

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan ulang UI/UX *website* MyMNP adalah sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia: 18-24 tahun

Penelitian yang dilakukan oleh *Nielsen Norman Group* mengenai preferensi mahasiswa dalam menggunakan *website*, menunjukkan bahwa mahasiswa (18-24 tahun) menghindari elemen yang tidak familiar atau memakan waktu, dan lebih menyukai situs yang mudah dinavigasi serta memberikan hasil cepat. Mereka lebih menyukai tampilan yang sudah dikenal dan desain yang sederhana dengan menu yang jelas dan menghindari tata letak yang rumit.

- c. Pendidikan: Sedang menempuh Sarjana Terapan (S.Tr)
- d. SES: A-B

Dilansir dari situs resmi MNP, biaya paket per semester Multimedia Nusantara Polytechnic berkisar dari Rp8.500.000 hingga Rp13.500.000. Dari nominal tersebut, penulis memilih SES A-B karena kategori SES A di Indonesia memiliki tingkat pengeluaran rumah tangga per bulan diatas Rp5.000.000. Sementara itu, kategori SES B di Indonesia memiliki tingkat pengeluaran rumah tangga per bulan di angka Rp3.000.000 hingga Rp5.000.000 (DiPStrategy, 2022).

2. Geografis

- a. Tangerang Selatan dan sekitarnya.

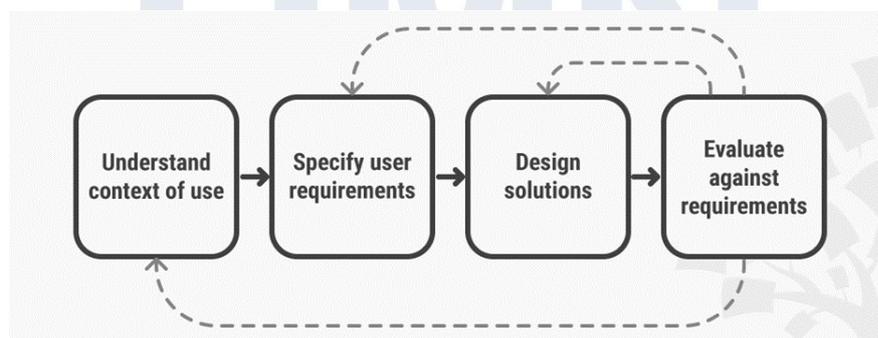
Multimedia Nusantara Polytechnic berlokasi di Gading Serpong, Tangerang Selatan, sehingga mahasiswa MNP yang tinggal di daerah Tangerang Selatan dan sekitarnya menjadi subjek perancangan.

3. Psikografis

- a. Mahasiswa/i aktif MNP yang merasa kesulitan menggunakan situs MyMNP
- b. Mahasiswa/i aktif MNP yang sering menggunakan situs MyMNP

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design* untuk memahami lebih dalam mengenai target pengguna *website*. Dilansir dari situs *Interaction Design Foundation* (2016), *User-Centered Design* merupakan sebuah proses desain iteratif di mana perancang fokus pada pengguna dan kebutuhan mereka di setiap tahap proses desain. Pendekatan ini memiliki tahapan yang iteratif (berulang) pada setiap prosesnya. Pada tahap pertama, perancang melakukan analisis konteks penggunaan untuk memahami bagaimana pengguna menggunakan suatu sistem untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (*understand context of use*). Kedua, dilakukan analisis mengenai kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan (*specify user requirements*). Ketiga, merancang sebuah hasil desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*design solutions*). Tahap terakhir adalah evaluasi dengan melakukan uji coba pada desain untuk memastikan hasil desain sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna (*evaluate against requirements*).



Gambar 3.1 Tahapan *User-Centered Design*

Sumber: <https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/273...>

3.2.1 *Understand context of use (Research)*

Pada tahap ini, dilakukan riset pengguna untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif mengenai kebutuhan, preferensi dan masukan dari pengguna. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei kuesioner

dan wawancara. Kemudian dilakukan juga studi eksisting untuk mencari masalah desain, mencari referensi dan eksplorasi gaya desain.

