

Implementasi User-Centered Design pada Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile KursusKita

Uliana, Arief T. Arsanto

Jurusan Informatika, Fakultas Teknik Informatika

Universitas Yudharta

Pasuruan, Indonesia

lianizah421@gmail.com, ariftriarsanto@gmail.com

Abstract-Non-formal education, such as courses, plays an important role in skill development. KursusKita, a course institution in Sengonagung, still faces operational challenges due to manual payment processes and the absence of backup learning materials for independent study. This study designs and tests a prototype of the KursusKita mobile application, which provides digital payment features and summarized learning materials. The research focuses on User Interface (UI) and User Experience (UX) design using a User-Centered Design (UCD) approach, involving elementary to high school students as the main users. An interactive prototype was developed using Figma and tested via the Maze platform to evaluate effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The usability testing results revealed three main achievements: effectiveness, efficiency, and user satisfaction. Both the effectiveness metric and Objective Relative Efficiency (ORE) scored 88%, with a Click Error Rate (CER) below 10%. Meanwhile, user satisfaction measured by the System Usability Scale (SUS) reached a score of 84, categorized as excellent. These findings confirm that the application design successfully addresses user needs and can serve as a blueprint for full system development, thereby supporting the digitalization of KursusKita in a more targeted manner.

Keywords: Course, learning application, mobile application, UI/UX, User-Centered Design (UCD), user experience.

Abstrak-Pendidikan non-formal, seperti kursus, memiliki peran penting dalam peningkatan keterampilan. KursusKita, sebuah lembaga kursus di Sengonagung, masih menghadapi kendala operasional karena pembayaran manual dan ketiadaan materi cadangan untuk belajar mandiri. Penelitian ini merancang dan menguji prototipe aplikasi mobile KursusKita yang menyediakan fitur pembayaran digital serta rangkuman materi pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan pendekatan User-Centered Design (UCD), melibatkan siswa SD-SMA sebagai pengguna utama. Prototipe interaktif dikembangkan menggunakan Figma dan diuji melalui platform Maze untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil usability testing menunjukkan tiga capaian utama, yakni efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Metrik efektivitas dan Objective Relative Efficiency (ORE) mencatat skor 88% dengan Rasio Kesalahan Klik (RKK) di bawah 10%. Sementara itu, nilai kepuasan pengguna melalui System Usability Scale (SUS) mencapai 84, yang termasuk kategori excellent. Temuan ini menegaskan bahwa rancangan aplikasi mampu menjawab kebutuhan pengguna serta dapat dijadikan blueprint bagi pengembangan sistem penuh, sehingga mendukung langkah digitalisasi KursusKita secara lebih tepat sasaran.

Kata Kunci: Kursus, aplikasi pembelajaran, aplikasi mobile, UI/UX, User-Centered Design (UCD), pengalaman pengguna

1. Pendahuluan

Pendidikan non-formal, seperti kursus, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan individu. Sebuah lembaga kursus yang efektif harus mengelola berbagai proses dengan baik, mulai dari pendaftaran peserta, penjadwalan kelas, pengelolaan materi pembelajaran, dan sistem pembayaran yang mudah [1].

KursusKita merupakan tempat kursus di Sengonagung yang menyediakan program pembelajaran sekolah tingkat SD-SMA. KursusKita mengandalkan

sistem pembelajaran tatap muka. Sistem ini, meskipun memiliki kelebihan dalam hal fleksibilitas dan adaptasi terhadap kemampuan dan karakter peserta didik, diyakini menyimpan beberapa potensi hambatan dalam hal operasional pendukungnya. Untuk menelusuri permasalahan dan hambatan tersebut, dilakukan sebuah wawancara sederhana secara langsung terhadap pihak terkait KursusKita.

Melalui wawancara yang dilakukan, melibatkan peserta didik di KursusKita, berusia 12 s.d. 18 tahun dan

bertempat tinggal di sekitar Sengonagung. Wawancara berhasil menggali hambatan-hambatan yang dirasakan partisipan saat menjalani proses belajar di KursusKita. Hambatan ini berfokus pada pilihan opsi pembayaran yang masih mengandalkan sistem bayar di tempat, dan belum tersedia materi cadangan dan soal latihan untuk ulasan di luar jam kursus.

