

PERANCANGAN ULANG *USER EXPERIENCE WEBSITE AUDIT CHECKLIST* MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Angelina Putri Maharani^{1*}, Mujib Ridwan², Achmad Teguh Wibowo³

^{1,2,3} akultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: angelinamaharani602@gmail.com¹, mujibrw@uinsa.ac.id², atw@uinsby.ac.id³

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel

Received: 18/12/2024

Revised: 16/01/2025

Accepted: 27/02/2025

Keywords: *User experience, audit, website, user centered design, information technology*

Kata Kunci: Pengalaman pengguna, audit, website, user centered design, teknologi informasi.

ABSTRACT

Improving the user experience on the PT XYZ audit checklist website was done by implementing the User Centered Design (UCD) method. In the era of rapid digitalization, information technology is increasingly important in the business world, especially in complex internal audit processes. Although the audit website has been launched, many features still do not meet user needs, reducing its effectiveness. To overcome these challenges, systematic steps have been taken. The process begins with identifying the user context, where the team observes user behavior and interactions with the website. Next, a user needs analysis is conducted to understand what they are looking for in an audit tool. After that, innovatively designed solutions are formulated, followed by design evaluation involving direct feedback from users. The results of the UCD implementation show that the website design is now more in line with user needs, which increases effectiveness and efficiency in the audit process. Functionality testing also showed significant improvements, with new features that are more intuitive and easy to use. Thus, PT XYZ has succeeded in creating a better user experience, increasing the overall satisfaction and productivity of the audit team.

ABSTRAK

Peningkatan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *website audit checklist* PT XYZ dilakukan dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)*. Dalam era digitalisasi yang pesat, teknologi informasi semakin penting dalam dunia bisnis, terutama dalam proses audit internal yang kompleks. Meskipun *website audit* telah diluncurkan, banyak fitur yang masih belum memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga mengurangi efektivitasnya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, langkah-langkah sistematis telah diambil. Proses dimulai dengan identifikasi konteks pengguna, di mana tim mengamati perilaku dan interaksi pengguna dengan *website*. Selanjutnya, analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk memahami apa yang mereka cari dalam alat audit. Setelah itu, solusi yang dirancang

secara inovatif dirumuskan, diikuti oleh evaluasi desain yang melibatkan umpan balik langsung dari pengguna. Hasil dari penerapan UCD menunjukkan bahwa desain *website* kini lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses audit. Pengujian fungsionalitas juga menunjukkan peningkatan signifikan, dengan fitur-fitur baru yang lebih intuitif dan mudah digunakan. Dengan demikian, PT XYZ berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan dan produktivitas tim audit secara keseluruhan.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Seiring dengan perkembangan ini, peran teknologi dalam sektor bisnis menjadi semakin krusial. Teknologi informasi bukan hanya melibatkan teknologi komputer, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan data, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi yang berperan dalam mentransmisikan informasi (Suwin, 2024). Kemajuan di bidang teknologi telah memungkinkan beberapa perusahaan untuk mengelola kegiatan bisnisnya dengan lebih efektif dan efisien. Dukungan teknologi memungkinkan pengelolaan data, komunikasi, dan pengambilan keputusan dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Setiap perusahaan juga diharapkan menerapkan tata kelola yang baik untuk menjamin kepatuhan terhadap aturan serta kebijakan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan audit tata kelola perusahaan secara ketat guna menjamin bahwa perusahaan mematuhi aturan dan kebijakan yang ada. Tata kelola audit dilakukan melalui beberapa mekanisme, salah satunya yaitu melakukan audit internal secara berkala. Dimana, salah satu perusahaan atau dapat disebut PT XYZ telah menerapkan hal tersebut dengan menggunakan *website* audit agar audit internal yang dilakukan dapat lebih efektif dan memudahkan auditor untuk melakukan audit secara berkala. Dengan adanya *website* tersebut proses audit yang dilakukan secara berkala menjadi lebih terstruktur. Namun seiring berjalannya *website* tersebut digunakan masih banyak fitur atau sistem sesuai kebutuhan pengguna yang belum terdapat pada *website* tersebut, oleh karena itu, diperlukan perbaikan *User Experience* (UX) pada *website* tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mempermudah mereka dalam melaksanakan audit internal secara rutin.

User Experience (UX) menggambarkan bagaimana seseorang merasakan setiap interaksi yang terjadi saat mereka menggunakan atau berinteraksi dengan suatu produk atau layanan[2]. Untuk meningkatkan *User Experience*, ada berbagai

metode yang bisa diterapkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah User Centered Design (UCD). Melalui penerapan UCD, desain yang dihasilkan lebih selaras dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman yang lebih baik. Metode ini unggul dibandingkan metode lainnya karena secara khusus memprioritaskan kepuasan serta kebutuhan pengguna. Pada metode peningkatan *user experience* dilakukan dengan menampilkan perbandingan antara *Unified Modeling Language* (UML) serta desain antar muka sebelum dan sesudah dilakukannya perubahan untuk meningkatkan *user experience* menjadi lebih baik.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teknologi Informasi

Teknologi informasi mencakup berbagai alat dan infrastruktur, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, serta teknik penggunaannya, yang bertujuan untuk memperoleh, mengirimkan, memproses, menganalisis, menyimpan, mengelola, dan memanfaatkan data secara efektif (Aisyah et al., 2024). Teknologi informasi bisa diartikan sebagai bidang ilmu yang berhubungan dengan pengolahan informasi menggunakan sistem komputer, dan mengalami perkembangan yang pesat (Rifky, 2024).

