

**EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI
KEBERGUNAAN**

Skripsi



oleh
DANIEL PRADANA
71140020

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

**EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI
KEBERGUNAAN**

Skripsi



33 Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

DANIEL PRADANA
71140020

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI KEBERGUNAAN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya. Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 29 November 2018



DANIEL PRADANA

71140020

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID
DENGAN UJI KEBERGUNAAN
Nama Mahasiswa : DANIEL PRADANA
NIM : 71140020
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 29 November 2018

Dosen Pembimbing I



Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng

Dosen Pembimbing II



Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng

HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI KEBERGUNAAN

Oleh: DANIEL PRADANA / 71140020

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 12 Desember 2018

Yogyakarta, 8 Januari 2019
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng
2. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
3. Laurentius Kuncoro Probo Saputra, S.T.,
M.Eng.
4. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I











Dekan


(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Tuhan. Segala puji syukur kepada Tuha Yesus Kristus, berkat rahmat dan kasi sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Berkat serta penyertaanNya selalu tercurah kepada umatNya sepanjang masa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa begitu banyak kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak – banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Ibu Gloria Virginia S.Kom., MAI. Selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Ibu Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya secara rutin untuk melakukan konsultasi dan memberikan masukan saran dalam dalam setiap menemui masalah dalam analisis permasalahan desain, evaluasi, penulisan dan revisi sehingga menjadi masalah yang lebih sederhana.
4. Bapak Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing II yang telah rela memberikan waktu luangnya untuk melakukan konsultasi, dan telah memberikan banyak saran dalam hal analisis permasalahan desain, evaluasi dan revisi supaya menjadi baik.
5. Ayahanda Lievan The, Ibunda Suti, Adik Stevina, terima kasih yang tak terhingga atas doa, semangat, kasih sayang, pengorbanan, dan ketulusannya dalam mendampingi penulis. Semoga Tuhan Yesus selalu melimpahkan berkatnya kepada keluarga saya.
6. Terima kasih banyak untuk Fenny Meinawati selaku orang terdekat penulis yang selalu memberikan waktunya, memberikan dukungan serta semangat untuk penulis dikala menghadapi kesusahan dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Terima kasih banyak kepada sahabat-sahabat dan teman terbaik saya, Peter Jimie Kusuma, Nikson S Wohangara, Yoshi Dharman, Meldy S

Pinontoan, Habryanto Kala'padang, R Parama Satya, Dian Christianto serta teman-teman seperjuangan lainnya yang telah mendukung, menyemangati dalam segala situasi dan kondisi yang penulis hadapi dalam proses tugas akhir ini.

8. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Tuhan Yesus senantiasa melimpahkan berkat dan kasihNya bagi kita semua, terima kasih untuk bantuannya selama ini, Tuhan Yesus Memberkati, Amin.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi informasi.

Yogyakarta, November 2018

©UKDW

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena kasih, pertolongan dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan sistem dan laporan tugas akhir dengan judul “*EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI KEBERGUNAAN*” dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir diajukan sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini, penulis menyadari masih ada kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata penulis memohon maaf apabila dalam penulisan laporan ini, ada kalimat yang kurang berkenan. Semoga hasil dari pengerjaan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 29 November 2018

Penulis

INTISARI

EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI KEBERGUNAAN

CGV merupakan salah satu bioskop yang ada di Indonesia saat ini. CGV sendiri memiliki situs web untuk memberikan informasi terkait jadwal film serta dapat melakukan pembelian tiket secara online pada situs web tersebut. Untuk dari sisi tampilan antarmuka, situs web CGV masih perlu dikembangkan karena berdasarkan survei sederhana terkait dengan desain situs web CGV tersebut, 19 dari 30 responden mengatakan bahwa situs web CGV masih sulit digunakan dalam menemukan informasi yang ingin dicari. Hasil tersebut diperoleh dari survei sederhana yang telah dilakukan oleh penulis dengan kriteria responden merupakan member dan non-member CGV. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah saran pengembangan agar situs web Cgv.id menjadi lebih *usable* pada setiap pengguna.

