

**LAPORAN USER TESTING – TAHAP 1 INTERNAL  
APLIKASI SIAKAD DI UNIVERSITAS MA'SOEM  
JANUARI 2026**

**Disusun oleh:**

**Zakky Haetama Muttaqien – 222511036 – Bisnis Digital Reguler 7**

**Tim Tester:**

- |                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| <b>1. Syifa Fauziah</b>  | <b>222511030</b> |
| <b>2. Muhamad Aripin</b> | <b>222511018</b> |
| <b>3. Miptahul Parid</b> | <b>222511016</b> |

**Program Studi Bisnis Digital  
Universitas Masoem  
2025/2026**

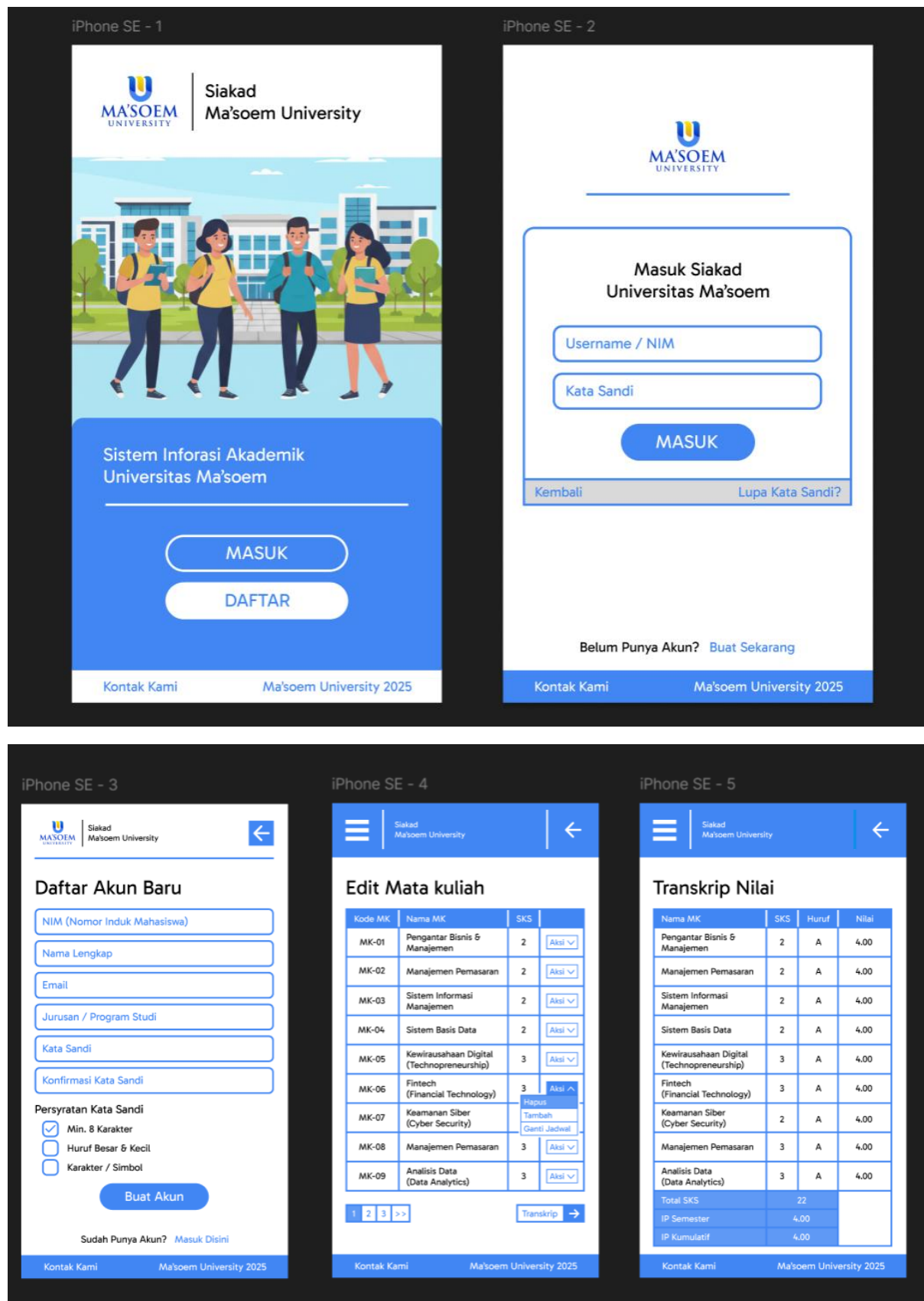
## **CARA PENGUMPULAN**

- Isi template ini sesuai dengan hasil proses Testing Digital (Figma) yang kamu lakukan bersama kelompok.
- Save As dokumen ini dengan format: Laporan Testing Internal – [nama kamu] – nim.docx
- Buat/Akses Github Repository milik kamu
- Buat Folder docs
- Masukkan dokumen ini ke folder docs
- Dapatkan link repository
- Akses Challenge di P11
- Paste link repository di Challenge

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	i
1 Deskripsi Singkat Prototype .....	3
2 Metode User Testing .....	5
2.1 Jumlah Tester .....	5
2.2 Skenario Task .....	5
2.3 Alat Yang Digunakan .....	6
3 Temuan Utama .....	6
3.1 Poin-Poin Masalah Usability .....	7
3.2 Kesulitan Navigasi .....	7
3.3 Insight Dari Komentar Tester .....	7
4 Rencana Perbaikan (Actionable) .....	8
4.1 Perbaikan UI .....	8
4.2 Perbaikan Alur .....	9
4.3 Elemen Yang Harus Diperjelas .....	9
5 Dokumentasi Testing .....	10
5.1 Screenshot Testing .....	10
5.2 Link Prototype .....	10
5.3 Dokumentasi Foto saat Testing .....	11
5.4 Dokumentasi Video saat Testing .....	11

# 1 Deskripsi Singkat Prototype



## 1.1 DESKRIPSI UMUM DESAIN UI

Desain User Interface (UI) Sistem Informasi Akademik (Siakad) Universitas Ma'soem dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang sederhana, konsisten, dan mudah digunakan oleh mahasiswa. Aplikasi ini mengadopsi konsep desain minimalis dengan dominasi warna biru sebagai identitas visual universitas, sehingga menciptakan kesan profesional, bersih, dan akademis. Penggunaan ikon, tombol, tipografi, serta tata letak disusun secara konsisten pada setiap halaman untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur navigasi aplikasi.

