

**ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS
WEB GKI GEJAYAN**

Skripsi



oleh:

**GREVLIANY JOURIEN NOYA
71180297**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

**ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS
WEB GKI GEJAYAN**

Skripsi



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

Disusun oleh

GREVLIANY JOURIEN NOYA

71180297

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB GKI GEJAYAN

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, 22 Januari 2024



GREVLIANY JOURIEN NOYA
71180297

DU TA WACANA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Grevliany Jourien Noya
NIM : 71180297
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

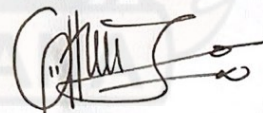
**“ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB GKI
GEJAYAN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 24 Januari 2024

Yang menyatakan



Grevliany Jourien Noya
NIM.71180297

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB GKI GEJAYAN

Oleh: GREVLIANY JOURIEN NOYA / 71180297

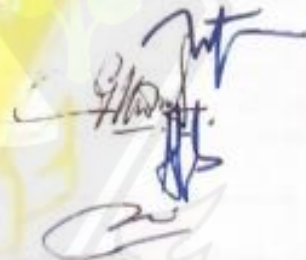
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 22 Desember 2023

Yogyakarta, 23 Januari 2024

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
3. Agata Filiana, S.Kom., M.Sc.
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.



Dekan



(Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)

Ketua Program Studi



(Joko Purwad, S.Kom., M.Kom.)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya akhirnya Skripsi dengan judul ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB GKI GEJAYAN ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

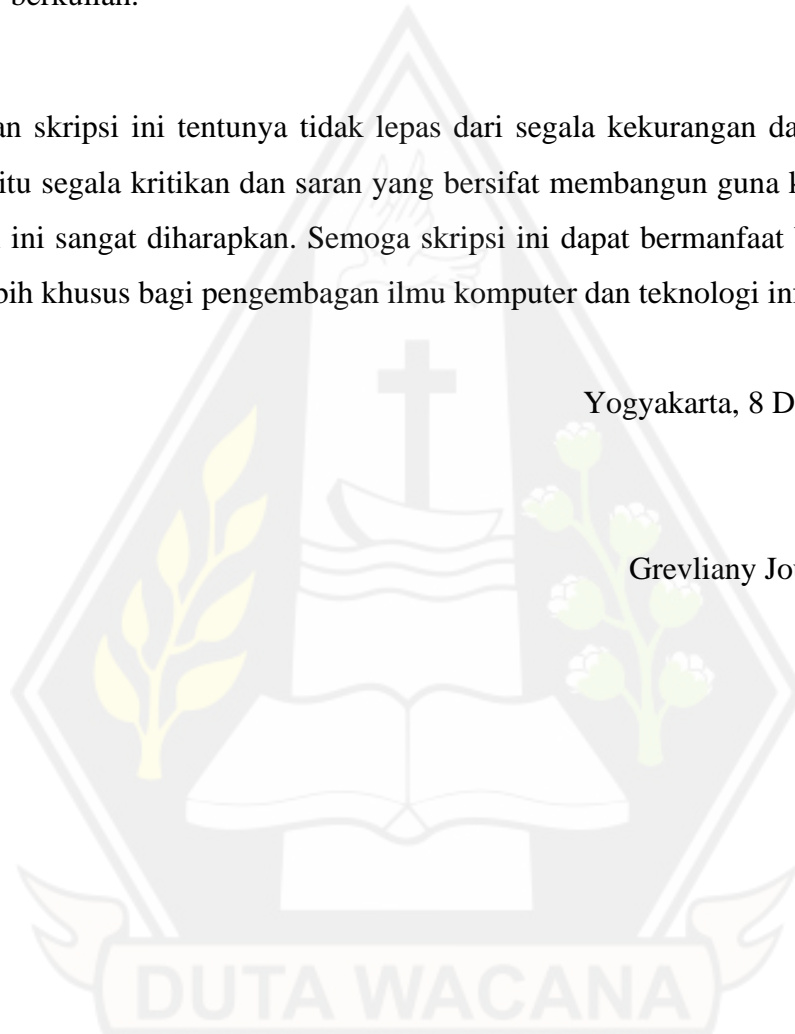
1. Tuhan Yesus Kristus yang maha baik, yang sudah memberikan saya berkat dan kekuatan hingga bisa menyelesaikan penelitian ini.
2. Orang tua yang saya kasihi, papa Marthinus Noya dan mama Marselin Pesiwarissa yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal waktu untuk selama-lamanya,
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Prodi Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana dan sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan waktu dan ilmu dalam membimbing penulis selama masa penelitian.
4. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D selaku Kaprodi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Prodi Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana
5. Bapak Drs. R Gunawan Santosa, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan penelitian.
6. Oicke Noya, Christian Noya, Griecce Noya, Evie Noya, Very Noya, selaku kakak penulis juga sauda yang telah memberikan dukungan dan semangat dari awal berkuliah hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Seluruh sahabat saya tercinta yang selalu mendukung, memberikan waktunya, mendampingi penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikna penelitian ini.

