

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
SKRIPSI
ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) PADA *WEBSITE* SEKOLAH
MAITREYAWIRA PALEMBANG DENGAN METODE *HUMAN-*
***CENTERED DESIGN* (HCD)**



Diajukan oleh:

- 1. Al Amin Nofriansyah / 011150024**
- 2. Joni Iskandar / 011160017**
- 3. Steven Saputra Wijaya / 011160068**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

Palembang

2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. AL AMIN NOFRIANSYAH / 011150024
2. JONI ISKANDAR / 011160017
3. STEVEN SAPUTRA WIJAYA / 011160086

PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) PADA
WEBSITE SEKOLAH MAITREYAWIRA
PALEMBANG DENGAN METODE *HUMAN-*
CENTERED DESIGN (HCD)

Tanggal : 16 Februari 2021 **Mengetahui**
Pembimbing **Ketua**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN : 0221027002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN : 0221027002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. AL AMIN NOFRIANSYAH / 011150024

2. JONI ISKANDAR / 011160017

3. STEVEN SAPUTRA WIJAYA / 011160086

PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) PADA
WEBSITE SEKOLAH MAITREYAWIRA
PALEMBANG DENGAN METODE *HUMAN-*
CENTERED DESIGN (HCD)

Tanggal : 16 Februari 2021

Tanggal : 16 Februari 2021

Penguji 1

Penguji 2

Mahmud, S.Kom., M.Kom.

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0229128602

NIDN : 0213108002

Menyetujui

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

NIDN : 0221027002

MOTTO & PERSEMBAHAN

Moto :

- ❖ Belajar dari kemarin, hiduplah untuk hari ini, harapan untuk besok.
- ❖ Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa.
- ❖ Dia yang tidak cukup berani untuk mengambil resiko tidak akan mencapai keberhasilan apa-apa dalam hidup.

(Al Amin Nofriansyah)

(Joni Iskandar)

(Steven Saputra Wijaya)

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Orang tua tercinta
- ❖ Teman seperjuang
- ❖ Dosen pembimbing

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami mendapatkan petunjuk dan tuntunan dalam menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) PADA *WEBSITE* SEKOLAH MAITREYAWIRA PALEMBANG DENGAN METODE *HUMAN-CENTERED DESIGN* (HCD)”**. Dalam pembuatan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna karena terbatasnya pengalaman serta pengetahuan dari penulis. Untuk itu, segala saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan. Penulis juga banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, juga kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, maupun ide-ide untuk penulis selama proses penyelesaian laporan skripsi ini, terutama kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
2. Kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku pembimbing penulis ucapkan terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan dari selama penyusunan skripsi ini. Dengan segala kesibukan masing-masing dalam pekerjaan maupun pendidikan, masih bersedia untuk membimbing dan menuntun penulis dalam penyusunan skripsi ini.

3. Serta segenap dosen pengajar atas ilmu, pendidikan, dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih dan mohon maaf bila ada kelakuan ataupun kesalahan yang penulis pernah lakukan.
4. Sahabat-sahabatku, terima kasih atas dorongan semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan. Seluruh teman-teman angkatan 2016 S1 Informatika. Terima kasih atas dukungan moral dari teman-teman semua.

Demikian kata pengantar yang bisa penulis sampaikan, semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, serta diharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini, karena penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini tidaklah sempurna dengan segala kelemahan dan kekurangannya. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Palembang, 10 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	ii
MOTTO & PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat bagi Penulis.....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Sekolah Maitreyawira Palembang.....	4
1.5.3. Manfaat bagi Akademik.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH MAITREYAWIRA	7

2.1.	Sejarah Singkat Sekolah Maitreyawira Palembang	7
2.2.	Visi dan Misi Sekolah Maitreyawira Palembang.....	8
2.3.	Struktur Organisasi.....	8
2.4.	Uraian Tugas dan Wewenang	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA		12
3.1.	Landasan Teori	12
3.1.1.	Analisis.....	12
3.1.2.	<i>User experience</i>	12
3.1.3.	<i>Human-Centered Design (HCD)</i>	12
3.1.4.	<i>Website</i>	14
3.1.5.	<i>Simple Random Sampling</i>	15
3.1.6.	Populasi dan Sampel	15
BAB IV METODE PENELITIAN		19
4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
4.1.1.	Lokasi Penelitian.....	19
4.1.2.	Jadwal Penelitian.....	19
4.2.	Penelitian Terdahulu.....	20
4.3.	Kerangka Kerja Penelitian.....	24
4.4.	Jenis dan Sumber Data	24
4.4.1.	Data Primer	24

4.4.2.	Data Sekunder	25
4.5.	Metode Pengumpulan Data	25
4.5.1.	Wawancara	25
4.5.2.	Studi Pustaka	26
4.5.3.	Kuesioner	26
4.5.4.	Populasi dan Sampel	29
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		30
5.1.	Hasil Responden	30
5.1.1.	Responden	30
5.1.2.	Deskripsi Responden	30
5.2.	Analisis Konteks Penggunaan	31
5.2.1.	Identifikasi Karakteristik Pengguna	31
5.3.	Evaluasi Desain Awal	31
5.3.1.	Tampilan Desain Awal	31
5.3.2.	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	32
5.3.3.	Pembahasan	34
5.4.	Analisis Kebutuhan	44
5.4.1.	Kebutuhan Fungsional	44
5.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional	45
5.5.	Pembuatan Desain Solusi	45

5.6.	Evaluasi Desain Solusi	47
5.6.1.	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	47
5.6.1.	Pembahasan.....	48
BAB VI PENUTUP	60
6.1.	Kesimpulan	60
6.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah Maitreyawira Palembang	9
Gambar 3.1. Tahapan Metode <i>Human-Centered Design</i>	13
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian	24
Gambar 4.2 Contoh Pengisian UEQ	27
Gambar 4.3 UEQ versi Bahasa Indonesia	28
Gambar 5.1 Desain Awal Beranda <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang ..	32
Gambar 5.2 Desain Awal Artikel <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang	32
Gambar 5.3 Desain Awal Sejarah <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang ...	32
Gambar 5.4 Grafik Rata-rata per <i>Item</i> (Pertanyaan)	39
Gambar 5.5 Grafik Rataan Berdasarkan Skala	40
Gambar 5.6 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang .	42
Gambar 5.7 Desain Solusi Beranda <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang..	46
Gambar 5.8 Desain Solusi Berita <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang	46
Gambar 5.9 Desain Solusi Sejarah <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang...	47
Gambar 5.10 Grafik Rata-rata per <i>Item</i> (Pertanyaan)	54
Gambar 5.11 Grafik Rataan Berdasarkan Skala	55
Gambar 5.12 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ Desain Solusi <i>Website</i> Sekolah Maitreyawira Palembang.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Benchmark</i> Interval untuk Skala UEQ.....	18
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	19
Tabel 4.2 Penelitian Terdahulu	20
Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Kriteria.....	30
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden	33
Tabel 5.3 Hasil Jawaban Responden.....	34
Tabel 5.4 Tranformasi Skala UEQ Negatif ke Positif.....	35
Tabel 5.5 Tranformasi Skala UEQ Positif ke Negatif.....	35
Tabel 5.6 Hasil Transformasi Jawaban	36
Tabel 5.7 Koefisien Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	37
Tabel 5.8 Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ.....	38
Tabel 5.9 Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala.....	40
Tabel 5.10 Hasil <i>Mean</i> pada Setiap Kelompok UEQ	41
Tabel 5.11 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Analysis Data Tools</i>	43
Tabel 5.12 Kebutuhan Fungsional	45
Tabel 5.13 Kebutuhan Non Fungsional	45
Tabel 5.14 Distribusi Jawaban Responden	48
Tabel 5.15 Hasil Jawaban Responden.....	49
Tabel 5.16 Tranformasi Skala UEQ Negatif ke Positif.....	50
Tabel 5.17 Tranformasi Skala UEQ Positif ke Negatif.....	50
Tabel 5.18 Hasil Transformasi Jawaban	51
Tabel 5.19 Koefisien Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	52

Tabel 5.20 Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ.....	53
Tabel 5.21 Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala.....	55
Tabel 5.22 Hasil <i>Mean</i> pada Setiap Kelompok UEQ	56
Tabel 5.23 Hasil <i>Benchmark UEQ Analysis Data Tools</i>	58

ABSTRACT

AL AMIN NOFRIANSYAH, JONI ISKANDAR, STEVEN SAPUTRA WIJAYA.
User experience (UX) analysis on the Maitreyawira School website in Palembang using the Human-Centered Design (HCD) Method.

School websites can encourage the emergence of new ways of presenting data to meet information needs. Maitreyawira Palembang School is an educational institution that uses a website to provide information about schools and what activities the school has organized for parents, teachers and students. This study focuses on analyzing user satisfaction with the Palembang Maitreyawira school website using the Human Centered Design method where the testing of the Maitreyawira Palembang School website uses the User experience Questionnaire (UEQ) method which aims to determine user experience levels and explore user perceptions of the website. In the initial evaluation of the UEQ benchmark website design, it shows the user experience level of the Maitreyawira School website with the Bad category, namely the Attractiveness aspect with a value of 0.49, the Perspicuity aspect with a value of 0.43, on the Dependability aspect with a value of 0.64, for the Novelty aspect with a value of 0.22 while on the aspect Efficiency with a value of 0.64, and in the Stimulation aspect with the Below Average category. With these results, the website of the Palembang Maitreyawira School felt the need to improve 5 aspects to achieve better results. In order to improve these 5 aspects, the old design must be improved by using a prototype solution design as a comparison tool between the old website design and the solution website design. After improving the design on the old website by designing a solution design using a prototype, which in the evaluation of the Maitreyawira school website solution design UEQ benchmark shows the user experience level of the Palembang Maitreyawira School website has increased, namely the Attractiveness aspect of the Bad category with a value of 0.49 into the Excellent category with a value of 2.00, in the Perspicuity aspect of the Bad category with a value of 0.43 to the Good category with a value of 2.00, the Efficiency aspect of the Below Average category with a value of 0.64 to the Good category with a value of 1.85, the Dependability aspect of the Bad category with a value of 0.64 to the Excellent category with a value of 1.89, in the Stimulation aspect of the Below Average category with a value of 0.60 to Excellent with a value of 1.90, and in the Novelty aspect of the Bad category with a value of 0.22 to the Excellent category with a value of 1.90. Thus it can be concluded that the results of the design of the solution provide a more positive perception than the initial design of the Maitreyawira school website.

Keywords: *Human-Centered Design, User experience Questionnaire (UEQ).*

ABSTRAK

JONI ISKANDAR, STEVEN SAPUTRA WIJAYA, AL AMIN NOFRIANSYAH.
Analisis *User experience* (UX) pada *Website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan Metode *Human-Centered Design* (HCD).

Website sekolah dapat mendorong munculnya cara baru dalam penyajian data untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sekolah Maitreyawira Palembang adalah lembaga pendidikan yang memanfaatkan *website* untuk memberikan penyajian informasi seputar sekolah dan kegiatan apa saja yang telah diselenggarakan sekolah kepada orangtua, guru dan murid. Penelitian ini berfokus kepada menganalisis kepuasan pengguna terhadap *website* sekolah maitreyawira Palembang yang menggunakan metode *Human Centred Design* yang dimana pengujian *website* Sekolah Maitreyawira Palembang ini menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ) yang bertujuan untuk mengetahui level *user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap *website*. Pada evaluasi desain awal *website benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Sekolah Maitreyawira hasil nilai dengan kategori *Bad* (buruk) yaitu pada aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) dengan nilai 0.49, pada aspek *Perspicuity* (Kejelasan) dengan nilai 0.43, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dengan nilai 0.64, pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dengan nilai 0.22 sedangkan pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dengan nilai 0.64, dan pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dengan kategori *Below Average* (dibawah rata-rata). Dengan hasil tersebut *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dirasakan perlu meningkatkan 5 aspek untuk mencapai hasil yang lebih baik. Agar dapat meningkatkan 5 aspek tersebut harus dilakukannya perbaikan desain lama dengan menggunakan desain solusi yang berbentuk *prototype* sebagai alat perbandingan antara desain *website* lama dengan desain *website* solusi. Setelah dilakukan perbaikan desain pada *website* lama dengan perancangan desain solusi menggunakan *prototype* yang dimana pada evaluasi desain solusi *website* sekolah maitreyawira *benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Sekolah Maitreyawira Palembang mengalami peningkatan yaitu pada aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) dari kategori *Bad* (buruk) dengan nilai 0.49 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 2.00, pada aspek *Perspicuity* (Kejelasan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.43 menjadi kategori *Good* (Baik) dengan nilai 2.00, pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dari kategori *Below Average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 0.64 menjadi kategori *Good* (Baik) dengan nilai 1.85, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.64 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.89, pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dari kategori *Below Average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 0.60 menjadi *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.90, dan pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.22 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari hasil desain solusi memberikan persepsi yang lebih positif dibandingkan dengan desain awal *website* sekolah maitreyawira.

