

Pembangunan Konsep Desain User Experience Aplikasi *Mobile* Majubersama Guna Mendorong Percepatan Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Chrystian Dwi Putra Yunus¹, Sawali Wahyu²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

Email Correspondent Author : chrystian.dwiputra@student.esaunggul.ac.id

Abstract — Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) curriculum that launched in 2020 aims to prepare students in becoming firm, adaptive, and in line with the need of the times student through learning that can be implemented anywhere. However, in the implementation process, human resources are still needed to make the impact that is wanted to be created is felt equally by all students in Indonesia. The development of user experience (UX) design concept of MajuBersama application is a UX design prototype of the mobile application that allows society to participate in encouraging the acceleration of MBKM curriculum implementation by conducting online interactive classes. The UX design developed by Lean UX method focuses on simple conceptualization and user-oriented. Furthermore, the UX design that has been produced is tested by System Usability Scale (SUS) to see the level of effectiveness and efficiency of the application, as well as the level of user satisfaction. As a result, through the implemented research methodology, the mobile application that gives a good user experience and meets user needs was produced.

Keyword — MBKM, User Experience, Lean UX, System Usability Scale, Mobile Application.

Abstrak — Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang diluncurkan tahun 2020 silam memiliki tujuan untuk menyiapkan mahasiswa untuk dapat menjadi sarjana tangguh, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan zaman dengan menyediakan pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Namun dalam proses pengimplementasiannya masih diperlukan lebih banyak sumber daya manusia (SDM) lagi, agar dampak yang ingin diciptakan dapat dirasakan secara merata oleh seluruh mahasiswa di Indonesia. Pembangunan konsep desain *user experience* (UX) aplikasi MajuBersama merupakan sebuah rancangan prototipe desain UX terhadap aplikasi *mobile* yang memungkinkan seluruh masyarakat Indonesia untuk dapat berpartisipasi dalam mendorong percepatan pengimplementasian kurikulum MBKM dengan mengadakan kelas interaktif secara daring. Desain UX dikembangkan dengan menggunakan metode *Lean UX* yang menitik beratkan pada pembuatan konsep yang sederhana dan berorientasi pada pengguna. Selanjutnya prototipe desain UX yang dihasilkan akan diuji dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk melihat tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi, serta tingkat kepuasan pengguna. Dengan itu, metodologi penelitian yang digunakan menghasilkan sebuah rancangan aplikasi *mobile* yang memberikan pengalaman pengguna yang baik serta memenuhi berbagai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci — MBKM, Pengalaman Pengguna, *Lean UX*, *System Usability Scale*, Aplikasi *Mobile*.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia kian dituntut untuk dapat terus meningkatkan kompetensi diri demi kelangsungan hidup yang layak. Kompetensi diri sendiri merupakan sebuah kualitas diri yang dimiliki oleh seseorang, di mana kualitas diri tersebut menjadi bagian dari kepribadian seseorang yang sudah tertanam serta berlangsung dalam waktu yang lama. Di dalam kompetensi diri terdapat tiga pilar, yaitu pengetahuan atau *knowledge*, kemampuan atau *skill*, dan tingkah laku atau *attitude* [1]. Untuk itu, mengembangkan sebuah kompetensi diri merupakan sebuah proses dalam kurun waktu yang lama.

Dalam upaya terus meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya melalui peningkatkan kompetensi diri. Pada tahun 2020 silam, pemerintah Indonesia—melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi—meluncurkan sebuah kurikulum pendidikan perguruan tinggi bernama Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Pada dasarnya kurikulum MBKM ini bekerja dengan menyiapkan mahasiswa untuk dapat menjadi sarjana tangguh, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan zaman dengan menyediakan pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun. Tidak hanya di ruang kelas, perpustakaan, dan laboratorium, tetapi juga di perindustrian, pusat riset, tempat kerja, tempat pengabdian, pedesaan, dan masyarakat [2].

Namun, nyatanya masih terdapat berbagai permasalahan yang menjadi penghambat dalam proses pengimplementasian kurikulum MBKM di Indonesia. Di mana saat ini masih banyak perguruan tinggi (PT) di Indonesia yang belum dapat beradaptasi dengan kurikulum MBKM [3]. Sehingga mengakibatkan banyaknya mahasiswa di Indonesia yang tidak berkesempatan untuk mengembangkan kompetensi diri seperti apa yang dicitakan dalam kurikulum MBKM.