8. Pihak gereja GKI Gejayan yang sudah bersedia memberikan kesempatan, membimbing, dan membantu penulis untuk melakukan penelitian ini.
9. Responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penelitian berlangsung.
10. Seluruh teman-teman angkatan 2018 yang menjadi teman penulis sejak awal berkuliah.

Laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan lebih khusus bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 8 Desember 2023

Grevliany Jourien Noya

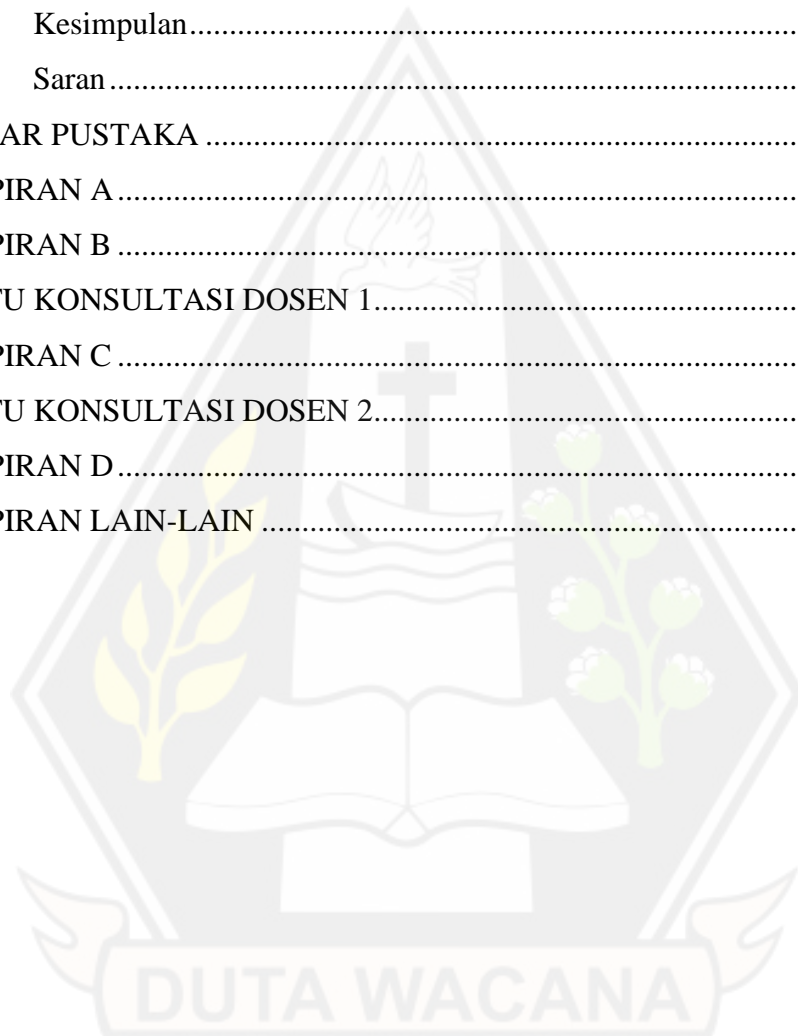


DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. User Interface (UI)	7
2.2.2. Design Interface	8
2.2.3. User Experience	8

