

Perancangan User Interface Aplikasi Berbasis Website Untuk Pendataan Mata Kuliah *Capstone Design and Project* pada Program Studi S1 Sistem Informasi

1st Nurul Audini
Departemen Sistem Informasi
Telkom University Bandung, Indonesia
nurulaudini@telkomuniversity.ac.id

2nd Taufik Nur Adi
Departemen Sistem Informasi
Telkom University Bandung, Indonesia
taufikna@telkomuniversity.ac.id

3rd Iqbal Yulizar Mukti
Departemen Sistem Informasi
Telkom University Bandung, Indonesia
iqbalyulizar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Mata kuliah *Capstone Design and Project* merupakan bagian penting dalam kurikulum Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Telkom yang bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui penyelesaian proyek nyata. Namun, pengelolaan mata kuliah ini menghadapi tantangan dalam pendataan dan pemantauan, terutama karena penggunaan sistem manual yang berisiko menyebabkan kesalahan pencatatan, keterlambatan pemantauan, dan kesulitan koordinasi antara mahasiswa dan dosen. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat memfasilitasi pengelolaan mata kuliah *Capstone Design and Project* secara lebih efektif dan efisien. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode *Extreme Programming* dan *Design Thinking*, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Seluruh fitur aplikasi diuji melalui *Usability Testing*, yang melibatkan metode *Mission Usability Score (MIUS)*, *Maze Usability Score (MAUS)*, *Single Ease Question (SEQ)*, dan *System Usability Scale (SUS)* yang diuji kepada 10 orang mahasiswa, 3 orang dosen, dan 2 orang tim *Capstone*. Hasil *Usability Testing* yang sangat memuaskan ini menunjukkan aplikasi berhasil memberikan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan mata kuliah *Capstone* secara signifikan. Diharapkan, aplikasi ini dapat menjadi solusi dalam mendukung akreditasi internasional dan meningkatkan mutu akademik di Universitas Telkom.

Kata Kunci: *Capstone Design and Project, Website, Extreme Programming, Design Thinking, Usability Testing.*

I. PENDAHULUAN

Mata kuliah *Capstone* di Program Studi Sistem Informasi Universitas Telkom dirancang untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui proyek nyata yang relevan dengan dunia kerja. Mata kuliah ini juga menjadi indikator penting dalam akreditasi internasional, mencerminkan kemampuan institusi dalam memfasilitasi penerapan ilmu mahasiswa.

Namun, pengelolaan mata kuliah *Capstone* masih dilakukan secara manual menggunakan Google Spreadsheet, yang menimbulkan berbagai kendala, seperti kesalahan

pencatatan, keterlambatan pemantauan, tidak adanya pengingat deadline, dan sulitnya melacak perubahan data. Hal ini menyebabkan pengelolaan menjadi kurang efisien dan memengaruhi kualitas pelaksanaan mata kuliah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi berbasis web yang mampu mengotomatisasi proses pendataan, memantau perkembangan proyek secara real-time, dan memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dan dosen. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan mata kuliah *Capstone*.

II. KAJIAN TEORI

A. Capstone

Capstone Design and Project adalah kulminasi dari perkuliahan sebelumnya, di mana mahasiswa menerapkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh untuk memecahkan masalah nyata di industri atau masyarakat [1]. Proyek ini dapat berupa penelitian atau pengembangan produk seperti perangkat lunak, dengan tujuan mengintegrasikan teori dan praktik sekaligus mengembangkan keterampilan lunak seperti manajemen waktu, kerja tim, dan komunikasi. *Capstone* membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk dunia kerja dan memungkinkan institusi menilai kesiapan lulusan melalui hasil proyek yang terukur.

B. Aplikasi Berbasis Website

Aplikasi berbasis website adalah perangkat lunak yang menyediakan informasi seperti teks, gambar, dan video yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui internet [2]. Aplikasi ini mengelola penyimpanan dan pengolahan data secara dinamis menggunakan server-side script seperti PHP [3]. Keunggulannya meliputi efisiensi biaya pengembangan, kemudahan pembaruan informasi, dan fleksibilitas dalam menyesuaikan kebutuhan dinamis serta tren pasar [4], menjadikannya solusi utama untuk mendukung kebutuhan informasi di era digital.

C. *Design Thinking*

Design Thinking adalah pendekatan human-centered untuk memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif dengan memahami kebutuhan pengguna [5]. Proses ini terdiri dari lima tahap: *Empathize*, memahami kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, *Define* merumuskan

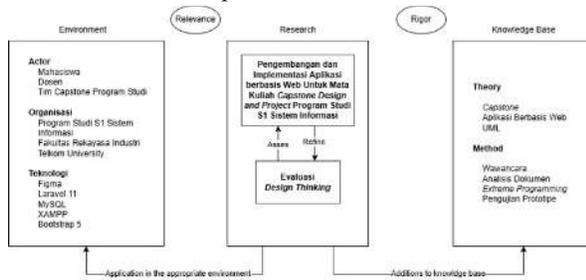
masalah berdasarkan kebutuhan pengguna, *Ideate* menghasilkan ide kreatif untuk solusi, *Prototype* membuat gambaran visual seperti mockup, dan *Test* uji coba aplikasi untuk mendapatkan masukan pengguna [6]

D. Usability Testing (UT)

Usability testing merupakan metode evaluasi untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk atau sistem [7]. Dalam penelitian ini, digunakan empat metode pengujian: *Mission Usability Score* (MIUS) yang mengukur keberhasilan penyelesaian tugas berdasarkan misi yang ditetapkan, *Maze Usability Score* (MAUS) yang menilai kemudahan navigasi dan interaksi pengguna dengan antarmuka. Kemudian *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan berbasis *Likert scale* untuk mengevaluasi kegunaan sistem secara keseluruhan [8], dan *Single Ease Question* (SEQ) yang mengukur tingkat kemudahan penyelesaian tugas dengan skala 1-7 [9]. Keempat metode ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan umpan balik, dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

