

IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX PADA *WEB PORTAL* UNIT KEGIATAN MAHASISWA DI POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG

**Oleh
Fajar Diatias**

RINGKASAN

Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung merupakan wadah kegiatan bagi mahasiswa dalam mengembangkan minat dan bakat bagi anggotanya. Unit Kegiatan Mahasiswa yang terdapat di Politeknik Negeri Lampung ada delapan bidang yaitu, Koperasi Mandiri Mahasiswa, Suara Kreatifitas Mahasiswa, Al-Banna, Garda, Politeknik Pecinta Alam Lampung, Seni, English Club dan Olahraga. Saat ini Unit Kegiatan Mahasiswa yang terdaftar pada *website* Politeknik Negeri Lampung hanya PersSukma dan Al-Banna, menu Unit Kegiatan Mahasiswa pada *website* resmi Politeknik Negeri Lampung saat ini memiliki kekurangan yaitu belum adanya informasi pendaftaran bagi anggota baru, agenda kegiatan yang akan datang, terdapat menu/tombol yang kurang dipahami mahasiswa karena pemilihan kata Direktori. Penempatan menu Unit Kegiatan Mahasiswa pada Direktori terdapat di paling bawah setelah jurusan dan satuan kerja, serta tampilan yang kurang menarik dan membosankan ketika mencari informasi tentang Unit Kegiatan Mahasiswa mereka, sedangkan enam Unit Kegiatan Mahasiswa lainnya masih menggunakan brosur dan melakukan demo setiap tahunnya di GSG Polinela dalam memperkenalkan Unit Kegiatan Mahasiswanya kepada mahasiswa baru. Berdasarkan hal tersebut peneliti bekerja sama dengan mahasiswa manajemen informatika lainnya dalam membangun sebuah *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung yaitu, Leo Pradana (19753031) sebagai *Back End Developer*, Finka Ramadhani (19753020) dan

Ajeng Septiyana (19753005) sebagai *Front End Developer*, dan Iva Rindiani (19753028) sebagai *Software Testing*.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan Desain UI/UX Pada *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung yang diharapkan mampu membantu mempermudah *Back End* dan *Front End Developer* dalam membangun *Web* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung, serta diharapkan dapat membantu pengelolaan dan publikasi dari setiap kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* dan metode pengujian yang digunakan adalah *A/B testing*.