

**REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN
PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK**

Skripsi



oleh:

**ANDRIYANUS PRASETYA AJI
71190483**

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

2024

**REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN
PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK**

Skripsi



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

Disusun oleh

ANDRIYANUS PRASETYA AJI

71190483

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK

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 keserjanaan 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 keserjanaan saya.

Yogyakarta, 15 Januari 2024



ANDRIYANUS PRASETYA AJI
71190483

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : *REDESIGN* USER INTERFACE TERHADAP
KEMUDAHAN PENGGUNA DALAM
MENGUNAKAN WEBSITE LULUS UTBK

Nama Mahasiswa : ANDRIYANUS PRASETYA AJI

NIM : 71190483

Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

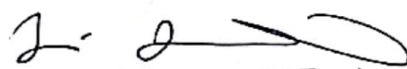
Semester : Ganjil

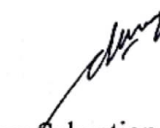
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 8 Desember 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


(Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng.)


(Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.)

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 : Andriyanus Prasetya Aji
NIM : 71190483
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:

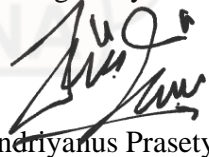
“REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK”

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 : 16 Januari 2024

Yang menyatakan


(Andriyanus Prasetya Aji)

NIM.71190483

HALAMAN PENGESAHAN

REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK

Oleh: ANDRIYANUS PRASETYA AJI / 71190483

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 19 Desember 2023

Yogyakarta, 10 Januari 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.
2. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.
3. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
4. Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D




Dekan



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

Ketua Program Studi



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

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE**

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190483
Nama : Andriyanus Prasetya Aji
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Redesign User Interface Terhadap Kemudahan Pengguna Website Lulus UTBK

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 15 Januari 2024

Yang menyatakan,



(71190483 – Andriyanus Prasetya Aji)



Karya sederhana ini dipersembahkan
kepada Tuhan dan Kedua Orang Tua



Serahkan segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab ia yang memelihara kamu .

Anonim

Kamu tidak gagal. Gagal itu datang ketika kamu menyerah.

- Alexander Aji

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul *REDESIGN* USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK 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 yang maha kasih,
2. Papa dan Mama yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan tanpa kenal waktu untuk selama-lamanya,
3. Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D. selaku Dekan FTI
4. Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom. selaku Kaprodi Informatika
5. Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing 1
6. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T., selaku Dosen Pembimbing 2
7. Keluarga tercinta yang selalu mendukung dalam berbagai hal
8. Teman – teman SJM, GTN ,Gerakan 3A dan lain - lain yang telah mendukung moral, spiritual untuk belajar selama ini.

Laporan proposal/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 proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 15 Januari 2024