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi telah membawa pengaruh besar pada kehidupan manusia. Otomatisasi dan kemudahan akses informasi mempercepat peningkatan efisiensi dan produktivitas. Di samping itu, perkembangan teknologi turut mendorong inovasi serta pertumbuhan dalam dunia bisnis.

B. User Experience

Pengalaman Pengguna (UX) mengacu pada persepsi dan reaksi yang dialami seseorang akibat penggunaan, atau harapan penggunaan, terhadap suatu produk, sistem, atau layanan (Rahmawati & Aryansah, 2023). Agar memperoleh pengalaman pengguna yang terbaik, sebuah *website* harus memastikan bahwa fitur yang tersedia dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

User Experience (UX) memainkan peran krusial dalam pengembangan perangkat lunak. Proses ini

melibatkan keterlibatan pengguna, pengumpulan umpan balik, analisis kebutuhan, perancangan, pengujian, dan evaluasi UX yang berkelanjutan, sehingga dapat menghasilkan perangkat lunak yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memuaskan.

C. Website

Website, atau yang sering disebut web, merupakan sekumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam format digital, termasuk teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya, yang dapat diakses melalui internet (Rachmat et al., 2023). Sebuah website dapat dibangun dengan memanfaatkan berbagai teknologi serta bahasa pemrograman, seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan lainnya.

D. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan cara untuk merekam kebutuhan fungsional dari sebuah sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi yang biasa terjadi antara pengguna dan sistem, serta menyajikan deskripsi mengenai cara sistem tersebut digunakan (Rohman Irsyadi et al., 2024). *Diagram use case* dirancang untuk menggambarkan atau menampilkan interaksi antara aktor dan *use case* yang bersangkutan.

Use case juga merupakan dokumen naratif yang menjelaskan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu proses bisnis. Dokumen ini dinyatakan dengan simbol elips, di mana bagian dalam elips menggunakan kata kerja aktif dan menunjukkan aktivitas berdasarkan aktornya.

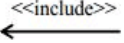
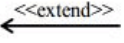
E. Activity Diagram

Diagram Activity merupakan teknik yang digunakan untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan alur kerja. Meskipun diagram ini memiliki kesamaan dengan diagram alir, perbedaan utamanya adalah bahwa diagram aktivitas ini mendukung eksekusi secara parallel. *Diagram Activity* menggambarkan proses kerja atau serangkaian aktivitas yang ada dalam suatu sistem, alur bisnis, atau menu yang ada di dalam perangkat lunak (Nurhayati et al., 2025).

F. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan gambaran dari perilaku dalam satu skenario tertentu. Diagram ini memperlihatkan berbagai objek serta komunikasi yang berlangsung di antara objek-objek tersebut dalam konteks *use case* (Ramli et al., 2023). *Sequence diagram* dapat membantu menjelaskan alur interaksi antara objek-objek dalam suatu sistem, sehingga lebih mudah dipahami dan disampaikan.

Diagram ini juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemungkinan skenario yang terjadi dalam sistem. Beberapa elemen dasar dari *sequence diagram* meliputi aktor, objek, *lifeline*, pesan, dan waktu.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 1. Simbol *use case diagram*

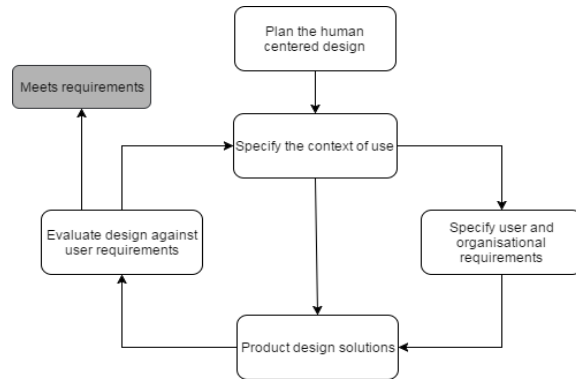
G. Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran yang menunjukkan hubungan antara kelas-kelas serta memberikan penjelasan mendalam tentang masing-masing kelas dalam desain sistem. Diagram ini juga mengilustrasikan aturan dan tanggung jawab dari entitas yang mempengaruhi perilaku sistem (Salam et al., 2023). *Class diagram* juga menunjukkan atribut dan fungsi dari suatu kelas, serta keterbatasan yang ada dalam interaksi antar objek tersebut. Asosiasi, agregasi, dan generalisasi yaitu tiga jenis hubungan *Class Diagram*.

