

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN DESAIN KEMBALI USER INTERFACE DAN  
USER EXPERIENCE WEBSITE SMA NEGERI 13  
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE  
USER CENTERED DESIGN**



**Diajukan oleh :**

- 1. AGUNG PRATAMAH / 011180162**
- 2. FERNANDA BENA PRASETYO / 011180145**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN DESAIN KEMBALI USER INTERFACE DAN  
USER EXPERIENCE WEBSITE SMA NEGERI 13  
PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE  
USER CENTERED DESIGN**



**Diajukan oleh :**

- 1. AGUNG PRATAMAH / 011180162**
- 2. FERNANDA BENA PRASETYO / 011180145**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA/NPM : 1. AGUNG PRATAMAH / 011180162  
2. FERNANDA BENA PRASETYO / 011180145**

**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**

**JENJANG : STRATA SATU**

**PENDIDIKAN : ANALISIS DAN DESAIN KEMBALI USER  
JUDUL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
WEBSITE SMA NEGERI 13 PALEMBANG  
MENGUNAKAN METODE USER  
CENTERED DESIGN**

**Tanggal, 23 Agustus 2022  
Pembimbing**

**Mengetahui  
Rektor**

**Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.  
NIDN : 0217108001**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.  
NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA/NPM** : 1. AGUNG PRATAMAH / 011180162  
2. FERNANDA BENA PRASETYO / 011180145  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : ANALISIS DAN DESAIN KEMBALI USER  
INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
WEBSITE SMA NEGERI 13 PALEMBANG  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN

**Tanggal, 11 Agustus 2022**

**Tanggal, 23 Agustus 2022**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Imroatul Khasanah, S.Kom., M.Kom.**

**M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0206129003**

**NIDN : 0208088801**

**Menyetujui**

**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO:**

*Tidak ada sedikit pun usaha dan kebaikan yang sia-sia. Tidak pula ada sedikit pun keringat yang jatuh, kemudian Allah lupa menilainya. Karena Allah berkalam: “Bekerjalah kamu, maka Allah dan rasul Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu dan kamu akan dikembalikan kepada Allah lalu diberitakan kepada Nya apa yang telah kamu kerjakan.” (QS At-Taubah: 105).*

**Kupersembahkan Kepada:**

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan semangat dan doa restu dalam setiap langkahku*
- 2. Teman-teman dekatku seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan masukan*
- 3. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada bapak Hendra Efendi, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan SKRIPSI ini dengan baik. Laporan SKRIPSI ini diberi judul **“ANALISA DAN DESAIN KEMBALI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE SMA NEGERI 13 PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN”**

Laporan SKRIPSI ini disusun dalam. memenuhi sebagai dari syarat mencapai gelar sarjana komputer. Dalam penulisan Laporan SKRIPSI ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik Akademik, dosen pembimbing, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa, Amin.

Selain itu, ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada semua pihak yang telah membimbing dengan sungguh-sungguh, ucapan terima kasih ditujukan kepada kedua orang tua yang tak henti nya memberikan dukungan materi dan doa, dosen pembimbing Bapak Hendra Effendi S.Kom., M,Kom. Yang selalu memberikan arahan dan bimbingannya kepada peneliti, pihak SMA Negeri 13 Palembang yang memberikan izin

kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 13 Palembang. Serta teman, sahabat, yang selalu membantu semangat dan doa dalam proses pembuatan skripsi ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan SKRIPSI ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, penulis sadari bahwa Laporan SKRIPSI ini masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan banyak kritik dan saran untuk membangun dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.2.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.4.2.2 Manfaat Bagi SMA Negeri 13 Palembang.....	5
1.4.2.3 Manfaat Bagi Akademik.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

2.1 Profil Perusahaan.....	7
2.1.1. Sejarah Perusahaan.....	7
2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	8
2.1.2.1 Visi Perusahaan.....	8
2.1.2.2 Misi Perusahaan.....	8
2.2 Struktur Organisasi.....	9
2.3 Tugas Wewenang.....	10

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Landasan Teori.....	21
3.1.1. User Interface (UI).....	21
3.1.2. User Experience (UX).....	22
3.1.3. Website.....	22
3.1.4. User Centered Design.....	23
3.1.5. HTML.....	24
3.1.6. CSS.....	25
3.1.7. UEQ.....	26
3.1.8. SUS.....	27
3.2 Penelitian Terdahulu.....	28

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
4.1.1. Lokasi Penelitian.....	31
4.1.2. Jadwal Penelitian.....	31

4.2 Jenis Data.....	31
4.2.1. Data Primer.....	31
4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
4.3.1. Observasi.....	32
4.3.2. Wawancara.....	32
4.3.3. Studi Pustaka.....	32
4.3.4. Kuesioner.....	33
4.3.5. System Usability Scale.....	37
4.4 Kerangka Penelitian.....	41
4.5 Populasi dan Sampel.....	44

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil.....	45
5.1.1. Understand and Specify the Context Of Use.....	46
5.1.2. Specify the User Requirement.....	46
5.1.3. Produce Design Solutions to Meet User Requirments.....	49
5.1.4. Evaluate the Design Againts Requirments.....	70
5.1.4.1 User Experience Questionnere (UEQ).....	70
5.1.4.2 System Usability Scale (SUS).....	78

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan.....	80
6.1 Saran.....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>
----------------------------	-----------

<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
-----------------------------	-------------

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 13 Palembang.....	9
Gambar 4.1 Contoh Pengisian UEQ.....	ix
	33

Gambar 4.2 UEQ Versi Bahasa Indonesia.....	34
Gambar 4.3 Transformasi Skala UEQ.....	35
Gambar 4.4 Alur Penelitian.....	41
Gambar 5.1 Kuesioner tampilan website SMA Negeri 13 yang lama.....	45
Gambar 5.2 Kuesioner pengalaman pengguna website SMA Negeri 13.....	45
Gambar 5.3 Wawancara Dengan Kepala Sekolah.....	47
Gambar 5.4 Wawancara Dengan Pembuat <i>Website</i> .....	48
Gambar 5.5 Wawancara Dengan Guru.....	48
Gambar 5.6 Wawancara Dengan Perwakilan Siswa.....	49
Gambar 5.7 <i>Wireframe Website</i> SMA Negeri 13 Palembang yang baru.....	50
Gambar 5.8 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> .....	50
Gambar 5.9 <i>Wireframe</i> Halaman <i>News</i> .....	51
Gambar 5.10 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami.....	52
Gambar 5.11 <i>Wireframe</i> Halaman Hubungan Kami.....	54
Gambar 5.12 <i>Wireframe</i> Halaman Login Admin.....	53
Gambar 5.13 <i>Wireframe</i> Halaman Admin News.....	55
Gambar 5.14 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah News.....	55
Gambar 5.15 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Kontak.....	56
Gambar 5.16 <i>Wireframe</i> Halaman Admin <i>Gallery</i> .....	57
Gambar 5.17 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami.....	57
Gambar 5.18 <i>Wireframe</i> Halaman Admin Kelola Halaman.....	58
Gambar 5.19 <i>Wireframe</i> Halaman Admin Menghubungi.....	59
Gambar 5.20 <i>Wireframe</i> Halaman Admin Edit Berita.....	59
Gambar 5.21 Tampilan <i>Website</i> Halaman <i>Home</i> .....	60
Gambar 5.22 Tampilan <i>Website</i> Halaman <i>News</i> .....	61
Gambar 5.23 Tampilan <i>Website</i> Halaman <del>x</del> Tentang Kami.....	62

Gambar 5.24 Tampilan <i>Website</i> Halaman Hubungi Kami.....	63
Gambar 5.25 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin <i>Login</i> .....	63
Gambar 5.26 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin <i>News</i> .....	64
Gambar 5.27 Tampilan <i>Website</i> Halaman Tambah <i>News</i> .....	65
Gambar 5.28 Tampilan <i>Website</i> Halaman Edit Kontak.....	65
Gambar 5.29 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin <i>Gallery</i> .....	66
Gambar 5.30 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin Tambah <i>Gallery</i> .....	67
Gambar 5.31 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin Kelola Halaman.....	67
Gambar 5.32 Tampilan <i>Website</i> Halaman <i>Contact Us</i> .....	68
Gambar 5.33 Tampilan <i>Website</i> Halaman Admin Edit Berita.....	69
Gambar 5.34 Tampilan <i>Website LayOut</i> Home SMA Negeri 13 Palembang.	69
Gambar 5.35 Diagram Nilai rata-rata Enam Skala.....	73
Gambar 5.36 Diagram Kualitas Pragmatic Dan Hedonic.....	75
Gambar 5.37 Diagram Batang UEQ <i>Website</i> SMA Negeri 13 Palembang.....	76
Gambar 5.38 SUS Skor.....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pernyataan <i>System Usability Scale</i> .....	37
Tabel 4.2 Pernyataan Skala Rasio <i>System Usability Scale</i> .....	38
Tabel 4.3 Skor Penilaian <i>System Usability Scale</i> .....	39
Tabel 4.4 Pernyataan <i>System Usability Scale</i> .....	40
Tabel 5.1 Hasil Data Responden UEQ.....	70
Tabel 5.2 Hasil Data Transformasi UEQ.....	71
Tabel 5.3 Hasil Rataan, Varian, dan Simpang Baku.....	72
Tabel 5.4 Kualitas Pragmatic Dan Hedonic.....	74
Tabel 5.5 <i>Benchmark</i> evaluasi Website SMA Negeri 13 Palembang.....	76
Tabel 5.6 Perhitungan Dengan Metode SUS.....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

## **ABSTRACT**

AGUNG PRATAMAH AND FERNANDA BENA PRASETYO. *Analysis and Redesign of User Interface and User Experience Website of State High School 13 Palembang Using the User Centered Design Method.*

*The problem that will be discussed in writing this research is "How to analyze and redesign the User Interface and User Experience on the SMA Negeri 13 Palembang website. delivery of information and can be used as a company profile website for SMA Negeri 13 Palembang itself. UCD is a display design technique that refers to the needs of the user of the display. Considering that the role of the user is very much emphasized at the stage of the system development process, the usability value is very influential on user satisfaction. The UCD approach can also increase the usability value based on aspects of effectiveness, efficiency and user satisfaction. The results from the website analysis of the new SMA Negeri 13 Palembang show the results on the efficiency scale with a value of 1.44, the stimulation scale with a value of 1.59, the attractiveness scale of 1.65, the clarity scale with a value of 1.64, the determination scale with a value of 1.51, stimulation scale 1.59, novelty scale with a value of 0.88. So it can be concluded that with these results, it is expected that the new SMA Negeri 13 Palembang website needs to increase all scales to achieve better results as the good limit and the lower limit above average on the user experience UEQ benchmark results. Based on the analysis using SUS, the website of SMA Negeri 13 Palembang resulted in a positive assessment. The rating obtained is 80 which is included in the very good category. In general, this means that this website is suitable for use as the main website of SMA Negeri 13 Palembang.*

*Keyword : User Interface, User Experience, Website, Analysis*

## **ABSTRAK**

**AGUNG PRATAMAH DAN FERNANDA BENA PRASETYO.** Analisa dan Desain Kembali User Interface dan User Experience Website SMA Negeri 13 Palembang Menggunakan Metode Ucer Centered Design.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah “Bagaimana cara menganalisa dan mendesain kembali User Interface dan User Experience pada website SMA Negeri 13 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mendesain ulang User Interface dan User Experience website SMA Negeri 13 Palembang agar memudahkan dalam penyampaian informasi serta dapat digunakan sebagai website company profile untuk SMA Negeri 13 Palembang itu sendiri. UCD merupakan teknik desain tampilan yang mengacu pada kebutuhan dari pengguna tampilan tersebut. Mengingat peran pengguna sangat ditekankan pada tahap proses pengembangan sistem maka nilai kebergunaan (usability) sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Pendekatan UCD juga dapat meningkatkan nilai usability berdasarkan aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. Hasil dari analisis website SMA Negeri 13 Palembang yang baru menunjukkan hasil nilai pada skala efisiensi dengan nilai 1,44, skala stimulasi dengan nilai 1,59, skala daya tarik 1,65, skala kejelasan dengan nilai 1,64, skala ketetapan dengan nilai 1,51, skala stimulasi 1,59, skala kebaruan dengan nilai 0,88. Maka bisa disimpulkan bahwa dengan hasil tersebut diharapkan website SMA Negeri 13 Palembang yang baru perlu meningkatkan semua skala untuk mencapai hasil yang lebih baik sebagai batas good dan batas bawah above average pada hasil benchmark UEQ pengalaman pengguna. Berdasarkan analisis menggunakan SUS, website SMA Negeri 13 Palembang menghasilkan penilaian yang positif. Penilaian yang diperoleh sebesar 80 yang masuk dalam kategori sangat baik. Secara umum berarti website ini sudah layak digunakan sebagai website utama dari SMA Negeri 13 Palembang.

**Kata Kunci :** User Interface, User Experience, Website, SMA, Analisis

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam penyampaian informasi tidak dibatasi oleh ruang dan lokasi penyampaian informasi, serta dapat diperoleh dengan cepat, khususnya dalam penyampaian informasi, yaitu bagaimana menyampaikan informasi secara cepat dan tepat kepada masyarakat.

Melalui perkembangan teknologi informasi, *website* merupakan salah satu media penyedia informasi, keberadaannya saat ini sangat penting dalam dunia informasi, sehingga *website* sekolah menjadi sangat penting dan tepat untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satunya adalah dengan membuat website dengan informasi yang cepat, akurat dan sangat informatif.

*Website* juga memiliki *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI adalah bagaimana program berinteraksi dengan pengguna. UI juga dapat diartikan sebagai cara pengguna berinteraksi dengan komputer, *smartphone*, tablet, atau perangkat lain dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh pengguna aplikasi dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat dibaca oleh pengguna. sistem diambil dan perintah yang benar dapat dijalankan.

Pada saat yang sama, *User Experience* adalah bagaimana perasaan pengguna dengan setiap interaksi yang dihadapi pengguna saat menggunakannya. Untuk pengalaman pengguna yang baik, suatu produk harus sesuai antara fitur produk dan kebutuhan pengguna. Ini akan menentukan apakah produk memiliki nilai. Nah, jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan pertama kali pengguna menggunakannya, maka produk tersebut akan membuat pengguna senang saat menggunakannya.

Metode yang digunakan penulis adalah metode *User Centered Design* (UCD). UCD adalah desain antarmuka pengguna dan metodologi pengembangan yang melibatkan pengguna selama proses desain dan pengembangan. Desain UCD tidak hanya berfokus pada pemahaman pengguna sistem komputer yang sedang dikembangkan, tetapi juga pada tugas yang akan dilakukan pengguna dengan sistem dan lingkungan di mana mereka akan menggunakannya. Menggunakan pendekatan UCD, sistem harus dioptimalkan untuk ketersediaan di perangkat.

SMA Negeri 13 Palembang, Jl. Adi sucipto 2803 SMB II Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961. SMA Negeri 13 Palembang telah memiliki *website* yang dapat diakses oleh semua pengguna internet. Namun, berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah penulis lakukan, penulis menemukan situs tersebut tidak ramah bagi pengguna dan tidak menyenangkan secara estetika.

Sebelum mendesain kembali *website* SMA Negeri 13 Palembang penulis melakukan analisa dengan cara kuisisioner. Analisa yang dilakukan penulis, menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) Berdasarkan masalah yang ada penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menetapkan judul **“ANALISA DAN DESAIN ULANG *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* SMA NEGERI 13 PALEMBANG”**.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah “Bagaimana cara menganalisa dan mendesain kembali *User Interface* dan *User Experience* pada *website* SMA Negeri 13 Palembang?”

