

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING
MENGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE
(Studi Kasus: Website Dunia Coding)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

M. FITRATUL IMAN

19.11.2809

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING
MENGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE
(Studi Kasus: Website Dunia Coding)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

M. FITRATUL IMAN

19.11.2809

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING

MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE

(Studi Kasus: Website Dunia Coding)

yang disusun dan diajukan oleh

M. FITRATUL IMAN

19.11.2809

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Maret 2023

Dosen Pembimbing,

RIFDA FATICHA ALFA AZIZA, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING
MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE
(Studi Kasus: Website Dunia Coding)

yang disusun dan diajukan oleh

M. FFITRATUL IMAN

19.11.2809

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302356

Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

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 : M. FITRATUL IMAN
NIM : 19.11.2809

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING MENGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (Studi Kasus: Website Dunia Coding)

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza,S.Kom,. 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,



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular official stamp. The stamp is yellow with red borders and contains the text 'METRAL TEMPEL' and a unique identification number 'DA6AKX327625068'. There is also a small emblem at the top of the stamp.

M. Fitratul Iman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Peneliti mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis User Experience Pada Website Dunia Coding Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website Dunia Coding)” ini dengan baik. Shalawat serta Salam tercurahkan kepada sang baginda Rasulullah Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam* yang telah membimbing serta menunjukkan jalan dan petunjuk bagi umatnya. Semoga doa dan shalawat dapat menggiring kita semua menuju jalan yang lebih baik dan benar, baik di dunia maupun akhirat. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang sampai saat ini masih terus memberikan doa, dukungan, serta motivasi
2. Seluruh keluarga saya yang terkah memberikan segala dukungan, doa, serta semangat.
3. Kepada Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom yang telah memberikan bimbingan dalam skripsi ini serta memberikan ilmu baru dalam pengerjaan skripsi.
4. Kepada teman-teman kelas 19 IF 04, terimakasih banyak sudah menemani serta membantu saya mulai dari awal perkuliahan hingga Skripsi ini selesai disusun.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat Hidayah dan Ridho Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DUNIA CODING MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (Studi Kasus: Website Dunia Coding)** “ dengan baik. Skripsi ini adalah tugas akhir penulis untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu penulis dalam suport dan motivasinya khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua program studi S1 Informatika.
3. Bu Rifdha Faticha Alfa Aziza, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang baik dan humble serta memberikan solusi sehingga permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kedua orang tua saya, serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman dengan story pasca pendadaranya, terimakasih berkat kalian penulis semakin terdorong untuk menyelesaikan skripsi.
6. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu pembuatan skripsi yang lebih baik

