

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI MEMBACA CERITA  
MENGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *SYSTEM  
USABILITY SCALE (SUS)***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Husna Shafa Athifah**

**19.11.3024**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI MEMBACA CERITA  
MENGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *SYSTEM  
USABILITY SCALE (SUS)***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Husna Shafa Athifah**

**19.11.3024**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI MEMBACA CERITA  
MENGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *SYSTEM  
USABILITY SCALE (SUS)***

yang disusun dan diajukan oleh

**Husna Shafa Athifah**

**19.11.3024**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Maret 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom**

**NIK. 190302355**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI MEMBACA CERITA**  
**MENGGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *SYSTEM***  
***USABILITY SCALE (SUS)***

yang disusun dan diajukan oleh

**Husna Shafa Athifah**

**19.11.3024**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom**  
**NIK. 190302355**

**Ikmah, M.Kom**  
**NIK. 190302282**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Husna Shafa Athifah

NIM : 19.11.3024

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI MEMBACA CERITA MENGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *SYSTEM USABILITY* SCALE (SUS)**

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 1 Maret 2023

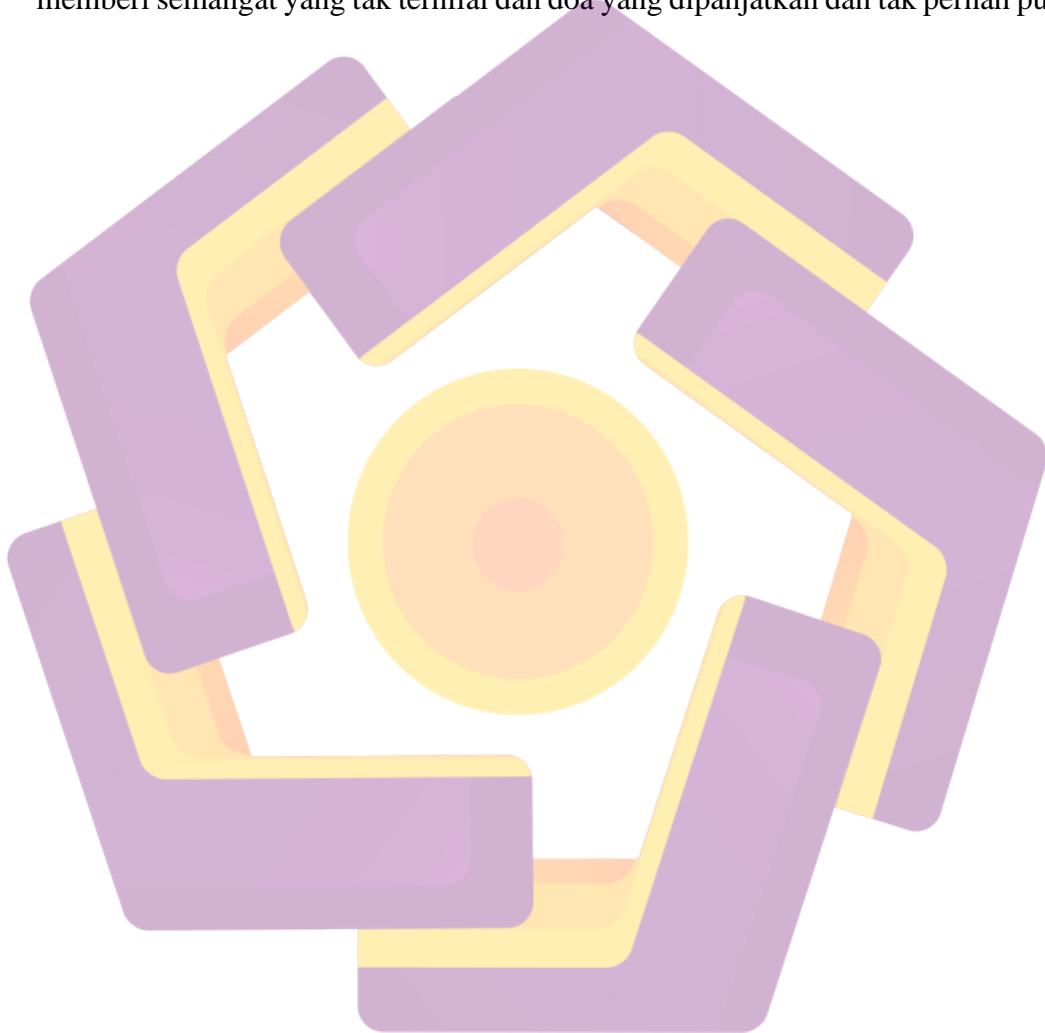
Yang Menyatakan,



Husna Shafa Athifah

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta. Keduanya lah yang telah memberi semangat yang tak ternilai dan doa yang dipanjatkan dan tak pernah putus.



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, dan Maha Pemberi petunjuk, dan kemudahan atas segala sesuatu. Shalawat serta salam tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus oleh Allah SWT sebagai *Uswatun Hasanah*, utusan-Nya yang terakhir dan menjadi rahmat bagi seluruh alam.