### **1.2 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Palembang.
2. *Website* dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS.
3. Penulis menggunakan metode *User Centered Design*.
4. Penulis melakukan analisa dengan metode *User Experience Questionnaire*.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mendesain ulang *User Interface* dan *User Experience website* SMA Negeri 13 Palembang agar memudahkan dalam penyampaian informasi serta dapat digunakan sebagai *website company profile* untuk SMA Negeri 13 Palembang itu sendiri.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

##### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat yang peneliti peroleh mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama belajar di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang dan meningkatkan keterampilan mahasiswa/i untuk menganalisa UI dan UX pada *website*.

### **1.3.2.2 Manfaat Bagi SMA Negeri 13 Palembang**

Dengan telah di desain kembali *website* SMA Negeri 13 Palembang dapat memudahkan dalam penyampaian informasi kepada siswa, guru, serta karyawan SMA Negeri 13 Palembang, dan tampilannya menjadi lebih menarik di mata pengunjung.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah sebagai bahan evaluasi, serta memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja sebenarnya.

## **1.4 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Gambaran umum perusahaan terdiri dari sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta tugas dan wewenang perusahaan.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori pendukung dan hasil penelitian

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

Metode penelitian membahas tentang lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengembangan sistem.

### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan berisi tentang penerapan hasil dan pembahasan dengan perancangan pada bab sebelumnya.

### **BAB VI PENUTUP**

Penutup berisi tentang kesimpulan yang diperoleh selama perancangan dan pembuatan sistem berdasarkan hasil dan pembahasan, serta berisi saran terkait dengan pengembangan sistem tersebut dimasa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**

SMA Negeri 13 Palembang dulunya adalah milik PT. Angkasa Pura Angkatan Udara Palembang, tetapi sekitar tahun 1980 oleh TNI Angkatan Udara atau AURI tanah yang diduduki SMA Negeri 13 Palembang sekarang ini dihibahkan untuk dibangun menjadi Sekolah untuk kepentingan masyarakat disekitar lingkungan AURI tetapi setelah itu pada tahun 1980, dibangunlah sebuah sekolah dan diberi nama SMU Talang Kelapa. namun setelah SK Pemerintah untuk mengesahkan sekolah ini menjadi sekolah Negeri akhirnya berubahlah nama SMA ini menjadi SMA Negeri 13 Palembang sampai sekarang. hal ini tidak terlepas dari rasa tanggung jawab pemerintah untuk mendidik para generasi penerus, dan sampai sekarang ini SMA Negeri 13 Palembang. telah berstatus Negeri dan Terakreditasi "A", dan menjadi satu-satunya sekolah Negeri yang berwawasan lingkungan hijau, setelah diadakan penilaian bahwa sekolah ini layak mendapatkan penghargaan tersebut. karena SMA Negeri 13 Palembang memiliki luas tanah yang cukup luas yakni sekitar: 25.760 m<sup>2</sup> dan luas bangunan sekitar 3.793 m<sup>2</sup> dan sudah sekitar lebih dari 1000 bibit penghijauan sudah di semai. Memang ini merupakan kerjasama para guru dan murid yang baik.

## **2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.1.2.1 Visi Perusahaan**

Unggul dalam imtak, iptek yang berkarakter, berbudaya, dan berwawasan lingkungan.

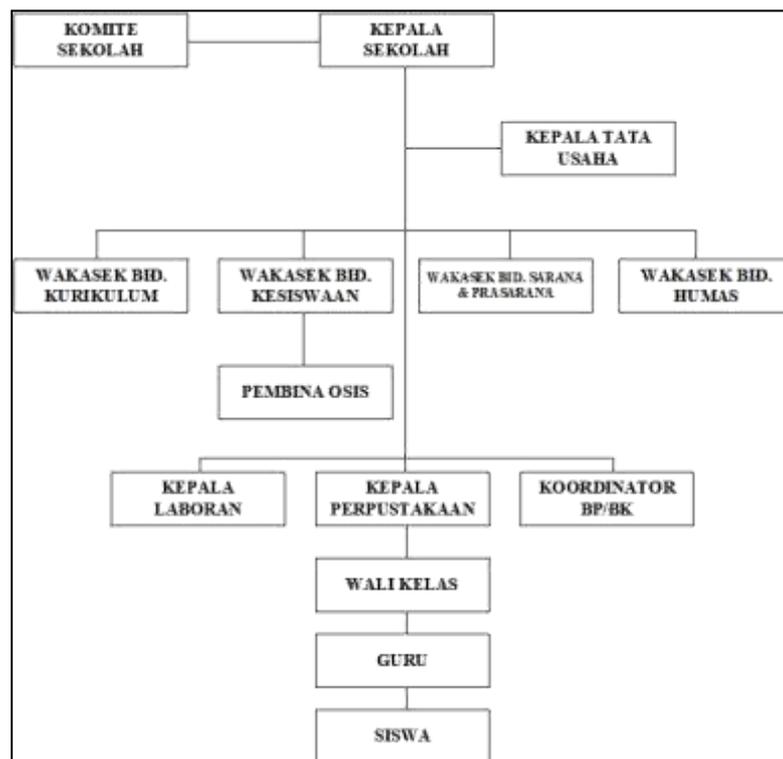
### **2.1.2.2 Misi Perusahaan**

1. Meningkatkan pembelajaran secara efektif
2. Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di perguruan tinggi negeri baik melalui jalur undangan maupun ujian tertulis
3. Membentuk tim Volly, Basket, dan Sepak Bola berprestasi, tim Olimpiade mata pelajaran berprestasi, Bahasa Jerman, Perancis, dan Arab Club, Sanggar Seni dan lain-lain yang tercantum dalam kegiatan Ekstrakurikuler
4. Menumbuhkan lingkungan Adiwiyata
5. Memberikan bekal keterampilan iptek bagi lulusan
6. Menciptakan pengelolaan administrasi yang baik dan efisien
7. Menumbuhkan penghayatan ajaran agama yang dianut
8. Menumbuhkan rasa pemeliharaan lingkungan yang bersih, rapi, dan indah
9. Meningkatkan usaha penghijauan di dalam dan di luar lingkungan sekolah

## 2.1 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada SMA Negeri 13 Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.

### STRUKTUR ORGANISASI SMA NEGERI 13 PALEMBANG TAHUN PELAJARAN 2021 -2022



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 13 Palembang.

## **2.3 Uraian Tugas dan Wewenang**

### **1. Kepala Sekolah**

Tugas :

- 1) Mengelola atau mengkoordinir berbagai kegiatan atau program kerja yang harus dilaksanakan oleh berbagai bagian yang ada di bawahnya (wakil kepala sekolah, kasubag TU, WMU, kepala program keahlian, semua guru, serta komite sekolah).
- 2) Menyusun pedoman mutu dan kebijakan mutu organisasi sekolah.
- 3) Memimpin kegiatan pembinaan seluruh personil sekolah, yakni seluruh guru dan pegawai sekolah.
- 4) Menyusun penilaian atau DP3 guru dan pegawai.
- 5) Menyusun RAPBS (Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah).
- 6) Menetapkan dan mengontrol agar kebijakan mutu sekolah bisa dilaksanakan dengan baik dan lancar.
- 7) Mengadakan kerja sama dengan berbagai pihak eksternal, seperti orang tua, alumni, jajaran pemerintahan, dan lain sebagainya.
- 8) Melakukan pengawasan serta supervisi tugas para guru dan karyawan sekolah.
- 9) Menyelenggarakan rapat koordinasi dan tinjauan manajemen.

Wewenang :

- 1) Mengesahkan berbagai perubahan dokumen yang dibutuhkan.
- 2) Mengendalikan dan mengontrol sistem manajemen mutu.
- 3) Mengangkat dan memberhentikan jabatan dalam kepengurusan sekolah atau unit kerja yang dipimpinya.
- 4) Memberikan teguran kepada guru dan pegawai yang terbukti telah melanggar disiplin dan tata tertib yang telah ditetapkan dan disepakati bersama.
- 5) Mendelegasikan tugas kepada para wakil kepala sekolah apabila berhalangan untuk hadir dalam suatu acara atau kegiatan.
- 6) Mengesahkan adanya perubahan tentang kebijakan mutu organisasi.
- 7) Menerima, memindahkan, serta mengeluarkan siswa.
- 8) Menandatangani berbagai surat yang dibutuhkan dalam urusan eksternal maupun internal sekolah.

## **2. Komite Sekolah**

- 1) Menyusun AD dan ART Komite Sekolah.
- 2) Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- 3) Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- 4) Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan masyarakat.
- 5) Memberi masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada sekolah mengenai: - kebijakan dan program sekolah, RKAS, kriteria kinerja sekolah, kriteria tenaga kependidikan, kriteria fasilitas pendidikan, dan hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan.
- 6) Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- 7) Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
- 8) Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan program, penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di sekolah.

### 3. Kepala Tata Usaha

Tugas :

- 1) Mengkoordinasi tugas –tugas yang diberikan oleh pimpinan.
- 2) Memonitor pekerjaan staf administrasi dan tenaga harian.
- 3) Mengelola dan bertanggung jawabkan pengeluaran rumah tangga
- 4) Membuat konsep surat dinas dan/atau mengetik konsep surat pimpinan.
- 5) Mengelola surat-surat yang masuk dan keluar.
- 6) Memonitor dan merekap penelitian yang dilakukan staf Akademik (menakup penelitian Pusat, Fakultas, Lintas Unit, Jakarta in Focus, Hibah Kompetitif LPPM dan Hibah DIKTI)
- 7) Membantu secara administratif (dan keuangan) pelaksanaan penelitian lintas unit
- 8) Membantu proses penyelenggaraan Seminar/Pertemuan Ilmiah rutin
- 9) Menghadiri rapat-rapat khususnya yang berkaitan dengan masalah-masalah administrasi
- 10) Mempersiapkan rapat–rapat/pertemuan pimpinan dan rapat dengan tamu-tamu.
- 11) Menginventarisasi semua perlengkapan yang ada
- 12) Menyusun anggaran tahunan
- 13) Mengatur jadwal rapat pimpinan

14) Menyusun notula rapat pimpinan dan menyebarluaskan

#### **4. Wakil kepala bidang kurikulum**

1) Mengumpulkan dan menyimpan dokumen Kurikulum Nasional dan Kurikulum Ciri Khusus.

2) Menyusun perencanaan program pembelajaran semesteran dan atau tahunan, yang mencakupi :

- Kegiatan awal tahun pelajaran
- Kegiatan tengah semester
- Kegiatan semesteran
- Kegiatan akhir tahun pelajaran

3) Menyusun program remedial dan pengayaan

4) Menyusun dan menjabarkan kalender pendidikan

5) Menyusun pembagian tugas guru

6) Menyusun jadwal pelajaran

7) Menkoordinir penyusunan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing guru mata pelajaran

8) Menyusun dan mendata buku-buku yang digunakan oleh guru mata pelajaran

9) Mendata media, alat peraga dan alat bantu lainnya yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar

10) Menyusun dan menyelenggarakan kegiatan kelompok belajar bagi siswa, seperti kelompok belajar bahasa Inggris, Kelompok belajar mapel IPA dll.

11) Mengatur pelaksanaan kegiatan MGMP di sekolah

#### **5. Wakil kepala bidang kesiswaan**

1) Menyiapkan administrasi penerimaan siswa baru

2) Mengidentifikasi pendataan siswa secara baik

3) Menyusun dan menyiapkan kepengurusan OSIS

4) Melaksanakan pembinaan kesiswaan dalam urusan, Administrasi OSIS, Kepemimpinan dalam organisasi OSIS, Menyiapkan pemilihan siswa teladan.

5) Melaksanakan bimbingan dan pengarahan yang berhubungan dengan kedisiplinan dan tata tertib sekolah, bekerjasama dengan guru BP/BK, Pembina Gerakan disiplin sekolah, dan OSIS

6) Mengkoordinir pemilihan siswa teladan

7) Menyeleksi siswa yang ikut dalam paskibraka

8) Membuat kartu pelajar

9) Mengarahkan siswa untuk ikut pada kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler atau lomba-lomba peningkatan prestasi.

10) Menyiapkan siswa untuk mendapatkan beasiswa dan pertukaran siswa

11) Membuat laporan berkala dan insidentil

- 12) Mengelola mutasi siswa
- 13) Menyusun dan menyampaikan laporan kegiatan siswa secara berkala
- 14) Bekerjasama dengan guru piket dalam hal mengurus ketertiban siswa
- 15) Mengkoordinir pelaksanaan upacara
- 16) Melaksanakan tugas lainya yang bersifat positif yang ditugasi oleh kepala sekolah

**6. Wakil kepala bidang sarana dan praserana**

- 1) Menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana sekolah
- 2) Menyusun program kebersihan, keindahan, dan keamanan lingkungan sekolah
- 3) Mengatur pengadaan denah sekolah, organigram, papan data, kohor, atribut, label, dan lain-lain yang berhubungan dengan keperluan sekolah
- 4) Mengatur dan atau mengkoordinasikan pelaksanaan pembangunan dan atau rehabilitasi gedung,ruangan, halaman, kebun , meubeler, sarana prasarana sekolah lainnya
- 5) Melaksanakan pemeriksaan rutin terhadap sarana sekolah (*barang habis pakai / barang tidak habis pakai*) serta peningkatan ketertiban administrasinya
- 6) Mengkoordinir penyimpanan barang-barang inventaris sekolah

- 7) Mengkoordinir pencatatan (inventarisasi) dan pengadministrasian data barang-barang inventaris
- 8) Membuat tata tertib dan mengatur pemanfaatan sarana prasarana
- 9) Bersama-sama dengan waka-waka yang lain untuk menyusun dan merencanakan kebutuhan sarana prasarana untuk menunjang proses belajar mengajar
- 10) Mengkoordinir dan menyiapkan tempat dan peralatan untuk rapat yang diselenggarakan oleh sekolah atau organisasi otonom
- 11) Mengkoordinir penyiapan peralatan untuk upacara
- 12) Membuat laporan Inventarisasi barang setiap tiga bulan bekerjasama dengan staf Tata Usaha Sekolah.
- 13) Mengkoordinir penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan sarana prasarana secara berkala

#### **7. Wakil kepala bidang humas**

- 1) Merencanakan program kerja
- 2) Mengadakan kerjasama dengan komite sekolah atau orang tua/wali siswa
- 3) Membantu wilayah lingkungan sekolah dalam kegiatan social dan kegiatan-kegiatan lainnya
- 4) Menjalin kerjasama dengan instansi terkait dalam rangka pelaksanaan kegiatan intra dan ekstra kurikuler

- 5) Menginformasikan prestasi yang diraih keluarga besar sekolah melalui media masa
- 6) Menampilkan profil sekolah melalui media internet
- 7) Mengkoordinasikan kegiatan koperasi sekolah, dharma wanita serta kelompok usaha lain yang ada disekolah
- 8) Mengkoordinasikan penyelenggaraan kegiatan HUT sekolah
- 9) Melaksanakan tugas lainnya yang bersifat positif yang ditugasi oleh kepala sekolah

#### **8. Pembina Osis**

- 1) Menyusun program kerja pembina Osis
- 2) Mengarahkan dan membimbing pengurus Osis dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang diadakan Osis di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.
- 3) Menghadiri kegiatan rapat Pengurus Osis maupun Perwakilan Kelas
- 4) .Membantu menangani siswa bermasalah bersama guru bimbingan dan konseling
- 5) Mengevaluasi pelaksanaan program Osis
- 6) Memberikan laporan kepada sekolah secara periodik tentang pelaksanaan kegiatan Osis.