Di samping itu, sumber daya manusia (SDM) juga masih menjadi kendala di dalamnya. Dosen sebagai tenaga pendidik merupakan ujung tombak dalam implementasi kurikulum MBKM [3]. Untuk itu dibutuhkan dosen berkompensi dengan jumlah yang besar agar kurikulum MBKM dapat diimplementasikan secara optimal.

Walau pun kurikulum MBKM ini merupakan gagasan dari pihak pemerintah, namun bukan berarti masyarakat umum tidak perlu menjadi bagian penting di dalamnya. Oleh karena itu, dalam upaya percepatan

pengimplementasian kurikulum MBKM di Indonesia, melalui penelitian ini penulis melakukan sebuah pembangunan konsep desain *user experience* (UX) aplikasi *mobile* bernama MajuBersama yang ditujukan kepada mahasiswa dan masyarakat umum. Di mana melalui aplikasi MajuBersama, masyarakat umum yang memiliki latar belakang profesi yang sangat beragam diberi kesempatan untuk dapat menjadi seorang tenaga pendidik (mentor) dengan mengadakan berbagai kelas tepat guna yang dapat meningkatkan kompetensi diri para mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa dapat bergabung pada berbagai kelas yang disediakan guna meningkatkan kompetensi diri yang dimiliki.

Di dalam penelitian ini digunakan metode *Lean UX* untuk mengembangkan desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama, di mana terdapat 3 tahapan utama di dalamnya yaitu *Think*, *Make*, dan *Check*. Pada tahapan *Check* dalam metode *Lean UX* akan dilakukan evaluasi terhadap desain UX yang telah dihasilkan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), di mana evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi, serta kepuasan pengguna.

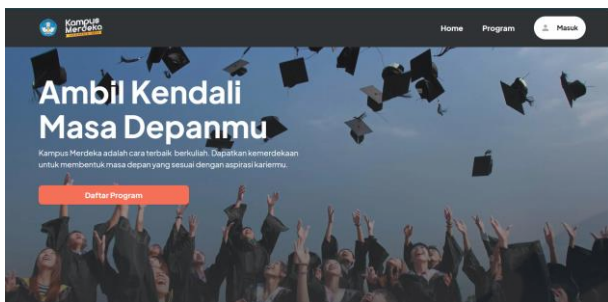
Selanjutnya, metodologi yang dilakukan akan menghasilkan sebuah rancangan desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama yang memberikan pengalaman pengguna yang baik serta memenuhi berbagai kebutuhan pengguna.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah kurikulum yang tertuang dalam salah satu kebijakan Menteri Pendidikan, dan Kebudayaan, Nadiem Makariem—saat ini telah menjadi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Di mana salah satu program dalam kurikulum MBKM adalah hak bagi mahasiswa untuk belajar selama tiga semester di luar program studi [2].

Dalam implementasinya, kurikulum MBKM bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa, baik *soft skills* mau pun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman.



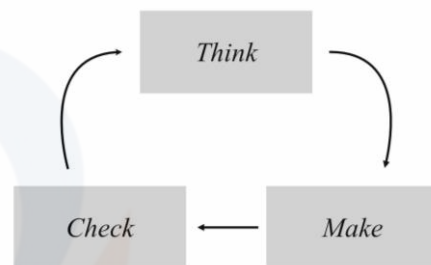
Gambar 1. Portal web Kampus Merdeka

Hingga saat ini, melalui portal web Kampus Merdeka Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menyediakan berbagai program yang diikuti

mahasiswa guna mencapai tujuan utama dari kurikulum MBKM itu sendiri (Gambar 1). Program yang ditawarkan diantaranya *Indonesian International Student Mobility Awards* (belajar selama 1 semester di kampus LN), Kampus Mengajar, Magang, Membangun Desa (KKN Tematik), Studi Independen dan lainnya.