H. User Centered Design (UCD)

User Centered Design adalah pendekatan perancangan yang menjadikan pengguna sebagai titik utama dalam pengembangan sistem aplikasi. UCD diadopsi karena pengguna dianggap sebagai elemen sentral dalam proses desain aplikasi ini (Salam et al., 2023). Desain aplikasi yang dikembangkan menggunakan pendekatan UCD berfokus pada

kebutuhan pengguna dari aplikasi tersebut. Albani dan Lombardi (2010) dalam buku *User Centered Design for EASY REACH* menjelaskan bahwa terdapat lima langkah dalam User Centered Design (UCD) yang mengacu pada ISO 9241-210:2010, sebagai berikut :

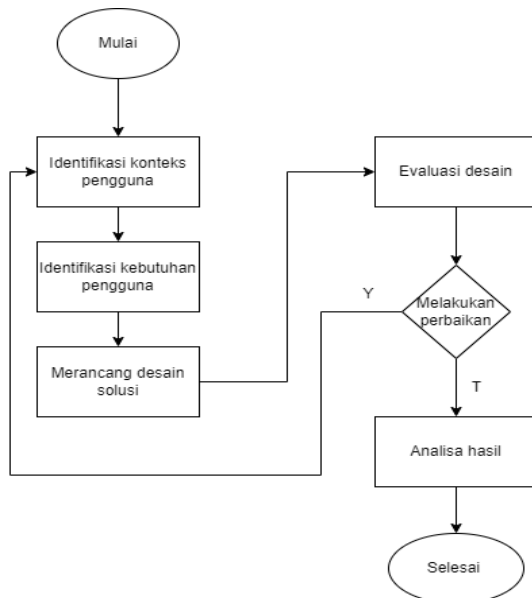


Gambar 2 Tahapan Metode UCD

METODOLOGI PENELITIAN

Alur Penelitian

Pada penelitian ini, telah disusun alur penelitian untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil terorganisir, selesai dalam waktu yang ditentukan, dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Metode pengembangan yang digunakan adalah *User Centered Design (UCD)*. Pemilihan metode ini didasarkan pada penekanan pada kebutuhan pengguna, yang memudahkan dalam melakukan perbaikan dan peningkatan, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3 berikut :



Gambar 3 Alur Metode Pengembangan

Proses dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang karakteristik pengguna melalui wawancara dengan unit *quality management* dan *risk management*, yang merupakan pengguna utama *website audit checklist*. Selanjutnya, kebutuhan pengguna diidentifikasi untuk menentukan spesifikasi persyaratan yang sesuai, memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna terpenuhi dalam pengembangan produk.

Berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan, tahap ini berfokus pada pengembangan konsep desain yang relevan, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pemahaman pengguna. Setelah desain solusi dirancang, evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk mendapatkan masukan yang bertujuan menilai efektivitas desain yang telah dibuat.

Tahap akhir melibatkan analisis umpan balik dari evaluasi pengguna, yang diterapkan untuk meningkatkan dan menyempurnakan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Konteks Pengguna

Dari hasil analisis hasil pengumpulan data yang telah dilakukan dengan berdiskusi bersama stakeholder. Pengguna *website audit checklist* ini adalah staf *Quality Management* dan *Risk Management* serta auditor tiap masing-masing unit. Karakteristik pengguna *website audit checklist* adalah sebagai berikut:

1. Staf unit *Quality Management* dan *Risk Management* sebagai *administrator*
2. Semua *section* unit yang ada pada PT Angkasa Pura I KCP Juanda Surabaya
3. Auditor yang telah memiliki *username* dan *password* sebagai *user*
4. Pengguna mengakses *website audit checklist* menggunakan komputer atau laptop

4.2 Identifikasi Tujuan dan Tugas Pengguna

Untuk melakukan peningkatan dan pengembangan *website audit checklist* ini penting untuk melakukan identifikasi konteks pengguna agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Dalam analisis identifikasi konteks pengguna, perlu dipahami terlebih dahulu tujuan utama dari *website audit checklist* adalah salah satu media atau platform untuk melakukan audit yang dapat memudahkan para auditor. Oleh karena itu, konteks pengguna ini perlu diperhatikan untuk mengetahui informasi mengenai aktivitas pengguna pada saat mengakses *website audit checklist*. Hasil identifikasi dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut :

Kode Tugas	Deskripsi Tugas
T1	Pengguna melakukan login dengan input username dan password
T2	Pengguna Dapat melakukan input audit dan checklist audit
T3	Pengguna Dapat mengisi keterangan pada checklist audit
T4	Pengguna Dapat mengupload bukti temuan audit pada checklist audit
T5	Pengguna dapat mengkategorikan hasil audit berdasarkan keterangan dan bukti temuan audit pada checklist audit
T6	Pengguna dapat memberikan rekomendasi dari hasil audit
T7	Pengguna Juga dapat memilih tanggal penyelesaian untuk audit checklist
T8	Pengguna Dapat melakukan submit dan juga draft checklist audit
T9	Pengguna dapat melihat checklist audit yang telah di submit dan draft
T10	Pengguna dapat melihat detail checklist audit yang telah di submit dan draft
T11	Pengguna dapat melihat hasil checklist audit yang dikategorikan sebagai observasi
T12	Pengguna dapat melihat detail form observasi dari checklist audit yang dikategorikan observasi.
T13	Pengguna dapat melihat hasil checklist audit yang dikategorikan sebagai PTKK
T14	Pengguna dapat melihat detail form PTKK dari checklist audit yang dikategorikan PTKK
T15	Pengguna melakukan logout

Gambar 4.1 Tugas Pengguna

4.3 Identifikasi Lingkungan Sistem

Fase identifikasi lingkungan sistem ini menjelaskan rincian perangkat keras, perangkat lunak, dan komponen lainnya yang diperlukan agar pengguna dapat mengakses situs web daftar periksa audit tersebut. Karakteristik sistem tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:

No	Karakteristik Sistem	
1.	Hardware	Komputer atau laptop
2.	Software	Website Audit Checklist
3.	Kelengkapan lainnya	Menggunakan koneksi internet

Gambar 4.2 Karakteristik Sistem

4.4 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Peningkatan dan pengembangan user experience ini juga perlu adanya identifikasi kebutuhan pengguna yang diperuntukkan untuk memahami kebutuhan pengguna dalam berinteraksi dengan website audit checklist dan memastikan desain sistem selaras dengan tujuan serta ekspektasi pengguna. Selain itu, identifikasi kebutuhan pengguna juga bertujuan untuk meminimalkan kesalahan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, dapat merancang dan

membangun sistem yang benar-benar berpusat pada pengguna *user-centered*, sehingga dapat meningkatkan kepuasan, produktivitas, dan keberhasilan penggunaan sistem. Pelaksanaan identifikasi kebutuhan sistem dilakukan dengan cara berdiskusi bersama stakeholder, dimana dari hasil analisa kebutuhan sistem yang telah dilakukan terdapat beberapa fitur yang akan ditingkatkan dan dilakukan pengembangan lebih lanjut pada *website integration audit checklist*, antara lain:

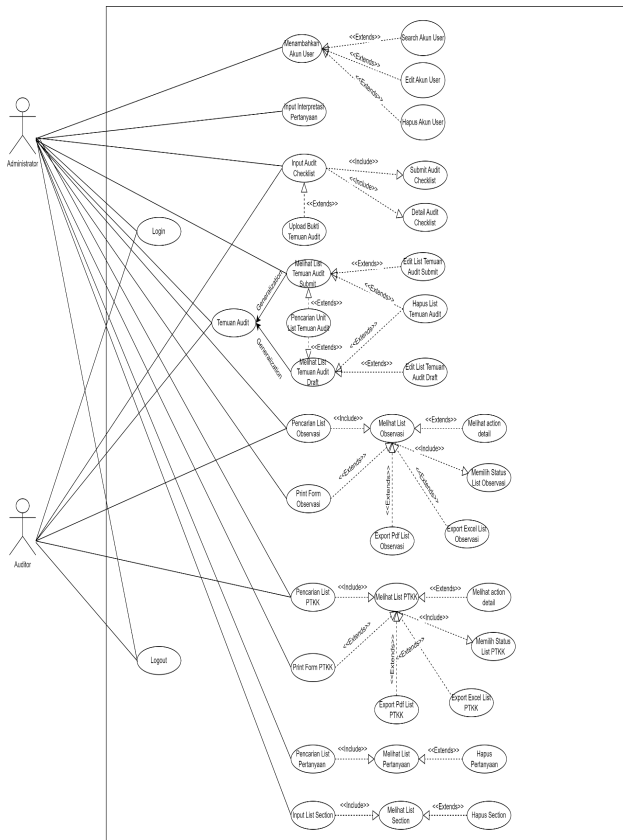
1. *Login*: Merupakan fitur autentikasi pengguna pada *website audit checklist*. Fitur ini merupakan fitur untuk mengakses akun dengan *username* dan *password* yang tepat. Dengan fitur *login*, keamanan *website audit checklist* lebih terjamin dikarenakan hanya pengguna dengan kategori tertentu dan telah terdaftar yang dapat mengakses fitur-fitur yang ada pada *website audit checklist*.
2. *Dashboard*: Merupakan fitur yang memuat beberapa informasi terkait jumlah pengguna dan checklist audit yang ditampilkan ke dalam bentuk visualisasi data. Dimana hal tersebut membantu mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi terkait persentase dan juga grafik *checklist audit*.
3. *Visualisasi*: Fitur ini menampilkan beberapa informasi terkait *checklist* audit yang ditampilkan ke dalam beberapa jenis chart, dimana terdapat *pie chart* untuk melihat persentase tindak lanjut audit secara keseluruhan. Kemudian terdapat multiple bar chart untuk melihat hasil *checklist* audit masing-masing unit per tahunnya dan terdapat line chart yang berisi informasi hasil rekapitulasi audit.
4. *Hasil Temuan Audit*: Fitur ini menampilkan hasil checklist audit yang telah tersubmit dengan kategori tertentu. Fitur ini menggunakan fitur tab untuk memudahkan pengguna agar lebih efektif ketika ingin melihat hasil *checklist audit* dengan kategori observasi atau PTKK.
5. *Interpretasi Pertanyaan*: Fitur ini merupakan langkah penting untuk memperoleh pemahaman mengenai makna dan tujuan dari pertanyaan yang terdapat dalam *checklist audit*. Dengan adanya interpretasi pertanyaan, auditor dapat memastikan bahwa mereka memahami maksud dan tujuan diajukan sehingga mendapatkan jawaban yang akurat dan relevan sesuai dengan kebutuhan *checklist audit*.
6. *Sorting*: Fitur sorting ini merupakan fitur yang terdapat pada halaman list PTKK yang berfungsi untuk mengurutkan jenis kategori tertinggi hingga terendah pada kategori yang ditampilkan pada tabel list PTKK.

