

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
SISTEM GAJI KARYAWAN BERBASIS WEBSITE  
PADA SEKOLAH MAITREYAWIRA PALEMBANG  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



**Diajukan oleh:**

- 1. FIRDAH AMELIA KRISNANDA / 011170016**
- 2. IIS HARIANTO / 011170041**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
SISTEM GAJI KARYAWAN BERBASIS WEBSITE  
PADA SEKOLAH MAITREYAWIRA PALEMBANG  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



**Diajukan oleh:**

- 1. FIRDAH AMELIA KRISNANDA / 011170016**
- 2. IIS HARIANTO / 011170041**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA/NPM : 1. FIRDAH AMELIA K. / 011170016**

**2. IIS HARIANTO / 011170041**

**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**

**JUDUL : PEMODELAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* SISTEM GAJI KARYAWAN BERBASIS *WEBSITE* PADA SEKOLAH MAITREYAWIRA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**Tanggal : 2 Agustus 2021**

**Mengetahui,**

**Pembimbing**

**Ketua**

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

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

**NIDN : 0213108002**

**NIP : 09.PCT.1**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA/NPM : 1. FIRDAH AMELIA K. / 011170016**

**2. IIS HARIANTO / 011170041**

**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**

**JUDUL : PEMODELAN *USER INTERFACE* DAN *USER*  
*EXPEREINCE* SISTEM GAJI KARYAWAN  
BERBASIS *WEBSITE* PADA SEKOLAH  
MAITREYAWIRA PALEMBANG DENGAN  
MENGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

**Tanggal : 2 Agustus 2021**

**Penguji 1**

**Tanggal : 2 Agustus 2021**

**Penguji 2**

**Mahmud, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0229128602**

**Rezania Agramanisti Adzy, S.Kom., M.Cs.**

**NIDN : 0215118601**

**Menyetujui,**

**Ketua**

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

**NIP : 09.PCT.13**

## MOTTO & PERSEMBAHAN

### Moto :

- ❖ Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran (*Albert Einstein*)
- ❖ Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani ikhlaslah menerima. Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya. (*Lenang Manggala*)

### Kupersembahkan kepada :

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami mendapatkan petunjuk dan tuntunan dalam menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Pemodelan *User Interface* dan *User Experience* Sistem Gaji Karyawan Berbasis *Website* pada Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
2. Kepada Bapak D.Tri Octafian,S.Kom,.M.Kom. 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 2017 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 v 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, 31 Juli 2021**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Ruang Lingkup .....	4
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 .....	5
1.5.3. Manfaat bagi Akademik .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II    GAMBARAN UMUM SEKOLAH MAITREYAWIRA</b>	
2.1. Sejarah Singkat Sekolah Maitreyawira Palembang .....	7

2.2.	Visi dan Misi Sekolah Maitreyawira Palembang .....	8
2.2.1.	Visi Sekolah Maitreyawira Palembang .....	8
2.2.2.	Misi Sekolah Maitreyawira Palembang.....	8
2.3.	Struktur Organisasi .....	8
2.4.	Uraian Tugas dan Wewenang .....	9

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1.	Landasan Teori .....	12
3.1.1.	<i>User Interface</i> .....	12
3.1.2.	<i>User Experience</i> .....	12
3.1.3.	<i>Website</i> .....	12
3.1.4.	<i>Simple Random Sampling</i> .....	13
3.1.5.	Populasi dan <i>Sample</i> .....	13
3.1.6.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	14
3.1.7.	Metode <i>Design Thinking</i> .....	16
3.2.	Penelitian Terdahulu .....	19
3.3.	Kerangka Pemikiran .....	20

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	21
4.1.1.	Lokasi Penelitian .....	21
4.1.2.	Jadwal Penelitian .....	21
4.2.	Jenis dan Sumber Data.....	22
4.2.1.	Data Primer.....	22
4.2.2.	Data Sekunder.....	22

4.3.	Teknik Pengumpulan Data .....	23
4.3.1.	Wawancara .....	23
4.3.2.	Studi Pustaka .....	23
4.3.3.	Kuisisioner .....	24
4.3.4.	Populasi dan <i>Sample</i> .....	26

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1.	Hasil Responden .....	27
5.1.1.	Responden .....	27
5.1.2.	Deskripsi Responden .....	27
5.2.	Analisis Konteks Penggunaan .....	28
5.2.1.	Identifikasi Karakteristik Pengguna .....	28
5.3.	Evaluasi Desain Awal .....	28
5.3.1.	Tampilan Desain Awal .....	28
5.3.2.	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	30
5.3.3.	Pembahasan .....	31
5.4.	Analisis Kebutuhan.....	41
5.4.1.	Kebutuhan Fungsional .....	41
5.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional .....	41
5.5.	Pembuatan Desain Solusi .....	42
5.6.	Evolusi Desain Solusi .....	45
5.6.1.	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	45
5.6.2.	Pembahasan .....	46

**BAB VI PENUTUP**

6.1. Kesimpulan ..... 58

6.2. Saran ..... 59

**DAFTAR PUSTAKA ..... xvii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xix**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah Maitreyawira Palembang .....	9
Gambar 3.1. Kerangka Pemikiran .....	20
Gambar 4.1. Contoh Pengisian UEQ .....	24
Gambar 4.2 UEQ versi Bahasa Indonesia.....	25
Gambar 5.1 Desain Awal <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang .	28
Gambar 5.2 Desain Awal <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang..	29
Gambar 5.3 Desain Awal <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang..	29
Gambar 5.4 Desain Awal <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang..	29
Gambar 5.5 Grafik Rata-rata per Item (Pertanyaan).....	36
Gambar 5.6 Grafik Rataan Berdasarkan skala .....	37
Gambar 5.7 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira.....	39
Gambar 5.8 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	42
Gambar 5.9 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	43
Gambar 5.10 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	43
Gambar 5.11 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	44
Gambar 5.12 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	44
Gambar 5.13 Desain Solusi <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang	45
Gambar 5.14 Grafik Rata-rata per Item (Pertanyaan).....	52
Gambar 5.15 Grafik Rataan Berdasarkan skala .....	53
Gambar 5.16 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Website</i> Slip Gaji Sekolah Maitreyawira...	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Benchmark</i> Interval untuk Skala UEQ.....	16
Tabel 3.2 Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Kriteria.....	27
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden .....	30
Tabel 5.3 Hasil Jawaban Responden.....	31
Tabel 5.4 Tranformasi Skala UEQ Negatif ke Positif .....	32
Tabel 5.5 Tranformasi Skala UEQ Positif ke Negatif.....	32
Tabel 5.6 Hasil Transformasi Jawaban .....	33
Tabel 5.7 Koefisien Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i> .....	34
Tabel 5.8 Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ.....	35
Tabel 5.9 Rata-Rata Berdasarkan Skala.....	37
Tabel 5.10 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ .....	38
Tabel 5.11 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Analysis Data Tools</i> .....	40
Tabel 5.12 Kebutuhan Fungsional .....	41
Tabel 5.13 Kebutuhan Non Fungsional .....	41
Tabel 5.14 Distribusi Jawaban Responden .....	45
Tabel 5.15 Hasil Jawaban Responden.....	47
Tabel 5.16 Transformasi Skala UEQ .....	48
Tabel 5.17 Transformasi Skala UEQ .....	48
Tabel 5.18 Hasil Trasnformasi Jawaban .....	48
Tabel 5.19 Koefisien Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i> .....	50

Tabel 5.20 Rata-rata dari Hasil Pengukuran UEQ.....	51
Tabel 5.21 Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala.....	53
Tabel 5.22 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ .....	54
Tabel 5.23 Hasil <i>Benchmark UEQ Analysis Data Tools</i> .....	55
Tabel 5.24 Hasil UEQ Desain <i>Website</i> Awal .....	59
Tabel 5.25 Hasil UEQ Desain <i>Website</i> Solusi .....	59

## 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)

## **ABSTRACT**

**FIRDAH AMELIA KRISNANDA AND IIS HARIANTO.** *Modeling the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Web-Based Employee Salary System at Maitreyawira Palembang School by using the Design Thinking Method.*

*Palembang Maitreyawira School is an educational institution that uses the website to provide information about salaries to teachers and staff. This study focuses on analyzing user satisfaction with the Maitreyawira Palembang School Salary Slip website using the Design Thinking method where testing this website uses the User Experience Questionnaire (UEQ) method which aims to determine the level of user experience, user interface and explore user perceptions of the website. In the initial design evaluation of the UEQ benchmark website, the user experience level of the Maitreyawira School website obtained results in the Bad category, namely in the aspects of Attractiveness, Clarity, Accuracy, Novelty, and Efficiency. on the aspect of Stimulation with a category below the average. With these results, the Palembang Maitreyawira School website felt the need to improve 6 aspects to achieve better results. In order to improve these 6 aspects, it is necessary to improve the old design by using a solution design in the form of a prototype as a comparison tool between the old website design and the solution website. After designing the solution design using a prototype, in which the evaluation of the Maitreyawira School website solution, the UEQ benchmark shows the level of user experience has increased, namely in the Attractiveness and Efficiency aspects into categories below the average, in the aspects of Clarity, Accuracy and Novelty, being above average categories. flat. While in the aspect of stimulation into the Good category, it can be concluded that the results of the solution design provide a more positive perception than the initial design of the Maitreyawira School website.*

*Key words : Design Thinking Method, User Experience Questionnaire.*

## ABSTRAK

**FIRDAH AMELIA KRISNANDA DAN IIS HARIANTO.** *Pemodelan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Sistem Gaji Karyawan Berbasis Web pada Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan Metode Design Thinking.*

Sekolah Maitreyawira Palembang adalah lembaga pendidikan yang memanfaatkan *website* untuk memberikan penyajian informasi seputar gaji kepada guru dan staff. Penelitian ini berfokus kepada menganalisis kepuasan pengguna terhadap *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang yang menggunakan metode *Design Thinking* yang dimana pengujian *website* ini menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ) yang bertujuan untuk mengetahui level *user experience*, *user interface* dan menggali persepsi pengguna terhadap *website*. Pada evaluasi desain awal *website benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Sekolah Maitreyawira mendapatkan hasil dengan kategori Buruk yaitu pada aspek Daya Tarik, Kejelasan, Ketepatan, Kebaruan, dan Efisiensi. pada aspek Stimulasi dengan kategori dibawah rata-rata. Dengan hasil tersebut *website* Sekolah Maitreyawira Palembang dirasakan perlu meningkatkan 6 aspek untuk mencapai hasil yang lebih baik. Agar dapat meningkatkan 6 aspek tersebut harus dilakukannya perbaikan desain lama dengan menggunakan desain solusi yang berbentuk *prototype* sebagai alat perbandingan antara desain *website* lama dengan *website* solusi. Setelah dilakukan perancangan desain solusi menggunakan *prototype* yang dimana pada evaluasi desain solusi *website* Sekolah Maitreyawira *benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience* mengalami peningkatan yaitu pada aspek Daya Tarik dan Effisiensi menjadi kategori dibawah rata-rata, pada aspek Kejelasan, Ketepatan dan kebaruan Menjadi kategori Diatas rata-rata. Sedangkan pada aspek stimulasi menjadi kategori Baik dapat disimpulkan bahwa dari hasil desain solusi memberikan persepsi yang lebih positif dibandingkan dengan desain awal *website* Sekolah Maitreyawira.

