



**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA *WEBSITE* SMART VILLAGE
NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

SKRIPSI

**RAISSA GABRIELLA PUTRI
NIM. 2010512006**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2024**



**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA *WEBSITE* SMART VILLAGE
NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

SKRIPSI

**RAISSA GABRIELLA PUTRI
NIM. 2010512006**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2024**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Raissa Gabriella Putri
NIM : 2010512006
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : Analsis Pengalaman Pengguna Website Smart Village Menggunakan System Usability Scale (SUS)
Tanggal : 18 Januari 2024

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Jakarta, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,



Rais



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai citivas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tanga dibawah ini

Nama : Raissa Gabriella Putri
NIM : 2010512006
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

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 Pengalaman Pengguna Website Smart Village Nusantara Menggunakan System Usability Scale (SUS)

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 penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Jakarta, 18 Januari 2024

Yang menyatakan,



Raissa Gabriella Putri



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Raissa Gabriella Putri
NIM : 2010512006
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Smart Village Nusantara Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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.

Lin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Dosen Pembimbing I

Andhika Octa Indarso, M. MSI

Dosen Pembimbing II

Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI.

Dosen Penguji I

I Wawan Widi P, S.Kom., M.TI

Dosen Penguji II



Prof. Dr. Ir. Suprisanto, ST., M.Sc., IPM

Dekan FIK UPN Veteran Jakarta

Anita Muliawati, S.Kom., M.TI.

Kepala Program Studi Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 12 Januari 2024

ABSTRAK

Internet sangat berperan dalam mempermudah proses layanan dengan memberikan aksesibilitas dan kemudahan dalam berbagai aktivitas administratif dan komunikasi, salah satu contoh dalam hal ini adalah hadirnya layanan *digital* untuk mempermudah berbagai urusan di desa seperti Smart Village Nusantara. Dalam penggunaannya, terdapat berbagai pengalaman yang berbeda, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* Smart Village Nusantara dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Tahapan dalam penelitian ini mencakup studi literatur, identifikasi masalah, identifikasi populasi dan sampel, analisis data dengan SUS, mendengarkan *user*, membangun *mock-up*, menguji *mock-up*, hingga penyusunan laporan. Populasi di penelitian ini adalah pengunjung *website* Smart Village Nusantara dan pengumpulan data disini dilakukan melalui kuisioner pada Google Form yang disebarakan kepada sampel penelitian yakni masyarakat umum dengan rentang usia 18-40 tahun. Hasil penelitian ini memperlihatkan, penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap aplikasi Smart Village Nusantara saat ini, ditemukan bahwa skor rata-rata yang diperoleh ialah sekitar 61. Skor ini menunjukkan Usability atau nilai kegunaan aplikasi Smart Village Nusantara belum mencapai tingkat yang dapat dianggap berhasil atau dapat diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat aspek-aspek dalam aplikasi Smart Village Nusantara yang masih perlu ditingkatkan untuk meningkatkan *usability* dan kegunaan aplikasi tersebut agar dapat lebih memenuhi ekspektasi pengguna dan mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan.

Kata Kunci: *System Usability Scale* (SUS), Analisis Pengalaman Pengguna, Smart Village Nusantara

ABSTRACT

The internet is very instrumental in facilitating the service process by providing accessibility and convenience in various administrative and communication activities. One example in this case is the presence of digital services to facilitate various affairs in the village such as Smart Village Nusantara. In its user, there are various different experiences, so this study aims to analyze and determine the user experience of using the Smart Village Nusantara website using the System Usability Scale (SUS) method. The stages in this research include a literature study, problem identification, population and sample identification, data analysis with SUS, listening to users, building Mock-Up, testing Mock-Up, and report preparation. The population in this study are visitors to the Smart Village Nusantara website and data collection here is done through questionnaires on Google Form distributed to research samples, namely the general public with an age range of 18 - 40 years. The results of this study show that, using the System Usability Scale (SUS) method on the current Smart Village Nusantara application, it was found that the average score obtained was around 61. This score indicates that the usability value of the Smart Village Nusantara application has not reached a level that can be considered successful or acceptable. This indicates that there are aspects of the Smart Village Nusantara application that still need to be improved to increase the usability of the application so that it can better meet user expectations and achieve the desired level of success.

Keyword: *System Usability Scale (SUS), User Experience Analysis, Smart Village Nusantara*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* Smart Village Nusantara dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

Penyusunan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam setiap tahap perjalanan penelitian. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer (FIK) Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta (UPNVJ) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang ilmu komputer.
2. Kaprodi Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ yang senantiasa memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan studi ini.
3. Dosen Pembimbing 1, Iin Ernawati S.Kom., M.Si., dan Dosen Pembimbing 2, Andhika Octa Indarso, M. MSI yang telah memberikan bimbingan, saran, serta arahan yang sangat berarti dalam perjalanan penelitian ini.
4. Orang tua penulis, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan cinta dalam setiap langkah hidup penulis.
5. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta menjadi teman berdiskusi yang sangat berharga.
6. Tak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta dalam penelitian ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semua kontribusi, baik dalam bentuk dukungan moral maupun materi, sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik dan menjadi salah satu kontribusi kecil dalam pengembangan *website* Smart Village Nusantara. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan semangat yang diberikan. Semoga Allah SWT memberikan berkah dan kesuksesan bagi kita semua.

Jakarta, 28 November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Luaran Penelitian	2
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 <i>Website</i>	13
2.2 <i>Pemrograman Website</i>	13
2.2.1 <i>HTML</i>	13
2.2.2 <i>CSS</i>	14
2.3 <i>Multimedia</i>	14
2.3.1 <i>User Interface</i>	14
2.3.2 <i>User Experience</i>	15
2.3.3 <i>Usability</i>	16
2.3.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
2.4 <i>Metode Prototipe</i>	18

2.5	Prototipe <i>Design Tools</i>	18
2.6	Smart Village Nusantara.....	19
2.7	Penelitian Terdahulu	22
BAB III		25
METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Tahap Penelitian	25
3.2	Uraian Tahap Penelitian	26
3.2.1	Studi Literatur.....	26
3.2.2	Identifikasi Masalah	26
3.2.3	Identifikasi Populasi dan Sampel	26
3.2.4	Analisis Data dengan SUS.....	26
3.2.5	Mendengarkan <i>User</i>	27
3.2.6	Membangun <i>Mock-Up</i>	27
3.2.7	Menguji Hasil <i>Mock-Up</i>	27
3.2.8	Penyusunan Laporan.....	27
3.3	Alat dan Bahan yang Digunakan	27
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian.....	28
3.5	Jadwal Kegiatan.....	28
BAB IV.....		29
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Data Hasil Penelitian	29
4.1.1	Analisis Masalah.....	29
4.1.2	Mengidentifikasi Populasi dan Sampel	29
4.2	Analisis Data Dengan SUS.....	31
4.2.1	Analisis Penyebaran Responden.....	31
4.2.2	Analisis Hasil Skor SUS.....	31
4.2	Mendengarkan <i>User</i>	32
4.3	Membangun <i>Mock-Up</i>	32
4.3.1	Halaman Beranda	33
4.3.2	Halaman Layanan	34
4.3.3	Halaman Berita	35
4.3.4	Halaman Uji Coba Layanan	36
4.4	Implementasi kedalam HTML dan CSS.....	37
4.5	Menguji Hasil Mock-up.....	38
BAB V		39

PENUTUP	39
5.1 Simpulan.....	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	17
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan.....	28
Tabel 4.1	Perbedaan Tampilan Halaman Beranda Existing dan Evaluasi	34
Tabel 4.2	Perbedaan Tampilan Halaman Layanan Existing dan Evaluasi	35
Tabel 4.3	Perbedaan Tampilan Halaman Berita Existing dan Evaluasi	35
Tabel 4.4	Perbedaan Tampilan Halaman Uji Coba Layanan Existing dan Evaluasi	36

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Skala nilai SUS.....	18
Gambar 2.2	Model Prototipe	18
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	25
Gambar 4.1	Jumlah pengunggug <i>Website</i> Smart Village Nusantara.....	30
Gambar 4.2	Tampilan Beranda <i>Exiting</i>	33
Gambar 4.3	Tampilan Beranda Evaluasi.....	33
Gambar 4.4	Tampilan Layanan <i>Existing</i>	34
Gambar 4.5	Tampilan Layanan Evaluasi	34
Gambar 4.6	Tampilan Berita <i>Existing</i>	35
Gambar 4.7	Tampilan Berita Evaluasi	35
Gambar 4.8	Tampilan Uji Coba layanan <i>Existing</i>	36
Gambar 4.9	Tampilan Uji Coba Layanan Evaluasi.....	36