

ABSTRAK

XGracias adalah salah satu aplikasi milik Yayasan Pendidikan Telkom yang berfungsi sebagai media informasi antara institusi dengan mahasiswa. Khususnya di Institut Teknologi Telkom Surabaya, XGracias digunakan secara luas dalam kegiatan absensi serta pengecekan informasi seperti jadwal mata kuliah. Namun, masih banyak masalah yang kerap ditemui oleh pengguna aplikasi XGracias. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi pada aspek *User Experience* serta pemodelan ulang *User Interface* dari aplikasi XGracias. Lingkup penelitian ini terbatas hanya kepada Institut Teknologi Telkom Surabaya secara hanya institusi tersebut yang menggunakan aplikasi ini secara meluas. Penggalan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara terhadap pengguna dan pengembang aplikasi. Peneliti menggunakan metode *Design Thinking* untuk melakukan pemodelan ulang dari aplikasi XGracias. Luaran yang dihasilkan dari metode ini adalah *Empathy Map*, *User Flow*, *User Journey Map*, *User Flow*, *Sitemap*, *Low – Fidelity Wireframe*, dan *High – Fidelity Wireframe* yang dihasilkan dari lima tahapan utama dari *Design Thinking* yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Untuk pengujian pada tahap akhir *Design Thinking* yaitu *Test*, dipakai metode *Maze Usability Testing* dengan parameter utama *Screen Usability Score* (SCUS), *Mission Usability Score* (MIUS), *Maze Usability Score* (MAUS). Pengujian ini juga dilakukan terhadap aplikasi sebelum dilakukan pemodelan ulang. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perbaikan atau rekomendasi desain aplikasi XGracias yang dapat membantu pengguna dalam aktivitas perkuliahannya secara efektif dan efisien. Penelitian ini telah mengukur aplikasi XGracias dengan nilai awal sebelum dilakukan pemodelan ulang sebesar 76.7 poin yang kemudian melalui dua iterasi pemodelan ulang dengan skor pada iterasi pertama sebesar 86.9 poin dan iterasi kedua dengan hasil akhir 97.4 poin. Hasil akhir ini telah melampaui skor minimal 80.0 poin untuk dianggap sebagai desain produk yang baik sesuai standar dari *Maze*. Hasil akhir ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan rekomendasi perbaikan berdasarkan data yang telah didapatkan dengan proses *Maze Usability Testing* dan pemodelan ulang yang telah diwujudkan dengan proses *Design Thinking*.

Kata Kunci: XGracias, *User Experience*, *User Interface*, *Design Thinking*, *Maze Usability Testing*

ABSTRACT

XGracias is one of the applications owned by the Telkom Education Foundation that serves as a medium of information between institutions and students, particularly at the Telkom Institute of Technology Surabaya. XGracias is widely used in attendance activities and for checking information such as course schedules. However, many problems are often encountered by XGracias application users. The purpose of this research is to evaluate the User Experience aspect and redesign the User Interface of the XGracias application. The scope of this research is limited only to Telkom Institute of Technology Surabaya since this institution widely uses this application. Data mining for this research was conducted by interviewing users and developers of the application. The researcher used the Design Thinking method to redesign the XGracias application. The results produced by this method are Emphaty Map, User Flow, User Journey Map, User Flow, Sitemap, Low-Fidelity Wireframe, and High-Fidelity Wireframe, which were generated from the five main stages of Design Thinking: Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test. For testing in the final stage of Design Thinking, which is Test, the Maze Usability Testing method was used with the main parameters being Screen Usability Score (SCUS), Mission Usability Score (MIUS), and Maze Usability Score (MAUS). This testing was also carried out on the application before redesigning. The result of this research is an improvement or design recommendation for the XGracias application that can help users in their academic activities effectively and efficiently. This research has measured the XGracias application with an initial score of 76.7 points before redesigning, which then went through two iterations of application redesign with the first iteration of 86.9 points and the second iteration resulting in a final score of 97.4 points. This final result has exceeded the minimum score of 80.0 points to be considered as a good product design according to Maze standards. This final result is in accordance with user needs with design improvement recommendations based on data obtained through Maze Usability Testing and redesigning that have been realized through the Design Thinking process.

Keywords: *XGracias, User Experience, User Interface, Design Thinking, Maze Usability Testing*