

ABSTRAK

Laboratorium Analisis Perancangan Sistem Kerja dan Ergonomi (APK&E) adalah laboratorium di bawah Program Studi S1 Teknik Industri, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom. Laboratorium APK&E secara rutin mengadakan kegiatan praktikum setiap semester ganjil untuk mahasiswa tingkat dua. Pada tahun 2022, kegiatan ini melibatkan 486 praktikan, namun terdapat 116 praktikan yang tidak lulus dan harus mengulang di tahun berikutnya. Penyebab utama ketidakkulusan ini adalah kurangnya pemahaman praktikan mengenai persyaratan praktikum, seperti kelengkapan dokumen dan ketepatan waktu hadir yang telah diinformasikan sebelumnya melalui grup Facebook. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam penyebaran informasi praktikum. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *mockup user interface website* Laboratorium APK&E sebagai media penyebaran informasi praktikum yang lebih efektif.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Double Diamond*. Metode ini terdiri dari empat fase yaitu fase *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Pada fase *discover* dan *define*, dilakukan analisis mendalam untuk memahami masalah ketidakkulusan praktikan di Laboratorium APK&E. Analisis ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, yaitu praktikan dan asisten laboratorium, serta evaluasi cara penyebaran informasi yang ada. Proses *discover* mencakup pengumpulan data melalui wawancara dan survei kepada asisten maupun praktikan Laboratorium APK&E. Fase *define* melibatkan pengolahan data yang telah dikumpulkan untuk menemukan akar permasalahan yang menyebabkan tingginya angka ketidakkulusan. Setelah akar permasalahan teridentifikasi, penelitian beralih ke fase *develop* dan *deliver* di mana pada tahap ini dirancang solusi dalam bentuk *mockup website*. *Mockup* tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi dan diuji untuk memastikan kemudahan penggunaannya.

Mockup website yang telah dirancang sudah mencakup seluruh *need statement* yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Desain *website* meliputi fitur-fitur kunci seperti halaman utama yang mudah dinavigasi, informasi praktikum yang terstruktur, dan pengaturan waktu unggah informasi praktikum.

Proses verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa desain *mockup* memenuhi kebutuhan praktikan dan asisten laboratorium. Pengujian *usability* dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kegunaan desain *mockup*. Hasilnya menunjukkan skor sebesar 88 yang masuk ke dalam kategori "*acceptable*" dengan *grade* B yang berarti "*Excellent*". Hasil ini mengindikasikan bahwa desain *mockup* tidak hanya memenuhi kebutuhan praktikan dan asisten Laboratorium APK&E tetapi juga memiliki potensi besar menjadi media alternatif penyebaran informasi praktikum.

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peneliti dan pengguna. Bagi peneliti, penelitian ini menambah wawasan mengenai proses perancangan produk digital, khususnya dalam konteks pendidikan dan penyebaran informasi. Pengalaman dalam menggunakan metode *Double Diamond* memperkaya pengetahuan mengenai bagaimana mengidentifikasi dan memecahkan masalah desain yang kompleks. Bagi pengguna, yaitu praktikan dan asisten Laboratorium APK&E, desain *website* yang lebih efektif ini diharapkan dapat menjadi media alternatif penyebaran informasi praktikum. Kemudahan akses informasi yang ditawarkan oleh *website* ini akan membantu praktikan mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum mengikuti praktikum. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam penyebaran informasi melalui media digital yang dirancang dengan baik dapat memberikan dampak positif yang nyata dalam konteks akademik dan operasional laboratorium. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan desain yang berpusat pada pengguna dalam mengembangkan solusi teknologi yang efektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan efektivitas komunikasi dan penyebaran informasi akademik.

Kata kunci: Website, Double Diamond, User Interface