3.2.2 Specify User Requirements (Requirements)

Berdasarkan hasil temuan riset, penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menentukan solusi untuk mengatasi masalah yang dialami pengguna. Pada tahap ini, penulis akan merancang *mindmap*, *user persona*, dan *user journey map*.

3.2.3 Design Solutions (Design)

Pada tahap ini, penulis akan mulai membuat perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari pengguna, seperti merancang *wireframe*, *information architecture*, *low-fidelity*, dan *high-fidelity*.

3.2.4 Evaluate against requirements (Evaluation)

Pada tahapan ini, hasil desain sudah bisa dilakukan uji coba kepada beberapa pengguna untuk mendapatkan *feedback* dan dievaluasi. Penulis akan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur seberapa mudah pengguna menggunakan perancangan desain. *Feedback* dan masukan dari hasil uji coba pengguna kemudian digunakan untuk memperbaiki beberapa masalah desain yang masih ada pada hasil perancangan.

Metode penelitian atau pengumpulan data yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*) yang mengkombinasikan pengumpulan dan analisis data kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2015). Hal ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan memberikan gambaran yang lebih jelas. Metode kualitatif yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dengan wawancara dan studi eksisting. Untuk metode kuantitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui survei kuesioner.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, UEQ, dan studi eksisting untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah yang dialami pengguna. Dilansir dari situs *BostonDigital*,

agar sebuah *website* menarik bagi mahasiswa/i, *website* harus menarik secara visual, tertata dengan baik, dan memiliki *call-to-actions* yang jelas. Tujuan dari teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif dari pengguna seperti wawasan (*insights*) dan *pain points* sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang ada dan memahami kebutuhan mereka.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada mayoritas pengguna situs MyMNP yaitu mahasiswa/i MNP. Pertama, dilakukan wawancara secara *offline* kepada dua mahasiswa dan mahasiswi MNP yang bernama Nadia, angkatan 2022 jurusan *E-Commerce* dan Ryan, angkatan 2022 jurusan *Digital Animation*. Wawancara kepada mahasiswa/i MNP ini dilakukan untuk mendengar dan melihat secara langsung pengalaman mereka saat menggunakan situs MyMNP. Wawancara kepada mahasiswa/i dilakukan pada tanggal 25 September 2024 di Multimedia Nusantara Polytechnic.

Selain melakukan *interview* dengan pengguna situs MyMNP, penulis juga melakukan *expert interview* kepada salah satu *web developer* yang bekerja di PT Serasi Autoraya bernama Muhammad Irfan. Wawancara dengan *web developer* ini dilakukan secara daring (*online*) melalui zoom pada tanggal 19 September 2024. Tujuan dilakukan *interview* dengan seorang *web developer* adalah untuk membahas terkait teknis dalam perancangan ulang *website*. *Expert interview* yang kedua dilakukan kepada salah satu IT *Staff* UMN, bernama Dwi Kristiawan, pada tanggal 4 Oktober 2024 di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara dengan IT *Staff* ini dilakukan untuk mempelajari sistem informasi akademik MyUMN, mengingat situs MyUMN dan MyMNP ini memiliki banyak sekali kesamaan.

1. Wawancara dengan Mahasiswa MNP

Wawancara dilakukan dengan dua orang mahasiswa/i MNP yaitu Nadia, angkatan 2022 jurusan *E-Commerce* dan Ryan, angkatan 2022 jurusan digital animasi. Wawancara terhadap mahasiswa/i MNP ini dilakukan secara tatap muka langsung pada tanggal 25 September 2024

dan berlokasi di Multimedia Nusantara Polytechnic. Pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan *user interviews* dari situs UXTweak (2024) yang meliputi *familiarity scale*, *user behavior*, dan *user experience*. Melalui wawancara ini, penulis dapat memperoleh data secara langsung tentang pengalaman pengguna, kebutuhan dan preferensi mereka, dan pengguna dapat memberikan *feedback* secara langsung terkait situs MyMNP. Teknik wawancara kepada mahasiswa/i menggunakan teknik *semi-structured interview*, dimana penulis menanyakan beberapa pertanyaan tambahan atau pertanyaan yang berbeda terkait jawaban narasumber (UXTweak, 2024). Instrumen pertanyaan yang diajukan berdasarkan pada teori *user interviews* dari situs UXTweak (2024) yang meliputi *familiarity scale*, *user behavior* dan *user experience*. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada mahasiswa/i MNP:

- a. Seberapa sering anda menggunakan situs MyMNP?
- b. Fitur atau halaman yang paling sering anda gunakan di situs MyMNP?
- c. Perangkat apa yang sering kamu gunakan untuk mengakses MyMNP?
- d. Seberapa mudah anda mengakses informasi yang anda ingin temukan?
- e. Apakah menurut anda ada fitur/halaman yang sulit ditemukan atau sulit digunakan?
- f. Bagaimana menurut anda, tampilan UI situs MyMNP saat ini?
- g. Apakah ada elemen-elemen desain yang mengganggu atau membingungkan?
- h. Fitur apa yang menurut anda masih kurang atau belum ada saat ini?
- i. Apa harapan anda terhadap situs MyMNP di masa depan?

2. Wawancara dengan Web Developer

Expert interview yang pertama dilakukan kepada seorang *web developer* yang memegang posisi sebagai *front-end supervisor*. *Expert*

interview ini dilakukan untuk mempelajari dan memahami metode, tahapan, serta mempelajari bagaimana cara merancang sebuah *website* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, karena beliau merupakan *front-end supervisor*, penulis dapat juga menerima informasi terkait tampilan dan interaksi yang akan digunakan pengguna (UI) pada sebuah *website*. Wawancara ini dilakukan secara *online* pada tanggal 19 September 2024. Teknik yang digunakan pada wawancara ini adalah *structured interview* dimana penulis mengajukan pertanyaan sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dibuat (UXtweak, 2024). Instrumen pertanyaan yang diajukan berdasarkan teori Beard (2020). Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada *web developer*:

- a. Sebelumnya, sudah berapa lama Anda menjadi seorang *web developer*?
- b. Selama menjadi seorang *web developer*, apakah anda pernah melakukan *project* perancangan ulang *website*?
- c. Apa saja yang perlu diperhatikan saat melakukan perancangan ulang *website*?
- d. Tahapan-tahapan dan metode apa saja yang digunakan untuk merancang ulang sebuah *website*?
- e. Bagaimana anda memastikan *usability* dalam merancang ulang sebuah *website*?
- f. bagaimana anda merancang sebuah *website* yang bisa digunakan oleh pengguna dengan berbagai *personality*, kebiasaan, dan empati?
- g. Bagaimana cara anda menyeimbangkan estetika visual dan fungsionalitas sebuah *website*?
- h. Apakah anda memiliki saran atau *advise* saat merancang ulang sebuah *website*?

3. Wawancara dengan IT Staff UMN

Expert interview kedua dilakukan kepada salah satu IT Staff UMN bernama Dwi Krsitiawan. Beliau memiliki tanggung jawab

sebagai IT *Business Analyst* yang bertugas membantu dan menganalisa kebutuhan terkait sistem informasi akademik MyUMN. Tujuan dilakukan *interview* dengan IT *Staff* UMN adalah untuk mempelajari lebih dalam mengenai sistem informasi akademik yang digunakan pada MyUMN dan MyMNP, mengingat kedua sistem informasi akademik ini menggunakan penyedia platform yang sama. Teknik wawancara ini menggunakan teknik *contextual interview*, dimana Beliau menjelaskan sambil memperlihatkan situs-situs akademik selain MyUMN. Instrumen pertanyaan yang diajukan berdasarkan teori mengenai Sistem Informasi Akademik Rajmane et al. (2016). Berikut pertanyaan yang diajukan kepada IT *Staff* UMN:

- a. Sudah berapa lama anda bekerja sebagai IT *Staff* di UMN?
- b. Sejak kapan sistem informasi akademik MyUMN ini mulai digunakan?
- c. Apa tujuan utama dari pengembangan dan implementasi MyUMN?
- d. Siapa pengembang atau penyedia layanan sistem informasi akademik ini?
- e. Informasi apa saja yang harus ada pada sebuah sistem informasi akademik?
- f. Seberapa sering MyUMN ini melakukan pembaharuan atau pemeliharaan?
- g. Apakah ada *feedback* atau masukan dari mahasiswa dan dosen terkait situs MyUMN?
- h. Apakah ada rencana pengembangan lebih lanjut atau penambahan fitur pada MyUMN?
- i. Apakah sistem informasi akademik MyUMN terintegrasi dengan MyMNP?