Pada penelitian ini penulis menggunakan uji kebergunaan untuk mengevaluasi situs web Cgv.id. Penulis mengukur tingkat efektivitas, efisien, dan kepuasan. Untuk tingkat kepuasan, penulis menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Penulis juga menganalisis permasalahan yang ditemui dari hasil pengujian terhadap 100 responden yang berdomisili di kota Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 77,8%. Untuk tingkat efisiensi didapatkan hasil sebesar 52,2%. Untuk tingkat kepuasan pengguna yang telah diukur menggunakan SUS didapatkan hasil sebesar 50,35 yang tergolong tidak dapat diterima untuk kepuasan responden terhadap situs web Cgv.id.

Kata Kunci: [*Usability Testing*, Uji Kebergunaan, *System Usability Scale*, Evaluasi Situs Web]

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB 2	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	9

2.2.1. Interaksi Manusia dan Komputer	9
2.2.1.1 Kebutuhan	9
2.2.1.2 Analisis	10
2.2.1.3 Desain	10
2.2.1.4 Iterasi dan <i>Prototyping</i>	11
2.2.1.5 Implementasi dan Penyebaran	11
2.2.2. Uji Kebergunaan	12
2.2.3. System Usability Scale (SUS).....	13
2.2.4. Sampling	14
2.2.5. <i>Usability Guidelines</i>	15
2.2.6. <i>Usability Metrics</i>	16
BAB 3	18
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1. Analisis Kebutuhan Penelitian	18
3.1.1. Perangkat Lunak	18
3.1.2. Perangkat Keras	18
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.3. Alur Metode Penelitian	19
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5. Teknik Perhitungan Data	25
3.5.1. Perhitungan Data Efektivitas	25
3.5.2. Perhitungan Data Efisiensi.....	26
3.5.3. Perhitungan Data Kepuasan Pengguna	26
3.5.4. Perhitungan Batasan Waktu	27
BAB 4	28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28

4.1. Hasil dan Analisis Data.....	28
4.1.1. Pertanyaan Umum.....	28
4.1.2. Skenario Tugas dan kuesioner SUS	35
4.1.2.1. <i>Non-Member</i> Tidak Pernah.....	36
4.1.2.2. <i>Non-Member</i> Jarang.....	41
4.1.2.3. <i>Member</i> Jarang.....	46
4.1.2.4. <i>Member</i> Sering.....	51
4.2. Perhitungan Keseluruhan	56
4.3. Hasil Analisis	58
4.4. Pembahasan Variabel Uji Kebergunaan	82
4.3.1. Efektivitas	82
4.3.2. Efisiensi.....	82
4.3.3. Kepuasan Pengguna	83
BAB 5	84
KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN A.....	1
LAMPIRAN B	5
LAMPIRAN C	11
LAMPIRAN D.....	13
LAMPIRAN E	16
LAMPIRAN F	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. System Usability Scale.....	14
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Alur Penelitian.....	19
Gambar 3.2. Skala Likert SUS.....	23
Gambar 4.1. Pie Chart Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	29
Gambar 4.2. Bar Chart Responden Berdasarkan Usia	30
Gambar 4.3. Pie Chart Responden Berdasarkan Pekerjaan	31
Gambar 4.4. Pie Chart Responden Berdasarkan Kunjungan Situs Bioskop Secara Umum	32
Gambar 4.5. Pie Chart Responden Berdasarkan Kunjungan Situs Bioskop Cgv.id	33
Gambar 4.6. Bar Chart Responden Berdasarkan Alasan Responden Mengunjungi Situs Bioskop	33
Gambar 4.7. Bar Chart Responden Berdasarkan Alasan Responden Mengunjungi Situs Cgv.id.....	34
Gambar 4.8. Pie Chart Responden Berdasarkan Data Member/Non-Member	35
Gambar 4.9. Bar Chart Responden Berdasarkan Perhitungan Data Keseluruhan.	56
Gambar 4.10. Bar Chart Responden Berdasarkan Perhitungan Data System Usability Scale (SUS).....	57
Gambar 4.11. Bar Chart Responden Berdasarkan Perhitungan Rata-Rata Waktu Pengerjaan (Detik).	57
Gambar 4.12. Navigasi Bar Situs Web Cgv.id setelah login	63
Gambar 4.13. Halaman Membership Situs Web Cgv.id setelah login.....	64
Gambar 4.14. Halaman Membership Situs Web Cgv.id sebelum login	64
Gambar 4.15. Daftar Film Pada Situs Web Cgv.id.....	65
Gambar 4.16. Navigasi Bar situs web Cgv.id Menu Movies.....	67
Gambar 4.17. Halaman Coming Soon Situs Web Cgv.id.....	67
Gambar 4.18. Daftar Keseluruhan Lokasi Yang Menayangkan 1 Film.....	69

