

PERANCANGAN ANTARMUKA & PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BIMBEL TOUCH EDUCATION MENGUNAKAN PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN* (UCD)

Triana Puspa Sari, Irmma Dwijayanti, Ahmad Hanafi

INTISARI

Latar Belakang: Pendidikan non formal di Indonesia telah terbukti dapat membantu pemahaman siswa. Salah satu contoh pendidikan non formal adalah bimbingan belajar (bimbel). Di era transformasi digital ini banyak lembaga bimbel yang menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital, salah satunya Bimbel Touch Education. Bimbel Touch Education mengalami masalah dalam manajemen akademik seperti proses presensi siswa yang masih manual, pengelolaan dan penyebaran jadwal, pendistribusian materi, belum ada rekapan nilai dan umpan balik dari guru untuk siswa. Maka, akan dilakukan perancangan antarmuka & pengalaman pengguna untuk sistem informasi akademik Bimbel Touch Education.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka Sistem Informasi Akademik untuk membantu bimbel menerapkan teknologi digital dalam manajemen akademik sehingga memudahkan proses presensi, pembagian jadwal, pendistribusian materi dan akses nilai dan umpan balik dari guru.

Metode Penelitian: Metode *User Centered Design* (UCD) digunakan karena merupakan metode yang menjadikan pengguna sebagai fokus utama sehingga dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari empat tahapan dimulai dari menentukan konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, hingga melakukan evaluasi.

Hasil: Pengujian *high fidelity prototype* yang menghasilkan skor *completion rate* yang tinggi dan hasil perhitungan skor SUS yang baik. Pada pengujian admin didapat skor *completion rate* 98 dan 85 untuk hasil perhitungan skor SUS dengan kriteria *best imaginable* (terbaik). Pada pengujian siswa didapat skor *completion rate* 88 dan 82.5 untuk hasil perhitungan skor SUS dengan kriteria *excellent* (bagus sekali).

Kesimpulan: Rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan dan bisa diimplementasikan menjadi website dapat dimanfaatkan langsung untuk kegiatan operasional bimbel dan memberikan dampak nyata terhadap efisiensi dari akademik.

Kata-kunci: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Bimbel Touch Education*

INTERFACE DESIGN & USER EXPERIENCE OF ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF TOUCH EDUCATION BIMBEL USING USER CENTERED DESIGN (UCD) APPROACH

Triana Puspa Sari, Irmma Dwijayanti, Ahmad Hanafi

ABSTRACT

Background: Non-formal education in Indonesia has proven to be effective in enhancing students' understanding. One example of non-formal education is tutoring institutions (commonly known as bimbel). In this era of digital transformation, many tutoring institutions face challenges in adopting digital technologies, including Bimbel Touch Education. This institution is experiencing several academic management issues, such as manual student attendance processes, difficulties in managing and distributing schedules and learning materials, as well as the absence of grade records and teacher feedback for students. Therefore, this research focuses on designing a user interface and user experience for the academic information system of Bimbel Touch Education.

Objective: This study aims to design an Academic Information System interface to help the tutoring institution implement digital technology in its academic management. The goal is to facilitate attendance tracking, schedule distribution, material sharing, and access to grades and teacher feedback.

Method: The User Centered Design (UCD) method was used, as it places users at the center of the design process to ensure that the resulting design meets their needs. This method involves four stages: identifying the user context, defining user requirements, producing design solutions, and conducting evaluations.

Result: The high-fidelity prototype testing produced a high completion rate and favorable SUS (System Usability Scale) scores. For the admin testing, a completion rate score of 98 was achieved, along with a SUS score of 85, which falls under the "best imaginable" category. For the student testing, a completion rate score of 88 was obtained, and the SUS score was 82.5, categorized as "excellent."

Conclusion: The interface design meets user needs based on the conducted usability tests and can be implemented as a website to support operational activities in the tutoring institution, contributing to more efficient academic management..

Keywords: User Interface, User Experience, User Centered Design, Bimbel Touch Education