

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI  
MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE  
DESIGN THINKING* UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN *GOOD  
STUDENT GOVERNANCE***

**STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM UPI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi bagian dari syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Program Studi Ilmu Komputer



Disusun oleh :

**M Fachri**

**1908969**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI  
MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*  
*DESIGN THINKING* UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN *GOOD*  
*STUDENT GOVERNANCE***

**STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM UPI**

Oleh  
M Fachri  
NIM 1908969

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© M Fachri  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

M FACHRI

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE DESIGN THINKING*  
UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN *GOOD STUDENT GOVERNANCE*  
STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM UPI


disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Rosa Ariani Sukanto, M.T.  
NIP: 198109182009122003

Pembimbing II



Ani Anisyah, S.Pd., M.T.  
NIP: 920200419930811201

Mengetahui  
Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhammad Nursalman, M.T.  
NIP: 197909292006041002

## PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pertanyaan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



M Fachri

## KATA PENGANTAR

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah Allah subhanahuwata'ala penguasa semesta alam serta pemilik segala kesempurnaan. Alhamdulillah penulis ucapkan karena atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis senantiasa diberikan kesehatan, ketabahan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan. Tidak lupa pula penulis hantarkan salam dan shalawat kepada Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam dan para sahabat-sahabat serta keluarganya yang telah membimbing umat manusia ke jalan yang lebih baik.

Meskipun dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis diperhadapkan dengan berbagai kendala dan rintangan namun karena adanya bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Tentu tidaklah berlebihan kiranya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya selama penyelesaian tesis ini sebagai sebuah penghargaan kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Aang Muslimin dan Ibu Rismawati yang selalu menyertakan doa dan dukungan terbaik kepada penulis selama melaksanakan studi hingga dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Nursalman, M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan dukungan dan arahan pada penulis selama perkuliahan.
3. Ibu Dr. Rani Megasari, M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia Periode 2019 - 2023 yang senantiasa memberikan arahan serta dukungan kepada penulis selama masa studi dan skripsi.
4. Bapak Yudi Ahmad Hambali, M.T. selaku dosen wali.
5. Ibu Rosa Ariani Sukamto, M.T. selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, ilmu, pengalaman serta memberikan bimbingan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Ani Anisyah, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat semasa kuliah pada penulis.
8. Saudari Pramudita Aisya Rakhmat yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
9. Mochammad Mufid, Ira Fitri Yani, Erdi Wira, Rizkyanca, Muhammad Hadyan dan Muhammad Syahrul sebagai sahabat seperjuangan yang telah memberikan dukungan selama perkuliahan dan proses penyusunan penelitian.
10. Rekan-rekan seperjuangan Ilmu Komputer C2 2019.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan memberkati semua yang disebutkan di atas untuk pengorbanan mereka menjadi amal ibadah. Dengan selesainya skripsi ini, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.

Bandung, Agustus 2023

Penulis



M Fachri

## ABSTRAK

Saat ini *good student governance* belum diterapkan secara optimal di organisasi mahasiswa di FPMIPA UPI, penggunaan aplikasi *E-Government* berbasis web sebagai sistem tata kelola dalam organisasi dapat menjadi salah satu solusi dalam usaha untuk menerapkan sistem *good student governance*. *Website E-Government* tata kelola organisasi harus memenuhi kebutuhan pengguna dengan memudahkan dalam menjalankan program kerja dalam organisasi sekaligus memiliki *user experience* (UX) yang baik. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan *user experience* (UX) untuk website tata kelola organisasi mahasiswa di FPMIPA UPI menggunakan *design thinking*. Untuk perancangan *user experience* digunakan pendekatan *design thinking*, dalam lima fase yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Website* yang dirancang diuji menggunakan 3 pengujian yakni *System Usability Scale* (SUS), *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *E-GovQual*. Hasil pengujian UEQ, SUS dan *E-GovQual* oleh 31 responden, adalah untuk UEQ, skala *attractiveness* 1,88, skala *perspicuity* 1,77, skala *efficiency* 1,86. Selanjutnya *dependability* atau ketepatan 1,77, *stimulation* 1,77 dan *novelty* 1,31. Pada pengujian menggunakan SUS diperoleh rata-rata 78. Sedangkan pengujian *E-GovQual* diperoleh variabel *efficiency* 4,15, variabel *trust* 3,97, variabel *reliability* 4,28 dan variabel *citizen support* 3,85.

