kuantitatif pengaruh perbaikan UI terhadap tingkat usability sistem.

Berdasarkan studi penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengujian SUS merupakan metode yang efektif untuk mengevaluasi antarmuka pengguna. Namun, implementasinya harus disesuaikan dengan konteks spesifik, seperti karakteristik pengguna dan tujuan sistem. Desain antarmuka sistem informasi memerlukan evaluasi serupa untuk memastikan bahwa desain antarmuka yang diterapkan memenuhi standar kegunaan dan kepuasan bagi penggunanya. Dengan menggunakan tools Figma juga memudahkan pembuatan prototipe sistem informasi kampus yang dapat diuji langsung kepada pengguna sebelum diimplementasikan secara penuh. Dengan fitur prototyping, desainer dapat mensimulasikan alur kerja (*workflow*) aplikasi, sehingga pengujian usability seperti *System Usability Scale* (SUS) dapat dilakukan secara lebih nyata dan efisien. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan, kelemahan dan memberikan rekomendasi perbaikan yang berbasis data serta pengujian antarmuka pengguna sistem informasi Universitas Darul Ulum Jombang yang dirancang menggunakan Figma dan metode prototyping sebagai pendekatan pengembangan bertahap, serta *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode evaluasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan pengembangan UI/UX sebagai sistem informasi kampus yang lebih optimal, adaptif, dan kualitas layanan akademik yang mudah difahami oleh pengguna serta menjadi referensi bagi pengembangan UI di institusi pendidikan lainnya. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut dengan mengembangkan desain antarmuka pengguna website Universitas Darul Ulum Jombang melalui platform Figma dan mengevaluasinya menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Fokus dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan prototype tampilan website universitas berbasis Figma yang lebih informatif, responsif, dan user-friendly, kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui seberapa baik prototype tersebut diterima oleh pengguna. Diharapkan, hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan sistem informasi yang lebih efektif di lingkungan Universitas Darul Ulum Jombang. Penelitian ini juga memberikan kontribusi akademik dalam bentuk integrasi

metodologis antara tools desain modern dan metode evaluasi usability kuantitatif, yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan UI sistem informasi pendidikan tinggi lainnya di masa depan.

Selain itu, sebagai bagian dari validasi terhadap efektivitas desain, penelitian ini juga membandingkan tingkat usability antara antarmuka website Universitas Darul Ulum Jombang saat ini (https://undar.ac.id/) dengan prototipe yang dirancang ulang menggunakan Figma. Perbandingan ini dilakukan melalui evaluasi kuesioner System Usability Scale (SUS) pada masing-masing antarmuka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor SUS prototipe yang dikembangkan mencapai 79.17 (kategori *Good*), sedangkan antarmuka website resmi memperoleh skor lebih rendah yaitu 62.50 (kategori *Marginal*). Hal ini membuktikan bahwa desain ulang berbasis Figma secara signifikan memberikan peningkatan dalam aspek kenyamanan, kemudahan, dan efisiensi penggunaan sistem. Temuan ini sekaligus memperkuat urgensi pembaruan antarmuka sistem informasi kampus agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Responden penelitian merupakan mahasiswa aktif Universitas Darul Ulum Jombang yang memiliki pengalaman menggunakan sistem informasi akademik. Jumlah responden yang dijadikan untuk sampel data penelitian sebanyak 30 orang yang dianggap cukup untuk memperoleh hasil dari representasi usability berdasarkan pedoman evaluasi dengan SUS, di mana jumlah responden minimal yang disarankan berkisar antara 20-35 pengguna. Proses perancangan dilakukan dengan membuat *prototype high-fidelity* menggunakan Figma yang menerapkan prinsip konsistensi visual, navigasi intuitif, responsivitas, serta penggunaan elemen interaktif. Metode desain yang digunakan adalah metode prototyping berbasis tools Figma, dengan pendekatan high-fidelity prototype untuk mendemonstrasikan visual antarmuka yang mendekati sistem nyata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Perancangan Antarmuka

Langkah awal dalam pengembangan sistem informasi akademik adalah merancang tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rancangan ini tidak hanya ditujukan untuk memberikan kesan visual yang menarik, tetapi juga harus mendukung kenyamanan serta kemudahan dalam penggunaan. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi fungsi utama yang harus tersedia dalam sistem, di antaranya menu berita perkuliahan, layanan kampus, dan informasi pendaftaran mahasiswa baru.