Yogyakarta, 30 Januari 2023

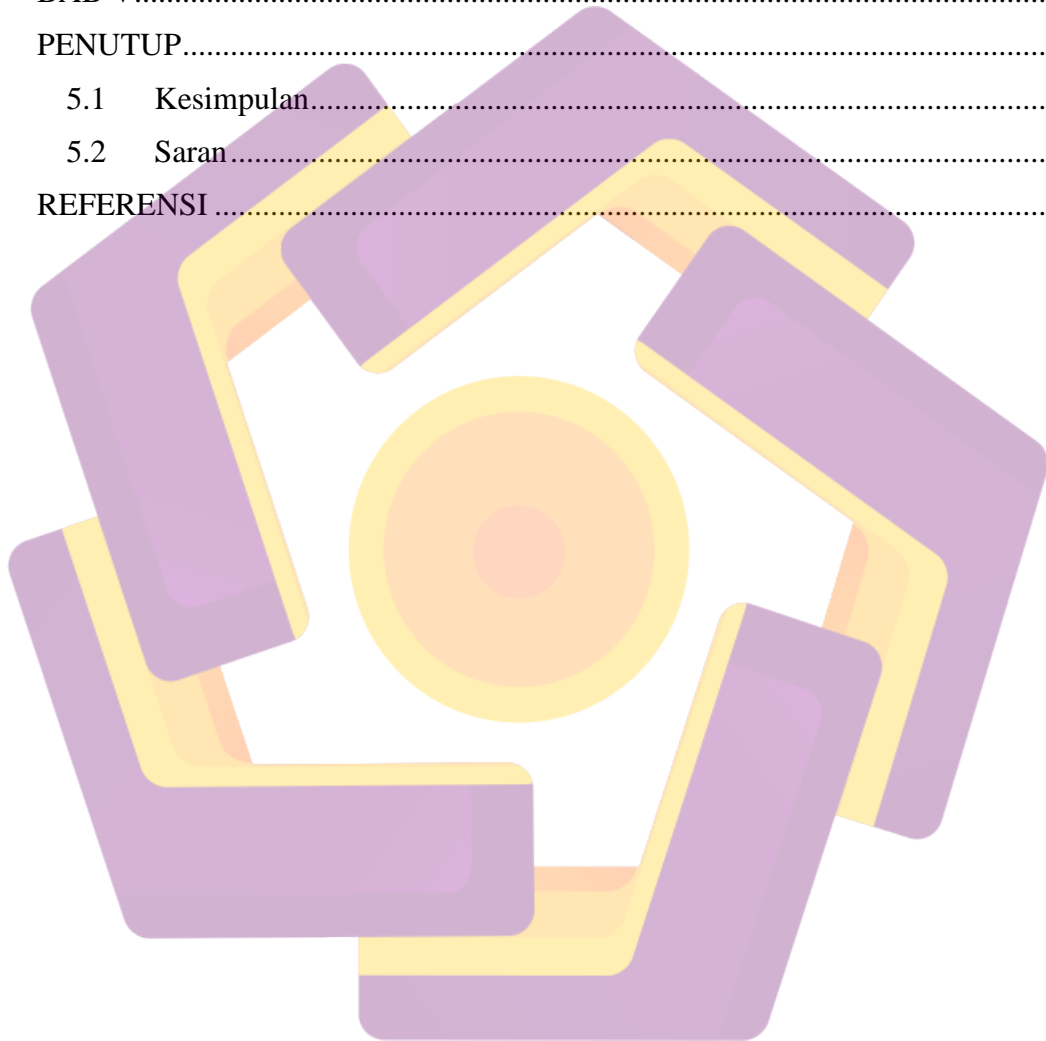
M. Fitratul Iman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Analisis.....	8
2.2.2 User Interface (UI)	8
2.2.3 User Experience (UX).....	8
2.2.4 System Usability Scale (SUS).....	9
2.3 Metode Analisis.....	10
2.3.1 Analisis Identifikasi Masalah	10

2.3.2	Teknik Pengumpulan Data	10
2.4	User Experience	10
2.4.1	Definisi User Experience	10
2.4.2	Elemen User Experience.....	11
2.4.3	Kriteria Antar Disiplin	12
2.5	Website Dunia Coding	13
2.6	Framework User Experience	14
2.6.1	Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)	15
2.6.2	Standardized User Experience Percentile Rank (SUPR-Q).....	15
2.6.3	Software Usability Measurement Inventory (SUMI)	15
2.6.4	User Experience Questionnaire (UEQ)	16
2.6.5	System Usability Scale (SUS)	16
2.7	Kriteria Responden.....	19
2.8	Populasi Dan Sampel Penelitian.....	19
2.8.1	Populasi.....	19
2.8.2	Sampel Penelitian	20
BAB III		21
METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Objek Penelitian	21
3.2	Alur Penelitian.....	21
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	23
3.3.1	Alat Penelitian	23
3.3.2	Bahan Penelitian	23
3.3.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3.3.4	Menyiapkan Kuisisioner	24
3.3.5	Menentukan Responden.....	27
3.3.6	Perhitungan Sample Penelitian	27
3.3.7	Uji Validasi.....	28
BAB IV		29
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1.	Pembahasan Kuisisioner	29
4.1.1	Karakteristik Responden.....	29