#### **9. Wali Kelas**

- 1) Mewakili orang tua/wali siswa dalam lingkungan sekolah
- 2) Membantu pengembangan potensi siswa

- 3) Membantu menyelesaikan masalah-masalah siswa
- 4) Membina suasana kekeluargaan di kelas
- 5) Membuat peta kelas (kondisi dan latar belakang siswa)
- 6) Merekap jurnal kelas dan daftar hadir siswa
- 7) Mengisi DKN (leger), rapor dan membagikan, menerima
- 8) Pengembalian serta menyimpan rapor
- 9) Menjaga dan memelihara lingkungan kelas

#### **10. Guru**

- 1) Membuat perangkat program pengajaran, meliputi:
  - 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
  - 2) Program mingguan guru
  - 3) Mempersiapkan Kertas Unjuk Kerja ( KUK )
  - 4) Mengumpulkan hasil Lembar Kerja Siswa ( LKS )
  - 5) Membuat program semester/tahunan
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran mengajar
- 3) Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar ( ulangan harian, umum, dan akhir semester )
- 4) Melaksanakan analisis hasil penilaian
- 5) Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan
- 6) Membuat atau mempersiapkan alat pelajaran dan alat peraga
- 7) Melaksanakan tugas tertentu di sekolah
- 8) Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa

- 9) Mengisi daftar hadir siswa
- 10) Mengatur kebersihan ruang kelas dan ruang praktikum
- 11) Mengumpulkan dan mengumpulkan angka kredit untuk kenaikan pangkat guru.

#### **11. Siswa**

- 1) Menaati tata tertib sekolah.
- 2) Membayar SPP dan segala sesuatu yang dibebankan sekolah kepadanya sepanjang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 3) Turut membina suasana sekolah yang aman, tertib dan tenteram, di mana suasana keagamaan menjadi dominan
- 4) Menjaga nama baik sekolah di manapun ia berada dan menjadi “kebanggaan” baginya mendapat kesempatan belajar pada sekolah yang bersangkutan.

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Landasan Teori**

Landasan teori adalah sebuah konsep dengan pernyataan yang tertata rapi dan sistematis memiliki variabel dalam penelitian karena landasan teori menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa landasan teori dalam penelitian yang dilakukan pada SMA Negeri 13 Palembang :

##### ***3.1.1 User Interface***

Menurut jubilee (2021) produk digital umumnya memiliki tampilan yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Ada tombol, menu, kotak isian, kotak dialog, animasi, splash screen, dan lain sebagainya. Itu semua di buat agar pengguna produk digital itu merasa nyaman ketika menggunakannya. Dalam pembuatan *prototype*, para desainer merancang konsep user interface dengan cara menggambarinya secara langsung. Di sinilah Figma hadir untuk membantu desainer membuat konsep user interface yang menarik. Di lingkup komunitas desainer aplikasi, *user interface* sering di sebut dengan UI.

### 3.1.1 *User Experience*

Menurut Jubilee (2021) istilah ini dibuat untuk menggambarkan pengalaman seseorang ketika menggunakan aplikasi atau *website*. Apakah mereka merasa terbantu, menemukan kesulitan, frustrasi dengan tata letak menu, kebingungan dengan adanya tombol-tombol, atau justru merasa puas dengan *experience* yang dialami. *User experience* memang mengarah kepada faktor-faktor psikologis. Tetapi kata bagus maka diharapkan *user experience* juga akan bernilai positif. Di dalam komunitas desainer dan pengembang aplikasi, *user experience* sering disingkat dengan UX.

### 3.1.2 *Website*

Menurut Santosa (2016), menjelaskan klasifikasi jenis *website* sebanyak tiga jenis yaitu :

1. Website statis, merupakan suatu website yang memiliki halaman tampilan yang tidak berubah.
2. Website dinamis, merupakan website yang secara strukturnya diperuntukan untuk update sesering mungkin, sehingga mengalami perubahan tampilan secara dinamis.
3. Website interaktif, merupakan website yang memiliki tingkat popularitas yang tinggi.

### ***3.1.3 User Centered Design***

Menurut Fitria Febriana (2017) *User Centered Design* merupakan teknik desain tampilan yang mengacu pada kebutuhan dari pengguna tampilan tersebut. Mengingat peran pengguna sangat ditekankan pada tahap proses pengembangan sistem maka nilai kebergunaan (*usability*) sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Pendekatan UCD juga dapat meningkatkan nilai usability berdasarkan aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna (ISO 9241-210:2010).

Dalam proses pengembangan aplikasi menggunakan metode UCD, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan secara iteratif atau dapat mengulang sesuai dengan kebutuhan. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud ialah sebagai berikut

Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan UCD :

#### *1. Understand and Specify the Context of Use*

Tahapan ini melakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi- kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi.

#### *2. Specify the User Requirements*

Tahapan ini melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

### *3. Produce Design Solutions to Meet User Requirements*

Pada tahapan ini dilakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun.

### *4. Evaluate the Designs Against Requirements*

Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna.

#### **3.1.4 HTML**

Menurut Surya & Jannah (2020) HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan sebuah Bahasa *markup* atau penanda berbasis *text* atau disebut juga *formatting language* (Bahasa untuk memformat). HTML merupakan Bahasa yang paling standar digunakan dalam membangun sebuah *web page* dinamis.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. Tapi mengetahui singkatannya saja tidak akan cukup. Oleh karena itu, kita harus mengetahui arti kata tersebut.

*HyperText* adalah metode dimana kita “berpindah” di sekeliling *web*, dengan mengklik sebuah teks yang bernama hyperlink, Hyperlink adalah sebuah teks khusus di internet, dimana saat teks tersebut di klik, akan membawa kita ke halaman web selanjutnya/halaman web lain yang di tentukan.

*Markup* adalah hal yang dilakukan oleh *tag* HTML kepada teks yang ada di dalamnya. HTML menandai teks yang berada di dalamnya sebagai tipe teks tertentu. Misalnya jika kita menandai sebuah teks dengan tag html `<i>`, maka teks tersebut akan berubah menjadi italic (huruf yang miring). Jika kita menandai dengan `<b>`, maka teks tersebut akan berubah menjadi bold (huruf tebal).

### 3.1.5 CSS

Menurut Surya & Jannah (2020) *Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan suatu kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen HTML. Tujuan utama dari CSS adalah memilih serta membedakan konten satu dengan yang lainnya. Selain itu, CSS mempunyai peran yang sangat penting dalam hal mengatur tampilan, seperti mengubah *font*, *border*, *paragraph*, gambar, *background*, warna, dan lainnya.

CSS dapat mengubah font, ukuran, warna, dan format font, mengatur ukuran *layout*, lebar, tinggi, dan warna *element*, mengubah tampilan *form*, membuat halaman *web* yang responsive, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan CSS.

Ada beberapa cara yang biasa digunakan untuk menjalankan perintah *Cascading Style Sheet* (CSS) pada HTML, yaitu menggunakan teknik *Linked/External Style Sheet*. Pada teknik ini, file CSS dibuat terpisah dengan file HTML, selanjutnya dilakukan pemanggilan file CSS dari file HTML. Cara lainnya,

kita bias menggunakan teknik *Embedded/Internal Style Sheet* dan *Inline Style Sheet*. Untuk lebih detail penjelasan cara mengubah CSS pada HTML akan kita kupas pada pembahasan Teknik Penulisan CSS.

### 3.1.6 UEQ

Menurut (Junaitari & Putra, 2021) Pada setiap pertanyaan dalam kuesioner UEQ memiliki skala pengukuran evaluasi dengan memasukkannya ke dalam 26 atribut pertanyaan yaitu :

- Daya tarik (*attractiveness*) Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukainya?
- Kejelasan (*perspicuity*) Apakah mudah untuk membiasakan diri dengan produk dan mempelajari cara menggunakannya?
- Efisiensi (*efficiency*) Bisakah pengguna menyelesaikan tugas mereka dengan mudah?
- Keteguhan (*dependability*) Apakah pengguna merasa mengontrol interaksi?
- Stimulasi (*stimulation*) Apakah produk dapat menarik dan memotivasi untuk pengguna?
- Kebaruan (*novelty*) Apakah desain produknya kreatif, Apakah itu menarik minat pengguna?

### 3.1.7 SUS

Menurut (Prabowo & Suprpto, 2021) Pada SUS tiap pernyataan kuesioner menggunakan 5 point skala Likert dimana responden diharuskan mengisi 10 item pertanyaan SUS untuk memberikan penilaian yang bersifat subyektif dari beberapa pilihan berikut :

- Sangat tidak setuju = 1
- Tidak setuju = 2
- Netral = 3
- Setuju = 4
- Sangat setuju = 5

Skala titik tengah atau disebut netral digunakan untuk penilaian yang tidak menemukan penilaian yang tepat.

### 3.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu, berikut hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
1.	Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Human-Centered Design	Rahmi Rizkiana Putri, Anwar Sodik, Adib Pakarbudi Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan (Vol. 1, No. 1, pp. 83-92) ISSN : 2686-0023 Tahun : 2020	Berdasarkan analisa hasil dan uji coba yang telah dilakukan menggunakan metode UEQ dan rules of thumbs maka, dihasilkan sebuah kesimpulan bahwa situs web pendaftaran perguruan tinggi X masih terdapat kekurangan dari sisi conventional maupun usual
2.	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Centered Design dan System Usability Scale	Cintya Damayanti, Agung Triayudi, Ira Diana Sholihati JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, 6(1), 551-559. ISSN 2614-5278 Tahun : 2022	Melalui hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada perancangan UI/UX sistem pendataan website Apotek Rakyat Anda dikatakan berhasil.

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
3.	Perancangan User Interface Pada Aplikasi Informasi Berbasis Website Untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum Di Kota Bandung Menggunakan Metode User Centered Design	Leo Dikkardo Sagala, Rahmat Fauzi, Alvi Syahrina eProceedings of Engineering, 7(2). ISSN : 2355-9365 Tahun : 2020	Perancangan user interface aplikasi informasi website Lintas Bandung dimulai dari pengumpulan data yang diidentifikasi berdasarkan kebutuhan pengguna

Berdasarkan hasil penelitian diatas terdapat perbandingan dengan penelitian penulis, yaitu perbedaan berdasarkan analisa hasil dan uji coba yang telah dilakukan menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*), memberikan Solusi rancangan *mobile* yang *user friendly* agar para pengguna mendapatkan informasi tentang perkuliahan secara lebih baik dari sebelumnya.

Perbedaan berdasarkan penelitian yang muncul dilakukan penelitian untuk merancang sebuah desain antar muka serta pengalaman pengguna yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memudahkan pemakaian fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Dengan menggunakan metode *Human Centered Design* dapat diketahui apa saja kebutuhan pengguna.

Perbedaan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu menggunakan *System Usability Scale* (SUS) Faktor-faktor yang

terdapat pada SUS dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan aspek pengujian dan standar *usability* pada desain *user interface* yang dibuat, sedangkan penelitian ini menggunakan pengujian UEQ (*User Experience Questionnaire*).

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1. Lokasi dan Jadwal Penelitian

##### 4.1.1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Palembang yang beralamatkan di Jalan Adi Sucipto No. 2803 SMB II Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

##### 1.1.2. Jadwal Penelitian

**Tabel 4.1 Jadwal Penelitian**

NO	Uraian Kegiatan	Tahun 2022																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
2	Pembuatan Proposal																				
3	Metode UCD																				
4	Identifikasi																				
5	Spesify User																				
6	Produce design solution																				
7	Evaluation against requirement																				
8	Pembuatan Laporan																				

#### 4.2 Jenis Data

##### 4.2.1. Data Primer

Data primer merupakan data utama dalam suatu penelitian (Junior, 2018). Data primer ini diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan murid di SMA Negeri 13 Pelambang.

### **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

#### **4.3.1 Observasi**

Peneliti melakukan observasi pada website SMA Negeri 13 Palembang untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami oleh website tersebut. Peneliti menemukan beberapa kekurangan berupa tampilan yang kurang menarik.

#### **4.3.2 Wawancara**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada Bpk. H. Ridwan Nawawi, S.Ag.M.Si. selaku kepala sekolah SMA Negeri 13 Palembang, beberapa siswa beserta guru seputar *website* SMA Negeri 13 Palembang.

#### **4.3.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan kutipan-kutipan dari berbagai sumber lalu memahami secara mendalam tentang suatu permasalahan yang sedang diteliti.

#### 4.4.4 Kuesioner

Kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan peneliti mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Pada penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna *website* SMA Negeri 13 Palembang . UEQ mencakup enam aspek dengan total 26 butir pertanyaan. Masing-masing aspek tersebut dalam Bahasa Indonesia yaitu: Daya Tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan. Setiap butir UEQ sudah terpasang istilah dengan makna berlawanan (contoh: menyusahkan-menyenangkan). Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh). Lingkaran-lingkaran yang berada di antara dua kata yang berlawanan merepresentasikan gradasi yang bertolak belakang yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

Skala pada kuisisioner	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

**Gambar 4.1 Contoh Pengisian UEQ**

Gambar 4.1 menyajikan bahwa responden menilai produk lebih menyenangkan dibandingkan menyusahkan. UEQ telah diterjemahkan kedalam beberapa bahasa, salah satunya ke dalam Bahasa Indonesia. UEQ versi Bahasa Indonesia ditunjukkan pada gambar 4.2.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghubangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sedehana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
luzun	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

**Gambar 4.2. UEQ versi Bahasa Indonesia**

Setiap butir pernyataan pada UEQ memiliki urutan istilah positif dan negatif yang diacak. Pada setiap aspek setengahnya dimulai dengan pernyataan positif dan setengahnya dengan istilah negatif. Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3 yang dapat dilihat pada gambar 4.3.

Skala pada kuisisioner	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	Menyenangkan						
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

**Gambar 4.3. Transformasi Skala UEQ**

Perhitungan hasil kuisisioner UEQ secara keseluruhan akan dilakukan dengan menggunakan *Data analysis Tools* yang berupa file *excell* yang dapat diunduh dari *website* resmi UEQ.

Berikut pernyataan kuisisioner UEQ pada *website* SMA

Negeri 13 Palembang ;

1. Saya suka dengan kesan pertama saat membuka *website*
2. Tulisan yang digunakan dapat terbaca dengan mudah dan jelas
3. Halaman beranda memiliki tata letak yang buruk
4. Saya cukup sulit mempelajari *website* ini
5. Saya tidak terlalu terbantu dengan adanya *website* ini
6. Saya suka dengan tampilan beranda yang langsung menyajikan informasi
7. Perpaduan warna *background* dan isi terlihat menarik
8. Saya dapat langsung mengunduh data yang saya perlukan
9. *Website* ini memiliki navigasi yang sulit sehingga saya tidak dapat memperoleh data/informasi dengan cepat
10. penempatan isi pada *website* ini seperti pada umumnya

11. Secara keseluruhan *website* ini mendukung saya untuk mencari data/mengakses layanan
12. Secara keseluruhan *website* ini menampilkan isi yang buruk
13. Jenis font pada *website* sudah konsisten
14. Saya suka dengan tampilan keseluruhan *website* ini
15. Desain *website* memiliki ciri khas tersendiri
16. Warna *background* yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah
17. *Website* ini tidak menjamin keamanan data pengguna
18. Tata penulisan tidak memotivasi saya untuk terus membaca informasi yang ada
19. Halaman yang ditampilkan tidak sesuai dengan menu yang dipilih
20. Ukuran tiap konten pada halaman sudah sesuai
21. Saya cukup kesulitan mencari data yang di perlukan
22. Terdapat kolom pencarian untuk mencari informasi data/info yang diperlukan
23. Tata letak pada *website* belum tertata dengan rapi
24. Desain antarmuka(*interface*) terlihat tidak menarik
25. Saya merasa familiar (tidak asing) dengan bahasa yang digunakan
26. Pada menu terdapat lokasi yang dapat berguna untuk mengetahui tempat.

#### 4.4.5. System Usability Scale

*system usability scale* (SUS) yang digunakan untuk pengujian dengan jumlah 10 pernyataan, terdiri dari lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif dengan skala 5 untuk penilaian pernyataan pengujian pada instrument dimulai dari skala 1 untuk penilaian sangat tidak setuju sampai dengan skala 5 untuk penilaian sangat setuju.

