

ABSTRAK

Sistem informasi sarana dan prasarana di Stikes Bina Cipta Husada merupakan platform internal yang dirancang untuk mendukung proses manajemen aset seperti bangunan, ruang, dan barang inventaris. Namun, implementasi sistem yang saat ini digunakan menghadapi sejumlah kendala, seperti tidak adanya fitur peminjaman dan pengembalian barang serta keterbatasan dalam melakukan *input* data secara massal. Hal ini menyebabkan proses kerja menjadi kurang efisien dan berdampak negatif terhadap pengalaman pengguna, khususnya di bagian pengelola sarpras. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan meningkatkan pengalaman pengguna (UX) sistem tersebut dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Metode penelitian terdiri dari empat tahapan utama sesuai prinsip UCD, yaitu *Understanding Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Data dikumpulkan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada pengguna sistem, yakni staf IT, sarpras dan mahasiswa. Berdasarkan temuan awal, dilakukan perancangan prototipe *high-fidelity* menggunakan platform Figma, yang mencakup penyempurnaan struktur navigasi, tata letak, dan integrasi fitur peminjaman serta pengembalian barang.

Kata Kunci: UI/UX, *User Centered Design*, Sistem Informasi Sarana Prasarana, Figma, *User Experience Questionnaire*, STIKES Bina Cipta Husada.