Alhamdulillah, skripsi ini dapat penulis selesaikan penyusunannya berkat bimbingan, bantuan serta dorongan yang diberikan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah mencurahkan waktunya bagi kami mahasiswa/i Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah meluangkan waktunya bagi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom., selaku ketua Program Studi S1-Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah meluangkan waktunya bagi mahasiswa/i Program Studi S1-Informatika.
4. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan yang sangat berharga kepada penulis demi lancarnya penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas kebaikan Ibu dan semoga kebaikan Ibu menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT.
5. Seluruh jajaran Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, membimbing dan mengarahkan penulis dalam perkuliahan hingga berakhirnya skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Sunarto dan Ibu Wahyu Widiatun, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dorongan moril dan material yang tidak terhingga. Terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan.

7. Untuk keluarga Fajar Wiyono dan Ibu Asmawati, terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
8. Kepada Alif Nur Fikri selaku kakak sepupu terima kasih atas masukan dan saran yang diberikan kepada Penulis selama mengerjakan skripsi ini.
9. Kepada Bapak Saiful yang selalu sedia mengantar dan menjemput Penulis selama berkuliah. Terima kasih sudah sedia bolak-balik Karawang – Jogja – Karawang.
10. Untuk *my internet besties*, terima kasih atas saran dan dukungan yang diberikan saat Penulis mengerjakan skripsi ini.
11. Untuk Prisca dan Rahmah, terima kasih sudah mau menjadi teman yang baik sejak Sekolah Menengah Atas, semoga pertemanan kita bisa selamanya.
12. Untuk Lula, terima kasih sudah menjadi teman yang baik saat suka maupun duka, walaupun kita tidak pernah satu sekolah dan mengenal satu sama lain saat di tempat bimbel. *I just wanted to thank you for what you did to me.*
13. Untuk Qurrota A'yuna, Daffa Farras, dan Acha, terima kasih sudah mau jadi teman main, teman jajan selama Penulis berkuliah di Jogja.
14. Untuk teman-teman 19-IF07 terima kasih sudah menjadi teman sekelas yang baik selama masa perkuliahan.

Demikian ucapan terima kasih yang Penulis haturkan kepada seluruh pihak. Akhir kata, dengan kerendahan hati semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. Untuk itu, Penulis memohon maaf atas apabila banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 09 February 2023