2.2.4.	Design Sprint.....	9
2.2.5.	User Experience Questionnaire	12
2.2.6.	Usability Testing	13
2.2.7.	System Usability Scale (SUS).....	15
BAB III		18
METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1.	Subjek Penelitian	18
3.2.	Objek Penelitian	19
3.3.	Perancangan Penelitian.....	22
3.4.	Diagram Alir.....	23
3.4.1.	Tahap Awal	24
3.4.2.	Tahap Pengembangan	24
3.4.3.	Tahap Akhir	25
3.5.	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.5.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak/ Software	25
3.5.2.	Kebutuhan Perangkat Keras/ Hardware	25
BAB IV		27
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1.	Tahap Awal	27
4.1.1.	Wawancara.....	27
4.1.2.	Survei	30
4.1.3.	Kuesioner	34
4.2.	Tahap Pengembangan.....	41
4.2.1.	Understand	41
4.2.2.	Diverge.....	42
4.2.3.	Decide	66
4.2.4.	Prototype	73

4.2.5. Validate	99
4.3. Tahap Akhir.....	110
4.3.1. Prototype C	110
BAB V.....	122
KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
5.1. Kesimpulan.....	122
5.2. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN A.....	126
LAMPIRAN B	139
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....	139
LAMPIRAN C	140
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....	140
LAMPIRAN D.....	141
LAMPIRAN LAIN-LAIN	141



INTISARI

ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB GKI GEJAYAN

Oleh

GREVLIANY JOURIEN NOYA

71180297

Salah satu fungsi *website* gereja adalah sebagai media informasi, media pendidikan, media komunikasi, bahkan sebagai media promosi. Hal ini membuat *website* gereja GKI Gejayan menjadi salah satu media yang penting untuk memenuhi kebutuhan jemaatnya. Sebelum melakukan pengembangan, peneliti menggunakan *usability testing* untuk mengetahui kekurangan pada *website* berdasarkan pendapat pengguna diantaranya *website* yang ada kurang informatif karena banyak informasi gereja yang tidak dimuat, dari segi tampilan dinilai kurang modern, dan beberapa responden yang merasa kurang nyaman saat mengakses *website* tersebut karena tampilan *website* tersebut.

Solusi berdasarkan permasalahan yang ada dengan melakukan penelitian ini menggunakan *metode design sprint*. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan membuktikan terjadinya peningkatan terhadap *website* sebelum dan yang telah dirancang. Skor System Usability Testing (SUS) sebelumnya 66 (*good*) meningkat menjadi 87 (*excellent*). Berdasarkan evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) *attractiveness* sebelumnya menjadi 1,21 menjadi 1,78, *perpicuity* 1,41 menjadi 2,03, *efficiency* 1,20 menjadi 1,80, *dependability* 1,22 menjadi 1,43, *stimulation* 0,94 menjadi 1,68 dan *novelty* 0,35 menjadi 1,20. Didapatkan juga hasil pengujian efisiensi sebesar 88% dan efektivitas 94%.

Kata-kata kunci : GKI Gejayan, *Design Sprint*, *Usability Testing*, User Experience Questionnaire (UEQ)

ABSTRACT

ANALYSIS AND EVALUATION OF THE GKI GEJAYAN WEBSITE INTERFACE DESIGN

By

GREVLIANY JOURIEN NOYA

71180297

One of the functions of the church website is to serve as a platform for information dissemination, educational purposes, communication, and even promotion. This renders the GKI Gejayan church website as a crucial medium in fulfilling the needs of its congregation. Prior to development, the researcher employed usability testing to identify shortcomings in the website based on user feedback. Among the issues highlighted were the lack of informativeness due to the omission of significant church information, a perceived lack of modernity in terms of visual appearance, and some respondents expressing discomfort in accessing the website due to its layout.

