

PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI
STUDENT SCIENTIFIC CENTER
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
DENGAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*



SKRIPSI

SULTHAN ASYEGAF BAIHAQI

2003040079

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JANUARI 2025

**PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI
STUDENT SCIENTIFIC CENTER
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
DENGAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***



SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk melaksanakan penelitian dalam Mata Kuliah
Skripsi

SULTHAN ASYEGAF BAIHAQI

2003040079

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JANUARI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Sulthan Asyegaf Baihaqi
NIM : 2003040079
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan UI/UX Sistem Informasi *Student Scientific Center* Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan Metode *User Experience Questionnaire*

Telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 24 Desember 2024

PEMBIMBING

Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom

NIK. 2160522

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Sulthan Asyegaf Baihaqi
NIM : 2003040079
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan UI/UX Sistem Informasi *Student Scientific Center* Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan Metode *User Experience Questionnaire*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 (Pembimbing) : Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom.

Penguji 2 : Lahan Adi Purwanto, S.Kom., M.Kom

Penguji 3 : Agung Purwo Wicaksono, S. T., M. Kom.

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 15 Januari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Sains



Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T.

NIK. 2160207

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulthan Asyegaf Baihaqi
NIM : 2003040079
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar serta bukan hasil menjiplak dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 15 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Sulthan Asyegaf Baihaqi

NIM. 2003040079

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di dibawah ini:

Nama : Sulthan Asyegaf Baihaqi
NIM : 2003040079
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan UI/UX Sistem Informasi *Student Scientific Center* Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan Metode *User Experience Questionnaire*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihinformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 15 Januari 2025

Yang menyetujui



Sulthan Asyegaf Baihaqi

MOTTO

“Jika kita tidak bisa menjadi nomor 1, jadilah yang terbaik dalam versi yang berbeda dari mereka, orang-orang yang ingin menjadi nomor 1”

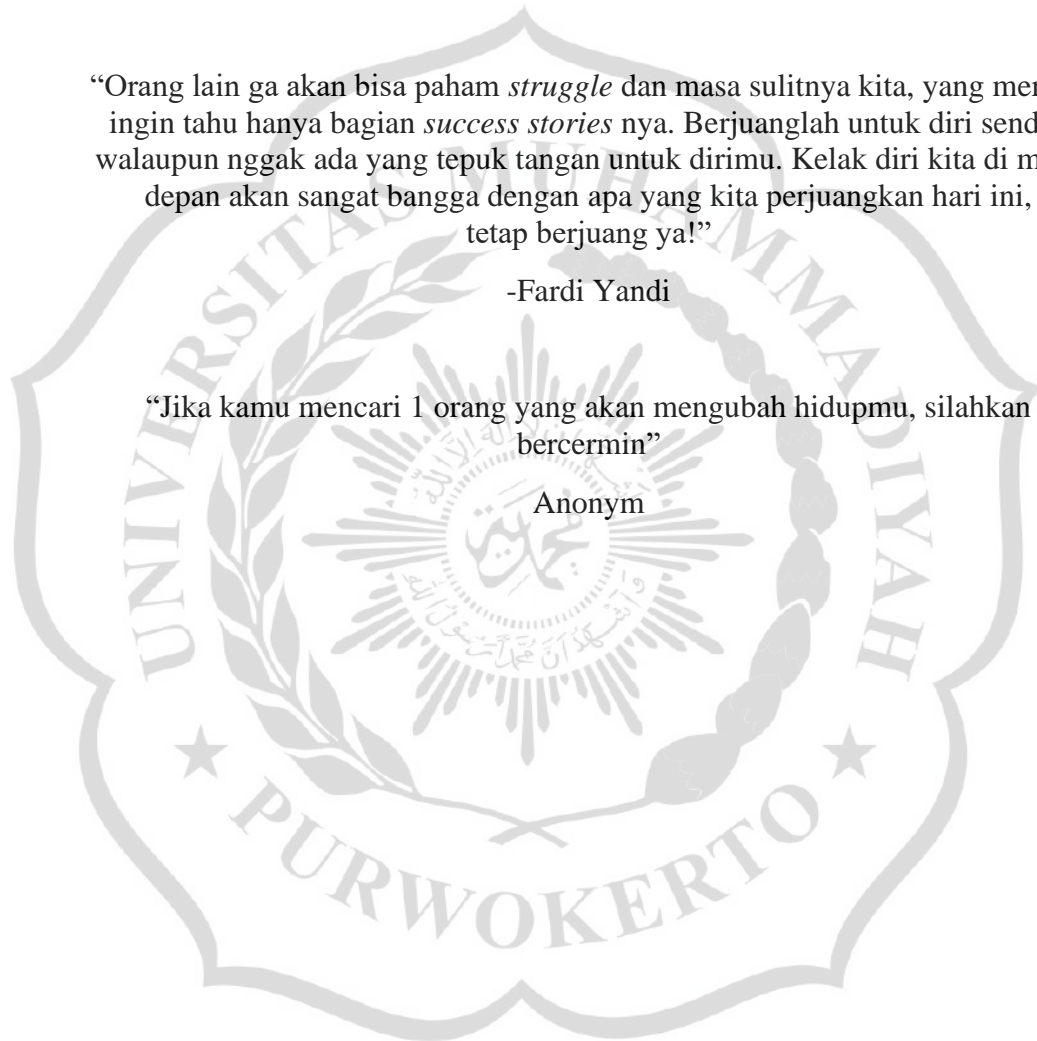
-Sulthan Asyegaf Baihaqi

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun nggak ada yang tepuk tangan untuk dirimu. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

-Fardi Yandi

“Jika kamu mencari 1 orang yang akan mengubah hidupmu, silahkan bercermin”

Anonym



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT berkat rahmat dan nikmatnya sehingga dapat diselesaikannya proposal skripsi ini. Penulis mempersembahkan proposal skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya Bapak Kusyanto, Ibu Cholis Moefaidah, Bapak Fery dan Ibu Ayu, gelar sarjana ini saya persembahkan untuk orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moril dan materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Nenek saya Kartini yang selalu saya panggil dengan sebutan “Umi” dan Alm. Kakek saya Tarjuki yang telah merawat saya dari umur 40 hari sampai sekarang dengan penuh kasih dan sayang yang tak terhingga dan dukungan serta doa yang selalu dipanjatkan kepada yang maha kuasa tanpa putus sehingga penulis bisa menyelesaikan studi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya Bapak Ridho Muktiadi S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing saya hingga saya bisa menyelesaikan penelitian saya.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu kebersamai dan membantu dalam kerumitan dalam menyusun skripsi penulis.
5. Teman-teman kos R3, Pandu Sulistyio Laksono, Raksi Bandu Sudarmanto dan Daffa Rafiatul Maula yang selalu kebersamai dan membantu kerumitan dalam menyusun skripsi penulis. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik dan selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat disaat penulis sempat hilang arah sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini supaya dapat wisuda bersama-sama. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian.

6. Kepada diri saya sendiri, Sulthan Asyegaf Baihaqi yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis hilang arah dan hilang motivasi hingga tidak percaya terhadap dirinya sendiri, tetapi penulis tetap mengingat setiap langkah kecil yang diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sangat sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba *sprint*, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu, disaat kendala “*people come and go*” selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis untuk terus berambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih sudah bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang, terima kasih untuk tidak menyerah disaat keadaan menuntut kita untuk menyerah.
7. Terakhir, kepada seseorang yang pernah bersama saya, terima kasih atas patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk saya sehingga dapat membuktikan bahwa Anda akan tetap menjadi salah satu alasan saya untuk tetap berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari proses pendewasaan penulis, sampai jumpa di versi terbaik menurut takdir karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan milik kita pasti akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan UI/UX Sistem Informasi *Student Scientific Center* Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan Metode *User Experience Questionnaire*”. Penyusunan laporan skripsi ini diselenggarakan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana komputer program studi Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Bapak Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bapak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Bapak Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
6. Orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada teman-teman Angkatan 2020 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

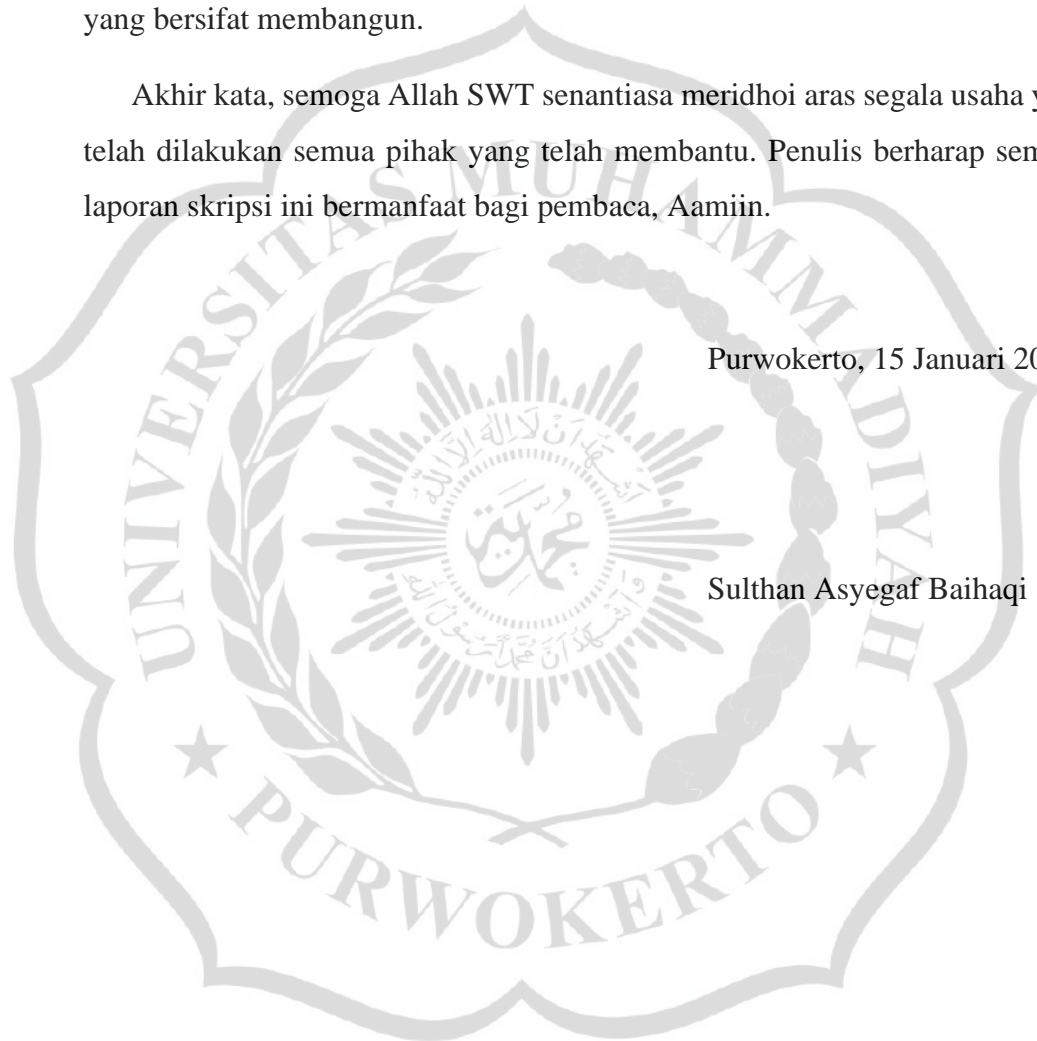
8. Terima kasih kepada teman-teman kos R3, Pandu, Daffa dan Raksi yang telah kebersamai dan memberikan dukungan yang berharga kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini masih ada kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa meridhoi aras segala usaha yang telah dilakukan semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, Aamiin.

Purwokerto, 15 Januari 2025

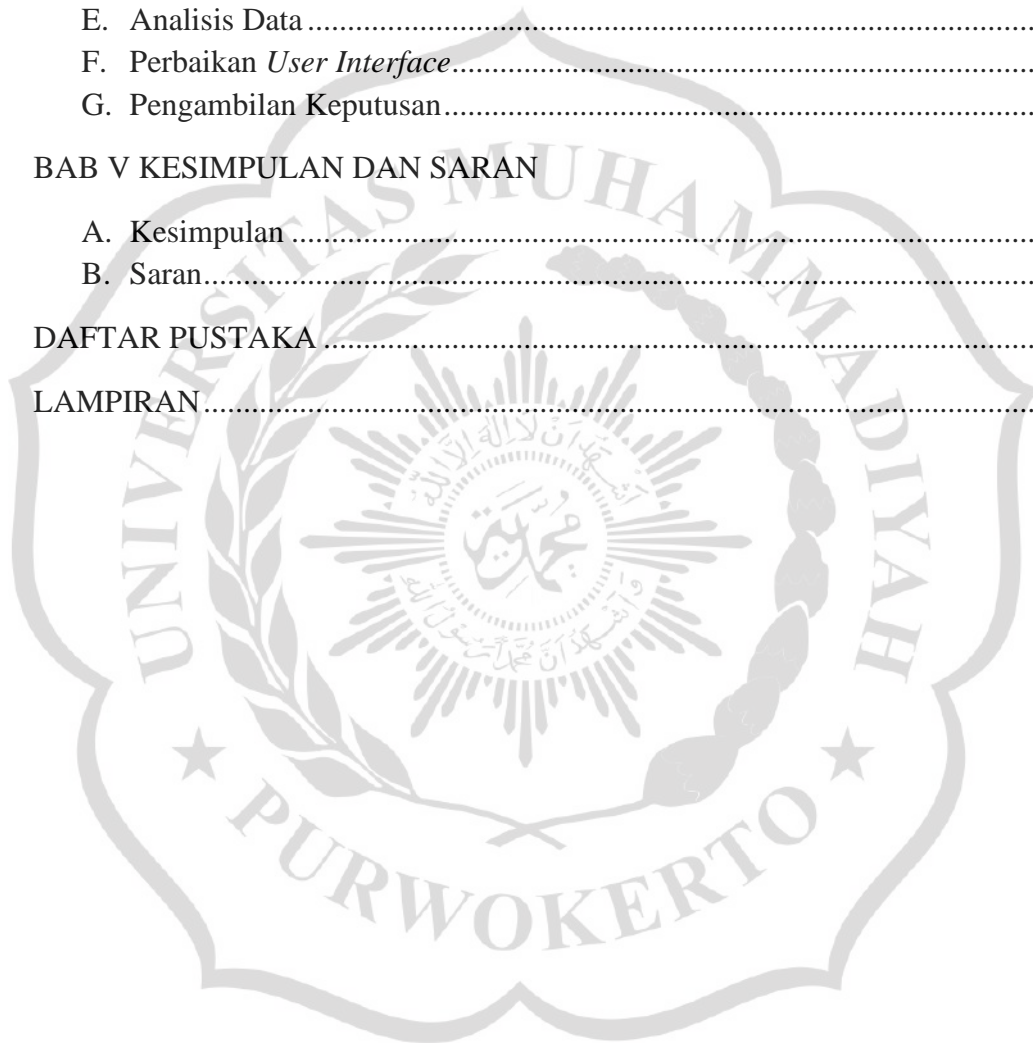
Sulthan Asyegaf Baihaqi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKIRPSI.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Metode Penelitian.....	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian	24
C. Metode Pengumpulan Data	24
D. Sampel Penelitian.....	25

E. Alur Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Masalah	44
B. Menentukan metode	44
C. Penyusunan Pertanyaan Kuesioner Penelitian	45
D. Pengambilan Data Lapangan.....	48
E. Analisis Data	52
F. Perbaikan <i>User Interface</i>	105
G. Pengambilan Keputusan.....	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	130



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan metode penelitian	2
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	6
Tabel 3.1 Variabel UEQ.....	29
Tabel 3.2 Indikator kuesioner untuk variabel <i>attractiveness</i>	32
Tabel 3.3 Indikator kuesioner untuk variabel <i>efficiency</i>	33
Tabel 3.4 Indikator kuesioner untuk variabel <i>perspicuity</i>	34
Tabel 3.5 Indikator kuesioner untuk variabel <i>dependability</i>	35
Tabel 3.6 Indikator kuesioner untuk variabel <i>stimulation</i>	36
Tabel 3.7 Indikator kuesioner untuk variabel <i>novelty</i>	37
Tabel 3.8 Transformasi skala UEQ positif.....	38
Tabel 3.9 Transformasi skala UEQ negatif.....	39
Tabel 3.10 Kategori hasil pada UEQ <i>analysis data tools</i>	42
Tabel 4.1 Pertanyaan kuesioner penelitian.....	45
Tabel 4.2 Data responden.....	48
Tabel 4.3 Transformasi skala UEQ positif.....	51
Tabel 4.4 Transformasi skala UEQ negatif.....	53
Tabel 4.5 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>attractiveness</i> responden 1.....	57
Tabel 4.6 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>perspicuity</i> responden 1	58
Tabel 4.7 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>efficiency</i> responden 1	59
Tabel 4.8 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>dependability</i> responden 1	60
Tabel 4.9 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>stimulation</i> responden 1	61
Tabel 4.10 <i>Scale mean per person</i> variabel <i>novelty</i> responden 1	62
Tabel 4.11 Hasil <i>scale mean per person</i>	62
Tabel 4.12 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>attractiveness</i>	72
Tabel 4.13 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>perspicuity</i>	73
Tabel 4.14 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>efficiency</i>	73

Tabel 4.15 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>dependability</i>	74
Tabel 4.16 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>stimulation</i>	75
Tabel 4.17 Perhitungan <i>mean</i> variabel <i>novelty</i>	76
Tabel 4.18 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>attractiveness</i>	77
Tabel 4.19 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>perspicuity</i>	78
Tabel 4.20 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>efficiency</i>	80
Tabel 4.21 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>dependability</i>	81
Tabel 4.22 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>stimulation</i>	83
Tabel 4.23 Perhitungan <i>variance</i> variabel <i>novelty</i>	84
Tabel 4.24 Hasil UEQ berdasarkan skala	86
Tabel 4.25 Hasil UEQ pada setiap kelompok	88
Tabel 4.26 Kategori hasil pada UEQ <i>analysis data tools</i>	89
Tabel 4.27 Item pertanyaan variabel <i>attractiveness</i>	91
Tabel 4.28 Item pertanyaan variabel <i>efficiency</i>	94
Tabel 4.29 Item pertanyaan variabel <i>perspicuity</i>	96
Tabel 4.30 Item pertanyaan variabel <i>dependability</i>	97
Tabel 4.31 Item pertanyaan variabel <i>stimulation</i>	99
Tabel 4.32 Item pertanyaan variabel <i>novelty</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Skala UEQ.....	21
Gambar 3.1 Alur Kerangka Penelitian.....	27
Gambar 3.2 Instrumen Pertanyaan UEQ.....	31
Gambar 4.1 Distribusi Jawaban Responden.....	50
Gambar 4.2 Contoh Distribusi Jawaban	52
Gambar 4.3 Contoh Hasil Transformasi Pertanyaan Positif	52
Gambar 4.4 Contoh Distribusi Jawaban	53
Gambar 4.5 Contoh Hasil Transformasi Pertanyaan Negatif.....	53
Gambar 4.6 Hasil Transformasi Jawaban	55
Gambar 4.7 Item Variabel <i>Attractiveness</i> Responden 1	56
Gambar 4.8 Item Variabel <i>Perspiciuity</i> Responden 1.....	57
Gambar 4.9 Item Variabel <i>Efficiency</i> Responden 1.....	58
Gambar 4.10 Item Variabel <i>Dependability</i> Responden 1	59
Gambar 4.11 Item Variabel <i>Stimulation</i> Responden 1.....	60
Gambar 4.12 Item Variabel <i>Novelty</i> Responden 1	61
Gambar 4.13 Contoh Perhitungan <i>Mean</i>	65
Gambar 4.14 Hasil <i>Mean</i> Item Pertanyaan 1	66
Gambar 4.15 Contoh Perhitungan <i>Variance</i>	67
Gambar 4.16 Hasil <i>Variance</i> Item Pertanyaan 1.....	68
Gambar 4.17 Hasil <i>Standard Deviation</i> Item 1.....	69
Gambar 4.18 Hasil <i>Mean, Variance</i> dan <i>Standard Deviation</i>	70
Gambar 4.19 Diagram <i>Mean Value</i> Per Item.....	71
Gambar 4.20 Diagram Rataan Berdasarkan Skala.....	87
Gambar 4.21 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ SIM-SSC UMP.....	90
Gambar 4.22 <i>Landing Page</i> SIM-SSC UMP Sebelum Pembaruan	104
Gambar 4.23 <i>Landing Page</i> SIM-SSC UMP Setelah Pembaruan	106

Gambar 4.24 Lanjutan 1 <i>Landing Page</i> SIM-SSC UMP Setelah Pembaruan	107
Gambar 4.25 Lanjutan 2 <i>Landing Page</i> SIM-SSC UMP Setelah Pembaruan	108
Gambar 4.26 Lanjutan 3 <i>Landing Page</i> SIM-SSC UMP Setelah Pembaruan	109
Gambar 4.27 Menu <i>Logbook</i>	110
Gambar 4.28 Menu <i>Upload Logbook</i>	111
Gambar 4.29 Menu Laporan Keuangan	111
Gambar 4.30 Menu <i>Upload</i> Keuangan	112
Gambar 4.31 Menu Pengajuan Proposal.....	113
Gambar 4.32 Menu <i>Ebook</i> /Panduan Kegiatan	113
Gambar 4.33 <i>Landing Page</i> Sistem Informasi SSC UMP.....	114
Gambar 4.34 Lanjutan 1 <i>Landing Page</i> Sistem Informasi SSC UMP.....	115
Gambar 4.35 Lanjutan 2 <i>Landing Page</i> Sistem Informasi SSC UMP.....	115
Gambar 4.36 Lanjutan 3 <i>Landing Page</i> Sistem Informasi SSC UMP.....	116
Gambar 4.37 Lanjutan 4 <i>Landing Page</i> Sistem Informasi SSC UMP.....	117
Gambar 4.38 Menu <i>Logbook</i>	117
Gambar 4.39 Menu <i>Upload Logbook</i>	118
Gambar 4.40 Menu Keuangan	118
Gambar 4.41 Menu <i>Upload</i> Keuangan	119
Gambar 4.42 Menu <i>Ebook</i> /Panduan Kegiatan.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kuesioner	134
Lampiran 2 Data Responden.....	146



ABSTRAK

Sistem Informasi *Student Scientific Center* Universitas Muhammadiyah Purwokerto (SSC UMP) merupakan platform yang berperan dalam mendukung aktivitas ilmiah mahasiswa. Namun, kendala dalam pengalaman pengguna (User Experience/UX) seringkali menghambat optimalisasi penggunaan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (UX) sistem informasi SSC UMP menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi persepsi pengguna terhadap aspek fungsionalitas, efisiensi, kejelasan, dan daya tarik visual sistem. Penelitian diawali dengan pengumpulan data melalui kuesioner UEQ yang diisi oleh pengguna sistem. Selanjutnya, hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perancangan ulang UI/UX dengan prinsip desain yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Pengembangan UI/UX dilakukan menggunakan pendekatan iteratif, di mana *mockup* diuji untuk memastikan peningkatan kualitas UX. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada berbagai aspek UX, termasuk kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan daya tarik visual. Sistem yang telah dikembangkan dinilai lebih responsif dan *user-friendly* sehingga diharapkan dapat mendukung aktivitas ilmiah mahasiswa secara lebih efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan sistem informasi berbasis UX di lingkungan pendidikan tinggi.

Kata kunci: UI/UX, SSC UMP, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

ABSTRACT

The Student Scientific Center Information System of Universitas Muhammadiyah Purwokerto (SSC UMP) is a platform that plays a role in supporting students' scientific activities. However, obstacles in user experience (User Experience/UX) often hinder the optimization of system use. This study aims to develop the user interface (User Interface/UI) and user experience (UX) of the SSC UMP information system using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This method is used to identify and evaluate user perceptions of the system's functionality, efficiency, clarity, and visual appeal. The study began with data collection through the UEQ questionnaire filled out by system users. Furthermore, the evaluation results were used as the basis for redesigning the UI/UX with design principles that focus on user needs and preferences. UI/UX development was carried out using an iterative approach, where mockups were tested to ensure improvements in UX quality. The results of the study showed significant improvements in various aspects of UX, including ease of navigation, clarity of information, and visual appeal. The system that has been developed is considered more responsive and user-friendly so that it is expected to support students' scientific activities more effectively. This study contributes to the development of UX-based information systems in higher education environments.

Keywords: UI/UX, SSC UMP, User Experience Questionnaire (UEQ).