Prinsip desain yang digunakan mengacu pada kenyamanan pengguna (*user convenience*) dengan pendekatan yang bersifat fungsional dan tidak berlebihan. Kombinasi warna biru dan putih dipilih untuk menciptakan nuansa profesional dan bersih, serta memudahkan fokus pengguna saat membaca informasi penting. Tata letak navigasi disusun secara konsisten di sisi kiri layar agar mudah dijangkau, terutama pada perangkat desktop.

Penyusunan Prototype di Figma

Setelah ide dasar desain dirumuskan, proses selanjutnya adalah menuangkan konsep tersebut ke dalam bentuk visual menggunakan *Figma*, sebuah platform desain antarmuka berbasis web. Figma memungkinkan pembuatan mockup dengan pendekatan visual yang interaktif, sehingga pengguna dapat mencoba langsung simulasi dari alur sistem tanpa perlu menuliskan satu baris kode pun.



Gambar 1. Prototype Figma Sistem Informasi Undar

Dalam proses ini, setiap halaman utama sistem seperti dashboard dan menu akademik dirancang secara terpisah dalam bentuk *frame*. Masing-masing frame diberi struktur yang jelas, dengan komponen UI seperti tombol, ikon, dan form input yang diatur sesuai standar desain antarmuka modern. Desain dilakukan menggunakan fitur *auto layout* agar setiap elemen bisa menyesuaikan ukuran layar dan tetap terlihat proporsional. Kemudian, dilakukan penyambungan antar halaman menggunakan fitur *prototype linking*, yang membuat tombol dan menu dapat diklik layaknya aplikasi nyata. Setelah proses penghubungan antar halaman selesai, prototipe diuji coba secara internal untuk memastikan alurnya logis dan mudah dipahami. Fase ini sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna telah sesuai sebelum melangkah ke tahap implementasi teknis.

Konversi Desain HTML

Setelah desain prototipe dianggap selesai dan mendapat respons positif dari uji coba awal, tahapan berikutnya adalah mengubah tampilan visual tersebut menjadi halaman web menggunakan HTML. Proses ini bertujuan untuk membawa desain yang sebelumnya statis menjadi tampilan yang dapat diakses secara nyata melalui browser.



Gambar 2. Pemrograman HTML

Tahapan konversi dimulai dengan merancang code pemrograman sesuai visual dari Figma yang diambil dari web W3School atau FontAwesome, seperti ikon dan gambar pendukung. File visual tersebut kemudian dimasukkan ke dalam struktur HTML yang mana setiap bagian seperti header, sidebar, konten utama, dan footer dibangun sesuai susunan layout pada desain. Untuk tampilan visualnya, file CSS ditulis agar tampilan halaman mirip dengan versi di Figma. Selain itu, framework seperti Bootstrap atau Tailwind digunakan agar proses styling lebih efisien dan

seragam. Responsivitas halaman juga menjadi perhatian utama. Tampilan diuji pada berbagai ukuran layar untuk memastikan antarmuka tetap nyaman digunakan, baik pada perangkat desktop maupun ponsel pintar. Beberapa fungsi sederhana juga ditambahkan menggunakan JavaScript untuk memperkuat interaktivitas, seperti validasi formulir atau navigasi dinamis.

Hasil Evaluasi Usability

Penelitian ini telah melewati tahapan pengujian usability terhadap prototipe antarmuka sistem informasi akademik Universitas Darul Ulum Jombang yang dirancang menggunakan tools Figma. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS**)** kepada 31 responden mahasiswa aktif yang telah mencoba dan mengeksplorasi prototipe sistem. Responden diberikan waktu untuk mengeksplorasi antarmuka dan menyampaikan pendapatnya melalui skala Likert terhadap 10 pernyataan yang mewakili berbagai aspek kegunaan sistem. Setelah semua responden mengisi kuesioner, data yang terkumpul diolah menggunakan rumus standar perhitungan skor SUS. Pada item ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor dikurangi 1,

sementara item genap (2, 4, 6, 8, 10) dihitung sebagai 5 dikurangi skor jawaban. Hasilnya dijumlahkan dan dikalikan 2,5 sehingga menghasilkan nilai akhir dalam rentang 0 hingga 100. Berikut data kumpulan hasil dari kuesioner:

Tabel 1. Hasil Responden Pengembangan Figma

No	Partisipan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Sus
1	P1	4	3	4	2	4	3	4	1	5	2	72.5
2	P2	3	4	4	2	4	2	3	2	4	1	72.5
3	P3	5	3	4	2	5	1	3	2	3	2	75.0
4	P4	4	5	3	2	3	3	3	2	4	3	67.5
5	P5	3	4	3	1	3	2	4	1	3	3	65.0
6	P6	5	3	4	2	4	3	4	1	4	1	82.5
7	P7	3	5	4	1	3	1	3	2	4	3	67.5
8	P8	4	4	3	2	3	3	4	1	3	2	70.0
9	P9	5	3	4	1	4	2	3	1	4	3	77.5
10	P10	4	3	5	2	3	2	5	2	3	2	75.0
11	P11	4	3	4	2	4	2	4	1	5	1	80.0
12	P12	3	4	4	1	3	2	3	2	4	2	72.5
13	P13	4	3	4	2	4	3	4	1	4	3	82.5
14	P14	3	4	4	1	4	1	3	1	3	1	70.0
15	P15	4	4	3	1	3	2	4	1	4	2	75.0
16	P16	4	5	3	2	4	2	4	2	4	2	77.5
17	P17	4	3	5	1	3	1	3	2	4	1	70.0
18	P18	5	4	4	1	3	3	4	2	3	2	75.0
19	P19	4	4	3	1	4	2	3	1	3	3	72.5
20	P20	5	4	4	2	3	1	4	2	4	3	82.5
21	P21	4	3	5	1	3	2	3	1	4	2	72.5
22	P22	5	4	3	2	3	2	4	2	3	1	75.0
23	P23	4	4	3	1	4	2	4	2	4	1	82.5
24	P24	5	4	3	2	4	1	5	1	3	2	85.0
25	P25	5	3	3	1	3	2	3	1	3	3	72.5

No	Partisipan	P1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P7	P 8	P9	P10	Sus
26	P26	4	5	4	3	4	1	4	2	3	1	82.5
27	P27	4	4	5	1	4	2	5	1	4	1	85.0
28	P28	5	3	5	2	3	2	4	1	3	2	82.5
29	P29	4	3	4	1	3	1	4	1	5	1	77.5
30	P30	3	3	4	1	4	2	4	2	4	1	75.0
31	P31	3	4	3	1	4	1	4	1	3	2	67.5

Sebagai langkah akhir dalam proses evaluasi usability, penelitian ini tidak hanya menguji prototipe hasil pengembangan metode prototipe figma tetapi juga membandingkannya dengan sistem website resmi Universitas Darul Ulum Jombang yang saat ini masih digunakan dan dapat diakses melalui alamat https://undar.ac.id/. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana prototipe rancangan ulang mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih optimal. Berikut data kumpulan hasil dari kuesioner web sistem akademik milik Undar:

Tabel 2. Hasil Responden Pengembangan Figma

No	Partisipan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Sus
1	P1	2	4	4	5	3	4	2	3	3	5	32.5
2	P2	5	1	4	5	2	3	2	3	2	5	45.0
3	P3	2	1	2	5	3	4	3	3	5	3	47.5
4	P4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	50.0
5	P5	1	2	2	3	2	4	3	4	3	4	35.0
6	P6	4	2	2	5	3	4	1	2	4	3	45.0
7	P7	2	5	2	3	5	3	3	4	3	5	55.0
8	P8	2	2	3	3	3	2	1	5	2	1	45.0
9	P9	5	4	4	1	2	5	4	2	1	5	52.5
10	P10	5	5	5	2	5	1	5	3	3	3	57.5
11	P11	4	4	4	3	3	2	3	2	3	1	50.0
12	P12	3	5	1	3	3	2	3	5	4	3	57.5
13	P13	3	5	3	4	3	3	2	2	4	3	57.5
14	P14	4	4	2	5	2	3	4	3	1	3	57.5
15	P15	3	4	3	1	3	3	5	5	2	4	62.5
16	P16	4	4	3	1	3	2	5	1	2	1	57.5
17	P17	5	5	4	4	4	4	2	3	2	3	70.0
18	P18	3	3	5	4	5	4	2	3	3	4	75.0
19	P19	5	3	5	3	1	2	3	3	4	2	62.5
20	P20	3	3	5	3	1	1	3	2	1	5	57.0
21	P21	4	4	5	3	1	1	2	2	5	1	55.0
22	P22	4	2	5	3	3	4	2	4	1	2	57.5
23	P23	4	3	4	3	2	5	3	4	3	4	65.0
24	P24	4	1	5	3	3	4	5	4	3	2	70.0
25	P25	1	4	4	4	1	3	4	5	4	3	67.5
26	P26	2	4	4	3	4	2	4	4	4	3	67.5