4.5 Merancang Desain Solusi

Pada tahap desain solusi untuk meningkatkan dan mengembangkan *website audit checklist* ini, meliputi keseluruhan perancangan baik desain *Unified Modeling Language* (UML) maupun desain antarmuka pada fitur yang akan ditingkatkan dan dikembangkan. Perancangan konseptual dilakukan dengan membuat *diagram use case*, diagram aktivitas, diagram urutan, dan diagram kelas untuk menggambarkan solusi secara visual. Setelah memiliki rancangan awal desain diagram, langkah selanjutnya yaitu membuat desain antarmuka *website* dengan melakukan pengkodean HTML dan CSS sebagai dasar untuk membuat sebuah desain antarmuka *website audit checklist*.

4.5.1 Rancangan Use Case Diagram Sebelum

Berikut merupakan gambar diagram *use case* pada rancangan sebelumnya :



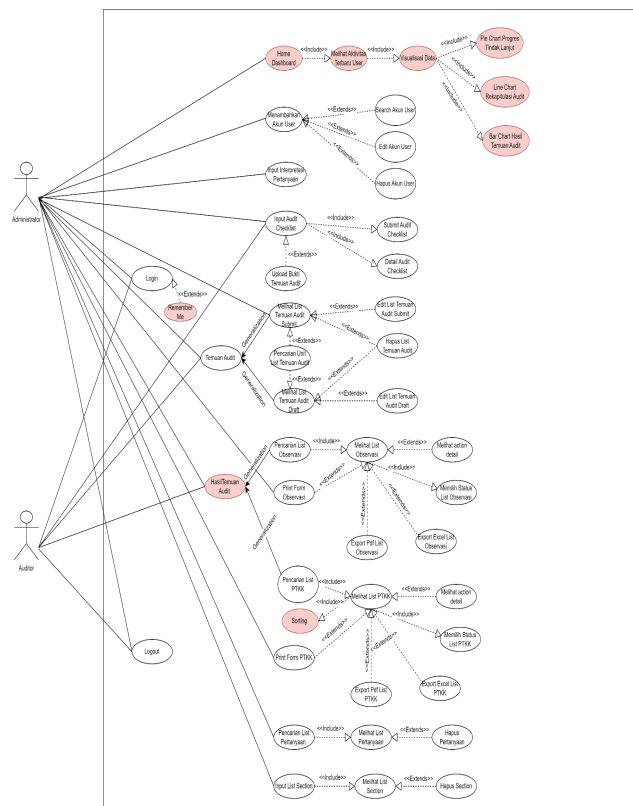
Gambar 4.5.1 Use case diagram sebelum

Pada Gambar 4.5.1 terdapat dua aktor yaitu administrator dan auditor, dimana *administrator* mempunyai akses berbeda dengan *auditor*. Administrator dapat langsung melakukan *login* dan membuat akun untuk auditor agar dapat *login* pada *website audit checklist*. Pada aktor administrator juga dapat mengedit ataupun menghapus akun *user*, selain itu aktor administrator dapat melakukan

interaksi yaitu input pertanyaan, input audit, melihat temuan audit, menghapus temuan audit, melihat list observasi, melihat list PTKK, melakukan print list observasi maupun list PTKK, melakukan export pdf pada list observasi maupun list PTKK, melakukan export excel pada list observasi maupun list PTKK, melihat list pertanyaan, input section, dan logout. Diagram use case berfungsi untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan fungsional dari suatu sistem, serta menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem tersebut.

