

**EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS
WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT**

Skripsi



oleh:

**CORNELIS LESEPDA KETTE
71180319**

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

2024

**EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS
WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT**

Skripsi



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

Disusun oleh

CORNELIS LESEPDA KETTE
71180319

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

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT

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, 19 Juni 2024



CORNELIS LESEPDA KETTE
71180319

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN
ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH
DAERAH KABUPATEN SUMBA BARAT

Nama Mahasiswa : CORNELIS LESEPDA KETTE

N I M : 71180319

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap


Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 16 Juni 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


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


Antonius Rachmat C., Dr.
S.Kom.,M.Cs.

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 : Cornelis Lesepta Kette
NIM : 71180319
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:


**“EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB
PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMBA BARAT”**

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 : 19 Juni 2024

Yang menyatakan


(Cornelis Lesepta Kette)
NIM.71180319

HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMBA BARAT

Oleh: CORNELIS LESEPDA KETTE / 71180319

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 Juni 2024

Yogyakarta, 16 Juni 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.
2. Antonius Rachmat C., Dr. S.Kom., M.Cs.
3. Gani Indriyanta, Ir. M.T.
4. I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.







Dekan

(Restyandino, 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**

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

Nama : Cornelis Lesepta Kette
NIM : 71180319
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:


**“EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB
PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMBA BARAT”**

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 : 19 Juni 2024

Yang menyatakan



(Cornelis Lesepta Kette)
NIM.71180319



Karya sederhana ini dipersembahkan
kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,
dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Anonim

Bagi orang yang mau terus berjuang, tidak ada jalan yang tidak bisa dilewati

(Pepatah Kuno)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul **EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT** 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:

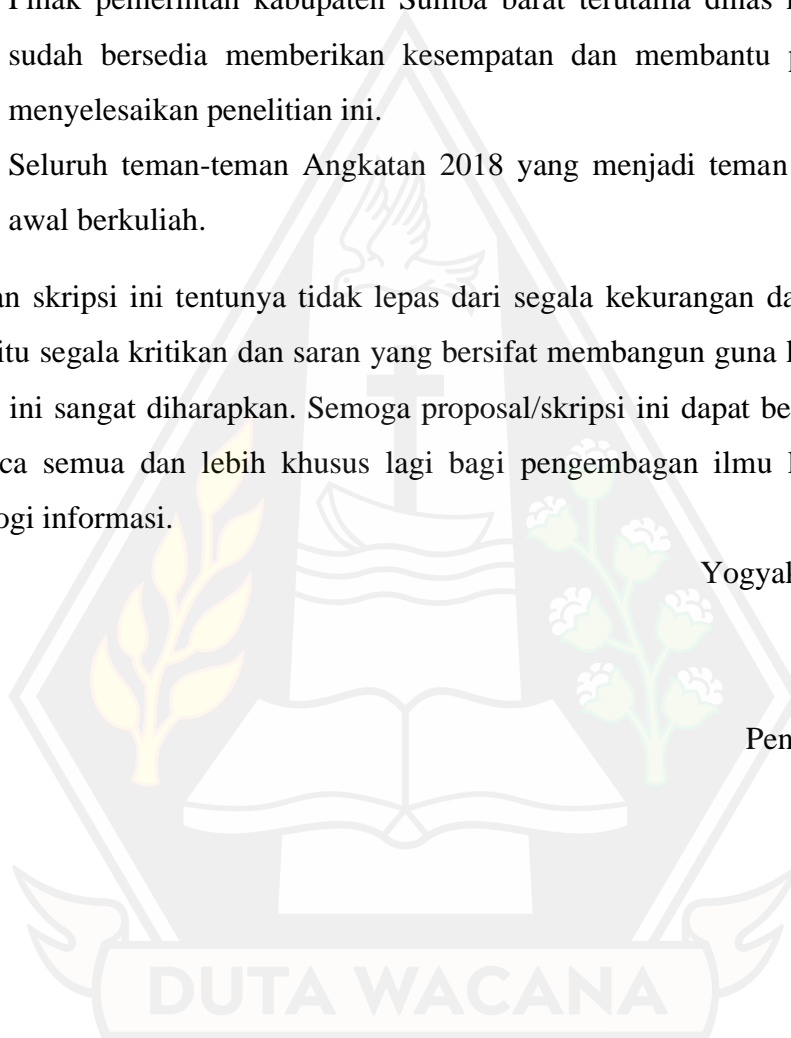
1. Tuhan Yesus Kristus yang maha baik, yang sudah memberikan saya berkat dan kekuatan dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Orang tua tercinta, bapak Yohanis Kette, S.P dan mama Yeni Ati Ina Kii, S.Si yang selama ini selalu memberikan saya dukungan melalui doa dan dukungan material, selalu sabar memberikan motivasi kepada saya tanpa kenal lelah.
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D., selaku Dekan FTI, yang bersedia menyempatkan waktu untuk penulis
4. Bapak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom., selaku Kaprodi Informatika, yang selalu memberikan motivasi selama penulis mengerjakan skripsi ini.
5. Bapak Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Bapak Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis.
7. Indah Kette, Tiara Kette, Roland Kette, Joy Kette, Yanus Kette, Darius Kette, Oscar Umbu, Ito Lalo, selaku saudara penulis yang sudah memberikan dukungan doa maupun material dari awal berkuliah hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Keluarga besar Kette tercinta: yang selalu memberikan dukungan baik secara spiritual maupun material.

9. Riken Mude, selaku orang yang selalu menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Seluruh sahabat tercinta yang selalu mendukung, memberikan waktu, dan selalu mendampingi penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan penelitian ini.
11. Pihak pemerintah kabupaten Sumba barat terutama dinas kominfo yang sudah bersedia memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
12. 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 proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, -----

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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
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.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Analisis.....	6
2.2.2 User Interface	6
2.2.3 Design Interface	7
2.2.4 User Experience	7

2.2.5	User Experience Design.....	7
2.2.6	Design Sprint.....	7
2.3	Alat Test User Experience.....	9
BAB III	13
METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
3.1.1	Perangkat Keras	13
3.1.2	Perangkat Lunak.....	13
3.2	Perancangan Penelitian.....	13
3.2.1	Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2.2	Metode Analisis Data.....	14
3.3	Alur Penelitian.....	16
3.4	Pengujian Website Lama.....	18
3.5	Perancangan Antarmuka Pengguna.....	21
3.5.1	Wireframe	22
3.5.2	Desain Antarmuka.....	27
3.6	Use case Diagram.....	38
3.7	Perancangan Database.....	42
3.7.1	Kamus Data.....	43
BAB IV	52
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
3.8	Tahap Awal	52
3.8.1	Survei	52
3.9	Tahap Pengembangan.....	52
3.9.1	Implementasi website.....	52
3.10	Pengujian dan Analisis.....	65
3.10.1	Pengujian SUS dan UEQ	65
3.10.2	Analisis data SUS.....	69

3.11	Pembahasan	76
3.11.1	Perbedaan <i>website</i> lama dan baru	76
3.11.2	Hasil pengujian <i>website</i> lama dan baru.....	74
BAB V	76
KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
4.1	Kesimpulan.....	76
4.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN A		80
KODE SUMBER PROGRAM		80
LAMPIRAN B		89
KARTU KONSULTASI DOSEN 1		89
LAMPIRAN C		90
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....		90
LAMPIRAN D.....		92
BUKTI PENELITIAN DAN PENGUJIAN.....		92
LAMPIRAN E		94
KUESIONER SURVEI AWAL.....		94
LAMPIRAN F.....		95
GAMBAR WEBSITE LAMA		95
LAMPIRAN G		97
FORMULIR PERBAIKAN (REVISI) SKRIPSI.....		97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil perhitungan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
Tabel 3. 2 Hasil UEQ Website Pemerintah Kabupaten Sumba Barat.....	20
Tabel 3. 3 use case admin login	38
Tabel 3. 4 Use case admin melihat data dashboard	39
Tabel 3. 5 Use case admin menambah data	39
Tabel 3. 6 Use case admin melihat detail data	40
Tabel 3. 7 Use case admin menghapus data.....	40
Tabel 3. 8 Use case admin mengedit data	41
Tabel 3. 9 Use case admin melihat data publik.....	41
Tabel 3. 10 Use case user melihat data publik	42
Tabel 3. 11 Tabel Database Dokumen	43
Tabel 3. 12 Tabel Database Web user.....	44
Tabel 3. 13 Tabel Database Perangkat Daerah	44
Tabel 3. 14 Tabel Database Sub Perangkat Daerah	45
Tabel 3. 15 Tabel Database Kecamatan	45
Tabel 3. 16 Tabel Database Kelurahan	45
Tabel 3. 17 Tabel Database Pendidikan	46
Tabel 3. 18 Tabel Database Dokumen	47
Tabel 3. 19 Tabel Database Pengumuman	47
Tabel 3. 20 Tabel Database Kegiatan	48
Tabel 3. 21 Tabel Database Kegiatan_foto	48
Tabel 3. 22 Tabel Database Perbankan	48
Tabel 3. 23 Tabel Database Perizinan.....	49
Tabel 3. 24 Tabel Database Potensi	50
Tabel 3. 25 Tabel Database Berita	50
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Survei.....	52
Tabel 4. 2 Nilai asli SUS.....	65
Tabel 4. 3 Hasil akhir SUS.....	67

Tabel 4. 4 Hasil UEQ 69

Tabel 4. 5 Kesimpulan hasil analisis SUS 75

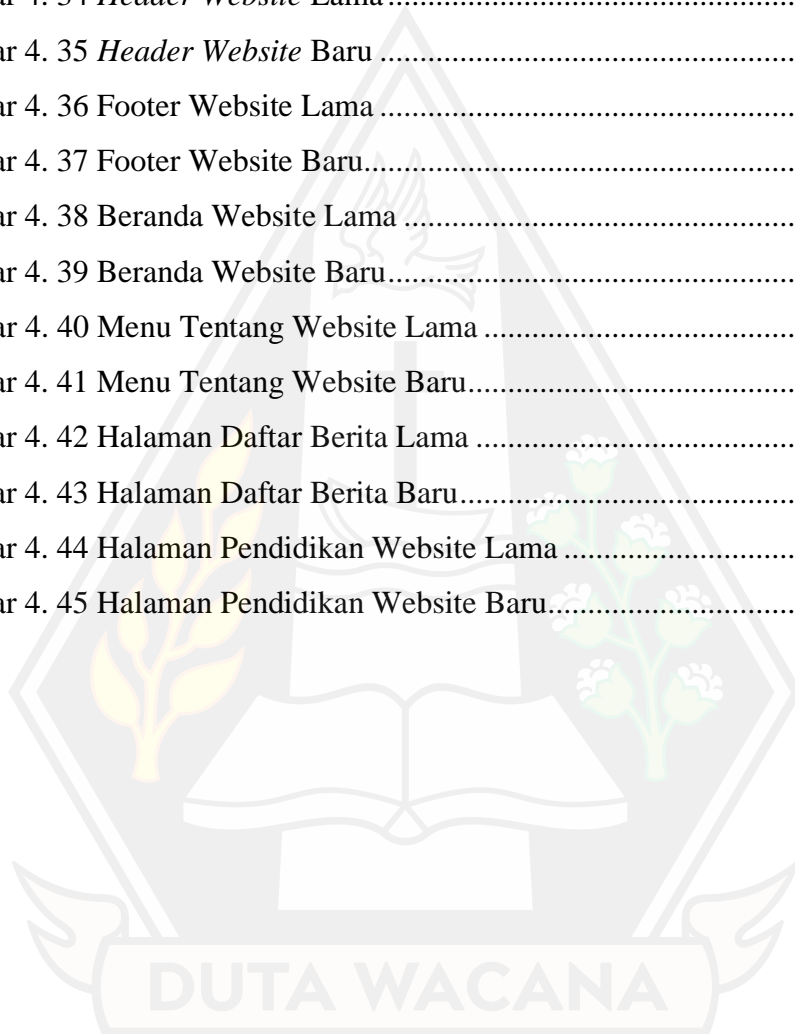


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Daftar pertanyaan <i>User Experience Quetisionaire</i>	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Hasil <i>vote</i> teknik <i>crazy eighth</i>	17
Gambar 3. 3 Hasil penilaian responden dalam bentuk <i>Latter Grades</i>	20
Gambar 3. 4 Hasil perhitungan <i>Benchmark</i>	21
Gambar 3. 5 Desain <i>wireframe</i> Beranda	22
Gambar 3. 6 Desain <i>wireframe</i> Berita.....	23
Gambar 3. 7 <i>Wireframe</i> bagian menu <i>Tentang</i>	23
Gambar 3. 8 <i>Wireframe</i> menu galeri.....	24
Gambar 3. 9 <i>Wireframe</i> menu dokumen perencanaan.....	24
Gambar 3. 10 <i>Wireframe</i> menu Daftar pengumuman.....	25
Gambar 3. 11 <i>Wireframe</i> menu wisata daerah.....	25
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> menu Daftar kegiatan.....	26
Gambar 3. 13 Desain menu beranda	27
Gambar 3. 14 Desain menu <i>Tentang</i>	28
Gambar 3. 15 Desain menu Pemerintah.....	29
Gambar 3. 16 Desain menu Daftar Berita.....	30
Gambar 3. 17 Desain menu Pengumuman.....	31
Gambar 3. 18 Desain menu Wisata daerah	32
Gambar 3. 19 Desain menu Pendidikan.....	33
Gambar 3. 20 Desain menu Daftar kegiatan	33
Gambar 3. 21 Desain menu Detail kegiatan.....	34
Gambar 3. 22 Desain Menu bantuan (FAQ)	34
Gambar 3. 23 Desain menu Dokumen perencanaan	35
Gambar 3. 24 Bagian Header (Iterasi 2)	35
Gambar 3. 25 Bagian <i>footer</i> (Iterasi 2)	36
Gambar 3. 26 Bagian beranda (iterasi 2)	36
Gambar 3. 27 Bagian Dokumen Perencanaan (iterasi 2).....	37

Gambar 3. 28 Use case Diagram.....	38
Gambar 3. 29 Desain Schema Database	43
Gambar 4. 1 Bagian Header	53
Gambar 4. 2 Bagian footer	53
Gambar 4. 3 Menu Beranda	54
Gambar 4. 4 Bagian menu Tentang (1).....	55
Gambar 4. 5 Bagian Menu Tentang (2)	55
Gambar 4. 6 Bagian Menu Tentang (3)	55
Gambar 4. 7 Bagian Menu Tentang (4)	56
Gambar 4. 8 Bagian Menu Daftar Berita	56
Gambar 4. 9 Bagian Menu Pemerintah (1)	57
Gambar 4. 10 Bagian Menu Pemerintah (2)	57
Gambar 4. 11 Menu Infrastruktur (Pendidikan).....	58
Gambar 4. 12 Menu Infrastruktur (Kesehatan).....	58
Gambar 4. 13 Menu Infrastruktur (Perbankan).....	59
Gambar 4. 14 Menu Potensi Daerah	59
Gambar 4. 15 Menu Dokumen Perencanaan.....	60
Gambar 4. 16 Menu Pengumuman.....	61
Gambar 4. 17 Menu Layanan Perizinan.....	61
Gambar 4. 18 Menu Penyelenggaraan Daerah.....	62
Gambar 4. 19 Menu Bantuan	63
Gambar 4. 20 Halaman Login Admin.....	63
Gambar 4. 21 Halaman perangkat.....	64
Gambar 4. 22 Halaman Tambah Data.....	65
Gambar 4. 23 Grafik Benchmark UEQ.....	69
Gambar 4. 24 Grafik Pertanyaan 1 (Q1)	70
Gambar 4. 25 Grafik Pertanyaan 2 (Q2)	70
Gambar 4. 26 Grafik Pertanyaan 3 (Q3)	71
Gambar 4. 27 Grafik Pertanyaan 4 (Q4)	71
Gambar 4. 28 Grafik Pertanyaan 5 (Q5)	72

Gambar 4. 29 Grafik Pertanyaan 6 (Q6)	72
Gambar 4. 30 Grafik Pertanyaan 7 (Q7)	73
Gambar 4. 31 Grafik Pertanyaan 8 (Q8)	73
Gambar 4. 32 Grafik Pertanyaan 9 (Q9)	74
Gambar 4. 33 Grafik Pertanyaan 10 (Q10)	74
Gambar 4. 34 <i>Header Website Lama</i>	77
Gambar 4. 35 <i>Header Website Baru</i>	77
Gambar 4. 36 Footer Website Lama	78
Gambar 4. 37 Footer Website Baru.....	78
Gambar 4. 38 Beranda Website Lama	78
Gambar 4. 39 Beranda Website Baru.....	78
Gambar 4. 40 Menu Tentang Website Lama	70
Gambar 4. 41 Menu Tentang Website Baru.....	70
Gambar 4. 42 Halaman Daftar Berita Lama	72
Gambar 4. 43 Halaman Daftar Berita Baru.....	72
Gambar 4. 44 Halaman Pendidikan Website Lama	72
Gambar 4. 45 Halaman Pendidikan Website Baru.....	72



INTISARI

EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT

Oleh

CORNELIS LESEPDA KETTE

71180319

Salah satu tujuan situs *web* pemerintah adalah untuk memfasilitasi akses masyarakat terhadap layanan dan informasi pemerintah tanpa memerlukan kunjungan fisik ke kantor pemerintah. Hasilnya, situs *web* Kabupaten Sumba Barat telah berkembang menjadi sumber daya penting bagi kebutuhan masyarakat setempat. Sebelum membuat *website*, peneliti terlebih dahulu melakukan jajak pendapat untuk mengumpulkan informasi tentang kekurangan *website*. Berdasarkan survei yang dilakukan di situs pemerintah Sumba Barat, ada sejumlah persoalan. Misalnya, peserta sangat tidak setuju dengan tata letak menu yang cukup menarik, konten *website* kurang menarik dan perlu sering diperbarui, tidak ada menu *helpdesk*, warna dan *font website* kurang menarik, dan informasinya kurang menarik.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan metode *design sprint* sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada *website* Sumba Barat. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan membuktikan terjadinya peningkatan terhadap *website* sebelum dan yang telah dirancang. Skor *System Usability Testing* (SUS) sebelumnya 44 (poor) meningkat menjadi 60,9 (good). Berdasarkan evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) *attractiveness* sebelumnya menjadi -0,18 menjadi 1,70, *perpicuity* -0,34 menjadi 1,56, *efficiency* -0,47 menjadi 1,67, *dependability* -0,24 menjadi 1,64, *stimulation* -0,52 menjadi 0,88 dan *novelty* -0,44 menjadi 1,88.

Kata-kata kunci : Sumba Barat, *Design sprint*, *system usability testing*.

ABSTRACT

EVALUASI DAN ANALISIS DESAIN ANTARMUKA SITUS WEB PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT

By

CORNELIS LESEPDA KETTE

71180319

One of the purposes of government websites is to facilitate public access to government services and information without requiring a physical visit to a government office. As a result, the West Sumba Regency website has developed into an important resource for the needs of the local community. Before creating a website, researchers first conducted an opinion poll to collect information about the website's shortcomings. Based on a survey conducted on the West Sumba government website, there are a number of problems. For example, participants strongly disagreed that the menu layout was quite attractive, the website content was not attractive and needed to be updated frequently, there was no helpdesk menu, the website colors and fonts were not attractive, and the information was not interesting.

Based on this problem, researchers are interested in using the design sprint method as a solution to solve problems on the West Sumba website. Based on the results of the evaluation that has been carried out, it proves that there has been an increase in the website before and after it has been designed. The previous System Usability Testing (SUS) score of 44 (poor) increased to 60,9 (good). Based on the previous User Experience Questionnaire (UEQ) evaluation, attractiveness was -0.18 to 1.70, perpicuity -0.34 to 1.56, efficiency -0.47 to 1.67, dependability -0.24 to 1.64, stimulation -0.52 to 0.88 and novelty -0.44 to 1.88.

Keywords : West Sumba, *Design sprint*, *system usability testing*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang adanya situs *web* sangat membantu para pengguna internet dalam mencari informasi yang disediakan baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi dengan sangat mudah. Salah satu contoh situs *web* yang baik antara lain dapat menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan penggunanya (Rochmawati, 2019). Antarmuka yang buruk akan sangat berpengaruh terhadap pengalaman para pengguna dalam mengakses atau mengunjungi sebuah situs *web*.

Menurut (Hardiansyah, Iskandar, & Harliana, 2019,) *website* yang baik adalah *website* yang menghargai kenyamanan pengguna dan memperhatikannya, menjamin pengguna tidak mengalami kendala akses. *Website* yang bagus tidak hanya dilihat dari visualnya saja. Sebuah situs *web* harus memenuhi sejumlah persyaratan agar dapat diklasifikasikan sebagai situs *web*, yang dibuktikan dengan desain visual yang menarik dan antarmuka pengguna yang lugas. Pengguna akan lebih puas dengan situs *web* yang memiliki navigasi yang mudah dan lebih menarik secara visual. Saat situs *web* dimuat dengan cepat, *browser* hanya membutuhkan waktu singkat untuk menampilkan semuanya. Ini membuat situs *web* lebih interaktif.

Konten pada *website* merupakan informasi yang sering di cari oleh pengguna atau sesuai dengan kebutuhan pengguna, aksesibilitas dan komabilitas yang berguna bagi pengguna yang memiliki keterbatasan, fungsionalitas, *usability* yang didalamnya mencakup *learnability* (kemudahan dalam penggunaan *website* dan waktu belajar), *efficiency* (kecepatan kinerja), *memorability* (daya ingat), *errors* (tingkat kesalahan) dan *satisfaction* (kepuasan pengguna).

Pemerintah Daerah Kabupaten Sumba Barat yang berada di provinsi Nusa Tenggara Timur, dalam perkembangannya juga membuat situs *web* <https://sumbaratkab.go.id/> yang dapat diakses oleh semua orang melalui dua

platform yaitu *mobile phone* dan bisa diakses juga melalui *dekstop*. Situs *web* ini sendiri dibuat dengan tujuan menyediakan informasi serta memudahkan para pengguna untuk mengakses informasi mengenai Pemerintah Daerah Kabupaten Sumba Barat.

Kurangnya pengetahuan masyarakat di Kabupaten Sumba Barat tentang kemajuan teknologi dibidang informatika yang mengakibatkan belum semua masyarakat mengetahui tentang *website* Pemerintah Kabupaten Sumba Barat. Pembuatan *website* Pemerintah Kabupaten Sumba Barat berdasarkan peraturan presiden No. 95 tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik dan peraturan presiden No. 132 tahun 2022 yang mengatur mengenai arsitektur Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. Dari hasil penelitian yang diteliti oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa dari pihak pemerintah menginginkan contoh desain antarmuka yang baru agar bisa menjadi perbandingan dengan *website* yang lama, sehingga peneliti melakukan survey.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *design sprint* yang diperkenalkan oleh Jake Knapp pada tahun 2012. *Design Sprint Method* menurut (Ramadan, Az-Zahra, & Rokhmawati, 2019) adalah metodologi desain yang dikembangkan oleh Google untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan *prototype* dan pengujian ide dengan cepat.

Pengambilan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan *survey* pendahuluan terhadap beberapa masyarakat Kabupaten Sumba Barat. *Survey* pendahuluan adalah *survey* dilakukan menggunakan kuesioner dengan jumlah responden 10-20 orang dan dilakukan dengan cara mengirimkan *google form*. *Survey* pendahuluan ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara cepat, data atau informasi yang dikumpulkan dapat dianalisis cepat dan akurat.

Berdasarkan hasil *survey* pendahuluan, terdapat beberapa permasalahan seperti responden yang sangat tidak setuju jika tata letak menu cukup menarik, konten pada *website* kurang menarik dan perlu sering diupdate, tidak adanya menu helpdesk, warna dan huruf pada *website* yang kurang menarik, serta kurangnya

informasi tentang wisata alam. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di *website* karena beberapa kekurangan dari *website* tersebut dengan menggunakan metode *design sprint* karena dengan metode ini peneliti dapat dengan cepat mendapatkan penyelesaian masalah dengan cepat.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dengan *website* yang sudah ada pada saat ini, sehingga dapat menciptakan *website* yang menarik, mudah dan nyaman digunakan oleh *user*.

1.2. Perumusan Masalah

Pada penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya evaluasi terkait informasi yang diberikan dengan kebutuhan pengguna, apakah informasi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.
2. Berdasarkan hasil dari survei pendahuluan masih ada kekurangan dari segi penataan konten, warna dan huruf.

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini akan dibatasi hal-hal berikut:

1. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu *platform* yaitu dengan *desktop view* untuk dianalisis.
2. Pada penelitian ini didasarkan pada tingkat kesulitan dan pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan *website* tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi situs *web* yang sudah ada dan merancang ulang *user interface* pada situs *web* berdasarkan *user experience*, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan kepuasan pengguna pada saat mengakses situs *web*.

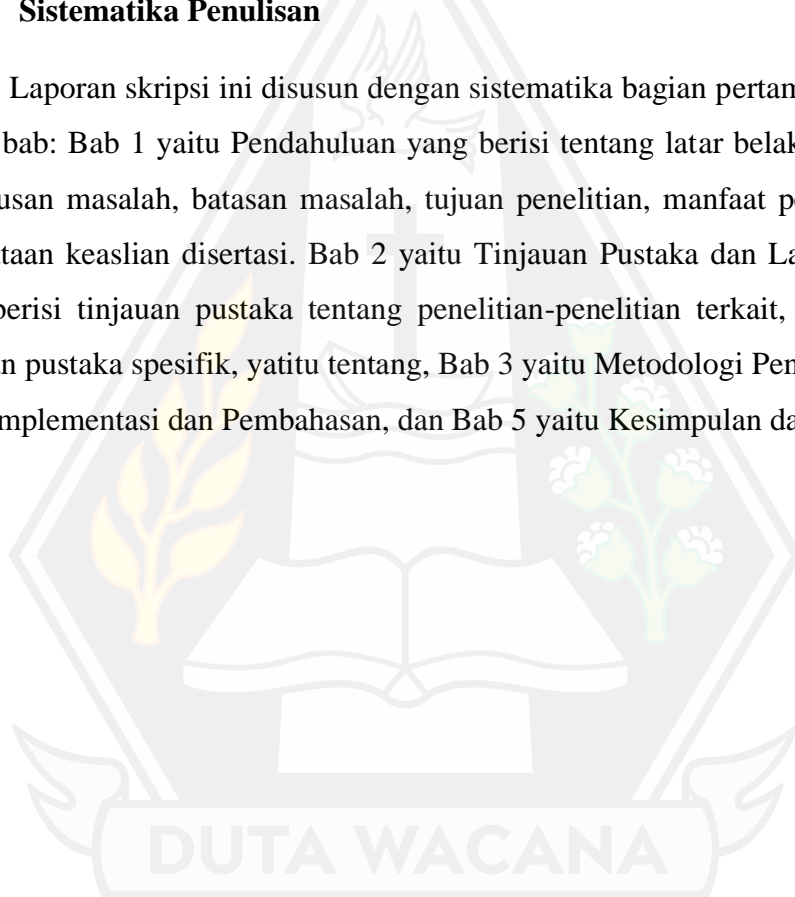
1.5. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari hasil penelitian ini, seperti:

1. Agar kepuasan pengguna terpenuhi pada saat menggunakan *website*.
2. Agar menghasilkan tampilan *website* yang menarik.
3. Menambah *user experience* yang menarik bagi pengguna.
4. Dari hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk menjadi pertimbangan dalam mengembangkan *website* kedepannya.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dengan sistematika bagian pertama, terdiri dari empat bab: 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, dan berbagai tinjauan pustaka spesifik, yaitu tentang, Bab 3 yaitu Metodologi Penelitian, Bab 4 yaitu Implementasi dan Pembahasan, dan Bab 5 yaitu Kesimpulan dan Saran



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa:

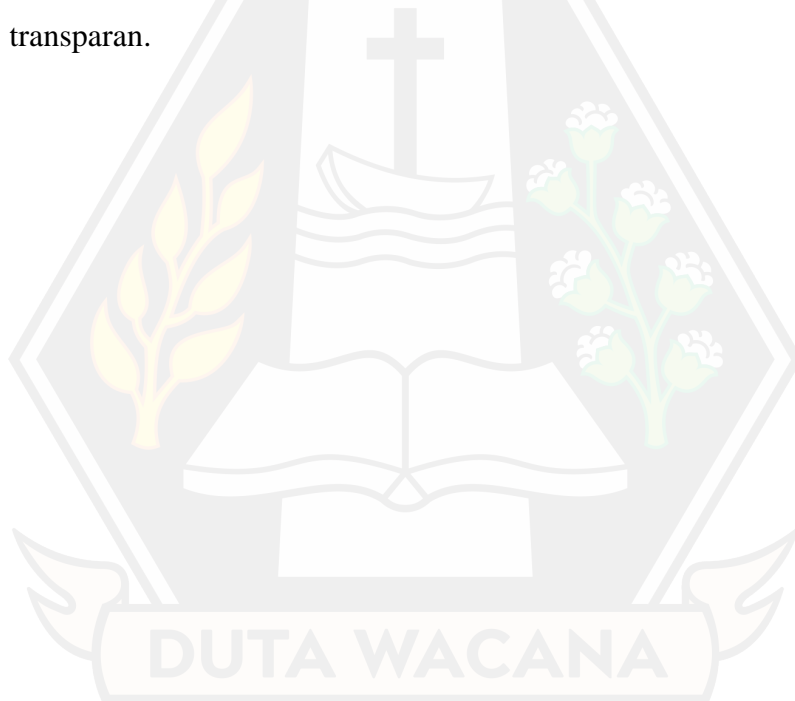
1. Penelitian ini sudah berjalan dengan cukup baik dan cukup memuaskan karena berdasarkan perumusan masalah peneliti mendapatkan hasil bahwa pengguna sudah merasa puas dengan tata letak, warna, dan teks yang ada pada *website* yang baru.
2. Berdasarkan hasil perbandingan fitur *website* lama dan baru peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa dari kedua *website* tidak memiliki perbedaan fitur yang signifikan, namun pada *website* baru memiliki menu, fitur baru seperti teks untuk melihat video profil kabupaten Sumba Barat, menu bantuan, fitur *search* pada bagian *header*, mempunyai fitur kotak saran/kritik/laporan dan terdapat fungsi *sort by filter* pada menu Pendidikan berdasarkan kategori tingkat pendidikan.
3. Berdasarkan perbandingan hasil dari pengujian antara *website* lama dan baru menggunakan *system usability scale* mendapatkan hasil *website* baru dengan nilai 60,9 (OK) sedangkan *website* lama mendapatkan nilai 44 (POOR).
4. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *user experience questionnaire* pada *website* lama dan baru, peneliti mendapatkan hasil pengujian pada *website* lama yaitu *attractiveness* dengan skor rata-rata sebesar -0,18 (*bad*), *perspicuity* skor rata-ratanya yaitu -0,34 (*bad*), *efficiency* skor rata-rata sebesar -0,47 (*bad*), *dependability* skor rata-rata sebesar -0,24 (*bad*), *stimulation* dengan skor rata-rata -0,52 (*bad*), dan *novelty* memiliki skor rata-rata sebesar -0,44 (*bad*). Sedangkan hasil pengujian *website* baru yaitu *attractiveness* dengan skor rata-rata sebesar 1,70 (Bagus), *perspicuity* dengan skor rata-rata 1,56 (diatas rata-rata), *efficiency* dengan skor rata-ratanya 1,67 (Bagus), *dependability* memiliki hasil skor rata-rata yaitu 1,64

(Bagus), *stimulation* dengan skor rata-rata 0,88 (dibawah rata-rata), dan *novelty* memiliki skor rata-rata 1,88 (Bagus).

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan dalam penelitian berikutnya, beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner SUS Q10 maka harus melakukan pelatihan terlebih dahulu, agar pengguna lebih memahami cara menggunakan *website* pemerintah kabupaten Sumba Barat yang baru.
2. Menambahkan fitur pembangunan umum pada menu infrastruktur agar informasi mengenai pembangunan di kabupaten Sumba Barat lebih transparan.



DAFTAR PUSTAKA

- Andryadi, A. A., & Fatonah, N. H. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT. *Teknologi dan Bisnis*, 3, 137-144.
- Diana, & Veronika, N. D. (2018, Februari). ANALISIS KUALITAS WEBSITE PROVINSI BENGKULU MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0. *Pseudocode*, 1.
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana. (2019,). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, Vol.01, 11~21.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., & Ependi, U. (2014, Maret). PENERAPAN METODE USABILITY TESTING PADA EVALUASI SITUS WEB PEMERINTAH KOTA PRAMBULIH. *Teknik Informatika*.
- Kurnianto Tri Nugroho, B. J. (2022, Maret). USABILITY TESTING PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN AKN PACITAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 11, 79.
- Perdanakusuma, A. R., Hanggara, B. T., & Hananursanti, A. R. (2022). Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *TECNOSCIENZA*, 6.
- Prasetyaningsi, S., & Rahmadhani, W. P. (Vol. 13 No. 2, October 2021,). Analisa User Experience p ada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13, 147 157.
- 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). *JPTIHK*, 3, 9.
- Rochmawati, I. (2019). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM. *Visualita*, 31-44.

- Setiawansyah, Q. J. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Manajemen Informatika*, 11.
- Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. (2020, Oktober). EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI SIARAN TANGSEL MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECT DESIGN (GDD). *Teknik Informatika*, 13.