**Tabel 4.1 Pernyataan system usability scale**

No	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1-5
2	Saya merasa bahwa aplikasi rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1-5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
9	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1-5

Dimana setiap pernyataan memiliki skala ratio seperti pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Pernyataan System Usability Scale**

Penilaian	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Setelah dilakukan pengumpulan data dari responden, selanjutnya data yang telah diperoleh dihitung. Adapun untuk menghitung skor menggunakan aturan-aturan yang ditentukan dalam metode SUS sebagai berikut :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor SUS :

$$((P1-1)+(P3-1)+(P5-1)+(P7-1)+(P9-1)+(5-P2)+$$

$$(5-P4)+(5-P6)+(5-P8)+(5-P10)) \times 2.5$$

Selanjutnya dicari skor rata-rata dari skor SUS dari setiap responden dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan dibagi jumlah responden.

Berikut rumus untuk memperoleh rata-rata skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana  $\bar{x}$  merupakan skor rata-rata,  $\sum x$  adalah jumlah skor, dan  $n$  adalah jumlah responden. Dari hasil perhitungan skor rata-rata SUS dapat disimbulkan dalam kategori nilai Net Promoter Score (NPS), acceptable, grade, seperti pada Tabel di bawah ini :

**Tabel 4.3 Penilaian System Usabililty Scale**

Acceptability	Range
Acceptable ( High )	62-100
Acceptable ( Low )	49-61
Not Acceptable	0-50

Pada tabel 4.3 merupakan cara membaca skor untuk mengetahui kisaran penerimaan terhadap sistem dan peringkat hasil penilaian pada sistem.

**Tabel 4.4 SUS Skor**

Skor	Peringkat	Grade
Skor.=86	Best Imaginable	A
Skor>=86 dan <86	Excellent	B
Skor>=52 dan <72	Good	C
Skor>=38 dan <52	Ok/Fair	D
Skor>=25 dan <38	Poor	E
<25	Wost Imaginable	F

Tabel 4.4 untuk menyatakan peringkat skala grade berdasarkan hasil penilaian menggunakan SUS.

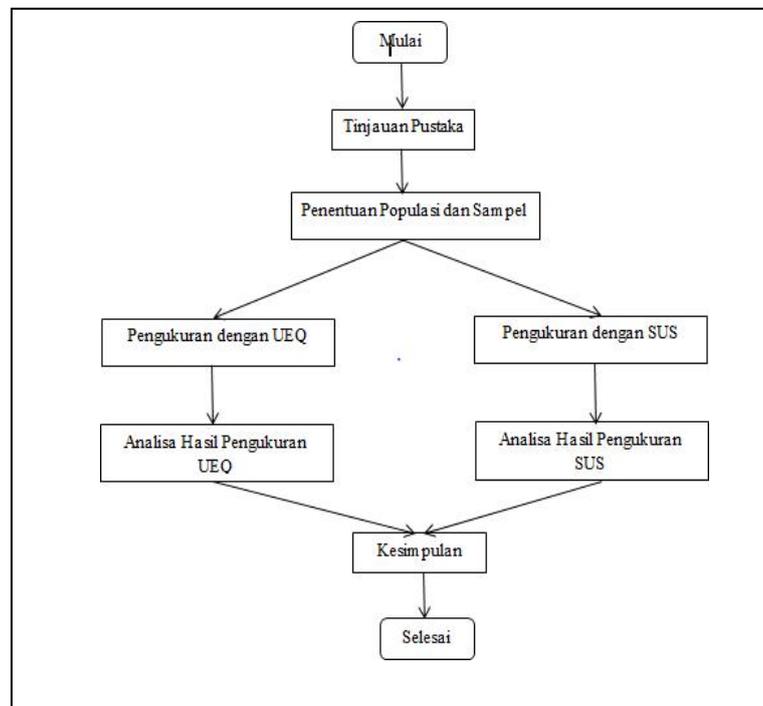
Berikut Pernyataan *System Usabilty Scale* pada SMA Negeri 13 Palembang sebagai berikut :

1. Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi
2. Saya merasa *website* ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa *website* ini mudah digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan *website* ini
5. Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada *website* ini)
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan *website* ini dengan cepat
8. Saya merasa *webiste* ini membingungkan

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan *website* ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan *website* ini

#### 4.4. Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif dengan cara melakukan observasi, melakukan pencarian pustaka, dan penyebaran kuesioner. Guna menjelaskan hal yang relevan dengan *User Experience* dan *usability* di SMA Negeri 13 Palembang dalam menggunakan *website* yang telah dibuat. Seperti langkah yang tertera di gambar 4.4.



Gambar 4.4 Alur Penelitian

Alur yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu:

**a. Identifikasi Masalah**

Dalam tahap ini, masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti yaitu permasalahan dalam *Website* SMA Negeri 13 Palembang.

**b. Tinjauan Pustaka**

Dalam pengumpulan data yang bersangkutan dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui internet, wawancara dan penyebaran kuesioner.

**c. Penentuan Populasi dan Sampel**

Data yang telah dikumpulkan diambil sampelnya menggunakan sampling jenuh. Dalam penelitian ini kalkulasi ukuran sampel dari jumlah populasi 1.223 (Siswa 1175 dan Guru 48).

**d. Pengukuran dengan UEQ**

Kuesioner ini memiliki 26 butir pertanyaan dengan skala 1 (satu) – 7 (tujuh) yang akan diberikan kepada responden. Dalam mengisi pertanyaan sesuai yang dirasakan responden selama mengunjungi *Website* SMA Negeri 13 Palembang yang telah di desain ulang.

#### **e. Pengukuran dengan SUS**

Kuesioner ini memiliki 10 butir pertanyaan dengan skala 1 (satu) – 5 (lima) yang akan diberikan kepada responden. 10 pernyataan, terdiri dari lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif dengan skala 5 untuk penilaian pernyataan pengujian pada instrument dimulai dari skala 1 untuk penilaian sangat tidak setuju sampai dengan skala 5 untuk penilaian sangat setuju.

#### **f. Analisis Hasil Pengukuran UEQ**

Dari hasil yang pengukuran UEQ yang didapatkan peneliti melakukan analisis dengan *Data Analysis Tools* menggunakan *tool User Experience Questionnaire*.

#### **g. Analisis Hasil Pengukuran SUS**

Dari hasil pengukuran SUS yang didapatkan peneliti melakukan analisis sesuai dengan data yang diperoleh yang dapat dilihat pada tabel 5.6.

## **h. Kesimpulan**

Hasil penelitian analisis ini guna mengetahui *level User Experience (UX)* dan *Usability* untuk mengetahui persepsi pengguna dan memberikan rekomendasi perbaikan dari hasil *User Experience (UX)* untuk meningkatkan kualitas *Website SMA Negeri 13 Palembang* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *System Usability Scale*

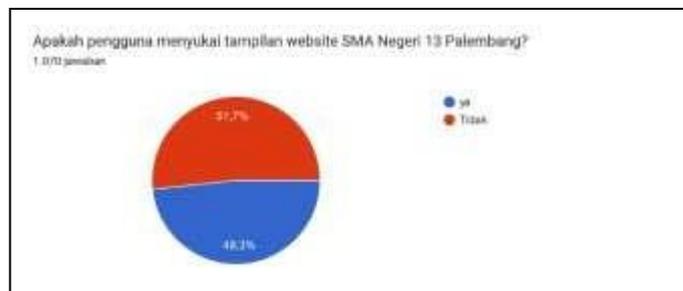
## **4.5. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah Murid dan Guru SMA Negeri 13 Palembang. Peneliti melakukan teknik sampling jenuh. Dalam penelitian ini kalkulasi ukuran sampel dari jumlah populasi 1.223 ( Siswa 1175 dan Guru 48 ).

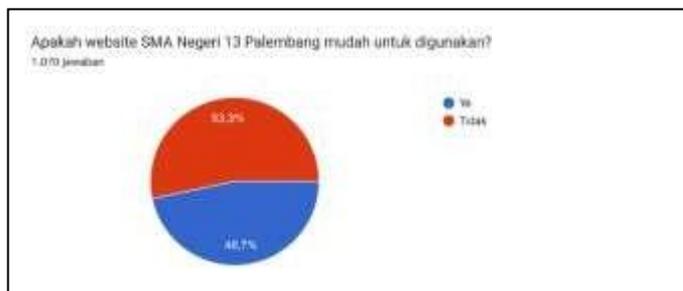
## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Hasil

Peneliti telah selesai melakukan penyebaran kuesioner Survei *User Interface* dan *User Experience* (UI&UX) pada website SMA Negeri 13 Palembang dengan hasil sebagai berikut :



**Gambar 5.1** Kuesioner tampilan *website* SMA Negeri 13 yang lama



**Gambar 5.2** Kuesioner pengalaman pengguna *website* SMA Negeri 13

Dari hasil kuesioner diatas, dapat di simpulkan bahwa *website* SMA Negeri 13 Palembang yang lama memiliki tampilan *website* yang kurang disukai oleh pengguna, serta pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan atau *website* tersebut dikarenakan *website* SMA Negeri 13 Palembang tidak *user friendly*.

### ***5.1.1. Understand and Specify the Context of Use***

Tahapan ini melakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi- kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi. Pada tahap ini penulis telah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, pembuat *website* SMA Negeri 13 Palembang, Guru dan Murid. Dengan hasil sebagai berikut;

1. Mencari informasi seputar SMA Negeri 13 Palembang.
2. Melihat berita terbaru tentang SMA Negeri 13 Palembang.
3. Menghubungi pihak SMA Negeri 13 Palembang melalui e-mail dan telepon.

### ***5.1.2. Specify the User Requirements***

Tahapan ini melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pada tahap ini penulis telah melakukan wawancara dengan kepala sekolah, pembuat *website* SMA Negeri 13 Palembang, guru dan murid mengenai kebutuhan pengguna yang diinginkan pada *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baeu. Dengan hasil sebagai berikut :

Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah SMA Negeri 13 Palembang, beliau menginginkan *website* SMA Negeri 13 Palembang memiliki tampilan yang menarik dan mempunyai navigasi yang mudah dimengerti untuk pengunjung *website*.



**Gambar 5.3 Wawancara Dengan Kepala Sekolah**

Setelah melakukan wawancara dengan guru dan pembuat *website* SMA Negeri 13 Palembang, mereka menginginkan *website* ini memiliki tampilan yang menarik sehingga sering dikunjungi oleh siswa dan guru untuk mencari informasi.



**Gambar 5.4 Wawancara dengan pembuat website**



**Gambar 5.5 Wawancara dengan guru**

Setelah melakukan wawancara dengan siswa SMA Negeri 13 Palembang, Siswa menginginkan *website* memiliki galeri foto kegiatan sekolah seperti ekstrakurikuler, OSIS, dan kegiatan lainnya.

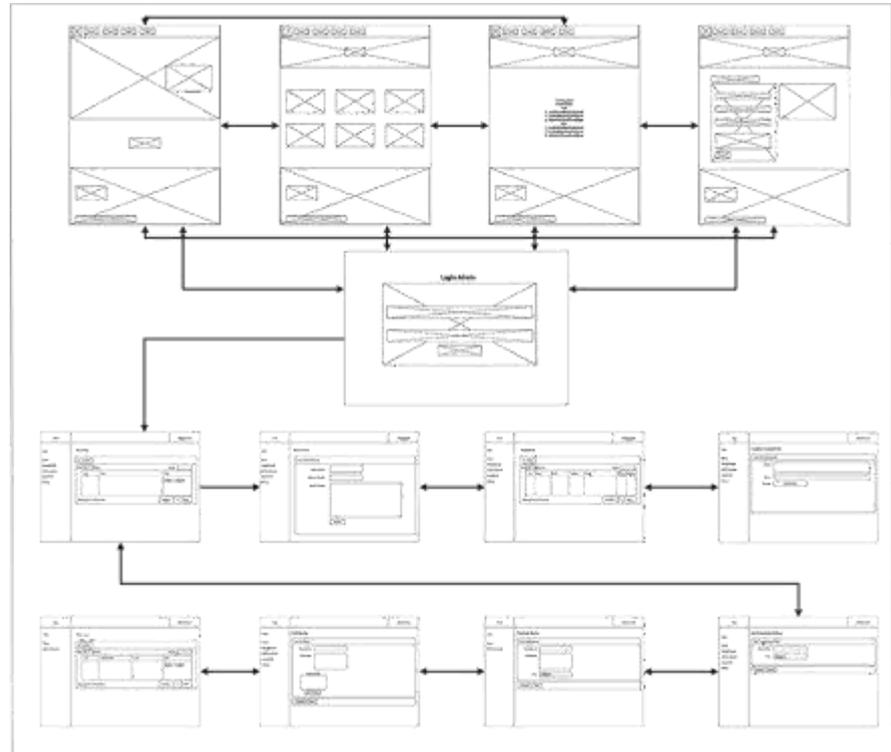


**Gambar 5.6 Wawancara dengan perwakilan siswa**

### ***5.1.3. Produce Design Solutions to Meet User Requirements***

Pada tahapan ini dilakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun.

### 5.1.3.1. Wireframe

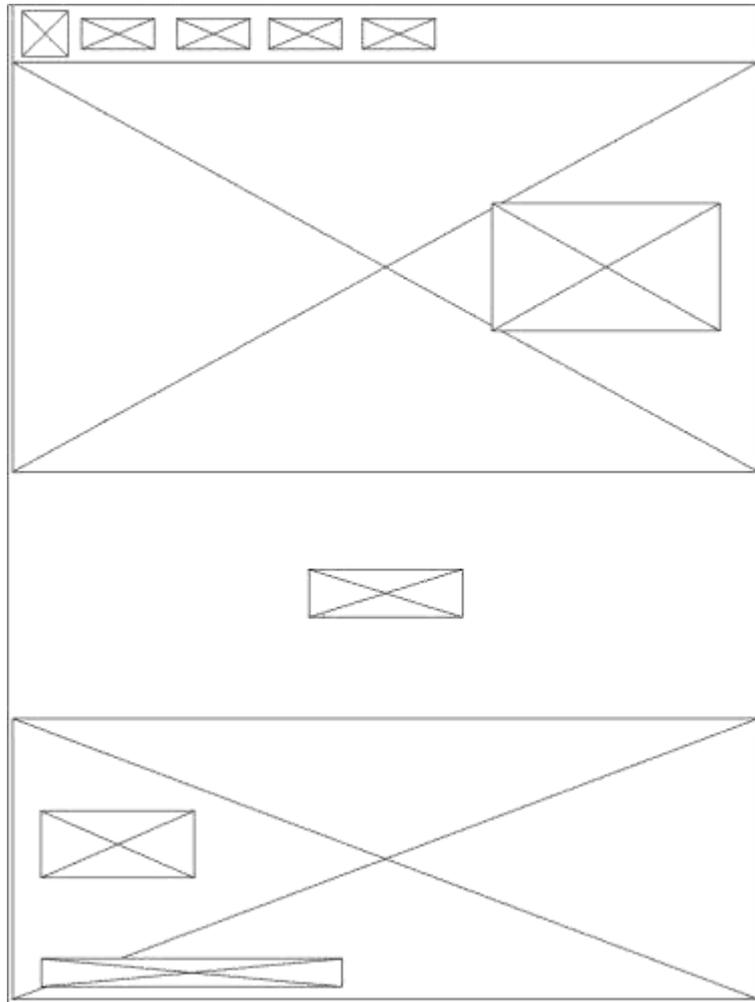


**Gambar 5.7 Wireframe Website SMA Negeri 13 Palembang yang baru**

#### 1) Home

*Home* merupakan tampilan yang akan pertama kali dilihat oleh pengunjung dan pengguna *website* SMA Negeri 13 Palembang. Pada tampilan ini, memiliki header dengan 4 button yang berfungsi sebagai navigasi ke bagian *home*, *news*, *about us*, dan *contact us*. Pada bagian ini juga terdapat banner berupa *background* dan memiliki button yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman *news*. Memiliki *gallery* yang

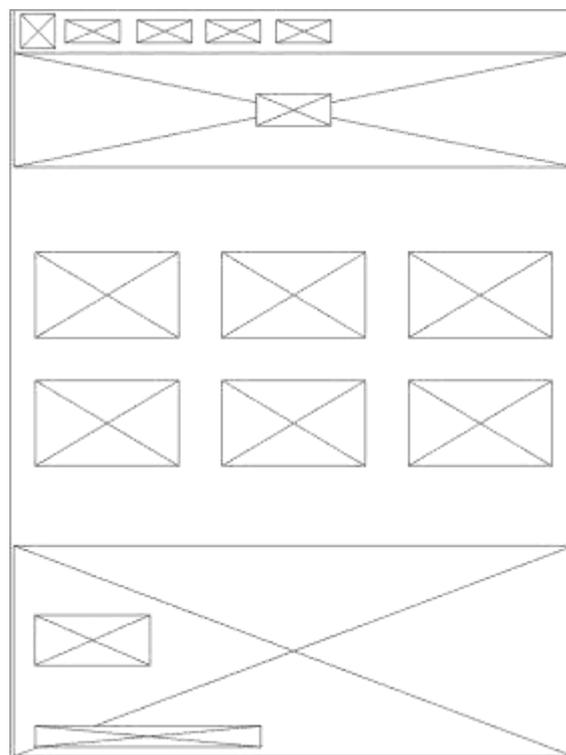
menampilkan foto kegiatan. *Wireframe* halaman *home* dapat dilihat pada gambar 5.8.



**Gambar 5.8** *wireframe* halaman *home*

## 2) News

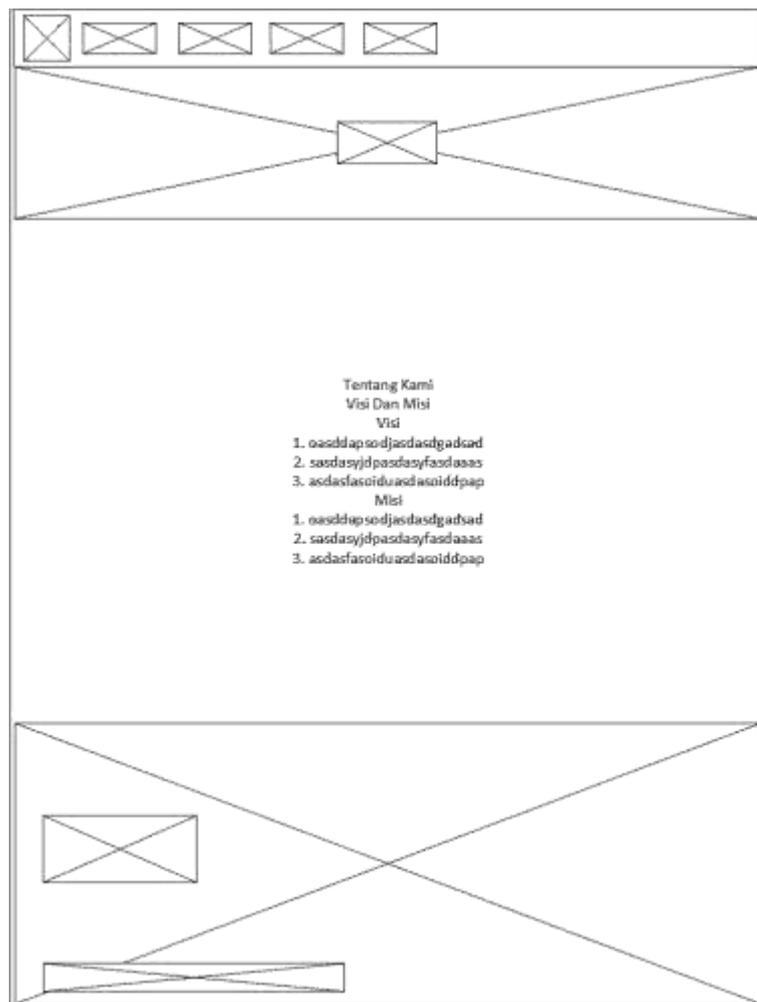
Pada tampilan *news*, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat berita-berita terbaru seputar SMA Negeri 13 Palembang. Pada tampilan ini, memiliki header dengan 4 button yang berfungsi sebagai navigasi ke bagian *home*, *news*, *about us*, dan *contact us*. Serta terdapat 6 kotak yang akan berisi berita yang ketika diklik dapat dilihat detail berita yang telah dibuat oleh admin. *Wireframe* halaman *news* dapat dilihat pada gambar 5.9.



**Gambar 5.9** *wireframe* halaman *news*

### 3) Tentang Kami

Pada tampilan tentang kami, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat visi, misi dan tujuan SMA Negeri 13 Palembang. Pada tampilan ini, memiliki header dengan 4 button yang berfungsi sebagai navigasi ke bagian *home*, *news*, *about us*, dan *contact us*. *Wireframe* halaman Tentang Kami dapat dilihat pada gambar 5.10.



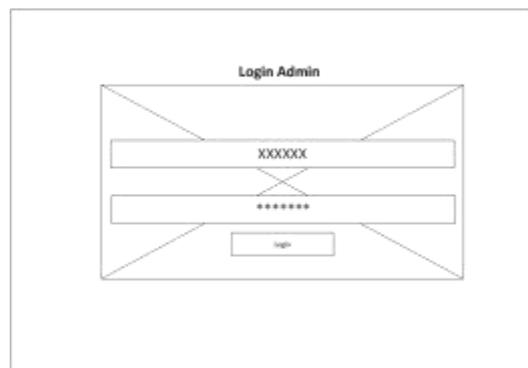
**Gambar 5.10** *wireframe* halaman tentang kami

#### 4) Hubungi Kami

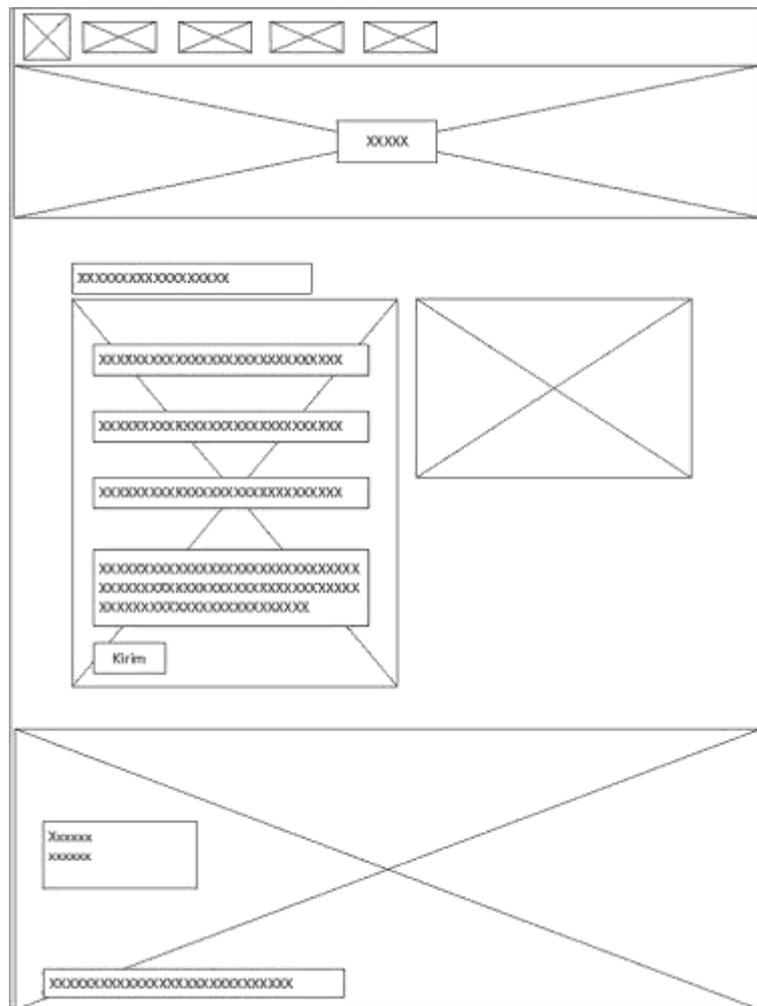
Pada tampilan Hubungi Kami, pengguna atau pengunjung website dapat melihat kontak email dan nomor telepon SMA Negeri 13 Palembang yang bisa dihubungi serta dapat mengisi form pertanyaan yang akan langsung dibaca oleh admin. *Wireframe* halaman Hubungi Kami dapat dilihat pada gambar 5.11.

#### 5) Login Admin

Pada tampilan Admin Login, Admin *website* SMA Negeri 13 Palembang dapat mengelola halaman *website*. Pada tampilan ini, memiliki 1 *text field*, 1 *password field* dan 1 *button login*. *Wireframe* halaman *news* dapat dilihat pada gambar 5.12.



**Gambar 5.12** *Wireframe* halaman Login Admin



**Gambar 5.11 Wireframe Halaman Hubungi Kami**

#### 6) Admin News

Pada tampilan Admin *news*, Admin website dapat melihat data berita yang ada di *website* SMA Negeri 13 Palembang. *Wireframe* halaman *news* dapat dilihat pada gambar 5.13.

The wireframe shows an administrative interface for news. At the top, there is a header with 'Logo' on the left and 'Administrator' on the right. A sidebar on the left contains navigation links: 'Main', 'News', 'Menghubungi', 'Kebijakan Halaman', 'Kontak Info', and 'Gallery'. The main content area is titled 'Daftar News' and features a 'Tambah' button. Below this is a table with columns: 'No', 'Nama', 'Email', 'Telepon', 'Pesan', 'Tgl Posting', and 'Aktion'. The table contains one entry with placeholder text. At the bottom of the table area, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and includes 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons.

No	Nama	Email	Telepon	Pesan	Tgl Posting	Aktion
99	XXXXXXXX	XXXXXX		XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	DD/ MM/ YY	

**Gambar 5.13 Wireframe halaman Admin News**

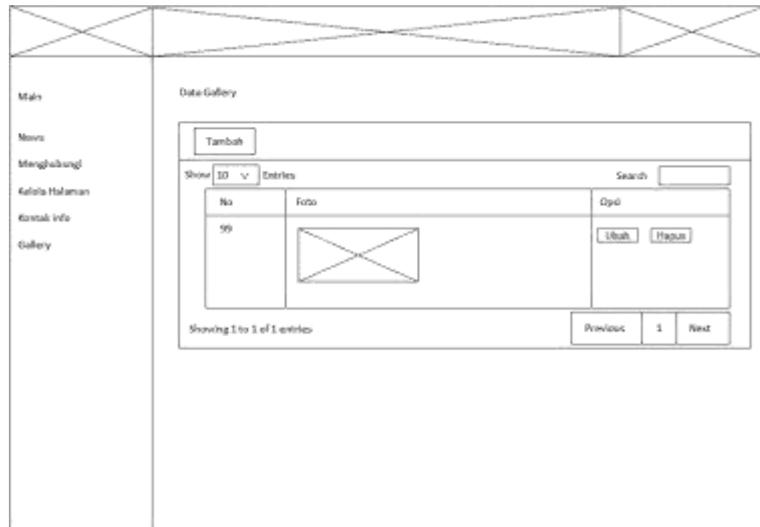
#### 7) Tambah News

Pada tampilan Tambah News, Admin website dapat menambahkan berita seputar SMA Negeri 13 Palembang pada form yang telah disediakan. Wireframe halaman Tambah news dapat dilihat pada gambar 5.14.

The wireframe shows the 'Tambah Data Gallery' form. It has the same header and sidebar as the previous wireframe. The main content area is titled 'Tambah Data Gallery' and contains a form with the following fields: 'Nama Gallery' (text input), 'Keterangan' (text area), and 'Foto' (file upload button). At the bottom of the form, there are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

**Gambar 5.14 Wireframe halaman Tambah News**





**Gambar 5.16 Wireframe halaman Tambah Gallery**

#### 10) Tambah Gallery

Pada tampilan Tambah *Gallery*, admin *website* dapat menambah foto yang nantinya akan di tampilkan pada halaman home *website* SMA Negeri 13 Palembang. *Wireframe* halaman Tambah *Gallery* dapat dilihat pada gambar 5.17.



**Gambar 5.17 Wireframe halaman Tambah Gallery**

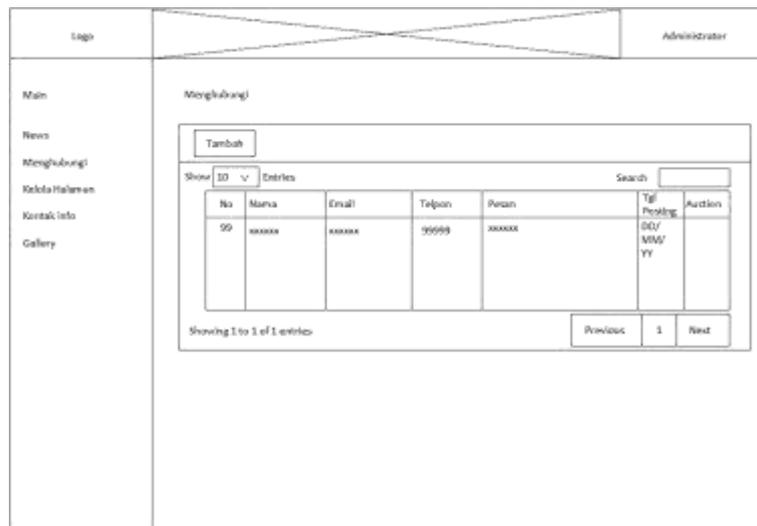
### 11) Admin Kelola Halaman

Pada tampilan Admin Kelola Halaman, admin dapat merubah isi dari halaman Tentang kami pada *website* SMA Negeri 13 Palembang. *Wireframe* halaman Admin Kelola Halaman dapat dilihat pada gambar 5.18.

**Gambar 5.18** *Wireframe* halaman Admin Kelola Halaman

### 12) Admin Menghubungi

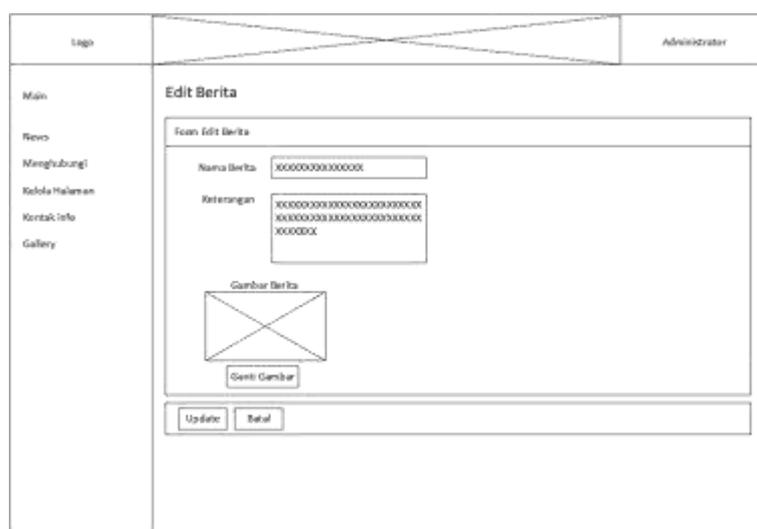
Pada tampilan Admin Menghubungi, admin *website* dapat melihat pesan yang dikirim oleh pengguna atau pengunjung *website* SMA Negeri 13 Palembang dari halaman Hubungi Kami. *Wireframe* halaman Admin Menghubungi dapat dilihat pada gambar 5.19.



**Gambar 5.19 Wireframe halaman Admin Menghubungi**

### 13) Admin Edit Berita

Pada tampilan Admin Edit Berita, admin *website* dapat merubah gambar berita, deskripsi berita, serta judul berita pada *website* SMA Negeri 13 Palembang. *Wireframe* halaman Tambah *Gallery* dapat dilihat pada gambar 5.20.