**Kata kunci:** *Good student governance, User Experience, Design Thinking, E-Government, System Usability Scale, User Experience Questionnaire, E-GovQual.*

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

*Currently good student governance has not been implemented optimally in student organizations at FPMIPA UPI, the use of web-based E-Government applications as a governance system in organizations can be one of the solutions in an effort to implement a good student governance system. E-Government website for organizational governance must meet user needs by making it easier to carry out work programs within the organization while having a good user experience (UX). In this research, a user experience (UX) design was carried out for the student organization governance website at FPMIPA UPI using design thinking. To design the user experience, the design thinking approach is used, in five phases namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The designed website was tested using 3 tests namely the System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ) and E-GovQual. The results of UEQ, SUS and E-GovQual testing by 31 respondents were for UEQ, the attractiveness scale was 1.88, the perspicuity scale was 1.77, the efficiency scale was 1.86. Furthermore, dependability or accuracy is 1.77, stimulation is 1.77 and novelty is 1.31. The test using SUS obtained an average of 78. While the E-GovQual test obtained the efficiency variable 4.15, the trust variable 3.97, the reliability variable 4.28 and the citizen support variable 3.85.*

**Keyword:** *Good student governance, User Experience, Design Thinking, E-Government, System Usability Scale, User Experience Questionnaire, E-GovQual.*

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.4. Peta Literatur.....	7
2.5. Kajian Teoritis.....	8
2.5.1. <i>Design Thinking</i> .....	8
2.5.2. <i>User Experience</i> .....	19
2.5.3. <i>Good student governance</i> .....	20
2.5.4. <i>E-Government</i> .....	20
2.5.5. <i>User Interface</i> .....	20
2.5.6. <i>10 Usability Heuristics Evaluation</i> .....	21
2.5.7. <i>Usability</i> .....	23
2.5.8. <i>Software Development Life Cycle</i> .....	24
2.5.9. <i>Prototype Model</i> .....	24
2.5.10. <i>Metode Penelitian Research and Development SAM model</i> .....	26
2.5.11. <i>Social Informatics</i> .....	26
2.6. Kajian Empiris .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>

M Fachri, 2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4	Desain Penelitian.....	35
3.4.1	Alat Penelitian.....	39
3.4.2	Bahan Penelitian.....	41
3.5	Desain Sistem.....	41
3.6	Populasi dan Sampel.....	42
3.7	Validasi Ahli.....	43
3.8	Metode Pengujian <i>User Experience</i> .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>44</b>
4.1.	Empathize.....	44
4.2.	Define.....	45
3.8.1	<i>User Persona</i> .....	45
3.8.2	<i>How Might We</i> .....	48
4.3.	Ideate.....	49
1.	<i>Information Architecture</i> .....	50
2.	<i>User Flow</i> .....	54
3.	<i>Wireframe</i> .....	61
4.4.	Prototype.....	77
1.	<i>High Fidelity Design</i> .....	77
2.	Implementasi.....	98
4.5.	Test.....	98
1.	Validasi Ahli <i>User Experience</i> .....	99
2.	Validasi Ahli <i>Student Governance</i> .....	105
3.	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	113
4.	<i>System Usability Scale</i> .....	114
5.	<i>E-GovQual</i> .....	115
4.6.	Perbaikan Desain.....	120
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>123</b>
5.1.	Kesimpulan.....	123
5.2.	Saran.....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>126</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>129</b>
	Lampiran 1. User Experience Questionnaire (UEQ).....	129
	Lampiran 2. System Usability Scale (SUS).....	131

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 3. E-GovQual.....	132
Lampiran 4. Hasil Wawancara .....	134

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN  
METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN  
GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI  
LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur .....	8
Gambar 2. 2 Contoh <i>User Persona</i> (Sumber: xtensio.com) .....	10
Gambar 2. 3 Contoh <i>Wireframe</i> (Sumber: softwaretestinghelp.com).....	11
Gambar 2. 4 Contoh <i>Hi-Fi Design</i> (Sumber: dwinawan.com) .....	12
Gambar 2. 5 Contoh Hasil Perhitungan UEQ (Schrepp, 2015) .....	15
Gambar 2. 6 Skala penilaian SUS (Sumber: research-collective.com).....	17
Gambar 2. 7 Tahapan <i>Prototype Model</i> (Pressman, 2010) .....	25
Gambar 2. 8 <i>SAM Model</i> (Sumber: community.articulate.com).....	26
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i> .....	46
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i> .....	46
Gambar 4. 3 <i>User Persona 3</i> .....	47
Gambar 4. 4 <i>User Persona 4</i> .....	47
Gambar 4. 5 <i>Information Architecture</i> .....	51
Gambar 4. 6 <i>Information Architecture Additional</i> Kominfo .....	52
Gambar 4. 7 <i>Information Architecture Additional</i> Sekretariat.....	53
Gambar 4. 8 <i>Information Architecture Additional</i> Keuangan.....	54
Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> Membuat Program kerja Baru .....	55
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Membuat Kepanitiaan .....	55
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Mencatat Laporan Keuangan .....	56
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Pengajuan Rencana Anggaran Belanja (RAB).....	57
Gambar 4. 13 <i>User Flow</i> Membuat Permintaan Nomor Surat .....	58
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> Membuat Permintaan Tanda Tangan .....	59
Gambar 4. 15 <i>User Flow</i> Membuat Permintaan Desain .....	60
Gambar 4. 16 <i>User Flow</i> Membuat Permintaan Publikasi .....	60
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> .....	61
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Kepanitiaan.....	62
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Keuangan.....	62

