

**EVALUASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEBSITE* TOKOEVENT MENGGUNAKAN  
*SYSTEM USABILITY SCALE***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RESWARA AGUSTA**

**18.11.2029**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**EVALUASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEBSITE* TOKOEVENT MENGGUNAKAN  
*SYSTEM USABILITY SCALE***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**RESWARA AGUSTA**

**18.11.2029**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA  
*WEBSITE TOKOEVENT* MENGGUNAKAN  
*SYSTEM USABILITY SCALE***

yang disusun dan diajukan oleh

**Reswara Augusta**

**18.11.2029**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**EVALUASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA**  
***WEBSITE* TOKOEVENT MENGGUNAKAN**  
***SYSTEM USABILITY SCALE***

yang disusun dan diajukan oleh

**Reswara Agusta**

**18.11.2029**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nuri Cahyono, M. Kom.**  
**NIK. 190302278**

**Anna Baita, M. Kom.**  
**NIK. 190302290**

**Eli Pujastuti, M. Kom.**  
**NIK. 190302227**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 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 : Reswara Agusta  
NIM : 18.11.2029

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Evaluasi *User interface* Dan *User experience* Pada *Website* Tokoevent  
Menggunakan *System Usability Scale***

**Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



**Reswara Agusta**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Papa almarhum, Mama, kakak, dan orang-orang yang menyayangiku yang selalu mendoakan, memberi dukungan luar biasa. Kalian adalah alasan semangat menuntut ilmu sampai saat ini demi mencapai gelar sarjana. Kupersembahkan karya ini sebagai bakti dan kesungguhanku.

Ibu Eli Pujastuti yang tidak pernah lelah dan sabar membimbing, mengoreksi, dan menasehati serta memberikan semangat dalam menyelesaikan karya ini.

Semua yang berjasa dalam membantu penelitian ini  
Almamaterku Universitas Amikom Yogyakarta, terkhusus Fakultas Ilmu  
Komputer yang telah memberikan banyak pembelajaran dan kenangan yang  
berkesan selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, hidayah dan ridho-Nya yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, semoga kita mendapat syafaat dari beliau. Skripsi ini merupakan syarat mendapatkan gelar sarjana (S1) komputer.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian yang sudah dilakukan, kesulitan dan hambatan selalu ada namun karena ridho Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak yang terkait, maka semua kendala dapat teratasi dan skripsi dapat diselesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega P.D., M.Kom selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Dwi Nurani, M.Kom, selaku wali dosen.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang memberikan pengarahan selama skripsi.
5. Seluruh Dosen beserta Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Orang terkasih dan tersayang, sahabat dan teman yang mendukung, serta sabar dan memberikan semangat hingga karya ini terselesaikan,
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas jasa telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Penulisan Skripsi ini. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Skripsi ini.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

