

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE COMPANY PROFILE S-CUBE CENTER UNIVERSITAS MATARAM

*(Design of User Interface and User Experience for S-Cube Center University of
Mataram Company Profile)*

Moh. Azzam Al Husaini^[1], Ramaditia Dwiyanaputra^[2], I Wayan Agus Arimbawa^[3]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]Innovation Center for Sustainable Social Developments, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: azzamkasavani4@gmail.com, rama@unram.ac.id, arimbawa@unram.ac.id

Abstrak

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan internet telah menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari. Organisasi, termasuk lembaga pendidikan, mengakui nilai strategis teknologi ini dalam meningkatkan efisiensi proses kerja mereka. Dalam konteks ini, website telah menjadi sarana penting untuk mempresentasikan identitas dan informasi organisasi, termasuk perguruan tinggi. Universitas Mataram, sebuah institusi terkemuka di Indonesia, mengakui pentingnya memiliki platform daring yang efisien untuk berkomunikasi dengan berbagai pihak, termasuk calon mahasiswa, dosen, masyarakat, dan industry. S-Cube Center, sebagai pusat fokus pengembangan teknologi dan layanan informasi di Universitas Mataram, memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan akademik dan inovasi. Oleh karena itu, keberadaan website profil perusahaan (company profile) bagi S-Cube Center menjadi krusial untuk menunjukkan prestasi, program, dan proyek yang telah dijalankan. Pembuatan website company profile ini melibatkan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif. UI meliputi aspek visual produk digital, seperti tata letak, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya yang berkontribusi pada estetika keseluruhan. Di sisi lain, UX berkaitan dengan pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk digital, mencakup kemudahan penggunaan, navigasi intuitif, responsivitas, dan pemenuhan kebutuhan pengguna, jadi pada pengabdian masyarat kali ini bertujuan untuk melakukan perancangan terhadap UI dan UX pada website company profile S-Cube Center Universitas Mataram.

Keywords: Pengabdian Masyarakat, S-Cube Center, Website, Company Profile, User Interface, User Experience.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi informasi dan internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Banyak organisasi, termasuk institusi pendidikan, mengakui pentingnya memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses kerja mereka. Dalam rangka mengoptimalkan manfaat dari teknologi ini.

Website telah menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam mempresentasikan identitas dan informasi suatu organisasi, termasuk lembaga pendidikan. Universitas Mataram sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia menyadari pentingnya memiliki platform daring yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi tentang institusi mereka kepada berbagai pihak, termasuk calon mahasiswa, dosen, masyarakat, dan pihak industri.

S-Cube Center adalah salah satu pusat unggulan di Universitas Mataram yang berfokus pada pengembangan teknologi dan layanan informasi. Sebagai bagian integral dari universitas, S-Cube Center memiliki peran yang signifikan dalam memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan akademik dan inovasi dalam berbagai bidang. Oleh karena itu, kehadiran sebuah website company profile untuk S-Cube Center adalah hal yang krusial untuk memamerkan berbagai pencapaian, program, dan proyek yang telah dijalankan.

Untuk pembuatan website company profile ini, dibutuhkanlah sebuah perancangan user interface dan user experience untuk website tersebut. Yang mana UI atau user interface merujuk pada segala aspek visual dari sebuah produk digital, seperti website atau aplikasi. Ini melibatkan elemen desain seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, dan elemen-elemen grafis lainnya yang berkontribusi pada tampilan keseluruhan dan estetika produk, sedangkan UX atau user experience berkaitan dengan pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk digital. Ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, navigasi yang intuitif, kecepatan, responsivitas, dan sejauh mana produk dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna yang menjadikan UI dan UX menjadi

aspek penting dari perancangan sebuah *website*. Melalui kesempatan Pengabdian Masyarakat kali ini penulis membuat perancangan *user interface* dan *user experience* untuk *website company profile* S-Cube Center pada Universitas Mataram yang mana akan sangat berguna untuk instansi dan tim pembangun *website* dapat membangun *website* yang mudah dijalankan dan memiliki tampilan yang menarik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Company Profile*

Company Profile berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yang memiliki makna yang berbeda tetapi terkait satu sama lain, yaitu “*Company*” dan “*Profile*”. “*Company*” memiliki arti perusahaan, maskapai, firma, perseroan, kemitraan, kompi, dan kelompok. Sementara itu, “*Profile*” merujuk pada penampilan, gambaran, dan sejarah [8].

Teori tentang *company profile* oleh LittleJohn Stephen W. dan Karen A. Foss, 2018 di bagi menjadi dua pemahaman yang mana menurut Mainamah *company profile* merupakan suatu elemen berharga bagi lembaga atau perusahaan karena dapat digunakan untuk memperkuat citra dan reputasi perusahaan dalam menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, termasuk perusahaan lain, lembaga, dan instansi terkait, sedangkan menurut Binanto, *company profile* adalah identitas dari suatu perusahaan, yang mencakup informasi tentang layanan atau produk yang ditawarkan. [1].