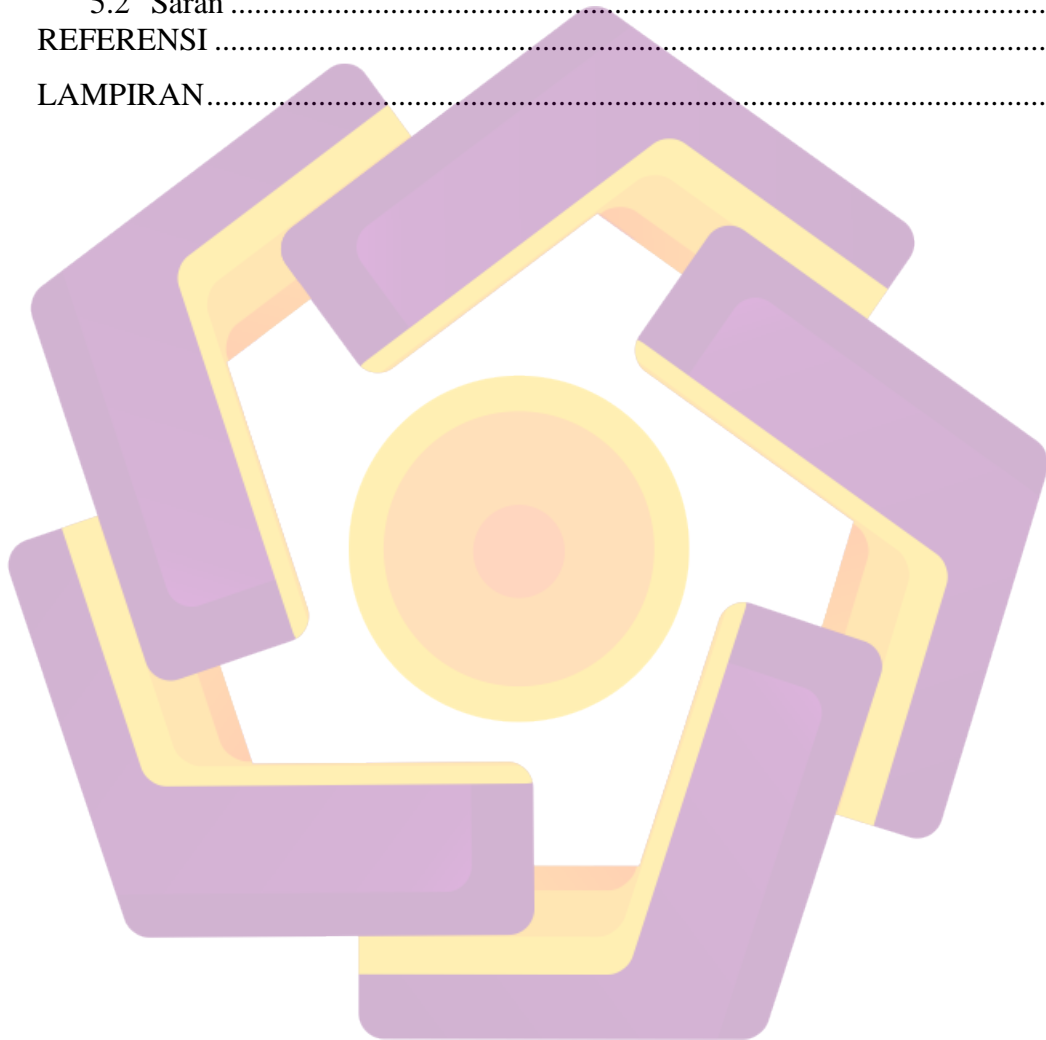
Penulis



## DAFTAR ISI

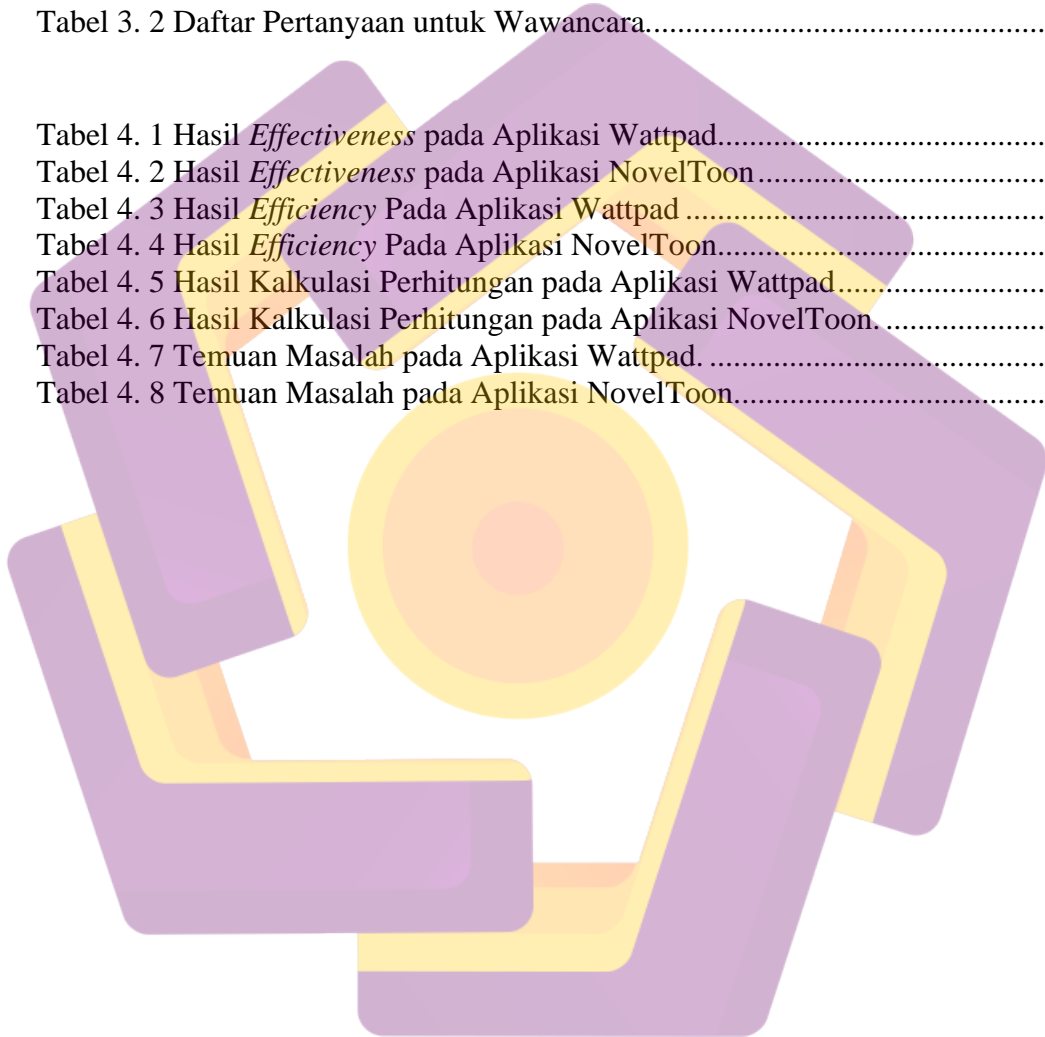
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	12
BAB III METODE PENELITIAN .....	21
3.1 Objek Penelitian.....	21
3.2 Alur Penelitian .....	21
3.3 Alat dan Bahan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	26
4.1 Hasil.....	26
4.1.1 Effectiveness.....	26
4.1.2 Efficiency.....	29
4.1.3 Wawancara .....	31
4.1.4 Satisfaction menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	33

4.2 Pembahasan .....	37
4.2.1 Effectiveness.....	37
4.2.2 Efficiency.....	37
4.2.3 Satisfaction menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	38
4.2.4 Hasil Temuan Masalah pada Usability Testing.....	38
BAB V PENUTUP .....	41
5.1 Kesimpulan .....	41
5.2 Saran .....	42
REFERENSI .....	43
LAMPIRAN.....	47