Reswara agus

## DAFTAR ISI

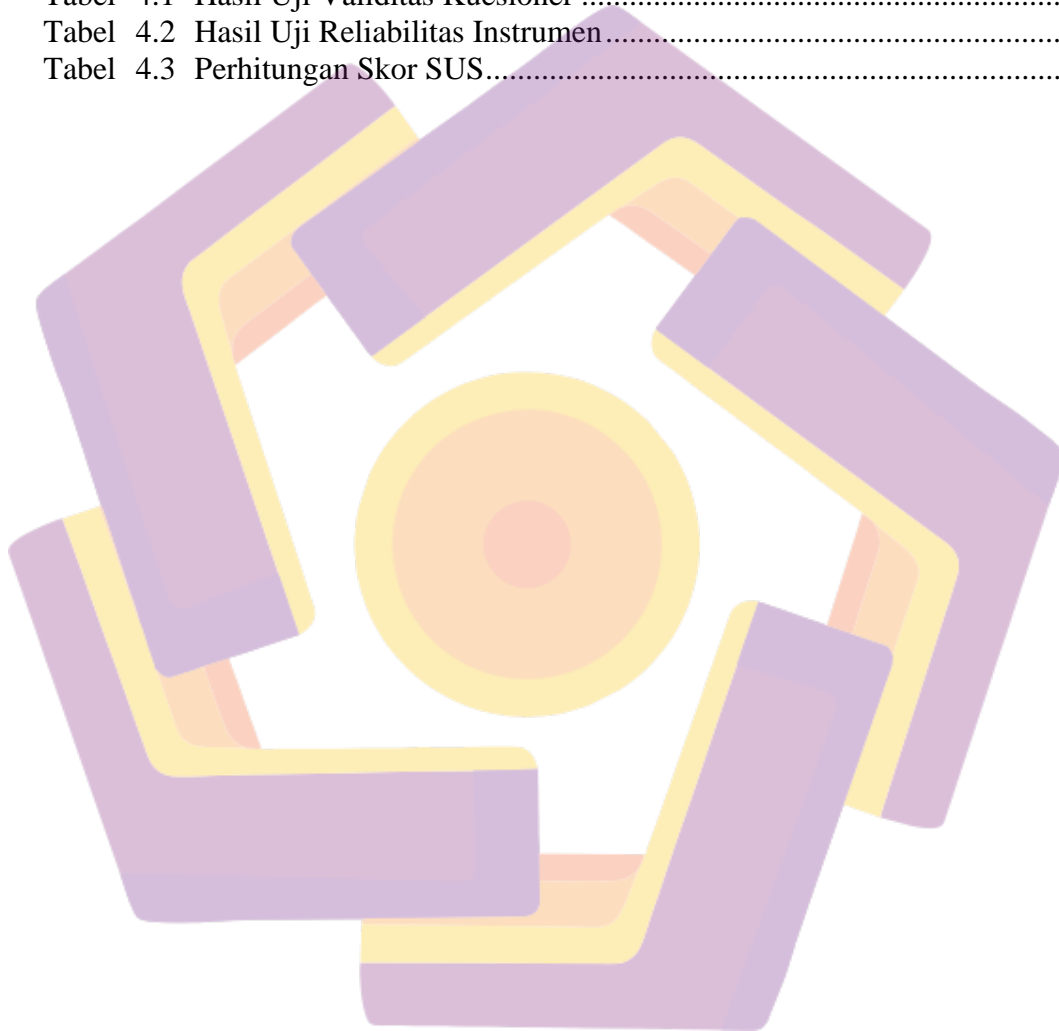
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xii
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I 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.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Evaluasi Website .....	8
2.2.2 Usability Testing .....	9
2.2.2.1 Usability Scale .....	10
2.2.3 User interface Experience.....	10
2.2.4 Wireframe .....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Objek Penelitian .....	14
3.2 Alur Penelitian.....	16
3.3 Alat dan Bahan .....	17
3.3.1 Kuisoner.....	17



3.3.2	Instrumen Pengujian SUS .....	18
3.4	Tahapan Analisa Data.....	19
3.4.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	19
3.4.2	Uji Kualitas Data.....	19
3.4.2.1	Uji Validitas .....	19
3.4.2.2	Uji Reliabilitas .....	20
3.4.3	Pengolahan Data .....	20
3.4.4	Hardware dan Software.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		21
4.1	Hasil Penelitian.....	21
4.1.1	Gambaran Umum Responden .....	21
4.1.2	Tampilan <i>Website</i> tokoevent .....	22
4.2	Pembahasan .....	27
4.2.1	Uji Kualitas Data.....	27
4.2.1	Perhitungan <i>Usability Scale</i> .....	30
4.2.2	Analisa dan Re-design <i>Website</i> tokoevent.....	31
BAB V PENUTUP.....		34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran .....	34
REFERENSI .....		35
LAMPIRAN.....		38

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Skala Likert .....	15
Tabel 3.2 Instrumen Pengujian SUS .....	16
Tabel 3.3 Penilaian SUS Score.....	17
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kuesioner .....	28
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	29
Tabel 4.3 Perhitungan Skor SUS.....	30