**Gambar 5.20 Wireframe halaman Admin Edit Berita**

### 5.1.3.2. Tampilan Website

#### 1) Home

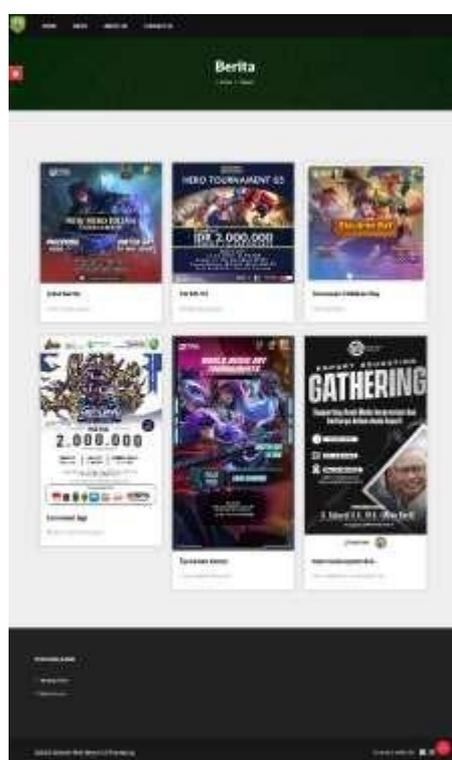
*Home* merupakan tampilan yang akan pertama kali dilihat oleh pengunjung dan pengguna website SMA Negeri 13 Palembang. Pada tampilan ini, pengunjung atau pengguna akan melihat banner foto lingkungan dan galeri kegiatan sekolah. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 5.21.



**Gambar 5.21** Tampilan website halaman *Home*

## 2) News

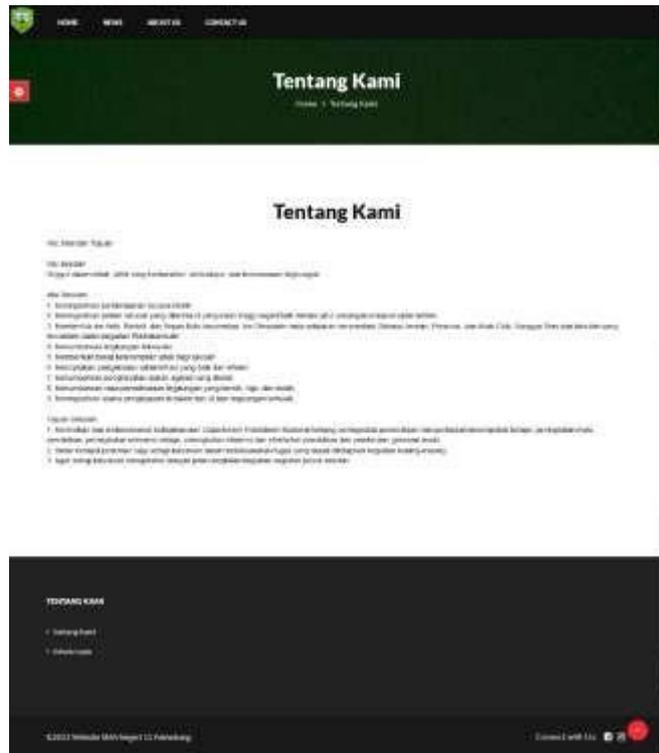
Pada tampilan *news*, pengguna atau pengunjung website dapat melihat berita-berita terbaru seputar SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman *News* dapat dilihat pada gambar 5.22.



**Gambar 5.22** tampilan *website* halaman *News*

## 3) Tentang kami

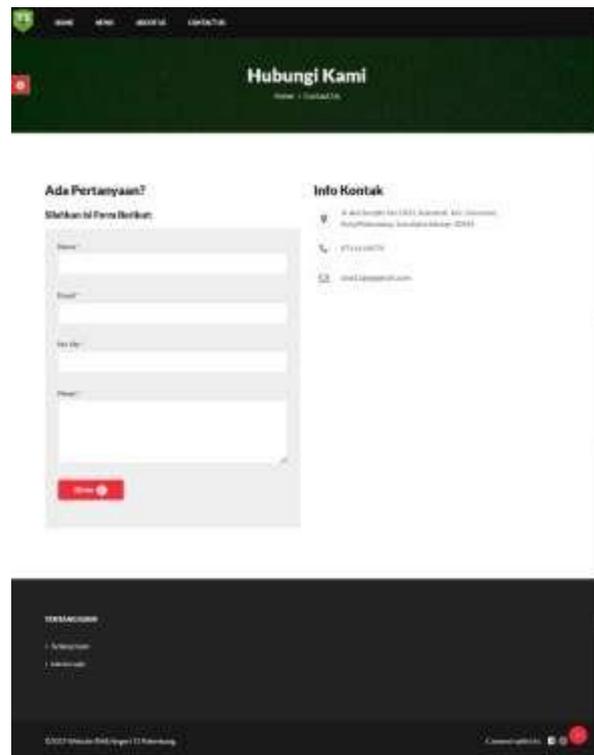
Pada tampilan tentang kami, pengguna atau pengunjung website dapat melihat visi, misi dan tujuan SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Tentang Kami dapat dilihat pada gambar 5.23.



**Gambar 5.23** tampilan website halaman tentang kami

#### 4) Hubungi Kami

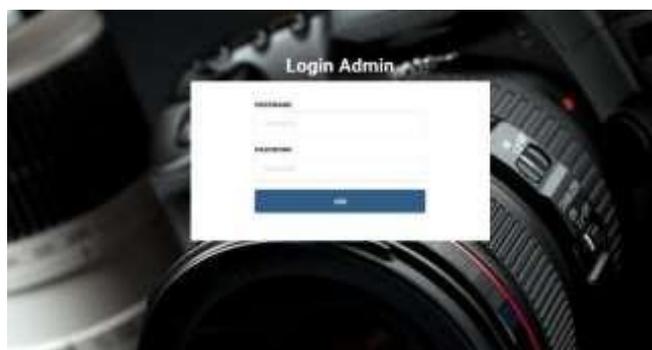
Pada tampilan Hubungi Kami, pengguna atau pengunjung website dapat melihat kontak email dan nomor telepon SMA Negeri 13 Palembang yang bisa dihubungi serta dapat mengisi form pertanyaan yang akan langsung dibaca oleh admin. *Wireframe* halaman Hubungi Kami dapat dilihat pada gambar 5.24.



**Gambar 5.24** tampilan *website* halaman Hubungi Kami

### 5) Admin Login

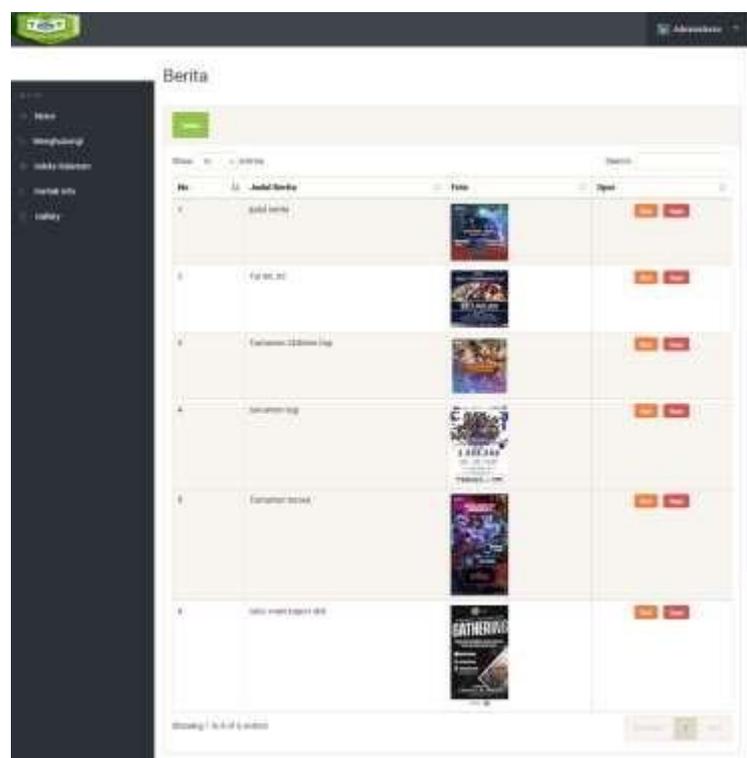
Pada tampilan Admin Login, Admin *website* SMA Negeri 13 Palembang dapat mengelola *website*. Tampilan halaman Admin Login dapat dilihat pada gambar 5.25.



**Gambar 5.25** tampilan *website* halaman Admin Login

## 6) Admin News

Pada tampilan Admin News, Admin website dapat melihat data berita yang ada di website SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Tambah News dapat dilihat pada gambar 5.26.



**Gambar 5.26** tampilan website halaman Admin News

## 7) Tambah News

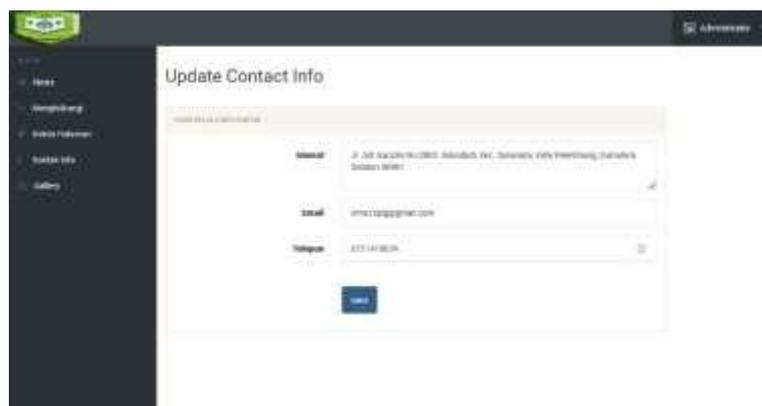
Pada tampilan Tambah News, Admin website dapat menambahkan berita seputar SMA Negeri 13 Palembang pada form yang telah disediakan. Tampilan halaman Tambah news dapat dilihat pada gambar 5.27.



**Gambar 5.27** tampilan *website* halaman Tambah News

#### 8) Edit Kontak

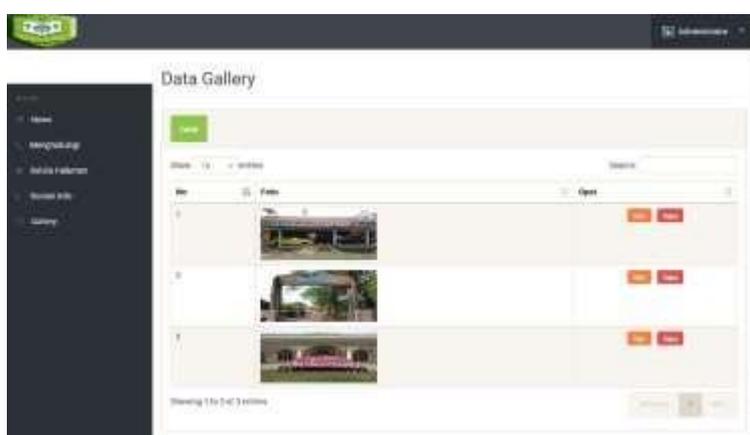
Pada tampilan Edit Kontak, admin *website* dapat melihat dan mengelola kontak yang bisa dihubungi yang nantinya akan tampil pada halaman Hubungi Kami di *website* SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Edit Kontak dapat dilihat pada gambar 5.28.



**Gambar 5.28** tampilan *website* halaman Edit Kontak

### 9) Admin Gallery

Pada tampilan Admin Gallery, admin website dapat melihat data foto galeri website SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Admin Gallery dapat dilihat pada gambar 5.29.



**Gambar 5.29** tampilan website halaman Admin Gallery

### 10) Admin Tambah Gallery

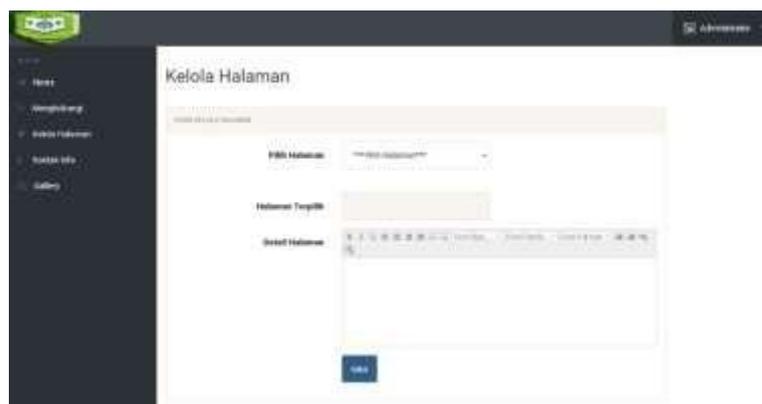
Pada tampilan Tambah Gallery, admin website dapat menambah foto yang nantinya akan di tampilkan pada halaman home website SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Tambah Gallery dapat dilihat pada gambar 5.30.



**Gambar 5.30** tampilan *website* halaman Admin Tambah Gallery

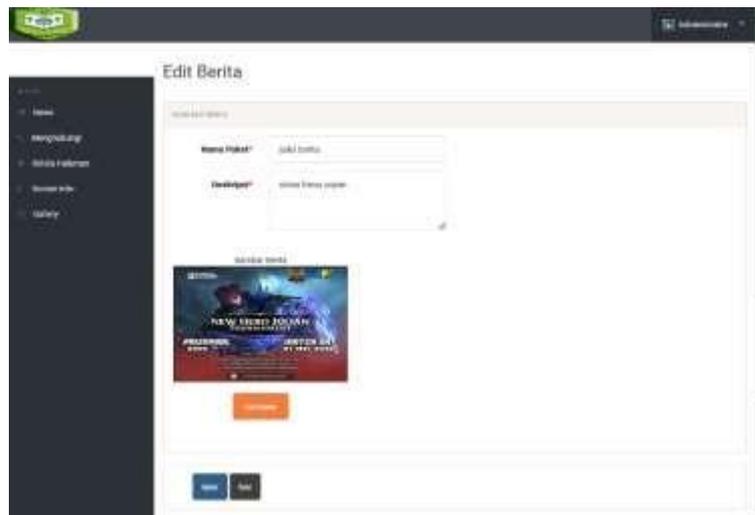
#### 11) Admin Kelola Halaman

Pada tampilan Admin Kelola Halaman, admin dapat merubah isi dari halaman Tentang kami pada *website* SMA Negeri 13 Palembang. Tampilan halaman Admin Kelola Halaman dapat dilihat pada gambar 5.31.



**Gambar 5.31** tampilan *website* halaman Admin Kelola Halaman





**Gambar 5.33** tampilan *website* halaman Admin Edit Berita

#### **5.1.4. Evaluate the Designs Against Requirements**

Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna.

##### **5.1.4.1. User Experience Questionnaire (UEQ)**



**Gambar 5.34** Tampilan *LayOut Home website* SMA Negeri 13 Palembang

Pelaksanaan evaluasi *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru dilakukan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ disebarikan kepada 489 responden. *Experience* yang diperhatikan pada *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru adalah *User Interface* dan *User Experience*. Dari 489 responden hanya digunakan 214 data responden karena tingkat inkonsistensi yang cukup tinggi. Untuk hasil sebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Hasil data responden UEQ**

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
3	7	3	6	5	3	1	3	3	3	3	4	2	1	2	1	3	3	5	2	7	1	5	7	3	1
2	1	7	7	7	2	1	2	7	7	6	3	7	1	1	1	1	6	5	2	5	3	5	7	5	6
1	1	1	2	1	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	5
7	7	7	1	3	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
4	4	3	5	7	1	1	1	3	1	3	4	4	1	1	1	1	7	7	1	4	2	7	7	7	6
2	1	7	6	7	1	1	3	6	3	3	5	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	7	7	1
1	1	1	7	7	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	1	1	7	7	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	7	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2
3	2	2	6	4	3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	1	5	6	4	3	6	2	7	7	7	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	7	6	7	1	1	1	7	4	3	7	1	1	1	1	6	6	4	2	5	2	6	7	7	2
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	7	7	1	1	1	1	4	7	4	1	7	1	7	7	7	2
1	1	7	7	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4
2	1	7	1	7	1	1	6	2	2	4	7	1	1	1	1	4	1	7	1	7	2	7	7	7	2
1	1	4	4	5	2	1	1	4	5	1	7	2	1	1	1	5	2	4	2	5	2	2	1	2	2
1	1	1	3	4	2	2	3	3	3	4	7	1	1	1	1	4	1	4	1	3	2	2	5	7	2
1	1	7	6	7	1	1	2	7	4	4	4	2	1	1	1	7	5	7	1	7	1	7	7	7	2
1	1	7	7	7	1	1	3	4	4	1	7	1	1	2	1	5	7	7	1	7	1	7	7	7	3
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
7	7	3	3	1	7	7	7	1	7	7	2	7	7	7	7	1	2	1	7	2	7	2	2	1	7

Tabel 5.1 merupakan tabel data isian yang diberikan oleh 214 responden. Data tersebut merupakan data yang sudah diseleksi berdasarkan tingkat konsistensinya. Konsistensi yang dilihat adalah apakah responden menjawab asal – asalan atau tidak. Data pada tabel 5.1 kemudian ditransformasikan untuk mengetahui nilai negatif dan positif dari setiap item. Data hasil transformasi dapat dilihat pada tabel 5.2.