III. METODE

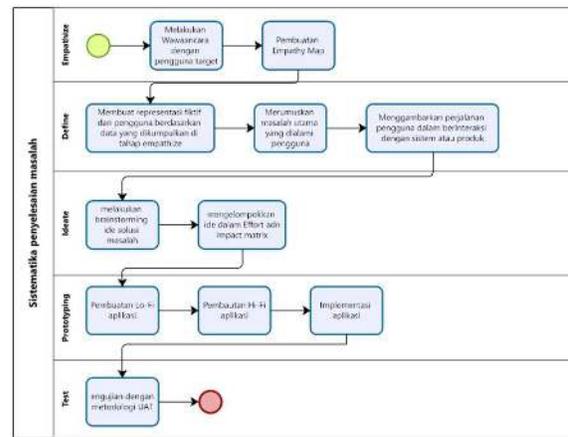
A. Model Konseptual



GAMBAR 1 Model Konseptual

Model konseptual pengembangan website pendataan mata kuliah *Capstone* pada Program Studi Sistem Informasi terdiri dari tiga aspek utama yang terhubung melalui prinsip *Relevance* dan *Rigor*. Aspek *Environment* mencakup *People* (mahasiswa, dosen, dan staff), *Organization* (Program Studi Sistem Informasi Telkom University), dan *Technology* (Figma, Visual Studio Code, Laravel 11, MySQL). Aspek *Research* berfokus pada pengembangan aplikasi menggunakan evaluasi *User Acceptance Test* (UAT) dengan siklus *assess* dan *refine*. Aspek *Knowledge Base* terdiri dari *Theory* (konsep *Capstone* dan pengembangan web) serta *Method* (teknik pengumpulan data dan pengujian). Ketiga aspek ini bekerja dalam kerangka *Relevance* untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan *Rigor* untuk menjamin ketepatan metodologi penelitian.

B. Sistematika Penyelesaian



GAMBAR 2 (Sistematika Penyelesaian)

Dalam penelitian ini, pengembangan aplikasi berbasis *web* untuk mata kuliah *Capstone Design and Project* mengikuti metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. *Empathize*: Tahap pertama untuk memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara dan pembuatan *empathy map* untuk menggali perspektif dan masalah yang dihadapi pengguna.
2. *Define*: Setelah memperoleh pemahaman dari tahap sebelumnya, tahap ini berfokus pada mendefinisikan masalah secara jelas. Di sini, tim menyusun *user persona* yang mewakili pengguna, merumuskan masalah utama dalam *problem statement*, serta menggambarkan perjalanan pengguna (*customer journey map*) dalam berinteraksi dengan sistem.
3. *Ideate*: Tahap ini berfokus pada pengembangan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan. Tim melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai solusi dan kemudian memprioritaskan ide-ide tersebut menggunakan matriks *impact-effort* berdasarkan dampak dan usaha yang dibutuhkan untuk implementasinya.
4. *Prototype*: Pada tahap ini, tim membuat prototipe awal (*low-fidelity*) untuk menguji ide-ide yang dihasilkan. Prototipe ini dapat berupa sketsa atau *wireframes* yang kemudian dikembangkan menjadi prototipe lebih lanjut (*high-fidelity*) untuk mendekati bentuk produk akhir yang dapat diuji lebih realistis.
5. *Test*: Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna langsung untuk memverifikasi apakah solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Umpan balik dari pengujian ini digunakan untuk perbaikan aplikasi, memastikan kesesuaian dengan harapan pengguna.

Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, pengembangan aplikasi berbasis *web* untuk mata kuliah *Capstone Design and Project* dilakukan secara terstruktur, berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Proses iteratif ini memungkinkan pengembang untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan aplikasi sesuai dengan umpan balik pengguna, menghasilkan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil pengembangan

Pengembangan aplikasi pengelolaan mata kuliah *Capstone Design and Project* salah satunya adalah pembuatan *high fidelity prototype* yang dirancang untuk tiga jenis pengguna utama: mahasiswa, dosen, dan tim *capstone*. *Prototype* ini mencakup seluruh fitur esensial seperti sistem registrasi dan *login*, manajemen tim, pengelolaan topik, *submission* dokumen, sistem penilaian, serta fitur notifikasi. Setiap halaman dalam *prototype* dirancang secara detail dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik pengguna dan alur kerja mata kuliah, memastikan antarmuka yang intuitif dan fungsional.

- Halaman Login

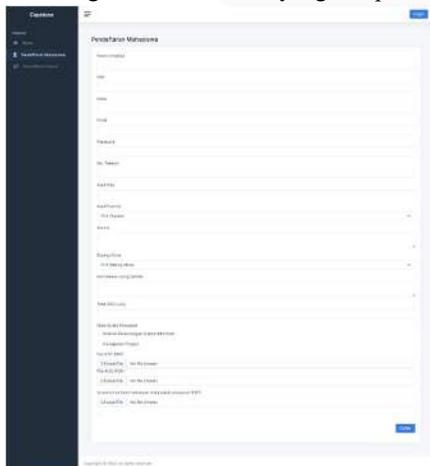
Halaman login dapat diakses oleh semua *user* untuk autentikasi data *user* yang telah diinputkan saat registrasi.



