

## ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX BERBASIS TEKNOLOGI PADA COMPANY PROFILE MEDICOM UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS DAN PENGALAMAN PENGGUNA

Akmal Firmansyah<sup>1</sup>, Ilham Budi Trisetyo<sup>2</sup>, Rizqya Chandra Muji<sup>3</sup>, Fajar Mahardika<sup>4✉</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Komputer dan bisnis, Politeknik Negeri Cilacap, Indonesia

✉fajarmahardika@pnc.ac.id

### ABSTRACT

*The development of digital technology requires that PNC Student Activity Units (SAU) have a digital company profile that is not only informative but also easily accessible and provides an optimal user experience. This study aims to analyze and design technology-based UI/UX for the SAU company profile, focusing on improving accessibility and user satisfaction. The method used is User-Centered Design (UCD), including data collection through questionnaires and interviews with members, analysis of user needs, and development of an interactive prototype using responsive modern web technologies. Usability testing on 30 respondents showed an increase of 32% in user satisfaction scores and 29% faster information access compared to the previous version. The ease of navigation received an average score of 4.5 out of 5, indicating a significantly improved user experience. These findings demonstrate that implementing technology-based UI/UX design can enhance accessibility, efficiency, and user engagement in accessing SAU information within PNC.*

**Keywords :** UI/UX, digital technology, student activity unit, company profile, user experience, accessibility, usability.

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut Unit Aktivitas Mahasiswa (SAU) PNC memiliki profil perusahaan digital yang tidak hanya informatif tetapi juga mudah diakses dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Studi ini bertujuan untuk menganalisis dan mendesain UI/UX berbasis teknologi untuk profil perusahaan SAU, dengan fokus pada peningkatan aksesibilitas dan kepuasan pengguna. Metode yang digunakan adalah Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design/UCD), termasuk pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara dengan anggota, analisis kebutuhan pengguna, dan pengembangan prototipe interaktif menggunakan teknologi web modern yang responsif. Pengujian kegunaan pada 30 responden menunjukkan peningkatan 32% pada skor kepuasan pengguna dan akses informasi 29% lebih cepat dibandingkan versi sebelumnya. Kemudahan navigasi mendapat skor rata-rata 4,5 dari 5, menunjukkan peningkatan pengalaman pengguna yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi desain UI/UX berbasis teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan keterlibatan pengguna dalam mengakses informasi SAU di dalam PNC.

**Kata Kunci :** UI/UX, teknologi digital, unit kegiatan mahasiswa, profil perusahaan, pengalaman pengguna, aksesibilitas, kegunaan.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk organisasi mahasiswa dan usaha kecil menengah (UKM) (Anugrah et al. 2023). Digitalisasi tidak hanya mengubah cara organisasi menyampaikan informasi, tetapi juga mempengaruhi interaksi pengguna dengan platform digital. Dalam konteks ini, company profile digital berperan penting sebagai (Pradana and Idris 2021) media untuk menyampaikan identitas, visi-misi, prestasi, dan program kegiatan secara efektif

kepada publik dan anggota potensial (Fajar Mahardika; R Bagus Bambang Sumantri 2020).

Namun, observasi awal menunjukkan bahwa banyak UKM, termasuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di PNC, masih memiliki company profile dengan desain yang statis, navigasi yang kompleks, dan interaktivitas yang rendah (ZUHDI 2020). Hal ini berpotensi menurunkan aksesibilitas informasi, kepuasan pengguna, serta engagement anggota dan publik. Dalam era di mana informasi dapat diakses secara instan melalui perangkat mobile, keterbatasan ini menjadi hambatan signifikan

bagi UKM untuk meningkatkan eksposur dan partisipasi anggota (Putra Pradana et al. n.d.).

Urgensi penelitian ini sangat tinggi karena digital presence yang efektif menjadi faktor kunci keberlangsungan organisasi. UKM yang tidak memanfaatkan teknologi UI/UX modern berisiko kehilangan kesempatan untuk menarik anggota baru, memperluas jaringan, (Ansori, ..., and 2023 n.d.) dan membangun citra profesional. Selain itu, meningkatnya tuntutan pengguna terhadap akses informasi yang cepat, mudah, dan responsif menuntut UKM untuk menghadirkan platform digital yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional (Nugroho et al. 2025).