Kata Kunci : Metode *Design Thinking*, *User Experience Questionnaire*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam berbagai aktivitas di internet, desain *user interface* (UI) dan desain *user experience* (UX) memiliki peranan yang sangat penting. UI dan UX yang baik akan selalu menjadi bagian dari proses pengembangan suatu produk yang bisa berupa website, aplikasi desktop, maupun android. Produk yang menarik tanpa adanya elemen dari UI dan UX yang baik dapat mempengaruhi kemampuan organisasi untuk mencapai tujuannya. UX lebih fokus terhadap optimisasi sebuah produk agar menjadi lebih efektif dan menyenangkan saat digunakan, sementara UI lebih fokus pada visual, seperti apakah desain yang dihasilkan memberikan *feel* yang tepat dan terlihat interaktif.

Terdapat beberapa metode pengukuran UX dan UI, salah satunya adalah dengan menggunakan Metode *Design Thinking*. *Design thinking* merupakan suatu proses perumusan dan pemecahan masalah yang berfokus pada manusia sebagai seorang pengguna. *Design thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal. Dengan melakukan *reframing* masalah, dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*.

Perkembangan aplikasi dan *website* telah berpengaruh pesat terhadap perusahaan, lembaga pemerintah, maupun lembaga pendidikan. Salah satu contoh perkembangan *website* dalam lembaga pendidikan adalah *website*

sistem gaji untuk para guru dan staf yang ada di Sekolah Maitreyawira Palembang. Sebagai salah satu lembaga pendidikan di Palembang, Sekolah Maitreyawira Palembang yang berlokasi di jalan Residen Abdul Rozak No.50 Palembang memiliki *website* sistem gaji dengan alamat <http://sigoltk.maitreyawira-palembang.sch.id/app/login.html> sebagai tempat sarana menginformasikan kepada guru dan staf yang ingin mengetahui informasi gaji.

Dikarenakan sistem gaji yang terdapat di Sekolah Maitreyawira Palembang ini melalui rekening masing-masing guru dan staff. Maka dengan adanya *website* sistem gaji ini, tenaga pendidikan bisa langsung mendapatkan informasi gaji mereka apakah sudah masuk pada rekening masing-masing tanpa harus bertanya kepada bagian keuangan di sekolah. Informasi yang tersedia pada *website* sistem gaji sekolah maitreyawira Palembang yaitu profil guru dan staf serta informasi gaji. Dari hasil wawancara kepada staff pengelola web di Sekolah Maitreyawira Palembang belum ada yang melakukan pengukuran terhadap pengguna layanan *website* sistem gaji. Serta hasil wawancara dari beberapa guru dan staff mendapatkan tanggapan yang bagus, dikarenakan dapat mendorong munculnya cara baru dalam menyajikan data untuk memenuhi kebutuhan informasi. Namun juga terdapat tanggapan untuk beberapa kebutuhan seperti menambahkan riwayat dari penerimaan gaji bulan sebelumnya. Sehingga diperlukan melakukan pengukuran baik dari tampilan pengguna serta pengalaman dari pengguna agar *website* sistem gaji

yang terdapat pada Sekolah Maitreyawira Palembang memiliki tampilan yang menarik dan memiliki fungsi yang sesuai.

Dari hasil wawancara, pengumpulan data kebutuhan informasi, dan berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menemukan pemodelan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dikarenakan dengan menggunakan metode ini peneliti dapat membuat suatu tampilan *website* baru berdasarkan dengan *website* lama serta dapat menyediakan/menambahkan kebutuhan maupun fitur yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Dengan pemodelan metode ini, peneliti juga dapat memperoleh pengukuran akan UI dan UX terhadap *prototype* yang akan dibuat. Serta apabila memperoleh hasil yang memuaskan dapat dijadikan pertimbangan bagi Sekolah Maitreyawira Palembang untuk mengevaluasi dan meningkatkan *website* saat ini. Maka dari itu peneliti melakukan pemodelan terhadap *website* sistem gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin melakukan pengukuran terhadap website sistem gaji karyawan yang terdapat di Sekolah Maitreyawira Palembang menggunakan metode *Design Thinking*.

Oleh karena itu penelitian ini diberi judul **“Pemodelan *User Interface* dan *User Experience* Sistem Gaji Karyawan Berbasis Web pada Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

### 1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

- a. Populasi pada penelitian ini diambil dari pengguna yang merupakan guru dan karyawan TK, SD, SMP, SMA, dan staff Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan teknik *sampling* slovin dan *simple random sampling*.
- b. *Testing* dari *prototype* yang telah dibuat menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ).
- c. Pembuatan *Prototype* menggunakan *Figma*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *Design Thinking* pada *website* sistem gaji 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 penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Sekolah Maitreyawira Palembang dalam peningkatan, pengembangan, dan perbaikan website sistem gaji Sekolah Maitreyawira Palembang.

### **1.5.3. Manfaat bagi Akademik**

Akademik dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya.

## **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, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, wewenang dan tanggung jawab karyawan perusahaan.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan pembahasan landasan teori berupa teori-teori pendukung terkait dengan penelitian.

#### **BAB IV METODE PENELITIAN**

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

#### **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 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. Sehingga pada tahun 2010 dilakukan pembebasan lahan seluas 2.518 m<sup>2</sup> untuk mendirikan gedung Sekolah Maitreyawira untuk tingkat KB-TK dan SD di jalan Residen H. Abdul Rozak No. 50 Palembang. 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<sup>2</sup> yang di mana saat ini jumlah murid dari tingkat KB berjumlah 21 murid, tingkat TK berjumlah 196 murid, tingkat SD berjumlah 785 murid, tingkat SMP berjumlah 231 murid, dan tingkat SMA berjumlah 127 murid. Untuk jumlah guru di Sekolah Maitreyawira sendiri saat ini dengan guru KB-TK berjumlah 20 orang, guru SD berjumlah 56 orang, guru SMP berjumlah 19 orang, dan guru SMA berjumlah 14 orang.

## **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

### 1. Badan Pelaksana Harian

- a. Menyusun jadwal tahunan yayasan meliputi kalender per tingkat dan kegiatan umum yayasan.
- b. Mengembangkan program sekolah secara umum dan membuat 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 Cahaya Maitreya.

c. Mengoperasikan *sound system* di gedung A dan B Sekolah Maitreyawira.

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. *User Interface***

*User interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah *user interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard* atau *mouse* juga merupakan bagian dari *user interface* (Lastiansah 2012).

##### **3.1.2. *User Experience***

*User experience* adalah persepsi dan respon pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau *service*. *User experience* merupakan bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desainer dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX (ISO 9241-210).

##### **3.1.3. *Website***

*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan *protocol* HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Maulana 2015).

Fungsi website diantaranya (Arief dalam penda,2018) :

1. Media Promosi
2. Media Pemasaran
3. Media Informasi
4. Media Pendidikan
5. Media Komunikasi.

#### **3.1.4. *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.

#### **3.1.5. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil yang menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin mempelajari sifat-sifatnya (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).

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

*User Experience Questionnaire* merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif. UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif. Format kuesioner mendukung respon user untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk. Sikap terhadap pengukuran pengalaman pengguna lebih positif dari pada yang diidentifikasi dalam wawancara, dan terdapat pandangan yang bernuansa pada detail pengukurannya. 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. *Perspicuity* (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.

Keenam skala tersebut dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality*. Aspek *attractiveness* merupakan bagian utama dari UEQ, yaitu berkaitan persepsi pengguna akan daya tarik sistem. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi, dan kemudahan digunakan. Aspek *hedonic quality*

berkaitan dengan stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*) (Silvana & Rika, 2020).

**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>	$\geq 1,75$	$\geq 1,9$	$\geq 1,78$	$\geq 1,65$	$\geq 1,55$	$\geq 1,4$
<i>Good</i>	$\geq 1,52$ < 1,75	$\geq 1,56$ < 1,9	$\geq 1,47$ < 1,78	$\geq 1,48$ < 1,65	$\geq 1,31$ < 1,55	$\geq 1,05$ < 1,4
<i>Above Average</i>	$\geq 1,17$ < 1,52	$\geq 1,08$ < 1,56	$\geq 0,98$ < 1,47	$\geq 1,14$ < 1,48	$\geq 0,99$ < 1,31	$\geq 0,71$ < 1,05
<i>Below Average</i>	$\geq 0,7$ < 1,17	$\geq 0,64$ < 1,08	$\geq 0,54$ < 0,98	$\geq 0,78$ < 1,14	$\geq 0,5$ < 0,99	$\geq 0,3$ < 0,71
<i>Bad</i>	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

### 3.1.7. Metode *Design Thinking*

Metode *Design Thinking* merupakan salah satu metode penyelesaian suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda. *Design Thinking* merupakan sebuah proses desain dan metode penyelesaian suatu masalah dengan berfokus pada *user* atau pengguna. Dalam sebuah aplikasi atau produk, desain tidak hanya sekedar membuat produk atau aplikasi memiliki esensi yang menarik dan indah, atau mudah dibuat namun harus memperhatikan tentang

tahapan dan proses dari desain itu sendiri. Dalam metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu (Murni Telaumbanua, 2019; Feradhita NKD, 2021) :

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap *customer / pengguna*. Hal ini dapat dilakukan dengan bertemu langsung, melakukan wawancara, dan dapat bertindak seolah menjadi mereka. Hal ini dilakukan agar permasalahan *pengguna* yang ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

2. *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathize*, dianalisis dan disintesis untuk menemukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap ini akan membantu menyelesaikan masalah *pengguna* karena telah dilakukannya penetapan masalah.