4.5.2 Rancangan Use Case Diagram Setelah

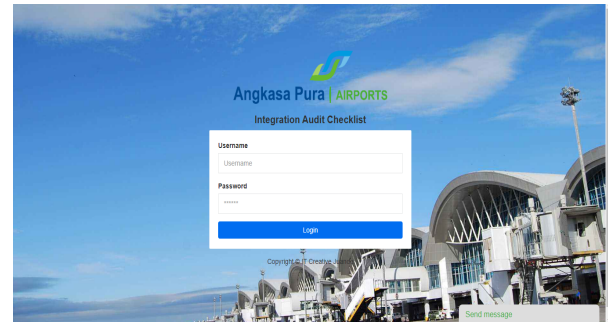
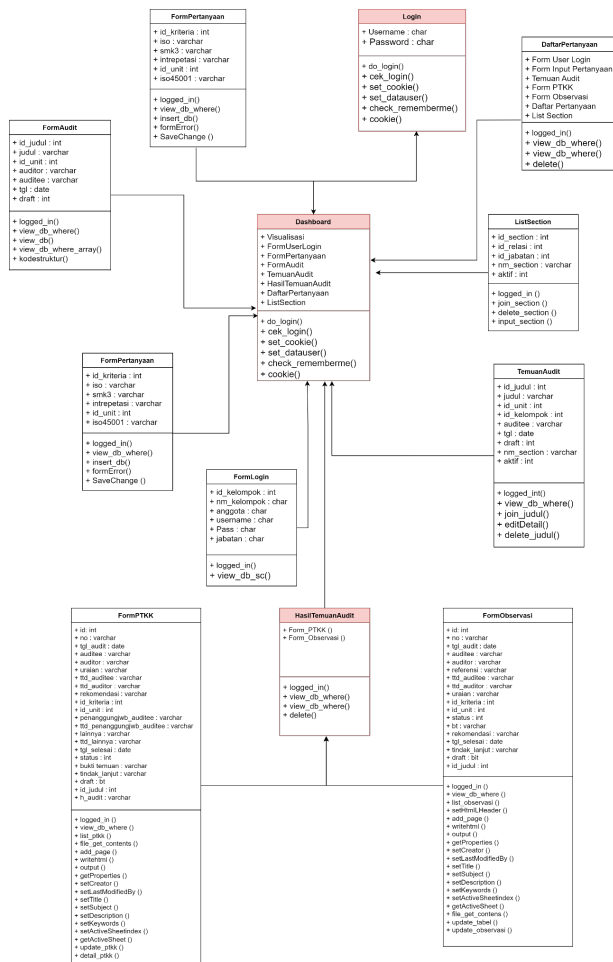
Berikut merupakan gambar diagram *use case* pada rancangan setelahnya :



Gambar 4.5.2 Use case diagram setelah

Pada Gambar 4.5.2 masih sama seperti sebelumnya memiliki dua aktor yaitu administrator dan juga auditor. Pada Gambar 4.5.2 dapat dilihat case yang diberi warna merah merupakan desain solusi dari hasil identifikasi kebutuhan, yaitu menambahkan *remember me* atau menyimpan riwayat username dan password pada fitur login. Selain itu juga terdapat visualisasi untuk informasi user terkait checklist audit. Kemudian juga menambahkan menu baru yaitu hasil temuan audit yang berisi list Observasi dan PTKK.

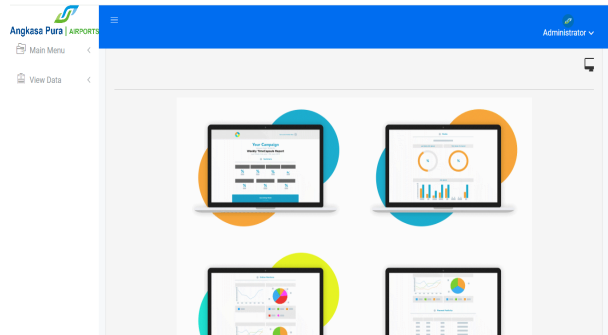
4.5.3 Rancangan Class Diagram



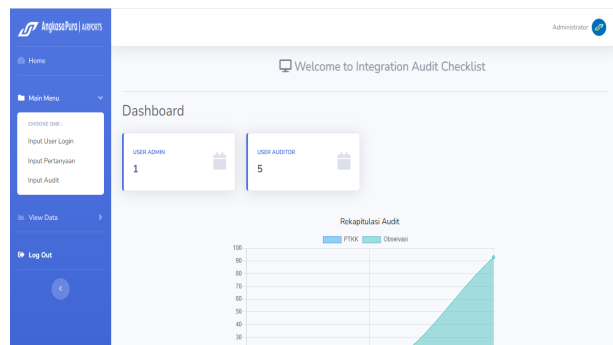
Gambar 4.5.4 Login sebelum



Gambar 4.5.5 Login setelah



Gambar 4.5.6 Dashboard sebelum



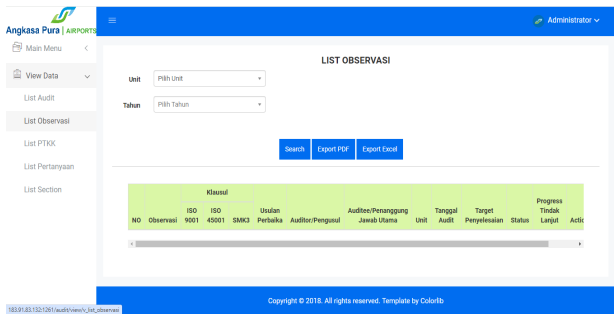
Gambar 4.5.6 Dashboard sesudah

Gambar 4.5.3 Rancangan class diagram

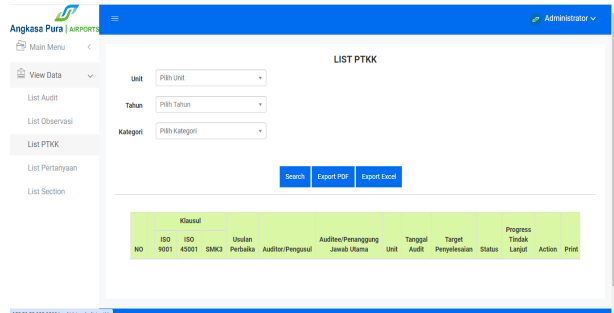
Pada Gambar 4.5.3 merupakan class diagram yang sudah dilakukan peningkatan, dimana kotak class yang diberi warna merah merupakan kotak class yang ditingkatkan atau diubah. Pada class diagram diatas terdapat 12 kotak class diagram dengan 3 perubahan yang dilakukan guna meningkatkan user experience.

4.5.4 Rancangan Desain Antarmuka

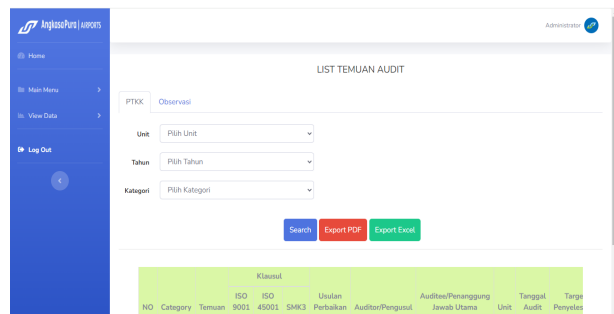
Setelah melakukan desain uml sebelumnya, desain antarmuka pada halaman login ini juga diperlukan dalam proses peningkatan atau pengembangan website audit checklist yang berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah perangkat lunak atau sistem. Dengan demikian, hal ini dapat menghasilkan pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan efisien. Berikut merupakan desain antarmuka website audit checklist pada halaman beberapa halaman dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5.7 List observasi sebelum



Gambar 4.5.8 List ptkk sebelum



Gambar 4.5.8 List ptkk dan observasi sesudah

4.6 Evaluasi Desain

Evaluasi desain merupakan langkah terakhir dalam metode desain pengalaman pengguna, yang bertujuan untuk memperbaiki suatu sistem dengan memprioritaskan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode pengujian untuk menilai fungsionalitas sistem. Metode tersebut terdapat skenario uji yang dijalankan dalam berbagai proses jalannya suatu sistem. Testing meliputi skenario uji dengan data yang valid maupun tidak valid, data valid diberi angka 1 dan tidak valid 0. Testing tersebut dilakukan secara manual.

No	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Valid	
				Ya	Tidak
1	Login				
	Kasus uji dengan data benar	Mengisi username dan password yang benar dan mencentik kotak "Remember Me"	Menampilkan halaman dashboard sesuai akun username dan password, serta sistem menampilkan pesan akun tersimpan.	1	0
	Kasus uji dengan data salah	Mengisi username dan password yang salah	Kembali menampilkan halaman login dan pesan gagal	1	0
2	Dashboard	Melihat informasi audit dengan visualisasi data	Menampilkan halaman dashboard dengan visualisasi	1	0
3	Input User	Mengisi jabatan, nama kelompok, auditor, username, dan password	Menampilkan data user dalam bentuk tabel	1	0
		Mengedit data user (jabatan, nama kelompok, auditor, username, dan password)	Menampilkan pesan data berhasil disimpan dan menampilkan halaman form input user	1	0
4	Input Kriteria	Memilih unit, memasukkan klausul ISO 9001, klausul ISO 45001, elemen SMK3,	Menampilkan pesan data disimpan dan kembali menampilkan halaman form input kriteria	1	0
5	Input Audit				
	Form input audit	Memilih unit, memilih auditor, mengisi auditee, menetapkan tanggal	Menampilkan halaman form checklist audit	1	0
	Form checklist audit	Mengisi dan mengupload keterangan serta bukti temuan, wajib mengisi ceklist hasil audit, mengisi rekomendasi dan menetapkan tanggal penyelesaian.	Menampilkan halaman form PTKK atau form observasi sesuai kategori hasil audit, kemudian kembali lagi ke halaman form checklist audit. Menampilkan pesan data berhasil disimpan dan kembali lagi ke halaman form input audit.	1	0
6	List Audit	Memilih unit	Menampilkan data tabel list audit pada halaman yang sama	1	0
	Memilih action detail		Menampilkan halaman form checklist audit sesuai audit yang dipilih sebelumnya dan menekan button simpan maka akan menampilkan pesan data berhasil disimpan	1	0

7	List Temuan Audit				
	List PTKK	Memilih unit, memilih tahun, dan memilih kategori	Menampilkan data tabel list PTKK pada halaman yang sama dan drop down status pada tabel dapat berfungsi	1	0
		Memilih action view	Menampilkan halaman form PTKK untuk melihat form, kemudian menekan button back untuk kembali ke halaman list temuan audit PTKK	1	0
	List Observasi	Memilih unit, dan memilih tahun	Menampilkan data tabel list observasi pada halaman yang sama dan drop down status pada tabel dapat berfungsi	1	0
		Memilih action view	Menampilkan halaman form observasi untuk melihat form, kemudian menekan button back untuk kembali ke halaman list temuan audit observasi	1	0
8	Daftar Pertanyaan	Memilih unit	Menampilkan data tabel daftar pertanyaan	1	0
		Melakukan delete pertanyaan	Menampilkan pesan data berhasil dihapus dan menampilkan kembali ke halaman list pertanyaan	1	0
9	List Section	Mengisi section, jabatan dan kode struktur	Menampilkan pesan data berhasil disimpan dan menampilkan ke halaman list section dan menampilkan data tabel list section	1	0

Gambar 4.6 Skenario testing

Berdasarkan dari hasil pengujian *testing* fungsionalitas dari *website audit checklist* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar fungsi pada *checklist audit website* telah beroperasi dengan baik, meskipun ada beberapa fitur yang belum dapat berfungsi. Sesuai hasil testing untuk fitur yang dilakukan peningkatan telah berjalan dengan baik dan efisien setelah ditingkatkan dan hasil pengujian testing valid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan magang yang telah dilakukan selama sekitar tiga bulan, mencakup audit internal dan juga berfokus pada peningkatan *website audit checklist* menggunakan metode *user experience design* dapat disimpulkan ke dalam beberapa poin berikut :

1. Proses peningkatan atau pengembangan *user experience website audit checklist* telah dilakukan mengikuti seluruh tahapan atau proses sesuai metode *user experience design* (UCD) yaitu pada tahap awal dilakukan identifikasi konteks pengguna, identifikasi kebutuhan pengguna,

merancang desain solusi, dan evaluasi desain. Dalam pelaksanaannya peningkatan atau pengembangan *website audit checklist* ini telah berhasil dilakukan dan sistem yang ditingkatkan dapat lebih memudahkan pengguna setelah melakukan perancangan solusi mulai dari fitur login, fitur dashboard, fitur hasil temuan audit, fitur interpretasi, dan fitur sorting.

2. *Website audit checklist PT Angkasa Pura I KCP Juanda Surabaya* telah dilakukan pengujian fungsionalitas menggunakan metode testing secara manual, dimana dalam pengujiannya didapatkan hasil fungsionalitas bernilai 1 yang berarti valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* mengalami peningkatan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52.
- Nurhayati, S., Shadek, T. F., & Lasandi, D. (2025). PERANCANGAN SISTEM PEREKRUTAN SECURITY BADAN USAHA JASA PENGAMANAN BERBASIS WEB PADA PT . KRAKATAU JASA INDUSTRI. *Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 7(1), 88–102.
- Rachmat, Z., S, W., Irfan, A., & Suwandi, I. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis Web pada Desa Palangiseng Kabupaten Soppeng. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1022–1031.
- Rahmawati, A., & Aryansah, J. E. (2023). Pengalaman Pengguna (User Experience) Pada Aplikasi Electronic Tax (E-Tax) Di Kota Palembang. *Spirit Publik: Jurnal Administrasi Publik*, 18(1), 116–126.
- Ramli, H., Nur Aisah, A., Nuralamsyah, M., & Kurniawan, A. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI MY HOME MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *Indonesian Technology and Education Journal*, 01(02), 47–67.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42.
- Rohman Irsyadi, M., Setiawan, B., Hafiz Ar Rafi, M., Musthafa, M. F., Wahyuni, S. S., & Akbar, F. A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Absensi Siswa di SD Negeri Sidosermo I Surabaya Berbasis Desktop. 4, 235–244.
- Salam, I. A., Prihandani, K., & Purnamasari, I. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Profit Penjualan Motor Berbasis Desktop Konsep Arsitektur

Model View Controller (Mvc). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1).

Suwin, S. (2024). Membangun Strategi Misi Kontekstual Bagi Generasi Z: Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Proceeding National Conference of Christian Education and Theology*, 2(2), 45–57.