**Tabel 5.2 Hasil data transformasi responden UEQ**

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
-1	3	1	-2	-1	-1	-3	-1	1	1	-1	0	-2	-3	-2	-3	1	1	-1	-2	-3	-3	-1	-3	1	-3
-2	-3	-3	-3	-3	-2	-3	-2	-3	-3	2	1	3	-3	-3	-3	3	-2	-1	-2	-1	-1	-1	-3	-1	2
-3	-3	3	2	3	-2	-2	-2	0	2	-1	1	-1	-1	-2	-1	1	1	1	-2	1	-2	1	1	0	1
3	3	-3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
0	0	1	-1	-3	-3	-3	-3	1	3	-1	0	0	-3	-3	-3	3	-3	-3	-3	0	-2	-3	-3	-3	2
-2	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-1	-2	1	-1	-1	-2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-3	-3
-3	-3	3	-3	-3	-3	-3	-3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
-3	-3	3	-3	-3	-3	-3	-3	2	3	-2	1	-3	-2	-2	-2	1	1	0	-2	1	-2	1	0	1	-1
-3	-3	3	3	3	-3	-3	-3	3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	3	3	3	-3	3	-3	3	3	3	-3
-3	-3	3	-3	0	-1	-2	-1	0	1	0	1	0	-1	-1	0	1	1	0	-1	0	-1	-2	1	1	-2
-1	-2	2	-2	0	-1	-1	-1	1	1	-1	-2	-1	-1	-1	-3	-1	-2	0	-1	-2	-2	-3	-3	-3	-3
-2	-2	2	2	2	-2	-2	-2	2	2	-2	2	-2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	2	-2	2	2	2	-2
-2	-2	-3	-2	-3	-3	-3	-3	-3	0	-1	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	0	-2	-1	-2	-2	-3	-3	-2
-3	-3	3	3	3	-3	-3	-3	-3	3	3	-3	-3	-3	-3	-3	0	-3	0	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2
-3	-3	-3	-3	0	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	0	-1	0	0	0	0
-2	-3	-3	3	-3	-3	-3	2	2	2	0	-3	-3	-3	-3	-3	0	3	-3	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-2
-3	-3	0	0	-1	-2	-3	-3	0	-1	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-1	2	0	-2	-1	-2	2	3	2	-2
-3	-3	3	1	0	-2	-2	-1	1	1	0	-3	-3	-3	-3	-3	0	3	0	-3	1	-2	2	-1	-3	-2
-3	-3	-3	-2	-3	-3	-3	-2	-3	0	0	0	-2	-3	-3	-3	-3	-1	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2
-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-1	0	0	-3	-3	-3	-3	-2	-3	-1	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-1
-3	-2	1	0	-1	2	-3	-3	1	1	-1	-2	-1	-3	-2	-3	2	1	2	-2	0	-2	-3	-3	-3	0
-3	-3	3	3	3	-3	-3	-3	3	0	-3	3	-3	-1	-2	-3	3	2	1	-3	3	-3	1	-3	-3	-1
-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	0	0	0	0	0	0	-3	-3	-3	3	-3	1	-3	-3	-2	3	-3	-3	-2
-3	-3	3	3	-3	-3	-3	-3	0	0	0	0	0	-3	0	-3	1	0	-1	-1	0	-2	-2	-3	-3	-2
-3	-3	2	-1	-3	0	-2	-1	0	1	0	0	-1	0	-1	-1	0	1	-2	-1	0	-2	1	0	1	-1
3	3	1	2	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	1	3	0	1	2	1	2	-3	3	3	3	-3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	-3

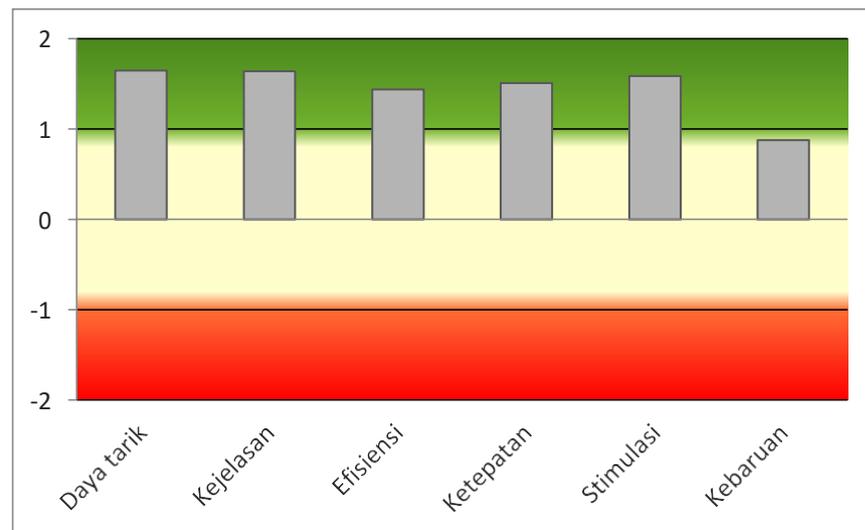
Data hasil transformasi pada tabel 5.2 kemudian dikelompokkan berdasarkan enam skala. Keenam skala tersebut adalah daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketetapan, stimulasi, dan kebaruan. Keenam skala tersebut dapat dilihat pada tabel 5.3.

**Tabel 5.3 Hasil Rataan, Varian, dan Simpangan Baku**

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1,7	3,0	1,7	489	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 2,1	2,6	1,6	489	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	↑ 1,0	4,2	2,1	489	kreatif	monoton	Kebaruan
4	↑ 1,5	3,4	1,8	489	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1,6	3,0	1,7	489	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 1,7	2,8	1,7	489	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1,7	2,9	1,7	489	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1,5	3,2	1,8	489	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	↑ 1,3	3,0	1,7	489	cepat	lambat	Efisiensi
10	→ 0,1	4,0	2,0	489	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1,7	2,4	1,6	489	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1,9	2,5	1,6	489	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1,8	2,6	1,6	489	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1,7	2,7	1,6	489	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	↑ 1,4	3,2	1,8	489	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 1,7	2,8	1,7	489	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1,5	2,5	1,6	489	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 1,4	2,7	1,6	489	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 1,3	2,8	1,7	489	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1,6	2,8	1,7	489	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	↑ 1,2	3,4	1,8	489	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1,5	3,0	1,7	489	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	↑ 1,3	3,3	1,8	489	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	↑ 1,2	2,9	1,7	489	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	↑ 1,7	2,9	1,7	489	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	↑ 1,0	3,8	1,9	489	konservatif	inovatif	Kebaruan

Berdasarkan Tabel 5.3, dapat dilihat hasil rata-rata, varian dan simpangan untuk ke 26 item UEQ. Nilai yang dimiliki setiap item memiliki kisaran di atas 1. Penilaian tersebut memperlihatkan masing-masing item pertanyaan memiliki nilai yang baik. Data pada gambar tersebut menjadi acuan untuk melakukan perhitungan enam skala. Kemudian akan dilakukan analisa dan ditarik kesimpulan skala

terbesar dan terkecil dari UEQ. Masing-masing skala memiliki beberapa pertanyaan pada 26 item tersebut. Skala tersebut dihitung untuk dicari nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata diberikan pada gambar 5.35.



**Gambar 5.35 Diagram nilai rata – rata enam skala**

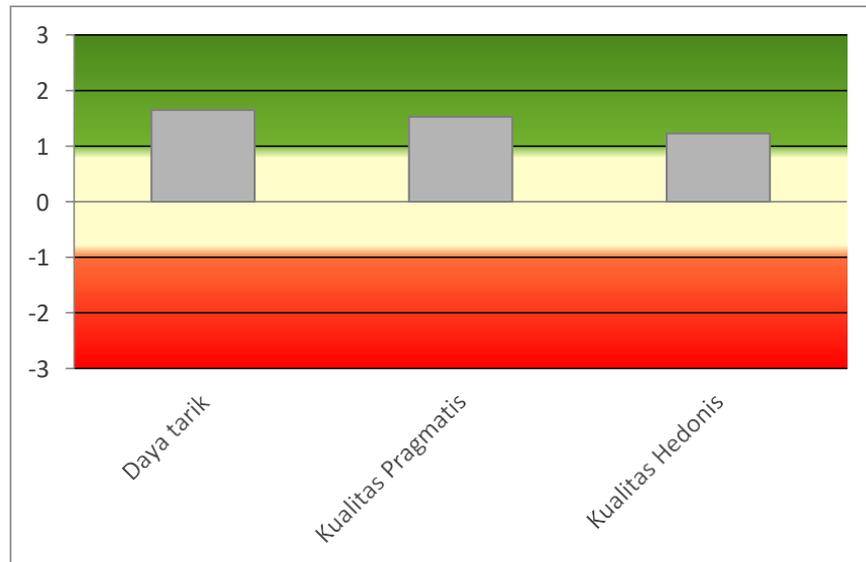
Gambar 5.35 merupakan grafik nilai rata-rata dari enam skala UEQ. Terlihat dengan jelas semua skala berada pada batas dengan warna hijau. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa keseluruhan skala pengukuran berada pada level yang baik. Komponen skala tersebut adalah daya tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Penilaian terbaik terdapat pada elemen daya tarik, kejelasan dan stimulasi sedangkan penilaian terendah terdapat pada poin kebaruan. Komponen stimulasi dilihat dari item bermanfaat, mengasyikkan, menarik, dan memotivasi. Semua item mendapatkan nilai di atas 1 yang masuk dalam taraf baik. Namun item yang

mendapatkan nilai terendah adalah memotivasi. Untuk komponen kebaruan, nilai dilihat berdasarkan item kreatif, berdaya cipta, lazim, dan inovasi. Berdasarkan kuesioner, *website* SMA Negeri 13 Palembang memiliki tingkat inovasi yang baik. Namun memiliki penilaian terendah pada item lazim/terdepan. Namun apabila dilihat nilai terendah tersebut sudah termasuk dalam kategori baik. Keenam skala tersebut dapat diolah untuk mengetahui Kualitas Pragmatic dan Hedonic dari aplikasi yang dievaluasi. Kualitas pragmatic terdiri dari kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Stimulasi dan kebaruan menjadi bagian dari kualitas hedonic. Penilaian untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonic dapat dilihat pada Tabel 5.4.

**Tabel 5.4 Kualitas Pragmatic dan Hedonic**

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,65
Kualitas Pragmatis	1,53
Kualitas Hedonis	1,23

Dari ketiga kualitas tersebut, daya tarik memiliki nilai yang tertinggi. Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat nilai yang dimiliki daya tarik berkisar 1.65 yang sudah termasuk kategori bagus. Kemudian disusul dengan kualitas hedonis dan pragmatis dengan nilai secara berurutan 1.53 dan 1.23. Untuk memperjelas hal tersebut, maka dibuatkan grafik yang ditunjukkan pada gambar 5.36.



**Gambar 5.36 diagram kualitas pragmatic dan hedonic**

Gambar 5.36 menunjukkan penilaian yang diberikan untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonis. Semua penilaian memberikan hasil dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang. Puncak dari masing-masing diagram berada pada area yang berwarna hijau muda. Hijau muda menggambarkan penilaian yang baik, sedangkan hijau tua menggambarkan penilaian yang sangat baik.

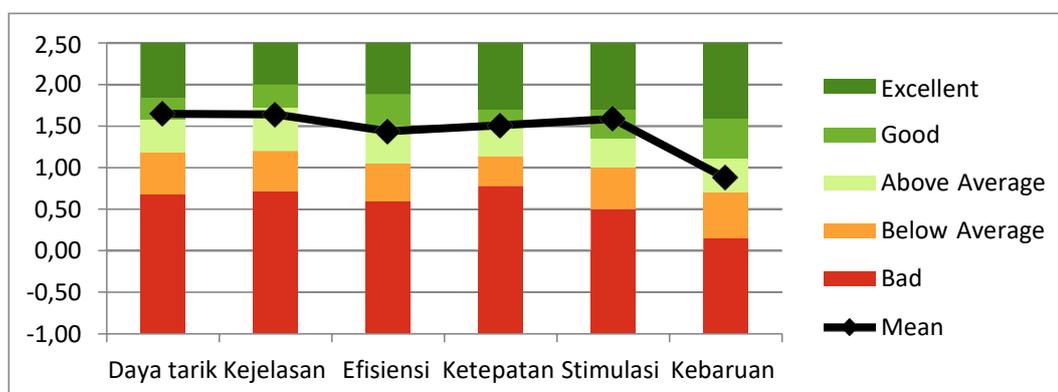
Analisis lain yang dilakukan adalah analisis benchmark. Analisis tersebut membandingkan evaluasi penelitian ini dengan penelitian sejenis yang telah dilaporkan pada UEQ online. Benchmark untuk user experience website SMA Negeri 13 Palembang dapat dilihat pada Tabel 5.5 dan Gambar 5.34. Tabel 5.5 menunjukkan posisi penilaian UEQ website SMA Negeri 13 Palembang dibandingkan dengan

penelitian sejenis. Berdasarkan Tabel 5.5, nilai tertinggi berada pada stimulasi dan nilai terendah berada pada skala kebaruan.

**Tabel 5.5 Benchmark evaluasi website SMA Negeri 13 Palembang yang baru**

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,65	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,64	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,44	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1,51	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,59	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	0,88	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Bentuk penilaian tersebut kemudian dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Diagram benchmark untuk website SMA Negeri 13 Palembang yang baru dapat dilihat pada gambar 5.37.



**Gambar 5.37 diagram batang UEQ website SMA Negeri 13 Palembang**

Gambar 5.34 menunjukkan benchmark penilaian website SMA Negeri 13 Palembang. Berdasarkan gambar 5.34, 3 kelas memiliki nilai baik dan 3 kelas memiliki nilai di atas rata-rata. Nilai baik dimiliki oleh 3 kelas yaitu daya tarik, ketepatan dan stimulasi.

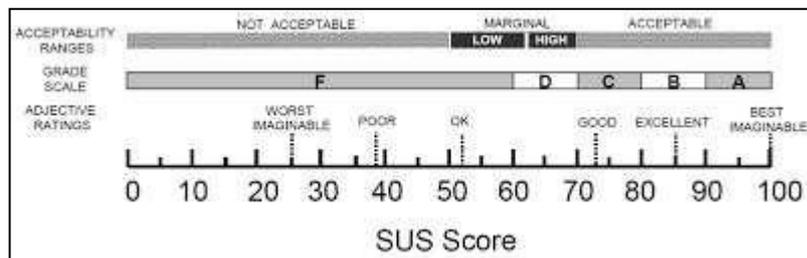
Sedangkan 3 penilaian diatas rata rata dimiliki oleh kejelasan, efisiensi, dan kebaruan.