3. *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung demi penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *Define*. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin di awal fase ide.

Langkah akhir pada tahap ini yaitu menyelidiki dan menguji ide-ide tadi untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

#### 4. *Prototype*

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013), *prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Proses pembuatan *prototype* ini disebut *prototyping*. Perlu dihasilkannya suatu produk nyata. Produk tersebut dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain. Ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan pada *prototype*, sehingga nantinya akan menghasilkan *prototype* yang benar-benar bagus

#### 5. *Test*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada masyarakat. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

### **3.2. Penelitian Terdahulu**

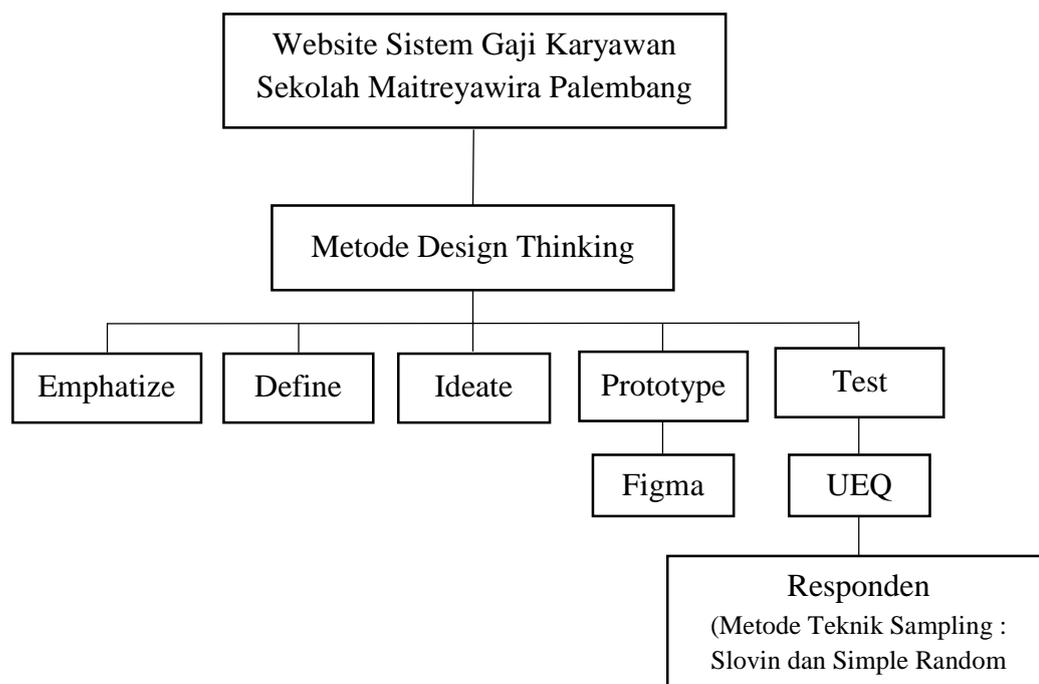
Untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.2 :

Tabel 3.2. Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
1.	Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI / UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Aria Ar Razi Intan Rizky Mutiaz Pindi Setiawan	Hasil penelitian dari Aria Ar Razi dkk, menghasilkan aplikasi “kembaliin” berbasis Maps (peta) yang menjadi wadah dalam melakukan pencarian laporan kehilangan dan temuan barang tercecer dengan menerapkan metode “ <i>Design Thinking</i> ”.
2.	Pengembangan UI / UX pada aplikasi M-Voting menggunakan metode design thinking	Erma Susanti Erfanti Fatkhayah Endang Efendi	Hasil penelitian Erma Susanti Dkk Menunjukkan bahwa proses dalam mendesain sebuah aplikasi memerlukan pemikiran yang tidak mudah. Kegiatan perancangan suatu produk aplikasi terkait dengan hasil desain yang nantinya akan digunakan oleh pengguna metode <i>Design Thinking</i> merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu.
3.	Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru	Intan Permata Sari Annisa Hasna Kartina Ajeng Mubdi Pratiwi Fitri Oktarian M Farhan Nasrulloh Sahla Analia Zain	Hasil penelitian Intan dkk bahwa <i>design thinking</i> merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. <i>Design thinking</i> tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada

			pegalaman pengguna ( <i>user</i> ). <i>Design thinking</i> digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks
4.	Penerapan Metode Design Thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan	M. Lahandi Baskoro Bayyinah Nurrul Hag	Hasil penelitian M. Lahandi Baskoro dkk bahwa metode <i>design thinking</i> bisa diterapkan di dalam kelas dengan adaptasi dari bentuk idealnya hingga derajat tertentu. Ditemukan pula adanya kesesuaian antara <i>Hypothetical Learning Trajectory</i> yang disiapkan dosen dengan <i>Actual Learning Trajectory</i> yang dialami pada mahasiswa

### 3.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 3.1. Kerangka Pemikiran

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1. Lokasi dan Jadwal 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 2021																			
		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	Pemilihan Topik Penelitian	■																			
2	Pembuatan Proposal		■	■	■	■	■	■	■	■	■										
3	Metode Design Thinking																				
3a	Emphatized										■	■	■	■							



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

#### **4.3.1. Wawancara**

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) , Mendefinisikan bahwa wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun satu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik 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 Herry selaku pembuat website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dan Ibu Vivien selaku Guru Sekolah Maitreyawira Palembang yang dimana mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

#### **4.3.2. 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.

### 4.3.3. Kuisisioner

Kuisisioner 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 4.1.

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	<input type="radio"/>	Menyenangkan						

**Gambar 4.1. Contoh Pengisian UEQ**

Gambar 4.1. 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 4.2.

	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						
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 4.2. 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 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.

#### 4.3.4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah Guru, Staff Admin, dan Staff Kebersihan Sekolah Maitreyawira Palembang. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel dengan menggunakan rumus slovin.

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 0,05

Sesuai dengan persamaan ukuran sampel (n), pada penelitian ini dengan jumlah populasi 109 dan (e) sebesar 0,05 adalah:

$$n = \frac{109}{1 + 109(0.05)^2} = 85,65$$

$$n = 86$$

Dari hasil pengukuran sampel yang didapatkan ukuran sampel minimal adalah sebesar 86. Selanjutnya, responden dipilih untuk melakukan pengukuran tingkat *user experience* pada *website* Slip Gaji Maitreyawira Palembang dengan menggunakan UEQ.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil Responden

##### 5.1.1. Responden

Dalam penelitian ini disebarakan kuisisioner sebanyak 86. Penyebaran kuisisioner dilakukan melalui google form dengan cara membagi link kepada setiap responden dengan jumlah 86 yang dimana terdiri dari guru TK, SD, SMP dan SMA Sekolah Maitreyawira Palembang.

##### 5.1.2. Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang. Data responden tersebut dikelompokkan berdasarkan guru TK, SD, SMP, SMA, dan Staff. Berikut adalah jumlah data responden secara lebih rinci dapat dilihat pada table 5.1.

Kriteria	Jumlah
TK	19
SD	23
SMP & SMA	13
Staff	14

**Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Kriteria**

Dari tabel di atas menjelaskan tentang responden berdasarkan kriteria. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa sebanyak 20 responden adalah guru TK, 20 responden adalah guru SD, 25 adalah guru SMP, dan 20 adalah SMA.

## 5.2. Analisis Konteks Penggunaan

Analisis konteks penggunaan dilakukan untuk mengetahui daftar penggunaan dan *stakeholder* website yang dimana semua guru dan staff Sekolah Maitreyawira sebagai pengguna.

### 5.2.1. Identifikasi Karakteristik Pengguna

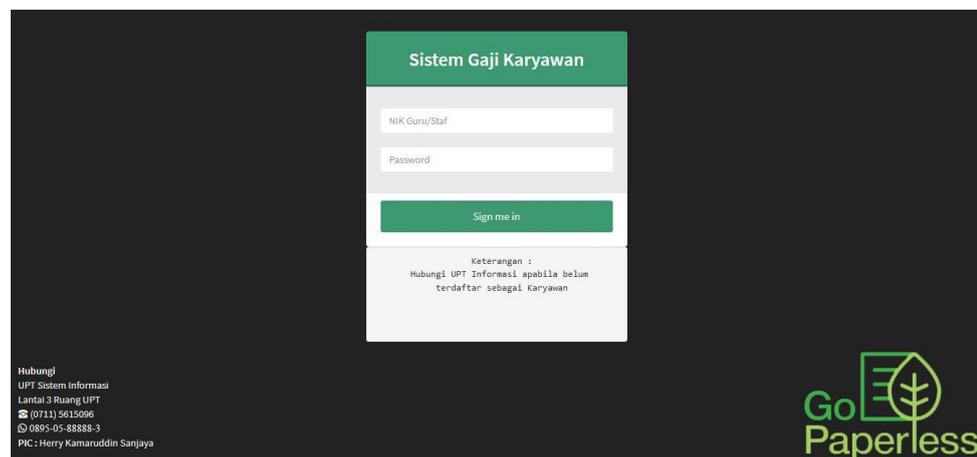
Karakteristik pengguna website Sekolah Maitreyawira Palembang adalah :

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 Awal Desain

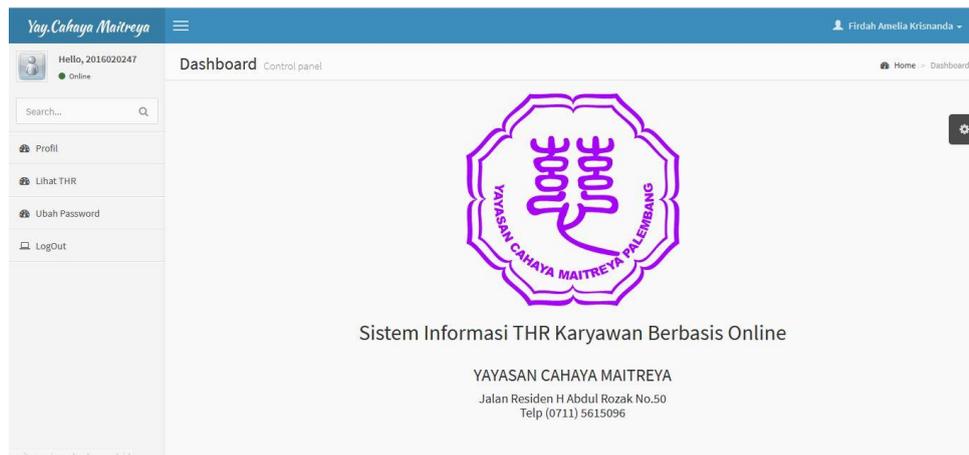
Berikut adalah beberapa tampilan desain awal Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang.



**Gambar 5.1 Desain Awal Halaman Login Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang**

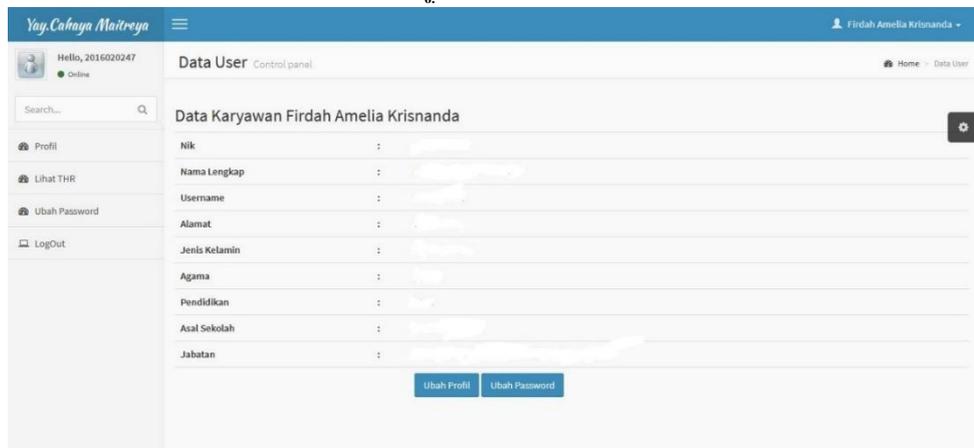
NO	KETERANGAN	JUMLAH
1	Sisa Pensiun	Rp.0
2	Tunjangan Jabatan	Rp.0
3	Tunjangan Absen	Rp.0
4	Tunjangan Transportasi	Rp.0
5	Tunjangan Guru Aktif	Rp.0
6	Tunjangan Sertifikasi	Rp.0
7	Tunjangan Biaya Studi	Rp.0
8	Tunjangan Biaya Lunas	Rp.0
9	Tunjangan Peningkatan	Rp.0
10	Tunjangan Peralihan	Rp.0
11	Tunjangan Kenaikan	Rp.0
12	Tunjangan Penghasilan	Rp.0
13	Jasa Sanksi Guru	Rp.0
14	Tunjangan	Rp.0
15	SPPBL	Rp.0
<b>TOTAL PENGANTAR</b>		<b>Rp.0</b>
<b>Pajak</b>		<b>Rp.0</b>
1	Pajak	Rp.0
2	Pajak	Rp.0
3	Pajak	Rp.0
4	Pajak	Rp.0
5	Pajak	Rp.0
6	Pajak	Rp.0
7	Pajak	Rp.0
8	Pajak	Rp.0
9	Pajak	Rp.0
10	Pajak	Rp.0
11	Pajak	Rp.0
12	Pajak	Rp.0
13	Pajak	Rp.0
14	Pajak	Rp.0
15	Pajak	Rp.0
16	Pajak	Rp.0
17	Pajak	Rp.0
18	Pajak	Rp.0
19	Pajak	Rp.0
20	Pajak	Rp.0
21	Pajak	Rp.0
22	Pajak	Rp.0
23	Pajak	Rp.0
24	Pajak	Rp.0
25	Pajak	Rp.0
26	Pajak	Rp.0
27	Pajak	Rp.0
28	Pajak	Rp.0
29	Pajak	Rp.0
30	Pajak	Rp.0
31	Pajak	Rp.0
32	Pajak	Rp.0
33	Pajak	Rp.0
34	Pajak	Rp.0
35	Pajak	Rp.0
36	Pajak	Rp.0
37	Pajak	Rp.0
38	Pajak	Rp.0
39	Pajak	Rp.0
40	Pajak	Rp.0
41	Pajak	Rp.0
42	Pajak	Rp.0
43	Pajak	Rp.0
44	Pajak	Rp.0
45	Pajak	Rp.0
46	Pajak	Rp.0
47	Pajak	Rp.0
48	Pajak	Rp.0
49	Pajak	Rp.0
50	Pajak	Rp.0
51	Pajak	Rp.0
52	Pajak	Rp.0
53	Pajak	Rp.0
54	Pajak	Rp.0
55	Pajak	Rp.0
56	Pajak	Rp.0
57	Pajak	Rp.0
58	Pajak	Rp.0
59	Pajak	Rp.0
60	Pajak	Rp.0
61	Pajak	Rp.0
62	Pajak	Rp.0
63	Pajak	Rp.0
64	Pajak	Rp.0
65	Pajak	Rp.0
66	Pajak	Rp.0
67	Pajak	Rp.0
68	Pajak	Rp.0
69	Pajak	Rp.0
70	Pajak	Rp.0
71	Pajak	Rp.0
72	Pajak	Rp.0
73	Pajak	Rp.0
74	Pajak	Rp.0
75	Pajak	Rp.0
76	Pajak	Rp.0
77	Pajak	Rp.0
78	Pajak	Rp.0
79	Pajak	Rp.0
80	Pajak	Rp.0
81	Pajak	Rp.0
82	Pajak	Rp.0
83	Pajak	Rp.0
84	Pajak	Rp.0
85	Pajak	Rp.0
86	Pajak	Rp.0
87	Pajak	Rp.0
88	Pajak	Rp.0
89	Pajak	Rp.0
90	Pajak	Rp.0
91	Pajak	Rp.0
92	Pajak	Rp.0
93	Pajak	Rp.0
94	Pajak	Rp.0
95	Pajak	Rp.0
96	Pajak	Rp.0
97	Pajak	Rp.0
98	Pajak	Rp.0
99	Pajak	Rp.0
100	Pajak	Rp.0

Gambar 5.2 Desain Awal Halaman Lihat Gaji Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang



Gambar 5.3 Desain Awal Halaman Dashboard Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang

6.



Gambar 5.4 Desain Awal Halaman Profil Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang

### 5.3.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Kuisisioner

Berdasarkan kuisisioner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 86 responden berikut adalah distribusi jawaban dari 86 responden yang telah disesuaikan pada skala penilaian 1 sampai 7 (1 berarti nilai terkecil yaitu 03 dan 7 berarti nilai terbesar yaitu +3), dari setiap jawaban terhadap pertanyaan kuisisioner 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	0	0	0	0	4	24	58	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	0	0	0	0	6	45	35	Kejelasan
3	monoton/kreatif	1	0	8	12	12	42	11	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	0	0	2	14	40	30	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	0	0	0	1	20	39	26	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	0	2	4	13	23	38	6	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	0	0	1	8	30	34	13	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	0	1	3	26	45	11	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	0	0	7	31	41	7	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	0	0	0	9	19	43	15	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	0	0	0	8	31	41	6	Ketepatan
12	buruk/baik	0	0	2	6	24	52	2	Daya tarik
13	rumit/serhana	0	0	0	7	26	37	16	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	0	4	27	42	13	Daya tarik
15	lazim/terdepan	0	0	1	8	29	45	3	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	0	0	7	27	44	8	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	0	0	5	19	54	8	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	0	0	0	8	25	47	6	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	0	1	2	8	24	50	1	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	0	0	0	3	26	55	2	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	0	0	0	2	29	47	8	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	0	0	3	31	43	9	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	0	0	2	29	47	8	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	0	0	0	3	30	47	6	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	0	0	4	13	62	7	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	0	1	0	7	30	46	2	Kebaruan

### 5.3.3. Pembahasan

Pengukuran *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan secara *online* menggunakan *google form* sebagai media kuisionernya. Sebanyak 86 responden yang terdiri dari guru TK, SD, SMP, SMA, dan Staff.

Berikut data yang merupakan sebagian hasil dari jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.2. untuk hasil jawaban responden secara keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran.

**Tabel 5.3 Hasil Jawaban Responden**

Res pon 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	5	5	4	3	5	4	4	6	6	5	4	6	7	5	5	5	6	4	3	5	6	6	6	5	6	5
2	6	6	3	6	6	5	4	5	5	5	6	5	6	5	4	6	5	5	4	5	6	5	5	4	6	4
3	6	5	4	5	5	6	6	5	5	6	5	4	7	4	3	5	6	4	3	6	7	5	5	5	4	2
4	5	6	1	7	6	4	5	5	5	4	4	6	5	6	5	4	4	4	2	5	5	6	4	4	6	5
5	5	5	3	6	3	2	3	6	7	4	6	6	6	4	6	5	5	4	4	6	6	4	5	6	5	5
6	7	3	3	7	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	6	4	4	5	4	5	4	5	4	6	4
7	6	6	3	5	4	4	7	6	5	4	4	4	7	5	4	4	6	4	4	5	4	6	4	5	5	4
8	7	7	4	4	5	4	4	4	4	6	6	6	6	4	4	4	6	6	5	5	6	7	5	5	4	6
9	6	6	4	7	7	3	4	5	6	6	5	5	5	7	6	7	7	5	5	6	4	7	7	5	6	6
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
81	7	6	7	5	7	6	5	7	5	6	5	3	7	6	5	6	6	5	6	5	7	5	6	5	5	5
82	7	5	4	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6	5	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6
81	7	7	5	4	6	6	6	5	6	7	6	5	7	6	5	6	5	6	6	5	7	5	6	6	7	5
82	6	6	7	6	5	6	5	6	7	7	5	6	7	7	5	6	6	6	7	5	7	6	7	6	7	5
83	6	6	5	5	6	6	5	7	6	6	6	6	6	5	6	6	6	7	6	6	6	5	6	6	6	6
84	7	7	6	6	6	6	5	6	4	7	6	6	7	6	6	5	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6
85	7	6	6	7	7	6	6	7	6	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5
86	6	7	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	7	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	5	7	5

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 negative) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan nilai positif). Berikut contoh nilai yang sudah ditransformasi dimulai dari istilah negative ke positif yang dapat dilihat pada table 5.4.