## 1.2 DESKRIPSI DESAIN UI PER HALAMAN

### 1.2.1 Halaman Awal (Landing Page)

Halaman awal menampilkan logo Universitas Ma'soem dan judul "Siakad Ma'soem University" sebagai identitas utama aplikasi. Ilustrasi mahasiswa digunakan sebagai elemen visual pendukung untuk memberikan kesan ramah dan merepresentasikan target pengguna. Dua tombol utama, yaitu "Masuk" dan "Daftar", dirancang dengan ukuran besar dan kontras warna yang jelas agar mudah dikenali dan diakses. Tata letak yang sederhana membantu pengguna langsung memahami fungsi utama aplikasi sejak pertama kali dibuka.

### 1.2.2 Halaman Login

Desain halaman login menonjolkan fokus pada form autentikasi dengan tampilan yang bersih dan rapi. Field input Username/NIM dan Kata Sandi menggunakan border yang jelas untuk meningkatkan keterbacaan dan kemudahan pengisian. Tombol "Masuk" ditampilkan dengan warna utama aplikasi sehingga menjadi fokus visual. Tautan tambahan seperti "Lupa Kata Sandi" dan "Kembali" ditempatkan secara proporsional agar tidak mengganggu fokus pengguna namun tetap mudah diakses.

### 1.2.3 Halaman Pendaftaran Akun Baru

Halaman pendaftaran dirancang dengan struktur form vertikal untuk memudahkan pengguna dalam mengisi data secara berurutan. Setiap field input diberi label yang jelas sehingga mengurangi potensi kesalahan pengisian. Informasi persyaratan kata sandi ditampilkan dalam bentuk checklist untuk membantu pengguna memahami ketentuan secara visual. Tombol "Buat Akun" dibuat menonjol sebagai call to action utama, sedangkan tautan "Masuk Disini" disediakan sebagai navigasi alternatif.

### 1.2.4 Halaman Edit Mata Kuliah

Desain UI pada halaman edit mata kuliah menggunakan tabel sebagai elemen utama untuk menampilkan data secara terstruktur. Penggunaan garis, kolom, dan heading tabel membantu meningkatkan keterbacaan informasi. Tombol aksi seperti tambah, hapus, dan ganti jadwal dirancang dalam ukuran kecil namun tetap jelas, sehingga tidak memenuhi tampilan namun tetap fungsional. Fitur pagination ditampilkan di bagian bawah untuk menjaga kerapian tampilan ketika data mata kuliah berjumlah banyak.