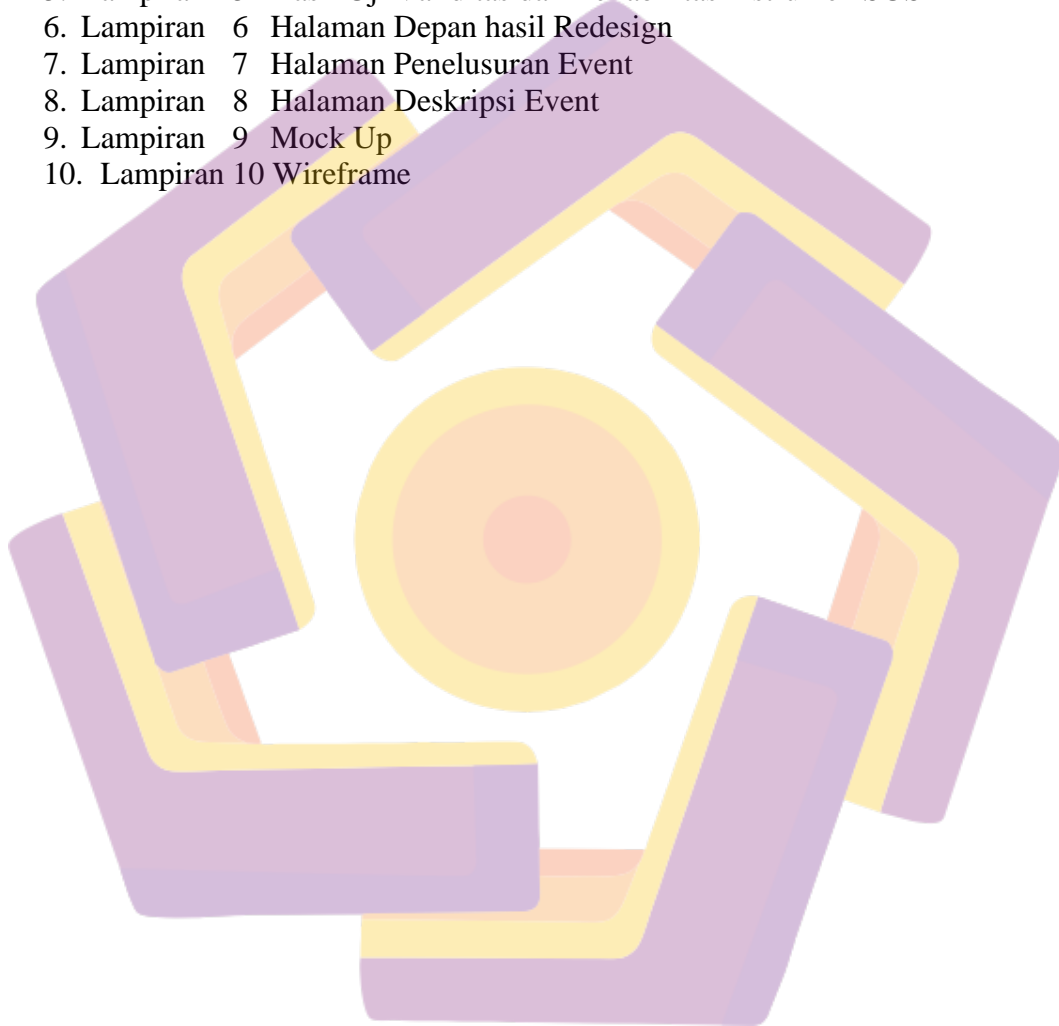


## DAFTAR GAMBAR

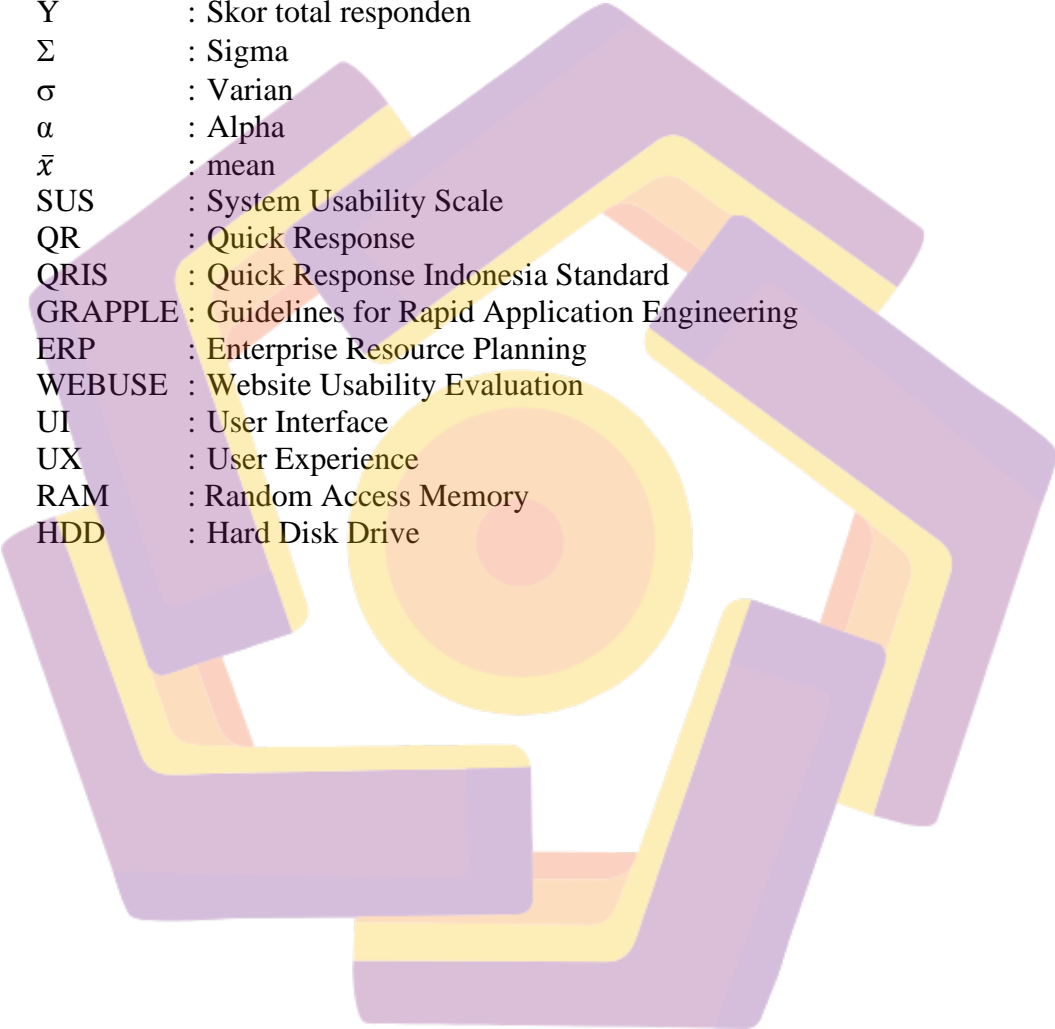
	hal
Gambar 3.1 Tampilan Depan .....	12
Gambar 3.2 Tampilan Pilihan .....	12
Gambar 3.3 Tampilan Pembuatan Akun .....	13
Gambar 3.4 Tampilan Setelah Login .....	13
Gambar 3.5 Alur Penelitian.....	14
Gambar 4.1 Diagram Usia Responden.....	21
Gambar 4.2 Halaman Explore .....	22
Gambar 4.3 Halaman Back dan Ticket .....	22
Gambar 4.4 Halaman Notif .....	23
Gambar 4.5 Halaman Event .....	23
Gambar 4.6 Halaman Pemesanan Tiket .....	24
Gambar 4.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	24
Gambar 4.8 Halaman Metode Bayar.....	25
Gambar 4.9 Halaman Pilihan Lembaga Keuangan .....	25
Gambar 4.10 Halaman QRIS.....	26
Gambar 4.11 Halaman Deadline Pembayaran .....	26
Gambar 4.12 Halaman Depan Re-design .....	33
Gambar 4.13 Halaman Pembayaran Re-design.....	35
Gambar 4.14 Halaman Metode Bayar Redesign.....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Instrumen SUS
2. Lampiran 2 Rekapitulasi Jawaban Responden pada Instrumen SUS
3. Lampiran 3 Rekapitulasi Jawaban Responden Berdasar Perhitungan Skor SUS
4. Lampiran 4 Deskriptif Responden Berdasarkan Usia
5. Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen SUS
6. Lampiran 6 Halaman Depan hasil Redesign
7. Lampiran 7 Halaman Penelusuran Event
8. Lampiran 8 Halaman Deskripsi Event
9. Lampiran 9 Mock Up
10. Lampiran 10 Wireframe