**Tabel 5.4 Transformasi Skala UEQ Negatif ke Positif**

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

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

**Tabel 5.5 Transformasi Skala UEQ Positif ke Negatif**

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

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	1	1	0	1	-1	0	0	2	-2	-1	0	-2	3	1	1	1	-2	0	1	1	-2	2	-2	-1	-2	1
2	2	2	1	-2	-2	1	0	1	-1	-1	2	-1	2	1	0	2	-1	-1	0	1	-2	1	-1	0	-2	0
3	2	1	0	-1	-1	2	2	1	-1	-2	1	0	3	0	-1	1	-2	0	1	2	-3	1	-1	-1	0	-2
4	1	2	3	-3	-2	0	1	1	-1	0	0	-2	1	2	1	0	0	0	2	1	-1	2	0	0	-2	1
5	1	1	1	-2	1	-2	-1	2	-3	0	2	-2	2	0	2	1	-1	0	0	2	-2	0	-1	-2	-1	1
6	3	-1	1	-3	-1	0	0	0	0	-1	1	0	1	1	0	2	0	0	-1	0	-1	0	-1	0	-2	0
7	2	2	1	-1	0	0	3	2	-1	0	0	0	3	1	0	0	-2	0	0	1	0	2	0	-1	-1	0
8	3	3	0	0	-1	0	0	0	0	-2	2	-2	2	0	0	0	-2	-2	-1	1	-2	3	-1	-1	0	2
9	2	2	0	-3	-3	-1	0	1	-2	-2	1	-1	1	3	2	3	-3	-1	-1	2	0	3	-3	-1	-2	2
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
81	3	2	-3	-1	-3	2	1	3	-1	-2	1	1	3	2	1	2	-2	-1	-2	1	-3	1	-2	-1	-1	1
82	3	1	0	-2	-2	1	2	1	-2	-2	1	-2	1	2	2	1	-2	-2	-2	1	-2	1	-1	-2	-2	2
81	3	3	-1	0	-2	2	2	1	-2	-3	2	-1	3	2	1	2	-1	-2	-2	1	-3	1	-2	-2	-3	1
82	2	2	-3	-2	-1	2	1	2	-3	-3	1	-2	3	3	1	2	-2	-2	-3	1	-3	2	-3	-2	-3	1
83	2	2	-1	-1	-2	2	1	3	-2	-2	2	-2	2	1	2	2	-2	-3	-2	2	-2	1	-2	-2	-2	2
84	3	3	-2	-2	-2	2	1	2	0	-3	2	-2	3	2	2	1	-2	-1	-2	2	-1	2	-2	-1	-2	2
85	3	2	-2	-3	-3	2	2	3	-2	-2	1	-2	2	1	1	2	-2	-2	-2	1	-2	2	-1	-2	-2	1
86	2	3	-2	-2	-2	2	1	2	-1	-2	2	-2	3	2	2	1	-2	-2	-2	2	-2	1	-2	-1	-3	1

Koefisien Reliabilitas 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 Reliabilitas *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,80. Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

1.  $0,80 < r_{11} \leq 1,00$  reliabilitas sangat tinggi
2.  $0,60 < r_{11} \leq 0,80$  reliabilitas tinggi
3.  $0,40 < r_{11} \leq 0,60$  reliabilitas sedang
4.  $0,20 < r_{11} \leq 0,40$  reliabilitas rendah
5.  $-1,00 \leq r_{11} \leq 0,20$  reliabilitas sangat rendah (tidak *reliable*).

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 berikut menunjukkan bahwa semua skala mendapatkan nilai koefisien *Cronbach Alpha* yang lebih besar dari 0,7 dengan rincian kejelasan (0,9), efisiensi (0,11) dan ketepatan (0,86).

**Tabel 5.7 Koefisien Reliabilitas Cronbach Alpha**

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	-0,11	2, 4	0,08	9, 20	-0,15	8, 11	-0,12	5, 6	-0,18	3, 10	0,33
1, 14	0,17	2, 13	0,06	9, 22	0,01	8, 17	-0,17	5, 7	-0,05	3, 15	-0,28
1, 16	0,20	2, 21	0,02	9, 23	0,23	8, 19	-0,23	5, 18	0,30	3, 26	-0,37
1, 24	-0,14	4, 13	0,12	20, 22	0,02	11, 17	0,01	6, 7	0,17	10, 15	-0,10
1, 25	-0,05	4, 21	0,07	20, 23	-0,14	11, 19	-0,29	6, 18	-0,28	10, 26	-0,23
12, 14	-0,13	13, 21	-0,21	22, 23	-0,13	17, 19	0,03	7, 18	-0,21	15, 26	0,42
12, 16	-0,18	<b>Average</b>	0,02	<b>Average</b>	-0,03	<b>Average</b>	-0,13	<b>Average</b>	-0,04	<b>Average</b>	-0,04
12, 24	0,02	<b>Alpha</b>	<b>0,09</b>	<b>Alpha</b>	<b>-0,11</b>	<b>Alpha</b>	<b>-0,86</b>	<b>Alpha</b>	<b>-0,20</b>	<b>Alpha</b>	<b>-0,18</b>
12, 25	0,20	Conf. Int.	-0,29	Conf. Int.	-0,58	Alpha	-1,63	Alpha	-0,70	Conf. Int.	-0,67
14, 16	0,26	Alpha (5%)	0,36	Alpha (5%)	0,22	Alpha (5%)	-0,31	Alpha (5%)	0,15	Alpha (5%)	0,17
14, 24	-0,12										
14, 25	-0,35										
16, 24	-0,09										
16, 25	-0,46										
24, 25	0,14										
<b>Average</b>	-0,04										
<b>Alpha</b>	<b>-0,32</b>										
Conf. Int.	-0,84										
Alpha (5%)	0,05										

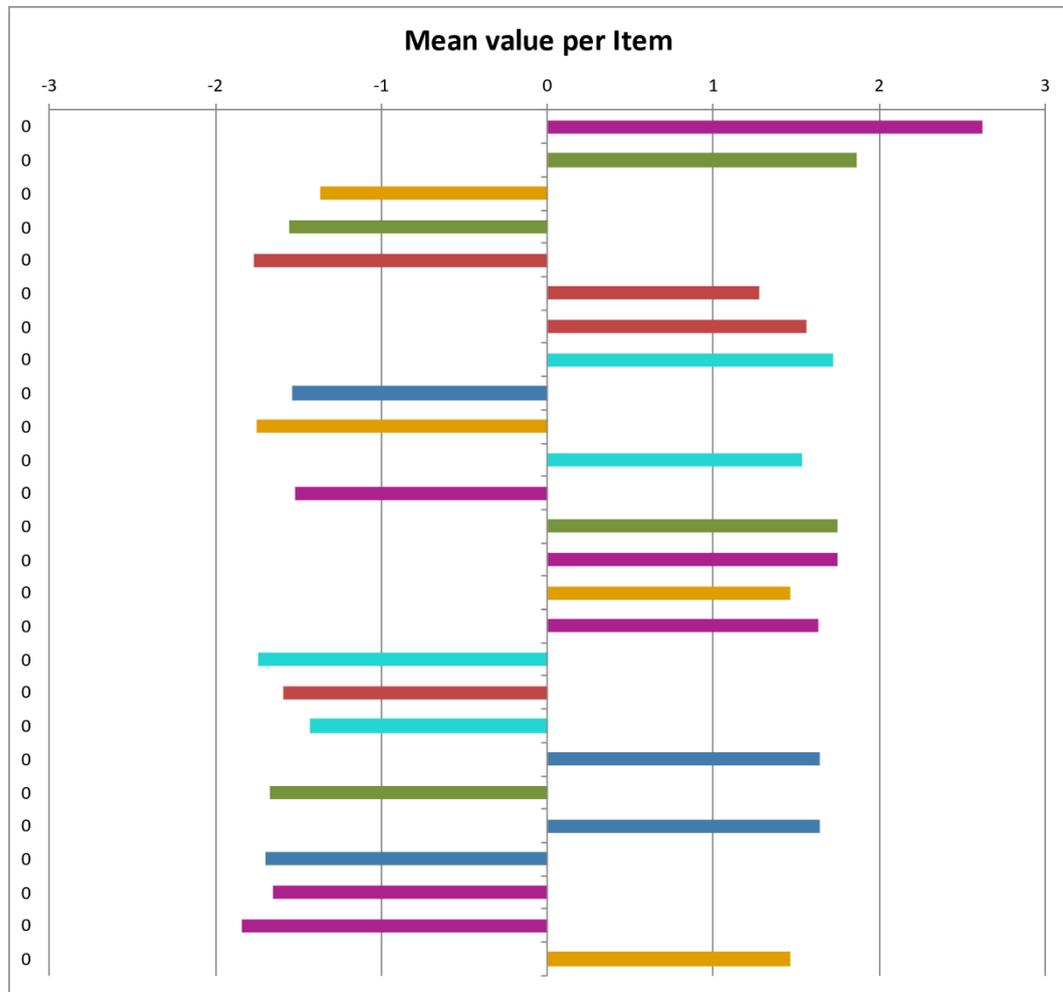
Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean* (rata-rata), *variance* dan *standart deviation* (simpangan baku) pada data jawaban responden. Berikut hasil dari perhitungan *mean*, *variance* dan *standart deviation* (simpangan baku) dimana masing-masing 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	↑ 2,6	0,3	0,6	86	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	↑ 1,9	1,0	1,0	86	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	↓ -1,4	1,6	1,3	86	kreatif	monoton	Kebaruan	
4	↓ -1,6	1,4	1,2	86	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	
5	↓ -1,8	1,0	1,0	86	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	↑ 1,3	1,2	1,1	86	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	↑ 1,6	0,8	0,9	86	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	↑ 1,7	0,6	0,8	86	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	↓ -1,5	0,6	0,7	86	cepat	lambat	Efisiensi	
10	↓ -1,8	0,7	0,9	86	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	↑ 1,5	0,6	0,8	86	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	↓ -1,5	0,6	0,8	86	baik	buruk	Daya tarik	
13	↑ 1,7	1,2	1,1	86	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	↑ 1,7	0,6	0,8	86	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	↑ 1,5	0,6	0,8	86	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	↑ 1,6	0,6	0,8	86	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	↓ -1,7	0,5	0,7	86	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	↓ -1,6	0,6	0,8	86	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	↓ -1,4	0,7	0,9	86	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	↑ 1,6	0,4	0,6	86	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	↓ -1,7	1,0	1,0	86	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	↑ 1,6	0,5	0,7	86	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	↓ -1,7	0,4	0,7	86	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	↓ -1,7	0,4	0,7	86	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	↓ -1,8	0,4	0,6	86	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	↑ 1,5	0,6	0,8	86	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 5.5.



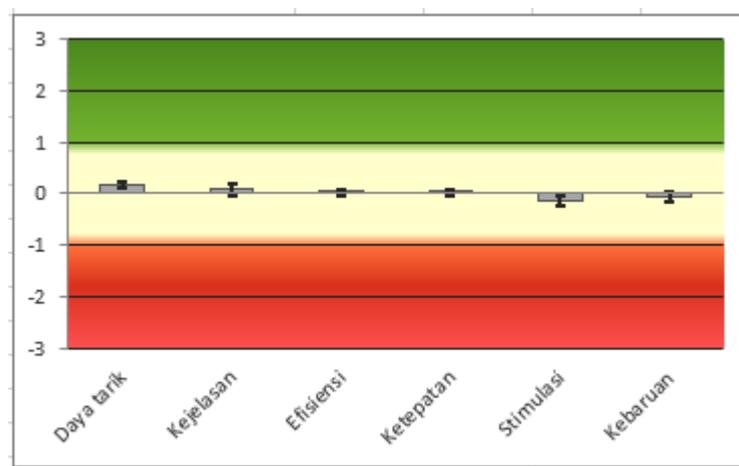
**Gambar 5.5 Grafik Rata-rata per *Item* (Pertanyaan)**

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* Slip Gaji 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	⇒ 0,163	0,06
Kejelasan	⇒ 0,093	0,31
Efisiensi	⇒ 0,012	0,11
Ketepatan	⇒ 0,020	0,09
Stimulasi	⇒ -0,131	0,19
Kebaruan	⇒ -0,049	0,19

Berikut adalah grafik yang menunjukkan grafik hasil rata-rata berdasarkan skala yang dapat dilihat pada gambar 5.6.

**Gambar 5.6 Grafik Rataan Berdasarkan Skala**

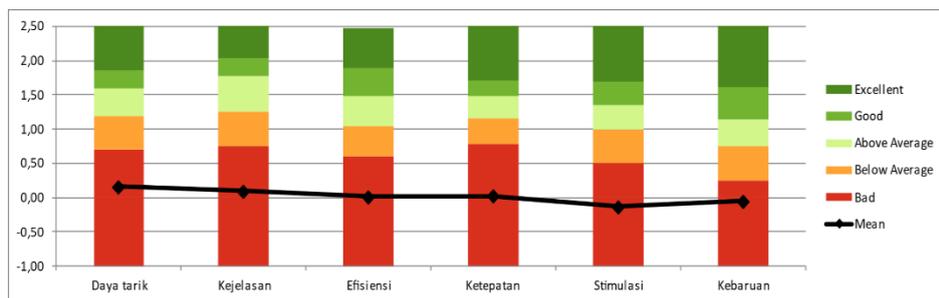
Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *pragmatic quality* (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna 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 0,16 untuk *pragmatic quality* dengan nilai 0,04. Serta -0,09 untuk *hedonic quality*. Dapat dilihat pada tabel 5.10.

**Tabel 5.10 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ**

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	0,16
Kualitas Pragmatis	0,04
Kualitas Hedonis	-0,09

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* Slip Gaji 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 dan UI pada *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dengan *benchmark dataset* tersaji pada Gambar 5.7 dan tabel 5.11.



**Gambar 5.7 Hasil Benchmark UEQ Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**

Pada skala daya tarik, hasil dari *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mencapai nilai rata-rata 0.16. Selanjutnya skala kejelasan, *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai rata-rata mencapai 0.09. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 0.01. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai yaitu 0.02. Pada skala stimulasi, mendapat nilai -0.13. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapatkan nilai sebesar -0.05. Hasil rata-rata yang dapat membantu analisa selanjutnya yaitu menentukan set data *benchmark* sebagai perbandingan produk *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dengan 452 produk kumpulan dari set data *benchmark*. Berikut hasil perbandingan:

**Tabel 5.11 Hasil *Benchmark UEQ Analysis Data Tools***

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,16	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	0,09	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0,01	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0,02	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	-0,13	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	-0,05	Bad	In the range of the 25% worst results

*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 Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang* pada skala daya tarik, kejelasan, ketepatan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan mendapat hasil dengan kategori *Bad* (buruk) yang artinya termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah pada *dataset benchmark*.

Jika dilihat dari hasil analisis *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) *website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang*, pada perbandingan set

data *benchmark* untuk semua skala masih dibawah kategori *Good*. Maka dari itu perlu perbaikan dari segi *user interface* dan *user experience*.

#### 5.4. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan ditentukan dari hasil wawancara kepada beberapa responden yaitu guru dan staff sebagai pengguna. 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>Website</i> bisa melihat gaji sebelumnya
2.	<i>Website</i> bisa melihat absensi guru dan staff per-bulannya
3.	<i>Website</i> bisa mengin-out profil guru dan staff

##### 5.4.2. Kebutuhan Non Fungsional

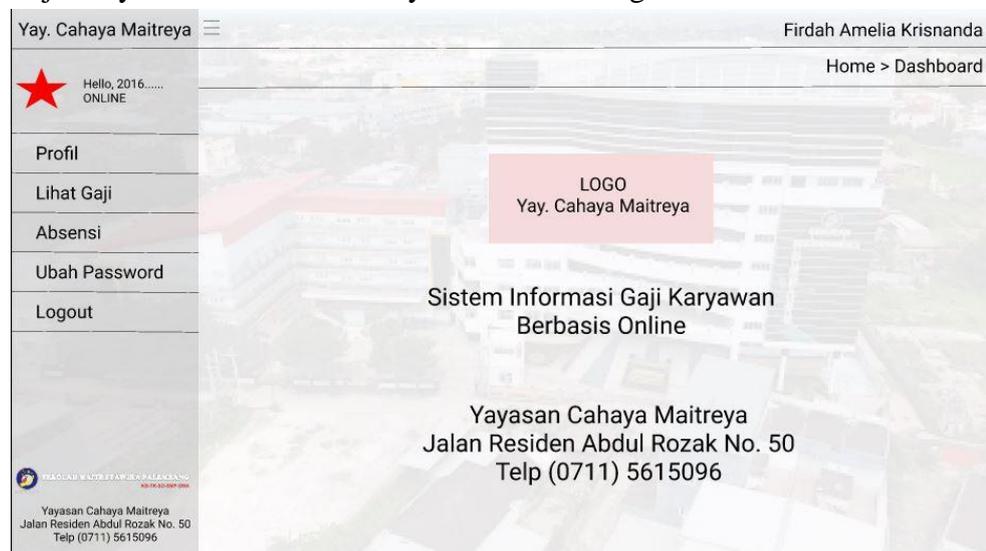
Kebutuhan non fungsional berisi kebutuhan yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Tabel kebutuhan non fungsional dapat dilihat pada tabel 5.13.

**Tabel 5.13 Kebutuhan Non Fungsional**

No.	Nama Fungsi
1.	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* Slip Gaji Karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang.



**Gambar 5.8 Desain Solusi Awal *Website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**

Yay. Cahaya Maitreya    LOGO    Firdah Amelia Krisnanda

Yay. Cahaya Maitreya    Home > Profil

Hello, 2016.....  
ONLINE

### Profil Karyawan

Profil	NIK : 192.....
Lihat Gaji	Nama : Firdah Amelia K
Absensi	TTL : Palembang,
Ubah Password	Alamat : Firdah Amelia K
Logout	Pendidikan Terakhir : 192.....
	Jabatan : Guru TK
	Lama Kerja : 192.....
	No. Hp : Firdah Amelia K
	E-mail : 192.....
	Nomor Rekening : Firdah Amelia K

Yayasan Cahaya Maitreya  
Jalan Residen Abdul Rozak No. 50  
Telp (0711) 5615096

**Gambar 5.9 Desain Solusi Profil Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**

Yay. Cahaya Maitreya    LOGO    Firdah Amelia Krisnanda

Yay. Cahaya Maitreya    Home > Absensi

Hello, 2016.....  
ONLINE

### Absensi Karyawan

#### Bulan Januari

							Keterangan
1	2	3	4	5	6	7	1. 14 Januari 2021 : izin
8	9	10	11	12	13	14	2.
15	16	17	18	19	20	21	3.
22	23	24	25	26	27	28	
29	30	31					

Yayasan Cahaya Maitreya  
Jalan Residen Abdul Rozak No. 50  
Telp (0711) 5615096

**Gambar 5.10 Desain Solusi Absensi Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**

Yay. Cahaya Maitreya	LOGO	Firdah Amelia Krisnanda												
 Hello, 2016..... ONLINE	Yay. Cahaya Maitreya	Home > Lihat Gaji												
<b>Slip Gaji Karyawan</b>														
Profil	NIK : 192.....	Jabatan : Guru												
Lihat Gaji	Nama : Firdah Amelia K	No. Hp : 0822.....												
Absensi	Alamat : Jl.....	Lama Kerja : 4 Tahun												
Ubah Password	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Keterangan</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Gaji Pokok</td> <td>Rp .....</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Tunjangan</td> <td>Rp .....</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No	Keterangan	Jumlah	1.	Gaji Pokok	Rp .....	2.	Tunjangan	Rp .....	3.		
No	Keterangan	Jumlah												
1.	Gaji Pokok	Rp .....												
2.	Tunjangan	Rp .....												
3.														
Logout														
 <p>Yayasan Cahaya Maitreya Jalan Residen Abdul Rozak No. 50 Telp (0711) 5615096</p>														

**Gambar 5.11 Desain Solusi Lihat Gaji Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**

Yay. Cahaya Maitreya	LOGO	Firdah Amelia Krisnanda
 Hello, 2016..... ONLINE	Yay. Cahaya Maitreya	Home > Ubah Password
<b>Ubah Password</b>		
Profil		
Lihat Gaji	Password Lama : abc123	
Absensi	Password Baru : .....	
Ubah Password	Konf. Password Baru : .....	
Logout		
<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Batal"/>		
 <p>Yayasan Cahaya Maitreya Jalan Residen Abdul Rozak No. 50 Telp (0711) 5615096</p>		

**Gambar 5.12 Desain Solusi Ubah Password Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang**



**Gambar 5.13 Desain Solusi Halaman *Login Website Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang***

## 5.6. Evaluasi Desain Solusi

### 5.6.1. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisiner

Berdasarkan kuisiner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 86 responden, berikut adalah distribusi jawaban dari 86 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 kuisiner yang telah disesuaikan, dapat dilihat pada tabel 5.14.