### 1.2.5 Halaman Transkrip Nilai

Halaman transkrip nilai dirancang dengan tampilan tabel yang rapi dan konsisten dengan halaman sebelumnya. Informasi nilai disajikan secara terstruktur melalui kolom nama mata

kuliah, SKS, nilai huruf, dan nilai angka. Bagian ringkasan akademik seperti total SKS, IP Semester, dan IP Kumulatif ditempatkan di area bawah dengan penekanan visual agar mudah dibaca. Desain ini membantu pengguna memahami capaian akademik secara cepat dan jelas. Secara keseluruhan, desain User Interface aplikasi Siakad Universitas Ma'soem telah memenuhi prinsip dasar UI, yaitu konsistensi, kejelasan visual, dan kemudahan penggunaan. Setiap halaman dirancang dengan fokus pada kebutuhan pengguna serta alur navigasi yang sederhana, sehingga mendukung pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien dalam mengakses informasi akademik.

## 2 Metode User Testing

### 2.1 Jumlah Tester

Pengujian desain (testing) dilakukan untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kenyamanan, dan kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. Proses testing melibatkan beberapa tester yang berasal dari lingkungan terdekat, yaitu teman sekelas dan sesama civitas akademika, sehingga sesuai dengan karakteristik target pengguna. Tester yang terlibat dalam pengujian ini adalah Syifa Fauziah, Muhammad Aripin, dan Miptahul Parid. Para tester diminta untuk mencoba setiap fitur pada tampilan yang dirancang serta memberikan masukan terkait kejelasan navigasi, konsistensi desain, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil dari pengujian ini digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan desain agar lebih optimal dan user-friendly.

### 2.2 Skenario Task

Skenario task pada tahap prototyping dirancang untuk menguji alur interaksi dan kejelasan antarmuka yang telah dibuat. Setiap tester diminta menjalankan task berikut, kemudian menjawab pertanyaan evaluasi yang disediakan.

1. Task 1: Membuka dan memahami halaman awal  
Tester diminta membuka prototipe dan mengamati halaman utama untuk memahami fungsi dan informasi yang ditampilkan.  
Pertanyaan evaluasi:
  - Apa bagian yang paling mudah digunakan pada halaman ini?
  - Apakah warna, ikon, dan teks sudah jelas?
2. Task 2: Navigasi antar halaman  
Tester diminta menggunakan menu atau tombol navigasi untuk berpindah ke halaman lain pada prototipe.  
Pertanyaan evaluasi:
  - Apakah alur navigasi mudah dipahami?
  - Bagian mana yang terasa membingungkan?

3. Task 3: Menjalankan alur utama pengguna  
Tester diminta mengikuti alur utama penggunaan prototipe sesuai dengan fungsi yang dirancang (misalnya dari dashboard ke halaman data/informasi).  
Pertanyaan evaluasi:
  - Apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah terasa efisien?
  - Langkah mana yang menurutmu terasa terlalu panjang?
4. Task 4: Mengamati elemen interaktif  
Tester diminta mengidentifikasi dan mencoba elemen interaktif seperti tombol, ikon, dan menu.  
Pertanyaan evaluasi:
  - Apakah fungsi ikon dan tombol mudah dipahami?
  - Apakah ada elemen yang membingungkan?
5. Task 5: Evaluasi keseluruhan prototipe  
Tester diminta memberikan penilaian secara keseluruhan setelah mencoba prototipe.  
Pertanyaan evaluasi:
  - Apa bagian yang paling mudah digunakan secara keseluruhan?
  - Apa fitur yang menurutmu perlu ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna?

## 2.3 Alat Yang Digunakan

Pengujian prototipe antarmuka dilakukan menggunakan aplikasi Figma sebagai tools utama dalam pembuatan dan simulasi desain. Prototipe yang dibuat berfokus pada tampilan mobile dan digunakan untuk mensimulasikan alur interaksi pengguna antar halaman secara interaktif. Melalui Figma, proses pengujian prototyping dilakukan untuk melihat kejelasan navigasi, konsistensi elemen visual, serta kenyamanan pengguna dalam memahami alur penggunaan, tanpa melibatkan implementasi HTML atau proses pengembangan sistem secara langsung.