3.3.2 Kuesioner UEQ

Penulis melakukan metode pengumpulan data kuantitatif menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* yang disebarkan kepada mahasiswa/i MNP. *User Experience Questionnaire* adalah kuesioner

yang digunakan untuk mengevaluasi produk digital seperti aplikasi atau *website*. *User Experience Questionnaire* terdiri dari 26 pertanyaan yang menilai kualitas produk tersebut dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pertanyaan yang diajukan terdiri dari 2 kata yang bertolak belakang dan menggunakan skala likert dari angka 1 sampai 7. Responden diminta untuk memilih kata yang menggambarkan atau menurut mereka sesuai dengan *website* atau aplikasi yang dievaluasi.

Penulis menggunakan platform *Google Forms* untuk membuat dan menyebarkan kuesioner UEQ. Penyebaran kuesioner ini berjenis *random sampling* kepada mahasiswa/i aktif MNP dari berbagai jurusan dan angkatan. Kuesioner ini juga tidak memiliki batasan jumlah responden dan mengumpulkan data dari responden sebanyak-banyaknya. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui penilaian 6 atribut dalam *User Experience Questionnaire*. Enam atribut tersebut adalah *attractiveness* (kesan atau impresi pengguna), *perspicuity* (seberapa mudah pengguna memahami *website/aplikasi*), *efficiency* (mengukur kemudahan pengguna dalam menyelesaikan *action* atau tujuan), *dependability* (mengukur keandalan *website/aplikasi*), *stimulation* (mengukur perasaan dan emosional pengguna), *novelty* (kebaruan dan inovasi). Berikut adalah pertanyaan pada kuesioner yang telah dibagikan tersebut:

1. *Section Profile*
 - a. Jenis Kelamin (Laki-laki/Perempuan)
 - b. Tahun Angkatan (2020, 2021, 2022, 2023, 2024)
 - c. Jurusan/Program Studi (*E-Commerce, Event Management, Digital Animation*)
2. *Section User Experience Questionnaire*
 - a. Menyusahkan – menyenangkan (skala likert 1-7)
 - b. Tak dapat dipahami – dapat dipahami (skala likert 1-7)
 - c. Kreatif – monoton (skala likert 1-7)
 - d. Mudah dipelajari – sulit dipelajari (skala likert 1-7)

- e. Bermanfaat – kurang bermanfaat (skala likert 1-7)
- f. Membosankan – mengasyikkan (skala likert 1-7)
- g. Tidak menarik – menarik (skala likert 1-7)
- h. Cepat – lambat (skala likert 1-7)
- i. Berdaya cipta – konvensional (skala likert 1-7)
- j. Menghalangi – mendukung (skala likert 1-7)
- k. Baik – buruk (skala likert 1-7)
- l. Rumit – sederhana (skala likert 1-7)
- m. Tidak disukai – menggembirakan (skala likert 1-7)
- n. Lazim – terdepan (skala likert 1-7)
- o. Tidak nyaman – nyaman (skala likert 1-7)
- p. Aman – tidak aman (skala likert 1-7)
- q. Memotivasi – tidak memotivasi (skala likert 1-7)
- r. Memenuhi ekspektasi – tidak memenuhi ekspektasi (skala likert 1-7)
- s. Tidak efisien – efisien (skala likert 1-7)
- t. Tidak praktis – praktis (skala likert 1-7)
- u. Terorganisasi – berantakan (skala likert 1-7)
- v. Atraktif – tidak atraktif (skala likert 1-7)
- w. Ramah pengguna – tidak ramah pengguna (skala likert 1-7)
- x. Konservatif – inovatif (skala likert 1-7)