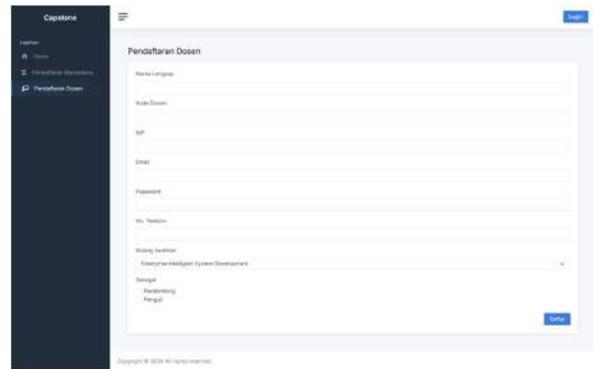
GAMBAR 3
Halaman Login

- Halaman Registrasi

Halaman registrasi dapat diakses oleh semua *user* sebagai syarat untuk mengakses semua fitur yang ada pada aplikasi.



GAMBAR 4
Halaman Registrasi Mahasiswa



GAMBAR 5
Halaman Registrasi Dosen

- Halaman Validasi Registrasi Mahasiswa

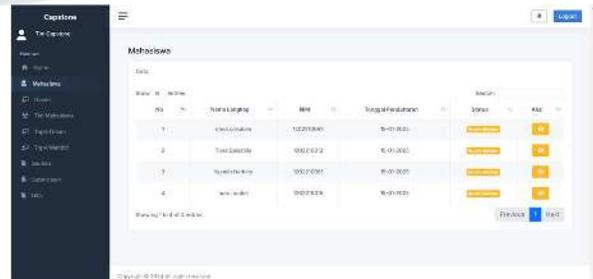
Halaman ini hanya dapat diakses oleh tim *capstone*, tujuannya adalah untuk memastikan apakah mahasiswa tersebut sesuai dengan ketentuan pengambilan mata kuliah ini.



GAMBAR 6
Halaman Validasi Registrasi Mahasiswa

- Halaman Daftar Mahasiswa & Dosen

Halaman Daftar Mahasiswa dan Dosen bisa diakses oleh semua *user* agar memungkinkan *user* untuk mendapatkan informasi penting terkait dosen pembimbing, maupun informasi terkait mahasiswa.

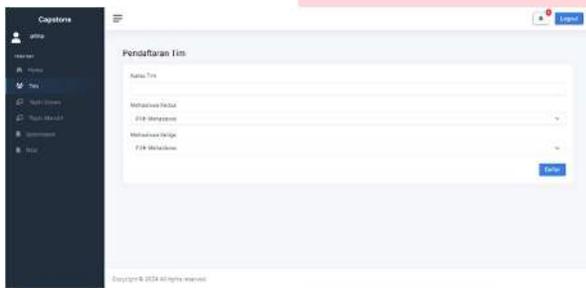


GAMBAR 7
Halaman Daftar Mahasiswa



GAMBAR 8
Halaman Daftar Dosen

- Halaman pembuatan tim
Halaman ini hanya dapat diakses oleh mahasiswa dan tim capstone. Mahasiswa dan tim capstone dapat membuat tim pengerjaan proyek capstone. Nantinya sistem akan memvalidasi langsung tim buatan *user* apakah sesuai dengan ketentuan atau tidak.

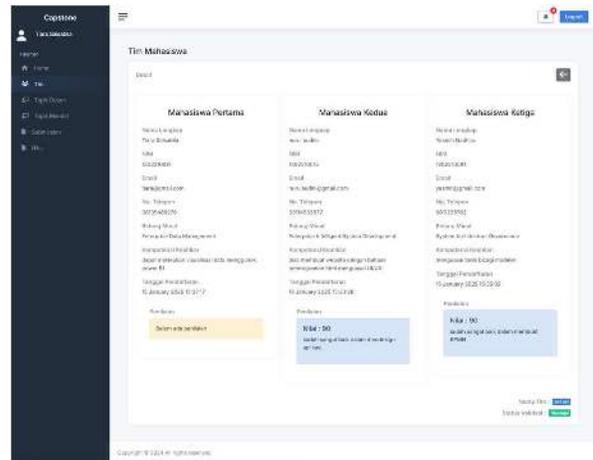


GAMBAR 9
Halaman Pembuatan Tim

- Halaman Tim & Detail Tim
daftar seluruh tim akan ditampilkan pada halaman tim milik tim capstone untuk memantau progress pembuatan tim mahasiswa. Sedangkan pada mahasiswa, halaman tim hanya digunakan untuk melihat data tim dirinya sendiri. Sedangkan untuk dosen, halaman ini hanya menampilkan daftar tim bimbingannya saja.



GAMBAR 10
Halaman Daftar Tim

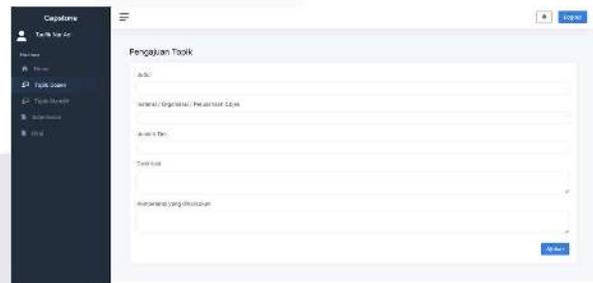


GAMBAR 11
Halaman Detail Tim

- Halaman Pendaftaran Topik Dosen & Mahasiswa
Halaman ini dapat diakses oleh mahasiswa dan juga dosen. Halaman ini memungkinkan *user* untuk mengajukan topik yang diinginkan.