2.2 *User Interface*

Antarmuka pengguna merupakan rangkaian visual yang dapat dipahami oleh pengguna komputer dan diatur sedemikian rupa sehingga dapat dikenali oleh sistem operasi komputer dan berfungsi sesuai yang diharapkan.

Antarmuka pengguna adalah salah satu elemen yang berpengaruh terhadap peningkatan lalu lintas pada sebuah situs *website*. Hal ini karena pengguna berinteraksi dengan logika pemrograman melalui antarmuka pengguna. Desain antarmuka pengguna juga memiliki peranan yang signifikan, karena semakin efektif dan efisien desain tersebut, semakin lama pengguna akan merasa nyaman menghabiskan waktu di web tersebut [9].

User Interface (UI) adalah segala hal yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari pengalaman menggunakan suatu produk atau layanan. UI tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, seperti warna dan bentuk, tetapi juga tentang menyajikan alat dan elemen yang tepat kepada pengguna untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka dengan mudah dan efisien [2].

2.3 *User Experience*

Pengalaman pengguna adalah persepsi dan tanggapan seseorang terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. Pengalaman Pengguna (*User Experience*, UX) mencakup penilaian terhadap tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, dan layanan tersebut. Suatu prinsip dalam mengembangkan UX adalah bahwa *visitor* memiliki kekuatan untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (aturan pelanggan). [10].

Pengalaman yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu, termasuk internet dan situs *website*, disebut dengan istilah *user experience* (UX) *User experience* adalah pandangan dan tanggapan seseorang berdasarkan penggunaan atau hal yang diantisipasi pengguna dari suatu produk, sistem, atau layanan [3].

2.4 *Figma*

Figma adalah salah satu alat desain yang umumnya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan sejenisnya. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, dan Mac dengan koneksi internet. Biasanya, Figma digunakan oleh para profesional di bidang UI/UX, web design, dan bidang serupa [4].

2.5 *Design Thinking*

Design thinking adalah metode kolaborasi yang menggabungkan berbagai ide dari disiplin ilmu untuk mencapai solusi. Metode ini melibatkan lima tahap atau proses yang memungkinkan kita untuk mencapai hasil atau keluaran yang inovatif, yaitu [6]:

1. *Empatize*

Metode pendekatan design thinking menekankan pada aspek yang terdapat dalam *user-centered design*, di mana fokus proses berpikir berada pada nilai-nilai manusia sebagai pengguna dan pada kemanusiaan itu sendiri. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa empati menjadi proses pertama dalam menciptakan sebuah inovasi.

2. *Define*

Setelah mencoba memahami nilai-nilai manusia dan kemanusiaan melalui empati, diperlukan definisi dari *problem statement* yang didasarkan pada informasi yang diperoleh dari pengamatan menggunakan empati pada

tahap pertama. Pada tahap ini, pandangan yang telah diperoleh akan dikerucutkan menjadi sudut pandang yang disebut sebagai “*Point of View*”.

3. *Ideate*

Tahap *Ideate* adalah tahap pengembangan ide atau sering disebut *brainstorming*. Dalam proses ini, tim mencoba untuk menghasilkan banyak ide yang potensial sebagai solusi untuk sebuah masalah yang dihadapi. Semua ide yang muncul dianggap bernilai, artinya tidak ada ide yang dianggap tidak berguna.

4. *Prototype*

Prototype yang biasa disebut purwarupa atau arketipe dalam Bahasa Indonesia adalah bentuk awal atau contoh dari sebuah model. Purwarupa dapat diartikan sebagai rupa yang pertama atau rupa awal yang mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan, atau bisa juga dibuat khusus untuk perancangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya.

5. *Testing*

Tahap *testing* atau pengujian merupakan kelanjutan dari tahap *prototype* sebelumnya. Setelah *prototype* dibuat, langkah selanjutnya adalah mengujinya dengan cara mendemonstrasikannya kepada pengguna.

2.6 User Acceptance Testing

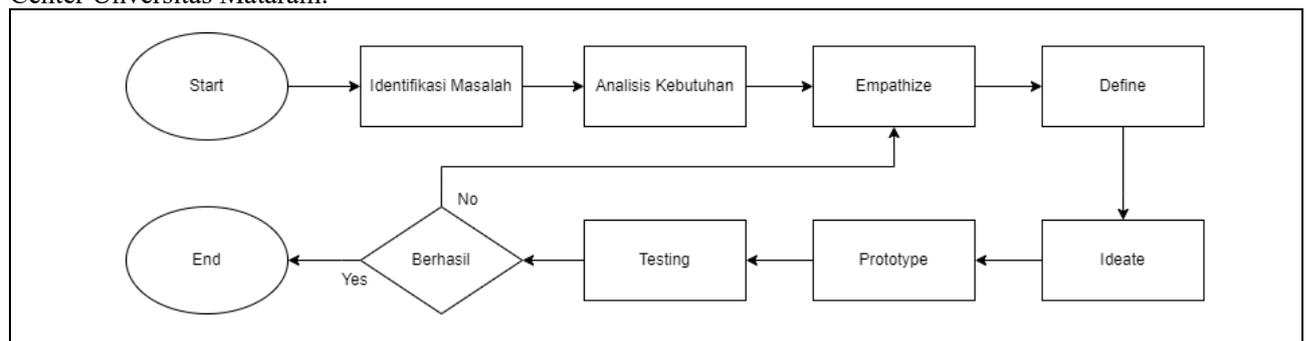
User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap pemeriksaan yang bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang telah dikembangkan dalam suatu sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Konsep ini berbeda dari pengujian sistem yang fokus pada memastikan bahwa perangkat lunak tidak mengalami kegagalan dan sesuai dengan persyaratan dokumen pengguna. UAT lebih menekankan pada verifikasi bahwa solusi dalam sistem tersebut akan berfungsi dengan baik untuk pengguna, dengan kata lain, ini adalah pengujian untuk memverifikasi bahwa pengguna menerima dan dapat menggunakan solusi yang terintegrasi dalam sistem tersebut [7].