**Tabel 5.14 Distribusi Jawaban Responden**

### 5.6.2. Pembahasan

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	0	0	0	12	31	43	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	0	0	0	0	28	22	36	Kejelasan
3	monoton/kreatif	10	25	39	6	2	4	0	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	26	31	21	2	4	2	0	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	0	0	0	1	20	39	26	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	0	2	4	13	23	38	6	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	0	0	1	8	30	34	13	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	0	1	3	26	45	11	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	0	0	7	31	41	7	Efisiensi

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
10	konvensional/berdaya cipta	0	0	0	9	19	43	15	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	0	0	0	8	31	41	6	Ketepatan
12	buruk/baik	0	0	2	6	24	52	2	Daya tarik
13	rumit/serhana	0	0	0	7	26	37	16	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	0	4	27	42	13	Daya tarik
15	lazim/terdepan	0	0	1	8	29	45	3	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	0	0	7	27	44	8	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	0	0	5	19	54	8	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	0	0	0	8	25	47	6	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	0	1	2	8	24	50	1	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	0	0	0	3	26	55	2	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	0	0	0	2	29	47	8	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	0	0	3	31	43	9	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	0	0	2	29	47	8	Efisiensi
24	tidak atraktif/atratif	0	0	0	3	30	47	6	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	0	0	4	13	62	7	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	0	1	0	7	30	46	2	Kebaruan

Pengukuran *user experience* dengan menggunakan *User experience*

*Questionnaire* (UEQ) dilakukan secara *online* menggunakan *google form* sebagai media kuesionernya. Sebanyak 86 responden yang terdiri dari guru TK, SD, SMP, SMA, dan Staff.

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	1	2	2	6	6	4	2	2	7	1	7	6	6	6	1	2	2	7	1	7	1	2	1	7
2	7	7	4	6	6	7	7	6	4	5	7	4	6	6	5	7	4	4	4	6	5	6	4	4	4	4
3	5	7	6	1	4	7	7	7	7	6	6	4	5	5	4	5	2	6	4	5	3	7	6	6	4	3
4	7	6	4	1	1	5	6	5	4	4	7	1	7	5	1	5	1	1	1	7	3	6	2	3	3	5
5	6	6	6	1	3	5	6	7	3	3	5	1	6	6	4	5	3	3	3	6	1	7	3	3	2	4
6	7	7	3	6	2	7	7	3	5	5	7	1	7	7	6	6	5	1	3	7	1	7	1	2	3	7
7	7	5	1	3	4	5	5	4	2	3	6	3	5	5	4	7	3	2	6	5	5	4	3	3	2	6
8	6	7	2	3	4	7	7	5	3	5	4	2	6	7	6	7	2	6	4	6	3	5	7	3	4	5
9	7	5	3	2	1	7	5	4	6	3	7	3	5	4	6	5	2	6	4	5	6	4	4	3	5	7
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
81	7	7	3	1	2	6	7	5	3	5	7	2	7	5	4	7	3	1	2	7	4	7	4	3	5	4
82	7	5	3	1	2	7	5	6	4	2	5	1	7	7	5	5	4	4	3	7	4	5	4	7	6	3
81	5	7	3	1	2	6	7	4	2	3	5	2	6	5	3	5	3	2	1	6	2	3	6	4	4	7
82	6	6	3	2	1	6	6	4	3	2	6	4	6	7	5	6	3	2	1	6	4	4	3	5	4	2
83	7	7	3	3	2	7	7	3	3	3	7	4	5	4	6	7	3	2	1	5	4	6	3	6	6	5
84	6	5	2	3	1	6	5	6	3	2	5	2	6	6	5	3	3	2	1	6	2	4	4	4	3	6
85	7	7	2	4	1	2	7	5	3	2	6	4	4	4	3	7	2	3	5	4	6	4	5	3	6	4
86	7	6	4	3	2	7	7	4	3	2	7	1	5	5	6	6	3	3	5	5	5	5	6	4	7	6

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**



Responden	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
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
81	3	3	1	3	2	2	3	1	1	-1	3	2	3	1	0	3	1	3	2	3	0	3	0	1	-1	0
82	3	1	1	3	2	3	1	2	0	2	1	3	3	3	1	1	0	0	1	3	0	1	0	-3	-2	-1
81	1	3	1	3	2	2	3	0	2	1	1	2	2	1	-1	1	1	2	3	2	2	-1	-2	0	0	3
82	2	2	1	2	3	2	2	0	1	2	2	0	2	3	1	2	1	2	3	2	0	0	1	-1	0	-2
83	3	3	1	1	2	3	3	-1	1	1	3	0	1	0	2	3	1	2	3	1	0	2	1	-2	-2	1
84	2	1	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	-1	1	2	3	2	2	0	0	0	1	2
85	3	3	2	0	3	-2	3	1	1	2	2	0	0	0	-1	3	2	1	-1	0	-2	0	-1	1	-2	0
86	3	2	0	1	2	3	3	0	1	2	3	3	1	1	2	2	1	1	-1	1	-1	1	-2	0	-3	2

Koefisien Reliabilitas mendeskripsikan konsistensi untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang sangat tinggi jika nilai dari koefisien Reliabilitas *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,80. . Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

1.  $0,80 < r_{11} < 1,00$  reliabilitas sangat tinggi
2.  $0,60 < r_{11} < 0,80$  reliabilitas tinggi
3.  $0,40 < r_{11} < 0,60$  reliabilitas sedang
4.  $0,20 < r_{11} < 0,40$  reliabilitas rendah
5.  $-1,00 < r_{11} < 0,20$  reliabilitas sangat rendah (tidak reliable).

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 (0.31), kejelasan (0,37), efisiensi (0.53), ketepatan (0.24), stimulasi (0.18), dan kebaruan (0,22).

**Tabel 5.19 Koefisien Reliabilitas *Cronbach Alpha***

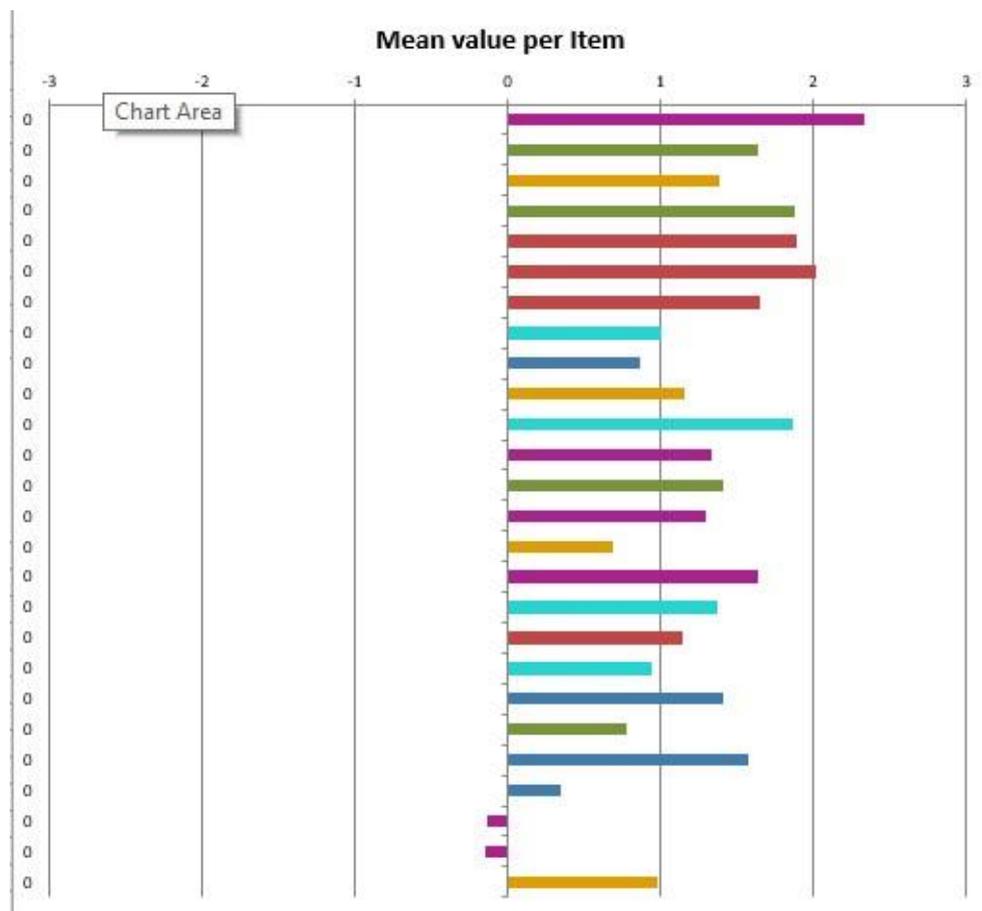
Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation										
1, 12	-0,02	2, 4	-0,04	9, 20	0,21	8, 11	0,00	5, 6	0,02	3, 10	0,27
1, 14	0,05	2, 13	0,24	9, 22	0,07	8, 17	0,09	5, 7	-0,19	3, 15	-0,02
1, 16	0,05	2, 21	-0,02	9, 23	0,16	8, 19	0,16	5, 18	0,14	3, 26	0,11
1, 24	0,10	4, 13	0,10	20, 22	0,30	11, 17	0,20	6, 7	0,05	10, 15	0,06
1, 25	-0,13	4, 21	0,16	20, 23	0,21	11, 19	-0,03	6, 18	0,24	10, 26	-0,11
12, 14	0,25	13, 21	0,31	22, 23	0,36	17, 19	0,00	7, 18	0,06	15, 26	0,08
12, 16	0,14	<b>Average</b>	0,13	<b>Average</b>	0,22	<b>Average</b>	0,07	<b>Average</b>	0,05	<b>Average</b>	0,07
12, 24	0,32	<b>Alpha</b>	0,37	<b>Alpha</b>	0,53	<b>Alpha</b>	0,24	<b>Alpha</b>	0,18	<b>Alpha</b>	0,22
12, 25	0,05	Conf. Int.	0,10	Conf. Int.	0,33	Alpha	-0,08	Alpha	-0,17	Conf. Int.	-0,10
14, 16	0,02	Alpha (5%)	0,55	Alpha (5%)	0,67	Alpha (5%)	0,46	Alpha (5%)	0,42	Alpha (5%)	0,45
14, 24	0,02										
14, 25	0,04										
16, 24	0,07										
16, 25	-0,01										
24, 25	0,11										
<b>Average</b>	0,07										
<b>Alpha</b>	0,31										
Conf. Int.	0,04										
Alpha (5%)	0,51										

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 di tiap 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	↑ 2,3	0,5	0,7	86	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1,6	0,9	0,9	86	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	↑ 1,4	1,0	1,0	86	kreatif	monoton	Kebaruan
4	↑ 1,9	1,1	1,0	86	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1,9	1,3	1,2	86	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 2,0	1,3	1,1	86	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1,7	0,9	0,9	86	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1,0	1,2	1,1	86	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	↑ 0,9	1,4	1,2	86	cepat	lambat	Efisiensi
10	↑ 1,2	1,6	1,3	86	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1,9	1,6	1,3	86	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1,3	1,7	1,3	86	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1,4	1,4	1,2	86	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1,3	1,1	1,1	86	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	⇒ 0,7	1,8	1,3	86	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 1,6	1,3	1,1	86	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1,4	0,9	0,9	86	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 1,1	2,6	1,6	86	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 0,9	2,7	1,6	86	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1,4	1,4	1,2	86	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	⇒ 0,8	1,6	1,2	86	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1,6	1,4	1,2	86	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	⇒ 0,3	1,8	1,4	86	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	⇒ -0,1	2,2	1,5	86	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	⇒ -0,2	2,1	1,4	86	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	↑ 1,0	2,0	1,4	86	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 5.13.



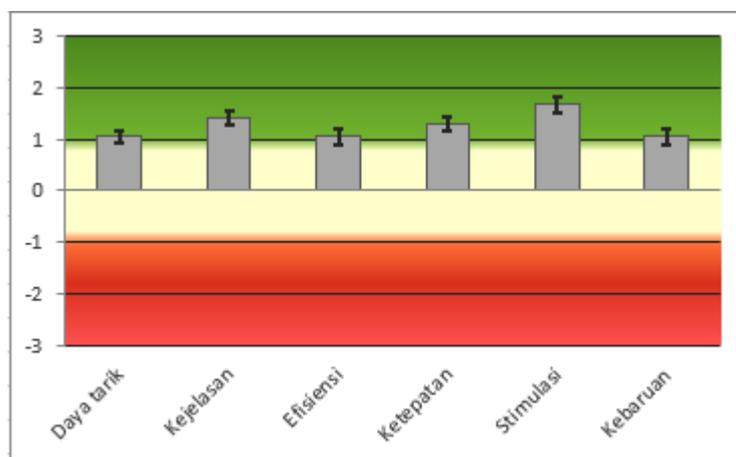
**Gambar 5.14 Grafik Rata-rata per Item (Pertanyaan)**

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* Slip Gaji 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	↑ 1,052	0,35
Kejelasan	↑ 1,424	0,43
Efisiensi	↑ 1,047	0,62
Ketepatan	↑ 1,294	0,47
Stimulasi	↑ 1,672	0,46
Kebaruan	↑ 1,049	0,47

Berikut adalah grafik yang menunjukkan grafik hasil rata-rata berdasarkan skala yang dapat dilihat pada gambar 5.14.

**Gambar 5.15 Grafik Rataan Berdasarkan Skala**

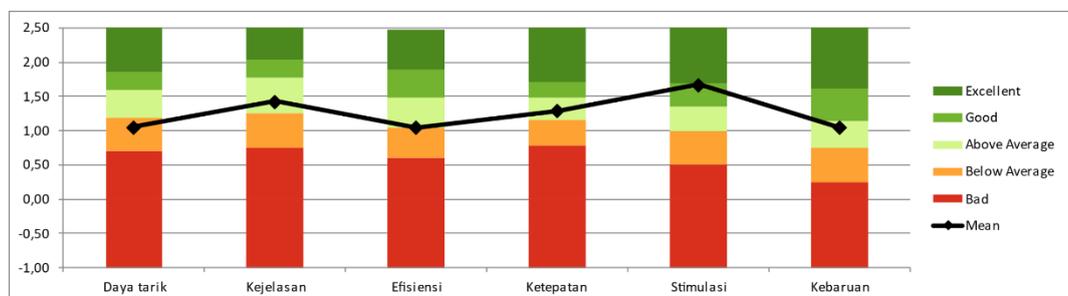
Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *pragmatic quality* (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna 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 1,05 untuk kualitas pragmatis dengan nilai 1,25. Serta 1,36 untuk kualitas hedonis. Dapat dilihat pada tabel 5.22.

**Tabel 5.22 Hasil Mean pada Setiap Kelompok UEQ**

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,05
Kualitas Pragmatis	1,25
Kualitas Hedonis	1,36

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* Slip Gaji 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* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dengan *benchmark dataset* tersaji pada Gambar 5.15 dan tabel 5.23.



**Gambar 5.15 Hasil Benchmark UEQ Desain Solusi Website Slip Gaji Sekolah**

**Maitreyawira Palembang**

Pada skala daya tarik, hasil dari desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mencapai nilai 1.05. Selanjutnya skala kejelasan, desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai mencapai 1.42. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 1.05. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapat nilai yaitu 1.29. Pada skala stimulasi, mendapat nilai 1.67. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang mendapatkan nilai sebesar 1.05. Hasil rata-rata yang dapat membantu analisa selanjutnya yaitu menentukan set data *benchmark* sebagai perbandingan produk desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang dengan 452 produk kumpulan dari set data *benchmark*. Berikut hasil perbandingan:

**Tabel 5.23 Hasil *Benchmark* UEQ Analysis Data Tools**

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,05	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	1,42	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,05	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Ketepatan	1,29	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1,67	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,05	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

*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.

Desain solusi *website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang pada skala daya tarik dan efisiensi mendapat hasil dengan kategori *Below average* yang artinya 50% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah. Untuk skala kejelasan, ketepatan dan kebaruan mendapat hasil dengan kategori *Above average* yang artinya 25% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah. Sedangkan untuk skala Stimulasi mendapat hasil dengan kategori *Good* yang artinya 10% produk pada *dataset* memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.

Jika dilihat dari hasil analisis *user experience* dan *user interface* desain solusi *website* Slip Gaji 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.

Dari pembahasan diatas perbandingan UEQ dari setelah dan sebelum adanya usulan *user interface* bisa dilihat di tabel 5.24 dan 5.25. Jika dilihat dari hasil UEQ desain solusi lebih baik dari pada desain awalan maka dari itu dapat diartikan bahwa pengguna website slip gaji Sekolah Maitreyawira Palembang lebih suka menggunakan tampilan desain solusi.

**Tabel 5.24 Hasil UEQ Desain Website Awal**

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0.16	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	0.09	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0.01	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0.02	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	-0.13	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	-0.05	Bad	In the range of the 25% worst results

**Tabel 5.25 Hasil UEQ Desain Solusi**

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.05	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	1.42	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.05	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Ketepatan	1.29	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1.67	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1.05	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1. Kesimpulan

Hasil penelitian analisis *user interface* dan *user experience* ini untuk mengetahui level *user interface* dan *user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap website slip gaji karyawan Sekolah Maitreyawira Palembang dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Pada evaluasi awal *website* slip gaji sekolah maitreyawira. *Benchmark* UEQ menunjukkan level *user experience website* Slip Gaji Sekolah Maitreyawira Palembang hasil nilai dengan kategori *Bad* (buruk) yaitu pada aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) dengan nilai 0.16, pada aspek *Perspiciuity* (Kejelasan) dengan nilai 0.09, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dengan nilai 0.02, pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dengan nilai -0.05, pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dengan nilai 0.01, dan pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dengan nilai -0.13. Dengan hasil tersebut *website* Slip Gaji 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* Slip Gaji 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 0.16

menjadi kategori *Below average* (Dibawah rata-rata) dengan nilai 1.05, pada aspek *Perspiciuity* (Kejelasan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.09 menjadi kategori *Above average* (di atas rata-rata) dengan nilai 1.42, pada aspek *Efficiency* (Efisiensi) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.01 menjadi kategori *Below average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 1.05, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai 0.02 menjadi kategori *Above average* (dibawah rata-rata) dengan nilai 1.29, pada aspek *Stimulation* (Stimulasi) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai -0.13 menjadi *Good* (Baik) dengan nilai 1.67, dan pada aspek *Novelty* (Kebaruan) dari kategori *Bad* (Buruk) dengan nilai -0.05 menjadi kategori *Above average* (di atas rata-rata) dengan nilai 1.05.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penulis merangkum kritik dan saran yang didapatkan dari jawaban responden atas kuisisioner yang telah disebarkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini perancangan desain solusi hanya dalam bentuk *prototype* diharapkan hasil rancangan hasil rancangan desain solusi dapat diimplementasikan pada *website* Slip Gaji 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

- Erma Susanti, Erfanti Fatkhiyah & Endang Efendi (2019). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*. Simposium Nasional RAPI XVIII.
- 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.
- 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.
- Intan Permata Sari, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, M Farhan Nasrulloh & Sahla Analia Zain (2020). *Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru*. Jurnal Pendidikan Multimedia Vol.2, No. 1.
- M. Lahandi Baskoro & Bayyinah Nurrul Haq (2020). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan*. Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol. 4 No. 2.
- 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>
- Schrepp, M. 2019. *User experience Questionnaire Handbook Version 8*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/303880829\\_User\\_Experience\\_Questionnaire\\_Handbook\\_Version\\_2](https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2). (Accessed: 02.02. 2017), September 2015, 1–15. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Soegaard, M., (2018), "*The Basic of User Experience Design*", *Interaction Design Foundation*.
- Suwartono, C., & Moningka, C. (2017). *PENGUJIAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA IDENTITAS SOSIAL*. HUMANITAS, 14(2, ISSN 1693-7236), 176–188.

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.