Gambar 4.19. Pilihan Pembelian Snack Untuk Pembelian Tiket Online.....	68
Gambar 4.20. Posisi Tombol Logout.....	70
Gambar 4.21. Posisi Fitur Edit Profile.....	71
Gambar 4.22. Seats Pada Sebuah Film di Cgv.id.	72
Gambar 4.23. Halaman Utama Cgv.id.Dengan Iklan Poster The Nun.	74
Gambar 4.24. Halaman Movies Cgv.id.Dengan Film The Nun.....	74
Gambar 4.25. Halaman Utama Cgv.id Bagian Movie Selection.	76
Gambar 4.26. Halaman Pembelian Snack.....	75
Gambar 4.27. Halaman Pemilihan Waktu Film.....	78

©UKDW

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1.</i> Kuesioner SUS.....	24
<i>Tabel 3.2.</i> Tugas.....	25
<i>Tabel 4.1.</i> Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	29
<i>Tabel 4.2.</i> Responden Berdasarkan Usia	29
<i>Tabel 4.3.</i> Responden Berdasarkan Pekerjaan	30
<i>Tabel 4.4.</i> Responden Berdasarkan Kunjungan Situs Web Bioskop Secara Umum.....	31
<i>Tabel 4.5.</i> Responden Berdasarkan Kunjungan Situs Web Bioskop Cgv.id	32
<i>Tabel 4.6.</i> Pengambilan Waktu Rata-Rata Setiap Tugas	36
<i>Tabel 4.7.</i> Tabel <i>Task Completion Non-Member</i> Tidak Pernah Mengunjungi Situs Web Cgv.id.....	37
<i>Tabel 4.8.</i> Tabel <i>Task Time Non-Member</i> Tidak Pernah Mengunjungi Situs Web Cgv.id	38
<i>Tabel 4.9.</i> Tabel Data SUS <i>Non-Member</i> Tidak Pernah Mengunjungi Situs Web Cgv.id	39
<i>Tabel 4.10.</i> Tabel Perhitungan Data <i>Non-Member</i> Tidak Pernah Mengunjungi Situs Web Cgv.id.....	40
<i>Tabel 4.11.</i> Tabel <i>Task Completion Non-Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id	42
<i>Tabel 4.12.</i> Tabel <i>Task Time Non-Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id	43
<i>Tabel 4.13.</i> Tabel Data SUS <i>Non-Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id.	44
<i>Tabel 4.14.</i> Tabel Perhitungan Data <i>Non-Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id	45
<i>Tabel 4.15.</i> Tabel <i>Task Completion Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id.....	47
<i>Tabel 4.16.</i> Tabel <i>Task Time Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id	48
<i>Tabel 4.17.</i> Tabel Data SUS <i>Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id.....	49
<i>Tabel 4.18.</i> Tabel Perhitungan Data <i>Member</i> Jarang Mengunjungi Situs Web Cgv.id	50
<i>Tabel 4.19.</i> Tabel <i>Task Completion Member</i> Sering Mengunjungi Situs Web Cgv.id.....	52

<i>Tabel 4.20. Tabel Task Time Member Sering Mengunjungi Situs Web Cgv.id</i>	<i>53</i>
<i>Tabel 4.21. Tabel Data SUS Member Sering Mengunjungi Situs Web Cgv.id</i>	<i>54</i>
<i>Tabel 4.22. Tabel Task Time Member Sering Mengunjungi Situs Web Cgv.id</i>	<i>55</i>
<i>Tabel 4.23. Tabel Perhitungan Data Keseluruhan Situs Web Cgv.id</i>	<i>56</i>
<i>Tabel 4.24. Tabel Kritik dan Saran Situs Web Cgv.id.....</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 4.25. Tabel Hasil Analisis Responden</i>	<i>61</i>
<i>Tabel 4.25. Tabel Total Pernyataan SUS.....</i>	<i>83</i>