Adapun salah satu tipe dari *user acceptance testing* yang adalah *Alpha* dan *Beta Testing*, yang mana *Alpha testing* dilakukan setelah aplikasi telah selesai dirancang dan tersedia formulir evaluasi resmi. Kegiatan ini dilakukan oleh pihak yang tidak terlibat dalam proses pengembangan dan memiliki keahlian dalam bidang terkait. Di sini, pihak yang terlibat merupakan para ahli di bidangnya. Sementara itu, *Beta testing* adalah tahap pengujian yang melibatkan pengguna aplikasi dalam lingkungan operasional mereka. Dalam proses evaluasi *beta testing*, pengguna diberikan panduan evaluasi, selanjutnya mereka diamati dalam penggunaan aplikasi, diwawancarai, dan akhirnya dinilai untuk mendapatkan masukan. Hasil evaluasi menjadi dasar melakukan revisi pada aplikasi.

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Alur Pengabdian Masyarakat

Berikut merupakan alur pengabdian masyarakat yang dilakukan pada perancangan desain *website* S-Cube Center Universitas Mataram:



Gambar 1. Alur Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 1. Alur pengabdian masyarakat, dimulai dari identifikasi masalah yang mana proses mencari apa yang menjadi masalah pada instansi, lalu ada analisis kebutuhan yang merupakan penetapan apa yang dibutuhkan oleh instansi setelah dilakukannya analisis yaitu *website company profile*, lalu *empathize* yang merupakan proses pendekatan kepada pihak instansi dengan dilakukan terjun langsung ke lapangan, lalu ada *define* yang mana pada alur ini adalah menentukan inti masalah dari seluruh informasi yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya, lalu ada tahap *ideate* yang mana tahap untuk mengumpulkan ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya, lalu tahapan *prototype* merupakan tahap yang membuat dan menguji rancangan dari ide

yang telah ditentukan sebelumnya, dan terakhir adalah *testing* yang mana merupakan tahapan uji coba yang dilakukan oleh pihak instansi dan masyarakat umum untuk mendapatkan hasil bahwa sistem telah sempurna dan jika perlu diadakannya perubahan maka proses akan dimulai ulang dari *empathize*. Adapun tahapan yang dilakukan dalam Perancangan sistem yaitu:

1. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis melakukan pendekatan dengan pihak instansi untuk mencari apa yang sedang dibutuhkan oleh instansi dengan cara langsung terjun ke lapangan dan melakukan sesi wawancara dengan pihak instansi yang hasilnya adalah kurangnya pengetahuan atau pemahaman masyarakat terkait instansi.

2. *Define*

Lalu pada tahap ini adalah tahap dimana penulis mengambil kesimpulan untuk apa yang menjadi masalah pada pihak instansi setelah dilakukannya sesi wawancara dan diambil kesimpulan bahwa yang dibutuhkan oleh pihak instansi adalah sesuatu yang dapat menjelaskan tentang apa itu instansi dan dapat melakukan penyebaran informasi tentang program-program yang dijalankan oleh pihak instansi.

3. *Ideate*

Lalu pada tahap *ideate* ini, penulis mencari ide untuk memecahkan masalah dari kesimpulan pada tahap sebelumnya dan didapatkanlah sebuah ide untuk dibuatkannya sebuah *website company profile* yang mana dapat memaparkan tentang apa yang menjadi fokus pada instansi dan kegiatan apa saja yang dijalankan oleh pihak instansi.

4. *Prototype*

Pada tahap ini, penulis membuat *prototype* terkait *website company profile* yang telah dirancang oleh penulis.

a. <i>Prototype Beranda Desktop</i>	b. <i>Prototype Beranda Mobile</i>
	
<p>Gambar 2. <i>Prototype Beranda Desktop</i></p>	<p>Gambar 3. <i>Prototype Beranda Mobile</i></p>

Pada Gambar 2. *Prototype Beranda Desktop* merupakan tampilan beranda pada *website* yang telah dirancang jika dijalankan pada *computer device*.

Pada Gambar 3. *Prototype Beranda Mobile* merupakan tampilan beranda pada *website* yang telah dirancang jika dijalankan pada *mobile device*.

