



**Kelompok 06**

# SUARTERA

Perancangan UI/UX  
Aplikasi Pelaporan Fasilitas Kampus

Interaction Design RA

# Anggota Kelompok

01

Bening Apni Prameswari  
123140089

04

Raisya Syifa Saleh  
123140169

02

Fanisa Aulia Safitri  
123140121

05

Muhamad Arif Ardani  
123140186

03

Raditya Alrasyid Nugroho  
123140125

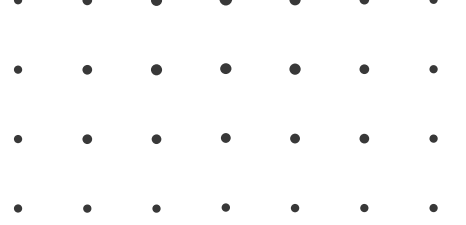


# Urgensi Permasalahan

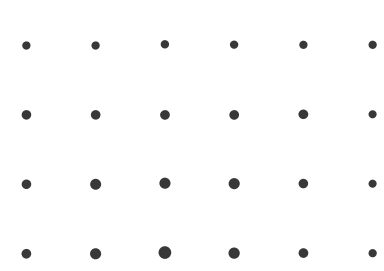


- **Sistem pelaporan fasilitas kampus masih dilakukan secara langsung dan manual, melalui mendatangi Sarpras atau menghubungi helpdesk.**
- **Akibatnya, laporan sering tidak tercatat dengan baik, sehingga proses penanganan menjadi lambat.**
- **Tidak ada transparansi status laporan, membuat mahasiswa sulit memantau tindak lanjut dari laporan mereka.**
- **Kurangnya sistem yang terintegrasi dan efisien menyebabkan komunikasi antara mahasiswa dan pengelola fasilitas tidak optimal.**
- **Berbagai kerusakan fasilitas (lampu, AC, toilet, jaringan internet) sering terlambat diperbaiki dan mengganggu kenyamanan belajar.**
- **Diperlukan penerapan User Centered Design (UCD) untuk merancang sistem digital yang mudah digunakan, transparan, dan sesuai kebutuhan mahasiswa.**

# Progres Hingga Saat Ini



- Melakukan perubahan topik dari gamifikasi pembelajaran untuk siswa SD menjadi aplikasi pelaporan fasilitas kampus dengan target user mahasiswa.
- Telah menyelesaikan pembuatan proposal proyek dengan judul Suartera: Aplikasi Pelaporan Fasilitas Kampus.
- Menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan dan pengalaman mereka dalam pelaporan fasilitas.
- Membuat desain awal di Figma untuk menggambarkan tampilan dan alur aplikasi yang akan dikembangkan.



# Progres Yang Belum Selesai

- **Analisis hasil kuesioner belum dilakukan secara menyeluruh.**
- **Pembuatan user persona berdasarkan hasil kuesioner masih dalam proses.**
- **Belum dilakukan uji coba desain (usability testing) terhadap pengguna.**
- **Pembuatan prototype interaktif di Figma masih dalam tahap pengembangan.**

# Rencana Minggu Ini



- Mengolah dan menganalisis data hasil kuesioner.
- Menyusun user persona dan user journey berdasarkan hasil analisis.
- Melakukan penyempurnaan desain antarmuka (UI) dan alur pengguna (UX) di Figma.
- Menyiapkan prototype interaktif untuk tahap usability testing.

# Kendala Yang Dihadapi



## **Kesulitan riset pada topik awal**

karena akses terhadap siswa SD terbatas sehingga proses wawancara dan observasi tidak dapat dilakukan secara optimal.

## **Kurangnya urgensi pada ide gamifikasi pembelajaran**

sehingga kami memutuskan untuk mengganti topik menjadi aplikasi pelaporan fasilitas kampus yang lebih relevan.

## **Keterbatasan waktu dan penyesuaian desain**

terutama dalam mengolah hasil kuesioner dan menyesuaikan rancangan agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai target pengguna baru.

THANK  
YOU