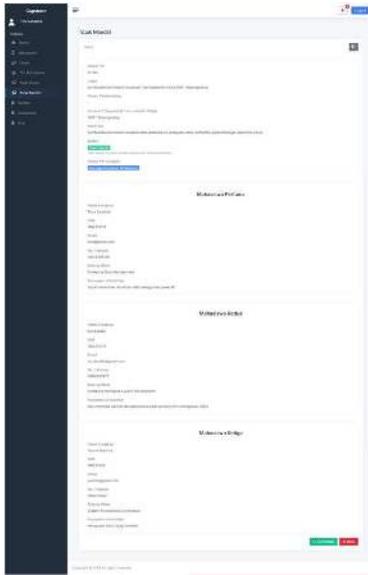


GAMBAR 12
Halaman Pendaftaran Topik Mahasiswa

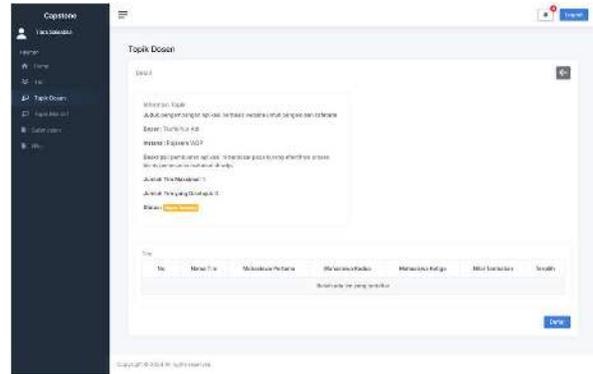


GAMBAR 13
Halaman Pendaftaran Topik Dosen

- Halaman Validasi Topik Dosen & Mahasiswa
Halaman ini hanya dapat diakses oleh tim capstone, halaman ini berfungsi untuk mengecek kesesuaian topik dengan standar topik yang dapat diterima.

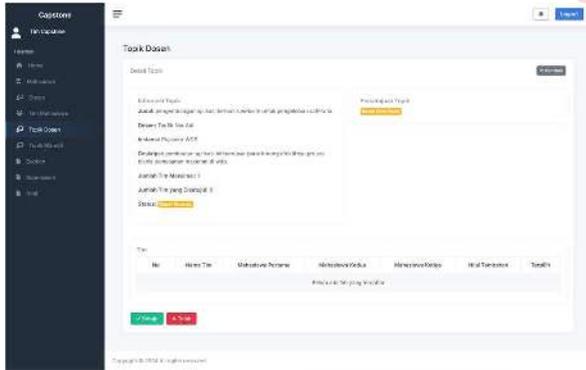


GAMBAR 14
Halaman Validasi Topik Mahasiswa

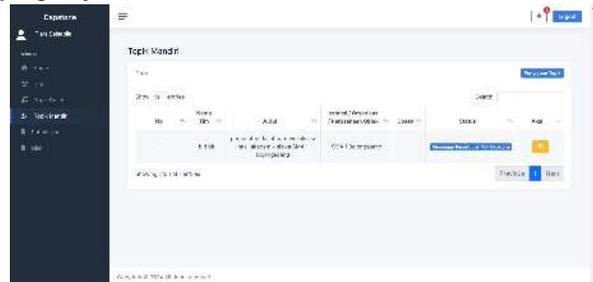


GAMBAR 17
Halaman Detail Topik Dosen

- **Halaman Topik Mahasiswa**
Halaman ini dapat diakses oleh semua *user*. Halaman ini digunakan oleh mahasiswa untuk mengajukan topik miliknya, sedangkan untuk dosen halaman ini untuk memvalidasi pengajuan dosen pembimbing, dan untuk tim capstone halaman ini digunakan untuk melihat daftar topik yang diajukan oleh semua tim.



GAMBAR 15
Halaman Validasi Topik Dosen



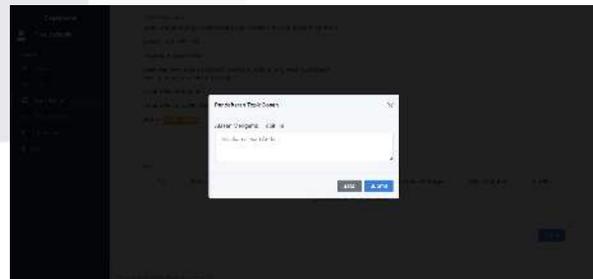
GAMBAR 18
Halaman Daftar Topik Mahasiswa

- **Halaman Topik Dosen & Detail topik Dosen**
Halaman ini dapat diakses oleh semua *users*. Halaman ini memungkinkan pemantau *progress* pengumpulan dokumen dari tiap tim yang mendaftar pada suatu topik dosen. Dan juga berfungsi untuk melihat kesesuaian topik dengan tim.

- **Halaman Registrasi Ke Topik Dosen**
Halaman ini hanya dapat diakses oleh mahasiswa, karena yang dapat melakukan registrasi ke topik dosen hanyalah mahasiswa. Halaman ini menampilkan *pop up* pengisian alasan pemilihan topik agar menjadi pertimbangan dosen untuk memilih tim tersebut.



GAMBAR 16
Halaman Daftar Topik Dosen



GAMBAR 19
Halaman Registrasi Ke Topik Dosen

- **Halaman Pemilihan Dosen Pembimbing**
Halaman ini dapat diakses oleh mahasiswa dan tim capstone untuk memilih dosen untuk menjadi dosen pembimbing pada suatu topik mandiri mahasiswa.