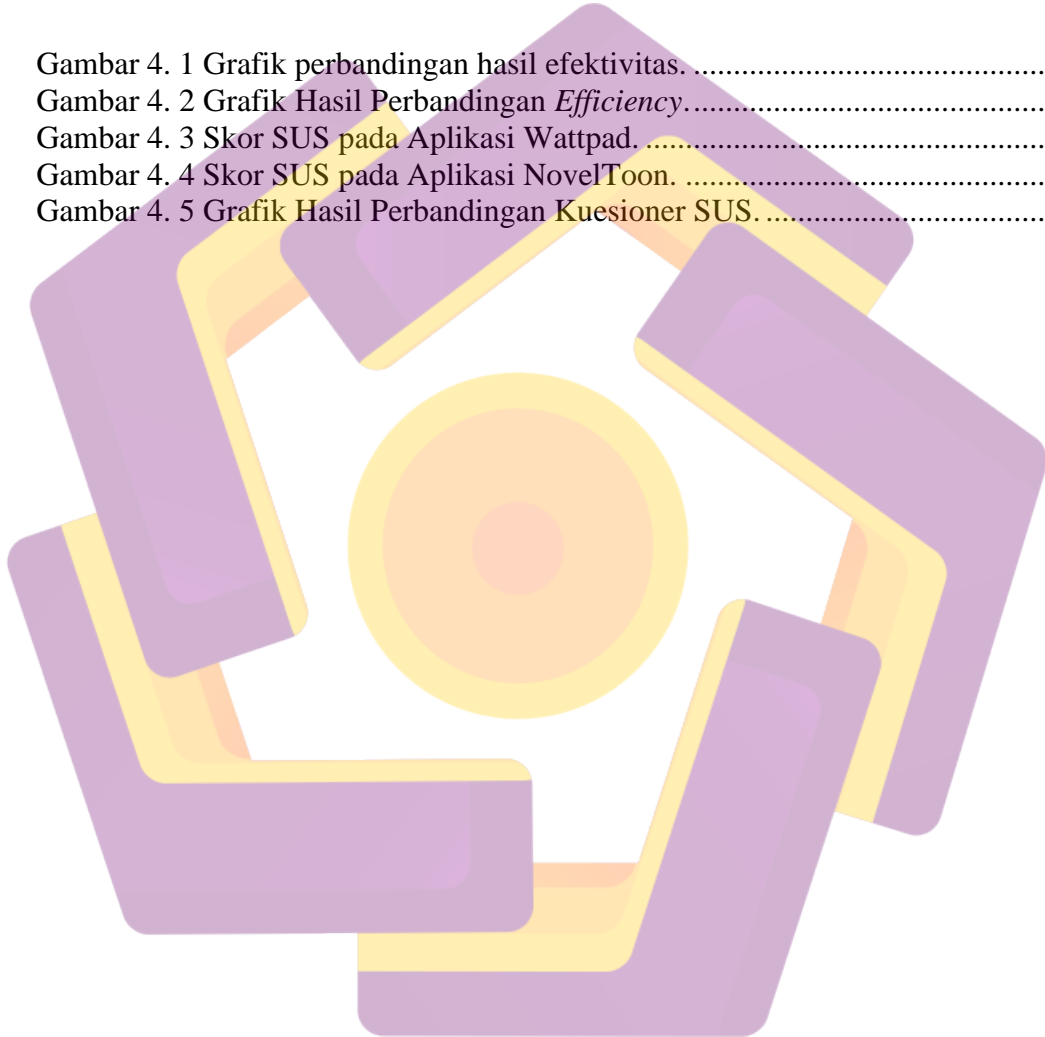
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	7
Tabel 2. 2 Ratio efektivitas .....	15
Tabel 2. 3 Interval Waktu Pada Indikator <i>Time Behavior</i> .....	16
Tabel 2. 4 pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> [2].....	18
Tabel 3. 1 <i>Task Scenario</i> .....	24
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan untuk Wawancara.....	25
Tabel 4. 1 Hasil <i>Effectiveness</i> pada Aplikasi Wattpad.....	26
Tabel 4. 2 Hasil <i>Effectiveness</i> pada Aplikasi NovelToon.....	28
Tabel 4. 3 Hasil <i>Efficiency</i> Pada Aplikasi Wattpad .....	29
Tabel 4. 4 Hasil <i>Efficiency</i> Pada Aplikasi NovelToon.....	30
Tabel 4. 5 Hasil Kalkulasi Perhitungan pada Aplikasi Wattpad.....	33
Tabel 4. 6 Hasil Kalkulasi Perhitungan pada Aplikasi NovelToon. ....	35
Tabel 4. 7 Temuan Masalah pada Aplikasi Wattpad. ....	39
Tabel 4. 8 Temuan Masalah pada Aplikasi NovelToon.....	39