Melihat hambatan-hambatan tersebut, KursusKita sangat membutuhkan aplikasi pendukung sistem pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi atas kendala pembayaran dengan menyediakan beragam opsi pembayaran digital, sehingga tidak lagi hanya bergantung pada sistem bayar di tempat. Selain itu, aplikasi ini juga akan mengatasi ketiadaan materi cadangan dengan menyediakan fitur rangkuman materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, peserta didik dapat dengan mudah melakukan ulasan materi di luar jam kursus, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efektif.

Dalam hal pembuatan aplikasi, perancangan desain UI/UX memegang peranan krusial dalam pengembangannya. Menurut [2], antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (UX) yang mulus akan memastikan bahwa aplikasi tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna.

Penelitian terdahulu juga telah menegaskan signifikansi perancangan UI/UX yang cermat dalam aplikasi edukasi. Sebagai contoh relevan, sebuah studi oleh [3] dalam pengembangan aplikasi belajar berbasis mobile menunjukkan bagaimana perancangan UI/UX yang teliti berkontribusi pada efektivitas sebuah aplikasi pembelajaran. Penelitian tersebut menggarisbawahi bahwa desain antarmuka pengguna yang terarah dan pengalaman pengguna yang intuitif merupakan faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman dan interaksi pengguna terhadap materi pelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh [4] dan juga [5] dengan fokus perancangan UI/UX aplikasi edukasi sejenis. Lebih lanjut, penelitian [6] menyoroti pentingnya memahami kebutuhan khusus pengguna dalam konteks tertentu, yakni lansia pada teknologi pertanian digital, dengan merancang antarmuka yang mudah diakses serta melakukan evaluasi usability.

Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aplikasi pendidikan secara umum dan belum secara khusus menyoroti konteks kursus lokal dengan tantangan operasional seperti keterbatasan opsi pembayaran digital dan ketiadaan materi cadangan. Selain itu, sebagian besar masih menggabungkan tahap perancangan dan implementasi, serta hanya mengandalkan kuesioner sederhana sebagai metode evaluasi. Kesenjangan inilah yang coba diisi oleh penelitian ini melalui pengembangan prototipe interaktif yang diuji dengan platform Maze, platform web yang memfasilitasi desainer dan peneliti UX untuk dengan cepat melakukan pengujian usability prototipe, mengumpulkan umpan balik, serta memvalidasi desain dari pengguna nyata secara real-time. Platform ini terintegrasi langsung dengan alat desain populer seperti

Figma, Adobe XD, dan InVision, memungkinkan pengujian prototipe tanpa memerlukan koding[7].

Dalam pemodelan UI/UX aplikasi KursusKita, pendekatan User-Centered Design (UCD) dipilih penulis sebagai metodologi perancangannya. Dikutip dari keterangan [8] UCD menekankan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna di setiap tahap pengembangan, memastikan bahwa desain aplikasi dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Pembatasan penelitian pada tahap perancangan ini dilakukan secara strategis untuk mengurangi risiko pengembangan, memastikan rancangan diuji terlebih dahulu sebelum diimplementasikan, dan menyesuaikan desain dengan kemampuan pengguna yang sebagian besar adalah pelajar SD dan SMP. Sebagian peserta masih relatif awam terhadap penggunaan aplikasi mobile, bahkan beberapa tidak memiliki perangkat pribadi dan hanya meminjam milik orang tua. Oleh karena itu, pengujian dilakukan menggunakan interactive prototype berbasis Figma yang diintegrasikan ke platform Maze, cara ini memungkinkan peneliti mengukur sejauh mana rancangan mampu menjawab kebutuhan pengguna dan sesuai dengan konteks penggunaan mereka sebelum pengembangan penuh dilakukan.

2. Metodologi

Dengan fokus pada perancangan dan pengujian UI/UX, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi mobile KursusKita yang memuat fitur-fitur relevan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Meskipun belum menyelesaikan masalah secara langsung karena tidak mencakup implementasi, rancangan ini menjadi blueprint yang siap digunakan sebagai acuan pengembangan sistem, sehingga langkah digitalisasi KursusKita dapat dilakukan dengan lebih tepat sasaran dan berpusat pada kebutuhan pengguna.