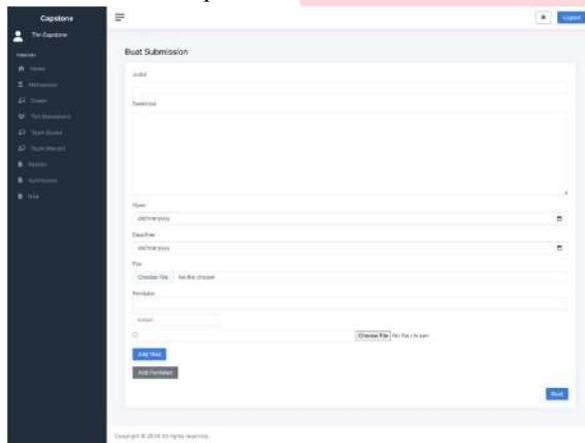


GAMBAR 20
Halaman Pemilihan Dosen Pembimbing



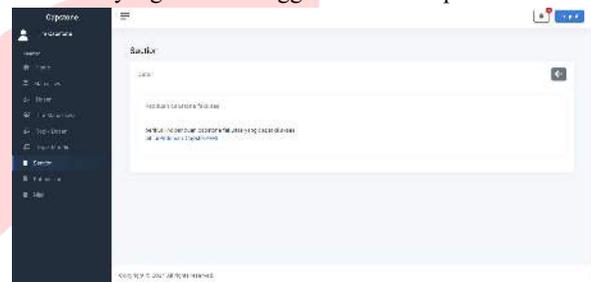
GAMBAR 23
Halaman Mengumpulkan Submission

- **Halaman Pembuatan Submission**
Halaman pembuatan *submission* hanya dapat diakses oleh tim capstone, halaman ini dilengkapi dengan pemberian rubrikasi penilaian pada setiap *submission* yang dibuat untuk memudahkan dalam penilaian.



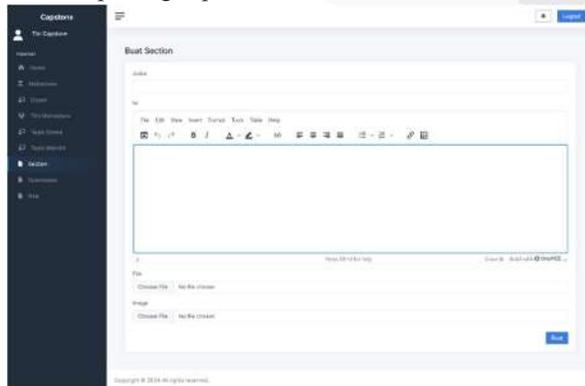
GAMBAR 21
Halaman Pembuatan Submission

- **Halaman Detail Section Informasi**
Halaman ini dapat diakses oleh semua *user* untuk melihat informasi yang sudah diunggah oleh tim capstone.



GAMBAR 24
Halaman Detail Section Informasi

- **Halaman Pembuatan Section Informasi**
Halaman pembuatan *section* informasi hanya dapat digunakan oleh tim capstone untuk menyebarkan informasi penting kepada mahasiswa dan dosen.



GAMBAR 22
Halaman Pembuatan Section Informasi

- **Halaman Memberi feedback dan nilai**
Halaman *feedback* dan pemberian nilai hanya dapat diakses oleh dosen pembimbing tim pemilik *submission*.



GAMBAR 25
Halaman Memberi feedback dan nilai

- **Halaman Melihat Nilai**
Halaman Nilai ini hanya dapat diakses oleh mahasiswa dengan tampilan nilai per-*submission* dan nilai total.

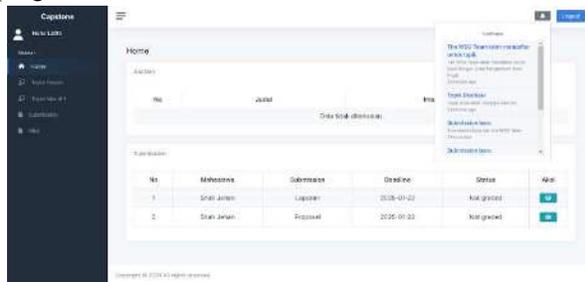


GAMBAR 26
Halaman Melihat Nilai

- **Halaman Mengumpulkan Submission**
Halaman pengumpulan *submission* hanya dapat diakses oleh mahasiswa untuk menjadi wadah pengumpulan dokumen yang diminta oleh tim *capstone*.

- **Halaman Notifikasi**

Halaman ini dapat diakses oleh setiap *user* untuk melihat perubahan atau *update* dari akun miliknya juga sebagai fitur pengingat.



GAMBAR 27
Halaman Notifikasi

B. Pengujian

1. *Mission Usability Score (MIUS)* dan *Maze Usability Score (MAUS)*

Maze Usability Score (MAUS) dan *Mission Usability Score (MIUS)* adalah metrik penting dalam evaluasi *usability* prototipe UI/UX menggunakan *Maze Design*. MAUS mengukur tingkat kemudahan dan efisiensi aplikasi secara keseluruhan, sedangkan MIUS menilai keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap tugas yang dirancang. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur interaksi pengguna dengan aplikasi serta menilai pengalaman mereka dalam berbagai fungsi yang tersedia.

TABEL 1
Task Testing Mahasiswa

No Blok	Nama Blok	Keterangan
BM01	Registrasi	Pengguna diminta untuk mendaftarkan akun pada aplikasi.
BM02	Login	Pengguna diminta untuk masuk ke aplikasi.
BM03	Pembuatan Tim	Pengguna diminta untuk mendaftarkan tim sesuai dengan ketentuan.
BM04	Pengajuan Topik Mandiri	Pengguna diminta untuk mendaftarkan topik mandiri.
BM05	Memilih Topik Dosen	Pengguna diminta untuk mendaftar pada salah satu topik dosen yang tersedia.
BM06	Melihat Detail Section Informasi	Pengguna diminta untuk melihat detail informasi yang telah diunggah tim capstone.
BM07	Mengunggah Dokumen	Pengguna diminta untuk mengunggah dokumen

No Blok	Nama Blok	Keterangan
		sesuai <i>submission</i> yang telah diatur oleh tim <i>capstone</i> .

TABEL 2
Hasil MIUS & MAUS Mahasiswa

No Blok	Nama Blok	Direct Success Rate	Indirect Success Rate	Average Duration	Missclick Rate	MIUS
BM01	Registrasi	100%	0%	26,7s	20%	63,3
BM02	Login	100%	0%	8,3s	0%	91,7
BM03	Pembuatan Tim	100%	0%	19,6s	17%	71,9
BM04	Pengajuan Topik Mandiri	100%	0%	10,2s	0%	89,8
BM05	Memilih Topik Dosen	100%	0%	15,1s	14%	77,9
BM06	Melihat Detail Section Informasi	100%	0%	14,5s	10%	80,5
BM07	Unggah Dokumen	100%	0%	24,7s	20%	65,3
Rata-rata Maze Usability Score (MAUS) Mahasiswa						77,2

TABEL 3
Task Testing Dosen

No Blok	Nama Blok	Keterangan
BD01	Registrasi	Pengguna diminta untuk mendaftarkan akun pada aplikasi.
BD02	Login	Pengguna diminta untuk masuk ke aplikasi.
BD03	Pengajuan topik	Pengguna diminta untuk mendaftarkan topik.

No Blok	Nama Blok	Keterangan
BD04	Memilih Tim yang Mendaftar pada Topik	Pengguna diminta untuk memilih tim yang telah mendaftar pada topik miliknya.
BD05	Menolak Tim yang Memilih Anda Sebagai Dosen Pembimbing	Pengguna diminta untuk menolak tim yang memilih pengguna sebagai dosen pembimbing.
BD06	Memberi nilai pada laporan untuk topik mandiri	Pengguna diminta untuk memberikan nilai pada laporan yang diunggah oleh tim pemilik topik mandiri yang anda bimbing.

TABEL 4
Hasil MIUS & MAUS Dosen

No Blok	Nama Blok	Direct Success Rate	Indirect Success Rate	Average Duration	Missed Rate	MIUS
BD01	Registrasi	100%	0%	19,2s	0%	80,8
BD02	Login	100%	0%	8,3s	0%	91,7
BD03	Pengajuan topik	100%	0%	9,9s	0%	90,1
BD04	Memilih Tim yang Mendaftar pada Topik	100%	0%	6,1s	0%	93,9
BD05	Menolak Tim yang Memilih Anda Sebagai Dosen Pembimbing	100%	0%	16,8s	12%	77,2

BD06	Memberi nilai pada laporan untuk topik mandiri	100%	0%	12,5s	7%	84
Rata-rata Maze Usability Score (MAUS) Dosen						86,28

TABEL 5
Task Testing Tim Capstone

No Blok	Nama Blok	Keterangan
BT01	Login	Pengguna diminta untuk masuk ke aplikasi.
BT02	Validasi Data Registrasi Mahasiswa	Pengguna diminta untuk melakukan validasi atas data pendaftaran mahasiswa
BT03	Validasi Topik Dosen	Pengguna diminta untuk melakukan validasi topik yang diajukan oleh dosen apakah sudah sesuai dengan kriteria atau belum.
BT04	Validasi Topik Mahasiswa	Pengguna diminta untuk melakukan validasi topik yang diajukan oleh mahasiswa apakah sudah sesuai dengan kriteria atau belum.
BT05	Membuat Section Informasi	Pengguna diminta untuk mengunggah informasi penting untuk diakses oleh mahasiswa dan dosen.
BT06	Membuat Submission	Pengguna diminta untuk membuat wadah pengumpulan dokumen yang dapat diakses oleh mahasiswa.
BT07	Pembuatan Tim	Pengguna diminta untuk mendaftarkan mahasiswa yang belum memiliki tim sesuai dengan ketentuan.

TABEL 6
Hasil MIUS & MAUS Tim Capstone

No Blok	Nama Blok	Direc t Succes Rate	Indire ct Succes Rate	Averag e Durati on	Misscli ck Rate	MIU S
BT0 1	Login	100%	0%	7,6s	0%	92,4
BT0 2	Validasi Data Registra si Mahasiswa	100%	0%	15,7s	0%	84,3
BT0 3	Validasi Topik Dosen	100%	0%	19,6s	17%	71,9
BT0 4	Validasi Topik Mahasiswa	100%	0%	10,5s	0%	89,5
BT0 5	Membua t Section Informa si	100%	0%	27,7s	3,4%	70,6
BT0 6	Membua t Submissi on	100%	0%	8,4s	0%	91,6
BT0 7	Pembuat an Tim	100%	0%	15,5s	7,7%	80,65
Rata-rata Maze Usability Score (MAUS) Tim Capstone						82,99

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang tinggi berdasarkan skor *Maze Usability Score (MAUS)*. Mahasiswa memperoleh rata-rata skor 77,2 (kategori baik), sementara dosen dan tim *Capstone* masing-masing mendapatkan skor 86,28 dan 82,99 (kategori sangat baik). Nilai ini mencerminkan bahwa aplikasi telah dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan alur interaksi yang efisien, sehingga mampu mendukung kebutuhan pengguna dari berbagai kelompok dengan baik.

2. *Single Ease Question (SEQ)*

Single Ease Question (SEQ) adalah metode evaluasi sederhana dan efektif yang menggunakan satu pertanyaan

untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penyelesaian misi tertentu. Jawaban diberikan berdasarkan skala Likert 1–7, di mana 1 berarti *Sangat Sulit* dan 7 berarti *Sangat Mudah*. SEQ bertujuan untuk memberikan wawasan langsung mengenai pengalaman pengguna dalam menyelesaikan setiap misi.

TABEL 7
Pertanyaan SEQ Mahasiswa

No	Pertanyaan
QM1	Seberapa mudah halaman "registrasi" digunakan?
QM2	Seberapa mudah halaman "Login" digunakan?
QM3	Seberapa mudah halaman "Pendaftaran Tim" digunakan?
QM4	Seberapa mudah halaman "Pendaftaran ke Topik Dosen" digunakan?
QM5	Seberapa mudah halaman "Pendaftaran Topik Mandiri" digunakan?
QM6	Seberapa mudah halaman "Section Informasi" digunakan?
QM7	Seberapa mudah halaman "Submission" digunakan?
QM8	Seberapa mudah aplikasi pengelolaan mata kuliah <i>Capstone Design and Project</i> digunakan?

TABEL 8
Hasil SEQ Mahasiswa

User	QM1	QM2	QM3	QM4
User 1	7	7	7	7
User 2	7	7	6	7
User 3	6	6	6	6
User 4	7	6	6	6
User 5	7	7	7	7
User 6	7	7	7	7
User 7	7	7	7	7
User 8	7	7	7	7
User 9	7	7	6	7
User 10	7	7	7	7

TABEL 9
Hasil SEQ Mahasiswa (Lanjutan)

QM5	QM6	QM7	QM8	Nilai
7	7	7	7	7,0
7	6	6	7	6,6
6	6	7	6	6,1
6	7	6	6	6,2
7	7	7	7	7,0

7	7	7	7	7,0
7	7	7	7	7,0
7	7	7	7	7,0
7	7	6	7	6,7
7	7	7	7	7,0
Rata-rata Single Ease Question (SEQ) Mahasiswa				6,76

TABEL 10
Pertanyaan SEQ Dosen

No	Pertanyaan
QD1	Seberapa mudah halaman "registrasi" digunakan?
QD2	Seberapa mudah halaman "Login" digunakan?
QD3	Seberapa mudah halaman "Pendaftaran Topik Dosen" digunakan?
QD4	Seberapa mudah pemilihan tim yang mendaftar pada topik dosen dilakukan?
QD5	Seberapa mudah menolak topik mandiri dilakukan?
QD6	Seberapa mudah halaman "Nilai" digunakan?
QD7	Seberapa mudah aplikasi pengelolaan mata kuliah <i>Capstone Design and Project</i> digunakan?

TABEL 11
Hasil SEQ Dosen

User	QM1	QM2	QM3	QM4
User 1	6	6	6	6
User 2	7	7	6	7
User 3	6	7	6	6

TABEL 12
Hasil SEQ Dosen (Lanjutan)

QM5	QM6	QM7	Nilai
6	6	6	6,0
7	6	6	6,5
6	6	7	6,2
Rata-rata Single Ease Question (SEQ) Dosen			6,23

TABEL 13
Pertanyaan SEQ Tim Capstone

No	Pertanyaan
QT1	Seberapa mudah halaman "Login" digunakan?
QT2	Seberapa mudah halaman "Validasi Data Registrasi Mahasiswa" digunakan?

QT3	Seberapa mudah halaman "Validasi Pendaftaran Topik Dosen" digunakan?
QT4	Seberapa mudah halaman "Validasi Pendaftaran Topik Mahasiswa" digunakan?
QT5	Seberapa mudah halaman "Membuat Section Informasi" digunakan?
QT6	Seberapa mudah halaman "Membuat Submission" digunakan?
QT7	Seberapa mudah halaman "Generate Tim" digunakan?
QT8	Seberapa mudah aplikasi pengelolaan mata kuliah <i>Capstone Design and Project</i> digunakan?

TABEL 14
Hasil SEQ Tim Capstone

Us	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Nil
er	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	ai
Us	7	7	6	7	7	6	7	7	6,7
er									
1									
Us	6	6	6	6	6	6	6	6	6
er									
2									
Rata-rata Single Ease Question (SEQ) Tim Capstone									6,3

Hasil *Single Ease Question (SEQ)* menunjukkan bahwa aplikasi pengelolaan mata kuliah *Capstone Design and Project* memiliki tingkat kemudahan yang cukup tinggi. Mahasiswa memberikan rata-rata skor 6,76 (sangat mudah digunakan), sementara dosen dan tim Capstone masing-masing memberikan skor 6,23 dan 6,3 (mudah digunakan). Nilai ini mengindikasikan bahwa aplikasi telah dirancang dengan baik untuk mendukung pengguna dari berbagai kelompok dalam menyelesaikan tugas mereka dengan efisien dan tanpa hambatan yang berarti.