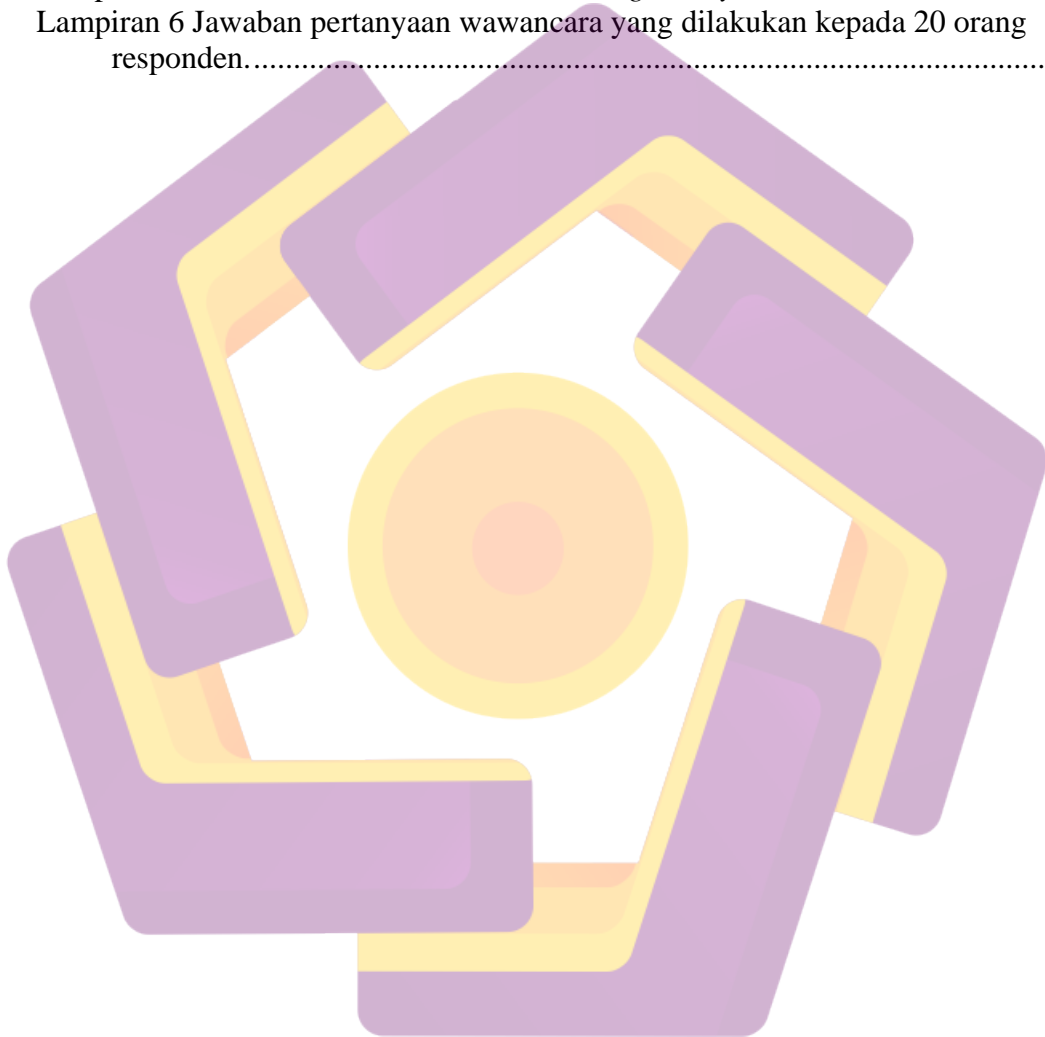
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS). .....	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	21
Gambar 4. 1 Grafik perbandingan hasil efektivitas. ....	29
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Perbandingan <i>Efficiency</i> . ....	31
Gambar 4. 3 Skor SUS pada Aplikasi Wattpad. ....	34
Gambar 4. 4 Skor SUS pada Aplikasi NovelToon. ....	36
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Perbandingan Kuesioner SUS. ....	36