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Keuangan – Pengeluaran.....	63
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Keuangan – Pemasukan.....	63
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Halaman Pengajuan RAB .....	64
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Pengajuan RAB – <i>Detail</i> .....	64
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Persuratan .....	65
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Persuratan – Permintaan Nomor Surat .....	65
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Tanda Tangan.....	66
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Publikasi .....	66
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Permintaan Publikasi – Desain .....	67
Gambar 4. 29 Halaman Permintaan Publikasi – Desain – <i>Form</i> Pengajuan.....	68
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi .....	68
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi – Form Pengajuan .....	69
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Permintaan Publikasi – Desain Bidang Kominfo .....	70
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi Bidang Kominfo .....	70
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Keuangan Bidang Keuangan.....	71
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Keuangan – Pengeluaran Bidang Keuangan.....	72
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Keuangan – Pemasukan Bidang Keuangan.....	72
Gambar 4. 37 <i>Wireframe</i> Halaman Pengajuan RAB Bidang Keuangan.....	73
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Halaman Pengajuan RAB – Audit Bidang Keuangan..	74
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Halaman SPTB Bidang Keuangan .....	74
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Halaman Persuratan – Permintaan Nomor Surat Bidang Sekretariat .....	75
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Tanda Tangan Bidang Sekretariat.....	75

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Halaman Profil – Akun .....	76
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Halaman Profil – Keamanan .....	76
Gambar 4. 44 <i>HiFi Design</i> Halaman <i>Home</i> .....	77
Gambar 4. 45 <i>HiFi Design</i> Halaman Kepanitiaan .....	78
Gambar 4. 46 <i>HiFi Design</i> Halaman Menu Keuangan .....	79
Gambar 4. 47 <i>HiFi Design</i> Halaman Laporan Keuangan – Pengeluaran .....	80
Gambar 4. 48 <i>HiFi Design</i> Halaman Laporan Keuangan – Pemasukan.....	81
Gambar 4. 49 <i>HiFi Design</i> Halaman Pengajuan RAB.....	82
Gambar 4. 50 <i>HiFi Design</i> Halaman Pengajuan RAB – Detail.....	83
Gambar 4. 51 <i>HiFi Design</i> Halaman Menu Layanan Persuratan.....	84
Gambar 4. 52 <i>HiFi Design</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Nomor Surat .....	85
Gambar 4. 53 <i>HiFi Design</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Tanda Tangan.....	86
Gambar 4. 54 <i>HiFi Design</i> Halaman Menu Publikasi .....	86
Gambar 4. 55 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Desain .....	87
Gambar 4. 56 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Desain – <i>Form</i> Pengajuan .....	88
Gambar 4. 57 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi.....	89
Gambar 4. 58 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi – <i>Form</i> Pengajuan .....	89
Gambar 4. 59 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Desain Bidang Kominfo .....	90
Gambar 4. 60 <i>HiFi Design</i> Halaman Permintaan Publikasi – Publikasi Bidang Kominfo .....	91
Gambar 4. 61 <i>HiFi Design</i> Halaman Menu Keuangan Bidang Keuangan .....	91
Gambar 4. 62 <i>HiFi Design</i> Halaman Laporan Keuangan – Pengeluaran Bidang Keuangan.....	92
Gambar 4. 63 <i>HiFi Design</i> Halaman Laporan Keuangan – Pemasukan Bidang Keuangan.....	93

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 64 <i>HiFi Design</i> Halaman Pengajuan RAB Bidang Keuangan.....	93
Gambar 4. 65 <i>HiFi Design</i> Halaman Pengajuan RAB – Audit Bidang Keuangan	94
Gambar 4. 66 <i>HiFi Design</i> Halaman SPTB Bidang Keuangan .....	95
Gambar 4. 67 <i>HiFi Design</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Nomor Surat Bidang Sekretariat .....	95
Gambar 4. 68 <i>HiFi Design</i> Halaman Layanan Persuratan – Permintaan Tanda Tangan Bidang Sekretariat.....	96
Gambar 4. 69 <i>HiFi Design</i> Halaman Profil – Akun.....	97
Gambar 4. 70 <i>HiFi Design</i> Halaman Profil – Keamanan .....	97
Gambar 4. 71 <i>Standart Set Benchmark</i> .....	114
Gambar 4. 72 Statistika Deskriptif Numerik.....	119
Gambar 4. 73 Penambahan <i>Text</i> Peringatan .....	120
Gambar 4. 74 Penambahan <i>Sweet Alert</i> Gagal.....	120
Gambar 4. 75 Penambahan Halaman <i>About</i> .....	121