B. Lean User Experience (Lean UX)

Lean UX merupakan sebuah metode pengembangan *user experience* (UX) yang berorientasi pada pengguna (*user-centered*). *Lean UX* memiliki fokus untuk meningkatkan hubungan kolaborasi dalam tim, menghilangkan proses yang tidak perlu, memaksimalkan efisiensi kerja, dan belajar dari kesalahan agar akhirnya mencapai solusi yang lebih baik [4]. Di dalam siklus metode *Lean UX*, terdapat 3 aktivitas utama, yaitu *think*, *make*, dan *check* (Gambar 2).



Gambar 2. Siklus *Lean UX* [4]

Secara berikut penjelasan dari siklus *Lean UX* seperti yang terlihat pada Gambar 2:

1) *Think*

Tahap ini memiliki fokus utama untuk menghasilkan ide terkait permasalahan yang ditemukan dengan melakukan *brainstorming* [4].

2) *Make*

Pada tahap ini, ide yang telah dihasilkan akan dikembangkan kedalam sebuah prototipe untuk dapat memberikan gambaran umum bagaimana desain UX nantinya digunakan [4].

3) *Check*

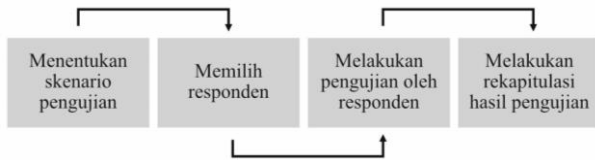
Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dari solusi yang telah dikembangkan dengan berbagai metode *user testing* yang dapat digunakan. Di mana evaluasi ini melibatkan orang-orang yang nantinya akan menjadi pengguna akhir [4].

Pada penelitian terdahulu, metode *Lean UX* menghasilkan UX yang baik, mudah digunakan serta dapat diterima oleh pengguna [5].

C. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah metode evaluasi terhadap suatu sistem berdasarkan sudut pandang subyektif pengguna, di mana metode tersebut berupa sebuah

kuesioner yang terdiri dari 5 poin skala *Likert* [6]. Oleh karena itu, hasil evaluasi melalui metode SUS dapat menjadi acuan yang baik terhadap pengembangan sebuah desain UX yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk melakukan evaluasi dengan metode SUS, terdapat berbagai tahapan yang perlu dilakukan seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3. Tahapan dalam SUS [7]

Pada penelitian terdahulu, metode SUS mampu menjadi tolok ukur dalam menghasilkan aplikasi yang memenuhi standar *usability* [8].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada tahap ini dijelaskan penggunaan metodologi penelitian, berikut adalah langkah langkah penelitian yang dilakukan:

- 1) Melakukan Identifikasi Masalah dan Ruang Lingkup
Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dari topik penelitian yang diambil dan menentukan ruang lingkup dari penelitian yang akan dihasilkan.
- 2) Melakukan Tinjauan Pustaka
Mencari penelitian terkait *Lean UX* dan *System Usability Scale* (SUS) dalam rentang waktu 5 sampai dengan 10 tahun.
- 3) *Lean User Experience (Lean UX)*
 - a) Melakukan Penelitian dan Ideasi (*Think*)
Tahap ini dibuat dengan melakukan aktifitas sebagai berikut: Identifikasi permasalahan (*research*) dan membuat ide (*ideation*).
 - b) Membuat Kebutuhan dan Prototipe Desain UX (*Make*)
Tahap ini dibuat untuk melakukan identifikasi kebutuhan pengguna (*user requirement*) dan pembangunan prototipe desain UX.
 - c) Melakukan Pengecekan / Evaluasi (*Check*)
Tahap ini dibuat untuk menghasilkan evaluasi prototipe desain UX dengan metode *Systems Usability Scale Model* (SUS).
- 4) Hasil Penelitian
 - a) Membangun rancangan prototipe desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama menggunakan tahapan dengan metode *Lean UX*;

- b) Menghasilkan evaluasi prototipe desain UX sesuai dengan fungsi dari kegunaan masing masing desain UX yang dibuat dengan metode *System Usability Model* (SUS);
- c) Menghasilkan konsep desain UX aplikasi MajuBersama yang memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pengguna.

Tahapan penelitian tersebut digambarkan pada Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Langkah penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dituliskan sebelumnya, di dalam penelitian digunakan metode *Lean UX* sebagai metode pengembangan desain UX. Dengan pembahasan sebagai berikut:

A. *Think*

Pada tahap ini penulis mencoba untuk melakukan *research* terhadap implementasi kurikulum MBKM di Indonesia, serta dilakukan *brainstorming* dalam

menciptakan solusi yang tepat bagi permasalahan yang diangkat, dengan pembahasan lebih rinci sebagai berikut:

1) *Research*

Pada tahap ini penulis mencoba melakukan pemahaman mendalam terkait implementasi kurikulum MBKM di Indonesia dengan melakukan observasi terhadap berbagai hal yang terjadi di sekitar penulis, baik secara langsung mau pun tidak langsung—melalui televisi, media sosial, portal berita, publikasi ilmiah, serta media informasi lainnya. Melalui observasi tersebut, didapatkan bahwa :

- a) Implementasi kurikulum MBKM masih membutuhkan dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak;
- b) Sumber daya manusia (SDM) yang masih kurang memadai;
- c) Masih cukup banyak perguruan tinggi yang belum dapat beradaptasi dengan kurikulum MBKM;
- d) Banyaknya tenaga ahli di Indonesia yang berpotensi mengambil peran penting dalam kurikulum MBKM di Indonesia.

2) *Ideation*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan solusi berdasarkan berbagai informasi yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Di mana dikembangkan sebuah konsep UX aplikasi *mobile* MajuBersama, dengan fungsionalitas utama sebagai berikut:

- a) Memfasilitasi masyarakat umum untuk dapat mengadakan kelas interaktif secara daring sesuai dengan latar belakang profesi yang dimiliki;
- b) Memudahkan mahasiswa untuk dapat mengembangkan kompetensi diri dengan bergabung pada berbagai kelas yang tersedia.

B. *Make*

Pada tahap ini penulis mengembangkan rancangan solusi yang telah dimiliki ke dalam bentuk yang lebih spesifik lagi, yaitu *user requirements* dan prototipe. Dengan pembahasan lebih rinci sebagai berikut:

1) *User Requirement*

Di dalam konsep desain UX aplikasi *mobile* MajuBersma, pengguna dikategorikan menjadi 2 bagian yaitu *student* dan *mentor* (Tabel 1), dengan *user requirement* seperti pada Tabel 2.

TABEL I
KATEGORI PENGGUNA

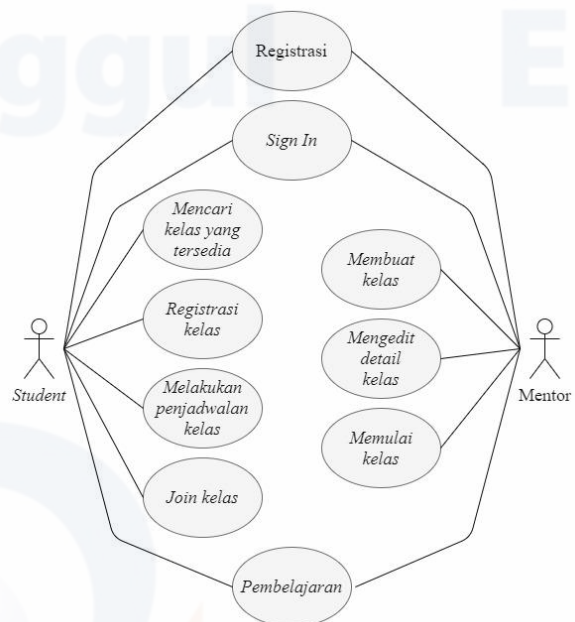
Kategori	Latar Belakang	Deskripsi
----------	----------------	-----------

<i>Student</i>	Mahasiswa	Pengguna yang berhak untuk bergabung ke dalam berbagai kelas yang tersedia.
<i>Mentor</i>	Masyarakat umum (tenaga pendidik, pengusaha, peneliti, dll)	Pengguna yang berhak untuk mengadakan berbagai kelas yang dapat diikuti oleh berbagai <i>student</i> .

TABEL II
KEBUTUHAN PENGGUNA

Kategori	Kebutuhan
<i>Student</i>	Pengguna dapat membuat akun untuk dapat mengakses aplikasi.
	Pengguna dapat mengubah data terkait informasi pengguna
	Pengguna dapat melihat berbagai kelas yang tersedia.
	Pengguna dapat bergabung pada berbagai kelas yang tersedia.
	Pengguna dapat melakukan penjadwalan terhadap berbagai kelas yang diikuti.
<i>Mentor</i>	Pengguna dapat membuat akun untuk dapat mengakses aplikasi.
	Pengguna dapat mengubah data terkait informasi pengguna.
	Pengguna dapat mengadakan berbagai kelas bagi <i>student</i> .

Berdasarkan *user requirement* di atas, dihasilkan *use case diagram* seperti pada gambar di bawah:



Gambar 5. *Use case diagram*

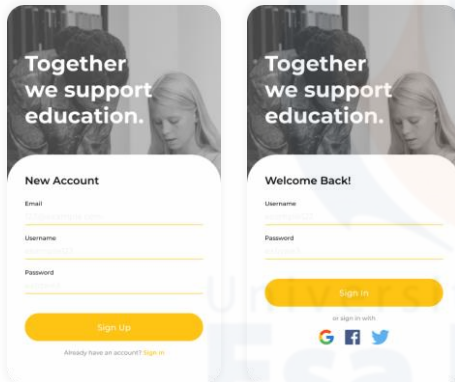
2) Prototipe

Pada tahap ini penulis mengembangkan prototipe desain UX berdasarkan *user requirement* dan *use case diagram* yang telah dibuat. Prototipe dikembangkan dengan menggunakan aplikasi prototyping Figma, dengan hasil sebagai berikut:



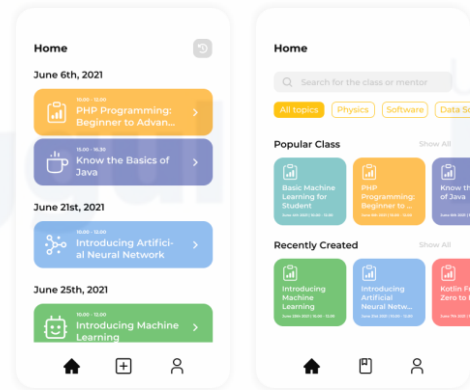
Gambar 6. *Splash screen*

Pada Gambar 6 merupakan *splash screen* atau tampilan awal ketika aplikasi diakses. *Splash screen* memberikan pilihan kepada pengguna untuk masuk sebagai *student* atau *mentor*.



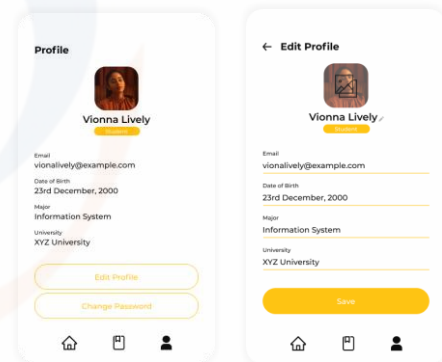
Gambar 7. Halaman *sign up* (kiri) dan *sign in* (kanan)

Pada Gambar 7 menunjukkan halaman saat pengguna akan *sign in* dan *sign up*. Pengguna yang belum memiliki akun dapat melakukan registrasi pada halaman *sign up*. Serta pengguna yang sudah memiliki akun dapat melakukan *sign in* dengan menekan tombol “*Sign In*” pada halaman *sign up*.



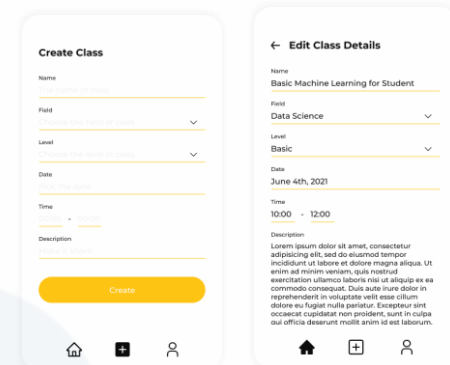
Gambar 8. Halaman *home* mentor (kiri) dan *student* (kanan)

Pada Gambar 8 terlihat halaman *home* pada *student* dan juga *mentor*. Melalui halaman *home*, *student* dapat mencari kelas sesuai dengan keinginan masing-masing. Namun sedikit berbeda pada *mentor*, di mana pada halaman *home* yang dimiliki *mentor* ditampilkan jadwal kelas mendatang yang telah dibuat.



Gambar 9. Halaman profil dan edit profil

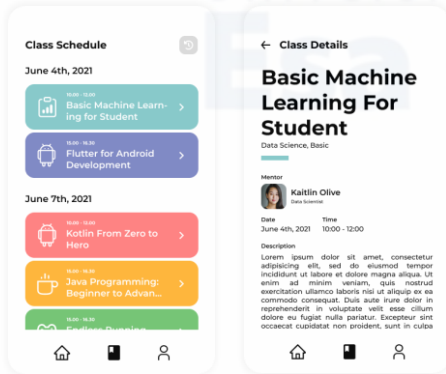
Pada Gambar 9 terlihat gambaran dari halaman profil yang dimiliki *student* dan *mentor*. Apabila ingin menyunting data profil yang dimiliki maka dapat menekan tombol “*Edit Profile*”.



Gambar 10. Halaman membuat kelas dan edit detail kelas pada *mentor*

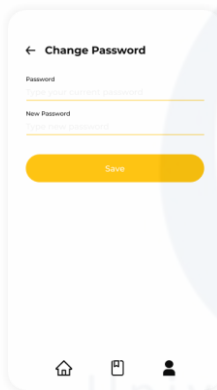
Pada Gambar 10 menunjukkan bagaimana nantinya *mentor* dapat membuat kelas pada aplikasi *MajuBersama*.

Di mana ada beberapa informasi yang perlu diisi seperti nama kelas, bidang, tingkatan, tanggal kelas diadakan, waktu, dan lainnya.



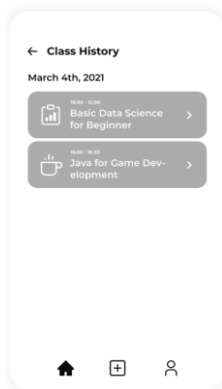
Gambar 11. Halaman jadwal kelas dan detail kelas pada *student*

Pada halaman jadwal kelas seperti terlihat dalam Gambar 11, *student* dapat melihat berbagai kelas yang telah diregistrasi. Selanjutnya apabila *card class* diklik, maka akan ditampilkan halaman detail kelas yang terdiri dari beberapa informasi seperti mentor, tanggal, waktu.



Gambar 12. Halaman mengubah *password*

Pada Gambar 12 menunjukkan halaman ketika pengguna ingin melakukan perubahan terhadap *password* akun yang dimiliki. Di mana pengguna diminta untuk memasukkan *password* saat ini dan *password* baru.



Gambar 13. Halaman histori kelas

Pada Gambar 13 menunjukkan halaman histori kelas pengguna. Pada *student* menunjukkan kelas yang pernah diikuti, dan pada mentor menunjukkan histori kelas yang pernah dibuat dan telah dilaksanakan sebelumnya.

C. Check

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap prototipe UX yang telah dihasilkan dengan menitik beratkan pada tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi, serta tingkat kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang berupa kuesioner yang terdiri dari 10 *user statement* seperti yang terlihat pada Tabel 3. Dalam pengukuran data dalam metode SUS digunakan skala *Likert* dengan rentang 1 s/d 5, di mana 1 berarti sangat tidak setuju, dan 5 berarti sangat setuju.

TABEL III
USER STATEMENT PADA KUESIONER

No.	User Statement	Skala
1	Saya pikir saya akan menggunakan aplikasi ini secara berkala.	1 - 5
2	Saya merasa aplikasi ini begitu rumit sehingga perlu disederhanakan.	1 - 5
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan.	1 - 5
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan seorang teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini.	1 - 5
5	Saya menemukan berbagai fungsi pada aplikasi ini telah terintegrasi dengan baik.	1 - 5
6	Saya pikir ada banyak hal yang tidak konsisten di dalam aplikasi ini.	1 - 5
7	Saya pikir kebanyakan orang dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat.	1 - 5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.	1 - 5
9	Saya merasa yakin untuk menggunakan aplikasi ini dengan baik.	1 - 5
10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	1 - 5

Evaluasi ini melibatkan 10 responden yang merupakan seorang mahasiswa serta masyarakat umum (pekerja) dengan rentang usia 20 s/d 30 tahun. Responden di dalam tahap evaluasi ini dapat mewakili pengguna akhir dari aplikasi *MajuBersama*.

Untuk melakukan perhitungan hasil akhir evaluasi, terdapat beberapa aturan yang perlu diperhatikan, yaitu nilai dari masing-masing *user statement* bernomor ganjil pada setiap responden dihitung dengan rumus $X - 1$ (di mana X merupakan nilai dari *user statement*). Dan pada yang bernomor genap dihitung dengan rumus $5 - X$. Selanjutnya nilai yang didapatkan dari masing-masing *user statement* pada setiap responden diakumulasikan lalu dikali dengan 2.5 untuk menghasilkan sub-skor. Dan setelah itu seluruh sub-

skor diakumulasikan lalu dibagi dengan 10 untuk menghitung rerataan yang merupakan skor SUS yang menjadi acuan terhadap hasil evaluasi. Hasil penilaian terhadap prototipe desain UX aplikasi MajuBersama terlihat dalam Tabel 4.

TABEL IV
HASIL PENILAIAN PROTOTIPE DESAIN UX APLIKASI MAJUBERSAMA

Responden	Hasil Penilaian	Sub-Skor
1	34 x 2.5	85
2	28 x 2.5	70
3	24 x 2.5	60
4	22 x 2.5	55
5	29 x 2.5	72.5
6	26 x 2.5	65
7	33 x 2.5	82.5
8	36 x 2.5	90
9	31 x 2.5	77.5
10	28 x 2.5	70
Skor SUS		72.75

Selanjutnya untuk menentukan hasil evaluasi berdasarkan final skor yang didapatkan, berikut interpretasi yang digunakan sebagai acuan seperti yang terlihat pada Tabel 5.

TABEL V
INTERPRETASI SKOR SUS

Skor SUS	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 - 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 - 67	D	Poor
< 51	F	Awful

Di dalam tahapan evaluasi ini, prototipe desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama mendapatkan skor SUS sebesar 72.75. Maka berdasarkan Tabel 5, kita dapat melihat bahwa skor SUS tersebut masuk ke dalam kategori *Good*. Dengan itu prototipe desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama secara keseluruhan memiliki tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi, serta tingkat kepuasan pengguna yang baik.

V. KESIMPULAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menghasilkan pembangunan konsep desain UX aplikasi *mobile* MajuBersama dengan metode pengembangan *Lean UX* dan evaluasi *System Usability Scale (SUS)*;
- 2) Dengan dibangunnya konsep aplikasi MajuBersama dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan

untuk mendukung percepatan pengimplementasian kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM);

- 3) Hasil evaluasi desain UX menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan menunjukkan nilai rata-rata 72.75 sehingga menunjukkan memiliki tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi, serta tingkat kepuasan pengguna yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada:

- 1) Kepada Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan berkat, kekuatan, dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik;
- 2) Kepada ketua penyelenggara Konferensi Nasional Ilmu Komputer (Konik) tahun 2021 dan Bapak / Ibu *editor* serta *reviewer* yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat berpartisipasi dalam jurnal prosiding Konik 2021;
- 3) Kepada Bapak Sawali Wahyu, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing selaku dosen Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul yang membantu memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dalam penelitian ini sampai selesai;
- 4) Kepada orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan yang besar kepada penulis selama proses penelitian.

DAFTAR ACUAN

- [1] CHR Psychometric Consulting, "Apa itu Kompetensi?," <http://www.tespsikometri.com/>, 2020. <http://www.tespsikometri.com/apa-itu-kompetensi-diri/> (accessed May 31, 2021).
- [2] M. Tohir, *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2020.
- [3] S. Susetyo, "Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu," in *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2020, vol. 1, no. 1, pp. 29–43.
- [4] V. Ortiz, "Lean UX for better solutions," <https://www.plainconcepts.com/>, 2021. <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/> (accessed Jun. 03, 2021).
- [5] D. A. Anggara, W. Harianto, A. Aziz, T. Informatika, U. Kanjuruhan, and S. Malang, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga," vol. 4, pp. 58–74, 2021.
- [6] A. Nioga, K. C. Brata, and L. Fanani, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI)," *J-PTIHK J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1396–1402, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4384>.

- [7] U. Ependi, F. Panjaitan, and H. Hutrianto, "System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII," *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 2, pp. 80–86, 2017, doi: 10.20473/jisebi.3.2.80-86.
- [8] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.