

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE
USABILITY TESTING PADA *WEBSITE* AMIKOM
BUSINESS PARK *INCUBATOR***

SKRIPSI



disusun oleh

Rafly Putra Palian

16.12.9152

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE
USABILITY TESTING PADA *WEBSITE* AMIKOM
*BUSINESS PARK INCUBATOR***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana
S1 pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Rafly Putra Palian

16.12.9152

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE *USABILITY TESTING* PADA *WEBSITE* AMIKOM *BUSINESS PARK INCUBATOR*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rafly Putra Palian

16.12.9152

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2019

Dosen Pembimbing,

Andi Sunyoto, M.Kom., Dr.
NIK. 190302052

PENGESAHAN
SKRIPSI
EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA DENGAN METODE
***USABILITY TESTING* PADA WEBSITE AMIKOM**
BUSINESS PARK INCUBATOR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rafly Putra Palian

16.12.9152

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hartatik, S.T., M.Cs.

NIK. 190302232

Rumini, M.Kom.

NIK. 190302246

Andi Sunyoto, M.Kom., Dr.

NIK. 190302052

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal : 20 Juni 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Juni 2020



Rafly Putra Palian

NIM. 16.12.9152

MOTTO

“Aku adalah sebenar-benarnya diriku dan referensi yang ku pilih”

Risky Firdaus Wijaksana



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat Nyalah, peneliti mendapat kesempatan untuk belajar dan mengembangkan wawasannya selama mengerjakan penelitian ini. Karya ilmiah ini saya dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua serta kakak peneliti yang selalu mendoakan, dan memberikan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Made Yupita Chandrasri Hardika, sahabat yang telah menemani dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Agung Soni Setiawan, sahabat dan mentor yang mengajarkan peneliti tentang kreatifitas, loyalitas dan persahabatan.
4. Soul.ID (Aziz, Pandu, Frans dan Rafi), kelompok yang berjasa dalam membimbing dan membantu peneliti untuk kembali ke dunia perkuliahan.
5. Universitas AMIKOM Yogyakarta, tempat peneliti belajar dan bereksplorasi untuk mengembangkan kemampuan diri.

Terimakasih peneliti ucapkan, atas waktu, tenaga dan pikiran yang telah dicurahkan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmatNya, peneliti mendapat kesempatan untuk belajar dan mengembangkan wawasannya selama mengerjakan penelitian yang berjudul Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Metode *Usability Testing* pada Website Amikom Business Park *Incubator*. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tinggi kepada pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian penelitian ini:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Kepala Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom., Dr selaku pembimbing peneliti yang telah dengan sabar membimbing, memberi arahan dan masukan yang membangun dalam penyusunan penelitian ini. Serta, dosen penguji yang telah memberi kritik dan saran yang mebangun.
4. Seluruh dosen Program Studi Systeem Informasi Faklutas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini.
5. Kedua orang tua serta kakak peneliti yang selalu mendoakan, dan memberikan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
6. Made Yupita Chandrahasri Hardika, sabahat yang telah menemani dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

7. Soul.ID (Aziz, Pandu, Frans dan Rafi), kelompok yang berjasa dalam membimbing dan membantu peneliti untuk kembali ke dunia perkuliahan.
8. Komunitas Multimedia AMIKOM (KOMA), yang mengajarkan arti kekeluargaan dan tanggung jawab pada peneliti.
9. Binar Academy, yang mengajarkan peneliti tentang UI/UX sehingga peneliti memiliki pemahaman yang cukup untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. ABP Incubator, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk mengenal dan belajar tentang ekosistem startup serta bersedia untuk dijadikan objek pada penelitian ini.

Sekali lagi peneliti mengucapkan terimakasih dan apresiasi setinggi-tingginya atas waktu, tenaga dan pikiran yang telah dicurahkan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca serta dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Akhir kata, peneliti ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 20 Juni 2020

Peneliti

Rafly Putra Palian

16.12.9152

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4

1.5.1	Bagi Peneliti	4
1.5.2	Bagi Pihak ABP <i>Incubator</i>	4
1.5.3	Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta	5
1.6	Metode Penelitian.....	5
1.6.1	Pengumpulan Data	5
1.6.2	Metode Analisis	6
1.6.3	Metode Perancangan	6
1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.6.5	Metode Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	<i>Website</i>	12
2.2.1	<i>Website Statis</i>	12
2.2.2	<i>Website Dinamis</i>	12
2.3	Interaksi Manusia dan Komputer	12
2.4	<i>User Experience</i>	13
2.5	<i>User Interface</i>	15
2.6	Populasi dan Sampel	16
2.6.1	Populasi.....	16

2.6.2	Sampel.....	16
2.7	Persona Pengguna.....	17
2.8	Perancangan.....	18
2.8.1	<i>Wireframes</i>	19
2.8.2	<i>Prototyping</i>	19
2.8.3	<i>Low Fidelity Prototype</i>	19
2.8.4	<i>High Fidelity Prototype</i>	19
2.8.5	Evaluasi.....	20
2.9	<i>Usability Testing</i>	20
2.10	<i>Success Rate Metrics</i>	21
2.11	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Deskripsi Objek.....	26
3.1.2	Visi dan Misi <i>ABP Incubator</i>	27
3.1.3	Struktur Organisasi <i>ABP Incubator</i>	27
3.1.4	Logo <i>ABP Incubator</i>	28
3.2	Alur Penelitian.....	28
3.2.1	Survei Pendahuluan.....	28
3.2.2	Studi Pustaka.....	29

3.2.3	Pengumpulan Data	29
3.2.4	Pengolahan dan analisis data	29
3.2.5	Perancangan Survei Tahap 1	29
3.2.6	Pelaksanaan Pengujian Pengguna Tahap 1	30
3.2.7	Analisis Data Hasil Pengujian Pengguna Tahap 1	30
3.2.8	Perumusan Solusi	31
3.2.9	Perancangan <i>Wireframe</i>	31
3.2.10	Implementasi <i>User Interface (UI)</i>	31
3.2.11	Pelaksanaan Pengujian Pengguna Tahap 2	31
3.2.12	Analisis Data Hasil Pengujian Pengguna Tahap 2	32
3.2.13	Kesimpulan dan Saran	32
3.3	Pengumpulan Data	32
3.3.1	Wawancara	32
3.3.2	Observasi	33
3.4	Populasi dan Sample	39
3.4.1	Populasi	39
3.4.2	Sampel	40
3.5	Analisis Data dan Perancangan	40
3.5.1	Data Pengikut Sosial Media <i>ABP Incubator</i>	40
3.5.2	Persona Pengguna	42

3.5.3	Skenario Pengujian.....	44
3.5.4	Perancangan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Pengujian Pengguna Tahap Satu	54
4.1.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	55
4.1.2	<i>Success Rate Metrics</i>	63
4.2	Kesimpulan Pengujian Tahap Satu.....	72
4.3	Perumusan Solusi	72
4.4	Perancangan Wireframe	76
4.4.1	<i>Navigation Bar (NavBar)</i>	76
4.4.2	Halaman <i>Home</i>	77
4.4.3	Halaman <i>Profile</i>	78
4.4.4	Halaman <i>Program</i>	78
4.4.5	Halaman <i>Mentor</i>	79
4.4.6	Halaman <i>Startup</i>	80
4.4.7	Halaman <i>Talent</i>	81
4.4.8	Halaman <i>Event</i>	82
4.4.9	Halaman <i>Our Blog</i>	83
4.4.10	Halaman <i>Contact Us</i>	84
4.5	Implementasi <i>User Interface (UI)</i>	85

4.5.1	<i>Navigation Bar (NavBar)</i>	86
4.5.2	Halaman <i>Home</i>	86
4.5.3	Halaman <i>Profile</i>	87
4.5.4	Halaman Program.....	89
4.5.5	Halaman Mentor.....	91
4.5.6	Halaman <i>Startup</i>	93
4.5.7	Halaman <i>Talent</i>	95
4.5.8	Halaman <i>Event</i>	99
4.5.9	Halaman <i>Our Blog</i>	101
4.5.10	Halaman <i>Contact Us</i>	104
4.6	Pengujian Pengguna Tahap Dua.....	106
4.6.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	107
BAB V PENUTUP.....		115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUS1TAKA.....		118
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

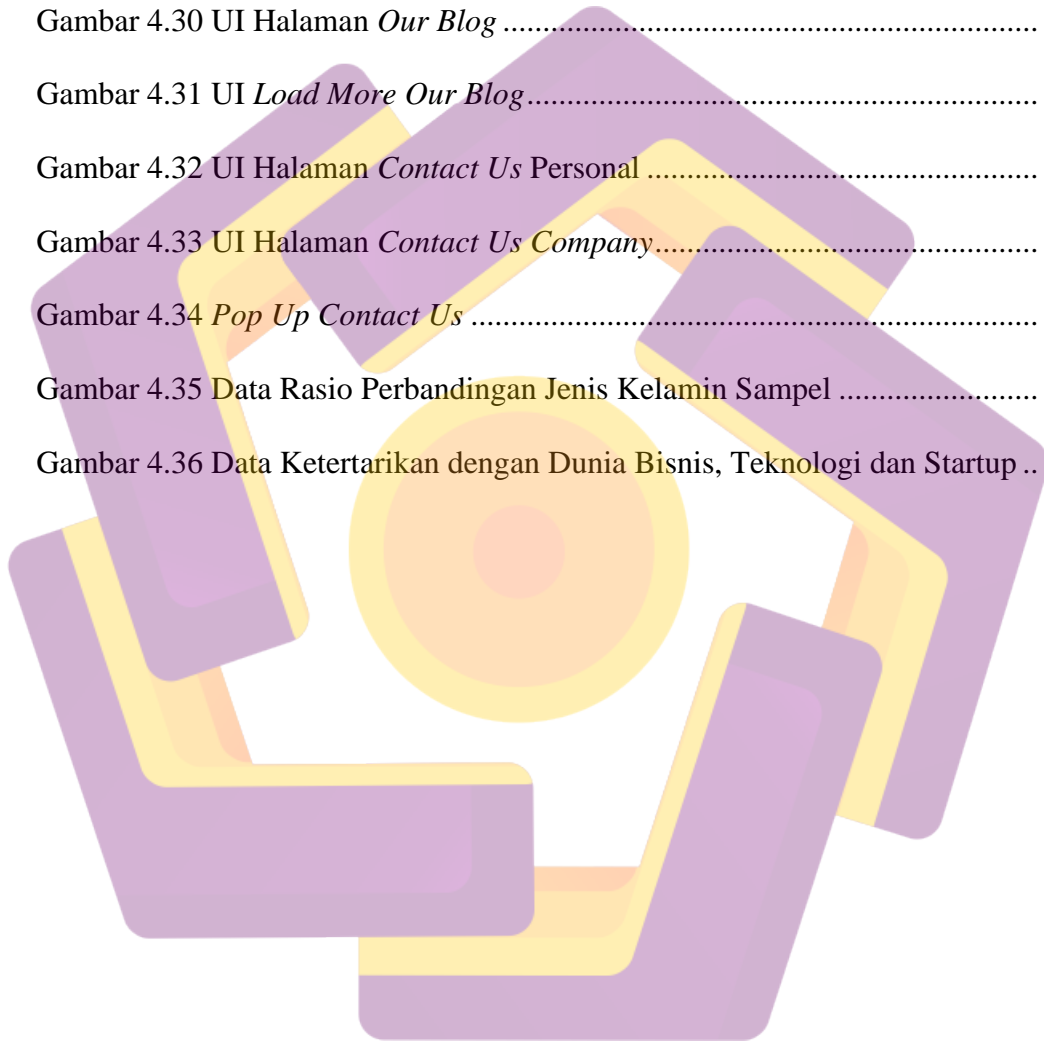
Tabel 1.1 Hasil analisa pengunjung	2
Tabel 2.1 Perbedaan penelitian	10
Tabel 2.2 Skala penilaian perbandingan pasangan	23
Tabel 2.3 Skala penilaian perbandingan pasangan	24
Tabel 3.1 Segmentasi Pengguna	43
Tabel 3.2 Skenario Pengujian	44
Tabel 3.3 Pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	51
Tabel 3.4 Skala Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	52
Tabel 4.1 Data Rentang Usia Sampel	56
Tabel 4.2 Data Profesi Sampel.....	58
Tabel 4.3 Data Tanggapan Responden.....	59
Tabel 4.4 Data Analisis Pengujian <i>System Usability Scale</i>	61
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Success Rate Metrics</i>	64
Tabel 4.6 Perumusan Solusi Website ABP <i>Incubator</i>	73
Tabel 4.7 Data Rentang Usia Sampel	108
Tabel 4.8 Data Profesi Sampel.....	109
Tabel 4.9 Data Tanggapan Responden.....	111
Tabel 4.10 Data Analisis Pengujian <i>System Usability Scale</i>	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konteks aksi dan fungsi	13
Gambar 2.2 Pesona pengguna	18
Gambar 2.3 <i>Success Rate Metrics</i>	21
Gambar 2.4 Skala penilaian <i>System Usability Scale</i>	22
Gambar 3.1 Struktur organisasi ABP <i>Incubator</i>	27
Gambar 3.2 Logo ABP <i>Incubator</i>	28
Gambar 3.3 Alur Penelitian.....	28
Gambar 3.4 Tampilan Menu <i>Home Page</i>	33
Gambar 3.5 Tampilan Menu Program	34
Gambar 3.6 Tampilan Menu Mentor	35
Gambar 3.7 Tampilan Menu Startup.....	35
Gambar 3.8 Tampilan Menu <i>Our Team & Experience</i>	36
Gambar 3.9 Tampilan Menu <i>Our Blog</i>	37
Gambar 3.10 Tampilan Menu <i>Contact Us</i>	37
Gambar 3.11 Tampilan Menu <i>Event Page</i>	38
Gambar 3.12 Tampilan Menu <i>Event Page</i>	39
Gambar 3.13 Data Umur Pengikut Sosial Media ABP <i>Incubator</i>	41
Gambar 3.14 Data Kota Domisili Pengikut Sosial Media ABP <i>Incubator</i>	41
Gambar 3.15 Data Ketertarikan Konten Pengikut Sosial Media ABP <i>Incubator</i> . 42	
Gambar 3.16 Persona Pengguna	44
Gambar 4.1 Data Rasio Perbandingan Jenis Kelamin Sampel	57
Gambar 4.2 Data Ketertarikan dengan Dunia Bisnis, Teknologi dan Startup	58

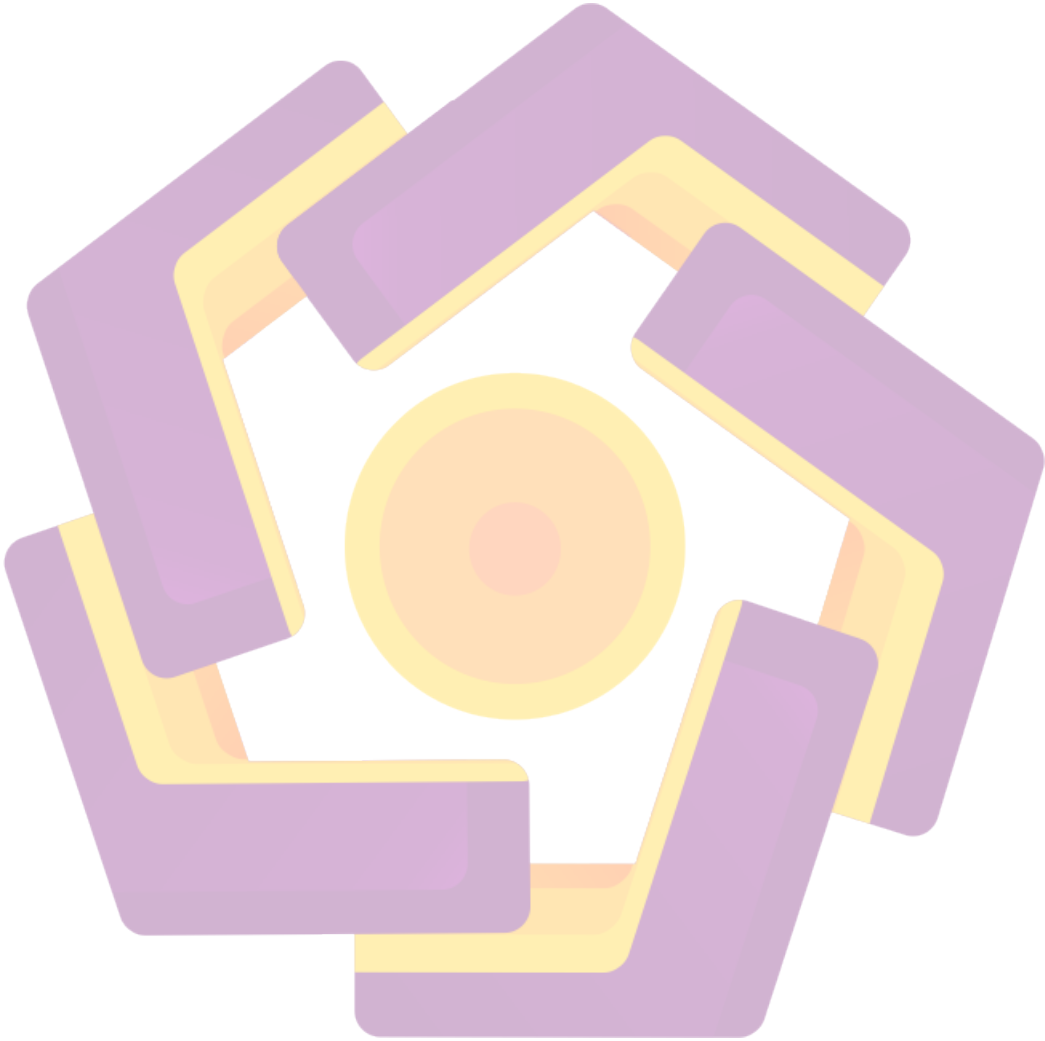
Gambar 4.3 Grafik Data Hasil Pengujian <i>Success Rate Metrics</i>	67
Gambar 4.4 <i>Wireframe Navigation Bar</i>	76
Gambar 4.5 <i>Wireframe Halaman Home</i>	77
Gambar 4.6 <i>Wireframe Halaman Profile</i>	78
Gambar 4.7 <i>Wireframe Halaman Program</i>	79
Gambar 4.8 <i>Wireframe Halaman Mentor</i>	80
Gambar 4.9 <i>Wireframe Halaman Mentor</i>	81
Gambar 4.10 <i>Wireframe Halaman Talent</i>	82
Gambar 4.11 <i>Wireframe Halaman Event</i>	83
Gambar 4.12 <i>Wireframe Halaman Our Blog</i>	84
Gambar 4.13 <i>Wireframe Halaman Contact Us</i>	85
Gambar 4.14 <i>UI Navigation Bar</i>	86
Gambar 4.15 <i>UI Halaman Home</i>	87
Gambar 4.16 <i>UI Halaman Profile</i>	88
Gambar 4.17 <i>UI Pop Up Talent Pool</i>	89
Gambar 4.18 <i>UI Halaman Program</i>	90
Gambar 4.19 <i>UI Pop Up Startup Talk</i>	91
Gambar 4.20 <i>UI Halaman Mentor</i>	92
Gambar 4.21 <i>UI Card Halaman Mentor</i>	93
Gambar 4.22 <i>UI Halaman Startup</i>	94
Gambar 4.23 <i>UI Pop Up Startup</i>	95
Gambar 4.24 <i>UI Halaman Talent</i>	96
Gambar 4.25 <i>UI Pop Up Talent</i>	97

Gambar 4.26 UI <i>Load More Talent</i>	98
Gambar 4.27 UI <i>Talent Tech</i>	99
Gambar 4.28 UI Halaman <i>Event</i>	100
Gambar 4.29 UI <i>Load More Event</i>	101
Gambar 4.30 UI Halaman <i>Our Blog</i>	102
Gambar 4.31 UI <i>Load More Our Blog</i>	103
Gambar 4.32 UI Halaman <i>Contact Us Personal</i>	104
Gambar 4.33 UI Halaman <i>Contact Us Company</i>	105
Gambar 4.34 <i>Pop Up Contact Us</i>	106
Gambar 4.35 Data Rasio Perbandingan Jenis Kelamin Sampel	109
Gambar 4.36 Data Ketertarikan dengan Dunia Bisnis, Teknologi dan Startup ..	110



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1
Lampiran 2 2



INTISARI

ABP *Incubator* merupakan salah satu *startup ecosystem builder* yang aktif berkontribusi di Yogyakarta. ABP *Incubator* memiliki visi untuk mentransformasi bakat *startup* menjadi sebuah perusahaan *startup* yang sukses. Untuk mempublikasikan eksistensinya ABP *Incubator* memiliki beberapa media publikasi. Salah satu media publikasi kegiatannya adalah website ABP *Incubator* tentunya tampilan pengguna pada website ABP *Incubator* harus memiliki tingkat *usability* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya sebuah pengujian pada tampilan pengguna website ABP *Incubator*.

Pada penelitian ini pengalaman pengguna website ABP *Incubator* dievaluasi dengan 2 metode yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *Success Rate Matric* (SRM). Pada pengujian SUS didapatkan bahwa website ABP *Incubator* memiliki nilai *usability* sebesar nilai rata-rata sebesar 63.1 atau masuk dalam kategori D (kurang). Sedangkan pada pengujian SRM, pengguna merasa perlu ada penambahan fungsi pada beberapa fitur pada website ABP *Incubator*.

Setelah mendapat hasil pengujian, selanjutnya dibuat sebuah *prototype* sebagai rancangan awal pengembangan website ABP *Incubator*. *Prototype* tersebut kemudian diuji kembali menggunakan metode SUS, didapatkan nilai rata-rata sebesar 70.2 atau masuk dalam kategori B (Baik).

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, *System Usability Scaledan Success Rate Matric, Prototype*.

ABSTRACT

ABP Incubator is one of the ecosystem builder startups actively contributing in Yogyakarta. ABP Incubator has a vision to transform startup talent into a successful startup company. To publish its extension ABP Incubator has several publications. One of the media publications of its activities is the website ABP Incubator of course the user display on the website ABP Incubator must have a high level of usability. Therefore, there needs to be a test on the user view of the ABP Incubator website.

In this study, the user experience of ABP Incubator website was evaluated with 2 methods namely System Usability Scale (SUS) and Success Rate Matric (SRM). In the SUS test, it was obtained that the ABP Incubator website had an average usability value of 63.1 or was category D (less). While in SRM testing, users feel the need to add functionality to some features on the ABP Incubator website.

After receiving the test results, the prototype was then made as the initial design of the development of the ABP Incubator website. The prototype was then retested using the SUS method, obtained an average value of 70.2 or entered category B (Good).

Keyword: *User Experience, System Usability Scales and Success Rate Matric, Prototype.*