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Komponen Pertanyaan SUS.....	15
Tabel 2. 2 Komponen Pertanyaan <i>E-Government Quality</i> .....	18
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu .....	28
Tabel 4. 1 Analisis <i>How Might We</i> .....	48
Tabel 4. 2 Hasil Analisis <i>How Might We</i> .....	49
Tabel 4. 3 <i>Task User flow</i> .....	98
Tabel 4. 4 Validasi Ahli <i>User Experience 1</i> .....	99
Tabel 4. 5 Validasi Ahli <i>User Experience 2</i> .....	102
Tabel 4. 6 Validasi Ahli <i>Student Governance</i> .....	106
Tabel 4. 7 Validasi Ahli <i>Student Governance 2</i> .....	108
Tabel 4. 8 Validasi Ahli <i>Student Governance 3</i> .....	111
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian SUS .....	115
Tabel 4. 10 Variabel Operasional.....	116
Tabel 4. 11 Analisis Frekuensi.....	117

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN  
METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN  
GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI  
LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability evaluation in industry*, 189(194), 4–7.
- Brown, T., & others. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2022). *Personas – A Simple Introduction*.
- Fitriyati, F. (2016). Perancangan website untuk badan eksekutif mahasiswa stmik amikom Yogyakarta. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 2–5.
- Friis Dam, R., & Yu Siang, T. (2020). *Stage 2 in the Design Thinking Process: Define the Problem and Interpret the Results*. Interaction Design Foundation.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders Publishing.
- Gordon F., T. (2002, Januari). *E-Government - Introduction*. ERCIM News No.48.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. *Behaviour & information technology*, 25(2), 91–97.
- International Organization For Standardization. (1998). *ISO 9241-11: Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals (VDTs): Part 11: Guidance on Usability*. ISO. <https://books.google.co.id/books?id=TzXYZwEACAAJ>
- Karnawan, G. (2021). Implementasi *user experience* menggunakan metode *design thinking* pada *prototype* aplikasi *cleanstic*. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61–66.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan metode *System Usability Scale* untuk mengukur aspek *Usability* pada media pembelajaran daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626.
- Kling, R. (1996). Content and pedagogy in teaching about the social aspects of computerization. *The impact of information technology: From practice to curriculum*, 1–22.
- Kruse, K. (2009). *Introduction to instructional design and ADDIE model*. [http://www.transformivedesigns.com/id\\_systems.html](http://www.transformivedesigns.com/id_systems.html).
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *HCI and Usability for Education and Work: 4th Symposium of the Workgroup Human-Computer Interaction and Usability Engineering of the Austrian Computer Society, USAB 2008, Graz, Austria, November 20-21, 2008. Proceedings 4*, 63–76.

**M Fachri, 2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik penciptaan aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
- Nielsen, J. (2012, Januari 3). *Usability 101: introduction to usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). *Heuristic evaluation of user interfaces*. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems Empowering people - CHI '90*, 249–256. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Norman, D., & Nielsen, J. (2006). *The Definition of User Experience (UX)*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Papadomichelaki, X., & Mentzas, G. (2009). A multiple-item scale for assessing e-government service quality. *Electronic Government: 8th International Conference, EGOV 2009, Linz, Austria, August 31-September 3, 2009. Proceedings* 8, 163–175.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. McGraw-Hill Series in Computer Science.
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). *Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version*. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode *design thinking* pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219–237.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of educational research*, 82(3), 330–348.
- Rosenfeld, L., & Morville, P. (2002). *Information architecture for the world wide web*. “O'Reilly Media, Inc.”
- Rusda, I., Slamet, L., & Irfan, D. (2019). Rancang bangun sistem informasi badan eksekutif mahasiswa universitas negeri padang berbasis web. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(1), 10. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103466>
- Schlatter, T., & Devinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier.
- Schrepp, M. (2015). *User experience questionnaire handbook. All you need to know to apply the UEQ successfully in your project*.
- Siregar, M. R., Prasetya, S., Prananto, H., Yuniawati, E., & Sarsa, N. U. (2016). Implementasi *Good Governance* pada Organisasi Mahasiswa di Universitas Gadjah

Mada Demi Mewujudkan *Good Student Governance*. *Jurnal Penelitian Hukum-Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada*, 3(1), 56–69.

Sutanto, S. Y., Kurniawan, F., Rijaya, R., & Firmansyah, M. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur. *MDP Student Conference*, 1(1), 284–289.

Tambouris, E., Gorilas, S., Boukis, G., & A, A. (2001). Investigation of Electronic Government. *8th Panhellenic Conference on Informatics*.

Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Freund, S. M., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Cengage Learning.