3. *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau aplikasi. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk menilai sejauh mana pengguna merasa bahwa sistem atau aplikasi tersebut mudah digunakan, efisien, dan memenuhi ekspektasi mereka. Skala ini menggunakan sistem penilaian 5 poin (1-5) di mana 5 berarti "Sangat Setuju" dan 1 berarti "Sangat Tidak Setuju"

TABEL 15
Pertanyaan SUS Mahasiswa, Dosen, Tim Capstone

No	Pertanyaan	Jenis
----	------------	-------

Q1	Saya akan menggunakan aplikasi ini lagi	Positif
Q2	Saya merasa aplikasi ini sulit untuk digunakan	Negatif
Q3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan	Positif
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini	Negatif
Q5	saya merasa fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya	Positif
Q6	saya merasa banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini	Negatif
Q7	saya merasa orang lain dapat memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	Positif
Q8	saya merasa aplikasi ini membingungkan	Negatif
Q9	saya merasa tidak ada hambatan dalam menjalankan aplikasi ini	Positif
Q10	saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	Negatif

TABEL 16
Hasil SUS Mahasiswa

User	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
User 1	4	4	4	4	4
User 2	4	4	4	3	4
User 3	4	4	4	4	4
User 4	4	4	4	4	4
User 4	4	4	4	4	4
User 6	4	4	4	4	4
User 7	4	4	4	4	4
User 8	4	4	4	4	4
User 9	4	4	4	4	4
User 10	4	4	4	4	4

TABEL 17
Hasil SUS Mahasiswa (Lanjutan)

Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai
4	4	4	4	3	97,5
4	4	4	4	3	95
3	4	3	4	4	95

Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai
4	4	4	4	4	100
4	4	4	4	3	97,5
4	4	4	4	3	97,5
4	4	4	4	4	100
4	4	4	4	3	97,5
4	4	4	4	4	100
4	4	4	4	3	97,5
Rata-rata System Usability Scale (SUS) Mahasiswa					97,75
Grade					A
Acceptable Rating					Acceptable
Adjective Rating					Excellent

TABEL 18
Hasil SUS Dosen

User	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
User 1	3	3	4	4	4
User 2	4	4	4	3	4
User 3	3	4	4	4	4

TABEL 19
Hasil SUS Dosen (Lanjutan)

Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai
3	4	4	3	3	87,5
4	4	4	4	3	95
3	4	3	4	4	92,5
Rata-rata System Usability Scale (SUS) Dosen					91,67
Grade					A
Acceptable Rating					Acceptable
Adjective Rating					Excellent

TABEL 20
Hasil SUS Tim Capstone

User	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
User 1	4	3	3	3	3
User 2	4	3	4	3	4

TABEL 21
Hasil SUS Tim Capstone (Lanjutan)

Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai
3	3	3	3	3	77,5
4	4	3	4	3	90

Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai
Rata-rata System Usability Scale (SUS) Tim Capstone					83,75
Grade					B
Acceptable Rating					Acceptable
Adjective Rating					Excellent

Hasil evaluasi *System Usability Scale (SUS)* untuk aplikasi pengelolaan mata kuliah *Capstone Design and Project* menunjukkan penilaian yang sangat positif dari ketiga kelompok responden. Kelompok mahasiswa memberikan skor tertinggi sebesar 97,75 dengan *Grade A* dan rating *Excellent & Acceptable*, yang mengindikasikan bahwa aplikasi sangat intuitif dan mudah digunakan bagi mereka. Kelompok dosen memberikan skor 91,67 dengan *Grade A* dan rating yang sama, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dalam mendukung tugas-tugas mereka seperti validasi data dan pemantauan progres mahasiswa. Sementara itu, tim *Capstone* memberikan skor 83,75 dengan *Grade B* dan rating *Excellent & Acceptable*. Hasil evaluasi ini membuktikan bahwa aplikasi telah berhasil memenuhi kebutuhan penggunaannya dengan sangat baik, terlihat dari dominasi penilaian positif dari semua kelompok pengguna.

V. KESIMPULAN

Penelitian Perancangan *User Interface* Aplikasi Pengelolaan Mata Kuliah *Capstone Design and Project* telah berhasil menciptakan solusi berbasis website yang efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Keberhasilan ini divalidasi melalui serangkaian *Usability Testing (MIUS, MAUS, SEQ, dan SUS)* pada 15 responden yang terdiri dari mahasiswa, dosen, dan tim *Capstone*. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi memiliki kemudahan penggunaan yang tinggi dan desain antarmuka yang terstruktur dengan baik, memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas secara efisien dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Meski demikian, masih terdapat ruang untuk pengembangan dan penyempurnaan guna meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] A. Mohammad Danil, "Modul & Standar Pelaksanaan Capstone Design Project Program Studi Teknik Sistem Perkapalan," 2022.
- [2] E. R. Rahmi, E. Yumami, and N. Hidayasari, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review," *Remik*, vol. 7, no. 1, pp. 821–834, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12177.
- [3] Nur Amelia and Agus Bahtiar, "Sistem Penerimaan Dan Pengelolaan Administrasi Keuangan Pendidikan Di Kober TK Islamic Centre Berbasis WEB," *J. Kendali Akunt.*, vol. 1, no. 2, pp. 01–15, 2023, doi: 10.59581/jka-widyakarya.v1i2.145.
- [4] F. Ardiansyah Siregar and M. I. Nasution, "Perancangan Database pada Toko Buku Online," *IJM Indones. J. Multidiscip.*, vol. 1, pp. 1446–1454, 2023, [Online]. Available: <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- [5] E. Ardila, C. Aminuallah, and S. Informasi, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 12, pp. 2022–2023, 2022, [Online]. Available: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformas/article/view/1597>
- [6] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *MDP Student Conf.*, vol. 2, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [7] E. Candra Haryanto and M. A. Gustalika, "Pengujian User Experience pada Aplikasi ITTP IGracias Menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing," *J. Softw. Eng. Multimed.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.20895/jasmed.v1i1.1016.
- [8] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, "Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [9] D. Hasnan Hariri, H. Hannie, I. Purnamasari, and U. Singaperbangsa Karawang Abstract, "Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 8, no. 13, pp. 95–108, 2022.