1. Observasi

Tahap observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman langsung mengenai alur operasional yang berjalan di lembaga KursusKita. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi KursusKita di Sengonagung dengan fokus pada interaksi antara pengajar, dan peserta didik, serta proses-proses yang terkait.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan perwakilan peserta didik dari berbagai rentang usia (10 s.d 18 tahun) yang berdomisili di sekitar Sengonagung. Pedoman wawancara disiapkan dengan pertanyaan terbuka untuk menggali pengalaman partisipan terkait proses pendaftaran, pembayaran, akses materi pembelajaran di luar jam kursus, kuis dan latihan soal, serta harapan dan ide mereka terkait pemanfaatan aplikasi mobile.

3. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini bertujuan untuk membangun dasar teori yang kuat dan mengumpulkan informasi relevan terkait topik. Penelusuran literatur mencakup lembaga kursus, prinsip-prinsip desain UI/UX yang efektif dan berfokus pada pengguna, konsep serta



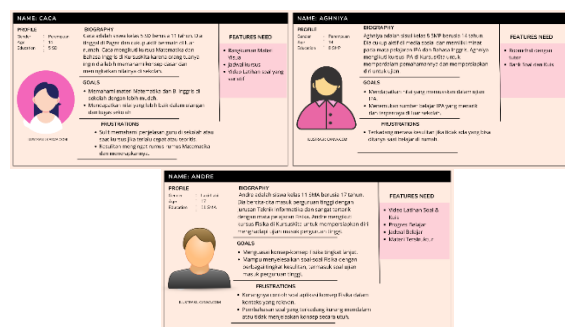
metodologi User-Centered Design (UCD) yang menjadi pendekatan utama, serta teori dan metode usability testing.

A. Tahapan User-Centered Design

User-Centered Design adalah pendekatan desain yang mengutamakan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama. Standar internasional memberikan panduan mengenai aktivitas desain yang berpusat pada pengguna, mencakup dasar pemikiran, perencanaan, prinsip, dan aktivitasnya. UCD menekankan keterlibatan pengguna secara aktif di setiap tahapan pengembangan, mulai dari memahami konteks penggunaan, merancang so-lusi, hingga mengevaluasi hasil desain[9]. Ada beberapa tahapan dalam User Centered Design, yaitu:

1. Understand Specify the Context of Use

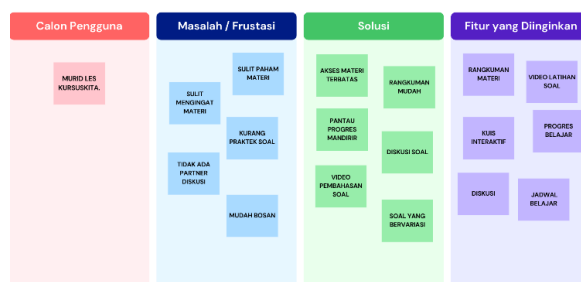
Tahap awal dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam karakteristik, kebutuhan, dan konteks penggunaan aplikasi mobile KursusKita oleh target pengguna. User persona adalah representasi pengguna target yang membantu desainer dalam menganalisis dan memahami kebutuhan mereka[10]. Fokus utama adalah murid yang terdaftar di KursusKita Sengonagung. Pemahaman ini akan mencakup latar belakang, tujuan, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini, serta harapan dan preferensi mereka terhadap fitur-fitur dari sebuah aplikasi pembelajaran. Berdasarkan pemahaman konteks penggunaan dan karakteristik murid di KursusKita Sengonagung, penelitian ini mengembangkan tiga user persona untuk merepresentasikan kelompok pengguna utama aplikasi KursusKita seperti pada gambar 1.



Gambar 1. User Persona

2. Specify User and Organizational Requirements

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna yang akan diintegrasikan ke dalam produk. Setelah melakukan wawancara ke calon pengguna, kemudian hasil dari wawancara tersebut dikelompokkan dan disortir ke dalam affinity diagram seperti pada gambar 2.



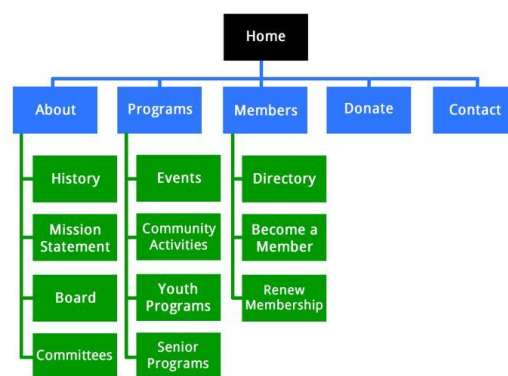
Gambar 2. Affinity Diagram

3. Specify User and Organizational Requirements

Dalam tahap ini, desain solusi dibuat berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tujuannya adalah untuk merumuskan dan menghubungkan ide-ide yang akan membentuk dasar desain produk ke dalam userflow, sitemap, dan wireframe.