4.2	Uji Validitas	31
4.2	Skor SUS	33
4.3	Hasil.....	45
<u>4.4</u>	Perhitungan Rata – Rata SUS	51
4.5	Hasil Akhir	51
BAB V.....		52
PENUTUP.....		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
REFERENSI		53

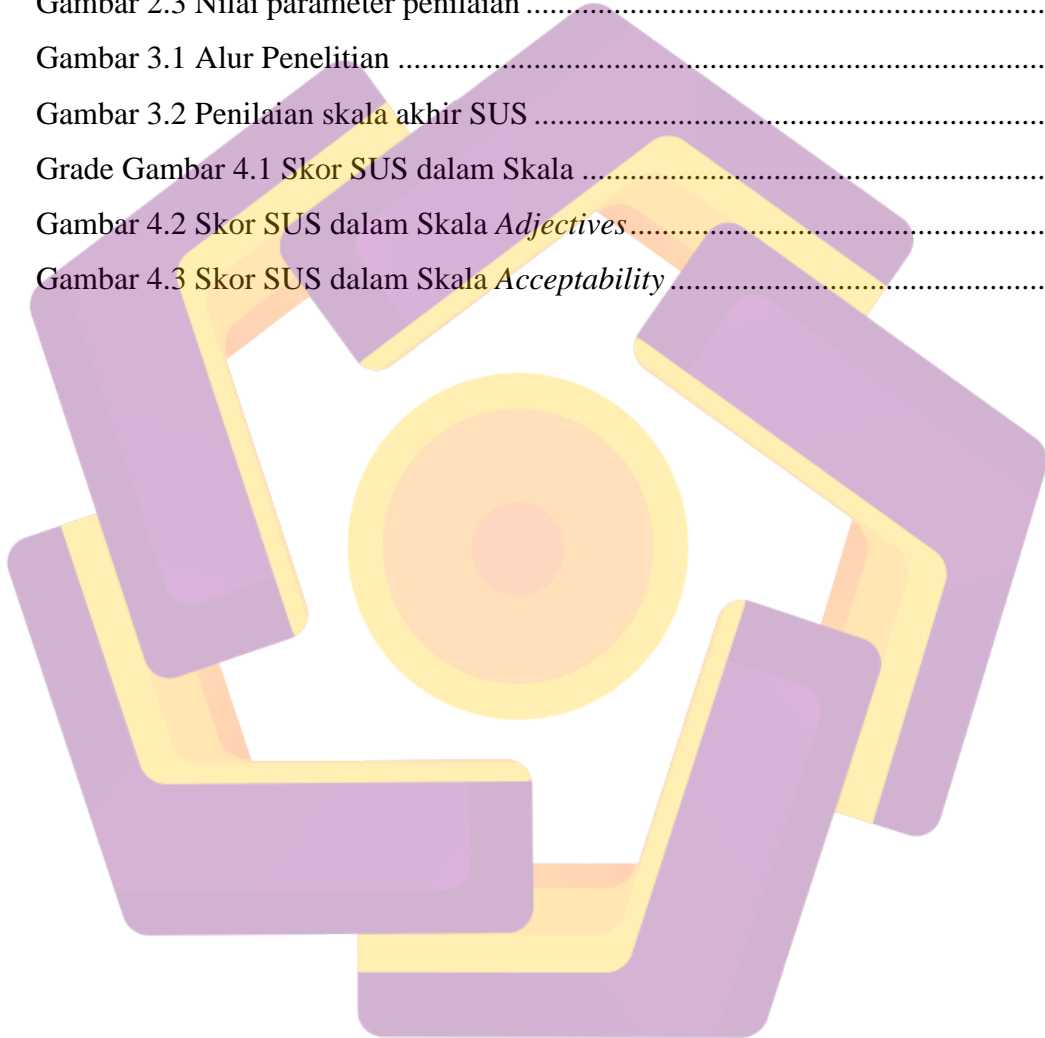


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Keaslian Penelitian	5
Tabel 2.2 Grade SUS	18
Tabel 3.1 10 Pertanyaan Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	24
Tabel 3.2 Penjelasan skala likert (Sumber Medium.com)	25
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Umur	29
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan	29
Tabel 4.4 Hasil uji validitas setiap variabel	31
Tabel 4.5 Hasil uji validitas pada variabel grade scale	31
Tabel 4.6 Perhitungan Skor Sesuai Aturan SUS.....	35
Tabel 4.7 Hasil Skor Responden Sebelum dikali (2,5).....	39
Tabel 4.8 Hasil Skor Responden Sesudah dikali (2,5).....	41
Tabel 4.9 Hasil Skor Responden.....	49
Tabel 4.10 Tabel Skor SUS.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan antara berbagai disiplin akademis yang berkaitan dengan Interaction Design.....	11
Gambar 2.2 Tampilan website Dunia Coding.....	13
Gambar 2.3 Nilai parameter penilaian	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 3.2 Penilaian skala akhir SUS	25
Grade Gambar 4.1 Skor SUS dalam Skala	43
Gambar 4.2 Skor SUS dalam Skala <i>Adjectives</i>	43
Gambar 4.3 Skor SUS dalam Skala <i>Acceptability</i>	44



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

\bar{x}	Skor rata-rata
$\sum x$	Jumah skor SUS
n	Jumah responden
n	Ukuran sampel/jumlah responden
N	Ukuran populasi
E	Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir
e	0,1

INTISARI

Dunia Coding adalah website yang bergerak di bidang IT yang menyediakan even dan kursus bagi pengguna yang berminat untuk mengembangkan skil khususnya di bidang IT. Dunia Coding sedang berupaya untuk mengembangkan website Dunia Coding V3 dengan tampilan yang menarik dan ramah bagi pengguna agar pengguna merasa nyaman ketika berselancar diwebsite tersebut. Pengguna website dunia coding sekarang berdasarkan data yang ada sejumlah 480 pengguna, rata – rata pengguna website dunia coding adalah dari kalangan mahasiswa dan masyarakat umum dan akan terus bertambah seiring berjalanya waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah hasil analisis *user experience* yang dapat meningkatkan *experience* pada website