#### 5.1.4.2. System Usability Scale (SUS)

Pelaksanaan evaluasi *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru dilakukan dengan *System Usability Scale* (SUS). SUS disebarkan kepada 218 responden. *Experience* yang diperhatikan pada *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru adalah *User Interface* dan *User Experience*. Dari 218 responden hanya digunakan 140 data responden karena tingkat inkonsistensi yang cukup tinggi. Untuk hasil sebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.6.

**Tabel 5.6 Perhitungan dengan metode SUS**

Skor Asli											Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
4	2	5	2	5	2	5	2	5	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85	
5	2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80	
5	1	4	2	4	2	5	1	5	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36	90	
5	2	5	2	5	1	4	1	5	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36	90	
5	2	4	1	5	2	5	1	5	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36	90	
5	2	4	1	5	2	5	1	5	1	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	37	93	
5	2	5	1	4	1	4	1	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	35	88	
4	1	4	2	5	1	5	3	5	2	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3	34	85	
5	2	4	2	5	2	5	2	5	1	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	35	88	
5	2	5	2	5	2	5	1	5	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36	90	
5	2	5	2	5	2	5	2	5	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90	
5	1	5	2	4	1	5	2	5	1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	93	
5	2	5	1	4	2	4	1	5	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	35	88	
5	2	4	1	5	2	5	2	5	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	34	85	
5	2	5	3	4	2	5	1	5	1	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	35	88	
4	1	4	2	5	1	5	2	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	34	85	
5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	88	
5	1	4	2	4	2	5	1	5	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36	90	
5	1	4	2	5	1	4	2	5	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	35	88	
5	1	4	2	5	1	5	2	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35	88	
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
3	1	5	4	5	3	5	1	5	5	2	4	4	1	4	2	4	4	4	0	29	73	
											Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											76



**Gambar 5.38 SUS Score**

Berdasarkan tabel 5.6 didapatkan bahwa SUS Score dari kuesioner SUS website SMA Negeri 13 Palembang berjumlah 76 yang memiliki *Grade Scale* “C” *Good* sesuai dengan Gambar 5.35.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yang dimulai dari latar belakang, studi pustaka, wawancara, metode penelitian, pengumpulan dan pengolahan data serta pembahasan, dapat di ambil kesimpulan yaitu :

1. Hasil dari analisis *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru menunjukkan hasil nilai pada skala efisiensi dengan nilai 1,44, skala stimulasi dengan nilai 1,59, skala daya tarik 1,65, skala kejelasan dengan nilai 1,64, skala ketetapan dengan nilai 1,51, skala stimulasi 1,59, skala kebaruan dengan nilai 0,88. Maka bisa disimpulkan bahwa dengan hasil tersebut diharapkan *website* SMA Negeri 13 Palembang yang baru perlu meningkatkan semua skala untuk mencapai hasil yang lebih baik sebagai batas *good* dan batas bawah *above average* pada hasil *benchmark* UEQ pengalaman pengguna.
2. Berdasarkan analisis menggunakan SUS, *website* SMA Negeri 13 Palembang menghasilkan penilaian yang positif. Penilaian yang diperoleh sebesar 80 yang masuk dalam kategori sangat baik. Secara umum berarti *website* ini sudah layak digunakan sebagai *website* utama dari SMA Negeri 13 Palembang.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 13 Palembang, peneliti memiliki saran yang dapat dipertimbangkan untuk SMA Negeri 13 Palembang maupun pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya. Saran tersebut adalah pihak sekolah melakukan pembaharuan *website* yang telah dibuat oleh peneliti, dikarenakan sesuai dengan analisis yang telah diperoleh bahwa *website* yang baru lebih diminati murid dibandingkan *website* yang lama. Serta melakukan mediasi penggunaan *website* yang baru kepada murid dan guru di SMA Negeri 13 Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. 2021. *Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 59-68.
- Jubilee, 2021. *Desain UI/UX Dengan Figma*. Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise
- Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. 2021. *ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPSTP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 4(1), 31-37.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. 2020. *Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design*. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2), 106-114.
- Purnamasari, Ade Irma, & Andi Setiawan 2021. *Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* 19.2, 20(2), 70-75.
- Riyanto, S., & Kurniawati, I. D. 2018. *Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier*. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 1(2), 43-47.

Saputra, & Andika. 2020 *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen*

*Penelitian Berbasis Web*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.



# FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL SKRIPSI

Kode Formulir :  
**FM-PCT-BAAK-PSB-041**

Institusi : STMIK PALCOMTECH

Kepada Yth. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.  
Maret 2022Ka.Prodi  
di tempat.

Palembang, 22

Dengan hormat,  
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

**Program Studi : Informatika**

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	011180145	Fernanda Bena Prasetyo	3,15	8	pagi	081379387077
2.	011180162	Agung Pratamah	3,50	8	pagi	089512337643
3.						

\* Pilih Salah Satu :Pagi

**Mengajukan skripsi dengan topik : Design UI dan UX**

**Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :**

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui  
Pembantu Ketua 1,

Mengetahui,  
Ka. Prodi.

Judul skripsi (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. ANALISA DAN DESIGN KEMBALI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE SMANEGERI 13 PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Diusulkan judul

nomor : 1Pemohon,

Mahasiswa 1,

Fernanda Bena Prasetyo

Menyetujui,  
Pembimbing

Hendra Effendi S.Kom., M.Kom

Mahasiswa 2,

Agung Pratamah

Mengetahui,  
Ka. Prodi .....

Mahasiswa 3,

Mengesahkan  
Pembantu Ketua 1

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI 13 PALEMBANG

Alamat : Jl. Adi Sucipto No. 2803 SMB II Telepon (0711) 410079 Palembang Email : [sma13plg@gmail.com](mailto: sma13plg@gmail.com)  
NSS : 301116007046, NPSN : 10603847

SURAT KETERANGAN

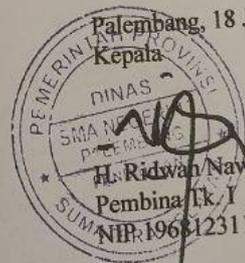
No. 822.4/070-2019/SMAN.13/Disdik.SS/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 13 Kota Palembang menerangkan :

Nama : Agung Pratama  
NPM : 011180162  
Program Studi : S1 Informatika

Benar yang bersangkutan di atas telah mengadakan riset dari bulan Februari s. d Juni 2022

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palembang, 18 Juli 2022  
Kepala

H. Ridwan Nawawi, S. Ag, M. Si  
Pembina Tk. I  
NIP. 196412311998021005



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 13 PALEMBANG

Alamat : Jl. Adi Sucipto No. 2803 SMB II Telepon (0711) 410079 Palembang Email : [sma13plg@gmail.com](mailto:sma13plg@gmail.com)  
NSS : 301116007046, NPSN : 10603847

SURAT KETERANGAN

No. 822.4/070-2018/SMAN.13/Disdik.SS/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 13 Kota Palembang menerangkan :

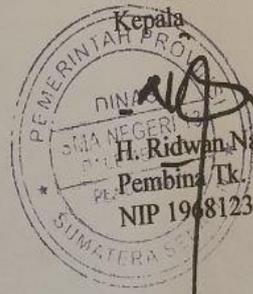
Nama : Fernanda Bena Prasetyo  
NPM : 011180154  
Program Studi : S1 Informatika

Benar yang bersangkutan di atas telah mengadakan riset dari bulan Februari s. d Juni 2022

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 18 Juli 2022

Kepala



H. Ridwan Nawawi, S. Ag, M. Si  
Pembina Tk. I  
NIP 196812311998021005



## FORMULIR

## KONSULTASI LAPORAN SKRIPSI STMIK

Kode Formulir	Institusi	STMIK PALCOMTECH
FM-PT-DAAK-PSI-045	Tahun Akademik	

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	011182163	ABUO Imamah	Informatika	8
2	011182165	Fernanda Gena F.	Informatika	8

Judul Laporan SKRIPSI: *Analisa dan desain kembali user interface dan user experience website SMA Negeri 13 Prombornong menggunakan metode user centered design*

Peremuan Ke	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Status Perbaikan
	18 Maret 2022		Pengajuan judul	/
	22 Maret 2022		Acc judul	/
	24 Maret 2022		Proposal Skripsi	/
	12 April 2022		Raws. Proposal Skripsi	/
	21 April 2022		Raws. Proposal Skripsi	/
	17 Mei 2022		Raws. Proposal Skripsi	/
	08 Jun 2022		Acc Proposal Skripsi	/
	01 Jun 2022		Acc Bab I	/
	04 Jun 2022		Acc Bab II	/
	08 Jun 2022		Acc Bab III	/
	12 Jun 2022		Acc Bab IV	/
	20 Jun 2022		Acc Bab V	/
	27 Jun 2022		Acc Bab VI	/
	27 Juli 2022		Acc yg. Skripsi	/

Revisi  
Desain Perbaikan

Hadi E. M. M.



FORMULIR  
REVISI UJIAN PROPOSAL  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir  
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal Skripsi  
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Informatika Program Sarjana  
Tanggal Pelaksanaan : 18 Juni 2022  
Judul Proposal Skripsi : Analisa dan Design Kembali User Interface dan User Experience Website SMA Negeri 13 Palembang Menggunakan Metode User Centered Design.

No	NPM	Nama	Semester
1	011180162	Agung Pratamah	8
2	011180145	Fernanda Bena Prasetyo	8

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	lalu belakany sesuaikan data yang sudah didapatkan karena perlu direvisi ulang.	Imroatul	
2.	metode dipergunakan setiap revisi		
3.	pengujian, papulas & sampel.		
1.	perbaiki tata tulis	Rizka	
2.	lengkapi data research		
		Henna Effendy	

Perubahan Judul Skripsi : .....

Palembang, 18 Juni 2022  
Ketua Program Studi,

Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

\*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi



FORMULIR  
REVISI UJIAN SKRIPSI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir  
FM-IPCT-BAAK-PSB-055

Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Skripsi  
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Informatika Program Sarjana  
Topik Skripsi : Desain UI dan UX  
Ujian ke- : I (Satu)  
Tanggal Pelaksanaan : 5 Agustus 2022

Judul Skripsi : Analisa dan Design Kembali User Interface dan User Experience Website SMA Negeri 13 Palembang Menggunakan Metode User Centered Design

No	NPM	Nama	Semester
1	011180162	Agung Pratamah	VIII (Delapan)
2	011180145	Fernanda Bena Prasetyo	VIII (Delapan)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal .....

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Selesaikan laporan dengan revisi.	Murni Pal.	28/8-22
2.	Jangan lupa pada laporan menjawab pertanyaan-pertanyaan website sebelumnya		
3.			
	perbaiki wireframe lengkap laporan perbaiki UI yang dituliskan (fungsi web sebelumnya)	Ridho	28/8-22
		Hendra Effendi.	28/8-22.

Palembang, 5 Agustus 2022  
Ketua Program Studi,

Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

INDEX

```
<?php
session_start();

include('includes/config.php');

if(isset($_POST['login']))
{
$email=$_POST['username'];

$password=md5($_POST['password']);

$sql = "SELECT * FROM admin WHERE
UserName='$email' AND
Password='$password'";

$query =
mysqli_query($koneksi,$sql);

$results = mysqli_fetch_array($query);

if(mysqli_num_rows($query)>0){

    $_SESSION['alogin']=$_POST['us
ername'];

    $_SESSION['id']=$results['id'];

    echo "<script
type='text/javascript'>
document.location = 'dashboard.php';
</script>";

} else{

    echo "<script>alert('Email atau
Password Salah!');</script>";

}

}

?>

<!doctype html>

<html lang="en" class="no-js">
```

```
<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta http-equiv="X-UA-
Compatible" content="IE=edge">

    <meta name="viewport"
content="width=device-width, initial-
scale=1, minimum-scale=1, maximum-
scale=1">

    <meta name="description"
content="">

    <meta name="author"
content="">

    <title><?php echo
$pagedesc;?></title>

    <link rel="shortcut icon"
href="img/icon.png">

    <link rel="stylesheet"
href="css/font-awesome.min.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/bootstrap.min.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/dataTables.bootstrap.min.css
">

    <link rel="stylesheet"
href="css/bootstrap-social.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/bootstrap-select.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/fileinput.min.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/awesome-bootstrap-
checkbox.css">

    <link rel="stylesheet"
href="css/style.css">
```

```

</head>

<body>

    <div class="login-page bk-img"
style="background-image:
url(img/login-bg1.jpg);">

        <div class="form-
content">

            <div
class="container">

                <div
class="row">

                    <div class="col-md-6 col-md-
offset-3">

                        <h1 class="text-center text-bold
text-light mt-4x">Login Admin</h1>

                        <div class="well row pt-2x pb-3x
bk-light">

                            <div class="col-md-8
col-md-offset-2">

                                <form
method="post">

                                    <label
for="" class="text-uppercase text-
sm">Username </label>

                                    <input
type="text" placeholder="Username"
name="username" class="form-control
mb">

                                    <label
for="" class="text-uppercase text-
sm">Password</label>

                                    <input
type="password"
placeholder="Password"
name="password" class="form-control
mb">

                                    <button
class="btn btn-primary btn-block"
name="login"
type="submit">LOGIN</button>

                                </form>

                            </div>

                        </div>

                    </div>

                </div>

            </div>

        </div>

        <!-- Loading Scripts -->

        <script
src="js/jquery.min.js"></script>

        <script src="js/bootstrap-
select.min.js"></script>

```

```

        <script
src="js/bootstrap.min.js"></script>

        <script
src="js/jquery.dataTables.min.js"></scri
pt>

        <script
src="js/dataTables.bootstrap.min.js"></
script>

        <script
src="js/Chart.min.js"></script>

        <script
src="js/fileinput.js"></script>

        <script
src="js/chartData.js"></script>

        <script
src="js/main.js"></script>

</body>

</html>

#BERITA

<?php
session_start();
error_reporting(0);
include('includes/config.php');
include('includes/format_rupiah.php');
include('includes/library.php');
if(strlen($_SESSION['login'])==0){
        header('location:index.php');
} else{ ?>
<!doctype html>
<html lang="en" class="no-js">

```

```

<head>

        <meta charset="UTF-8">

        <meta http-equiv="X-UA-
Compatible" content="IE=edge">

        <meta name="viewport"
content="width=device-width, initial-
scale=1, minimum-scale=1, maximum-
scale=1">

        <meta name="description"
content="">

        <meta name="author"
content="">

        <meta name="theme-color"
content="#3e454c">

        <title><?php echo
$pagedesc;?></title>

        <link rel="shortcut icon"
href="img/icon.png">

        <!-- Font awesome -->

        <link rel="stylesheet"
href="css/font-awesome.min.css">

        <!-- Sandstone Bootstrap CSS --
>

        <link rel="stylesheet"
href="css/bootstrap.min.css">

        <!-- Bootstrap Datatables -->

        <link rel="stylesheet"
href="css/dataTables.bootstrap.min.css
">

        <!-- Bootstrap social button
library -->

```



```

<th>Judul Berita</th>

<th>Foto</th>

<th>Ops</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<?php

$nomor = 0;

$sqlmobil = "SELECT * FROM
paket ORDER BY nama_paket ASC";

$querymobil =
mysqli_query($koneksi,$sqlmobil);

while ($result =
mysqli_fetch_array($querymobil)){

$nomor++;

```

```

?>

<tr>

<td><?php echo
htmlentities($nomor);?></td>

<td><?php echo
htmlentities($result['nama_paket']);?><
/td>

<td></td>

<td align="center">

<a
href="paket_edit.php?id=<?php echo
$result['id_paket'];?>" class="btn btn-
warning btn-
xs">&nbsp;&nbsp; Ubah&nbsp;&nbsp; <
/a>&nbsp;&nbsp; 

<a
href="paket_hapus.php?id=<?php echo
$result['id_paket'];?>" onclick="return
confirm('Apakah anda yakin akan
menghapus <?php echo
$result['nama_paket'];?>?');" class="btn
btn-danger btn-

```