User flow adalah representasi visual dari perjalanan pengguna dalam menggunakan situs web atau aplikasi, yang menunjukkan langkah-langkah yang diambil dari titik awal hingga akhir[11]. Dengan memetakan alur ini, pengembang dapat memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan aplikasi secara rinci seperti pada gambar 3.

Sitemap adalah representasi visual dari struktur organisasi suatu situs web atau aplikasi, yang memetakan hubungan antar halaman dan memfasilitasi navigasi pengguna [12]. Sitemap untuk aplikasi KursusKita seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Sitemap

Wireframe adalah kerangka dasar visual dari sebuah aplikasi atau situs web, yang berfungsi sebagai cetak biru untuk tata letak dan fungsionalitas [13]. Dalam wireframe, elemen-elemen aplikasi disusun dan diatur untuk memvisualisasikan struktur dan alur pengguna, tanpa terlalu fokus pada detail desain grafis seperti pada gambar 5.



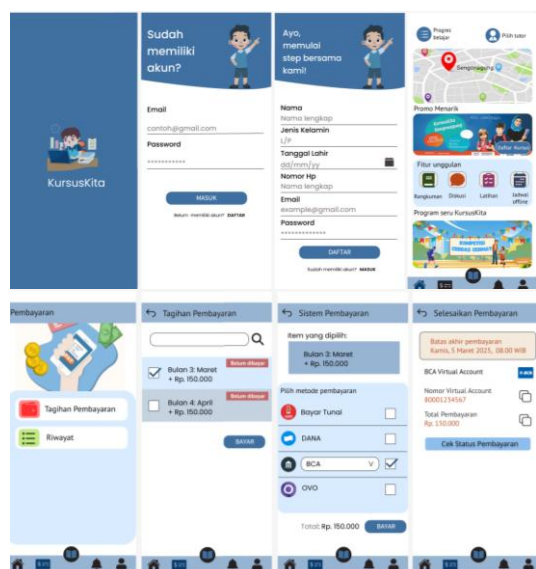
Gambar 5. Wireframe Low-fidelity

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam membuat desain UI *high fidelity* KursusKita menggunakan Figma sebagai software desain. Pemilihan Figma didasari oleh kapabilitasnya dalam mempercepat proses desain berkat fitur *Auto Layout* dan *Components*. Melalui platform ini, desain *high-fidelity* juga dapat dibuat interaktif dengan *clickable action*, menyerupai fungsionalitas dan pengalaman penggunaan aplikasi mobile sesungguhnya.

A. Hasil Rancangan Wireframe High-Fidelity

Berikut adalah hasil rancangan desain menggunakan figma yang berhasil dibuat seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Wireframe High-fidelity

B. Hasil Usability Testing

Usability adalah karakteristik yang menilai seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan antarmuka aplikasi[14]. Proses usability testing dilakukan dengan metode *cognitive walkthrough*. Studi dilakukan terhadap 20 partisipan yang merupakan peserta didik di KursusKita Sengonagung. Untuk mendapatkan hasil pengujian yang maksimal, partisipan dipastikan belum pernah menggunakan atau melihat tampilan UI dari aplikasi mobile KursusKita. Partisipan hanya diberi informasi terkait produk secara umum sebelum sesi dimulai. Dalam pembuatan usability testing membutuhkan skenario *usability test* seperti untuk diuji dengan aplikasi Maze.

Tabel 1 Skenario Usability Test

Kode	Tugas	Deskripsi Tugas	Hasil Yang Diharapkan
T1	Buat akun untuk mulai menggunakan aplikasi kursus	Kamu baru pertama kali membuka aplikasi ini dan ingin mengikuti kursus. Coba lakukan proses pendaftaran hingga akunmu berhasil dibuat	Pengguna dapat menemukan tombol daftar akun, mengisi formulir pendaftaran dengan benar, dan akun berhasil dibuat.
T2	Silakan masuk ke aplikasi dengan akun yang sudah kamu miliki	Kamu sudah pernah mendaftar akun sebelumnya. Lakukan proses login hingga berhasil masuk ke beranda aplikasi	Pengguna dapat menemukan form login, memasukkan data dengan benar, kemudian berhasil masuk ke aplikasi dan diarahkan ke halaman utama.