5. *Testing*

Untuk tahap terakhir ini penulis melakukan pengujian pada *prototype* yang telah dirancang kepada pihak instansi dan masyarakat umum. Dari hasil yang telah dikumpulkan akan menjadi patokan untuk dilakukannya penyusunan atau penetapan dari *prototype* yang telah dibuatkan.

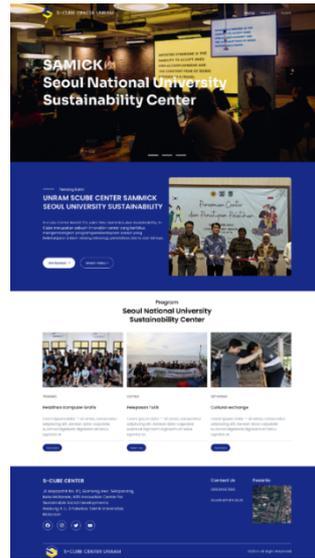
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Impelementasi Sistem

Berikut merupakan impelementasi tampilan *desktop* dan *mobile* untuk Admin dan *Visitor* pada *company profile* S-Cube Center Universitas Mataram:

1. *Visitor*

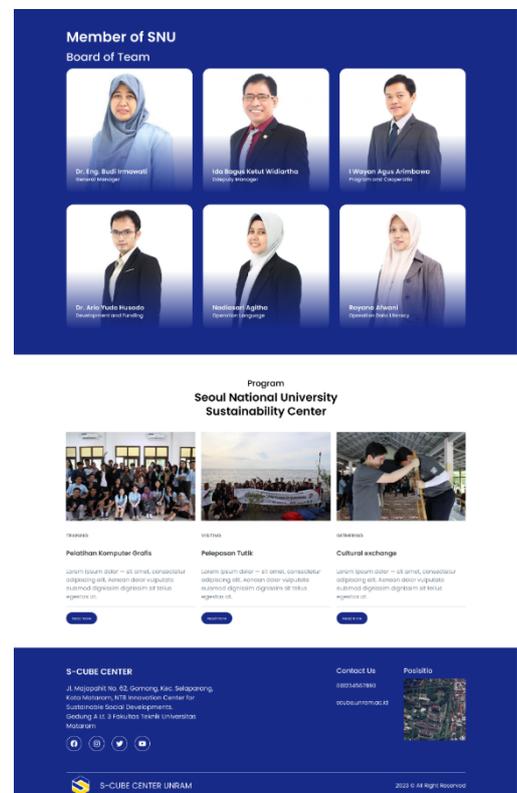
a. *Home*



Gambar 4. Halaman Home

Gambar 4. Halaman *Home* merupakan tampilan awal dari *website*. Pada halaman *home* ini terdapat beberapa fitur yang dapat diakses seperti pada *header* terdapat *home* yang bakal menampilkan halaman *home*, lalu *About Us* yang akan menampilkan halaman *about us* dan *event* yang menampilkan halaman *event* selain itu, pada halaman *home* juga menampilkan gambaran kasar terkait apa itu S-Cube Center dan tersedia tombol yang mengarahkan ke halaman *about us* yang menjelaskan terkait instansi, juga halaman *home* menampilkan program yang dijalankan oleh instansi, dapat diakses dengan menekan *See more* dan untuk fitur terakhir terdapat pada *footer* yang menampilkan alamat, sosial media dan kontak dari instansi.