©UKDW

INTISARI

EVALUASI TAMPILAN SITUS WEB CGV.ID DENGAN UJI KEBERGUNAAN

CGV merupakan salah satu bioskop yang ada di Indonesia saat ini. CGV sendiri memiliki situs web untuk memberikan informasi terkait jadwal film serta dapat melakukan pembelian tiket secara online pada situs web tersebut. Untuk dari sisi tampilan antarmuka, situs web CGV masih perlu dikembangkan karena berdasarkan survei sederhana terkait dengan desain situs web CGV tersebut, 19 dari 30 responden mengatakan bahwa situs web CGV masih sulit digunakan dalam menemukan informasi yang ingin dicari. Hasil tersebut diperoleh dari survei sederhana yang telah dilakukan oleh penulis dengan kriteria responden merupakan member dan non-member CGV. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah saran pengembangan agar situs web Cgv.id menjadi lebih *usable* pada setiap pengguna.

Pada penelitian ini penulis menggunakan uji kebergunaan untuk mengevaluasi situs web Cgv.id. Penulis mengukur tingkat efektivitas, efisien, dan kepuasan. Untuk tingkat kepuasan, penulis menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Penulis juga menganalisis permasalahan yang ditemui dari hasil pengujian terhadap 100 responden yang berdomisili di kota Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 77,8%. Untuk tingkat efisiensi didapatkan hasil sebesar 52,2%. Untuk tingkat kepuasan pengguna yang telah diukur menggunakan SUS didapatkan hasil sebesar 50,35 yang tergolong tidak dapat diterima untuk kepuasan responden terhadap situs web Cgv.id.

Kata Kunci: [*Usability Testing*, Uji Kebergunaan, *System Usability Scale*, Evaluasi Situs Web]

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bioskop merupakan salah satu sarana hiburan yang ada pada jaman sekarang. Dengan memanfaatkan teknologi, penyebaran informasi film untuk bioskop tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. Penyebaran informasi yang digunakan oleh kebanyakan bioskop saat ini dengan menggunakan situs web dan aplikasi ponsel. Pengguna dapat dengan mudahnya melihat informasi tentang film yang ada pada bioskop tersebut dan pengguna juga dapat membeli tiket melalui situs web atau aplikasi ponsel yang tersedia.

CGV merupakan salah satu bioskop yang ada di Indonesia saat ini. CGV merupakan singkatan dari Culture, Great, Vital. Menurut Sugiarto (2017), CGV mendapatkan berbagai penghargaan dari Museum Rekor Indonesia sebagai bioskop terbesar di Indonesia. Menurut laporan pada (Now Showing: The Transformation, 2013), CGV memiliki pesaing yang tangguh pada industri bioskop yaitu Cinema21. CGV memiliki situs web untuk memberikan informasi terkait jadwal film serta dapat melakukan pembelian tiket secara online pada situs web tersebut. Tampilan antarmuka pada sebuah situs web juga sangat mempengaruhi seberapa besar tingkat pengunjung yang akan mengunjungi situs tersebut. (Peslak, 2005) mengatakan bahwa tampilan antarmuka merupakan sebuah elemen yang penting dari sebuah projek perangkat lunak. Perancangan tampilan antarmuka pada sebuah situs web diperlukan adanya pertimbangan yang matang sehingga dapat menghasilkan desain tampilan antarmuka yang baik. Berdasarkan tampilan dari sisi antarmuka, situs web CGV masih perlu dikembangkan karena berdasarkan survei sederhana terkait dengan desain situs web CGV tersebut, 19 dari 30 responden mengatakan bahwa situs web CGV

masih sulit digunakan dalam menemukan informasi yang ingin dicari. Konten-konten yang sering dikunjungi oleh pengguna seharusnya dapat diakses dengan mudah melalui menu navigasi dari situs web itu sendiri sehingga hal ini perlu menjadi salah satu perhatian dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil tersebut diperoleh dari survei sederhana yang telah dilakukan oleh penulis dengan kriteria responden merupakan 15 *member* dan 15 *non-member* CGV dan Cinema21.