## 3 Temuan Utama

Temuan utama dari pengujian prototipe menunjukkan bahwa secara umum desain antarmuka sudah cukup baik dan mudah dipahami oleh pengguna. Tester menilai tampilan dan alur penggunaan sudah jelas serta tidak menimbulkan kebingungan yang signifikan. Namun, terdapat masukan utama terkait kelengkapan fitur, di mana prototipe dinilai masih terlalu sederhana dan perlu penambahan fitur agar terasa lebih optimal dan tidak terlalu minimal. Beberapa fitur pendukung, seperti kalender atau fitur tambahan lain, disarankan untuk ditambahkan guna meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### 3.1 Poin-Poin Masalah Usability

Berdasarkan hasil pengujian prototipe yang telah dilakukan, tidak ditemukan permasalahan usability yang signifikan. Secara umum, pengguna dapat memahami alur navigasi dan fungsi antarmuka dengan baik. Tabel berikut menyajikan poin-poin usability yang diamati selama proses testing, termasuk catatan minor yang dapat dijadikan bahan pengembangan lebih lanjut.

No	Masalah Yang Paling sering Muncul saat Testing	Bagian Fitur
1	Tidak ditemukan masalah usability yang signifikan	Seluruh fitur prototipe
2	Prototipe dinilai masih terlalu sederhana sehingga fitur terasa minim	Fitur pendukung (misalnya kalender atau informasi tambahan)

### 3.2 Kesulitan Navigasi

Berdasarkan hasil pengujian prototipe yang dilakukan, tidak ditemukan kesulitan navigasi yang signifikan pada penggunaan antarmuka. Secara umum, tester dapat berpindah antar halaman dengan lancar dan memahami alur navigasi yang tersedia. Tabel berikut menyajikan hasil pengamatan terkait kesulitan navigasi yang dialami oleh tester, termasuk catatan minor sebagai bahan evaluasi pengembangan.

No	Bagian Fitur	Nama Tester	Kesulitan yang Dialami
1	Menu Navigasi Utama	Syifa Fauziah	Tidak mengalami kesulitan, navigasi mudah dipahami
2	Perpindahan Antar Halaman	Muhammad Aripin	Tidak mengalami kesulitan signifikan
3	Fitur pendukung	Miptahul Parid	Tidak mengalami kesulitan, hanya disarankan penambahan fitur pendukung

### 3.3 Insight Dari Komentar Tester

Berdasarkan komentar dan penilaian yang diberikan oleh tester selama proses pengujian prototipe, diperoleh beberapa insight terkait pengalaman pengguna. Insight ini mencerminkan persepsi tester terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta saran pengembangan yang dapat dijadikan bahan evaluasi untuk penyempurnaan prototipe ke depannya.





No	Perihal Fitur	Nama Tester	Insight / Komentar / Penilaian / Saran
1	Navigasi dan Alur Penggunaan	Syifa Fauziah	Alur penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami, tidak ditemukan kendala saat berpindah antar halaman.
2	Tampilan Visual (warna, ikon, teks)	Muhammad Aripin	Tampilan dinilai cukup jelas dan rapi, namun dapat ditingkatkan dengan penambahan variasi fitur agar lebih lengkap.
3	Kelengkapan Fitur	Miptahul Parid	Prototipe sudah baik, hanya perlu penambahan fitur pendukung agar tidak terasa terlalu sederhana.

## 4 Rencana Perbaikan (Actionable)

Berdasarkan hasil pengujian prototipe dan insight yang diperoleh dari komentar tester, disusun rencana perbaikan (actionable) sebagai langkah pengembangan lanjutan. Rencana perbaikan ini difokuskan pada penyempurnaan fitur, peningkatan kelengkapan informasi, serta optimalisasi pengalaman pengguna, meskipun secara umum prototipe telah dinilai mudah digunakan dan tidak memiliki permasalahan usability yang signifikan.

### 4.1 Perbaikan UI

[kalimat pembuka paragraph/table]

No	UI Lama	Revisi Pada	UI Baru
1		(contoh: landing page)	
2	...		
3			
...			