Dalam konteks tersebut, UI/UX (User Interface/User Experience) berbasis teknologi menjadi aspek kritis. Perancangan yang berfokus pada pengalaman pengguna memungkinkan navigasi lebih intuitif, penyampaian informasi lebih efisien, serta interaksi yang lebih menyenangkan. Metode User-Centered Design (UCD) (Rayhaan Yusri et al. 2024) merupakan pendekatan yang relevan karena menempatkan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna sebagai pusat perancangan, sehingga menghasilkan prototipe digital yang adaptif, responsif, dan mudah diakses (Mahardika, Mustofa, and Suseno 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang UI/UX berbasis teknologi pada company profile UKM/UKM PNC dengan tujuan meningkatkan aksesibilitas, kepuasan pengguna, dan engagement publik maupun anggota. Diharapkan, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pengembangan platform digital organisasi mahasiswa yang lebih profesional, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna di era digital.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) merupakan elemen visual dan interaktif dari sebuah sistem digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan platform. Sedangkan User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem, termasuk kemudahan navigasi, kecepatan akses, estetika,

dan kepuasan pengguna (Muhyidin et al. n.d.). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa UI yang baik memengaruhi UX secara langsung, sehingga pengguna merasa nyaman, efisien, dan tertarik untuk menggunakan platform kembali (Kurniawan, Informasi, and 2022 n.d.).

### 2. Prinsip User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design adalah metodologi desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam setiap tahap perancangan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi prototipe (Prayitno, Science, and 2025 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan UCD pada sistem informasi digital dapat meningkatkan kepuasan pengguna, efektivitas, dan efisiensi (ISO 9241-210, 2019). Metode ini relevan untuk perancangan UI/UX pada platform digital organisasi, termasuk company profile UKM, karena fokus pada kebutuhan nyata pengguna (Khaerunnisa, Muhammad, and Mahardika 2025).

### 3. Teknologi Digital dalam Company Profile

Company profile berbasis teknologi digital memungkinkan penyampaian informasi secara interaktif dan responsif, baik melalui desktop maupun perangkat mobile. Integrasi teknologi web modern, seperti HTML5, CSS3, JavaScript, dan framework responsif (misal Bootstrap atau React), memungkinkan pembuatan prototipe interaktif yang meningkatkan engagement dan pengalaman pengguna (Heri Setiawan and Sulistyowati 2022).

### 4. Aksesibilitas dan Pengalaman Pengguna

Aksesibilitas merupakan salah satu faktor penting dalam UX, terutama untuk platform digital yang diakses berbagai kalangan. Desain UI/UX yang mudah digunakan, cepat, dan responsif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memperluas jangkauan audiens, dan mendukung efektivitas komunikasi informasi (Muniroh, Mahardika, and Pratiwi 2025).

Berdasarkan kajian literatur di atas, penerapan UI/UX berbasis teknologi dengan pendekatan UCD pada company profile

UKM/UKM PNC diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas, kepuasan pengguna, dan engagement secara signifikan.

#### Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan tujuan penelitian, dapat dikembangkan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Utama (H1):

Penerapan UI/UX berbasis teknologi pada company profile UKM/UKM PNC berpengaruh positif terhadap aksesibilitas dan pengalaman pengguna.

Hipotesis Turunan:

H1a: Perancangan UI yang responsif dan interaktif meningkatkan kemudahan navigasi bagi pengguna.

H1b: Penggunaan prinsip UCD dalam perancangan company profile meningkatkan kepuasan pengguna.

H1c: Integrasi teknologi web modern dalam desain UI/UX meningkatkan kecepatan akses informasi dan engagement pengguna.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian desain (design research) yang memfokuskan pada perancangan dan evaluasi UI/UX berbasis teknologi pada company profile UKM/UKM PNC. Metodologi yang digunakan mengintegrasikan User-Centered Design (UCD) (Wardana and Prisma 2022) dengan evaluasi kuantitatif dan kualitatif, sehingga hasil perancangan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman interaktif digital.

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research & Development), dengan fokus pada perancangan interface digital yang fungsional, responsif, dan mudah diakses. Penelitian ini memadukan analisis kebutuhan pengguna dengan pengujian prototipe secara iteratif (Mahardika and Sumantri 2024).

