

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan dan evaluasi *design system* kohesif yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kegunaan di berbagai platform digital di Universitas Telkom. Dengan berfokus pada prinsip-prinsip *atomic design*, penelitian ini berupaya mengatasi inkonsistensi dan tantangan kegunaan dalam berbagai aplikasi universitas, termasuk SATU, iGracias, dan SIRAMA. Melalui pendekatan secara campuran yang terdiri dari evaluasi heuristik yang bersifat kualitatif dan penilaian keparahan yang bersifat kuantitatif, komponen-komponen penting dianalisis secara sistematis untuk masalah kegunaan dan dinilai untuk memprioritaskan perbaikan melalui metrik prioritas. Temuan mengungkapkan bahwa inkonsistensi dalam desain visual dan elemen interaktif berdampak negatif pada pengalaman pengguna, yang menggarisbawahi perlunya *design system* terpadu untuk memastikan konsistensi dan aksesibilitas. Metrik prioritas dikembangkan untuk mengkategorikan masalah yang teridentifikasi berdasarkan dampak dan upaya implementasi sehingga menciptakan prioritas perancangan yang jelas untuk perbaikan langsung dan jangka panjang. *Quick wins* dengan tingkat dampak yang tinggi dengan upaya perancangan yang rendah disorot sebagai hal terpenting untuk perbaikan, sementara komponen yang lebih kompleks ditetapkan sebagai *major projects* yang memerlukan pengembangan lebih lama. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *design system* yang terstandarisasi secara signifikan dapat meningkatkan kegunaan, menawarkan pendekatan terstruktur untuk mengatasi inkonsistensi desain yang berulang. Rekomendasi diberikan untuk mencantumkan evaluasi dan pembaruan *design system* secara berkala, mempromosikan pendekatan yang berpusat pada pengguna yang sejalan dengan kebutuhan digital dan terus berkembang dalam konteks akademik. Studi ini juga memberikan wawasan untuk penelitian mendatang tentang skalabilitas *design system* dalam lingkungan multi-produk digital yang kompleks untuk memajukan dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam pendidikan tinggi.

Kata Kunci: *Design system*, Desain UI/UX, Produk digital, Akademik