Untuk menguatkan penelitian di atas, penulis ingin melakukan analisis uji kebergunaan pada situs Cgv.id. Responden yang akan digunakan merupakan *member* yang sering mengunjungi situs web Cgv.id dan *member* yang jarang mengunjungi situs web Cgv.id serta *non-member* yang jarang mengunjungi situs web Cgv.id dan *non-member* yang tidak pernah mengunjungi situs web Cgv.id. Pemilihan responden tersebut didasari pada kriteria penonton yang mewakili golongan *member* maupun *non-member*. Dengan demikian, hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah saran pengembangan agar situs web Cgv.id menjadi lebih *usable* pada setiap pengguna. Menurut (Nielsen, 1993) aplikasi dapat dikatakan *usable* jika fungsi-fungsinya dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memenuhi kepuasan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil pengujian berdasarkan efektivitas, efisien, dan kepuasan pengguna pada situs Cgv.id?
2. Bagaimana hasil analisis dari pengujian kebergunaan yang akan dilakukan?

1.3 Batasan Masalah

1. Peneliti hanya menganalisis dan mengevaluasi desain tampilan antarmuka situs web dari Cgv.id.
2. Responden berumur antara 17-38 tahun dengan kriteria yaitu *member* yang sering mengunjungi situs web Cgv.id dan *member* yang jarang mengunjungi situs web Cgv.id serta *non-member* yang jarang

mengunjungi situs web Cgv.id dan *non-member* yang tidak pernah mengunjungi situs web Cgv.id.

3. Penelitian dilakukan sampai ditemukan permasalahan *usability* serta terdapat saran perbaikan untuk situs web Cgv.id.
4. Hasil penelitian hanya menjadi saran pengembangan dan tidak menggantikan desain tampilan antarmuka aslinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Melakukan evaluasi dan analisis desain tampilan antarmuka untuk situs web Cgv.id dengan menggunakan uji kebergunaan agar mengetahui tingkat kesulitan yang dialami oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari evaluasi tampilan antarmuka dengan menggunakan uji kebergunaan yang akan dilakukan yaitu agar menjadi acuan dalam pengembangan sehingga tampilan Cgv.id lebih mudah digunakan oleh pengguna.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian yaitu :

A. Studi Pustaka

Penulis mencari informasi dan mempelajari hal-hal yang terkait penelitian dengan cara studi pustaka dari berbagai sumber literatur dan pustaka.

B. Metode Kualitatif

Untuk melakukan analisis masalah desain pada situs web Cgv.id, maka diberikan beberapa tugas dan kuesioner untuk mengetahui tingkat kebergunaan situs web Cgv.id terhadap responden dengan menggunakan metode observasi lapangan yaitu observator mengamati langsung responden di lokasi. Tujuan dari metode ini adalah pemahaman yang mendalam dari sebuah permasalahan.

C. Metode Kuantitatif

Melakukan evaluasi dari desain tampilan antarmuka situs web Cgv.id menggunakan uji kebergunaan dengan melakukan pengukuran melalui

parameter yang telah ditentukan yaitu dengan melakukan penghitungan jumlah tugas yang telah diselesaikan, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas serta tingkat kepuasan pengguna. Parameter tersebut diujikan kepada sampel responden yang telah dipilih. Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan sebagian kecil dari suatu populasi dan dapat disebut sebagai data. Data ini yang digunakan untuk mengetahui kenyataan suatu keadaan. Penelitian ini dilakukan untuk menguji tingkat kebergunaan suatu sistem. Pengujian dalam penelitian ini akan dilakukan sampai tujuan yang diharapkan tercapai serta dapat memenuhi kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna dalam penelitian ini akan diukur menggunakan SUS.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika tugas akhir ini secara garis besar dibagi menjadi 5 BAB yang dituliskan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN, berisi gambaran umum dari penelitian yang akan dilakukan meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA, berisi teori-teori dan atau konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Pada bagian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi teori yang didapatkan dari berbagai macam sumber pustaka yang digunakan selama penelitian. Sedangkan landasan teori berisi tentang konsep utama yang digunakan dalam pemecahan masalah yang timbul dari penelitian yang akan dibangun.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN, berisi tentang rancangan penelitian yang akan dibangun meliputi kebutuhan yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Selain itu berisi tentang analisis

produk lama dan rancangan produk baru yang akan digunakan untuk melakukan penelitian kembali.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS, berisi tentang hasil penelitian produk baru. Lalu menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari perbaikan desain antarmuka yang baru.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang telah diuraikan. Saran meliputi saran penulis tentang desain antarmuka situs web Cgy.id agar lebih baik lagi.