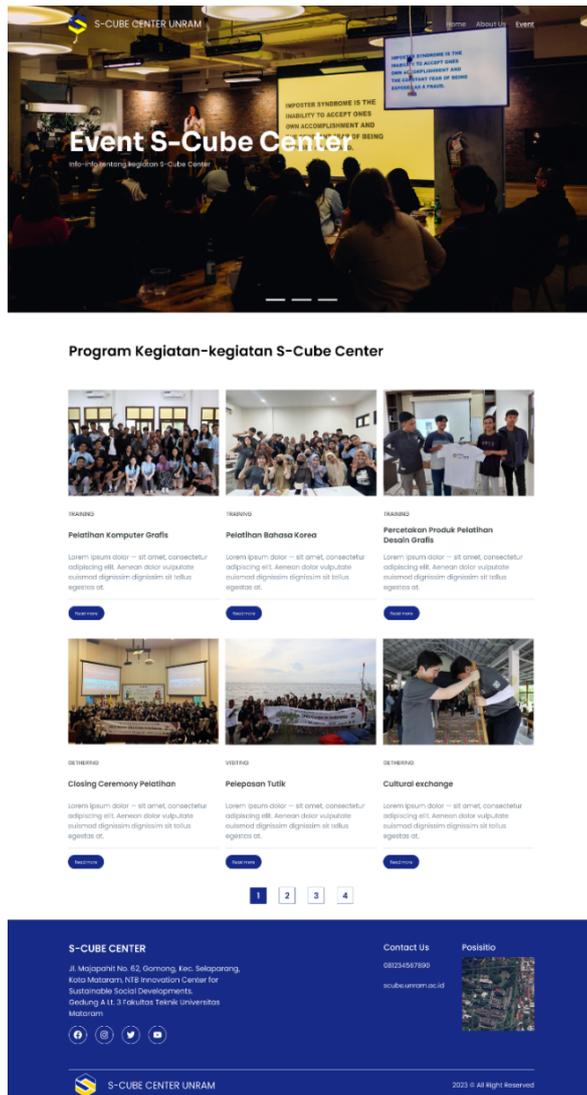
b. *About Us*



Gambar 5 Halaman *About Us*

Gambar 5. Halaman *About Us* merupakan tampilan dari fitur *header* pada *website*, lalu halaman ini menampilkan deskripsi tentang instansi, Visi yang ingin dicapai oleh instansi, Misi yang merupakan cara instansi untuk mencapai visi, Program Utama yang dibagi menjadi dua yaitu yang berdampak langsung pada sosial ekonomi masyarakat terpilih dan kerangka pembangunan sosial ekonomi yang berkelanjutan, lalu ada Struktur Organisasi dari instansi, lalu *Member of SNU* yang menampilkan identitas dari para *member* dari S-Cube Center, lalu sama seperti sebelumnya juga yang program dari S-Cube Center dan *footer* yang sama dengan sebelumnya.

c. *Event*



Gambar 6. Halaman *Event*

d. *News*

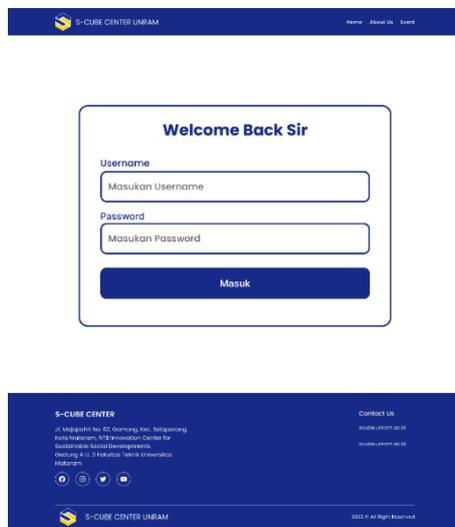


Gambar 7. Halaman *News*

Gambar 6. Halaman *Event* merupakan salah satu halaman dari fitur yang terdapat pada *header website*, lalu pada halaman ini terdapat segala program atau kegiatan yang telah dilaksanakan selama S-Cube Center ini ada dan sama seperti pada halaman lainnya, di halaman ini juga terdapat *footer* yang berisi alamat, sosial media dan kontak dari pihak instansi.

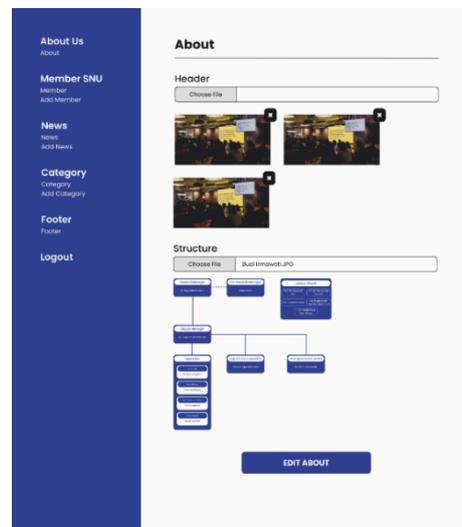
Gambar 7. Halaman *News* merupakan halaman yang berisikan penjelasan lengkap dan hasil dokumentasi dari program yang telah dijalankan oleh pihak instansi atau S-Cube Center dan juga menampilkan program lainnya dari pihak instansi.

2. Admin
a. Login



Gambar 8. Halaman Login

b. Edit About

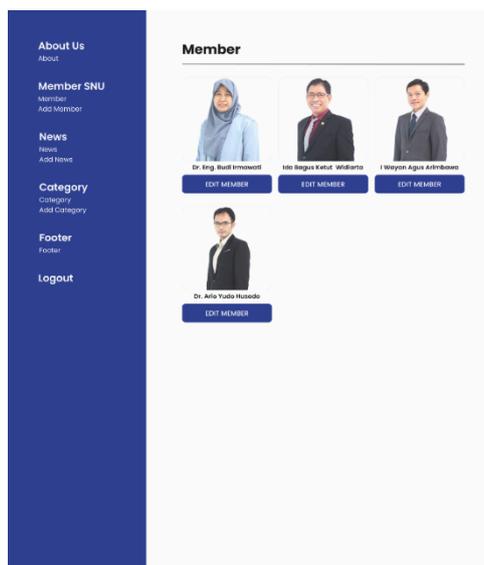


Gambar 9. Halaman Edit About

Gambar 8. Halaman *Login* merupakan halaman yang hanya dapat diakses ketika *link* dari *website* ditambahkan *tag login*. pada halaman ini terdapat dua kolom yaitu untuk memasukkan *username* dan *password*. Lalu untuk *user* yang dapat *login* adalah *admin* sebagai pengelola dari *website* tersebut.

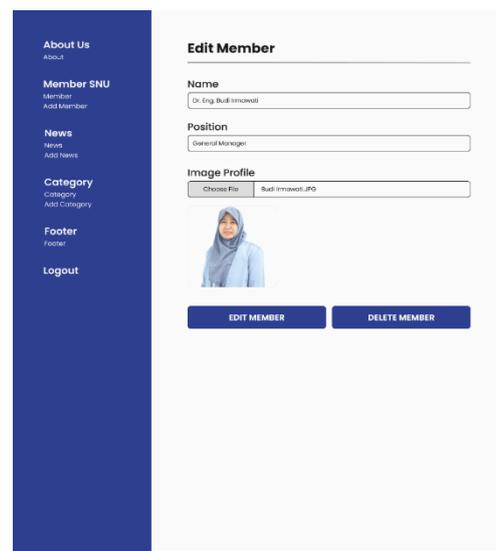
Gambar 9. Halaman *Edit About* merupakan halaman awal yang akan diakses oleh *admin* ketika pertama kali melakukan *login* pada *website*. Lalu pada halaman ini terdapat dua fitur yang mana untuk mengelola *background* dari *website* yang mana *admin* dapat menambahkan atau menghapus *background* pada *website* lalu ada fitur untuk mengelola gambar dari struktur organisasi yang akan ditampilkan pada halaman *about us*, lalu ada tombol *edit about* untuk melakukan konfirmasi jika terdapat perubahan dan yang terakhir terdapat *navbar* pada samping kiri halaman yang menampilkan apa saja yang dapat dikelola oleh *admin* pada *website* tersebut seperti mengelola *member*, *news*, *category* dan *footer* juga terdapat tombol untuk *logout* untuk keluar dari *dashboard* *admin*.

c. Member



Gambar 10. Halaman Member

d. Edit Member

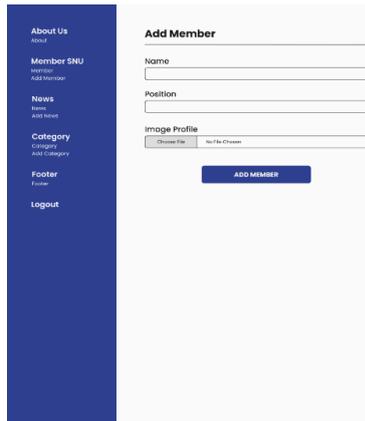


Gambar 11. Halaman Edit Member

Gambar 10 Halaman *Member* merupakan halaman yang menampilkan *member-member* yang telah ditambahkan pada halaman *member* dan juga ditampilkan pada halaman *about us*. Pada halaman ini admin dapat mengelola para member dengan cara menekan tombol *edit member* yang terdapat dibawah *member* yang ini dikelola dan akan langsung diarahkan pada halaman *edit member*.

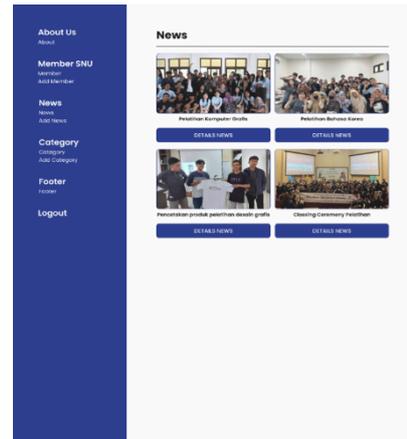
Gambar 11. Halaman *Edit Member* merupakan halaman yang dapat diakses setelah menekan tombol *edit member*. Pada halaman ini admin dapat mengelola *member* seperti *mengedit* seperti mengubah nama, jabatan atau gambar dari *member* dan melakukan penetapan dengan cara menekan tombol *edit member* juga admin dapat menghapus *member* dengan menekan tombol *detele member*.

e. Add Member



Gambar 12 Halaman *Add Member*

f. News Admin



Gambar 13 Halaman *News Admin*

Gambar 12 Halaman *Add Member* merupakan halaman yang dimana admin dapat menambahkan *member* yang akan diperlihatkan pada halaman *about us* dengan cara memasukkan nama, jabatan dan gambar dari calon *member* dan melakukan konfirmasi dengan menekan tombol *add member*, maka *member* akan langsung ditambahkan.

Gambar 13 Halaman *News Admin* merupakan halaman yang menampilkan semua program dari instansi yang telah dibuat pada halaman *add news* dan *news* yang ada pada halaman ini dapat dikelola oleh admin dengan menekan tombol *details news* dan akan langsung diarahkan ke halaman *details news*.

g. Details News



Gambar 14 Halaman *Details News*

h. Edit News



Gambar 15 Halaman *Edit News*

Gambar 14 Halaman *Details News* merupakan halaman yang berisikan judul, *thumbnail*, isi dan hasil dokumentasi dari *news*. Lalu admin dapat kembali ke halaman sebelumnya dengan menekan *tombol back*, lalu *tombol edit* untuk mengelola *news* dan *tombol delete* untuk menghapus *news*.

Gambar 15 Halaman *Edit News* merupakan halaman yang dapat diakses dengan menekan *tombol edit* pada halaman *edit news*. Pada halaman ini admin dapat mengelola *news* yang mana admin dapat mengubah judul, *thumbnail*, *category*, isi dan dokumentasi pada *news* tersebut dan jika terdapat perubahan, admin dapat melakukan konfirmasi, dengan menekan *tombol edit news*.

i. *Add News*

j. *Category*

NO	Category	Action
1	training	
2	olahraga	
3	wisata	

Gambar 16 Halaman *Add News*

Gambar 17 Halaman *Category*

Gambar 16 Halaman *Add News* merupakan halaman untuk menambahkan *news* dimana admin harus memasukkan judul, memilih *thumbnail*, menentukan *category*, menjelaskan detail atau menceritakan kegiatan pada kolom *description* dan mencantumkan beberapa dokumentasi, jika telah terisi semua maka admin dapat melakukan konfirmasi penambahan *news* dengan cara menekan *tombol add news* dan *news* pun berhasil ditambahkan.

Gambar 17 Halaman *Category* merupakan halaman yang menampilkan *category* yang telah ada dan admin dapat mengelolanya dengan menekan *tombol edit* yang berwarna kuning untuk meng-*edit category* dan menghapusnya dengan menekan *tombol delete* yang berwarna biru.

k. *Edit Category*

l. *Add Category*

Gambar 18 Halaman *Edit Category*

Gambar 19 Halaman *Add Category*

Gambar 18 Halaman *Edit Category* merupakan halaman dimana admin dapat merubah nama dari *category* yang telah di pilih dan melakukan konfirmasi dengan menekan tombol *edit category*.

Gambar 19 Halaman *Add Category* merupakan halaman dimana admin dapat menambahkan *category* baru dengan cara memasukkan nama dari *category* yang ingin ditambahkan dan admin dapat melakukan konfirmasi dengan menekan tombol *add category*.

m. *Edit Footer*

Gambar 20 *Edit Footer*

Gambar 20 *Edit Footer* merupakan halaman dimana admin dapat mengelola *footer* yang menampilkan deskripsi alamat, Facebook, Instagram, Twitter, kontak, E-mail dan *Maps location*. Semuanya dapat dikelola oleh admin dengan mengubahnya dan melakukan konfirmasi dengan menekan tombol *edit footer*.

4.2 Testing

Untuk metode *testing* yang digunakan pada perancangan UI/UX *website company profile* S-Cube Center Universitas Mataram ini adalah metode *user acceptance testing*, *testing* ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada masyarakat dan juga wawancara kepada pihak instansi, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap sistem yang telah dibangun, apakah sistem tersebut telah mengatasi seluruh masalah yang terdapat pada latar belakang penelitian. Responden yang dibutuhkan untuk adalah dari pihak instansi sebagai admin dan dari pihak masyarakat sebagai *visitor*, lalu untuk pengujian akan dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan setelah para *user* mencoba *prototype* yang telah disediakan.

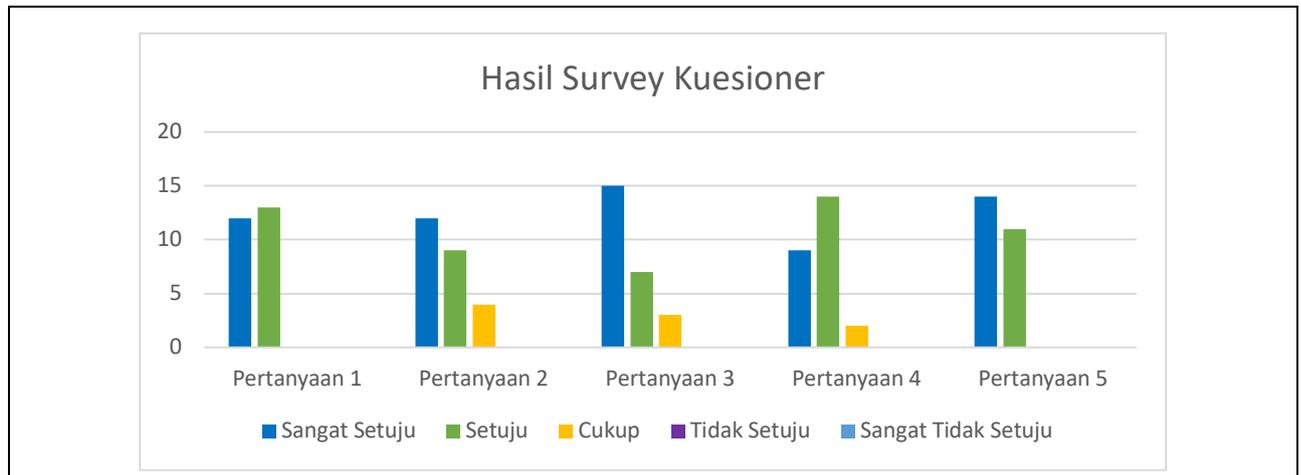
Berikut merupakan pertanyaan yang menjadi target parameter dari perancangan UI/UX *website* yang telah dibuat:

1. Apakah navigasi dalam *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram sudah cukup mudah untuk dipahami?
2. Apakah tata letak dan desain visual dari *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram memudahkan *user* dalam penggunaannya?
3. Apakah sudah jelas dan mudah dipahami informasi tentang program atau layanan yang ditawarkan dalam *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram?
4. Seberapa baik penggunaan warna, *font*, dan elemen desain lainnya dalam *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram?
5. Apakah *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram responsif dan dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat (seperti *desktop* dan *smartphone*)?

Berikut merupakan pilihan jawaban yang bisa dipilih oleh responden dari pertanyaan-pertanyaan diatas:

1. SS : Sangat Setuju
2. S : Setuju
3. C : Cukup
4. TS : Tidak Setuju
5. STS : Sangat Tidak Setuju

Lalu hasil dari jawaban responden direkapitulasi berdasarkan jawaban dari setiap pertanyaan yang telah diajukan setelah responden mencoba *prototype* dari *website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram. Berikut rekapitulasi hasil kuesioner berbentuk grafik dari 25 responden:



Gambar 21 Hasil Kuesioner *Prototype*

Gambar 21 Hasil Kuesioner *Prototype* merupakan diagram hasil dari rekapitulasi jawaban tiap responden. Lalu dari hasil diatas responden lebih condong pada jawaban Sangat Setuju dengan persentasi 4.96 dan Setuju sebesar 4.32, sehingga dapat disimpulkan bahwa *prototype website company profile* S-Cube Center Univertas Mataram telah layak untuk direalisasikan karna *website* memiliki navigasi dan tata letak yang mudah dipahami juga dari segi visual yang responsif membantu memudahkan *visitor* dalam penggunaan *website* tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pengabdian Masyarakat yang penulis lakukan di S-Cube Center Universitas Mataram dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Prototype* dari *website company profile* S-Cube Center Universitas Mataram akan sangat membantu instansi jika terealisasikan karena mempermudah pihak instansi melakukan penyebaran informasi terkait apa yang menjadi cakupan dari instansi dan program apa saja yang telah dilaksanakan oleh pihak instansi.
2. *Prototype website company profile* S-Cube Center Universitas Mataram yang telah dirancang dan menggunakan *testing* dari metode *user acceptance testing* memiliki hasil yang terbilang positif karena para responden lebih condong pada jawaban Sangat Setuju dengan persentasi 4.96 dan Setuju sebesar 4.32 pada aspek UI/UX yang layak untuk dikembangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan *prototype website* S-Cube Center Universitas Mataram yang telah dirancang, diharapkan dari pihak instansi untuk direalisasikan karena akan sangat membantu pihak instansi untuk pengenalan dan penyebaran informasi terkait apa saja yang menjadi kegiatan atau program dari instansi. Selain itu, diharapkan kepada pihak intansi untuk tetap melakukan pembaharuan rutin terkait rancangan dari *website* agar tetap mengikuti perkembangan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berperan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan kegiatan perancangan user interface dan user experience *website company profile* S-Cube Center Universitas Mataram. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan agar hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Tidak

lupa pula, ucapan terimakasih diberikan kepada pihak S-Cube Center Universitas Mataram yang telah menyiapkan fasilitas dan sarana yang mendukung kegiatan pengabdian masyarakat selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. R. Mareta, “Analisa Peranan Public Relation PT. Graha Bina Mandiri Dalam Pembuatan *Company Profile* Sebagai Media Informasi”, Universitas Bina Sarana Informatika, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.9, No.1, April 2022.
- [2] R. Irma, “ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM”, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Vol.7, No.2, 2019.
- [3] N. Dini, M. A. Z. Hanifah, D. H. Admaja, “Evaluasi *User Experience* Pada Edmodo Dan *Google Classroom* Menggunakan *Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL)* (Studi Pada SMKN 5 Malang)”, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya, Vol.3, No.4, April 2019.
- [4] M. M. Agus, A. F. Muhammad, S. Agus, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA”, Universitas Catur Insan Cendekia, JURNAL DIGIT Vol. 10, No.2 November 2020.
- [5] Siswidiyanto, M. Ahmad, W. Diah, H. Eko, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Prototype*”, Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, P-ISSN: 1907-8420, E-ISSN: 2621-1106, DOI: <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>
- [6] A. Sabika, W. Fathul, S. Vebri, S. F. Fionna, S. Novi, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking”, Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia, Agustus 2017.
- [7] S. Eko, “*User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang*”, Jurusan Teknik Listrik, Fakultas Teknik, Universitas Batanghari, ISSN 2548-7302 (Online), DOI 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [8] E. V. Dion, J. H. Muhamad, “PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG”, Politeknik LP3I Kampus K Pekanbaru, Vol. 7, No. 1 Juni 2020.
- [9] F. A. A. Rifda, T. H. Yahya, “ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION”, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta, Jurnal TEKNOKOMPAK, Vol. 13, No. 1, 2019, 7-11. ISSN 1412-9663.
- [10] B. W. Mendiola, “USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”, Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University, UMANIORA Vol.2 No.2 Oktober 2011: 1158-1166.
- [11] B. M. Achmad, A. Rifky, M. Aries, O. Teddy, “TESTING IMPLEMENTASI WEBSITE REKAM MEDIS ELEKTRONIK OPELTGUNASYS DENGAN METODE ACCEPTANCE TESTING”, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Gunadarmaof, Vol. 8 Oktober 2014.