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Aplikasi Wattpad.....	47
Lampiran 2 Tampilan Aplikasi NovelToon.....	47
Lampiran 3 <i>Top 10 Books and Reference on Google Play Store</i> .....	47
Lampiran 4 Wattpad <i>reviews based on Google Play Store.</i> ....	48
Lampiran 5 NovelToon <i>reviews based on Google Play Store.</i> .....	50
Lampiran 6 Jawaban pertanyaan wawancara yang dilakukan kepada 20 orang responden.....	52



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

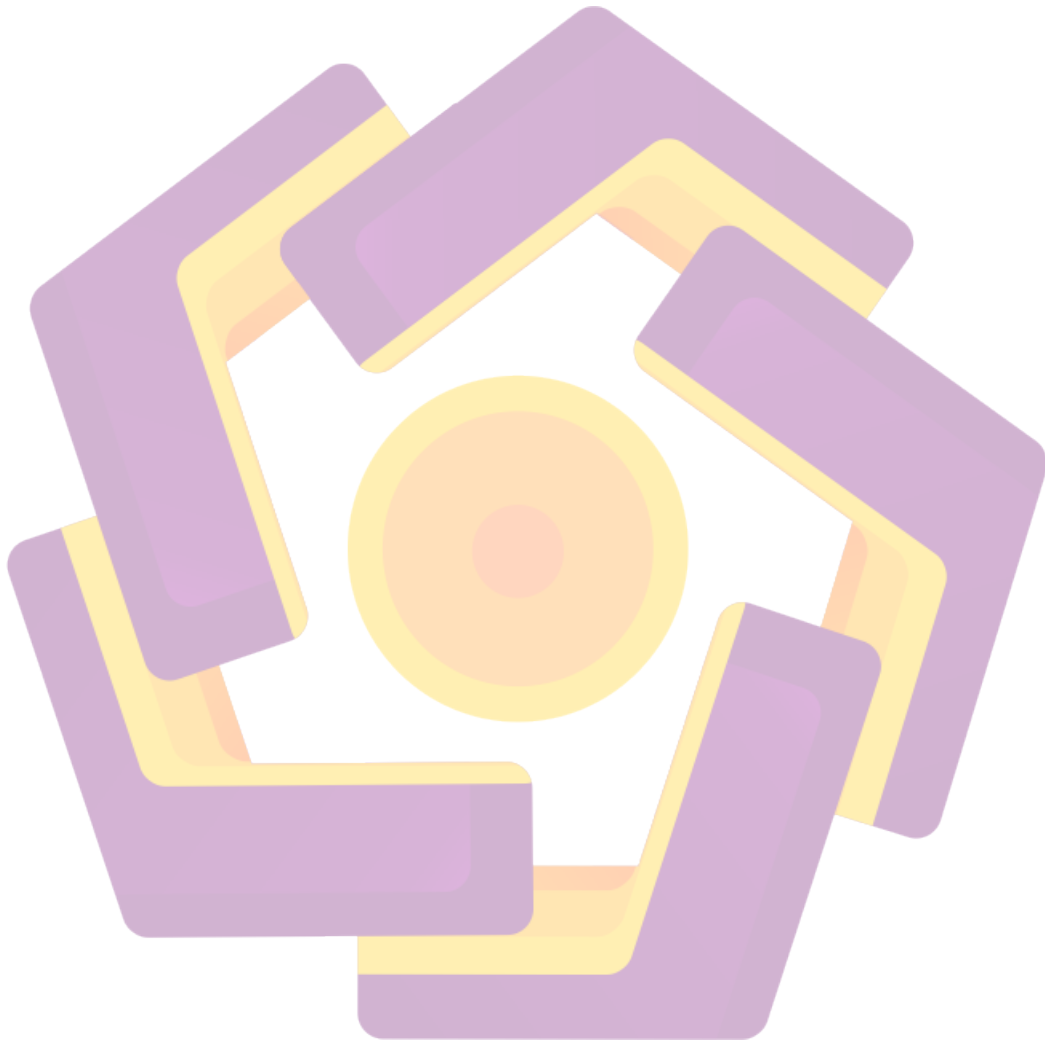
SUS      System Usability Scale



## DAFTAR ISTILAH

Usability

Kegunaan



## INTISARI

Menurut laporan APJII dan We Are Social pada tahun 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 200 juta penduduk. Internet yang sangat berkembang pesat tersebut memudahkan masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan. Salah satu contohnya adalah kegiatan membaca buku. Dahulu, mungkin masyarakat membaca buku masih dengan bentuk fisik, namun dengan teknologi yang sudah berkembang dan internet yang sudah tersebar luas kegiatan membaca buku bisa dilakukan menggunakan *smartphone*. *Google play store* menyediakan berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan untuk membaca buku diantaranya adalah Wattpad dan NovelToon. Berdasarkan *reviews* pada *Google Play Store* setelah aplikasi diperbarui ke versi terbaru yaitu pengguna kesulitan untuk menulis cerita, dan dari segi pengalaman membaca pengguna mengatakan terkadang iklan mengganggu dan hampir menutupi layar sehingga cerita tidak terlihat. Padahal aspek *usability* merupakan kunci keberhasilan sebuah aplikasi. Analisis dilakukan pada aplikasi Wattpad dan NovelToon menggunakan *task scenario*, wawancara, dan pengisian kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pada penelitian mendapatkan bahwa aplikasi Wattpad lebih unggul pada parameter *task scenario*. Hasil kuesioner SUS juga menunjukkan bahwa aplikasi Wattpad mendapatkan *acceptability ranges* berada pada kategori *acceptable* dan *adjective ranges* berada pada kategori *Good*. sementara aplikasi NovelToon *acceptability ranges* berada pada kategori *marginal low* dan *adjective ranges* berada pada kategori OK. Hal ini selaras dengan hasil wawancara kepada responden yang menyatakan bahwa aplikasi Wattpad lebih unggul dari segi fitur dan kemudahan saat menggunakannya.

