

ABSTRAK

Universitas Telkom selalu mendorong siswa untuk aktif di kegiatan non-akademik. Universitas Telkom memberikan fasilitas kepada mahasiswa agar selalu aktif berkegiatan melalui unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Membahas mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), saat ini banyak aktivitas yang dilakukan UKM salah satunya adalah peminjaman inventaris. Mengacu dari hasil survey dan wawancara bersama mahasiswa, didapat data sebanyak 90,9 % dari 22 responden menyatakan tidak ada website peminjaman Inventaris antar UKM dan proses peminjaman inventaris masih belum efisien karena masih memakan waktu yang banyak dalam prosesnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain aplikasi berbasis website yang mengutamakan perancangan antarmuka pengguna *user Interface* dan pengalaman pengguna *user experience*. Dalam perancangan ini peneliti menciptakan *platform* yang menarik mudah diakses dan efisien, serta memudahkan aktivitas UKM. Dalam beberapa penelitian sebelumnya banyak metode yang digunakan dalam merancang dan membuat sebuah produk seperti *User Centered Design*, tetapi dari beberapa metode tersebut memiliki hasil yang sama. Namun dari latar belakang kita mengetahui bahwa penulis ingin membuat rancangan aplikasi ini dengan metode *Design Thinking*. Berdasarkan proses pengujian dengan menggunakan alat Maze, ditemukan bahwa *website* peminjaman inventaris antar mahasiswa meraih skor 97. Kemudian berdasarkan hasil pengujian menggunakan SUS yang didapat dan dikalkulasikan dari tiap responden, hasil secara keseluruhan SUS pada temuan mendapatkan skor 87 dengan *grade* SUS B, *adjective ratings* yaitu *excellent* dan *acceptable ranges* yaitu *acceptable*.

Kata kunci : Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), Inventaris, UI/UX, *Website*, *Usability Testing*, *Design Thinking*