

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI ITTPIZEN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE LIFECYCLE* (Studi Kasus Civitas IT Telkom Purwokerto)

Oleh  
Amita Putry Prasasti 20104014

Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung cepat di Indonesia salah satunya perkembangan media informasi digital seperti media sosial yang digunakan oleh perguruan tinggi untuk membantu penyebaran informasi yang efisien. Civitas Institut Teknologi Telkom Purwokerto merupakan institut *good university governance* di Jawa Tengah yang memiliki keahlian dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang didasarkan pada teknologi informasi. Namun, para civitas Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang meliputi mahasiswa, dosen, alumni dan staf memiliki permasalahan dalam memilih informasi yang relevan sesuai kategori informasi yang diinginkan dan media untuk dapat berkoneksi dengan sesama civitas pada *platform* yang dimanfaatkan pihak insitut tersebut, hal itu dikemukakan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 60 responden yang terdiri dari 30 mahasiswa, 10 dosen, 15 alumni program studi Rekayasa Perangkat Lunak dan 5 staf. Oleh karena itu, teknologi informasi dapat diperbaharui agar keefektifan dalam penggunaan media informasi dapat meningkat sehingga pengguna dapat menggunakan *platform* tersebut dengan melakukan pengembangan aplikasi berbasis android. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilakukan penelitian perancangan *prototype* aplikasi ITTPizen berbasis android menggunakan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) yang memiliki empat tahapan yaitu *understand needs*, *design solutions*, *prototype candidates* dan *evaluate UX*. Hasil dari *prototype* kemudian diujikan kepada pengguna dengan teknik observasi dan kuesioner. Dalam mengukur *usability prototype* menghasilkan *task success* sebesar 98.26%, *error* menghasilkan 0% dan *Time based efficiency* menghasilkan 84.21% dimana hasil tersebut merupakan absolut dalam kemudahan *user* untuk mencari informasi. Kemudian, tahapan evaluasi menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan skor rata-rata kategori "*Attractiveness*" menghasilkan rata-rata skor 2,38. Kategori "*Perspicuity*" memperoleh rata-rata skor 2,33. Kategori "*Efficiency*" memperoleh hasil rata-rata skor 2,38. Kategori "*Dependability*" mendapatkan rata-rata skor 2,06. Kategori "*Simulation*" menghasilkan rata-rata skor 2,20. Dan kategori "*Novelty*" menghasilkan rata-rata skor yaitu 1,55. Hasil rata-rata UEQ setiap kategori > 0,8 yang mana hasil tersebut menghasilkan kategori yang positif.

**Kata Kunci:** Android, Media Informasi, *Prototype*, *User Experience Lifecycle* (UXL), *User Experience Questionnaire* (UEQ)