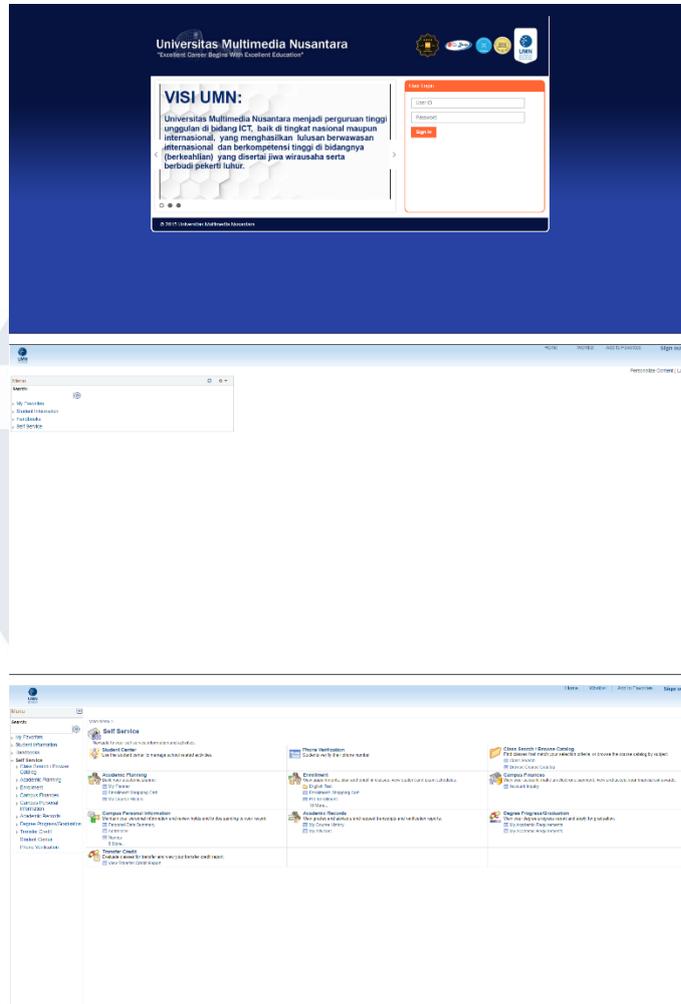
3.3.3 Studi Eksisting

Studi ekstisting dilakukan terhadap sistus Sistem Informasi Akademik MyUMN (Universitas Multimedia Nusantara), BinusMaya (Universitas Bina Nusantara), dan SIAKAD Pradita (Universitas Pradita). Studi eksisting dilakukan untuk memahami kelebihan dan kekurangan pada sistem infomasi akademik yang sudah ada, seperti mengidentifikasi fitur, tampilan visual, dan mengidentifikasi masalah yang muncul.

1. MyUMN (Universitas Multimedia Nusantara)

Situs MyUMN merupakan sistem informasi akademik Universitas Multimedia Nusantara yang dirilis pada tahun 2014. Sistem

informasi akademik ini menggunakan platform ERP (*Enterprise Resource Plannig*) dari framework *Oracle Peoplesoft*.



Gambar 3.2 Tampilan Situs MyUMN
Sumber: <https://my.umn.ac.id/>

Karena MyUMN menggunakan platform yang telah disediakan, maka tampilan pada situs ini agak terlihat membingungkan bagi *end-user* (seperti mahasiswa dan dosen) dikarenakan platform ERP sendiri dirancang untuk *back-end officer* (admin). Berikut adalah hasil analisis *user interface* dan *user experience* situs MyUMN.