**Kata kunci:** *Task Scenario, Usability, System Usability Scale, Wattpad, NovelToon*



## ABSTRACT

*According to the APJII and We Are Social reports in 2021, the number of internet users in Indonesia will reach more than 200 million people. The internet, which is growing rapidly, makes it easier for people to carry out various activities. One example is the activity of reading books. In the past, maybe people read books in physical form, but with technology that has developed and the internet that has become widespread, reading books can be done using smartphones. The Google Play Store provides a variety of applications that can be used to read books, including Wattpad and NovelToon. Based on reviews on the Google Play Store, after the application is updated to the latest version, users have difficulty writing stories, and from a reading experience, users say that sometimes the ads are annoying and almost cover the screen so that the story is not visible. Even though the usability aspect is the key to the success of an application. The analysis was carried out on the Wattpad and NovelToon applications using task scenarios, interviews, and filling out the System Usability Scale (SUS) questionnaire. The results of the study found that the Wattpad application was superior in the task scenario parameter. The results of the SUS questionnaire also show that the Wattpad application gets acceptability ranges in the acceptable category and adjective ranges in the Good category. while the NovelToon application acceptability ranges are in the low marginal category and the adjective ranges are in the OK category. This is in line with the results of interviews with respondents who stated that the Wattpad application is superior in terms of features and ease of use.*

**Keyword:** *Task Scenario, Usability, System Usability Scale, Wattpad, NovelToon*