T3	Silakan lakukan pendaftaran kursus secara online	Kamu belum mendaftar sebagai peserta kursus di KursusKita. Daftarkan dirimu sebagai peserta kursus dan selesaikan hingga tahap pembayaran pendaftaran	Pengguna dapat mengisi formulir pendaftaran tanpa kebingungan, menekan tombol lanjut pembayaran, mengunggah bukti transfer, dan siap untuk diproses		diskusi bersama tutor untuk bertanya seputar materi kursus	menemukan materi yang belum dipahami. Coba masuk ke fitur diskusi dan ajukan pertanyaan	ke menu diskusi, melihat tampilan forum, menulis pertanyaan, lalu mengirimkan sehingga pesan tampil di ruang diskusi dengan tutor.
T4	Silakan lakukan pembayaran bulanan di KursusKita	Kamu akan membayar bulanan kursus dengan metode pembayaran (bayar ditempat/DA NA/Bank/OVO) yang bisa kamu pilih dan selesaikan	Pengguna dapat memilih opsi bayar yang diminati, mengikuti langkah-langkah bayar sesuai instruksi hingga selesai	T8	Tonton salah satu video latihan soal yang tersedia.	Kamu ingin memahami materi dengan menonton video penjelasan soal. Coba masuk ke menu Latihan, pilih Video Latihan Soal, lalu putar salah satu topik.	Pengguna dapat menemukan menu latihan, memilih video, memutar salah satu topik dengan lancar, dan menonton materi yang ditampilkan tanpa hambatan.
T5	Lihat riwayat tagihan pembayaran kursus yang sudah pernah kamu lakukan	Kamu ingin memastikan pembayaran sebelumnya sudah tercatat. Coba akses halaman Riwayat Pembayaran dan lihat detail transaksi.	Pengguna dapat menemukan menu riwayat pembayaran, melihat daftar transaksi yang pernah dilakukan, membuka detail pembayaran tertentu, dan memastikan informasinya ditampilkan dengan lengkap.	T9	Cobalah mengakses kuis pada salah satu topik yang tersedia	Bayangkan kamu ingin menguji pemahaman setelah belajar. Coba masuk ke menu yang menyediakan kuis, dan kerjakan sesuai topik yang kamu pilih.	Pengguna dapat membuka menu kuis, memilih salah satu topik, melihat soal yang ditampilkan, dan mulai mengerjakan tanpa kebingungan
T6	Akses rangkuman materi dari kursus yang sedang kamu ikuti	Kamu ingin meninjau kembali materi yang sudah diajarkan. Coba buka rangkuman materi dari kursus yang kamu ikuti	Pengguna dapat membuka menu rangkuman materi, mengunduh konten tanpa kesulitan	T10	Lihat jadwal pertemuan offline untuk kursusmu	Bayangkan kamu ingin menghadiri kelas tatap muka. Coba buka menu Jadwal Offline dan lihat kapan sesi berikutnya berlangsung	Pengguna dapat menemukan menu jadwal offline, membuka detail informasi, dan melihat jadwal kursus dengan jelas
T7	Masuk ke forum	Bayangkan kamu	Pengguna dapat masuk	T11	Ubah data profil akunmu	Bayangkan kamu ingin memperbarui informasi pribadimu. Coba lakukan	Pengguna dapat membuka menu akun, masuk ke form edit



perubahan pada data akun, seperti nama atau alamat email	profil, melakukan perubahan pada data, lalu menyimpan perubahan tersebut sehingga informasi akun berhasil diperbarui.	T12	Keluar dari aplikasi (Logout)	Bayangkan kamu sudah selesai menggunakan aplikasi dan ingin keluar dari akun. Coba lakukan proses logout hingga kembali ke halaman awal	Pengguna dapat menemukan tombol keluar, menekannya, lalu sistem mengembalikan tampilan ke halaman awal atau login
--	---	-----	-------------------------------	---	---

Hasil Pengujian Efektivitas

Pengujian dilakukan menggunakan prototipe desain antarmuka yang dibuat di Figma dan diintegrasikan ke dalam aplikasi Maze. Sebanyak 20 partisipan yang merupakan peserta didik KursusKita dengan rentang usia 12–18 tahun mengikuti pengujian ini. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil

menyelesaikan tugas dengan persentase keberhasilan 88%, dan Rasio Kesalahan Klik (RKK) di bawah 10%. Rasio Kesalahan Klik (RKK) menunjukkan perbandingan antara jumlah klik yang tidak sesuai dengan alur yang ditentukan oleh partisipan uji, dengan total keseluruhan klik di layar tertentu. RKK ini diperoleh dari laporan pengujian yang dihasilkan oleh Maze.