27	P27	3	3	5	2	5	4	5	5	3	1	75.0
28	P28	2	4	4	2	5	4	4	3	3	4	72.5
29	P29	3	5	3	4	3	2	5	4	5	3	80.0
30	P30	5	5	4	5	3	3	1	5	3	5	80.0
31	P31	5	5	3	5	3	3	2	3	3	2	77.5

Pengujian dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dengan pendekatan yang sama terhadap kedua sistem, yakni:

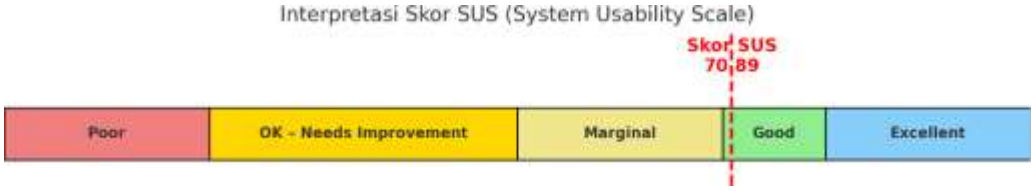
a) Website Resmi UNDAR: Merupakan sistem yang digunakan secara aktual oleh mahasiswa dan civitas akademika dalam mengakses informasi kampus.
b) Prototipe Hasil Pengembangan Figma: Merupakan hasil rancangan antarmuka baru yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan prinsip UI/UX dan metode prototyping.

Berikut adalah hasil rata-rata dari penilaian yang diberikan oleh 30 responden terhadap masing-masing sistem:

Sistem yang Dievaluasi	Skor SUS	Kategori Interpretasi
Website Resmi (https://undar.ac.id/)	60,81	Marginal (*Acceptable with Reservations*)
Prototipe Figma	70,89	Good (*Acceptable*)

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa skor SUS pada prototipe yang dikembangkan memiliki peningkatan sebesar 10 poin dibandingkan dengan sistem yang lama. Hal ini menunjukkan bahwa secara kuantitatif, pengguna merasa lebih nyaman, lebih mudah memahami alur navigasi, dan lebih puas saat berinteraksi dengan prototipe hasil pengembangan.

Interpretasi Skor SUS



Gambar 3. Hasil Nilai SUS

Hasil dari nilai rata-rata usability sebesar 70,89 menunjukkan bahwa prototipe sistem berada dalam klasifikasi *"Good"* menurut skala interpretasi standar SUS. Skor ini berada dalam kisaran antara 65 hingga 85, yang umumnya dianggap sebagai nilai ambang bawah dari sistem yang dapat diterima oleh pengguna. Artinya, meskipun sistem tidak termasuk buruk, namun belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna dari sisi kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Dalam beberapa referensi, skor SUS dalam kategori marginal terbagi menjadi dua subkategori, yakni "Acceptable with reservations" dan "Not acceptable". Nilai 70,89 yang diperoleh penelitian ini masih berada dalam batas toleransi yang bisa dianggap layak untuk digunakan, namun tetap perlu dilakukan evaluasi ulang serta peningkatan pada aspek- aspek tertentu agar dapat mencapai kategori yang lebih tinggi seperti "Excellent". Hasil ini menunjukkan bahwa sistem sudah mampu digunakan oleh mayoritas responden tanpa hambatan, namun masih ada ruang perbaikan dari sisi desain visual, alur navigasi, dan penyampaian informasi.

Hasil Evaluasi Usability

Dari 62 responden yang terlibat dalam penelitian ini, diperoleh variasi skor SUS yang cukup signifikan, dengan skor terendah mencapai 65.0 dan skor tertinggi mencapai 85.0. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan persepsi dan pengalaman antar pengguna, yang dapat

dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain yaitu tingkat pengalaman teknologi pengguna yang terbiasa menggunakan sistem informasi cenderung memberikan skor lebih tinggi, karena mereka merasa sistem sudah sesuai dengan ekspektasi dan mudah dipahami. Preferensi desain setiap individu memiliki selera visual yang berbeda-beda. Beberapa pengguna mungkin lebih menyukai desain yang minimalis, sementara yang lain lebih nyaman dengan tampilan yang kaya informasi. Ekspektasi terhadap fungsi sistem apabila pengguna merasa bahwa fitur yang mereka butuhkan tidak tersedia atau tidak ditampilkan secara jelas, maka kemungkinan besar mereka akan memberikan skor rendah, meskipun secara teknis sistem sudah berfungsi dengan baik. Sebagian besar responden memberikan skor di kisaran 60 hingga 80 yang mencerminkan bahwa mereka dapat menggunakan sistem dengan baik, namun belum merasa sepenuhnya puas. Salah satu temuan menarik adalah adanya skor tinggi yang diberikan oleh beberapa responden, seperti 85,0. Hal ini menjadi indikator bahwa sebagian pengguna merasa bahwa sistem ini telah mendekati kategori baik, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Dengan demikian, sistem memiliki potensi yang besar untuk ditingkatkan ke tingkat yang lebih tinggi dengan sejumlah perbaikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengangkat isu terkait desain antarmuka pengguna pada sistem informasi akademik Universitas Darul Ulum Jombang, yang dalam praktiknya masih memiliki berbagai kekurangan dalam hal kenyamanan dan kemudahan akses bagi mahasiswa. Berdasarkan proses perancangan ulang menggunakan metode *prototyping* melalui platform Figma dan pengujian melalui instrumen System Usability Scale (SUS). Tahapan perancangan antarmuka yang dilakukan dengan pendekatan *prototype* melalui Figma terbukti mampu menghasilkan desain sistem informasi yang lebih terstruktur dan interaktif. Prototipe yang dikembangkan tidak hanya menampilkan elemen visual yang menarik, tetapi juga memperhatikan aspek fungsionalitas berdasarkan prinsip UI/UX yang baik. Pengujian usability dengan metode SUS melibatkan 31 mahasiswa aktif sebagai responden. Hasil pengolahan data menunjukkan skor rata-rata sebesar 70.89 dimana nilai tersebut berada dalam kategori "baik" (*good usability*). Ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang dapat digunakan dengan nyaman oleh sebagian besar pengguna, meskipun masih terdapat potensi pengembangan lebih lanjut. Ketika dibandingkan dengan sistem yang sedang berjalan di website resmi kampus (https://undar.ac.id/), skor usability dari versi lama hanya mencapai 60.81 (kategori "*marginal*"). Selisih skor ini menjadi indikator bahwa desain baru menawarkan pengalaman pengguna yang lebih unggul dalam hal kemudahan navigasi, estetika tampilan, dan struktur informasi

DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52. https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079

Andriyani, R., & Sari, A. O. (2023). PENERAPAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE UNTUK EVALUASI SISTEM INFORMASI E-PROCUREMENT. *JoMMiT : Jurnal Multi Media dan IT*, *7*(2), 064–069. https://doi.org/10.46961/jommit.v7i2.902

Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, & Dhian Satria Yudha Kartika. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, *3*(3), 21–32. https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621

Finanta Okmayura, & Marisa, C. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HARMOC BERBASIS HARMOC DENGAN METODE

DESIGN THINGKING. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, *1*(2), 65–74. https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.346

Hikmah, M., Alam, R. G., & Handayani, S. (2025). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI SISURAT MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN THINK ALOUD*. *9*(3).

Isnainrajab, I., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2020). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale(SUS)*.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*,

10(2), 208. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171

Paridzhi, M. D., & Rahir, G. M. (2025). PENGUJIAN DESAIN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI ELSIMIL PADA POSYANDU TEMBILAHAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY

SCALE (SUS). *Jurnal Sistem Informasi*, *3*(1).

Pratama, R. E., & Wahyuni, E. G. (2024). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA DAN PENGALAMAN PENGUNA PADA

Puspita, D. (2024). *ANALISIS PERANCANGAN UI/UX DESIGN DALAM PROTOTYPE SMART UNIJA BERBASIS WEB DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION MENGGUNAKAN TOOLS FIGMA*.

Rudianto, B., & Firmansyah, F. (2024). Implementasi Heuristic Evaluation Dan System Usability Scale Dalam Analisis Usability Aplikasi Precise. *EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen*, *12*(2). https://doi.org/10.31294/evolusi.v12i2.23565

Sani, R. M., & Mogi, I. K. A. (2022). *Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Sistem Rekomendasi Tempat Penyewaan Kendaraan Bermotor*. *1*.

Santoso, M. F. (2022). *Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma*. *4*(2).

Setiawan, D. R., Mountaines, P. E., Korespondensi, P., & Setiawan, D. R. (2022). *Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma*. *1*(3).

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 57–63. https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i2.88

Umami, I., Ahmad Naim Bin Che Pee, Hamzah Asyrani Bin Sulaiman, & Ariy Khaerudin. (2023). Designing a Mobile Application to Assist Micro- Entrepreneurs in Understanding the Food Business Legality Process. *Register*, *9*(1), 68–85. https://doi.org/10.26594/register.v9i1.3061