Curabitur The solution to these identified issues was pursued through the implementation of a design sprint methodology in this research. The evaluation results demonstrated improvements in the website compared to its initial state and the proposed design. The System Usability Testing (SUS) score increased from 66 (good) to 87 (excellent). Furthermore, the evaluation of User Experience Questionnaire (UEQ) indicated improvements in attractiveness (from 1.21 to 1.78), perpicuity (from 1.41 to 2.03), efficiency (from 1.20 to 1.80), dependability (from 1.22 to 1.43), stimulation (from 0.94 to 1.68), and novelty (from 0.35 to 1.20). Efficiency testing yielded a result of 88%, while effectiveness testing resulted in 94%.

Keywords : GKI Gejayan, Design Sprint, Usability Testing, User Experience Questionnaire (UEQ).



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Situs web adalah halaman yang memuat berbagai informasi berisi konten berupa gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. Dengan adanya situs web, para pengguna internet dapat dimudahkan dalam mencari informasi yang disediakan baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi salah satunya adalah gereja-gereja. Seiring berjalannya waktu gereja yang ada diberbagai daerah juga membuat *website* dengan berbagai tujuan, beberapa di antaranya sebagai media informasi antara gereja, umat dan masyarakat, media pendidikan, media komunikasi, bahkan sebagai media promosi (Marion Erwin Dien, 2022).

Salah satu *website* gereja yang menyediakan informasi tentang gerejanya adalah situs gkigejayan.or.id. Informasi yang dimuat dalam situs web ini diantaranya renungan singkat tiap minggu, kegiatan atau program berjalan, warta jemaat, jadwal ibadah dan sosial media gereja. Situs ini membantu jemaat dan masyarakat untuk mencari informasi yang dibutuhkan dengan mudah di internet.

Melalui pre-survei yang telah dilakukan peneliti pada 10 orang jemaat dan aktivis gereja, 70% dari 10 responden beranggapan bahwa *website* yang ditampilkan kurang informatif karena banyak informasi gereja yang tidak dimuat dalam *website*, serta sebanyak 80% responden tidak dapat menemukan informasi yang mereka cari. Beberapa responden juga berpendapat bahwa tampilan *website* kurang modern, dan banyak warna *background* yang mencolok dan menyebabkan ketidaknyamanan saat mengakses *website* tersebut, dan juga ukuran *font* dan gambar yang tidak konsisten membuat UX terasa kurang baik dan nyaman. Hal-hal tersebut mempengaruhi ketertarikan, kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website* juga berpotensi membuat pengguna *website* mencari informasi melalui *platform* lainnya. Menurut Aditya Anugrah Pratama, (2018), bukan hanya sekedar menampilkan visual yang menarik saja, namun dapat membuat perasaan

user nyaman saat berhasil memperoleh tujuannya saat mengakses *website*, hal ini membuat *user* merasa betah untuk mencari informasi pada *website* dan *website* berpotensi akan digunakan terus menerus.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut, perlu dilakukan perbaikan terhadap *website* saat ini sesuai dengan kebutuhan penggunanya, maka penulis tertarik untuk mendesain ulang *website* yang ada menjadi lebih informatif, serta dapat memberi kenyamanan pada pengguna saat mengakses *website*. Mengingat bahwa sebagian besar informasi gereja disebarluaskan menggunakan *platform online dan website* yang ada digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan promosi, maka pada penelitian ini penulis berkolaborasi dengan anggota jemaat maupun aktivis gereja dalam mencari permasalahan hingga solusi untuk mendesain kembali *website* GKI Gejayan.