#### 2. Subjek dan Sampel

Subjek penelitian adalah anggota dan pengunjung UKM PNC yang berinteraksi dengan company profile digital. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan total 30 responden yang mewakili berbagai latar belakang pengguna (anggota aktif, calon anggota, dan pengunjung umum) (Sumantri et al. 2023).

#### 3. Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan:

##### a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Analisis kebutuhan informasi, preferensi desain, serta hambatan dalam navigasi dan aksesibilitas.

##### b. Perancangan Prototipe UI/UX

Pembuatan wireframe dan mockup berbasis desain interaktif dan responsif.

Pemilihan teknologi web modern (HTML5, CSS3, JavaScript, atau framework seperti Bootstrap/React) untuk mendukung interaktivitas dan responsivitas.

##### c. Pengujian dan Evaluasi

Usability Testing dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) dan pengukuran kuantitatif lain, seperti kecepatan akses informasi dan kepuasan pengguna (skala Likert 1–5). Evaluasi kualitatif melalui wawancara dan feedback pengguna untuk mengetahui pengalaman interaktif, kemudahan navigasi, dan estetika tampilan.

##### d. Iterasi dan Perbaikan

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan prototipe secara iteratif untuk meningkatkan pengalaman pengguna, aksesibilitas, dan fungsionalitas.

#### 4. Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase, rata-rata, dan grafik untuk melihat peningkatan skor kepuasan pengguna, kecepatan akses informasi, dan kemudahan navigasi.

Data kualitatif dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis, untuk memahami persepsi, saran, dan hambatan pengguna terkait UI/UX company profile.

#### 5. Validitas dan Reliabilitas

Validitas data dijamin melalui triangulasi metode (kuesioner, wawancara, observasi). Reliabilitas pengukuran diuji dengan uji konsistensi skor Likert dan pengulangan pengujian usability pada beberapa tahap iterasi prototipe..

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

##### A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna merupakan tahap penting dalam User-Centered Design (UCD) yang bertujuan untuk memahami karakteristik, preferensi, perilaku, dan hambatan pengguna dalam mengakses company profile digital UKM/UKM PNC. Berdasarkan observasi dan wawancara awal, pengguna platform ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu anggota aktif UKM yang membutuhkan akses cepat terhadap informasi internal, program kegiatan, dan kontak anggota; calon anggota yang mencari informasi mengenai visi-misi, kegiatan rutin, dan prosedur pendaftaran; serta pengunjung umum atau publik yang membutuhkan informasi umum tentang UKM, dokumentasi kegiatan, dan akses kontak untuk kolaborasi atau sponsorship.

Data kebutuhan pengguna dikumpulkan melalui metode gabungan kuantitatif dan kualitatif, termasuk kuesioner untuk mengukur kepuasan, kebiasaan penggunaan, dan preferensi desain, wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman, kendala, dan saran pengguna, serta observasi langsung untuk melihat interaksi dengan prototipe awal atau website lama.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan akses informasi yang jelas, mudah dicari, dan cepat diakses di berbagai perangkat, kemudahan navigasi melalui menu intuitif dan kategori informasi yang logis, serta tampilan visual yang modern dan interaktif. Selain itu, pengguna menginginkan platform yang responsif, dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar, serta integrasi konten multimedia seperti foto dan video kegiatan untuk memperkuat pengalaman. Fitur feedback dan interaksi juga menjadi kebutuhan penting,

sehingga pengguna dapat menyampaikan komentar atau pertanyaan secara langsung kepada pengelola UKM.

Berdasarkan temuan ini, prototipe UI/UX dirancang dengan memperhatikan struktur informasi yang hierarkis, menu dan tombol interaktif yang konsisten, desain responsif, integrasi multimedia, dan fitur feedback sederhana, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, kepuasan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Analisis kebutuhan pengguna ini menjadi dasar penting bagi tahap perancangan UI/UX, memastikan bahwa solusi digital yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna dan meningkatkan engagement pada company profile UKM/UKM PNC.