dunia coding menggunakan metode *System Usability Scale*. Populasi penelitian ini adalah pengguna website dunia coding dengan teknik probability sampling yang sampel nya diambil melalui teknik random sampling. Dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* untuk mendapatkan hasil penelitian yang cepat dan efisien. Data yang telah dikumpulkan menggunakan *google form* akan diolah menggunakan perumusan dari metode SUS yang telah ada. Dari hasil penelitian ini didapatkan hasil nilai yaitu 71 yang masuk kedalam kategori Good dengan *grade Scale C* dan *acceptability range* adalah *Acceptable* yang diharapkan dengan data yang telah didapatkan webiste dunia coding bisa menjadi bahan acuan agar bisa meningkatkan kualitas *experience* dari webiste yang telah ada.

Kata kunci: Pengalaman Pengguna, Sampel Random, Skala Kegunaan Sistem, Dunia Coding, Analisis.

ABSTRACT

Dunia Coding is a website engaged in the IT field that even provides courses for users who are interested in developing skills, especially in the IT field. Dunia Coding is working on developing the Dunia Coding V3 website with an attractive and user-friendly appearance so that users feel comfortable when surfing the website. Currently, based on existing data, there are 480 users of the coding world website. The average coding world website users are students and the general public and will continue to grow over time. The purpose of this study is the results of user experience analysis which can improve experience on world coding websites using the System Usability Scale method. The population of this study are users of the world coding website using probability sampling technique, the samples were taken using random sampling technique. In this study, the System Usability Scale method was used to obtain fast and efficient research results. Data that has been collected using the Google form will be processed using the formulation of the existing SUS method. From the results of this study, the results obtained were 71 which entered the Good category with a Grade Scale of C and the acceptability range was Acceptable, which was expected with the data obtained by webistes in the world of coding, which could be used as reference material in order to improve the experience quality of existing webistes.

Keywords: User Experience, Random Sampling, System Usability Scale, Coding World, Analysis.