Tabel 3.1 Tabel Analisa UI/UX MyUMN

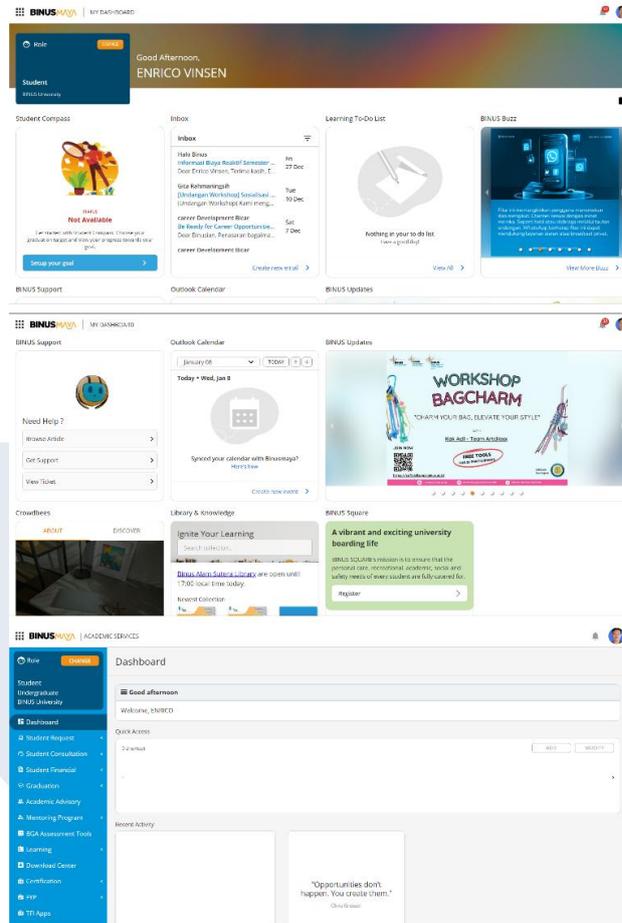
UI	
<i>Layout</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout</i> terbagi menjadi dua, yaitu menu sidebar pada bagian kiri dan tampilan <i>sub-menu</i> di bagian kanan. - Menu <i>sidebar</i> berisi <i>list hyperlink</i> yang mengarah ke konten <i>sub-menu</i> - <i>Padding</i> dan <i>margin</i> yang digunakan kecil sehingga tampilan tulisan dan konten lainnya terlihat berdekatan.
Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> - Situs MyUMN mengguna <i>typeface Arial</i> dan <i>Helvetica</i> - Ukuran <i>font</i> yang digunakan relatif kecil yaitu 12px - Menggunakan <i>font-weight Bold</i> pada judul dan <i>Regular</i> pada <i>menu item</i>
Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan warna sangat minim, warna didominasi oleh warna biru pada <i>hyperlink</i> - Beberapa <i>button</i> menggunakan warna kuning muda
Penggunaan <i>Icon</i>	- Penggunaan <i>icon</i> sangat minim, dibandingkan dengan <i>label</i> informasi yang tertera pada <i>website</i>
Ilustrasi	- Tidak ada penggunaan ilustrasi
UX	
Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur pencarian belum berfungsi dengan baik - Menggunakan <i>labeling system</i> pada <i>sidebar</i> dan <i>sub-menu</i> untuk mengarahkan ke halaman lain (Rosenfield, 2015).
Struktur Informasi	- Tidak ada hirarki visual atau <i>emphasis</i> yang jelas, sehingga semua elemen terlihat sama penting (Beaird, 2020).
Fitur	- Memiliki fitur-fitur utama yang sering digunakan mahasiswa seperti jadwal, nilai, absensi, keuangan, dll. (Rajmane et al., 2016).

UI	
	- Fitur manajemen data mahasiswa yang sangat membantu mahasiswa (Sevima, 2021)
<i>Responsiveness</i>	- Tidak <i>responsive</i> dengan lebar layar dibawah 750px

Desain situs MyUMN memiliki beberapa kekurangan dari tipografi, warna, penggunaan ikon dan ilustrasi. Seperti ukuran tulisan yang terlalu kecil, penggunaan warna yang sangat minim dan penggunaan ikon dan ilustrasi yang sangat minim. Namun, situs ini memiliki fitur yang lengkap dan membantu mahasiswa UMN.

2. BINUSMAYA (Universitas Bina Nusantara)

BINUSMAYA merupakan platform pembelajaran *online* untuk mahasiswa dan mahasiwi Universitas Bina Nusantara. Dirilis pada tahun 2014, situs ini memiliki fasilitas sebagai sarana komunikasi antara mahasiswa, dosen, dan layanan kampus lainnya seperti *Student Service Center* dan *Lecturer Service Center*. Situs ini dapat diakses melalui *website* dan aplikasi *mobile*, yang dirancang untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam mengelola kebutuhan perkuliahan. Untuk mengakses situs BINUSMAYA, diperlukan akun khusus yang diberikan oleh universitas.