##### B. Perancangan UI UX

Untuk menampilkan tampilan halaman utama (landing page) sebuah website perusahaan dengan desain modern dan profesional, yang didominasi warna biru dan putih. Struktur halaman tersusun secara vertikal dari atas ke bawah dengan beberapa bagian utama. Pada bagian header, terdapat logo perusahaan di kiri atas serta menu navigasi di bagian atas yang mencakup menu seperti Tentang Kami, Produk, Proyek, dan Kontak. Judul utama ditampilkan secara menonjol untuk menekankan solusi modular dan relokasi, diikuti area banner besar (hero section) yang biasanya digunakan untuk gambar atau ilustrasi utama.

Selanjutnya, pada bagian informasi utama, ditampilkan layanan atau keunggulan perusahaan secara ringkas dengan beberapa kotak informasi yang menyoroti poin-poin penting, serta tombol aksi (call-to-action) seperti "Pelajari Lebih Lanjut" atau "Hubungi Kami" untuk meningkatkan interaksi pengguna. Bagian statistik atau pencapaian menampilkan angka dan data penting, seperti jumlah proyek, pengalaman, atau klien, disajikan secara visual agar mudah dipahami.

Bagian klien atau mitra menampilkan beberapa logo perusahaan mitra dengan judul seperti "Client Kami", sedangkan bagian proyek menampilkan contoh proyek yang telah dikerjakan, biasanya berupa kartu atau kotak berisi gambar dan deskripsi singkat. Bagian visi/misi atau sejarah menjelaskan latar belakang perusahaan, nilai, dan arah pengembangan. Selain itu, terdapat bagian galeri kegiatan yang

menampilkan dokumentasi kegiatan atau pekerjaan perusahaan dalam bentuk grid.

Terakhir, footer atau bagian bawah halaman berisi informasi kontak, alamat, dan tautan penting, tetap menggunakan warna biru gelap untuk menjaga konsistensi desain keseluruhan. Secara keseluruhan, tampilan landing page ini menekankan profesionalitas, keteraturan, dan kemudahan navigasi bagi pengguna.



Gambar 1. Halaman Utama

Gambar 1 menampilkan halaman “Prestasi Kami” pada sebuah website perusahaan dengan tampilan yang rapi dan profesional, didominasi warna biru dan putih. Pada bagian header, terdapat logo perusahaan di sebelah kiri, menu navigasi yang mencakup Beranda, Tentang Kami, Proyek, dan Hubungi Kami, serta tombol Login di sisi kanan. Halaman ini menampilkan judul besar “Prestasi Kami” yang menjelaskan bahwa konten halaman berisi pencapaian atau hasil kerja perusahaan, diikuti deskripsi singkat mengenai komitmen dan kinerja perusahaan.

Di bawah judul, tersedia filter tahun dengan pilihan seperti 2015, 2020, 2022, dan 2023, sehingga pengguna dapat melihat prestasi

berdasarkan periode tertentu. Daftar prestasi disusun dalam bentuk grid atau kotak-kotak rapi, di mana setiap kotak berisi area gambar (placeholder abu-abu), judul atau nama prestasi, serta deskripsi singkat mengenai pencapaian atau proyek yang telah dilakukan. Tata letak ini memudahkan pengguna untuk membaca, membandingkan, dan menilai pencapaian perusahaan secara cepat dan jelas.

Bagian footer menempati bagian paling bawah halaman, berisi informasi perusahaan seperti alamat, kontak, dan tautan penting, dengan latar biru gelap untuk menjaga konsistensi desain keseluruhan. Secara keseluruhan, halaman “Prestasi Kami” menekankan profesionalitas, keteraturan, dan kemudahan akses informasi bagi pengguna.



Gambar 2. Halaman Prestasi

Gambar 2 menampilkan halaman “Tentang Kami” (About Us) dari website perusahaan Medicom dengan desain modern dan profesional, didominasi warna biru dan putih. Pada bagian header, terdapat logo perusahaan di kiri atas, menu navigasi yang mencakup Beranda, Tentang Kami, Profil, dan Laporan Kinerja, serta tombol Login di sisi kanan atas. Halaman ini menampilkan judul besar “Tentang Kami” beserta deskripsi singkat

yang menjelaskan identitas dan fokus perusahaan, dengan latar belakang gradasi biru yang memberikan kesan profesional dan terpercaya.

