

ABSTRACT

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE OF ACADEMIC INFORMATION SYSTEM (SIKADU) V.6 UNIVERSITY OF LAMPUNG USING PULSE AND HEART METRIC

By

KRISANTI WININA PUTRI

User experience is an important aspect in developing a software product. Siakadu (Academic Information System) of University of Lampung is an information system used to assist in managing work, especially in the academic field at the University of Lampung. After relatively recently moving from the old version of Siakadu, to the current version (V.6) there has been no feedback from users, whether users are satisfied with the performance of the system presented in Siakadu. For this reason, this research was conducted using the pulse and heart framework. The pulse framework focuses on the technicality of a product, while the heart framework focuses on user satisfaction after using the product, with a target of 80% of users feeling very satisfied. Based on this framework, a questionnaire was created using a Likert scale, with statements from hygiene and motivator factors. Furthermore, the questionnaire was distributed to 100 respondents consisting of students and educators. This study found that Siakadu V. 6 still has not reached the very satisfied target, but the majority have given feedback feeling "satisfied".

Keywords: user experience, pulse, heart, Siakadu V. 6

ABSTRAK

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SIKADU) V.6 UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METRIK *PULSE DAN HEART*

Oleh

KRISANTI WININA PUTRI

User experience atau pengalaman pengguna adalah aspek yang penting untuk melakukan pengembangan suatu produk *software*. Siakadu (Sistem Informasi Akademik) Universitas Lampung merupakan sistem informasi yang digunakan untuk membantu dalam mengelola pekerjaan khususnya dalam bidang akademik di Universitas Lampung. Setelah relatif baru berpindah dari Siakadu versi lama, ke versi yang sekarang (V.6) belum ada umpan balik dari pengguna, apakah pengguna sudah merasa puas dengan performa sistem yang disajikan pada Siakadu. Untuk itu dilakukan penelitian ini dengan menggunakan *framework pulse and heart*. *Framework pulse* berfokus pada teknis suatu produk, sedangkan *framework heart* berfokus pada kepuasan pengguna setelah menggunakan produk, dengan target 80% pengguna merasakan Sangat Puas. Berdasarkan *framework* tersebut dibuat kuesioner menggunakan skala likert, dengan pernyataan dari faktor *hygiene* dan *motivator*. Selanjutnya, kuesioner disebarkan kepada 100 responden yang terdiri dari mahasiswa dan tenaga pendidik. Penelitian ini menghasilkan bahwa Siakadu V. 6 masih belum mencapai target sangat puas, namun mayoritas sudah memberikan umpan balik merasa “puas”.

Kata Kunci: pengalaman pengguna, pulse, heart, Siakadu V. 6