Kata Kunci : *Human-Centred Design, User experience Questionnaire* (UEQ).

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menjalankan berbagai aktivitas di internet, *user experience* (UX) adalah hal yang memiliki peranan yang sangat penting. *User experience* (UX) yang baik selalu menjadi bagian dari proses pengembangan suatu produk atau sistem dapat berupa *website*, web application, desktop software. Produk atau konten yang menarik tanpa adanya elemen *user experience* (UX) yang baik dapat memengaruhi kemampuan organisasi untuk mencapai tujuan bisnisnya. *User experience* (UX) lebih fokus kepada hal-hal yang bersifat fungsionalitas, memudahkan pengalaman pengguna dalam menggunakan setiap komponen yang ada pada *website*.

Terdapat beberapa metode pengukuran UX, salah satunya adalah Human-Centered Design (HCD). *Human Centered Design* (HCD) selalu berpusat pada manusia yang mana selalu berfokus pada keadaan psikologi dan persepsi penggunanya yang mana dari data-data tersebutlah sistem yang dihasilkan akan lebih berguna, efektif, efisien, dan kepuasan pengguna. Human-Centered Design (HCD) dapat memberikan solusi pada berbagai bidang seperti engineering, persoalan produk, sektor jasa, lingkungan, sektor publik, pengembangan wilayah, organisasi, inovasi pendidikan, model-model interaksi manusia, dan pemberdayaan masyarakat. Perkembangan *website* telah berpengaruh pesat terhadap perusahaan, lembaga pemerintahan, lembaga pendidikan dan sebagainya. Salah satu perkembangan *website* dalam

lembaga pendidikan adalah *website* sekolah yang dimana *website* sekolah sekarang ini sedang menjadi tren di dunia pendidikan dan *website* sekolah mendapatkan perhatian dan tanggapan yang sangat bagus dari berbagai pihak baik itu dari tenaga kependidikan, siswa dan juga masyarakat serta keberadaan *website* sekolah pada saat ini memang sangat penting di dalam dunia pendidikan. *website* sekolah dapat mendorong munculnya cara baru dalam penyajian data untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai salah satu lembaga pendidikan di Palembang, sekolah Maitreyawira Palembang yang berlokasi di Jalan Residen Abdul Rozak No.50 Palembang memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan informasi khususnya dalam bidang teknologi informasi.

Sekolah Maitreyawira Palembang memiliki situs *website* resmi dengan alamat <https://www.maitreyawira-palembang.sch.id/> sebagai tempat sarana menginformasikan kepada guru, siswa dan siswi, kepada masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi seputar Sekolah Maitreyawira Palembang. Dengan adanya *website* ini, masyarakat dan juga calon siswa dapat mencari informasi mengenai sekolah Maitreyawira tanpa harus datang langsung ke sekolah tersebut. Informasi yang tersedia di *website* sekolah Maitreyawira Palembang yaitu profil sekolah: sejarah, visi dan misi, fasilitas, lokasi, pendaftaran: KB-TK, SD, SMP, SMA, berita: artikel, lowongan, perpustakaan dan sebagainya. Hasil wawancara kepada Ketua Badan Pengurus Harian Yayasan Cahaya Maitreya di sekolah Maitreyawira Palembang sendiri belum ada yang melakukan analisis terhadap kepuasan

pengguna layanan *website*. Dari hasil wawancara ditemukan adanya kebutuhan untuk melakukan analisis pengalaman pengguna (*user experience*) dengan objek *website* sekolah Maitreyawira Palembang.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan analisis *user experience* pada *website* Sekolah Maitreyawira Palembang. *User experience* ini bertujuan agar guru, siswa dan siswi, dan masyarakat umum sebagai pengguna dari *website* tersebut dapat menggunakannya dengan mudah dan nyaman (hasil *benchmark* UEQ dengan kategori “*Good*”) dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD).

Oleh karena itu penelitian ini diberi judul “**Analisis *User experience* (UX) pada *Website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan Metode *Human-Centered Design* (HCD)**”.

1.3. Ruang Lingkup

Batas masalah yang akan di bahas seperti :

1. Analisis yang dilakukan hanya pada *website* sekolah Maitreyawira Palembang.
2. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dan pengujiannya menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ).

3. Untuk masyarakat luar, populasinya diambil dari orang tua siswa-siswi Sekolah Maitreyawira Palembang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* sekolah Maitreyawira Palembang dalam mendapatkan informasi seputra sekolah Maitreyawira Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat bagi Penulis

1. Mahasiswa dapat menerapkan dan menambah ilmu yang diperoleh dari masa perkuliahan serta menambah wawasan mengenai dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat pengalaman dan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi serta pembelajaran referensi selama penyusunan skripsi dan merancang suatu *website* ini.

1.5.2. Manfaat Bagi Sekolah Maitreyawira Palembang

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi Sekolah Maitreyawira Palembang untuk mengetahui rekomendasi perbaikan dalam pengembangan *website* Sekolah Maitreyawira Palembang.

1.5.3. Manfaat bagi Akademik

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Sebagai bahan referensi bagi penelitian lainnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis dalam enam bab dan masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab. Sistematika penulisan skripsi disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini Penulis akan menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

pada bab ini menjelaskan tentang sejarah perusahaan, struktur organisasi, wewenang dan tanggung jawab karyawan perusahaan dan kegiatan kerja yang dilakukan.

BAB III TINJAU PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan pembahasan landasan teori yaitu mengenai perangkat-perangkat hardware dan software yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas waktu dan lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data dan jenis penelitian.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan dan dibahas secara detail mekanisme penelitian tersebut dilakukan.

BAB VI PENUTUP

Menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah dari bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi perusahaan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Singkat Sekolah Maitreyawira Palembang

Perintisan Sekolah Maitreyawira Palembang yang berada dibawah naungan Yayasan Cahaya Maitreya Palembang berawal dari niat tulus dari Ibu Suni Cendrawasih dan para pengurus yayasan yang bercita-cita mendirikan sebuah sekolah yang kelak dapat mendidik generasi muda untuk memiliki karakter dan kepribadian yang luhur. pada tahun 2010 dilakukan pembebasan lahan untuk pendirian gedung Sekolah Maitreyawira untuk tingkat KB-TK dan SD di jalan Residen H. Abdul Rozak No. 50 Palembang dengan lahan seluas 2.518 m². Grand Opening dilaksanakan pada tanggal 28 April 2013 .Mengingat fasilitas yang harus memadai seiring dengan peningkatan kuantitas siswa, maka dimulai perencanaan pembangunan gedung kedua untuk SMP-SMA Maitreyawira Palembang di atas tanah seluas 3.330 m yang di mana saat ini jumlah murid dari tingkat KB berjumlah 21, tingkat TK berjumlah 196, tingkat SD berjumlah 785, tingkat SMP berjumlah 231, dan tingkat SMA berjumlah 127 untuk jumlah guru di Sekolah Maitreyawira sendiri saat ini dengan guru KB-TK berjumlah 20, guru SD berjumlah 56, guru SMP berjumlah 19, dan guru SMA berjumlah 14.

2.2. Visi dan Misi Sekolah Maitreyawira Palembang

2.2.1 Visi Sekolah Maitreyawira Palembang

“Menjadi Sekolah yang berbudaya kasih, berprestasi, dan mampu bersaing secara global”.

2.2.2. Misi Sekolah Maitreyawira Palembang

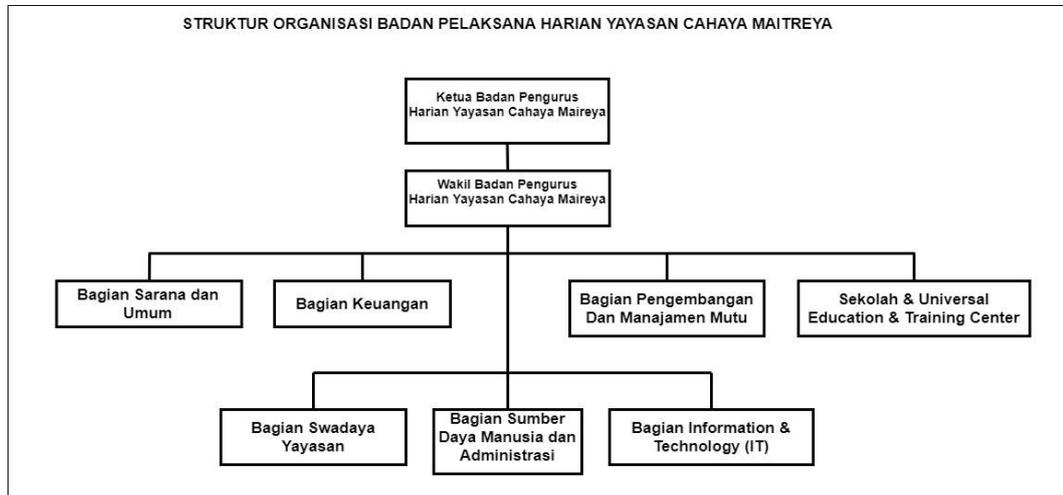
Sekolah Maitreyawira Palembang memiliki misi di dalam sekolah sebagai berikut :

- a. Menumbuhkembangkan sikap bersyukur, menghargai berkah, bersuka cita, dan berbakti.
- b. Mengembangkan budaya cinta alam.
- c. Menumbuhkan semangat sportivitas dalam meraih prestasi dibidang akademik maupun non-akademik.
- d. Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).
- e. Mewujudkan warga sekolah yang mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional dan mengaplikasikan ICT dalam kehidupan sehari-hari.

2.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka yang menggambarkan secara keseluruhan dari unit kerja, pembagian tugas yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai hubungan fungsional antara satu bagian dengan bentuk organisasi yang bertanggung jawab untuk kegiatan organisasi tertentu

yang akan digunakan. Gambar struktur organisasi Sekolah Maitreyawira Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Sekolah Maitreyawira Palembang

2.4. Uraian Tugas dan Wewenang

2. Badan Pelaksana Harian

- a. Menyusun jadwal tahunan yayasan meliputi kalender per tingkat dan kegiatan umum yayasan
- b. Mengembangkan Mengembangkan program sekolah secara umum dan dibuat evaluasi tahunan dalam bentuk analisa SWOT
- c. Meengadakan kerjasama dengan pihak bank, partnership dan lainnya dalam bentuk MOU.

2. Kepala Sarana Prasarana dan Umum

- a. Melakukan pengadaan sarana prasarana di lingkungan sekolah dll.
- b. Mengkoordinasikan pengerjaan, pemeliharaan dan perbaikan sarana prasarana di lingkungan sekolah dll.

c. Mengkoordinasikan pengaturan keamanan di lingkungan sekolah dll.

3. Kepala Keuangan

a. Mengkoordinasikan pengendalian kegiatan akuntansi manajemen, keuangan, sistem informasi keuangan, dan koperasi.

b. Melakukan analisis terhadap laporan keuangan dan laporan akuntansi manajemen.

c. Mengevaluasi dan menyampaikan laporan keuangan (neraca, laporan laba/rugi, laporan arus kas) yang auditable secara berkala beserta perinciannya (bulanan, triwulan maupun akhir tahun) sesuai dengan kebijakan akuntansi direksi.

4. Kepala Pengembangan dan Manajemen Mutu

a. Memberikan bimbingan persiapan akreditasi sekolah.

b. Mengembangkan program peningkatan mutu sekolah.

c. Monitoring mutu kegiatan pembelajaran.

5. Kepala Informasi dan Teknologi

a. Mendesain berbagai macam brosur atau banner yang diberikan dari tiap tingkat.

b. Mendokumentasi setiap acara dan kegiatan di bawah naungan Yayasan Cahay Maitreya.

c. Mengoprasikan sound system di gedung A dan B.

6. Kepala Sumber Daya Manusia dan Administrasi

a. Menyusun prosedur seleksi recruitment karyawan baru.

- b. Menyiapkan perjanjian kerja dan kontra kerja karyawan serta mengupdate masa berlaku kontrak kerja.
- c. Menginput data karyawan ke sistem agar semua terdata dengan baik.

7. Kepala Swadaya

- a. Membagi tugas kepada bawahan sesuai lingkup tugasnya serta memberikan arahan dan petunjuk baik secara lisan maupun tulisan guna meningkatkan kelancaran pelaksanaan tugas.
- b. Menyusun rencana dan program kegiatan seksi pengembangan swadaya masyarakat berdasarkan hasil evaluasi kegiatan tahunan sebelumnya dan peraturan perundang-undangan.
- c. Melaksanakan koordinasi internal maupun eksternal baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan informasi, masukan, serta dalam rangka sinkronisasi dan harmonisasi pelaksanaan kegiatan.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Landasan Teori

3.1.1. Analisis

Analisis merupakan upaya pengolahan data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dimengerti untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian (Wanto & Windarto, 2017)(Hartato, Sitorus, & Wanto, 2018).

3.1.2. *User experience*

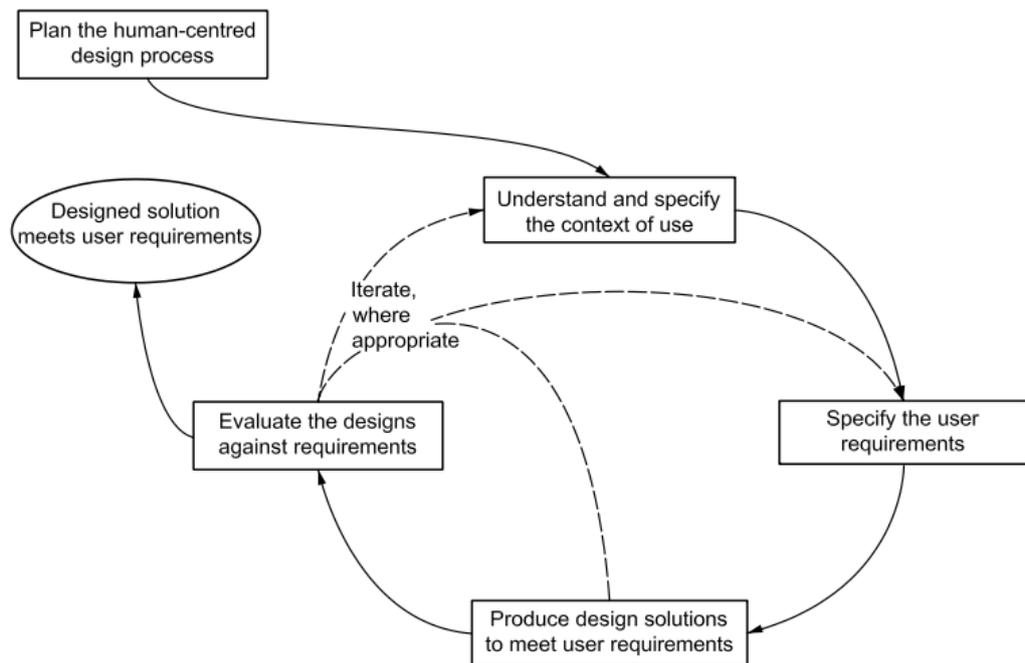
Pengalaman yang dirasakan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu, termasuk internet dan situs disebut dengan istilah *user experience (UX)* (Garrett, 2011).

User experience merupakan pandangan dan tanggapan seseorang berdasarkan penggunaan dan atau hal yang diantisipasi pengguna dari suatu produk, sistem, atau layanan (ISO 9241- 210).

3.1.3. *Human-Centered Design (HCD)*

Human-Centered Design (HCD) merupakan suatu pendekatan untuk mengembangkan sistem interaktif dengan tujuan agar sistem tersebut dapat dipakai dan berguna. Dalam praktiknya, metode ini berfokus pada pengguna, kebutuhan pengguna, faktor ergonomi, serta ilmu dan teknik yang terkait dengan *usability*. Metode *Human-Centered Design* bertujuan untuk menghasilkan produk dengan nilai

usability yang tinggi. Aspek-aspek *usability* yang terdapat pada metode *Human-Centered Design* yaitu aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna (ISO, 2010).



Gambar 3.1. Tahapan Metode *Human-Centered Design* (Retno, dkk., 2019)

Berdasarkan Gambar 1, tahapan HCD memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Tahap *Understand and specify the context of use*, bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan konteks penggunaan dalam hal ini *stakeholder* dan pelanggan. Tahapan ini berfungsi untuk mengumpulkan data tentang kelompok pengguna/pelanggan dan *stakeholder*, karakteristik pengguna/pelanggan atau kelompok, tujuan dan tugas pengguna/pelanggan dan *stakeholder*, dan lingkungan sistem.

- b. Tahap *Specifying the user requirements* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (baik berupa kebutuhan fungsional maupun nonfungsional) dan menentukan persyaratan pengguna sebagai dasar dalam mengembangkan desain solusi.
- c. Tahap *Producing design solutions* merupakan fase untuk mengembangkan solusi desain dengan tujuan memenuhi pengalaman pengguna yang baik.
- d. Tahap *Evaluating the design* bertujuan untuk memvalidasi kebutuhan pengguna. Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan pemodelan tugas dan simulasi.

Metode *Human-Centered Design* memiliki prinsip *process customization*, yaitu tahap-tahap yang akan diterapkan dapat disesuaikan dengan keadaan terkini dari sistem yang sedang dikembangkan (Gulliksen, et al., 2003).

3.1.4. Website

Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext transfer protocol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Fungsi *website* diantaranya :

1. Media Promosi,
2. Media Pemasaran,
3. Media Informasi,

4. Media Pendidikan,
5. Media Komunikasi. (Arief dalam Penda, 2018).

3.1.5. *Simple Random Sampling*

Simple random sampling adalah cara pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2016:82). Cara demikian dapat dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. *Simple random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel secara acak, dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

3.1.6. Populasi dan Sampel

Populasi adalah kumpulan seluruh elemen-elemen individu/unit-unit yang menjadi obyek/target penelitian, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi (Supranto, 2008; Asra & Prasetyo, 2015; Purwanto & Sulistyastuti, 2017).

Sampel dapat dikatakan sampel baik/*representative*, apabila mampu mempertimbangkan proporsi karakter yang ada pada populasi dan karakteristik sampel sama dengan karakteristik populasi. Apabila karakteristik sampel tidak sama dapat dikatakan sampel tidak baik/*unrepresentative sample* (Purwanto & Sulistyastuti, 2017).

3.1.7. *User experience Questionnaire (UEQ)*

Kuesioner UEQ atau *User experience Questionnaire*, termasuk salah satu kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam

usability testing untuk mengukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat. UEQ dapat diunduh di www.ueq-online.org. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skala-skala pengukuran yang terdapat pada UEQ . Skala *User experience* dalam kuesioner, yaitu:

- a. *Attractiveness* (Daya tarik): Kesan terhadap produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Seberapa besar daya tarik dari sebuah produk. Misal: bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.
- b. *Efficiency* (Efisiensi): Kemungkinan suatu produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- c. *Perspiciuity* (Kejelasan): Apakah memungkinkan menggunakan produk ini? Apakah mudah bagi pengguna untuk membiasakan diri menggunakan produk ini? Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- d. *Dependability* (Ketepatan): Apakah pengguna merasa dalam kontrol interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Seberapa besar ketepatan yang dirasakan oleh pengguna melalui kontrol yang ia miliki. Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.

- e. *Stimulation* (Stimulasi): Apakah menarik dan menyenangkan untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut? Apakah pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan produk? Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
- f. *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk.

Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek *pragmatic quality*, dan aspek *hedonic quality*. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) termasuk kedalam *pragmatic quality aspect*. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). (Silvana & Rika, 2020).

Data UEQ dapat diolah dengan menggunakan UEQ *tool analysis*. Untuk mengetahui makna dari nilai yang dihasilkan oleh setiap skala UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai hasil perhitungan setiap skala dengan nilai pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 *Benchmark Interval* untuk Skala UEQ (Silvana & Rika, 2020).

	Daya Tarik (<i>attractiveness</i>)	Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	Ketepatan (<i>dependability</i>)	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
<i>Excellent</i>	≥1,75	≥1,9	≥1,78	≥1,65	≥1,55	≥1,4
<i>Good</i>	≥ 1,52 < 1,75	≥ 1,56 < 1,9	≥ 1,47 < 1,78	≥ 1,48 < 1,65	≥ 1,31 < 1,55	≥ 1,05 < 1,4
<i>Above Average</i>	≥ 1,17 < 1,52	≥ 1,08 < 1,56	≥ 0,98 < 1,47	≥ 1,14 < 1,48	≥ 0,99 < 1,31	≥ 0,71 < 1,05
<i>Below Average</i>	≥ 0,7 < 1,17	≥ 0,64 < 1,08	≥ 0,54 < 0,98	≥ 0,78 < 1,14	≥ 0,5 < 0,99	≥ 0,3 < 0,71
<i>Bad</i>	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

3.1.7. *Prototype*

Prototype merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* sistem untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukan (Mulyani, 2016).

Software yang mendukung dalam pembuatan *prototype website* Sekolah Maitreyawira Palembang adalah Figma. Figma adalah *prototyping* berbasis web-based. Dengan *prototype* maka desain yang dibuat dapat lebih berinteraksi dan dapat digunakan layaknya *website* yang sudah selesai dikembangkan.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Sekolah Maitreyawira Palembang yang beralamat Jl. Residen Abdul Rozak No.50, 8 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang.

4.1.2. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2020																			
		September				oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemilihan Topik Penelitian	■																			
2	Pembuatan Proposal		■	■	■	■	■	■	■												
3	Analisis Konteks Pengguna									■	■	■	■								

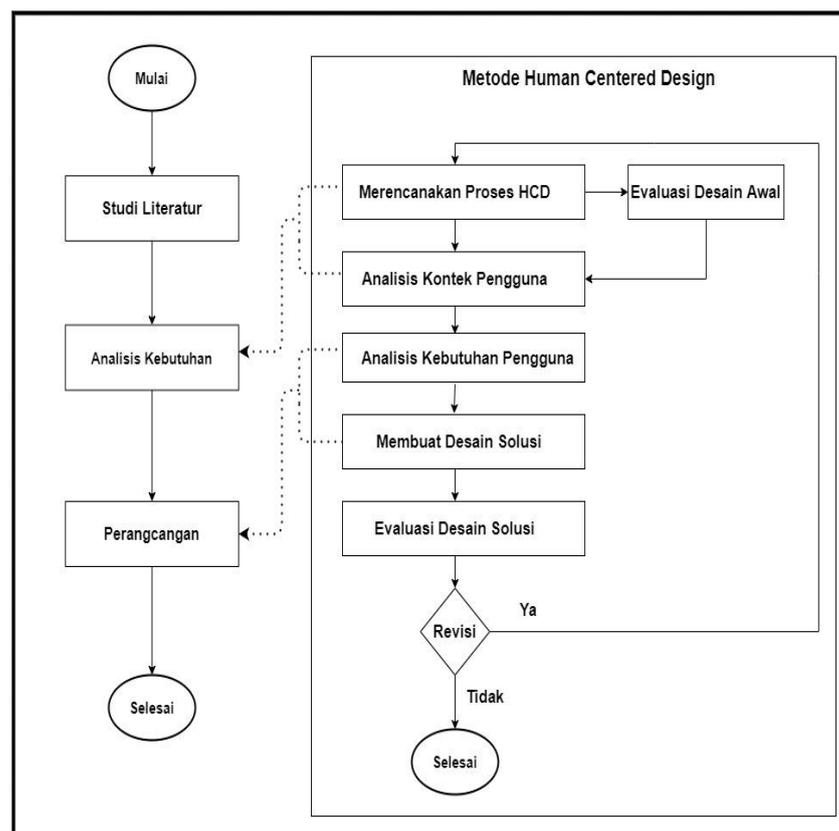
	<p>dan Ilmu Komputer.</p> <p>Vol. 3, No. 3, Maret 2019, hlm. 3086-3093 .</p> <p>e-ISSN: 2548-964X</p>		<p>mendapatkan hasil sebesar 96,39% dan hasil evaluasi <i>User experience Questionnaire</i> (UEQ) pada perancangan <i>user experience</i> aplikasi catering ini mendapatkan nilai positif dan mendapatkan kategori <i>Excellent</i> pada aspek <i>attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation</i> dan <i>novelty</i>. Pada penelitian ini juga memakai metode <i>human centered design</i> dan <i>user experience questionnaire</i>, namun produk yang diteliti adalah sebuah <i>website</i>.</p>
2	<p>Perbaikan <i>User Interface Website</i> Badan Narkotika Nasional Provinsi Jawa Timur Menggunakan</p>	<p>Windha Parwaningsuci, Hanifah Muslimah Az-Zahra,</p>	<p>Hasil penelitian Windha Parwaningsuci dkk. menunjukkan bahwa nilai <i>usability</i> dari <i>user interface</i> setelah diterapkannya</p>

	<p>Pendekatan <i>Human-Centered Design</i>. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer .Vol. 2, No. 11, November 2018, hlm. 5543-5552. e-ISSN: 2548-964X</p>	<p>Mochamad Chandra Saputra.</p>	<p>metode HCD memiliki nilai yang lebih baik daripada sebelum diterapkannya metode HCD, yang dimana Nilai <i>usability</i> dari aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan mengalami peningkatan. Rata-rata waktu penyelesaian tugas pada desain solusi seluruhnya menurun dibandingkan pada desain awal. Pada penelitian ini juga memakai metode <i>human centered design</i> namun pada metode pengujiannya menggunakan <i>user experience questionnaire</i> (UEQ).</p>
3	<p>Pengukuran <i>User experience</i> pada <i>E-Learning</i> di Lingkungan Universitas menggunakan <i>User</i></p>	<p>Irma Rofni Wulandari, Lilis Dwi Farida</p>	<p>Hasil penelitian Irma Rofni Wulandari dan Lilis Dwi Farida menunjukkan bahwa Pada skala daya tarik dinilai rendah karena tidak ramah</p>

<p><i>experience</i></p> <p><i>Questionnaire</i> (UEQ).</p> <p>Jurnal Mantik Penusa.</p> <p>Vol. 2, No. 2,</p> <p>Desember 2018, hlm.</p> <p>146-151. e-ISSN 2580-9741</p>		<p>pengguna dan konservatif.</p> <p>Skala kejelasan perlu diperbaiki sehingga aplikasi akan mudah dipelajari dan tidak membingungkan. Pada skala efisiensi, tingkat kecepatan akses menjadi pertimbangan. Sedangkan pada stimulasi, aplikasi dianggap membosankan dan tidak menarik. Sementara untuk skala kebaruan, semua poin perlu untuk diperbaiki. Pada penelitian ini juga memakai metode pengujian <i>user experience questionnaire</i> (UEQ) namun pada penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan <i>human centered design</i> (HCD).</p>
--	--	---

4.3. Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian

4.4. Jenis dan Sumber Data

4.4.1. Data Primer

Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data

primer ini adalah data yang paling asli 38 dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apa pun. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung melalui teknik observasi, wawancara, diskusi terfokus, dan penyebaran kuesioner.

4.4.2. Data Sekunder

Menurut Riadi (2016:48), Data Sekunder adalah informasi tangan kedua yang sudah dikumpulkan oleh beberapa orang (organisasi) untuk tujuan tertentu dan tersedia untuk berbagai penelitian. Data Sekunder tersebut tidak murni dalam karakter dan telah menjalani treatment setidaknya satu kali. Contoh data sekunder adalah data yang diperoleh dari Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal dan lain-lain. Adapun data sekunder yang diambil dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan metode pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dan metode analisis *User experience Questionnaire* (UEQ).

4.5. Metode Pengumpulan Data

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.5.1. Wawancara

Menurut Lexy J.Moleong (1991:135), Mendefinisikan bahwa wawancara dengan tujuan percakapan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responden secara langsung (tatap muka) untuk memperoleh informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan

yang bisa menjelaskan masalah penelitian. untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan wawancara ini dilakukan langsung dengan tanya jawab kepada narasumber yaitu Bapak Roby Hasan, S.Kom. selaku kepala bagian Informasi dan Teknologi (IT) di Sekolah Maitreyawira Palembang yang dimana mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

4.5.2. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2016:291), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Data diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan 43 yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti buku, jurnal, artikel, peneliti terdahulu.

4.5.3. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis 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* Sekolah Maitreyawira 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 4.2.

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	Menyenangkan

Gambar 4.2 Contoh Pengisian UEQ

Gambar 4.2 menyajikan bahwa responden menilai produk lebih menyenangkan dibandingkan menyusahkan. UEQ telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, salah satunya ke dalam Bahasa Indonesia. UEQ versi Bahasa Indonesia ditunjukkan pada gambar 4.3.

	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						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<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 4.3 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 26 butir pernyataan pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3. Perhitungan hasil kuisisioner UEQ secara

keseluruhan akan dilakukan dengan menggunakan *data analysis tools* yang berupa file *Excel* yang dapat diunduh dari *website* resmi UEQ.

4.5.4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa smp, sma, orang tua siswa dan guru Sekolah Maitreyawira Palembang. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel dengan menggunakan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} (1)$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 0,08

Sesuai dengan persamaan ukuran sampel (n) untuk penelitian dengan jumlah populasi 825 dan (e) sebesar 0,08 adalah:

$$n = \frac{825}{1 + 825(0.08)^2} = 131.3$$

$$n = 132$$

Dari hasil pengukuran sampel yang didapatkan ukuran sampel minimal adalah sebesar 132. Selanjutnya, responden dipilih untuk melakukan pengukuran tingkat *user experience* pada *website* Maitreyawira Palembang dengan menggunakan UEQ.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

5.1.1. Responden

Kuisisioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 132. Penyebaran dilakukan melalui google form dengan cara membagi link kepada setiap responden dengan jumlah 132 yang dimana terdiri dari wali murid, guru, dan murid Sekolah Maitreyawira Palembang.

5.1.2. Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna *website* Sekolah Maitreyawira Palembang. Data responden tersebut dikelompokan berdasarkan wali murid, guru, dan murid. Berikut adalah jumlah data responden secara lebih rinci dapat dilihat pada table 5.1.

Kriteria	Jumlah
Wali murid	33
Guru	33
Murid	66

Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Kriteria

Dari tabel di atas menjelaskan tentang responden berdasarkan kriteria. Dari table tersebut, dapat dilihat bahwa sebanyak 33 responden adalah wali murid, 33 responden adalah guru, dan 66 adalah

murid (SMP dan SMA). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden merupakan murid.

5.2. Analisis Konteks Penggunaan

Analisis konteks penggunaan dilakukan untuk mengetahui daftar pengguna dan *stakeholder website* yang dimana orang tua siswa, siswa dan guru Sekolah Maitreyawira sebagai pengguna dan kepala bagian IT Sekolah Maitreyawira sebagai *stakeholder*.

5.2.1. Identifikasi Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna *website* Sekolah Maitreyawira

Palembang adalah :

1. *website* dapat digunakan baik laki-laki maupun perempuan dengan latar belakang apapun.
2. Pengguna menggunakan *smartphone* atau *desktop*.

5.3. Evaluasi Desain Awal

5.3.1. Tampilan Desain Awal

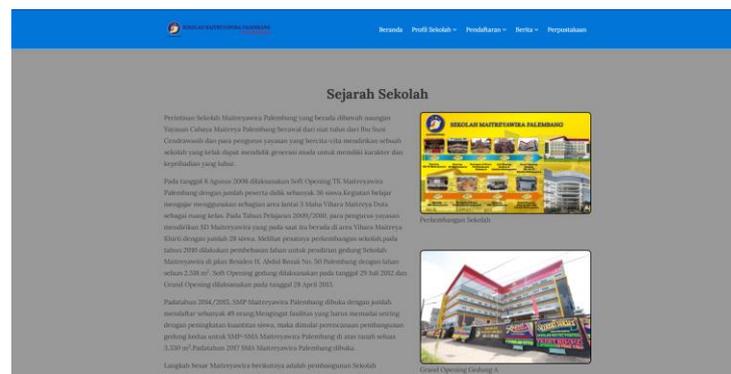
Berikut adalah beberapa tampilan desain awal *website* Sekolah Maitreyawira Palembang.



Gambar 5.1 Desain Awal Beranda Website Sekolah Maitreyawira Palembang



Gambar 5.2 Desain Awal Artikel Website Sekolah Maitreyawira Palembang



Gambar 5.3 Desain Awal Sejarah Website Sekolah Maitreyawira Palembang

5.3.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 132 responden, berikut adalah distribusi jawaban dari 132 responden yang telah disesuaikan pada skala penilaian 1 sampai 7 (1

berarti nilai terkecil yaitu -3 dan 7 berarti nilai terbesar yaitu +3), dari setiap jawaban responden terhadap pertanyaan kuesioner yang telah disesuaikan, dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	15	10	11	26	30	20	20	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	8	17	11	20	24	31	21	Kejelasan
3	monoton/kreatif	20	16	21	24	19	16	16	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	10	16	17	25	23	29	12	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	3	3	16	22	34	26	28	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	19	10	15	32	17	27	12	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	15	12	12	33	15	23	22	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	7	11	20	45	23	19	7	Ketepatan
9	lambat/cepat	10	19	13	37	17	23	13	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	1	9	14	53	27	15	13	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	1	1	4	34	34	34	24	Ketepatan
12	buruk/baik	19	8	10	21	18	25	31	Daya tarik
13	rumit/serhana	15	9	13	28	22	26	19	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	12	14	9	31	28	19	19	Daya tarik
15	lazim/terdepan	15	13	16	43	13	19	13	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	16	11	12	27	19	25	22	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	5	8	40	32	22	25	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	3	4	9	37	35	24	20	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	14	18	12	27	19	33	9	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	4	4	8	31	36	29	20	Efisiensi
21	mbingungkan/jelas	12	16	11	26	19	28	20	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	4	4	4	35	34	24	27	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	10	21	15	20	18	25	23	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	5	10	11	44	25	21	16	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	8	14	13	25	21	28	23	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	1	10	24	40	21	17	19	Kebaruan

5.3.3. Pembahasan

Pengukuran *user experience* dengan menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan secara *online* menggunakan *google form* sebagai media kuesionernya. Sebanyak 132 responden yang terdiri dari siswa SMP, SMA, guru dan orang tua siswa.

Berikut data yang merupakan sebagian hasil dari jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.3. Untuk hasil jawaban responden secara keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran.

Tabel 5.3 Hasil Jawaban Responden

Respon den	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	6	7	4	2	3	5	6	5	4	4	6	1	6	6	4	5	1	3	2	5	2	7	2	4	2	4
2	5	6	3	3	2	6	6	4	3	4	5	2	6	6	5	6	4	3	3	4	2	6	2	3	3	4
3	5	6	1	2	1	6	7	6	2	4	7	1	7	6	5	7	1	2	2	7	1	7	1	2	2	5
4	7	7	2	1	1	6	7	6	1	1	7	1	7	7	7	6	6	1	2	7	1	7	1	1	1	7
5	7	7	1	2	1	5	6	5	2	4	6	1	6	6	6	7	1	1	2	6	2	7	2	2	1	6
6	4	4	2	3	3	4	4	4	4	5	6	2	5	5	4	4	3	1	2	4	2	6	3	3	2	2
7	5	4	4	4	3	4	4	4	6	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4
8	7	7	5	3	3	5	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
9	4	5	5	4	3	4	4	4	3	4	5	2	5	5	3	4	2	3	4	5	4	5	5	4	3	4
....
....
125	5	5	4	5	3	4	5	3	5	4	5	3	5	4	3	4	2	5	4	5	4	5	5	3	3	5
126	5	5	3	2	3	3	3	5	5	4	5	3	3	5	3	4	3	2	5	6	6	5	2	1	2	6
127	1	2	7	7	3	1	2	1	6	4	5	7	1	2	1	1	4	3	7	4	7	5	7	4	7	3
128	1	2	6	7	3	1	1	2	6	3	5	7	1	2	2	1	4	3	7	6	7	6	7	5	6	3
129	1	1	7	6	3	1	1	2	6	2	5	7	2	2	1	2	4	3	6	5	7	5	7	5	6	4
130	4	5	3	3	3	6	4	5	6	3	5	6	3	4	3	3	4	3	6	5	4	5	5	4	5	3
131	2	1	5	7	4	2	3	2	7	3	5	6	2	3	2	1	5	2	5	4	6	4	7	5	5	2
132	3	1	5	5	3	1	3	2	5	3	4	5	1	2	3	1	5	4	6	5	5	4	6	3	5	3

Tabel 5.3 memperlihatkan sebagian jawaban responden dengan jawaban masing-masing sebanyak 26 item. Nilai jawaban masih menunjukkan skala penilaian 1 sampai dengan 7. Setelah mendapatkan hasil jawaban dari responden kemudian dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban diskala dari -3 (setuju sepenuhnya dengan nilai negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan nilai positif). Berikut contoh nilai yang sudah ditransformasi, dimulai dari istilah negatif ke positif yang dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Tranformasi Skala UEQ Negatif ke Positif

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Untuk transformasi skala nilai yang dimulai dari istilah positif ke negatif dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Tranformasi Skala UEQ Positif ke Negatif

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Kreatif	0	0	0	0	0	0	0	Monoton
Nilai setelah transformasi	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

Berikut gambar yang merupakan sebagian hasil transformasi nilai jawaban responden yang dapat dilihat tabel 5.6. Untuk hasil transformasi penilaian keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran.

Tabel 5.6 Hasil Transformasi Jawaban

Responden	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	2	3	0	2	1	1	2	1	0	0	2	3	2	2	0	1	3	1	2	1	2	3	2	0	2	0
2	1	2	1	1	2	2	2	0	1	0	1	2	2	2	1	2	0	1	1	0	2	2	2	1	1	0
3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	0	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1
4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	-2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	2	3	1	2	1	2	0	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2
6	0	0	2	1	1	0	0	0	0	-1	2	2	1	1	0	0	1	3	2	0	2	2	1	1	2	-2
7	1	0	0	0	1	0	0	0	-2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	-1	0	0	1	-1	0	0	0
8	3	3	-1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
9	0	1	-1	0	1	0	0	0	1	0	1	2	1	1	-1	0	2	1	0	1	0	1	-1	0	1	0
....
....
125	1	1	0	-1	1	0	1	-1	-1	0	1	1	1	0	-1	0	2	-1	0	1	0	1	-1	1	1	1
126	1	1	1	2	1	-1	-1	1	-1	0	1	1	-1	1	-1	0	1	2	-1	2	-2	1	2	3	2	2
127	-3	-2	-3	-3	1	-3	-2	-3	-2	0	1	-3	-3	-2	-3	-3	0	1	-3	0	-3	1	-3	0	-3	-1
128	-3	-2	-2	-3	1	-3	-3	-2	-2	1	1	-3	-3	-2	-2	-3	0	1	-3	2	-3	2	-3	-1	-2	-1
129	-3	-3	-3	-2	1	-3	-3	-2	-2	2	1	-3	-2	-2	-3	-2	0	1	-2	1	-3	1	-3	-1	-2	0
130	0	1	1	1	1	2	0	1	-2	1	1	-2	-1	0	-1	-1	0	1	-2	1	0	1	-1	0	-1	-1
131	-2	-3	-1	-3	0	-2	-1	-2	-3	1	1	-2	-2	-1	-2	-3	-1	2	-1	0	-2	0	-3	-1	-1	-2
132	-1	-3	-1	-1	1	-3	-1	-2	-1	1	0	-1	-3	-2	-1	-3	-1	0	-2	1	-1	0	-2	1	-1	-1

Koefisien *Cronbach Alpha* mendeskripsikan konsistensi untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,7. Hasil koefisien reliabilitas *cronbach alpha* didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai *correlation* dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala. Dilanjutkan dengan mencari nilai *average* (rata-rata) untuk seluruh hasil *correlation* pada skala. Lalu mencari nilai *Alpha* dengan cara

nilai *average* dikali jumlah item per skala. Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean*, *variance* dan simpangan baku pada data jawaban responden. Pada tabel berikut menunjukkan bahwa semua skala mendapatkan nilai koefisien *Cronbach Alpha* yang lebih besar dari 0,7 dengan rincian daya tarik (0,95), kejelasan (0,95), efisiensi (0,90), ketepatan (0,87), stimulasi (0,90), dan kebaruan (0,88).

Tabel 5.7 Koefisien Reliabilitas *Cronbach Alpha*

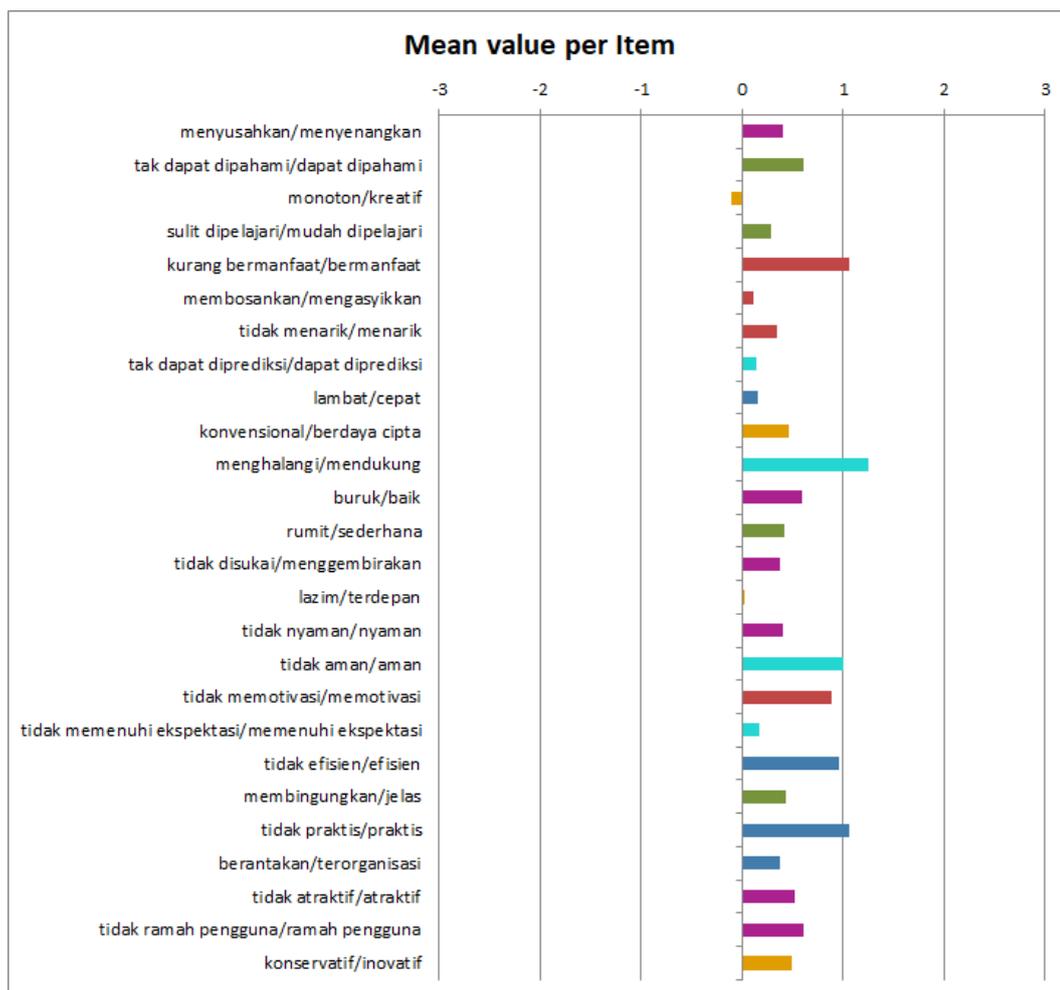
Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation										
1, 12	0.84	2, 4	0.83	9, 20	0.63	8, 11	0.54	5, 6	0.65	3, 10	0.55
1, 14	0.86	2, 13	0.83	9, 22	0.54	8, 17	0.55	5, 7	0.68	3, 15	0.79
1, 16	0.87	2, 21	0.84	9, 23	0.75	8, 19	0.75	5, 18	0.67	3, 26	0.70
1, 24	0.62	4, 13	0.76	20, 22	0.82	11, 17	0.57	6, 7	0.92	10, 15	0.51
1, 25	0.82	4, 21	0.81	20, 23	0.66	11, 19	0.68	6, 18	0.61	10, 26	0.62
12, 14	0.84	13, 21	0.87	22, 23	0.71	17, 19	0.65	7, 18	0.65	15, 26	0.72
12, 16	0.88	Average	0.82	Average	0.69	Average	0.62	Average	0.70	Average	0.65
12, 24	0.61	Alpha	0.95	Alpha	0.90	Alpha	0.87	Alpha	0.90	Alpha	0.88
12, 25	0.85	Conf. Int.	0.93	Conf. Int.	0.86	Conf. Int.	0.83	Conf. Int.	0.87	Conf. Int.	0.84
14, 16	0.87	Alpha (5%)	0.96	Alpha (5%)	0.92	Alpha (5%)	0.90	Alpha (5%)	0.93	Alpha (5%)	0.91
14, 24	0.63										
14, 25	0.82										
16, 24	0.60										
16, 25	0.87										
24, 25	0.64										
Average	0.78										
Alpha	0.95										
Conf. Int.	0.94										
Alpha (5%)	0.96										

Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean*(rata-rata), *variance* dan *standart deviation*(simpangan baku) pada data jawaban responden. Berikut hasil dari perhitungan *mean*, *variance* dan *standart deviation*(simpangan baku) dimana masing-masing pertanyaan sudah diberi kode warna yang berbeda – beda ditiap skalanya yakni daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut:

Tabel 5.8 Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	→ 0.4	3.5	1.9	132	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	→ 0.6	3.4	1.8	132	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	→ -0.1	3.7	1.9	132	kreatif	monoton	Kebaruan
4	→ 0.3	3.1	1.8	132	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1.1	2.3	1.5	132	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	→ 0.1	3.5	1.9	132	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	→ 0.3	3.7	1.9	132	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	→ 0.1	2.2	1.5	132	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	→ 0.2	3.1	1.8	132	cepat	lambat	Efisiensi
10	→ 0.5	1.8	1.3	132	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1.3	1.5	1.2	132	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	→ 0.6	4.3	2.1	132	baik	buruk	Daya tarik
13	→ 0.4	3.5	1.9	132	rumit	sederhana	Kejelasan
14	→ 0.4	3.3	1.8	132	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	→ 0.0	3.1	1.8	132	lazim	terdepan	Kebaruan
16	→ 0.4	3.8	1.9	132	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1.0	1.8	1.4	132	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 0.9	2.0	1.4	132	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	→ 0.2	3.3	1.8	132	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1.0	2.1	1.4	132	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	→ 0.4	3.6	1.9	132	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1.1	2.2	1.5	132	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	→ 0.4	3.8	1.9	132	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	→ 0.5	2.4	1.5	132	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	→ 0.6	3.3	1.8	132	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	→ 0.5	2.3	1.5	132	konservatif	inovatif	Kebaruan

Grafik hasil *mean* per item (Pertanyaan) dalam posisi negatif, nol dan positif. *Mean* (rata-rata) per item dikelompokkan dengan kode warna yang telah ditentukan sebelumnya dapat dilihat pada gambar 5.4.



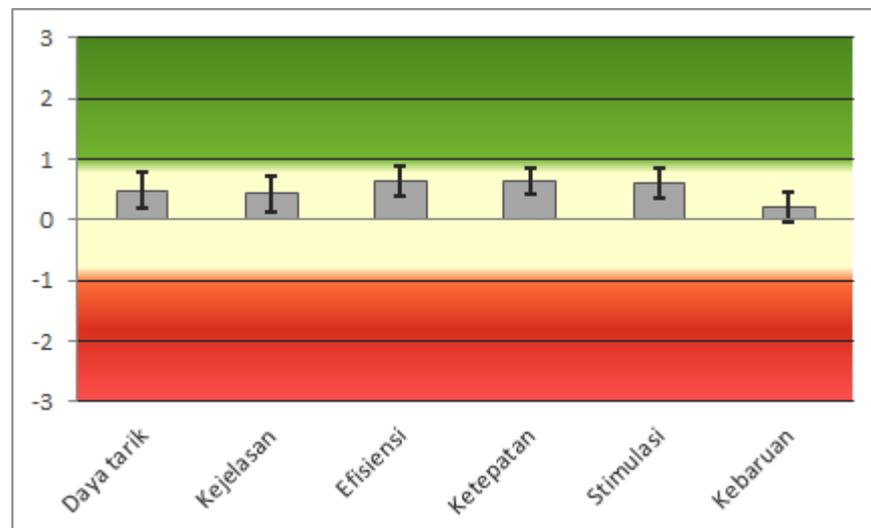
Gambar 5.4 Grafik Rata-rata per Item (Pertanyaan)

Berikut adalah hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang telah digolongkan tiap skala. Nilai rata-rata impresi yang -0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai $>0,8$ merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai $<-0,8$ merupakan evaluasi negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* Sekolah Maitreyawira Palembang memiliki impresi normal dari seluruh skala yaitu, Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan yang dapat dilihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.9 Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	→ 0.486	2.79
Kejelasan	→ 0.434	2.94
Efisiensi	→ 0.636	2.09
Ketepatan	→ 0.642	1.58
Stimulasi	→ 0.600	2.21
Kebaruan	→ 0.218	2.00

Berikut adalah grafik yang menunjukkan grafik hasil rata-rata berdasarkan skala yang dapat dilihat pada gambar 5.5.

**Gambar 5.5 Grafik Rataan Berdasarkan Skala**

Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *pragmatic quality* (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna serta *hedonic quality* (Kualitas hedonis) yaitu menggambarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesenangan atau menyenangkan saat menggunakan

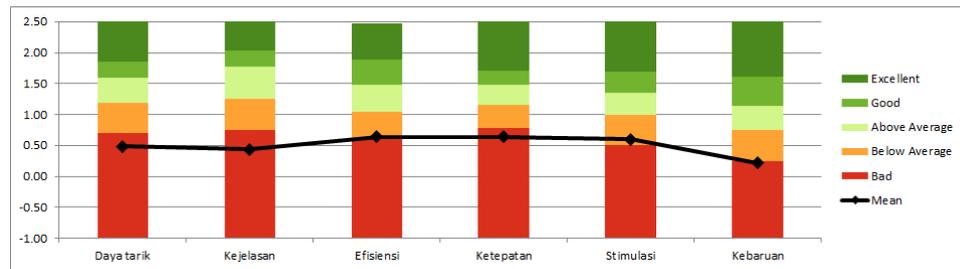
produk. Dimana hasil evaluasi UEQ untuk aspek *attractiveness* dengan nilai 1,52 untuk *pragmatic quality* dengan nilai 1,54. Serta 1,10 untuk *hedonic quality*. Dapat dilihat pada tabel 5.10.

Tabel 5.10 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ

<i>Pragmatic and Hedonic quality</i>	
Daya tarik	0.49
Kualitas Pragmatis	0.57
Kualitas Hedonis	0.41

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik tentang kualitas suatu produk maka perlu untuk membandingkan pengalaman pengguna yang diukur dari produk dengan hasil dari produk mapan lainnya. Di dalam UEQ *Analysis Data Tools* juga dapat dilakukan uji *benchmark* yaitu dengan membandingkan nilai setiap aspek dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang berbeda (*business software, webpage, web shops, social networks*). Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas relatif dari *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dibandingkan dengan produk lainnya. Dalam UEQ *Analysis Data Tools* hasil uji *benchmark* dibagi menjadi lima kategori yaitu: *Excellent, Good, Above average, Below average* dan *Bad*.

Hasil perbandingan antara analisis UX pada *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan *benchmark dataset* tersaji pada Gambar 5.6 dan tabel 5.11.



Gambar 5.6 Hasil *Benchmark UEQ Website Sekolah Maitreyawira Palembang*

Pada skala daya tarik, hasil dari *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mencapai nilai rata-rata 0.49. Selanjutnya skala kejelasan, *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai rata-rata mencapai 0.43. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 0.64. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai yaitu 0.64. Pada skala stimulasi, mendapat nilai 0.60. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapatkan nilai sebesar 0.22. Hasil rata-rata yang dapat membantu analisa selanjutnya yaitu menentukan set data *benchmark* sebagai perbandingan produk *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan 452 produk kumpulan dari set data *benchmark*. Berikut hasil perbandingan:

Tabel 5.11 Hasil Benchmark UEQ Analysis Data Tools

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	0.49	Bad	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Kejelasan	0.43	Bad	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Efisiensi	0.64	Below average	<i>50% of results better, 25% of results worse</i>
Ketepatan	0.64	Bad	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Stimulasi	0.60	Below average	<i>50% of results better, 25% of results worse</i>
Kebaruan	0.22	Bad	<i>In the range of the 25% worst results</i>

Benchmark UEQ mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori (per skala) adalah sebagai berikut:

1. *Excellent*: termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
2. *Good*: 10% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.
3. *Above average*: 25% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.
4. *Below average*: 50% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.
5. *Bad*: termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

Website Sekolah Maitreyawira Palembang pada skala daya tarik, kejelasan, ketepatan dan kebaruan mendapat hasil dengan

kategori *Bad* (buruk) yang artinya termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah pada *dataset benchmark*. Sedangkan untuk skala efisiensi dan stimulasi mendapat hasil dengan kategori *Below average* (dibawah rata-rata) yang artinya 50% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.

Jika dilihat dari hasil analisis *user experience (UX) website* Sekolah Maitreyawira Palembang, pada perbandingan set data *benchmark* untuk semua skala masih dibawah kategori *Good*. Maka dari itu perlu perbaikan dari segi *user experience (UX)*.

5.4. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan ditentukan dari hasil wawancara kepada kelima responden yaitu siswa-siswi SMP dan SMA, guru dan orang tua sebagai pengguna dan kepala bagian IT sebagai *stakeholder*. Hasil dari wawancara tersebut menghasilkan kebutuhan yang perlu didalam perancangan tersebut.

5.4.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Tabel kebutuhan fungsional dapat dilihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Kebutuhan Fungsional

No.	Nama Fungsi
1.	<i>Share</i> artikel di media sosial
2.	Filter <i>gallery</i>
3.	Terdapat akun resmi media sosial pada <i>website</i>
4.	Sejarah dengan tampilan <i>timeline</i>
5.	Tampilan sejarah dengan video pada beranda <i>website</i>
6.	<i>Website</i> bisa menginput lowongan kerja
7.	<i>User</i> dapat melamar pekerjaan di <i>website</i>
8.	<i>Website</i> menyediakan filter tingkat sekolah pada berita

5.4.2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional berisi kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Tabel kebutuhan non fungsional dapat dilihat pada tabel 5.13.

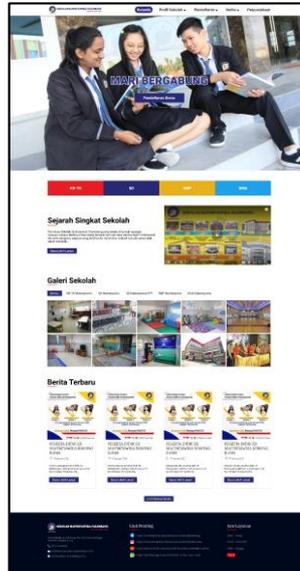
Tabel 5.13 Kebutuhan Non Fungsional

No.	Nama Fungsi
1.	<i>Website</i> dapat diakses dimana saja selama terkoneksi internet
2.	Tampilan <i>website</i> yang <i>responsive</i>

5.5. Pembuatan Desain Solusi

Perancangan desain solusi dilakukan dengan membuat *high-fidelity prototype* berupa *prototype* yang bersifat interaktif. *Software Figma* menjadi pedoman pada implementasi desain *website* ini. Hasil akhir dari perancangan desain *high fidelity* ini dijadikan *prototype* yang interaktif seperti layaknya

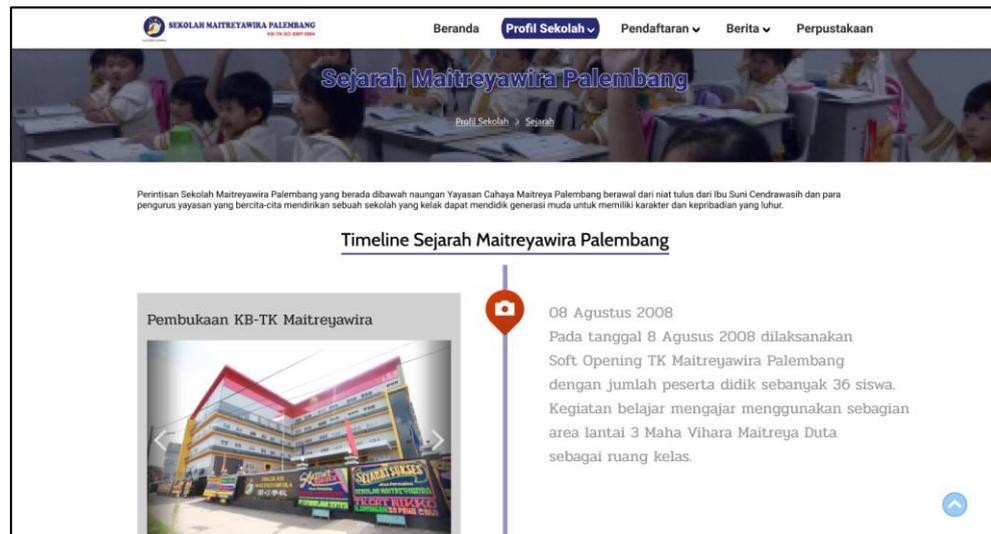
website sesungguhnya. Berikut beberapa tampilan desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang.



Gambar 5.7 Desain Solusi Beranda *Website* Sekolah Maitreyawira Palembang



Gambar 5.8 Desain Solusi Berita *Website* Sekolah Maitreyawira Palembang



Gambar 5.9 Desain Solusi Sejarah Website Sekolah Maitreyawira Palembang

5.6. Evaluasi Desain Solusi

5.6.1. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 132 responden, berikut adalah distribusi jawaban dari 132 responden yang telah disesuaikan pada skala penilaian 1 sampai 7 (1 berarti nilai terkecil yaitu -3 dan 7 berarti nilai terbesar yaitu +3), dari setiap jawaban responden terhadap pertanyaan kuesioner yang telah disesuaikan, dapat dilihat pada tabel 5.14.

Tabel 5.14 Distribusi Jawaban Responden

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	0	0	9	28	44	51	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	0	0	0	8	26	47	51	Kejelasan
3	monoton/kreatif	1	0	5	8	17	40	61	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	2	1	12	26	45	46	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	0	0	1	19	33	32	47	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	0	0	6	6	22	48	50	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	0	0	3	8	22	47	52	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	2	3	11	24	37	55	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	0	6	21	15	39	51	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	0	1	3	18	28	36	46	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	0	0	0	11	25	43	53	Ketepatan
12	buruk/baik	0	0	1	7	25	44	55	Daya tarik
13	rumit/ sederhana	0	0	0	11	22	48	51	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	0	12	25	44	51	Daya tarik
15	lazim/terdepan	0	1	3	15	22	42	49	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	0	0	9	27	45	51	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	3	1	25	31	35	37	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	0	0	3	16	29	41	43	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	0	1	1	10	25	39	56	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	0	0	0	12	35	49	36	Efisiensi
21	mbingungkan/jelas	1	0	3	8	24	42	54	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	0	0	11	34	47	40	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	1	2	12	27	44	46	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	0	0	5	16	24	36	51	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	1	1	9	28	46	47	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	0	2	5	13	17	42	53	Kebaruan

5.6.1. Pembahasan

Pengukuran *user experience* dengan menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan secara *online* menggunakan *google form* sebagai media kuesionernya. Sebanyak

132 responden yang terdiri dari siswa SMP, SMA, guru dan orang tua siswa.

Berikut data yang merupakan sebagian hasil dari jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.15. Untuk hasil jawaban responden secara keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran.

Tabel 5.15 Hasil Jawaban Responden

Respon den	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	6	6	4	4	1	3	4	4	5	4	6	1	7	4	4	6	2	2	1	6	1	7	1	4	2	4
2	6	6	3	2	3	5	6	7	2	3	6	2	6	6	6	6	3	3	2	5	4	5	4	3	2	6
3	4	5	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	6	3	3	5	3	6	4	5	4	3
4	7	6	7	1	2	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	2	7
5	6	6	5	3	2	6	6	5	2	4	6	3	5	5	5	6	2	3	3	5	4	4	4	4	3	4
6	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
8	6	6	2	2	2	6	6	6	3	6	6	2	6	6	3	6	3	2	2	7	3	6	2	2	2	3
9	4	6	3	6	4	3	6	3	5	4	4	4	6	4	4	6	3	3	3	5	5	4	5	5	3	5
....
....
125	6	5	3	2	3	5	6	6	2	3	6	2	6	5	6	5	1	3	2	6	2	6	3	1	3	6
126	6	7	1	2	1	6	7	7	1	2	7	2	6	7	7	6	1	2	1	6	1	5	2	1	3	7
127	7	6	1	2	2	6	6	7	1	3	7	1	6	7	6	7	1	2	1	6	2	6	2	3	2	7
128	6	7	1	2	2	6	7	7	2	1	7	2	7	6	7	7	1	2	1	6	1	7	2	2	1	6
129	5	6	1	2	2	7	6	7	2	1	7	2	7	7	6	6	1	2	1	6	2	7	2	1	2	7
130	7	6	1	2	1	6	7	7	1	2	7	1	7	6	7	7	1	2	1	6	1	6	2	1	2	7
131	6	7	1	2	1	7	6	7	1	2	7	1	6	7	6	6	1	2	1	6	1	7	2	1	2	7
132	7	6	1	2	1	6	7	7	1	2	7	1	6	6	7	6	1	2	1	6	1	7	2	1	2	7

Tabel 5.15 memperlihatkan sebagian jawaban responden dengan jawaban masing-masing sebanyak 26 item. Nilai jawaban masih menunjukkan skala penilaian 1 sampai dengan 7. Setelah mendapatkan hasil jawaban dari responden kemudian dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban diskala dari -3 (setuju

sepenuhnya dengan nilai negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan nilai positif). Berikut contoh nilai yang sudah ditransformasi, dimulai dari istilah negatif ke positif yang dapat dilihat pada tabel 5.16.

Tabel 5.16 Transformasi Skala UEQ

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Untuk transformasi skala nilai yang dimulai dari istilah positif ke negatif dapat dilihat pada tabel 5.17.

Tabel 5.17 Transformasi Skala UEQ

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Kreatif	0	0	0	0	0	0	0	Monoton
Nilai setelah transformasi	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

Berikut gambar yang merupakan sebagian hasil transformasi nilai jawaban responden yang dapat dilihat tabel 5.18. Untuk hasil transformasi penilaian keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran.

Tabel 5.18 Hasil Transformasi Jawaban

Responden	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	2	2	0	0	3	-1	0	0	-1	0	2	3	3	0	0	2	2	2	3	2	3	3	3	0	2	0
2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	0	1	0	1	2	2
3	0	1	0	1	-1	0	0	1	-1	-1	0	0	1	1	-1	1	-2	1	1	1	1	2	0	-1	0	-1
4	3	2	-3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	2	3
5	2	2	-1	1	2	2	2	1	2	0	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	0	1	0
6	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
7	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
8	2	2	2	2	2	2	2	2	1	-2	2	2	2	2	-1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	-1
9	0	2	1	-2	0	-1	2	-1	-1	0	0	0	2	0	0	2	1	1	1	1	-1	0	-1	-1	1	1
....
....
125	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	3	1	2
126	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	1	3
127	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	3
128	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
129	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3
130	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3
131	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3
132	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3

Koefisien *Cronbach Alpha* mendeskripsikan konsistensi untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,7. Hasil koefisiensi reliabilitas *cronbach alpha* didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai *correlation* dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala. Dilanjutkan dengan mencari nilai *average* (rata-rata) untuk seluruh hasil *correlation* pada skala. Lalu mencari nilai *Alpha* dengan cara nilai *average* dikali jumlah item per skala. Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean*, *variance* dan simpangan baku pada data jawaban

responden. Pada tabel 5.19 menunjukkan bahwa semua skala mendapatkan nilai koefisien *Cronbach Alpha* yang lebih besar dari 0,7 dengan rincian daya tarik (0.87), kejelasan (0,72), efisiensi (0.79), ketepatan (0.71), stimulasi (0.79), dan kebaruan (0,78).

Tabel 5.19 Koefisien Reliabilitas *Cronbach Alpha*

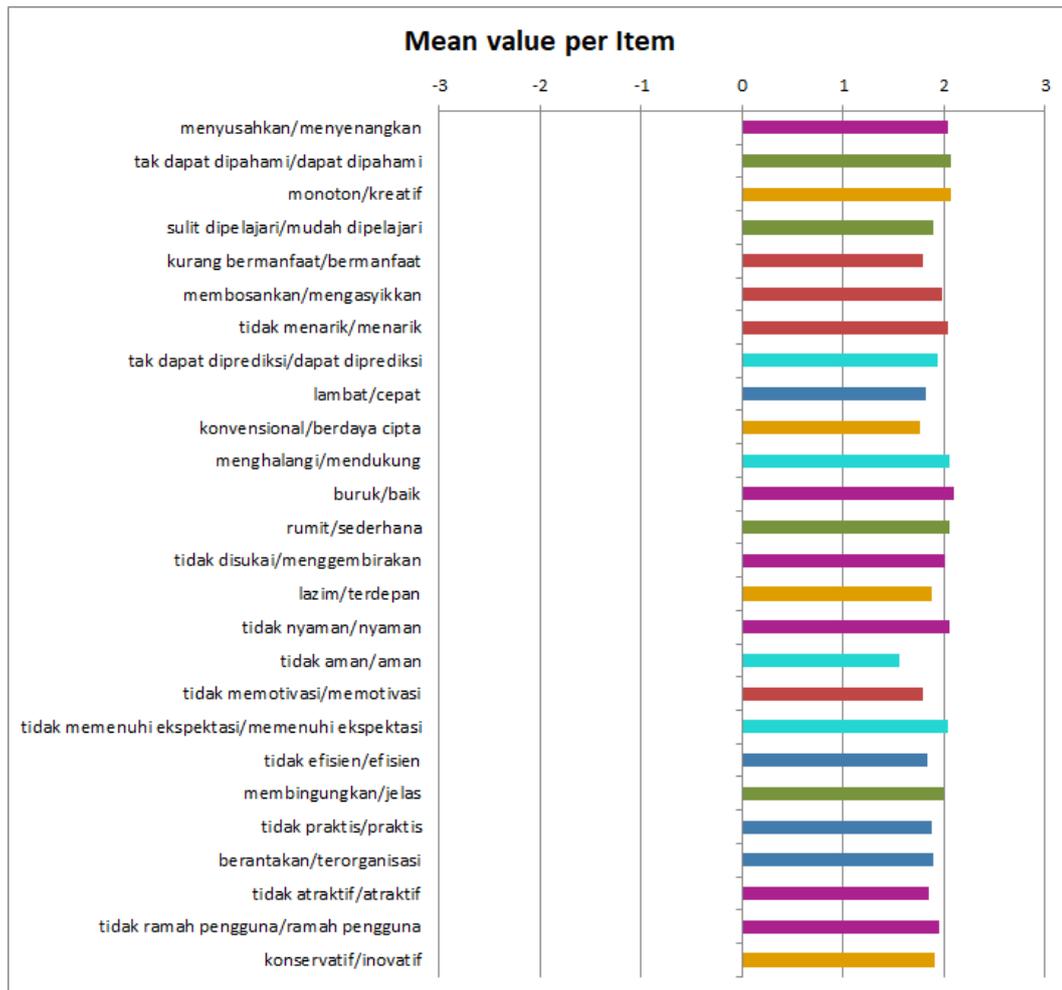
Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation										
1, 12	0.57	2, 4	0.45	9, 20	0.44	8, 11	0.40	5, 6	0.44	3, 10	0.40
1, 14	0.58	2, 13	0.36	9, 22	0.41	8, 17	0.29	5, 7	0.39	3, 15	0.46
1, 16	0.62	2, 21	0.35	9, 23	0.40	8, 19	0.35	5, 18	0.59	3, 26	0.43
1, 24	0.52	4, 13	0.37	20, 22	0.68	11, 17	0.36	6, 7	0.66	10, 15	0.58
1, 25	0.47	4, 21	0.42	20, 23	0.48	11, 19	0.49	6, 18	0.47	10, 26	0.40
12, 14	0.53	13, 21	0.40	22, 23	0.52	17, 19	0.42	7, 18	0.35	15, 26	0.53
12, 16	0.54	Average	0.39	Average	0.49	Average	0.38	Average	0.48	Average	0.47
12, 24	0.55	Alpha	0.72	Alpha	0.79	Alpha	0.71	Alpha	0.79	Alpha	0.78
12, 25	0.48	Conf. Int.	0.63	Conf. Int.	0.72	Conf. Int.	0.62	Conf. Int.	0.72	Conf. Int.	0.70
14, 16	0.60	Alpha (5%)	0.79	Alpha (5%)	0.84	Alpha (5%)	0.78	Alpha (5%)	0.84	Alpha (5%)	0.83
14, 24	0.52										
14, 25	0.47										
16, 24	0.56										
16, 25	0.49										
24, 25	0.54										
Average	0.54										
Alpha	0.87										
Conf. Int.	0.83										
Alpha (5%)	0.90										

Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean*(rata-rata), *variance* dan *standart deviation*(simpangan baku) pada data jawaban responden. Berikut hasil dari perhitungan *mean*, *variance* dan *standart deviation*(simpangan baku) dimana masing-masing pertanyaan sudah diberi kode warna yang berbeda – beda ditiap skalanya yakni daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil dapat dilihat pada tabel 5.20 berikut:

Tabel 5.20 Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	
1	↑ 2.0	0.9	0.9	132	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	↑ 2.1	0.8	0.9	132	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	↑ 2.1	1.4	1.2	132	kreatif	monoton	Kebaruan	
4	↑ 1.9	1.2	1.1	132	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	
5	↑ 1.8	1.2	1.1	132	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	↑ 2.0	1.1	1.1	132	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	↑ 2.0	1.0	1.0	132	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	↑ 1.9	1.4	1.2	132	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	↑ 1.8	1.5	1.2	132	cepat	lambat	Efisiensi	
10	↑ 1.8	1.4	1.2	132	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	↑ 2.0	0.9	1.0	132	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	↑ 2.1	0.9	0.9	132	baik	buruk	Daya tarik	
13	↑ 2.1	0.9	0.9	132	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	↑ 2.0	0.9	1.0	132	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	↑ 1.9	1.3	1.1	132	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	↑ 2.0	0.9	0.9	132	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	↑ 1.6	1.5	1.2	132	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	↑ 1.8	1.2	1.1	132	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	↑ 2.0	1.1	1.1	132	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	↑ 1.8	0.9	0.9	132	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	↑ 2.0	1.2	1.1	132	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	↑ 1.9	0.9	0.9	132	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	↑ 1.9	1.2	1.1	132	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	↑ 1.8	1.4	1.2	132	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	↑ 2.0	1.0	1.0	132	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	↑ 1.9	1.5	1.2	132	konservatif	inovatif	Kebaruan	

Grafik hasil *mean* per item (Pertanyaan) dalam posisi negatif, nol dan positif. *Mean* (rata-rata) per item dikelompokkan dengan kode warna yang telah ditentukan sebelumnya dapat dilihat pada gambar 5.10.



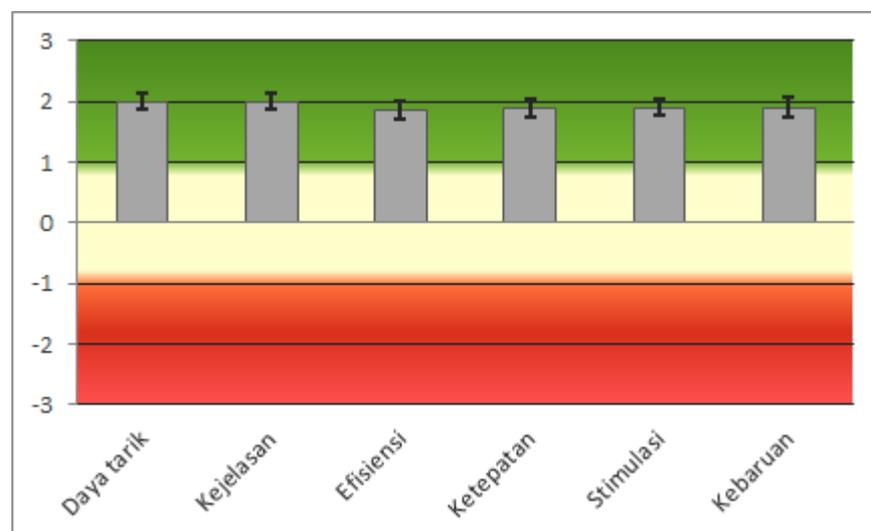
Gambar 5.10 Grafik Rata-rata per *Item* (Pertanyaan)

Berikut adalah hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang telah digolongkan tiap skala. Nilai rata-rata impresi yang -0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai >0.8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai <-0.8 merupakan evaluasi negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang memiliki impresi positif dari seluruh skala yaitu, Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan yang dapat dilihat pada tabel 5.21.

Tabel 5.21 Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 2.000	0.61
Kejelasan	↑ 2.002	0.56
Efisiensi	↑ 1.852	0.67
Ketepatan	↑ 1.892	0.65
Stimulasi	↑ 1.903	0.70
Kebaruan	↑ 1.902	0.83

Berikut adalah grafik yang menunjukkan grafik hasil rata-rata berdasarkan skala yang dapat dilihat pada gambar 5.11.

**Gambar 5.11 Grafik Rataan Berdasarkan Skala**

Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *pragmatic quality* (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna serta *hedonic quality* (Kualitas hedonis) yaitu menggambarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesenangan atau menyenangkan saat menggunakan

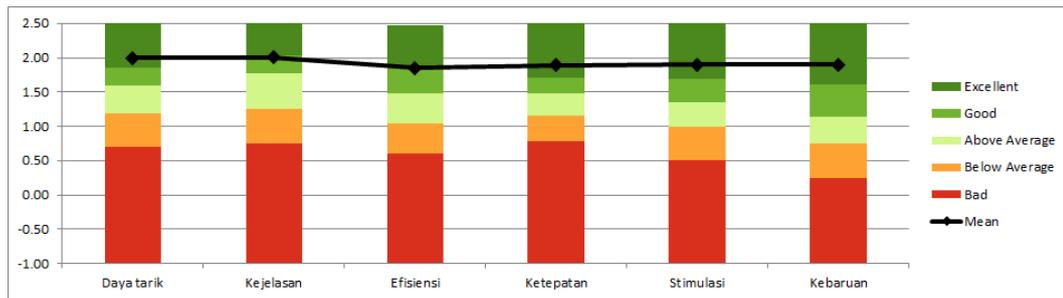
produk. Dimana hasil evaluasi UEQ untuk aspek daya tarik dengan nilai 2.00 untuk kualitas pragmatis dengan nilai 1,92. Serta 1,90 untuk kualitas hedonis. Dapat dilihat pada tabel 5.22.

Tabel 5.22 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ

<i>Pragmatic and Hedonic quality</i>	
Daya tarik	2.00
Kualitas Pragmatis	1.92
Kualitas Hedonis	1.90

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik tentang kualitas suatu produk maka perlu untuk membandingkan pengalaman pengguna yang diukur dari produk dengan hasil dari produk mapan lainnya. Di dalam UEQ *Analysis Data Tools* juga dapat dilakukan uji *benchmark* yaitu dengan membandingkan nilai setiap aspek dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang berbeda (*business software, webpage, web shops, social networks*). Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas relatif dari desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dibandingkan dengan produk lainnya. Dalam UEQ *Analysis Data Tools* hasil uji *benchmark* dibagi menjadi lima kategori yaitu: *Excellent, Good, Above average, Below average* dan *Bad*.

Hasil perbandingan antara analisis UX pada desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan *benchmark dataset* tersaji pada Gambar 5.12 dan tabel 5.23.



Gambar 5.12 Hasil *Benchmark* UEQ Desain Solusi *Website* Sekolah Maitreyawira Palembang

Pada skala daya tarik, hasil dari desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mencapai nilai rata-rata 2.00. Selanjutnya skala kejelasan, desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai rata-rata mencapai 2.00. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 1.85. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai yaitu 1.89. Pada skala stimulasi, mendapat nilai 1.90. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang mendapatkan nilai sebesar 1.90. Hasil rata-rata yang dapat membantu analisa selanjutnya yaitu menentukan set data *benchmark* sebagai perbandingan produk desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan 452 produk kumpulan dari set data *benchmark*. Berikut hasil perbandingan:

Tabel 5.23 Hasil *Benchmark UEQ Analysis Data Tools*

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	2.00	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kejelasan	2.00	<i>Good</i>	<i>10% of results better, 75% of results worse</i>
Efisiensi	1.85	<i>Good</i>	<i>10% of results better, 75% of results worse</i>
Ketepatan	1.89	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Stimulasi	1.90	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kebaruan	1.90	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>

Benchmark UEQ mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori (per skala) adalah sebagai berikut:

6. *Excellent*: termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
7. *Good*: 10% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.
8. *Above average*: 25% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.
9. *Below average*: 50% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.
10. *Bad*: termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

Desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang pada skala daya tarik, ketepatan, stimulasi dan kebaruan mendapat hasil

dengan kategori *excellent* (luar biasa) yang artinya termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi pada *dataset benchmark*. Sedangkan untuk skala kejelasan dan efisiensi mendapat hasil dengan kategori *good* (baik) yang artinya 10% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.

Jika dilihat dari hasil analisis *user experience* (UX) desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang, pada perbandingan set data *benchmark* untuk 2 skala (kejelasan dan efisiensi) telah mencapai kategori *good*, dan 4 skala lainnya (daya tarik, ketepatan, stimulasi dan kebaruan) telah melampaui kategori *good* dengan mendapatkan hasil kategori *excellent* (luar biasa). Maka dari itu dapat diartikan bahwa pengguna *website* Sekolah Maitreyawira Palembang suka menggunakan tampilan desain solusi karena tampilan *website* dianggap bagus serta mampu menyediakan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Hasil penelitian analisis *user experience* ini untuk mengetahui level *user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Pada evaluasi awal *website* sekolah maitreyawira *benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Sekolah Maitreyawira Palembang hasil nilai dengan kategori *Bad* (buruk) yaitu pada aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) dengan nilai 0.49, pada aspek *Perspiciuity* (Kejelasan) dengan nilai 0.43, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dengan nilai 0.64, pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dengan nilai 0.22. sedangkan pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dengan nilai 0.64, dan pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dengan kategori *Below Average* (dibawah rata-rata). Dengan hasil tersebut *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dirasakan perlu meningkatkan 5 aspek untuk mencapai hasil yang lebih baik. Setelah dilakukan perbaikan desain pada *website* lama dengan perancangan desain solusi menggunakan *prototype* yang dimana pada evaluasi desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira Palembang *benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Sekolah Maitreyawira mengalami peningkatan yaitu pada aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) dari kategori *Bad* (buruk) dengan nilai 0.49 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 2.00,

pada aspek *Perspiciuity* (Kejelasan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.43 menjadi kategori *Good* (Baik) dengan nilai 2.00, pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dari kategori *Below Average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 0.64 menjadi kategori *Good* (Baik) dengan nilai 1.85, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.64 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.89, pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dari kategori *Below Average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 0.60 menjadi *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.90, dan pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.22 menjadi kategori *Excellent* (Luar Biasa) dengan nilai 1.90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari hasil desain solusi memberikan persepsi yang lebih positif dibandingkan dengan desain awal *website* Sekolah Maitreyawira Palembang.

6.2. Saran

Terdapat beberapa saran yang bisa diberikan terkait dengan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini perancangan desain solusi hanya dalam bentuk *prototype* diharapkan hasil rancangan desain solusi dapat diimplementasikan pada *website* Sekolah Maitreyawira Palembang sehingga bisa berdampak dan lebih bermanfaat lagi, serta dapat dijadikan solusi dari permasalahan pengguna.
2. Untuk mendapatkan hasil yang optimal memerlukan dapat dilakukan pengujian *User experience Questionnaire* berikutnya dengan jumlah

responden yang lebih banyak dari yang sudah dilakukan pada penelitian ini agar mendapatkan hasil dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi *User experience* Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan *User experience* Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 69–78.
- Schrepp, M. (2019). *User experience* Questionnaire Handbook Version 8. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed: 02.02. 2017), September 2015, 1–15. www.ueq-online.org
- Wijaya, R. P. H., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan *User experience* Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 3086–3093.
- Kalalo, M. C. Y., Saerang, I. S., & Maramis, J. B. (2020). *Jurnal EMBA Vol . 8 No . 4 Oktober 2020 , Hal . 467-474*. 8(4), 467–474.
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran *User experience* Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan *User experience* Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 146–151.
- Anita Susanti, Ria Asih Aryani Soemitro, H. S. (2018). Pencarian Rumus Perhitungan Jumlah Sampel Minimal yang Digunakan Pada Penelitian Perilaku Perjalanan Terdahulu Searching for Minimum Number of Sample Formula Used in Previous. *Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas*, 2(2), 53–64.
- Fadillah, T. Q., Suratno, T., & Mauladi. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Tahanan Dan Barang Bukti Menggunakan Model *Prototype* Pada Kepolisian Daerah Jambi. (*JUSS*) *Jurnal Sains Dan Sistem Informasi*, 2(1), 36–44.
- Rokhmawati, R. I., Evantio, Y. B., Saputra, M. C., Informasi, S., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2019). Penerapan Pendekatan Human Centered Design Dan Crm Dalam Perancangan Antarmuka Sistem E-Complaint Implementation of Human Centred Design and Crm Approach in Developing System Interface of E-Complaint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4), 437–444. <https://doi.org/10.25126/jtik.201961332>

- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Nurhayati, D., Az-zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi *User experience* Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for *User experience* Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Parwaningsuci, W., Az-zahra, H. M., & Saputra, M. C. (2018). Perbaikan User Interface *Website* Badan Narkotika Nasional Provinsi Jawa Timur Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(11), 5543. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3342%0Ahttp://repository.ub.ac.id/14039/>
- Saragih, J. R., Saragih, M. B. S., & Wanto, A. (2018). Analisis Algoritma Backpropagation Dalam Prediksi Nilai Ekspor (Juta Usd). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 254–264. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14362>
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63. <https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Rahmady, A., Purwanti, A., Studi, P., Komunikasi, I., Batam, U. P., Program, D., Ilmu, S., & Batam, U. P. (2020). *Brand Equity Pt Samsung Electronic Indonesia Di Kota*. 01(12), 195–203.

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)