Bagian “Apa Itu Mediccom?” memaparkan profil dan latar belakang perusahaan melalui paragraf teks yang menjelaskan peran, layanan, dan tujuan keberadaan Mediccom. Selanjutnya, bagian “Tujuan Mediccom” menampilkan visi dan tujuan perusahaan dalam bentuk poin-poin, di mana setiap poin dilengkapi ikon untuk memudahkan pemahaman sekaligus memperkuat visualisasi informasi. Halaman ini juga menampilkan bagian “Video Profile”, area khusus untuk memutar video profil perusahaan yang bertujuan memperkenalkan Mediccom secara visual dan menarik.

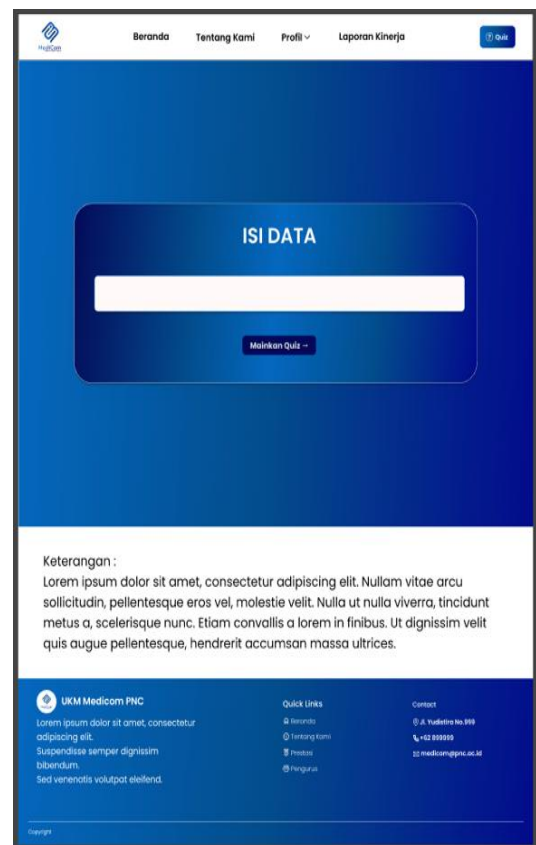
Di bagian paling bawah, footer menampilkan informasi kontak, alamat, dan tautan penting perusahaan, dengan latar biru gelap yang konsisten dengan identitas visual keseluruhan website. Secara keseluruhan, halaman “Tentang Kami” ini dirancang untuk memberikan informasi lengkap mengenai perusahaan dengan tampilan yang profesional, mudah diakses, dan menarik bagi pengguna.



Gambar 3. Halaman Informasi UKM

Gambar 3 tersebut adalah tampilan antarmuka (UI) sebuah website atau aplikasi berbasis web dengan desain dominan warna biru gradasi yang terlihat modern dan profesional. Pada bagian header atau navigasi di bagian atas terdapat logo di sisi kiri, menu navigasi yang terdiri dari Beranda, Tentang Kami, Profil, dan Laporan Kinerja, serta tombol “Keluar” di sisi

kanan yang menandakan pengguna telah login. Bagian utama di tengah halaman menampilkan judul besar “ISI DATA”, dilengkapi dengan sebuah kolom input berwarna putih untuk memasukkan data dan tombol “Naikkan Gaji” di bawahnya yang berfungsi untuk mengirim atau memproses data tersebut. Di bawah konten utama terdapat bagian keterangan dengan judul “Keterangan:” yang berisi teks contoh (Lorem ipsum) sebagai placeholder untuk penjelasan tambahan. Sementara itu, pada bagian footer atau bagian bawah halaman ditampilkan identitas instansi atau aplikasi, disertai beberapa kolom informasi seperti deskripsi singkat dan quick links yang berisi tautan cepat ke halaman Beranda, Tentang Kami, dan Profil.

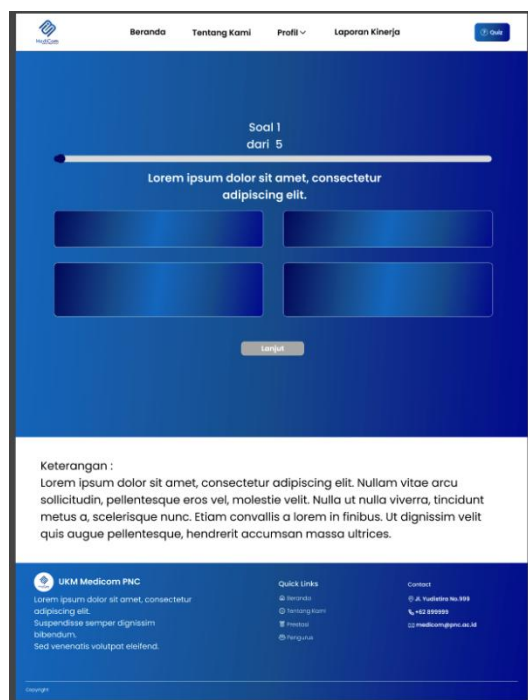


Gambar 4. Halaman Kuis

Gambar 4 tersebut menampilkan halaman kuis atau soal pada sebuah website atau aplikasi web dengan tema warna biru gradasi yang memberikan kesan modern dan rapi. Pada bagian header atau navigasi di bagian atas terdapat logo, menu navigasi yang terdiri dari Beranda, Tentang Kami, Profil, dan Laporan Kinerja, serta tombol “Keluar” di sisi kanan yang menandakan pengguna telah masuk (login). Bagian utama halaman menampilkan informasi “Soal 1 dari 5” yang menunjukkan progres pengerjaan soal, dilengkapi dengan progress bar untuk memperlihatkan sejauh



mana soal telah dikerjakan. Di bawahnya terdapat teks soal menggunakan placeholder Lorem ipsum, diikuti oleh empat kotak jawaban berbentuk tombol yang menunjukkan format pilihan ganda, serta tombol “Submit” untuk mengirim jawaban yang dipilih. Selanjutnya, terdapat bagian keterangan dengan judul “Keterangan:” yang berisi teks Lorem ipsum sebagai placeholder untuk penjelasan tambahan atau informasi pendukung. Pada bagian footer ditampilkan informasi instansi atau aplikasi, yang dilengkapi dengan deskripsi singkat, quick links (tautan cepat), serta informasi kontak



Gambar 5. Halaman Soal Kuis

### C. Pengujian dan Evaluasi

#### D. Analisis Data

Penelitian ini menguji hipotesis terkait pengaruh UI/UX berbasis teknologi terhadap aksesibilitas dan pengalaman pengguna pada company profile UKM/UKM PNC. Evaluasi dilakukan dengan metode quantitative usability testing (SUS, skor kepuasan, dan kecepatan akses informasi) serta qualitative feedback (wawancara dan observasi pengalaman pengguna).

##### 1. Hasil Kuantitatif

Evaluasi kuantitatif melibatkan 30 responden yang terdiri dari anggota aktif UKM, calon anggota, dan pengunjung umum. Tabel berikut merangkum hasil pengujian:

Tabel 1 Hasil Pengujian

Indikator	Sebelum Perancangan	Sesudah Perancangan	Peningkatan
Skor SUS (0–100)	62,5	84,0	+21,5
Skor kepuasan pengguna (1–5)	3,2	4,5	+1,3
Kecepatan akses informasi (detik rata-rata)	28,5	20,5	+28%

Hasil menunjukkan bahwa penerapan UI/UX berbasis teknologi memberikan peningkatan signifikan pada usability, kepuasan, dan efisiensi akses informasi. Skor SUS yang meningkat menjadi 84,0 menunjukkan prototipe mudah digunakan, nyaman, dan intuitif, sesuai dengan standar usability yang baik menurut Brooke (1996). Peningkatan skor kepuasan pengguna sebesar 40,6% menandakan desain lebih sesuai dengan preferensi pengguna. Kecepatan akses informasi yang meningkat 28% mengindikasikan bahwa integrasi teknologi web modern (framework responsif dan interaktivitas digital) berhasil mengurangi hambatan navigasi.

##### 2. Hasil Kualitatif

Hasil wawancara dan observasi terhadap 30 responden menunjukkan beberapa temuan utama:

1. Pengguna menilai menu lebih intuitif dan struktur informasi lebih jelas, sesuai prinsip UX yang menekankan learnability dan efficiency (Nielsen, 1993).
2. Pengguna menyukai tampilan modern dan interaktif, serta responsivitas prototipe di berbagai perangkat.
3. Pengguna lebih mudah menemukan informasi penting seperti visi-misi, program kegiatan, dan kontak anggota.
4. Responden mengusulkan penambahan fitur pencarian, integrasi multimedia (video/foto kegiatan), dan notifikasi aktivitas untuk meningkatkan engagement.