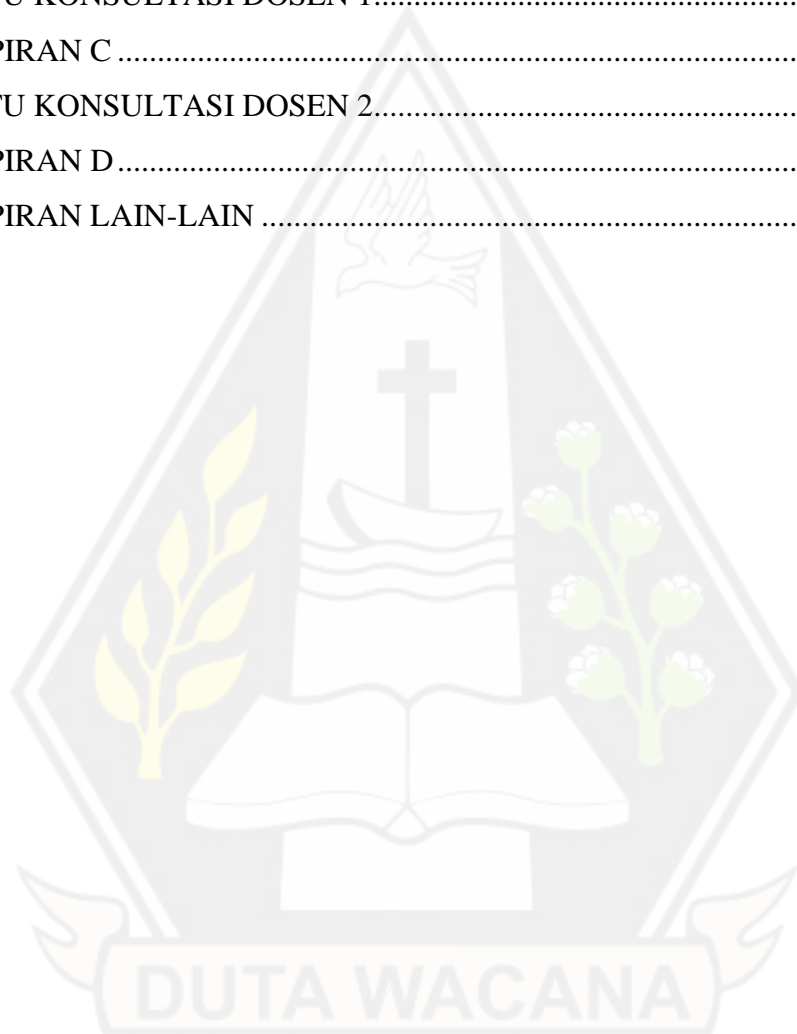
Penulis

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.1.1 User Interface	7
2.1.2 User Persona.....	7
2.1.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9
2.1.4 Metode Penelitian Kuantitatif	11
2.1.5 Metode Goal Directed Design (GDD)	11
2.1.6 Feng GUI.....	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	13
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	13
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	13
3.2 Perancangan Penelitian.....	14
3.2.1 Melakukan Observasi.....	15
3.2.2 Menentukan user persona.....	15
3.2.3 Membuat skenario.....	15
3.2.4 Pembuatan wireframe dan mockup	15
3.2.5 Pembuatan Prototipe	15
3.2.6 Mengevaluasi	16
3.3 Use Case Diagram	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Implementasi Awal.....	18
4.1.1 Melakukan Observasi.....	18
4.1.2 Menentukan User Persona.....	18
4.1.3 Membuat Skenario	24
4.1.4 Membuat Wireframe	27
4.2 Implementasi Sistem	36
4.2.1 Pembuatan Prototype	36
4.3 Analisis Hasil	44
4.3.1 Evaluasi Penilaian Responden	44
4.3.2 Hasil Feng GUI <i>Aesthetic Report</i>	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.1.1 Metode Goal Directed Design.....	66
5.1.2 Pengujian Dengan Feng GUI	66

5.2	Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN A	71
	KODE SUMBER PROGRAM	71
	LAMPIRAN B	111
	KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....	111
	LAMPIRAN C	112
	KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....	112
	LAMPIRAN D.....	113
	LAMPIRAN LAIN-LAIN	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh penelitian terlebih dahulu tentang redesain website.....	6
Tabel 2. 2 Tabel SUS	11
Tabel 4. 1 User Persona	19
Tabel 4. 2 User Scenario	24
Tabel 4. 3 Halaman Beranda.....	45
Tabel 4. 4 Halaman LMS	46
Tabel 4. 5 Skor SUS Website Lama	47
Tabel 4. 6 Skor SUS Website Baru.....	49
Tabel 4. 7 Feng GUI Halaman Utama	51
Tabel 4. 8 Feng GUI Halaman Pendaftaran.....	52
Tabel 4. 9 Feng GUI Halaman Login.....	53
Tabel 4. 10 Feng GUI Halaman Member.....	56
Tabel 4. 11 Feng GUI Halaman Latihan Soal.....	58
Tabel 4. 12 Feng GUI Halaman Quiz	59
Tabel 4. 13 Feng GUI Halaman Review Quiz	61
Tabel 4. 14 Feng GUI Halaman Edit Profil Pengguna.....	62
Tabel 4. 15 Rangkuman Skor Feng GUI.....	64
Tabel 4. 16 Penghitungan Skor Feng GUI.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 User Persona.....	8
Gambar 3. 1 Langkah metode GDD	14
Gambar 3. 2 Use case diagram.....	17
Gambar 4. 1 User Persona.....	23
Gambar 4. 2 Wireframe Landing Page	28
Gambar 4. 3 Wireframe Pendaftaran Member	29
Gambar 4. 4 Wireframe Pembayaran Pendaftaran Member	29
Gambar 4. 5 Wireframe Konfirmasi Pembayaran Pendaftaran Member	30
Gambar 4. 6 Wireframe Login Member	30
Gambar 4. 7 Wireframe Dashboard	31
Gambar 4. 8 Wireframe Profil	31
Gambar 4. 9 Wireframe Latihan Soal	32
Gambar 4. 10 Wireframe Quiz.....	32
Gambar 4. 11 Wireframe Hasil Nilai	33
Gambar 4. 12 Wireframe Detail Hasil Nilai	33
Gambar 4. 13 Wireframe Review Nilai	34
Gambar 4. 14 Wireframe Diskusi	34
Gambar 4. 15 Wireframe Diskusi Topik.....	35
Gambar 4. 16 Wireframe Diskusi Komentar	35
Gambar 4. 17 Prototype Landing Page	36
Gambar 4. 18 Prototype Pendaftaran Member.....	37
Gambar 4. 19 Prototype Pembayaran Pendaftaran Member	37
Gambar 4. 20 Prototype Konfirmasi Pembayaran Pendaftaran Member.....	38
Gambar 4. 21 Prototype Login Member	38
Gambar 4. 22 Prototype Dashboard Member	39
Gambar 4. 23 Prototype Profil	39
Gambar 4. 24 Prototype Latihan Soal	40
Gambar 4. 25 Prototype Quiz.....	40

Gambar 4. 26 Prototype Hasil Nilai.....	41
Gambar 4. 27 Prototype Detail Hasil Nilai	41
Gambar 4. 28 Prototype Review Nilai	42
Gambar 4. 29 Prototype Diskusi	42
Gambar 4. 30 Prototype Diskusi Topik	43
Gambar 4. 31 Prototype Diskusi Komentar	43



INTISARI

REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK

Oleh

ANDRIYANUS PRASETYA AJI

71190483

Lulus UTBK merupakan sebuah website bimbingan belajar online yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa melanjutkan studinya ke jenjang Perguruan Tinggi Negeri (PTN).

Tampilan website yang menarik serta mudahnya penggunaan menjadi daya tarik untuk siswa. Selain program yang ditawarkan, semakin baik tampilan website dan semakin mudah tingkat penggunaannya dapat membuat siswa tertarik untuk bergabung dan mendaftar sebagai member.

Redesain website bimbingan belajar online diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut untuk membangun *user interface* pembelajaran siswa yang mudah dalam pembelajaran jarak jauh bimbingan belajar jarak jauh. Karena pada pengujian kemudahan dengan menggunakan *System Usability Scale* hasilnya website lulus UTBK memiliki nilai yang rendah yaitu 41 dengan grade F yang seharusnya ditingkatkan.

Metode Goal Directed Design (GDD) dan System Usability Scale (SUS) yang berfokus pada desain dan tingkat kemudahan penggunaan sistem, kedua metode ini dinilai dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Output dari penelitian ini ialah redesain *user interface* yang telah diperbaiki tampilannya untuk memenuhi kebutuhan user dengan hasil *usability scale* yang mengalami peningkatan dari 41 menjadi 83, dimana hasil tersebut menunjukkan website memiliki *user interface* yang telah memenuhi *System Usability Scale*

pengguna. Implementasi metode GDD pada penelitian redesain user interface pada website Lulus UTBK mampu membantu dalam menghasilkan redesain prototype dalam hal perbaikan *user interface* yang sesuai kebutuhan pengguna, serta dengan melakukan pengujian langsung terhadap penggunaannya melalui proses pengujian *System Usability Scale*.

Kata-kata kunci : redesain, user interface, *Goal Directed Design*, System Usability Scale.



ABSTRACT

REDESIGN USER INTERFACE TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA WEBSITE LULUS UTBK

By

ANDRIYANUS PRASETYA AJI

71190483

Lulus UTBK is an online tutoring website that aims to prepare students to continue their studies to the State University (PTN) level.

An attractive website display and ease of use are attractive to students. In addition to the programs offered, the better the website display and the easier the level of use can make students interested in joining and registering as members.

Redesigning an online tutoring website is necessary to achieve this goal to build a user interface for student learning that is easy in distance learning. Because in the ease testing by using the System Usability Scale, the results of the Lulus UTBK website have a low value of 41 with an F grade that should be improved.

The Goal Directed Design (GDD) and System Usability Scale (SUS) methods that focus on system design and ease of use, these two methods are considered to be able to solve the problem.

The output of this research is a redesigned user interface that has been improved in appearance to meet user needs with the results of usability scale that has increased from 41 to 83, where the results show that the website has a user interface that has met the System Usability Scale of users. The implementation of the GDD method in the research on redesigning the user interface on the Lulus UTBK website can help in producing a redesigned prototype in terms of improving the user interface that meets the needs of users, as well as by conducting direct testing of users through the System Usability Scale testing process.

Keywords : *redesign, user interface, Goal Directed Design, System Usability Scale.*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan semakin pesat khususnya pendidikan, salah satu contoh dari perkembangan pendidikan adalah makin banyaknya bimbingan belajar online, hal ini didukung oleh banyaknya minat pengguna bimbingan belajar online. Sejak awal pandemi corona berbagai platform bimbingan belajar online seperti Quipper menyatakan kenaikan pengguna sebanyak 30% dalam sepekan, bahkan platform Ruangguru juga mengalami lonjakan pengguna sebanyak 1 juta pengguna dalam satu hari (Burhan, 2020). Rata-rata bimbingan online menyediakan berbagai layanan khususnya pada siswa atau siswi tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas 12 yang ingin mengikuti serta ingin lulus Ujian Tertulis Berbasis Komputer (UTBK), program andalan dari Bimbingan online adalah Program Lulus UTBK. Hal ini diperkuat dengan banyaknya siswa yang mendaftarkan bimbingan online dengan tujuan agar dapat lulus UTBK, dan mendapatkan Perguruan Tinggi Negeri (PTN).

Dari data yang diperoleh dari Lembaga Tes Masuk Perguruan Tinggi (LTMPPT) peserta yang mengikuti UTBK SBMPTN 2022 sebanyak 800.852 orang peserta. Dari data yang diperoleh, terdapat siswa yang berhasil lolos sebanyak 193.810 siswa atau 24,07 persennya (Astunggoro, 2022) oleh karena itu banyak bimbingan online yang berlomba lomba untuk meningkatkan kualitasnya untuk bisa meningkatkan daya tarik siswa untuk mendaftarkan di bimbel tersebut. Salah satu upaya untuk bisa meningkatkan daya beli masyarakat terhadap produk jasa bimbel adalah dengan meningkatkan *platform* yang dipakai untuk memberikan informasi mengenai program-program dari bimbingan belajar tersebut khususnya pada kasus kali ini adalah dengan *website*. Memberikan tampilan yang menarik serta kemudahan dalam penggunaannya menjadi daya tarik untuk siswa. Tampilan laman terkait dengan gampang atau tidaknya laman diaplikasikan dan dipahami oleh calon pelanggan. Lazimnya calon pelanggan pasti pernah mengalami kesusahan pada

ketika pertama kali mencoba berbelanja online, pelanggan akan mengurungkan niatnya untuk mengambil keputusan tersebut karena ada rasa ketidaktahuan dalam bertransaksi online (Japariato & Adelia, 2020) ternyata mendorong minat calon pembeli untuk memakai produk yang ditawarkan tersebut. Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan tampilan dan kemudahan dari *website* tersebut adalah dengan *redesign User Interface (UI)*.

Redesain yakni kegiatan merancang ulang sebuah desain dengan merubah tampilan luar saja, maupun merubah wujud asli yang berfungsi untuk tercapainya tujuan desain yang lebih bagus (Zahra & Yogananti, 2021). Proses desain *website* dilakukan ketika awal pembuatan sebuah *website* dan sering tidak pernah dilakukan desain ulang. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesign dan mengevaluasi desain dari *website* Lulusutbk terhadap kemudahan penggunaannya.

Adapun instrumen dalam mengevaluasi tingkat kemudahan dalam menggunakan *website* adalah dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Dimana SUS terdiri dari 10 buah pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki rentan nilai 1 sampai dengan 5, dimana nilai 1 menyatakan Sangat Tidak Setuju sedangkan nilai 5 menyatakan Sangat Setuju.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas pada latar belakang di atas, tentang pentingnya desain *website* terhadap kemudahan pengguna, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu, apakah metode GDD dapat digunakan untuk membangun antarmuka pembelajaran siswa yang optimal untuk bimbingan belajar jarak jauh.

1.3. Batasan Masalah

Peneliti menetapkan batasan-batasan masalah yaitu output dari penelitian ini berupa rancangan desain *website* dari LulusUTBK yang baru. Lalu pengguna sistem adalah siswa SMA. Peneliti menetapkan siswa SMA kelas 12 sebagai calon pengguna sistem. Karena yang akan mendaftarkan diri untuk bergabung bersama

LulusUTBK adalah siswa SMA kelas 12 yang ingin mengikuti ujian UTBK untuk melanjutkan studinya ke PTN.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang desain dari *website* Lulusutbk dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Untuk menguji tingkat kemudahan dalam penggunaan *website* Lulus UTBK akan dilakukan penilaian dengan instrumen dari *System Usability Scale* (SUS).

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan rancangan desain *website* yang lebih menarik dan meningkatkan *usability* dimana akan mempermudah pengguna ketika menggunakan *website* tersebut. Sehingga dapat meningkatkan minat beli pengguna karena pengguna akan lebih mudah mendapatkan informasi serta dapat menggunakan fitur-fitur yang ada dari *website* tersebut.

1.6. Sistematika Penulisan

Supaya gambaran penelitian yang dilakukan penulis dapat dipahami dengan sangat jelas maka penulis membagi laporan ini menjadi 5 bab, yang terdiri dai:

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

Bab 2 yang terdapat Tinjauan Pustaka serta Landasan Teori didalamnya yang berisi tinjauan pustaka perihal penelitian-penelitian yang berkaitan, dan macam-macam tinjauan pustaka spesifik, yaitu tentang redesign website.

Bab 3 yaitu Metodologi Penelitian yang berisi terkait analisis kebutuhan sistem, perancangan penelitian dan use case diagram.

Bab 4 berisi tentang Implementasi awal, imlementasi sistem, dan analisis hasil.

Ditutup dengan Bab 5 yaitu Kesimpulan serta saran yang dapat dilakukan oleh peneliti dimasa mendatang.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tugas akhir yang telah dikerjakan pada Redesain User Interface Terhadap Kemudahan Pengguna Website Lulus UTBK. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1.1 Metode Goal Directed Design

1. Pada penelitian ini, penggunaan metode *Goal Directed Design* dalam perancangannya, serta dilakukan perbandingan website versi lama dan baru dalam pengambilan datanya, penelitian dinilai berhasil karena mendapatkan nilai atau skor yang tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penghitungan pada Tabel 4.4 yang mendapatkan nilai 41,52 atau mendapatkan *grade* F. Lalu hasil yang diperoleh dari perhitungan pada Tabel 4.5 adalah 83,91 atau mendapatkan *grade* A. Oleh karena itu redesain *website* diperlukan seiring dengan berjalannya waktu, karena hasil yang diperoleh pada saat pengujian website lama memiliki skor yang rendah pada *usability* nya. Ketika dilakukan redesain maka terjadi kenaikan skor pada *usability* nya.
2. *Usability* yang rendah dapat mempengaruhi banyak atau sedikitnya user yang akan menggunakan sistem tersebut kedepannya. Semakin tinggi tingkat *usability* nya, maka semakin tertarik user untuk menggunakan sistem itu lagi, sedangkan semakin rendah tingkat *usability* nya maka semakin tidak tertarik user untuk menggunakan sistem itu lagi.

5.1.2 Pengujian Dengan Feng GUI

Pada penelitian ini hasil dari pengujian desain menggunakan Feng GUI, dari 8 halaman yang dilakukan pengujian dan mengambil data *Aesthetic Report*, website dengan desain yang lama unggul pada 5 halaman yaitu pada

halaman Pendaftaran, halaman Member Login, halaman Latihan Soal, halaman Quiz, halaman Review quiz. Lalu pada website dengan desain yang baru unggul pada 3 halaman yaitu pada halaman Utama, halaman Login, halaman Profil Pengguna.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian menggunakan Feng GUI dapat disimpulkan bahwa website dengan versi lama ternyata lebih unggul dibandingkan dengan website versi baru dari segi desain, hasil ini dapat dilihat pada tabel 4.16 Penghitungan Skor Feng GUI.

Hasil pengujian ini berbeda jika dibandingkan dengan pengujian menggunakan responden siswa dalam penilaian desain tampilan website, hal ini dikarenakan beberapa faktor, adapun beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu :

1. Pengujian dengan Feng GUI menggunakan AI yang sudah dilatih sedemikian rupa sehingga hasilnya akan tetap statis, hal ini berbeda dengan pengujian menggunakan responden yang dapat berubah – ubah.
2. Dalam pengujian ini juga melibatkan pengalaman yang berbeda, yaitu ketika pengujian dilakukan kepada siswa SMA yang masih rata – rata memiliki pengetahuan tentang desain sebuah website lebih sedikit dibandingkan dengan pengetahuan AI Feng GUI yang sudah dilatih dengan banyak website dan sudah menerapkan banyak teori – teori terkait desain website yang baik.
3. Pada pengujian ini tetap ditekankan pada kondisi website ini ditunjukkan, yaitu ditunjukkan pada siswa SMA yang berada di Indonesia. Oleh karena itu pengujian dengan siswa SMA dirasa sudah cukup, karena calon pengguna akan berasal dari ruang lingkup tersebut.

5.2 Saran

Karena semakin banyak website bimbingan belajar yang tersedia dari tahun ke tahun sehingga persaingan akan semakin ketat, maka sebagai web developer, diharapkan peneliti berikutnya bisa melanjutkan untuk menguji dari tingkat usability website Lulus UTBK dan memperbarui dari segi desain supaya bisa meningkatkan daya tarik dan kenyamanan ketika sistem digunakan oleh calon member atau member.



DAFTAR PUSTAKA

- Astungkoro, R. (2022, June 23). *Calon Mahasiswa yang Gagal UTBK-SBMPTN Jangan Patah Semangat*. Republika.Co.Id.
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, F. I. (2021). PERBANDINGAN ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE SHOPEE DAN BUKALAPAK MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Technologia*, 12, 188.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Burhan, A. F. (2020, March 24). *Pengguna Startup Pendidikan Melonjak Selama Masa Belajar di Rumah*. Katadata.Co.Id.
<https://www.republika.co.id/berita/rdxr0j428/calon-mahasiswa-yang-gagal-utbksbmptn-jangan-patah-semangat>
- Faticha, R., Aziza, A., & Hidayat, Y. T. (2019). ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION. In *Jurnal TEKNOKOMPAK* (Vol. 13, Issue 1).
- Japarianto, E., & Adelia, S. (2020). PENGARUH TAMPILAN WEB DAN HARGA TERHADAP MINAT BELI DENGAN KEPERCAYAAN SEBAGAI INTERVENING VARIABLE PADA E-COMMERCE SHOPEE. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 14, 35–43.
<https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.35-43>
- Mukhlashin, Y. D. (2021). Penggalan Informasi Berdasarkan Karakteristik Pembaca Berita Menggunakan User Persona. *REPOSITOR*, 3(4), 343–350.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono*. Alfabeta.
- Suryawan, T. G. I., Satyawati, A. A. A. G. I., Purnama, A. W. I., & Arsana, P. D. M. I. (2022). Evaluasi dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale dan Automated Software Testing. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 11, 18–28. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v11i1>

- Yohanes, D. O., Ambarwati, A., & Darujati, C. (2021). *Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online Menggunakan Metode Goal-Directed Design* (Vol. 3, Issue 1).
- Zahra, W. K., & Yogananti, A. F. (2021). REDESAIN WEBSITE VISIT JAWA TENGAH. In *Jurnal Citrakara* (Vol. 2, Issue 2).