Tabel 2 Hasil Pengujian Efektivitas

	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10	T1 1	T1 2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2
P1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
P4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
P5	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
P6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P7	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
P8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
P9	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
P11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗
P12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
P14	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P15	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
P16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P17	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗
P18	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗



P19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
P20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗
Presentase	9	9	9	8	8	9	9	8	8	84	86	83	
se	5	2	0	5	8	3	0	7	9	%	%	%	
Keberhasilan	%	%	%	%	%	%	%	%	%				
Rasio	1	0	0	5	0	0	0	5	0	0	7.7	3.2	
Kesalahan	.	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	
n Klik	6												
	%												

Hasil Pengujian Efisiensi

Efisiensi diukur dengan membandingkan durasi yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan

Tabel 3 Hasil Pengujian Efisiensi

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
Rata-rata durasi penyelesaian	10.4 s	6.7 s	18.5 s	43.9 s	10.5 s	8.5 s
Presentase pengguna yg menyelesaikan lebih cepat daripada rata-rata	70 %	65 %	65 %	60 %	55 %	80 %

	T7	T8	T9	T10	T11	T12
Rata-rata durasi penyelesaian	16.4 s	15.9 s	18.3 s	20.5 s	13.4 s	22.1 s
Presentase pengguna yg menyelesaikan lebih cepat daripada rata-rata	65 %	60 %	60 %	65 %	55 %	60 %

Berdasarkan data pada Tabel 3 Skenario T6 menunjukkan persentase tertinggi, sedangkan Skenario T5 dan T11 memiliki nilai terendah. Variasi ini

sukses, terhadap total waktu yang dihabiskan semua pengguna dalam menyelesaikan tugas yang sama.

menunjukkan bahwa skenario dengan instruksi yang lebih jelas dan alur UI yang intuitif cenderung menghasilkan efisiensi lebih tinggi, menandakan bahwa desain antarmuka KursusKita secara umum sudah cukup mendukung kelancaran interaksi pengguna.

3. Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna

Tingkat kepuasan pengguna diukur menggunakan instrumen survei *System Usability Scale* (SUS). SUS adalah kuesioner standar yang sangat populer dan efisien, terdiri dari 10 pertanyaan berskala likert 5 poin, yang dirancang untuk secara cepat mengukur tingkat subjektif kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap suatu sistem atau produk [15]. Hasil ringkasan tanggapan partisipan survei SUS tersebut tersaji pada Tabel. Hasil pengujian kepuasan pengguna terhadap desain antarmuka KursusKita menunjukkan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 84, yang tergolong dalam kategori *excellent*. Skor ini mencerminkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dari para partisipan terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan, baik dari sisi kemudahan penggunaan, kenyamanan navigasi, maupun kejelasan elemen desain yang ditampilkan. Dengan angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain UI KursusKita telah berhasil memenuhi harapan pengguna dan mampu memberikan interaksi yang positif serta mendukung penggunaan aplikasi secara efektif dan menyenangkan.

Tabel 4 Hasil Perhitungan SUS

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	X2.5
P1	4	4	4	3	4	3	3	3	4	1	33	83
P2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	35	88
P3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	33	83
P4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	1	34	85
P5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	36	90
P6	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	31	78



P7	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	35	88
P8	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	33	83
P9	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	33	83
P10	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	35	88
P11	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	34	85
P12	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	35	88
P13	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	35	88
P14	2	4	3	4	2	4	2	3	4	4	32	80
P15	3	4	3	4	2	4	4	3	4	2	33	83
P16	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	33	83
P17	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	36	90
P18	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	32	80
P19	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	31	78
P20	3	3	2	4	3	4	3	3	4	1	30	75
Skor Rata-Rata Hasil Akhir												84

4. Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan perancangan UI/UX aplikasi mobile KursusKita menggunakan prinsip *User-Centered Design* (UCD), didapatkan kesimpulan bahwa hasil akhir menghasilkan prototipe desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan kepada 20 partisipan yang merupakan peserta didik KursusKita dengan rentang usia 12–18 tahun, menggunakan prototipe Figma yang diintegrasikan ke dalam Maze. Perancangan dengan mengadopsi prinsip-prinsip *User-Centered Design* sangat efektif karena menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dari awal hingga akhir proses desain.

Hasil dari *usability testing* menunjukkan tiga capaian kegunaan yang positif. Kedua metrik efektivitas dan *Objective Relative Efficiency* (ORE) mencatat skor 88%. Di samping itu, nilai kepuasan pengguna yang diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mencapai 84, mengkategorikannya dalam predikat excellent.

5. Daftar Pustaka

- [1] N. Gafi, B. Bakkareng, and T. Ratu Firdaus, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan (Siswa/I) dalam Mengikuti Kursus di Lembaga Bimbingan Belajar Ganesha Operation Rimbo Data, Bandar Buat, Padang," *EKASAKTI MATUAJ. Manaj.*, vol. 1, no. 1, pp. 70–76, Mar. 2023, doi: 10.31933/emjm.v1i1.801.
- [2] F. I. Pradhana, "Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean Ux", [Online]. Available: <http://files/220/Pradhana - Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.pdf>
- [3] E. A. F. Elmuna, "Pemodelan Ui/Ux Aplikasi Belajar Nahwu Sharaf Berbasis Mobile App Menggunakan Metode User Centered Design," 2021, [Online]. Available: <http://files/163/Elmuna - Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi Univ.pdf>
- [4] O. M. O. Setiadi, I. M. Nugroho, and Y. Muhyidin, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Metode Goal Directed Design," *J. Inform. Prog.*, vol. 15, no. 2, pp. 8–15, Jul. 2023, doi: 10.56708/progres.v15i2.370.
- [5] A. C. G. Adyaksa, D. B. Santoso, and J. A. Razaq, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-learning Kampus Universitas Stikubank Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 5, no. 3, pp. 2402–2412, Jul. 2024, doi: 10.35870/jimik.v5i3.906.
- [6] H. Y. Madawara, I. Sembiring, and B. Kristianto, "Analysis and Design of UI/UX Models for Elderly Users in Digital Agricultural Business Transformation," *J. INFOTEL*, vol. 16, no. 3, Jul. 2024, doi: 10.20895/infotel.v16i3.1199.
- [7] F. C. Wardana, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," vol. 03, no. 04, 2022, [Online]. Available: <http://files/210/Wardana - 2022 - Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Desig.pdf>
- [8] A. Mukhtar B, C. S. Lumingkewas, and A. Rofi'i, "The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX," *J. Inf. Syst. Technol. Eng.*, vol. 1, no. 2, pp. 26–31, Mar. 2023, doi: 10.61487/jiste.v1i2.13.
- [9] J. Mifsud, "Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System," 2022, [Online]. Available: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- [10] A. Madsen and S. Mckagan, "Building personas from phenomenography : a method for user-centered design in education education," no. September, 2021, doi: 10.1108/ILS-12-2020-0256.
- [11] L. Einfeldt and A. Degbelo, "User Interface Factors of Mobile UX: A Study with an Incident Reporting Application".
- [12] Y. Felicia, A. Ibrahim, D. R. Indah, and I. Seprina, "Innovation in Digitalization of UI/UX Design with User Centered Design to Increase Customer Satisfaction," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 8, no. 2, pp. 631–638, 2024, doi: 10.36448/jst.v16i2.4444

Vol.16 no.2 | Desember 2025

EXPLORE : ISSN: 2087-2062, Online ISSN: 2686-181X / DOI: <http://dx.doi.org/10.36448/jst.v16i2.4444>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

- 10.30871/jaic.v8i2.8749.
- [13] M. A. Darmawan, N. N. Fadhilah, and K. Insani, "Perancangan User Interface Aplikasi Dengan Metode Wireframe Prototyping," *Seri Sains dan Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 9–15, 2024.
- [14] I. G. Ngurah Darma Paramartha, I Putu Widia Prasetya, and Kadek Kusuma Wardana, "Usability Testing Pada Aplikasi Undiknas Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.735.
- [15] S. A. Wulandari and M. L. Hamzah, "Analisis Tingkat Usability Situs Website Rilis Berita Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 290–298, Jul. 2024, doi: 10.31539/intecom.v7i1.9514.