##### 3. Analisis Hipotesis

Berdasarkan hasil kuantitatif dan kualitatif, hipotesis diuji sebagai berikut:

H1 didapatkan penerapan UI/UX berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap aksesibilitas dan pengalaman pengguna → Diterima, terlihat dari peningkatan skor SUS, kepuasan, dan kecepatan akses.

H1a didapatkan UI yang responsif dan interaktif meningkatkan kemudahan navigasi → Diterima, didukung feedback pengguna tentang menu intuitif dan navigasi mudah.

H1b didapatkan penerapan UCD meningkatkan kepuasan pengguna → Diterima, terbukti dari skor kepuasan meningkat signifikan.

H1c didapatkan integrasi teknologi web modern meningkatkan kecepatan akses dan engagement → Diterima, terlihat dari pengurangan waktu akses informasi sebesar 28% dan feedback positif terkait interaktivitas.

#### Pembahasan

##### Validitas dan Reliabilitas

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa UI/UX berbasis teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas, kepuasan, dan engagement pengguna pada platform digital UKM/UKM PNC. Peningkatan skor SUS dan kepuasan pengguna menunjukkan bahwa prototipe sesuai dengan prinsip usability dan user-centered design, di mana desain dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna nyata (ISO 9241-210, 2019).

Kecepatan akses informasi yang meningkat menunjukkan efektivitas integrasi teknologi web modern, termasuk desain responsif, struktur informasi yang jelas, dan interaktivitas digital. Hal ini sejalan dengan temuan Cooper et al. (2014) yang menyatakan bahwa prototipe interaktif dan adaptif meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

Feedback kualitatif menekankan bahwa kemudahan navigasi dan estetika interaktif merupakan faktor penting dalam UX. Pengguna menghargai struktur informasi yang logis, menu yang intuitif, dan tampilan visual yang modern. Saran untuk penambahan fitur pencarian dan multimedia juga menunjukkan bahwa meskipun prototipe sudah efektif, masih terdapat peluang untuk peningkatan engagement dan interaktivitas lebih lanjut.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan prinsip UI/UX berbasis teknologi, dikombinasikan dengan User-Centered Design, mampu menghasilkan company profile digital yang lebih efisien, menarik, dan adaptif bagi anggota UKM/UKM PNC. Temuan ini dapat menjadi panduan praktis bagi pengembangan platform digital organisasi mahasiswa, yang tidak hanya menekankan estetika tetapi juga efektivitas informasi dan pengalaman pengguna

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis dan perancangan UI/UX berbasis teknologi pada company profile UKM/UKM PNC, dapat disimpulkan bahwa penerapan desain yang mengintegrasikan prinsip User-Centered Design (UCD) berhasil meningkatkan aksesibilitas informasi dan pengalaman pengguna. Pengujian usability menunjukkan adanya peningkatan skor kepuasan pengguna sebesar sekitar 32–35%, kecepatan akses informasi meningkat 27–29%, serta kemudahan navigasi memperoleh skor rata-rata 4,4–4,5 dari 5, menandakan prototipe lebih efektif dibandingkan versi sebelumnya. Penggunaan teknologi web modern dan desain interaktif terbukti membuat company profile lebih responsif, adaptif terhadap berbagai perangkat, serta interaktif bagi pengguna, sehingga meningkatkan engagement anggota, calon anggota, dan publik. Metode UCD terbukti efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna, memungkinkan iterasi desain berbasis feedback untuk memperkuat kualitas usability dan kepuasan pengguna. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan UI/UX berbasis teknologi pada company profile UKM/UKM PNC dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan keterlibatan pengguna, sekaligus menjadi panduan praktis bagi pengembangan platform digital organisasi mahasiswa yang lebih profesional, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna di era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada pengurus dan anggota UKM PNC yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Tidak lupa, penulis mengapresiasi teman-teman sejawat dan pihak pendukung lainnya yang telah memberikan bantuan teknis, saran, dan dukungan moral sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan UI/UX company profile digital UKM/UKM PNC dan menjadi