Gambar 3.3 Tampilan Situs BINUSMAYA
 Sumber: <https://binusmaya.binus.ac.id/>

Didalam BINUSMAYA terdapat juga LMS (*Learning Management System*) yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran mahasiswa/i BINUS menggunakan teknologi *Multi Channel Learning* (MCL) (Binus University).

Tabel 3.2 Tabel Analisa UI/UX BINUSMAYA

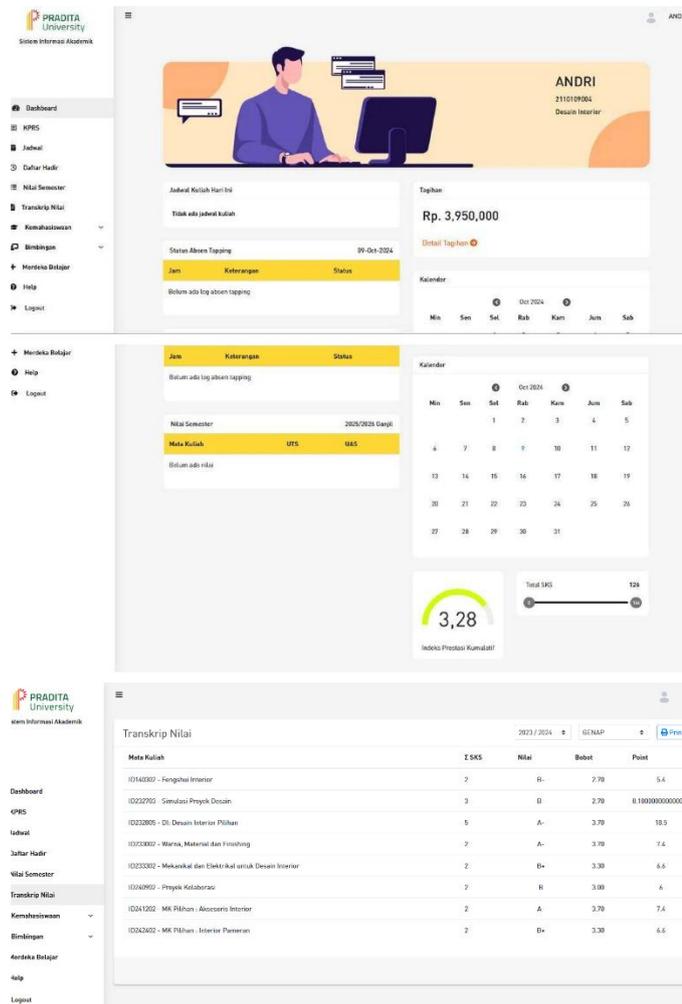
UI	
Layout	- Menggunakan <i>masonry layout</i> yang menampilkan konten dan fitur dalam bentuk galeri.
Tipografi	- Menggunakan <i>typeface Open Sans</i> - Ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca yaitu 16px

Warna	- Menggunakan warna yang konsisten dengan <i>branding</i> universitas (biru dan kuning)
Penggunaan <i>Icon</i>	- Penggunaan <i>icon</i> merata pada setiap <i>label</i> menu <i>sidebar</i> - Menggunakan icon berjenis <i>unique icons</i> untuk menggambarkan fitur pada situs BINUSMAYA (Stevens, 2023).
Ilustrasi	- Terdapat penempatan khusus untuk menampilkan ilustrasi atau infografik mengenai Universitas Binus
UX	
Navigasi	- Navigasi yang cukup jelas, menampilkan informasi yang penting dan menarik di berbagai layar.
Struktur Informasi	- Menggunakan <i>masonry layout</i> , sehingga dengan penggunaan <i>grid</i> dan jarak yang sesuai
Fitur	- Memiliki fitur-fitur utama yang penting bagi mahasiswa seperti informasi nilai, absensi, mata kuliah dan keuangan (Sevima, 2021)
<i>Responsiveness</i>	- <i>Responsive</i> untuk pengguna <i>smartphone</i>

Situs BINUSMAYA menggunakan *masonry layout* pada halaman *homepage* dan menggunakan beragam ikon pada bagian *sidebar* dan *submenu*. Situs BINUSMAYA juga memiliki fitur yang lengkap dan menggunakan beberapa ilustrasi untuk menambahkan kesan estetika *website*.

