

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE S2*
(TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL)
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER*
CENTERED DESIGN DAN *SYSTEM USABILITY SCALE***

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh

Latif Arif Anggoro

197006516086



**PRGORAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2022

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE S2*
(TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL)
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER*
CENTERED DESIGN DAN *SYSTEM USABILITY SCALE***

SKRIPSI SARJANA

Karya Ilmiah Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Sistem Informasi Dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan
Informatika

Oleh

Latif Arif Anggoro

197006516086



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA**

UNIVERSITAS NASIONAL

2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE S2 (TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN DAN SYSTEM USABILITY SCALE



Latif Arif Anggoro
197006516086

Dosen Pembimbing Team

Dosen Pembimbing 1



(Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing 2



(Dhieka Avrilia Lantana, S.Kom, M.Kom)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE S2 (TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL) DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DAN SYSTEM USABILITY SCALE

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Maret 2023



Latif Arif Anggoro

197006516086

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE S2*
(TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL)
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED*
DESIGN DAN *SYSTEM USABILITY SCALE***

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 24 Februari Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1



(Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom)
NIP. 0107019009

Dosen Pembimbing 2



(Dhicka Avrilia Lantana, S.Kom, M.Kom)
NIP. 0107019008

Ketua Program Studi



(Andrianingsih, S. Kom., MMSI)

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Latif Arif Anggoro
NPM : 197006516086
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE S2 (TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL) DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DAN SYSTEM USABILITY SCALE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

USER EXPERIENCE ANALYSIS ON S2 WEBSITE (INFORMATION TECHNOLOGY NATIONAL UNIVERSITY) USING METHOD USER CENTERED DESIGN AND SYSTEM USABILITY SCALE

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 	TGL : 09.02.2023  	TGL : 8 Maret 2023 

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Latif Arif Anggoro
NPM : 197006516086
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE S2 (TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS NASIONAL) DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DAN SYSTEM USABILITY SCALE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

USER EXPERIENCE ANALYSIS ON S2 WEBSITE (INFORMATION TECHNOLOGY NATIONAL UNIVERSITY) USING METHOD USER CENTERED DESIGN AND SYSTEM USABILITY SCALE

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 09-02-2023	TGL : 8 Maret 2023
		

ABSTRAK

Di era ini penggunaan teknologi menjadi kebiasaan baru, dalam mencari sebuah informasi juga tak luput dari perkembangan teknologi karena dengan teknologi dapat mempersingkat waktu. Saat mencari sebuah informasi pada halaman *website*, pengguna tidak hanya melihat isi dari berita yang disajikan tetapi pengguna juga melihat tampilan pada *website* itu menarik atau tidak, Karena dengan menggunakan tampilan yang menarik, pengguna akan meningkatkan rasa *explore* saat mengopersikan *website*. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti *user experience* pengguna saat menggunakan *website* S2 Teknologi Informasi yang nantinya akan dikembangkan menjadi rancangan *user interface* dan *user experience*. Pada tahapan dalam melakukan analisis untuk menentukan *requirement* yang akan digunakan, peneliti menggunakan metode *User Centered Design*, dan dalam perancangan ini mendapat 4 *role user* yaitu pengguna biasa, mahasiswa, dosen, dan admin. Selain itu peneliti melakukan analisis terhadap usability *website* untuk mengukur kepuasan pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale*, pengujian ini melibatkan 50 responden yang akan melakukan *usability testing* pada kuesioner lalu data diolah dengan menggunakan metode SUS dan didapatkan hasil skor SUS yaitu 80.7 dengan skor ini implementasi dari rancangan ui/ux memberikan kemudahan untuk pengguna dan mendapatkan *grade A-* pada pedoman penghitungan skor metode SUS.

Kata Kunci : User Interface, User Experience, Website User centered Design, SUS

ABSTRACT

In this era, the use of technology is becoming a new habit, in searching for information, technological developments are also not spared because technology can shorten time. When searching for information on website pages, users not only see the contents of the news presented but users also see whether the appearance on the website is attractive or not. Because by using an attractive appearance, users will increase their sense of exploration when operating the website. In this research, researchers will examine the user experience of users when using the Information Technology Masters website which will later be developed into a user interface and user experience design. At the stage of conducting an analysis to determine the requirements to be used, the researcher uses the User Centered Design method, and in this design gets 4 user roles, namely ordinary users, students, lecturers, and admins. In addition, researchers conducted an analysis of website usability to measure user satisfaction using the System Usability Scale method. This test involved 50 respondents who would carry out usability testing on the questionnaire, then the data was processed using the SUS method and the SUS score was 80.7 with this score. the implementation of the ui/ux design makes it easy for users and gets grade A- on the guideline for calculating the SUS method score.

Keywords: *User Interface, User Experience, Website User centered Design, SUS*

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS SARJANA	i
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	viii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kontribusi.....	4
BAB 2	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>User Interface</i>	5
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.3 <i>Front-end</i>	6
2.4 <i>Website</i>	6
2.5 <i>User Centered Design</i>	6
2.6 <i>System Usability Scale</i>	7
2.7 <i>Wireframe</i>	8
2.8 Figma.....	9
2.9 UML	9
2.10 Agile.....	10
BAB 3	11
METODE PENELITIAN	11
3.1 Lokasi Penelitian	11
3.2 Waktu Penelitian.....	11
3.3 Penentuan Subjek Penelitian	12
3.4 Fokus Penelitian	12

3.5	Sumber Data.....	12
3.6	Teknik pengumpulan data	12
3.7	UML	14
3.7.1	Use Case Diagram	15
3.7.2	Diagram Activity.....	17
3.8	Design Penelitian	21
BAB 4		23
HASIL DAN DISKUSI		23
4.1	User Centered Design	23
4.1.1	<i>Understand Context of use</i>	23
4.1.2	<i>Specify User Requirement</i>	24
4.1.3	<i>Design Solution</i>	27
4.2	<i>Design</i>	32
4.2.1	<i>Role Pengguna Biasa</i>	32
4.2.2	<i>Role User Mahasiswa</i>	35
4.2.3	<i>Role User Dosen</i>	36
4.2.4	<i>Role User Admin</i>	37
4.3	Implementasi <i>Front-End</i>	39
4.4	Hasil pengujian <i>system usability scale</i>	41
BAB 5		44
KESIMPULAN DAN SARAN		44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA		45

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Tahapan <i>user centered design</i>	7
Gambar 2. 2 Logo Figma	9
Gambar 2. 3 Agile	10
Gambar 3. 10 <i>Use case diagram</i>	16
Gambar 3. 11 <i>Diagram activity</i> halaman depan website	17
Gambar 3. 12 <i>Diagram activity login</i>	18
Gambar 3. 13 <i>Diagram activity upload</i>	19
Gambar 3. 14 <i>Diagram activity download</i>	20
Gambar 3. 15 Proses agile.....	21
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i>	24
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	25
Gambar 4. 3 <i>Site map</i>	27
Gambar 4. 4 <i>Wireframe home</i>	27
Gambar 4. 5 <i>Wireframe tentang</i>	28
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> distribusi mata kuliah	29
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> berita.....	30
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> halaman mahasiswa.....	30
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> materi mahasiswa	31
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> mata kuliah halaman dosen	31
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> halaman materi dosen.....	32
Gambar 4. 12 <i>Wireframe dashboard</i> admin.....	32
Gambar 4. 13 Halaaman <i>landing Page</i>	33
Gambar 4. 14 Halaman program Kuliah	33
Gambar 4. 15 Halman Berita	34
Gambar 4. 16 Halaman depan Mahasiswa	35
Gambar 4. 17 Halaman materi mahasiswa.....	35
Gambar 4. 18 Halaman depan dosen.....	36
Gambar 4. 19 Halman materi dosen.....	36
Gambar 4. 20 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	37
Gambar 4. 21 Halaman dosen pada <i>role</i> admin	37
Gambar 4. 22 Halaman tambah dosen	38
Gambar 4. 23 biodata dosen pada <i>role</i> admin.....	38
Gambar 4. 24 Halaman data mahasiswa	39
Gambar 4. 25 halaman tambah data mahasiswa	39
Gambar 4. 26 Implementasi <i>landing page</i>	40
Gambar 4. 27 Implementasi halaman distribusi mata kuliah.....	40
Gambar 4. 28 Implementasi halaman berita	41
Gambar 4. 29 Hasil kuesioner	42
Gambar 4. 30 Hasil SUS	43

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Pertanyaan SUS	20
Tabel 3. 2 Definisi <i>actor</i>	21