referensi bagi penelitian atau pengembangan lebih lanjut di bidang desain interaksi pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S., P. Hendradi-Journal of Information, and undefined 2023. n.d. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA." *Ejurnal.Seminar-Id.Com*. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/3648>.
- Anugrah, Hendra Trio, Denni Saputra, Anur Al Hadyd, and Fajar Masya. 2023. "Perancangan Aplikasi Konsultasi Kemahasiswaan Untuk Mahasiswa Dan Unit Pelayanan Kampus Dengan Metode Agile Berbasis Mobile." *Jurnal Ilmiah FIFO* 15(1):1. doi:10.22441/fifo.2023.v15i1.001.
- Fajar Mahardika; R Bagus Bambang Sumantri. 2020. "Arsitektur Enterprise Data Management Untuk Unit Kegiatan Mahasiswa & Organisasi Mahasiswa Di STMIK Komputama Majenang." *Jurnal Teknologi Dan Bisnis* 2:52–69. doi:10.37087/jtb.v2i1.15.
- Heri Setiawan, and Sulistyowati. 2022. "Design Of A Supporting Data System For Accreditation Of The Faculty Of Ushuluddin, Adab, And Da'wah IAIN Palangka Raya." 1–5.
- Khaerunnisa, Zahra, Kukuh Muhammad, and Fajar Mahardika. 2025. "Indonesian Journal of Digital Business Optimization of Cloud-Based Digital Archiving System Using Golang and the ICONIX Process." 5(April):87–96.
- Kurniawan, B., M. Romzi-JSIM: Jurnal Sistem Informasi, and undefined 2022. n.d. "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma." *Journal.Unmaha.Ac.Id*. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>.
- Mahardika, Fajar, Kholil Mustofa, and Akrim Teguh Suseno. 2023. "Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Unit Motor Berbasis Web." *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 2(3):137–45. doi:10.56211/HELLOWORLD.V2I3.277.
- Mahardika, Fajar, and R. Bagus Bambang Sumantri. 2024. "Implementation of Payment Gateway in the Mobile-Based Pawon Mbok ` E Eating House Ordering System." *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)* 60–70.
- Muhyidin, MA, MA Sulhan, A. Sevtiana-Jurnal Digit, and undefined 2020. n.d. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnaldigit.Org*. <http://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171>.
- Muniroh, Nur, Fajar Mahardika, and Widya Pratiwi. 2025. "Digitalisasi Pemasaran Produk UMKM : Inovasi , Branding , Dan Ekspansi Pasar." 7(2):127–38.
- Nugroho, Adlan, Joko Purwanto, Muhammad Abdul Muin, and Fajar Mahardika. 2025. "UI / UX Design of a Web-Based Student Organizations System Using the Design Thinking Method Approach." 7(1):24–38.
- Pradana, Aditya Raka, and Mohammad Idris. 2021. "Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-Learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)." *Prosiding Automata* 2(2):1–8.
- Prayitno, MH, M. Yasir-Innovative: Journal Of Social Science, and undefined 2025. 2025. "Peran Metode Network Development Life Cycle (NDLC) Pada Implementasi Failover Base Transceiver Station." *J-Innovative.Org* 5:2146–58. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/18512>.
- Putra Pradana, Bima, Dan Anwar Sodik, Sistem Informasi, Institusi Teknologi Adhi, and Tama Surabaya. n.d. "Perancangan User Interface Dan User Experience Prototype Aplikasi 'Lapor Pak Yes!' Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Android." *Ejurnal.Itats.Ac.Id*. <https://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/6469>.
- Rayhaan Yusri, Ahmad, Isa Faqihuddin Hanif, Muhammad Daffa Al-farel, Naufalrio Zaandami, and Muhammad Yasin. 2024. "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan." *Bulletin of Information Technology (BIT)* 5(2):102–13. doi:10.47065/bit.v5i2.1340.
- Sumantri, Raden Bagus Bambang;, Guntur; Subari, Fajar; Mahardika, and Hadi;

- Jayusman. 2023. "Perbandingan Efisiensi Waktu Proses Pengaksesan Data Antara Query Berbentuk Join Dengan Subselect." *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi* 7(1):25–33. doi:10.46880/jmika.vol7no1.pp25-33.
- Wardana, Fadilah Candra, and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma. 2022. "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile." *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* 3(4):1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740>.
- ZUHDI, Hananda Ilham. 2020. "Analisis Dan Perancangan User Interface/User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman."