

# ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA DESIGN SYSTEM LEGION DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

**Zahran Irfansyah**

## ABSTRAK

Dalam menciptakan sebuah tampilan antarmuka maka perlu memerhatikan beberapa hal khususnya untuk desainer, *programmer*, dan pengguna antarmuka nantinya. Dalam desain sendiri diperlukan banyak riset yang harus dilakukan seperti memperhatikan ciri khas, pesan, dan keinginan dari sebuah produk maupun penyedia produk tersebut. Sistem yang terbentuk dari permasalahan tersebut adalah Desain Sistem yang dimana merupakan sekumpulan komponen seperti tipografi, tata letak, bentuk, dan juga warna yang membentuk suatu tampilan antarmuka yang menjadi identitas sebuah produk digital atau suatu *brand*. Tujuan dibuatnya desain sistem ini adalah membantu meningkatkan efektivitas dalam pembuatan dan realisasi tampilan antarmuka yang sudah dirancang untuk segera di terbitkan untuk suatu produk. *Legion Design System* sendiri merupakan salah satu contoh Desain Sistem yang Dimana menjadi objek peneliti. Dengan menganalisa permasalahan mengenai *usability*, efektivitas, dan tingkat adopsi dari desain sistem yang dirasakan oleh pengguna yaitu *programmer* dan desainer ketika menggunakan desain sistem ini melalui pengembangan dari *Legion Design System*, dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui pengalaman pengguna ketika menggunakan *Legion Design System*.

**Kata Kunci:** Desain Sistem, Pengalaman Pengguna, *System Usability Scale*, Desainer, *Programmer*.

***USER EXPERIENCE ANALYSIS OF LEGION SYSTEM DESIGN  
USING SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHOD***

**Zahran Irfansyah**

**ABSTRACT**

When creating an interface, you need to pay attention to several things, especially for designers, programmers and future interface users. In the design itself, of course, a lot of research will need to be done, such as paying attention to the characteristics, messages and desires of a product and the product provider. The system formed from these problems is System Design which is a collection of components such as typography, layout, shape and color that form an interface that becomes the identity of a digital product or brand. The aim of creating this system design is to help increase effectiveness in creating and realizing interface displays that have been designed to be immediately published for a product. The Legion Design System itself is an example of a Design System which is the object of research. By analyzing issues regarding usability, effectiveness, and the level of adoption of the system design that is felt by users, namely programmers and designers, when using this system design through the development of the Legion Design System, using the System Usability Scale (SUS) method to find out the user experience when using the Legion Design System.

**Keywords:** Design System, User Experience, System Usability Scale, Designer, Programmer.