



***ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE  
WEBSITE BTA GROUP DENGAN METODE USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**SKRIPSI**

**Ahmad Ibnu Islami**

**1910512110**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2023**



***ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE  
WEBSITE BTA GROUP DENGAN METODE USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Komputer**

**DISUSUN OLEH :**

**Ahmad Ibnu Islami**

**1910512110**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2023**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ahmad Ibnu Islami

NIM : 1910512110

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Desember 2022

Yang Menyatakan,

A yellow and red Indonesian revenue stamp (Meterai Tempel) with a handwritten signature and the name Ahmad Ibnu Islami. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "10000". The handwritten signature is in black ink and appears to be "Ahmad Ibnu Islami". Below the signature, the name "Ahmad Ibnu Islami" is printed in black.

Ahmad Ibnu Islami

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Ibnu Islami  
NIM : 1910512110  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : S1- Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

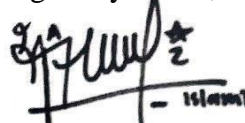
***Analisis User Experience dan Redesign User Interface Website BTA Group dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 26 Desember 2022

Yang menyatakan,



Ahmad Ibnu Islami

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Ibnu Islami  
NIM : 1910512110  
Program Studi : SI-Sistem Informasi  
Judul Tugas Akhir : Analisis User Experience dan Redesign User Interface Website BTA Group dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Kraugusteehana, S.Kom., M.Kom.,

MM

Penguji I



Iin Ernawati, S.Kom., M.Si

Penguji II



Erly Krisnanik, S.Kom., M.M.

Pegibimbing



Dr. Ernataja, M.Kom.

Dekan



Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd.,

M.Kom.

Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal Ujian : 9 Januari 2023



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa ,atas berkat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir (Seminar Teknologi Informasi) dengan baik. Proposal Tugas Akhir ini dilakukan sebagai bentuk ikhtiar dalam proses penyelesaian perkuliahan dan juga karena merupakan prasyarat untuk pengambilan Tugas Akhir/Skripsi.

Dalam penyelesaian proposal ini, peneliti tidak berdiri sendiri , karena pembuatan proposal ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua dan juga keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil.
3. Dr. Ermatita, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Helena Nurramadhan Irmanda, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM selaku Dosen Pembimbing.
6. BTA Group, selaku tempat penelitian.
7. Ibu Cici, Kak Daus, Kak Adlan, dan Kak Dora selaku fasilitator dari BTA Group.
8. Fauzan Ahmat Rahmawan dan Dwiki Airlambang sebagai teman diskusi serta *support system* dalam pengerjaan penelitian ini.
9. Ghibah Team yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan juga bertukar pikiran.
10. Keluarga besar BEMF-IK, MPM UPN Veteran Jakarta, UKM MC UPN Veteran Jakarta, dan Abang None Jakarta Timur sebagai tempat dalam mendorong kemampuan *softskill* dan penambahan relasi.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

Disadari bahwa masih banyaknya kekurangan dari Proposal Tugas Akhir ini, baik dari materi maupun teknik penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat berarti bagi peneliti.

Jakarta, 26 Desember 2022

Peneliti

# **ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN USER INTERFACE* WEBSITE BTA GROUP DENGAN METODE *USER EXPERIENCE* *QUISTIONNAIRE (UEQ)***

## **ABSTRAK**

BTA Group merupakan badan usaha yang menunjang pada bidang pendidikan atau bisa dikatakan merupakan tempat bimbingan belajar bagi para siswa/siswi jenjang menengah pertama maupun menengah atas untuk melakukan pembelajaran tambahan agar lebih memahami materi yang telah disampaikan di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tentunya BTA Group menggunakan beragam media dalam menunjang pembelajarannya, salah satu media yang digunakan adalah *website* pembelajaran BTA Group yang beralamat di [www.btagroup.co.id](http://www.btagroup.co.id). *Website* yang digunakan BTA Group ini tentunya memiliki peran penting dalam pembelajaran, maka dari itu perlunya adanya optimalisasi pada *website* untuk lebih memaksimalkan fungsi dari *website*. Penelitian yang dilakukan saat ini memiliki tujuan untuk memaksimalkan *experience* yang diberikan pada *website* dan juga memberikan tampilan *interface* yang menarik bagi pengguna nantinya. Dalam mencapai tujuan penelitian tentunya diperlukan pengujian *usability* pada *website* untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Pada perancangan nantinya akan menggunakan pendekatan menggunakan metode *Design Thinking* dan dalam pengujian *usability* akan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil yang akan didapatkan nantinya, peneliti akan memberikan tampilan *interface* baru dalam bentuk *prototype* yang nantinya akan berfungsi sebagai gambaran dalam pengembangan *website* BTA Group.

**Kata Kunci:** *BTA Group, Website, Interface, Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire, Prototype*

# **USER EXPERIENCE ANALYSIS AND USER INTERFACE REDESIGN OF BTA GROUP WEBSITE WITH USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

## **ABSTRACT**

BTA Group is a business entity that supports the field of education or it can be said that it is a tutoring place for junior and senior middle school students to carry out additional learning in order to better understand the material presented at school. In carrying out learning, of course BTA Group uses a variety of media to support their learning, one of the media used is the BTA Group learning website which is located at [www.btagroup.co.id](http://www.btagroup.co.id). The website used by the BTA Group certainly has an important role in learning, therefore it is necessary to optimize the website to further maximize the function of the website. The current research has the aim of maximizing the experience provided on the website and also providing an attractive interface for future users. In achieving the research objectives, of course, it is necessary to test the usability of the website to find out the problems that occur. The design will use an approach using the Design Thinking method and in usability testing it will use the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The results that will be obtained later, the researcher will provide a new interface display in the form of a prototype which will later serve as an illustration in the development of the BTA Group website.

**Keywords : BTA Group, Website, Interface, Experience, Design Thinking, User Experience Questionnaire, Prototype**



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Luaran yang Diharapkan .....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. <i>User Interface</i> .....	5
2.2. <i>User Experience</i> .....	5
2.3. <i>Website</i> .....	5
2.4. BTA Group.....	6
2.5. <i>Design Thinking</i> .....	6
2.6. <i>Usability</i> .....	8
2.7. <i>User Experience Questionnaire</i> .....	9
2.8. <i>Redesign</i> .....	12
2.9. <i>Review Penelitian Terdahulu</i> .....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	17
3.1. Tahap Penelitian.....	17
3.2. Uraian Penelitian .....	17
3.2.1. <i>Empathize</i> .....	17
3.2.1.1. Studi Literatur .....	17
3.2.1.2. Identifikasi Populasi dan Sampel.....	18
3.2.1.3. Analisis Sistem Berjalan .....	19

3.2.1.4.	Identifikasi Masalah.....	23
3.2.2.	<i>Define</i> .....	24
3.2.2.1.	Analisis Area Peningkatan.....	24
3.2.2.2.	Penentuan Solusi dari Evaluasi.....	24
3.2.3.	<i>Ideate</i> .....	24
3.2.3.1.	Mencari beragam referensi.....	24
3.2.4.	<i>Prototype</i> .....	25
3.2.4.1.	Pembuatan <i>Design</i> Antarmuka Baru.....	25
3.2.5.	<i>Test</i> .....	25
3.2.5.1.	Pengujian dan Evaluasi Prototipe Antarmuka Website Baru.....	25
3.2.5.2.	Pemberian <i>Feedback</i> .....	25
3.3.	Alat dan Bahan.....	25
3.4.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
3.5.	Jadwal Penelitian.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....		28
4.1.	Empathize.....	28
4.1.1.	Studi Literatur.....	28
4.1.1.1.	Identifikasi Perusahaan.....	28
4.1.1.1.1.	Struktur Organisasi.....	29
4.1.1.1.2.	Proses Bisnis Perusahaan.....	30
4.1.2.	Identifikasi Populasi dan Sampel.....	30
4.1.3.	Analisis Sistem Berjalan.....	31
4.1.3.1.	Analisis Proses Penggunaan Website.....	31
4.1.3.2.	Tampilan Website Berjalan.....	32
4.1.3.3.	Sitemap Website.....	41
4.1.3.4.	Identifikasi Aktor.....	41
4.1.3.5.	Use Case Diagram.....	42
4.1.4.	Identifikasi Masalah.....	43
4.1.4.1.	Analisis Validitas dan Realibilitas Kuesioner.....	43
4.1.4.2.	Analisis Hasil Kuesioner.....	47
4.1.4.3.	Emphaty Maps.....	53
4.2.	<i>Define</i> .....	54
4.2.1.	Analisis Area Peningkatan.....	54
4.2.2.	Penentuan Solusi dari Evaluasi.....	57
4.3.	<i>Ideate</i> .....	62
4.3.1.	Mencari beragam Referensi.....	62
4.3.1.1.	Moodboard.....	62

4.4.	Prototype .....	63
4.4.1.	Pembuatan Desain Antarmuka Baru.....	63
4.4.1.1.	<i>Design System</i> .....	63
4.4.1.2.	Hasil <i>Redesign</i> .....	65
4.4.1.2.1.	Beranda <i>Before Login</i> .....	66
4.4.1.2.2.	Tentang BTA Group.....	67
4.4.1.2.3.	Jadwal Masuk PTN .....	68
4.4.1.2.4.	Alumni.....	69
4.4.1.2.5.	Masuk.....	70
4.4.1.2.6.	Daftar.....	71
4.4.1.2.7.	Beranda <i>After Login</i> .....	72
4.4.1.2.8.	Akademis.....	73
4.4.1.2.8.1.	Laporan Penilaian .....	74
4.4.1.2.9.	Materi .....	75
4.4.1.2.10.	Jadwal.....	76
4.4.1.2.11.	Forum .....	77
4.4.1.2.12.	Profile .....	78
4.5.	Test.....	79
4.5.1.	Pengujian dan Evaluasi Prototipe Antarmuka Website Baru .....	79
4.5.2.	Pemberian Feedback.....	85
BAB V PENUTUP .....		87
5.1.	Simpulan.....	87
5.2.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA .....		88
RIWAYAT HIDUP .....		90
LAMPIRAN 1. PERMOHONAN PENELITIAN .....		91
LAMPIRAN 2. PERIZINAN PENELITIAN .....		92
LAMPIRAN 3. KUESIONER .....		93
LAMPIRAN 4. HASIL KUESIONER .....		102
LAMPIRAN 5. HASIL VALIDITAS.....		103
LAMPIRAN 6. HASIL REABILITAS.....		104
LAMPIRAN 7. HASIL KUESIONER KE-2.....		105
LAMPIRAN 8. RIWAYAT HIDUP AHLI .....		106
LAMPIRAN 9. HASIL TURNITIN .....		107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Elemen Design Thinking .....	7
Gambar 2 Proses Design Thinking .....	7
Gambar 3 Struktur Skala Asumsi UEQ .....	10
Gambar 4 Tahap Penelitian.....	17
Gambar 5 Analytics Audience Overview Website BTA Group.....	18
Gambar 6 Analytics Audience Part of Demografi.....	19
Gambar 7 Struktur Organisasi BTA Group .....	29
Gambar 8 Proses Bisnis BTA Group .....	30
Gambar 9 Landing Page.....	32
Gambar 10 About Us .....	33
Gambar 11 Daftar Pencapaian Alumni .....	33
Gambar 12 Cabang BTA .....	34
Gambar 13 Jadwal Ujian Mandiri PTN .....	34
Gambar 14 Contact Us.....	35
Gambar 15 Login .....	35
Gambar 16 Ringkasan.....	36
Gambar 17 Data Diri.....	36
Gambar 18 Laporan Kehadiran.....	37
Gambar 19 Laporan Penilaian.....	37
Gambar 20 Laporan Psikotest.....	37
Gambar 21 Materi .....	38
Gambar 22 Materi Detail .....	38
Gambar 23 Tryout.....	39
Gambar 24 Jadwal Pembelajaran.....	39
Gambar 25 Forum .....	40
Gambar 26 Forum Detail .....	40
Gambar 27 Information Architecture.....	41
Gambar 28 Use Case Diagram.....	42
Gambar 29 Sebaran Responden .....	48
Gambar 30 Empathy Maps .....	53
Gambar 31 Design Inspiration .....	63
Gambar 32 Color System.....	64
Gambar 33 Typography .....	64
Gambar 34 Buttons .....	65
Gambar 35 Icon System.....	65
Gambar 36 Text System.....	65
Gambar 37 Before.....	67
Gambar 38 After .....	67
Gambar 39 Before.....	68
Gambar 40 After .....	68
Gambar 41 Before.....	69
Gambar 42 After .....	69
Gambar 43 Before.....	70
Gambar 44 After .....	70
Gambar 45 Before.....	71
Gambar 46 After .....	71
Gambar 47 Before.....	72
Gambar 48 After .....	72

Gambar 49 Before.....	73
Gambar 50 After .....	73
Gambar 51 Before.....	74
Gambar 52 After .....	74
Gambar 53 Before.....	75
Gambar 54 After .....	75
Gambar 55 Before.....	76
Gambar 56 After .....	76
Gambar 57 Before.....	77
Gambar 58 After .....	77
Gambar 59 Before.....	78
Gambar 60 After .....	78
Gambar 61 Before.....	79
Gambar 62 After .....	79
Gambar 63 Direct Success .....	80
Gambar 64 Domisili Responden Clycle 2 .....	81
Gambar 65 Benchmark Cycle 2.....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Bentuk Konversi Data.....	10
Tabel 2 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 3 Rancangan Kuesioner .....	20
Tabel 4 Tahap Penelitian .....	26
Tabel 5 Pengelompokan Jumlah Sampel (Stratified Sampling) .....	31
Tabel 6 Identifikasi Aktor .....	41
Tabel 7 Uji Validitas .....	43
Table 8 Uji Realibitas .....	47
Tabel 9 Rata-Rata per Indikator Kuesioner .....	48
Tabel 10 Rataan berdasarkan skala.....	50
Tabel 11 Benchmark penilaian aspek UEQ .....	52
Tabel 12 Area Peningkatan.....	54
Tabel 13 Penentuan Solusi.....	57
Tabel 14 Hasil Redesign Beranda Before Login .....	66
Tabel 15 Hasil Redesign JadwalMasuk PTN.....	68
Tabel 16 Hasil Redesign Masuk .....	70
Tabel 17 Hasil Redesign Daftar .....	71
Tabel 18 Hasil Redesign Beranda After Login.....	72
Table 19 Hasil Redesign Laporan Penilaian .....	74
Table 20 Hasil Redesign Materi .....	75
Tabel 21 Rata-rata per-indikator kuesioner clycle 2.....	81
Tabel 22 Rataan berdasarkan skala cycle 2 .....	83
Tabel 23 Feedback .....	86