Penelitian ini menggunakan metode *design sprint* yang diperkenalkan oleh Jake Knapp pada tahun 2012. *Design Sprint Method* menurut (Rahmadhana, Hanifah, & Retno) adalah metodologi desain yang dikembangkan oleh Google untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan prototype dan pengujian ide dengan cepat. Alasan peneliti menggunakan *desin sprint* adalah peneliti dapat berhadapan langsung dengan *user* dalam bentuk tim, setiap anggota dapat menyampaikan idenya didepan semua anggota lainnya, sehingga semua anggota menjadi lebih aktif dan kritis dalam berpikir maupun dalam menyampaikan ide. Dengan mengingat semua situasi dan keadaan gereja lebih banyak diketahui oleh anggota jemaat maupun aktivis yang ada, maka tim terdiri dari anggota jemaat dan aktivis gereja sehingga semua anggota tim dapat bersama-sama menganalisa kelemahan atau kekurangan *website* yang bisa menjadi sebuah permasalahan yang dapat diselesaikan secara bersama-sama dengan mempertimbangkan dari user yang adalah anggota jemaat dan yang bukan anggota. Selain itu, *design sprint* juga merupakan salah satu metode baru, sehingga diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang menggunakan metode yang sama. Dengan menggunakan metode ini juga dapat lebih cepat dan efektif, dengan resiko yang minim, juga dapat mempertimbangkan berbagai macam perspektif untuk

menemukan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan bersama atau kebutuhan pengguna *website*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan referensi untuk menjadikan *website* menarik dan nyaman digunakan oleh pengguna dan dapat dengan mudah untuk berinteraksi dengan antarmuka dari *website* tersebut.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu mengevaluasi *website* yang telah ada dan merancang ulang *user interface* pada *website* berdasarkan *user experience*, agar meningkatkan ketertarikan dan kepuasan pengguna dalam mengakses *website*.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yang dapat membuat penelitian lebih terfokus dan spesifik untuk memperoleh hasil yang relevan dan maksimal. Batasan-batasan tersebut meliputi:

1. Responden pada tahap pengumpulan data hingga perancangan *website* dalam penelitian ini adalah anggota jemaat dan aktivis GKI Gejayan yang berusia antara 17 sampai 45 tahun yang mengetahui teknologi dan sering mencari informasi melalui situs web.
2. Target responden adalah yang memiliki pengetahuan tentang *website* atau pernah membuka *website*.
3. Penelitian ini berdasarkan pada *user experience* untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan terhadap *user*.
4. Penelitian ini juga menggunakan beberapa faktor *usability* untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas, hingga kepuasan pengguna dalam mengakses *website* GKI Gejayan.
5. Penelitian tidak dimaksudkan untuk menggantikan *website* yang sudah ada namun dapat digunakan sebagai referensi pengembangan desain web oleh gereja GKI Gejayan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Meningkatkan kualitas *website* berdasarkan usabilitas *design interface* yang dirasakan oleh pengguna berdasarkan nilai SUS (*System Usability Scale*).
2. Menghasilkan desain antarmuka dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna untuk mendapatkan *user experience* yang lebih baik berdasarkan nilai UEQ.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat antara lain meningkatkan *user* yang menggunakan *website* sebagai media informasi, membuat *website* yang menyediakan informasi lebih lengkap lagi untuk para penggunanya, serta hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan *website* gereja mendatang.

1.6. Metodologi Penelitian

Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, tahap pertama yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pengguna *website*, melakukan diskusi dengan perwakilan tim perancangan *website* dari gereja, melakukan testing terhadap *website* sebelum dirancang kembali dengan menggunakan SUS dan UEQ, dan dengan cara membentuk anggota tim juga berdiskusi dengan anggota tim yang adalah pengguna *website*. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis data yang telah terkumpul, melalui analisis ini dapat diketahui kebutuhan pengguna yang dicari solusinya, dan dari solusi yang ada dibangun rancangan desain *website* berupa prototype. Tahap selanjutnya yaitu membuat perancangan antarmuka berdasarkan prototype yang telah ada kemudian diuji dan dievaluasi kembali dengan *usability testing*.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dengan sistematika bagian pertama, terdiri dari lima bab yaitu Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, Bab 3 Metodologi Penelitian, Bab 4 Implementasi dan Pembahasan, Bab 5 Kesimpulan.

Bab 1 yaitu Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan pernyataan keaslian disertasi.

Bab 2 yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori yang berisi tinjauan pustaka tentang penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, dan landasan teori yang memuat teori-teori atau literatur terkait dengan topik penulis.