©UKDW

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan dari 4 kriteria, penulis memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji kebergunaan untuk variabel uji efektivitas yaitu sebesar 77,8%.
2. Hasil uji kebergunaan untuk variabel uji efisiensi yaitu sebesar 52,2%.
3. Hasil uji kebergunaan untuk variabel uji kepuasan pengguna yaitu sebesar 50,35 tergolong tidak dapat diterima untuk kepuasan responden terhadap situs web Cgv.id. Sebanyak 42 responden juga setuju jika terlalu rumit untuk digunakan dan 38 responden juga setuju untuk mempelajari situs Cgv.id terlebih dahulu sebelum menggunakannya.

5.2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan, penulis memiliki berbagai saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian agar tidak hanya dilakukan di kota Yogyakarta saja, tetapi dapat dilakukan pada daerah lain sehingga didapatkan hasil yang berbeda.
2. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas hasil uji seperti membuat prototipe serta melakukan perbandingan dengan situs web Cgv.id yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (2013). *Now Showing: The Transformation*. www.cgv.id.
- Badan Pusat Statistik. (n.d.). *BPS Provinsi D.I. Yogyakarta*. Retrieved 06 01, 2018, from Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta: <https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2017/08/02/32/jumlah-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-d-i-yogyakarta-jiwa-.html>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, D. G., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction*.
- Harnis, A. I., Az-zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2018). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Mahasiswa untuk Orang Tua Mahasiswa Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11).
- Harper, S., Stevens, R. D., & Michailidou, E. (2009). Toward a Definition of Visual Complexity as an Implicit Measure of Cognitive Load. *ACM Transactions on Applied Perception*, 6(2).
- Imran, H. A. (2017). Peran Sampling dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 21(1), 111-126.
- Joo, S., Lin, S., & Lu, K. (2011). A Usability Evaluation Model for Academic Library Websites: Efficiency, Effectiveness and Learnability. *Journal of Library and Information Studies*, 11-26.
- Karray, F., Alemzadeh, M., Saleh, J. A., & Arab, M. N. (2008). Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art. *International Journal on Smart Sensing and Intelligent Systems*, 1(1), 137-159.
- Leavitt, M. O., & Shneiderman, B. (2007). *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*.
- Loranger, H. (2015, 3 8). *Beyond Blue Links: Making Clickable Elements Recognizable*. Retrieved 09 28, 2018, from nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/clickable-elements/>

- McLellan, S., Muddimer, A., & Peres, S. C. (2012). The Effect of Experience on System Usability Scale Ratings. *Journal of Usability Studies*, 7(2), 56-67.
- Mifsud, J. (2015, 6 22). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Retrieved 9 30, 2018, from usabilitygeek: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Mz, Y. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1), 34-43.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Permanasari, D., Parasian, W., Raharja, A. N., Herlina, D., Adi, K., Annisa, F., et al. (2017). *Laporan Riset Segmentasi dan Pengambilan Keputusan Penonton Film*. Jakarta, Indonesia.
- Peslak, A. (2005). A Framework and Implementation of User Interface and Human-Computer Interaction Instruction. *Journal of Information Technology Education*, 4, 190-205.
- Richardson, R. T., Drexler, T. L., & Delparte, D. M. (2014). Color and Contrast in E-Learning Design: A Review of the Literature and Recommendations for Instructional Designers and Web Developers. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 10(4), 657-670.
- Rummel, B. (2015, 1 6). *Quick UX Assessment? Start with the System Usability Scale*. Retrieved 5 11, 2018, from SAP User Experience Community: <https://experience.sap.com/skillup/quick-ux-assessment-start-with-the-system-usability-scale/>
- Sauro, J. (2010, 4 21). *Average Task Times In Usability Test*. Retrieved 1 7, 2019, from measuringu: <https://measuringu.com/average-times/>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience*. Waltham MA, United States of America.
- Subić, N., Krunić, T., & Gemović, B. (2014). Responsive web design – Are we ready for the new age? *Online Journal of Applied Knowledge Management*, 2(1).

Sugiarto, R.S. (2017). *Motif Member Cgv Surabaya Dalam Mengakses Konten Website www.cgv.id*. (Undergraduate thesis, Widya Mandala Catholic University, 2017). Retrieved from <http://repository.wima.ac.id>.

©UKDW