)\* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

## 4.2 Perbaikan Alur

[kalimat pembuka paragraph/table]

No	Alur Lama	Revisi Pada	Alur Baru
1	Contoh: <ul style="list-style-type: none"><li>• User memasukan username dan password</li><li>• User klik Submit</li></ul>	(contoh: alur login)	Contoh: <ul style="list-style-type: none"><li>• User memasukan username lalu klik Sign In</li><li>• Jika status user ada dan masih aktif, system menampilkan form password</li><li>• User mengetik password lalu klik Sign In</li></ul>
2	...		
3			
...			

)\* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

## 4.3 Elemen Yang Harus Diperjelas

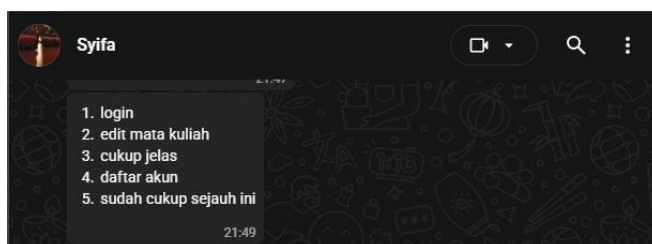
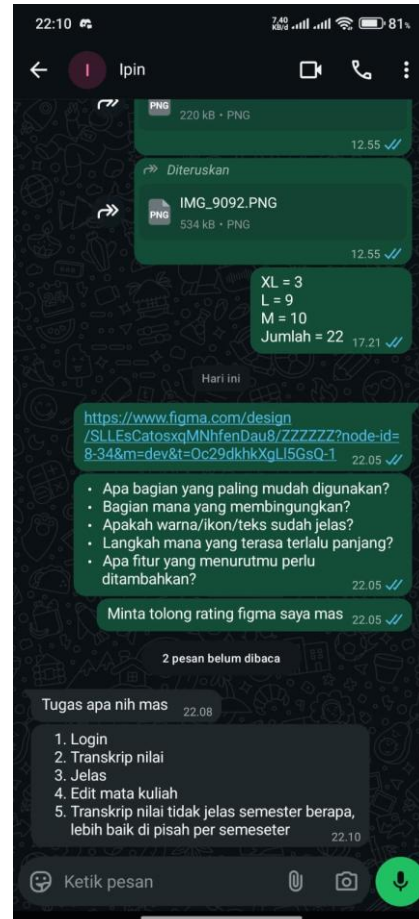
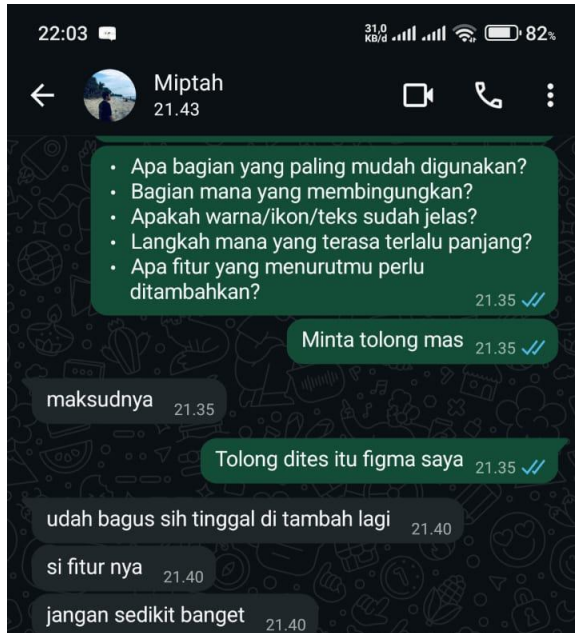
[kalimat pembuka paragraph/table]

No	Elemen UI/UX	Gambar UI / alur UX / Insight dari Tester
1	...	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li></ul>
2		
3		
...		

)\* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

## 5 Dokumentasi Testing

### 5.1 Screenshot Testing



### 5.2 Link Prototype

Link Figma: <https://www.figma.com/proto/SLLEsCatosxqMNHfenDau8/ZZZZZZ?node-id=8-34&t=leSOhnaFebZPxVho-1>

Link Deploy: <https://mockup-siakad-zakky.vercel.app/>

Link Repository: <https://github.com/tamazk24-cell/Mockup-Siakad-Zakky>

### 5.3 Dokumentasi Foto saat Testing



### 5.4 Dokumentasi Video saat Testing

Durasi antara 3 s.d 15 menit

Link Youtube: ...