



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

SKRIPSI

ZAHRAN IRFANSYAH

NIM. 2010512122

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAKARTA**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2024



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

SKRIPSI

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

ZAHRAN IRFANSYAH

NIM. 2010512122

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAKARTA**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Zahran Irfansyah

NIM : 2010512122

Tanggal : 15 Juli 2024

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

Jakarta, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan,



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Zahran Irfansyah

NIM : 2010512122

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 (*NonExclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Berserta 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 : 15 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Zahran Irfansyah

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahran Irfansyah

NIM : 2010512122

Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana

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

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Proposal Skripsi.

Jakarta, 22 April 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom.,
M.Kom.



Tri Rahayu, S.Kom., M.M.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Zahran Irfansyah

NIM : 2010512122

Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA DESIGN SYSTEM LEGION
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

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



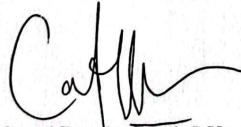
Neny Rosnawarni, S.Kom., M.Kom.

Penguji 1



Iin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Penguji 2




Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 1



Tri Rahayu, S.Kom., M.M.

Pembimbing 2



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

Dekan



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

Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 26 April 2024

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.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga Skripsi dengan judul “ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA DESIGN SYSTEM LEGION DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)” ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terdapat banyak bantuan dari banyak pihak. Demikian, segala rasa hormat dan terima kasih disampaikan setinggi – tingginya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang tak terhingga.
2. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi / Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Ibu Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Ibu Tri Rahayu, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing 2.
5. Mas Alwan Thio, Adam Pratama, Fadhil Abdillah, dan mentor di *Legion Design System*.
6. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan sepenuh hati.
7. Teman teman seperjuangan di Ranah Minang, Anggakara, dan Fakultas Ilmu Komputer.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu – persatu.

Masih banyak kekurangan yang terdapat di Skripsi ini, baik dari segi isi maupun penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman serta hakikat sebagai manusia yang selalu salah. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan sangat berarti.

Jakarta, 22 April 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR PERSAMAAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.6 Luaran Yang Diharapkan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Analisis.....	7
2.2 Pengalaman Pengguna	7
2.3 Desain.....	8

2.4 Sistem.....	8
2.5 Desain Sistem.....	9
2.6 Populasi dan Sampel	9
2.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	11
2.8 Skala Likert.....	18
2.9 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	19
2.10 Figma.....	22
2.11 Penelitian Terdahulu.....	22
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Tahapan Penelitian	27
3.1.1 Identifikasi Masalah	27
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	28
3.1.3 Pengumpulan Data	28
3.1.4 Analisa SUS	29
3.1.5 Pengolahan Data Hasil SUS.....	29
3.1.6 Uji Kelayakan.....	30
3.1.7 Dokumentasi	30
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
3.3 Perangkat Penelitian.....	31
3.3.1 Perangkat Keras	31
3.3.2 Perangkat Lunak.....	31
3.4 Jadwal Penelitian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Profil Perusahaan	34

4.1.1	Struktur Organisasi.....	34
4.1.2	<i>Legion Design System</i>	35
4.1.3	Use Case Diagram Sistem Berjalan	38
4.2	Identifikasi Masalah	39
4.3	Analisis Menggunakan Metode SUS	39
4.3.1	Responden	39
4.3.2	Penyebaran Kuesioner.....	40
4.3.3	Hasil Penyebaran Kuesioner	44
4.3.4	Uji Instrumen Penelitian	61
4.3.5	Analisa Hasil Skor System Usability Scale (SUS) ...	63
4.3.6	Analisa Instrumen Usability.....	66
4.4	Rekomendasi Fitur Tambahan.....	72
4.4.1	Desain Rekomendasi Fitur Tambahan.....	72
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		86
RIWAYAT HIDUP		91
LAMPIRAN		92
	Lampiran 1. Surat Riset.....	92
	Lampiran 2. Teks Wawancara	93
	Lampiran 3. Hasil Turnitin	95
	Lampiran 4. Pengguna Legion Design System	102
	Lampiran 5. Implementasi Rekomendasi Fitur Usulan.....	104

Lampiran 6. Kuesioner System Usability Scale.....	108
Lampiran 7. Jawaban Responden dari Kuesioner	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Pernyataan SUS (Revita, 2023)	12
Tabel 2.2 : Tabel Instrumen Usability SUS.....	16
Tabel 2.3 : Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 : Jadwal Penelitian	33
Tabel 4.1 : Pertanyaan Kuesioner	41
Tabel 4.2 : Pernyataan SUS di Kuesioner.....	42
Tabel 4.3 : Pilihan Jawaban Pernyataan SUS di Kuesioner.....	43
Tabel 4.4 : Skor SUS Kuesioner	47
Tabel 4.5 : Jawaban Responden Kuesioner.....	48
Tabel 4.6 : Uji Validitas Item Kuesioner SUS	61
Tabel 4.7 : Uji Reliabilitas Hasil Kuesioner SUS	62
Tabel 4.8 : Hasil Skor SUS Kuesioner.....	63
Tabel 4.9 : Skor Instrumen Usability Satisfaction	67
Tabel 4.10 : Skor Instrumen Usability Efficiency	68
Tabel 4.11 : Skor Instrumen Usability Learnability.....	69
Tabel 4.12 : Skor Instrumen Usability Error.....	69
Tabel 4.13 : Skor Instrumen Usability Memorability	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Skala Skor SUS.....	14
Gambar 3.1 : Tahapan Penelitian	27
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Legion Design System.....	34
Gambar 4.2 : Use Case Diagram Legion Design System	38
Gambar 4.3 : Pilihan Jawaban Pernyataan SUS di Kuesioner.....	45
Gambar 4.4 : Data Tribe/Product Kuesioner	46
Gambar 4.5 : Indikator Skor SUS.....	66
Gambar 4.6 : Wireframe Halaman (Draft Pertama).....	73
Gambar 4.7 : Wireframe Halaman (What & Why).....	75
Gambar 4.8 : Wireframe Halaman (When, Where, Who, & How).....	76
Gambar 4.9 : Wireframe Halaman (Usability Score)	77
Gambar 4.10 : Hi-Fi Halaman (What & Why)	79
Gambar 4.11 : Hi-Fi Halaman (When, Where, Who & How)	80
Gambar 4.12 : Hi-Fi Halaman (Usability Score).....	81

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan (2.1) Rumus Slovin.....	11
Persamaan (2.2) Rumus Skor SUS	13
Persamaan (2.3) Rumus Rata Rata Skor SUS.....	14
Persamaan (2.4) Rumus Uji Validitas	20
Persamaan (2.5) Rumus Uji Reliabilitas.....	21