3. SIAKAD Pradita (Universitas Pradita)

Universitas Pradita juga memiliki sistem informasi akademik bernama SIAKAD Pradita. Situs ini dapat diakses oleh mahasiswa/i Universitas Pradita menggunakan e-mail dan password mereka.



Gambar 3.4 Tampilan Situs SIAKAD Pradita
 Sumber: <https://siakad.pradita.ac.id/>

Dengan adanya SIAKAD ini, mahasiswa/i Universitas Pradita dapat dengan mudah mengakses dan mengelola informasi akademik mereka untuk mengikuti perkembangan perkuliahan.

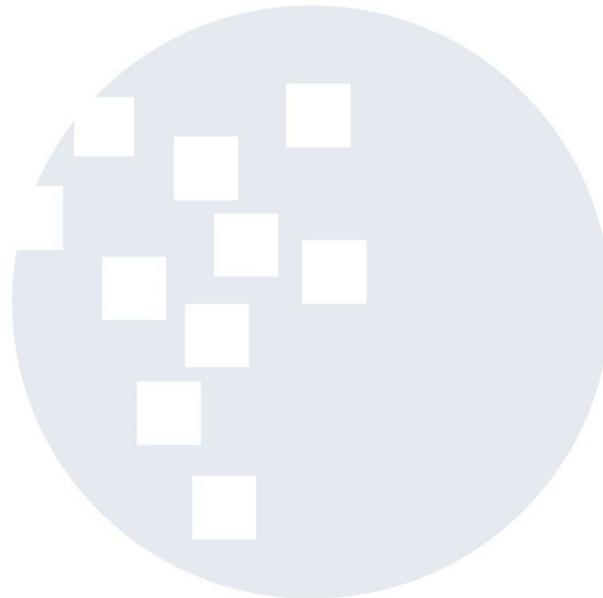
Tabel 3.3 Tabel Analisa UI/UX SIAKAD Pradita

UI	
Layout	<ul style="list-style-type: none"> - Tata letak jelas dan mudah diikuti, dengan navigasi di sebelah kiri dan konten utama di sebelah kanan. - <i>Whitespace</i> dan jarak pada setiap konten mempermudah pengguna mengidentifikasi konten (Beard, 2020).
Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan <i>typeface</i> jenis <i>Sans-serif</i>.

UI	
	- Ukuran <i>font</i> dan <i>font-weight</i> yang digunakan mudah dibaca
Warna	- Warna yang digunakan netral (putih) dengan aksen kuning dan oranye.
Penggunaan <i>Icon</i>	- Menggunakan icon berjenis <i>conflicting icons</i> dimana <i>icon</i> yang ditampilkan dapat memiliki makna berbeda (Stevens, 2023) seperti <i>icon dashboard</i> yang digambarkan dengan simbol <i>speedometer</i> .
Ilustrasi	- Terdapat ilustrasi pada <i>homepage</i>
UX	
Navigasi	- Sistem navigasi yang ditampilkan di sebelah kiri jelas dengan pilihan menu. Ikon kecil di samping menu memberikan petunjuk visual tambahan yang baik.
Struktur Informasi	- Bagian penting seperti jadwal kuliah, absen dan tagihan mudah ditemukan karena diposisikan pada <i>homepage</i> - Struktur panel navigasi di sebelah kiri memungkinkan akses cepat ke fitur-fitur penting
Fitur	- Sidebar di bagian kiri langsung mengarah ke informasi-informasi akademik seperti jadwal kuliah, daftar hadir, nilai, dan lain-lain (Sevima, 2021).
<i>Responsiveness</i>	- <i>Responsive</i> untuk pengguna <i>smartphone</i>

Situs SIAKAD Pradita menampilkan tampilan yang minimalis dan modern, tidak menampilkan terlalu banyak konten atau informasi. Pada halaman *homepage*, situs ini menampilkan fitur utama seperti jadwal kuliah, informasi nilai, dan informasi keuangan. Pada *sidebar* situs SIAKAD Pradita,

informasi yang ditampilkan juga sangat jelas langsung mengarah ke halaman yang dituju. Penggunaan ikon juga memperjelas informasi yang ditampilkan pada bagian *sidebar*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA