

**ANALISIS *USER INTERFACE* PADA WEBSITE *ENGLISH CLUB BANTUL* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**WISSEL VIRGINIA UKTOLSEYA**

**20.11.3442**

Kepada

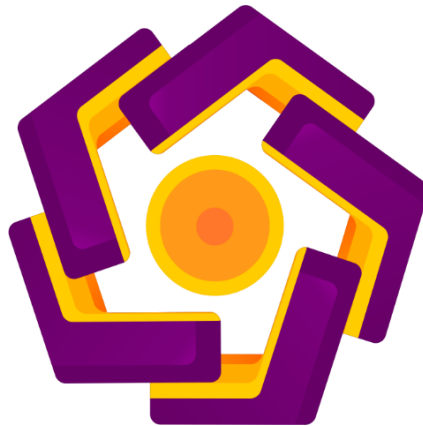
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**ANALISIS *USER INTERFACE* PADA WEBSITE *ENGLISH CLUB BANTUL* MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**WISSEL VIRGINIA UKTOLSEYA**

**20.11.3442**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

# HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

*ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE ENGLISH CLUB  
BANTUL MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE  
(SUS)*

yang disusun dan diajukan oleh

**Wissel Virginia Uktolseya**

**20.11.3442**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 14 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

# HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

*ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE ENGLISH CLUB  
BANTUL MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE  
(SUS)*

yang disusun dan diajukan oleh

**Wissel Virginia Uktolseya**

**20.11.3442**

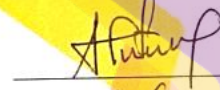
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Acihmah Sidauruk, M.kom  
NIK. 190302238



Ike Verawati, M.Kom  
NIK. 190302237



Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng  
NIK. 190302287



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Wissel Virginia Uktolseya**  
**NIM : 20.11.3442**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

***Analisis User Interface Pada Website English Club Bantul Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)***

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 Juni 2024

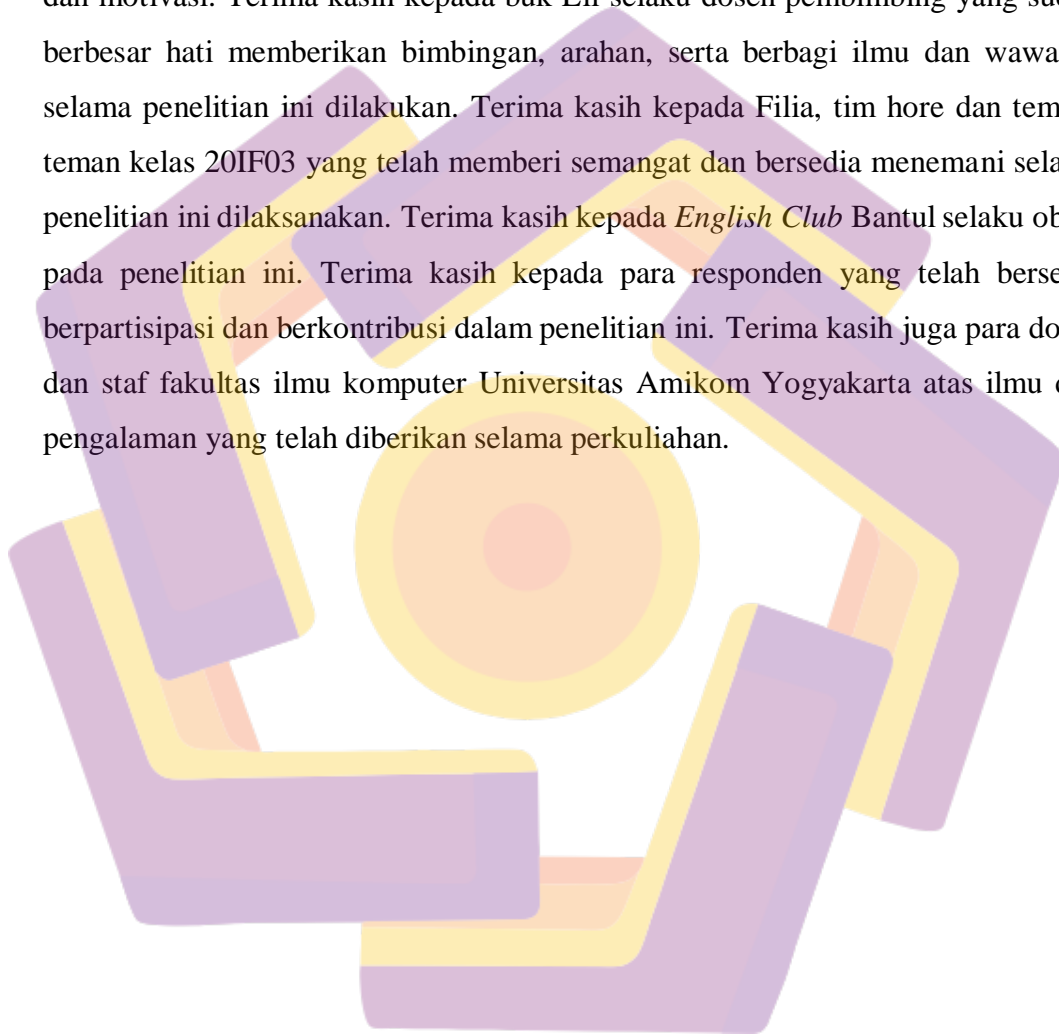
Yang Menyatakan,



Wissel Virginia Uktolseya

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada keluarga Uktolseya yang sudah memberikan dukungan selama merantau menempuh pendidikan di Yogyakarta. Terima kasih kepada Papa, Tante dan Om yang sudah memberikan dukungan moral dan motivasi. Terima kasih kepada buk Eli selaku dosen pembimbing yang sudah berbesar hati memberikan bimbingan, arahan, serta berbagi ilmu dan wawasan selama penelitian ini dilakukan. Terima kasih kepada Filia, tim hore dan teman-teman kelas 20IF03 yang telah memberi semangat dan bersedia menemani selama penelitian ini dilaksanakan. Terima kasih kepada *English Club* Bantul selaku objek pada penelitian ini. Terima kasih kepada para responden yang telah bersedia berpartisipasi dan berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih juga para dosen dan staf fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama perkuliahan.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga tercinta, terutama orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan moral. Terima kasih atas segala pengorbanan, semangat dan motivasi yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen wali dan dosen pembimbing.
3. Filia yang selalu memberikan semangat dan *support* selama proses penelitian ini.
4. Teman-teman sekelas 20IF03 yang saling memberikan dukungan, berbagi pengetahuan dan pengalaman selama perkuliahan.
5. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Ibu Windha Mega P.D., M.Kom selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Para dosen dan staf fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga menjadi sumbangan kecil bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidangnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Studi Literatur</b> .....	6
<b>2.2 Dasar Teori</b> .....	12
2.2.1 <i>User Interface</i> .....	12
2.2.2 <i>User Experience</i> .....	13
2.2.3 <i>Usability</i> .....	13
2.2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	14
2.2.5 <i>Design Thinking</i> .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	19
<b>3.1 Objek Penelitian</b> .....	19
<b>3.2 Alur Penelitian</b> .....	22



3.2.1	<b>Tahap Awal</b> .....	23
3.2.1.1	Kajian Literatur .....	23
3.2.1.2	<i>Research Plan</i> .....	23
3.2.2	<b>Tahap Empathize</b> .....	23
3.2.2.1	Eksplorasi Fitur Website <i>englishclub.id</i> .....	23
3.2.2.2	<i>Competitor Analysis</i> .....	23
3.2.2.3	Penyusunan Pertanyaan Kuesioner Survei & Wawancara .....	24
3.2.2.4	Penyebaran Kuesioner .....	24
3.2.2.5	Proses Wawancara .....	24
3.2.3	<b>Tahap Define</b> .....	24
3.2.3.1	Perhitungan SUS Score Awal .....	24
3.2.3.2	<i>Data Clustering</i> .....	24
3.2.3.3	<i>Problem Prioritization</i> .....	25
3.2.4	<b>Tahap Ideate</b> .....	25
3.2.4.1	<i>Crazy 8s</i> .....	25
3.2.4.2	<i>Information Architecture</i> .....	25
3.2.5	<b>Tahap Prototype</b> .....	26
3.2.5.1	<i>High Fidelity Prototyping</i> .....	26
3.2.6	<b>Tahap Testing</b> .....	26
3.2.6.1	<i>Usability Testing</i> .....	26
3.2.6.2	Pengisian Kuesioner Survei .....	26
3.2.7	<b>Tahap Akhir</b> .....	26
3.2.7.1	Perhitungan SUS Score Akhir .....	26
3.2.7.2	Interpretasi Perbandingan Hasil Analisa Sebelum & Sesudah <i>Re-design</i> .....	26
3.2.7.3	Penulisan Laporan Skripsi .....	27
3.3	<b>Alat dan Bahan</b> .....	27
3.3.1	<b>Kuesioner</b> .....	27
3.3.2	<b>WhatsApp</b> .....	28
3.3.3	<b>Figma</b> .....	29
3.3.4	<b>Alat Tulis Kerja</b> .....	29
3.3.5	<b>Microsoft Excel</b> .....	29
3.3.6	<b>Laptop</b> .....	29
3.4	<b>Pengumpulan Data</b> .....	30

3.4.1	Jenis Data & Sumber Data .....	30
3.4.2	Kriteria Responden .....	30
3.4.3	Sample dan Teknik Pengambilan Responden.....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>31</b>
<b>4.1</b>	<b>Tahap <i>Empathize</i>.....</b>	<b>31</b>
4.1.1	Eksplorasi Fitur Website <i>englishclub.id</i> .....	31
4.1.2	<i>Competitive Analysis</i> .....	31
4.1.3	Penyusunan Pertanyaan Kuesioner dan <i>In-depth Interview</i> .....	32
4.1.4	<i>In-depth Interview</i> .....	33
4.1.5	Kuesioner SUS Awal .....	34
<b>4.2</b>	<b>Tahap <i>Define</i>.....</b>	<b>34</b>
4.2.1	<i>Score Usability Scale</i> Awal .....	34
4.2.2	<i>Data Clustering</i> .....	36
4.2.3	<i>Problem Prioritization</i> .....	37
<b>4.3</b>	<b>Tahap <i>Ideate</i>.....</b>	<b>37</b>
4.3.1	<i>Crazy 8s</i> .....	37
4.3.2	<i>Information Architecure</i> .....	38
<b>4.4</b>	<b>Tahap <i>Prototype</i> .....</b>	<b>39</b>
4.4.1	<i>High Fidelity Prototyping</i> .....	39
<b>4.5</b>	<b>Tahap <i>Testing</i>.....</b>	<b>40</b>
4.5.1	<i>Usability Testing</i> .....	40
4.5.2	Kuesioner SUS Akhir.....	42
<b>4.6</b>	<b>Analisis Tampilan Website .....</b>	<b>44</b>
<b>4.7</b>	<b>Rekomendasi Perbaikan Website .....</b>	<b>48</b>
<b>4.8</b>	<b>Perbandingan Skor SUS .....</b>	<b>53</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>54</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>54</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>55</b>
<b>REFERENSI .....</b>		<b>56</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	12
Tabel 2. 2 Skala Likert Instrumen SUS .....	14
Tabel 2. 3 Instrumen Pengujian SUS .....	15
Tabel 2. 4 Penilaian SUS.....	16
Tabel 3. 1 Skala Likert Instrumen SUS .....	27
Tabel 3. 2 Instrumen Pengujian SUS .....	28
Tabel 3. 3 Kriteria Responden Kuesioner Survei .....	30
Tabel 4. 1 Hasil In-depth Interview .....	33
Tabel 4. 2 Score Usability Scale Awal.....	35
Tabel 4. 3 Score Usability Scale Akhir .....	44
Tabel 4. 4 Perbandingan SUS Score.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rumus Skor Rata-rata SUS.....	15
Gambar 2. 2 Ilustrasi Penilaian SUS .....	16
Gambar 2. 3 Ilustrasi Proses Design Thinking.....	17
Gambar 2. 4 Tahap Design Thinking.....	18
Gambar 3. 1 Halaman Landing Page .....	21
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	22
Gambar 4. 1 Hasil Competitive Analysis.....	32
Gambar 4. 2 Affinity Diagram .....	36
Gambar 4. 3 Moscow Method.....	37
Gambar 4. 4 Crazy 8s.....	38
Gambar 4. 5 Information Architecture.....	39
Gambar 4. 6 Desktop Prototype .....	39
Gambar 4. 7 Phone Prototype .....	39
Gambar 4. 8 Hasil Usability Testing Phone Prototype.....	41
Gambar 4. 9 Hasil Usability Testing Desktop Prototype.....	42
Gambar 4. 10 Hero Section englishclub.id .....	44
Gambar 4. 11 Section 2 englishclub.id .....	45
Gambar 4. 12 Section 3-5 englishclub.id .....	46
Gambar 4. 13 Section 6-9 Website englishclub.id .....	47
Gambar 4. 14 Halaman Home Re-design .....	49
Gambar 4. 15 Halaman About Us .....	50
Gambar 4. 16 Halaman Program Kursus .....	51
Gambar 4. 17 Pop Up Detail Program.....	52
Gambar 4. 18 Fitur Corporate Service.....	52
Gambar 4. 19 Footer Re-design.....	53

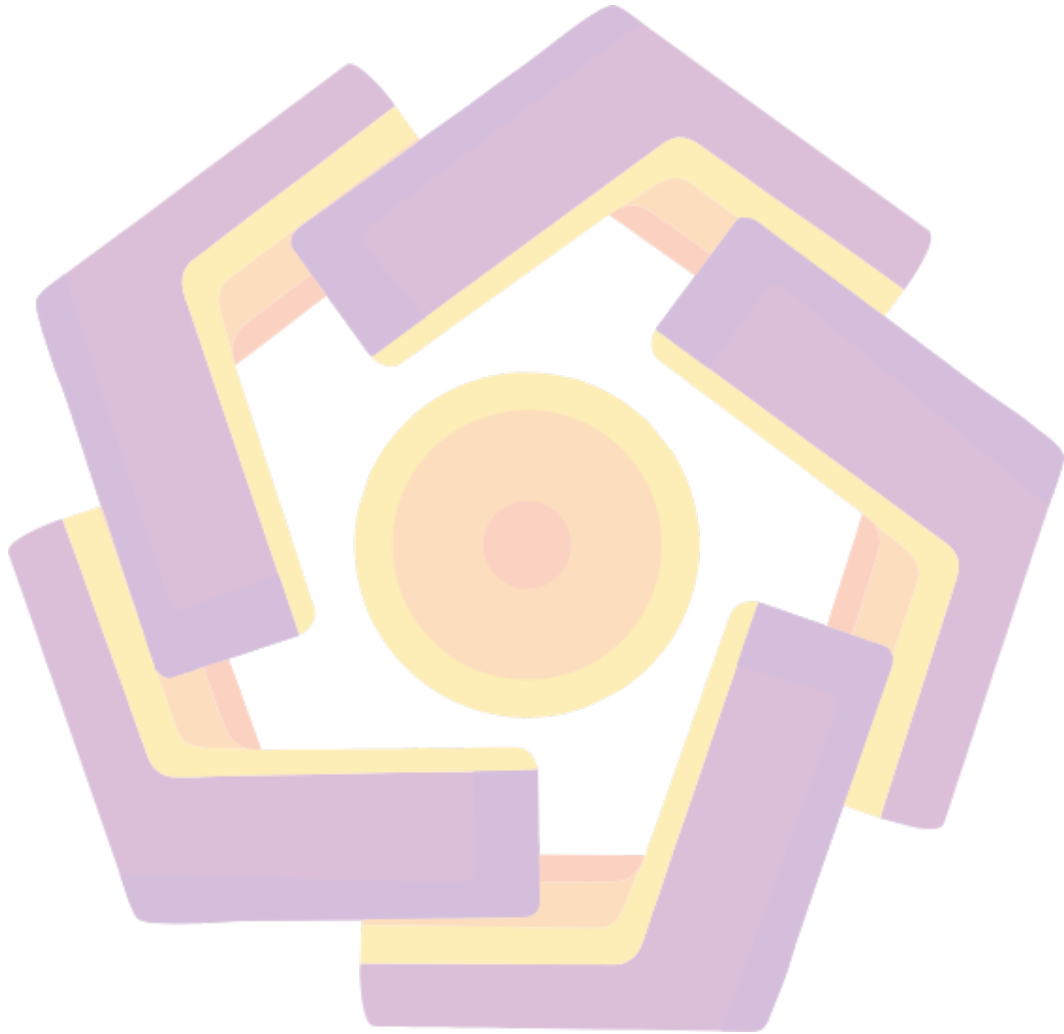
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Phone Prototype Hasil Re-design .....	58
Lampiran 2 Desktop Prototype Hasil Re-design .....	58



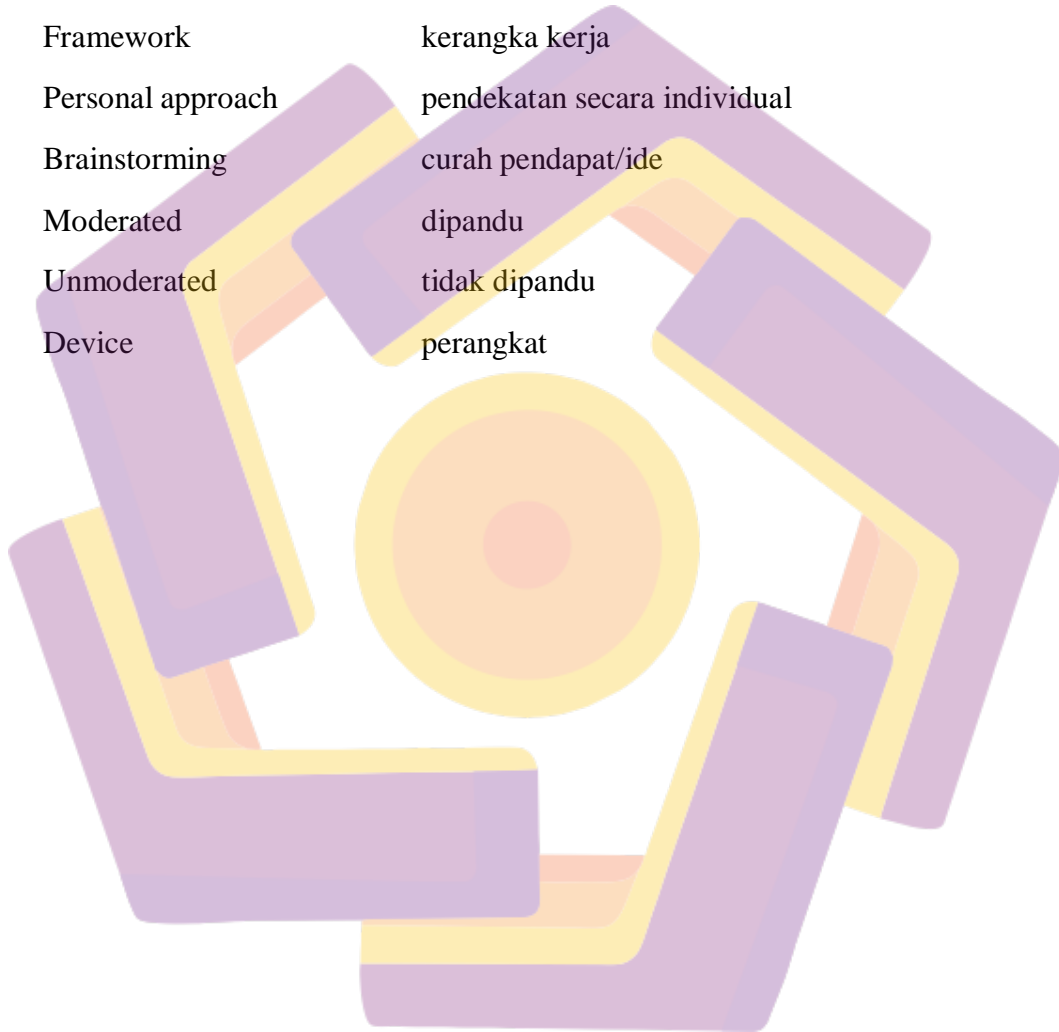
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\bar{x}$	Skor rata-rata SUS
$\sum x$	Jumlah skor SUS
$n$	Jumlah responden



## DAFTAR ISTILAH

High Fidelity Prototype	prototipe/model sangat mendetail dan realistis, seringkali menyerupai produk akhir baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas
Sketsa	gambaran kasar untuk menggambarkan ide/konsep
Framework	kerangka kerja
Personal approach	pendekatan secara individual
Brainstorming	curah pendapat/ide
Moderated	dipandu
Unmoderated	tidak dipandu
Device	perangkat



## INTISARI

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis tampilan *User Interface* (UI) website *English Club* Bantul menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *English Club* Bantul sebagai penyelenggara kursus bahasa Inggris di Yogyakarta memanfaatkan media digital khususnya Instagram dan website *englishclub.id* sebagai sarana utama untuk berkomunikasi dan media promosi. Namun, sayangnya website *English Club* Bantul yang harusnya digunakan untuk membangun *branding* positif di dunia maya ternyata belum diwujudkan dengan maksimal. Survei kepuasan pengguna website *English Club* Bantul saat ini ternyata menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Selain itu, ternyata belum pernah dilakukan penelitian terkait dengan *user interface* website *englishclub.id*. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis tampilan website menggunakan metode SUS.

*System Usability Scale* merupakan metode yang dirancang untuk memberikan penilaian cepat dan mudah terhadap *usability* atau kegunaan suatu sistem. *Usability* berfungsi sebagai tolak ukur kepuasan pengguna terhadap sebuah produk. Evaluasi *usability* website dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kegunaannya bagi pengguna. Skor rata-rata *usability scale* website *englishclub.id* berdasarkan kuisioner yang diisi oleh 35 responden hanya mendapatkan nilai 54 dengan *grade C* dan *adjective rating* “Marginal”. Hal ini membuktikan bahwa website *englishclub.id* membutuhkan perbaikan tampilan, sehingga dilakukan *re-design* dengan menggunakan *framework design thinking*.

*Usability testing prototype re-design* ternyata mendapatkan hasil yang baik. Para user merasa hasil *re-design* menarik dan sangat informatif. Rata-rata skor *usability scale* pun mengalami peningkatan. Skor *usability scale* website *englishclub.id* awalnya hanya memperoleh nilai 54, namun setelah dilakukan *re-design* skor *usability scale* meningkatkan menjadi 74 dengan *grade B* dan *adjective rating* “Excellent”.

**Kata kunci:** *User Interface* (UI), *System Usability Scale* (SUS), *Usability*, Kepuasan Pengguna, *Design Thinking*.



## **ABSTRACT**

*This research was conducted to analyze the appearance of the User Interface (UI) of the English Club Bantul website using the System Usability Scale (SUS) method. English Club Bantul as an English language course organizer in Yogyakarta utilizes digital media, especially Instagram and the englishclub.id website as the main means of communication and promotional media. However, unfortunately the English Club Bantul website, which should be able to be used to build positive branding in cyberspace, has not been implemented optimally. The current user satisfaction survey of the English Club Bantul website apparently shows unsatisfactory results. Apart from that, it turns out that research has never been carried out regarding the user interface of the englishclub.id website. Therefore, this research will analyze the appearance of the website using the SUS method.*

*The System Usability Scale is a method designed to provide a quick and easy assessment of the usefulness or usefulness of a system. Its use is as a benchmark for user satisfaction with a product. Website usability evaluation is carried out to measure the extent of its usefulness for users. The average usability scale score for the englishclub.id website based on a questionnaire filled out by 35 respondents only received a score of 54 with a grade of C and the adjective rating "Marginal". This proves that the englishclub.id website needs cosmetic improvements, so it was redesigned using a design thinking framework.*

*The redesign of the usability test prototype turned out to produce good results. Users found the results of the redesign interesting and very informative. The mean score of the usability scale also increased. The usability scale score of the englishclub.id website initially only got a score of 54, but after the redesign the usability scale score increased to 74 with a B grade and the adjective rating "Excellent".*

**Keyword:** *User Interface (UI), System Usability Scale (SUS), Usability, User Satisfaction, Design Thinking.*