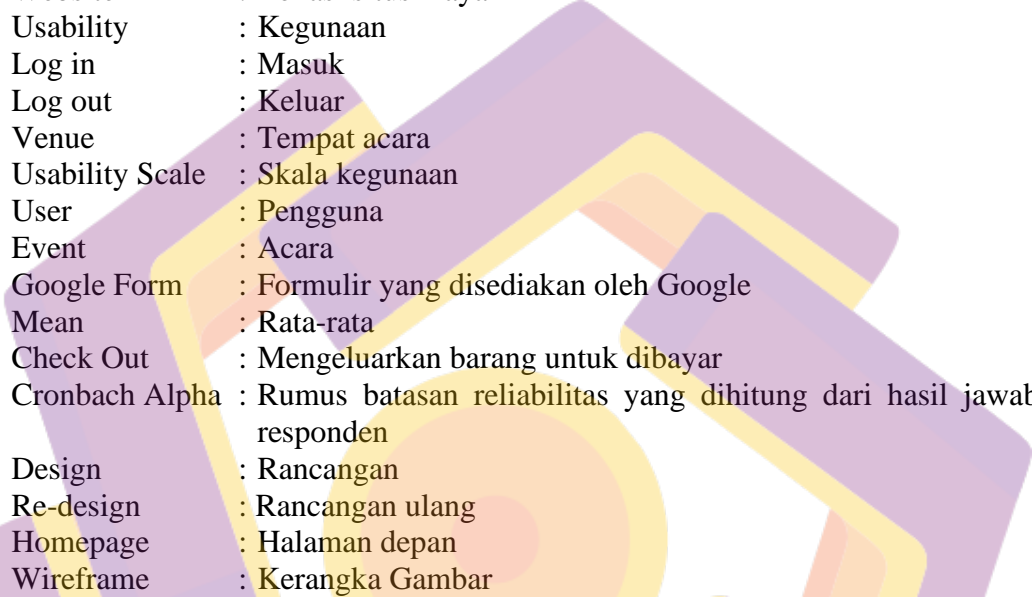


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



r	: Kolerasi product moment
k	: Banyak butir pertanyaan
n	: Jumlah responden
X	: Nilai pertanyaan/item
Y	: Skor total responden
$\Sigma$	: Sigma
$\sigma$	: Varian
$\alpha$	: Alpha
$\bar{x}$	: mean
SUS	: System Usability Scale
QR	: Quick Response
QRIS	: Quick Response Indonesia Standard
GRAPPLE	: Guidelines for Rapid Application Engineering
ERP	: Enterprise Resource Planning
WEBUSE	: Website Usability Evaluation
UI	: User Interface
UX	: User Experience
RAM	: Random Access Memory
HDD	: Hard Disk Drive

## DAFTAR ISTILAH



Online	: Dalam jaringan
Ticket	: Bukti masuk acara
On sale	: Sedang dijual
Website	: Lokasi situs maya
Usability	: Kegunaan
Log in	: Masuk
Log out	: Keluar
Venue	: Tempat acara
Usability Scale	: Skala kegunaan
User	: Pengguna
Event	: Acara
Google Form	: Formulir yang disediakan oleh Google
Mean	: Rata-rata
Check Out	: Mengeluarkan barang untuk dibayar
Cronbach Alpha	: Rumus batasan reliabilitas yang dihitung dari hasil jawaban responden
Design	: Rancangan
Re-design	: Rancangan ulang
Homepage	: Halaman depan
Wireframe	: Kerangka Gambar

## INTISARI

Persaingan *e-ticketing* terlihat dari maraknya tawaran jasa penjualan dan pembelian tiket melalui *website*. Tokoevent.id adalah salah satu yang menawarkan jasa *e-ticketing* dan rekap data, berikut sedikit kekurangan dalam *design*, dikhawatirkan dapat mempengaruhi pengunjung saat mengakses *website* tersebut. Menggunakan metode *system usability scale* (SUS) untuk mengevaluasi *website* tokoevent dalam rangka meneliti lebih mendalam kebutuhan pengguna.

Pengambilan data menggunakan kuesioner *google form* untuk mengukur nilai dari 5 aspek penting yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* yang dirangkum dalam 10 instrumen pertanyaan pengukuran SUS. Hasil tersebut kemudian dicocokkan pada skala SUS dengan pengukuran *grafik acceptability*, *grade scale*, *adjective rating* dan *SUS score percentile rank*.

Dalam penelitian ini nilai *usability* yang dihasilkan dari perhitungan jawaban responden adalah *poor* yang berarti perlu di perbaiki.

**Kata kunci:** tokoevent, *e-ticketing*, *system usability scale*

## **ABSTRACT**

*Competition in building e-ticketing websites can be seen from the number of companies offering their services through their websites. Tokoevent.id offering its services in ticket sales and data recap, but some shortcomings in its development can affect visitors in to the website. This research uses the system usability scale method in evaluating the tokoevent's website to find out the needs of its users. Data collection uses a Google form questionnaire to measure the value of 5 aspects, including learnability, efficiency, memorability, error, and satisfaction averages to be the usability value.*

*In this study, the usability value given by respondents is poor, which means that it needs to improve in the future.*

**Keyword:** *tokoevent, e-ticketing, system usability scale*