Bab 3 yaitu Metodologi Penelitian yang didalamnya berisi proses perancangan penelitian, diagram alir, hasil pengumpulan data, hasil analisis data, perancangan antarmuka, dan pengujian sistem

Bab 4 yaitu Implementasi dan Pembahasan yang mencakup pembahasan hingga implementasi dan pengujian *website*. Pada bagian ini hasil dari penelitian akan dipaparkan.

Bab 5 yaitu Kesimpulan dan Saran terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Saran yang diberikan oleh penulis dapat berguna untuk penelitian terkait yang dilakukan kedepannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian dalam penelitian ini, dapat disimpulkan penelitian ini berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang cukup memuaskan. Pada tahap pengujian dengan membandingkan hasil pengujian efisiensi dan efektivitas dari 2 prototype yaitu prototype A dan Prototype B, skor rata-rata efisiensi pada prototype A sebesar 88% dan prototype B sebesar 85%. Pengujian efektivitas pada prototype A menghasilkan nilai rata-rata 94%, dan prototype B dengan nilai rata-rata 92%. Melalui pengujian ini, menghasilkan prototype C dengan sebgayaan besar isinya adalah menggunakan desain halaman website pada prototype A karena menghasilkan nilai efisiensi dan efektivitas yang lebih besar, namun tetap disempurnakan dengan desain yang ada pada prototype B.

Desain akhir yang adalah prototype C, diujiakan lagi dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan hasil pada website sebelumnya *attractiveness* dari 1,78 (*above average*) menjadi 1,21 (*good*), *perpicuity* yang skor sebelumnya 1,41 (*above average*) menjadi 2,03 (*excellent*), *efficiency* skor rata-rata sebelumnya sebesar 1,20 (*above average*) menjadi 1,80 (*good*), *dependability* yang sebelumnya memiliki hasil skor rata-rata 1,22 (*above average*) menjadi 1,43 (*above average*), *stimulation* dengan skor sebelumnya yaitu 0,94 (*below average*) meningkat menjadi 1,68 (*good*), dan *novelty* skor sebelumnya 0,35 (*below average*) menjadi 1,20 (*good*).

Hasil yang meningkat diperoleh juga dari pengujian *usability testing* dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, nilai akhir yang dihasilkan sebesar 87 (*excellent*), dengan *grade scale* "B", dan *acceptability ranges* "acceptable" nilai yang dihasilkan ini mengalami peningkatan dari yang sebelumnya bernilai 66 (*good*), dengan *grade scale* "D", dan *acceptability ranges* "hight marginal".

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ini, ada beberapa saran yang dapat diterapkan dalam penelitian berikutnya sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian berdasarkan pendapat diluar anggota jemaat dan aktivis, agar lebih mengetahui kebutuhan pengguna yang lebih luas.
2. Adanya penambahan fungsi *sort by filter* agar pengguna lebih mudah mencari informasi dan dalam mengakses *website*



DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal Of Usability Studies*, 32-33.
- Dien, M. E. (2022). Perancangan Website Dan Sistem Informasi Gereja Katolik Paroki Santa Maria Bintang Laut Ambon. *Jurnal Simetrik*, 613-614.
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *SPRINT How To Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. San Fransisco: Simon & Schuster Audio.
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Nielsen, J. (2001, January 20). Usability Metrics. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-metrics/>
- Nielsen, J. (2006, Juni 25). Quantitative Studies: How Many Users to Test? Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Prasetyo, A., Az-Zahra, H. M., & Brata, A. H. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Pratama, A. A. (2018). Analisis dan Perancangan User Interface/ User Experience dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing pada Website Startup Qtaaruf. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Akuntansi*, 3-8.

- Rahmi, R., Pradnyana, I. A., & Kesiman, M. W. (2019). Usability Testing Berbasis Iso 9241-11 Pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 510-515.
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- S., T., & Albert, W. (2010). *MEASURING THE USER EXPERIENCE Collecting, Analyzing and Presenting Usability Metrics*. United States of America.

