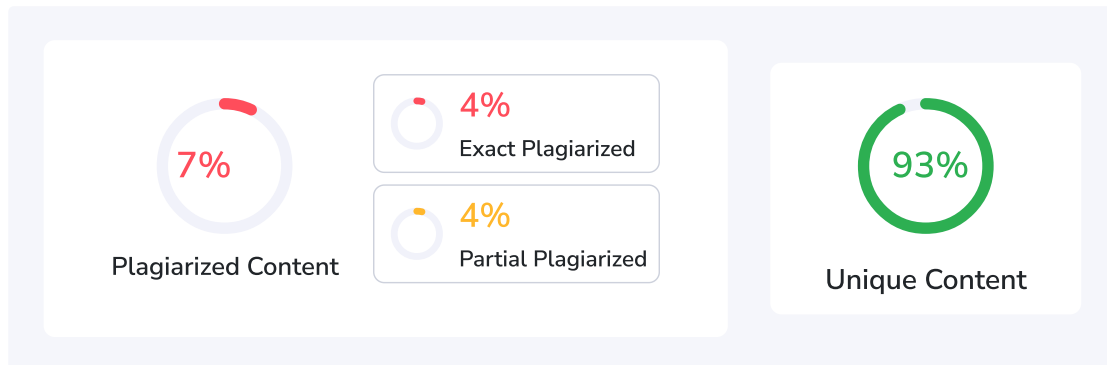


Plagiarism Scan Report By SmallSEOTools

Report Generated on: Aug 07,2024



Total Words: 557

Total Characters: 4275

Plagiarized Sentences: 1.89

Unique Sentences: 25.11 (93%)

Content Checked for Plagiarism

Abstrak

KJPP Karmanto dan Rekan atau yang dikenal sebagai K-Appraisal adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penilai publik yang berfokus pada penilaian aset di sektor properti, perbankan, manufaktur dan pemerintahan. Saat ini, KJPP Karmanto dan Rekan memiliki sistem informasi berbasis web yang memiliki 2 fungsi yaitu sebagai company profile yang ditujukan sebagai media promosi dan sebagai sistem informasi pendukung operasional perusahaan lintas divisi. Saat ini KJPP Karmanto dan Rekan memiliki kendala dalam proses pengembangan sistem informasi tersebut yakni desain yang sudah tidak representative dengan branding perusahaan. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti melakukan analisis UI/UX pada sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan dengan metode design thinking untuk memaksimalkan proses bisnis yang terdiri dari 5 tahapan, yakni Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Dalam proses penelitian dilakukan proses survey terhadap pelaku kepentingan, survey dilakukan dengan cara pengisian kuesioner saat sebelum dan sesudah dilakukannya testing. Dalam proses tersebut diambil kesimpulan dari permasalahan dan diberikan solusinya. Solusi untuk pengembangan ini adalah dengan memperbaiki tata letak dan desain sistem informasi agar sesuai dengan branding perusahaan. Dengan menggunakan metode System Usability Scale, penelitian ini memperoleh nilai rata-rata 85, yang tergolong sangat baik. Ini menunjukkan bahwa semua masalah telah diatasi dengan efektif.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi telah berlangsung dengan sangat cepat. Internet, komputer, perangkat mobile, dan media sosial kini telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari [1]. Dampak dari kemajuan ini dirasakan di hampir semua sector, termasuk pada KJPP Karmanto dan Rekan.

Saat ini, KJPP Karmanto dan Rekan memiliki sistem informasi berbasis web yang memiliki 2 fungsi yaitu sebagai company profile yang ditujukan sebagai media promosi dan sebagai sistem informasi pendukung operasional perusahaan lintas divisi. Sistem informasi ini dapat diakses melalui internet dengan alamat <https://www.k-appraisal.co.id/>.

Pada era modern Revolusi Industri 4.0 sekarang ini, hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia sudah tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi sebagai enabler bagi kegiatan dan layanan lainnya. Revolusi ini menitikberatkan pada otomatisasi dan mengkolaborasikannya dengan teknologi cyber [2]. Salah satu bentuk layanan teknologi informasi tersebut dihadirkan dalam bentuk sistem informasi yang dapat diakses secara luas oleh semua kalangan. Sistem juga merupakan kumpulan elemen yang berbeda yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Ada 7 kategori sistem yaitu sistem alamiah, sistem abstrak, sistem tetap, sistem terbuka, sistem tertutup, sistem tak tentu, dan sistem tentu [3]. Sebagaimana satu tujuan sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan sebagai media promosi, maka dibutuhkan user interface serta user experience yang mudah diterima

oleh pengguna sistem informasi atau biasa dikenal dengan istilah UI/UX.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengenai perancangan UI/UX yang mengukur performa metode Design Thinking pada platform website dan juga mobile yaitu penelitian pada aplikasi pemesanan tiket travel Jaya Indah Perkasa ditambah dengan metode pengujian usability testing. Penelitian ini membuat metode pemesanan tiket dan pengiriman barang secara online, dengan mengandalkan platform berbasis aplikasi melalui smartphone. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian responden nilai rata-ratanya adalah 85% setuju bahwa desain UI/UX sesuai kebutuhan pengguna [4].

Tujuan penelitian ini yakni memberi usulan terhadap pengembangan sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan dari sisi UI/UX untuk meningkatkan user experience serta memenuhi kebutuhan dari pengguna sistem informasi yang dimana tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan performa dan branding dari perusahaan. Peneliti menggunakan metode design thinking dalam penelitian ini. Peneliti memilih metode ini dikarenakan Design thinking adalah sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran [4].

Revolusi ini menitikberatkan pada otomatisasi dan mengkolaborasikannya dengan teknologi cyber [2]. [↗](#)

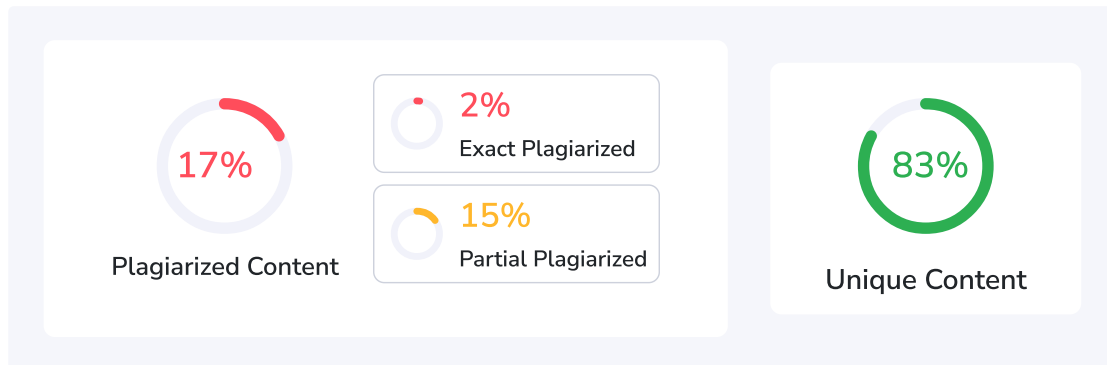
<https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/PSB/article/download/2103/959>

dimana tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan performa dan branding dari perusahaan. [↗](#)

<https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/10/fungsi-tujuan-dan-manfaat-branding>

Plagiarism Scan Report By SmallSEOTools

Report Generated on: Aug 07,2024



Total Words: 805

Total Characters: 6162

Plagiarized Sentences: 6.97

Unique Sentences: 34.03 (83%)

Content Checked for Plagiarism

LANDASAN TEORI

User Interface (UI) atau visual antarmuka merupakan bagian visual dari situs web, aplikasi, dan sistem operasi untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi antara manusia dan mesin. User Interface (UI) adalah disiplin ilmu yang mempelajari tata letak dan desain grafis pada tampilan website atau aplikasi [5]. UI lebih menekankan pada aspek estetika dari tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan website atau aplikasi [6].

User Experience (UX) adalah evaluasi tentang tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. UX sangat penting untuk diperhatikan, termasuk dalam perancangan dan pengembangan suatu produk atau layanan [7]. Tujuan utama dari user experience dalam industri adalah untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan dengan cara memastikan utilitas, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau jasa tertentu [8].

Design thinking adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empathy. Design thinking digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi dengan optimal [9]. Design thinking adalah ide, strategi, metode, dan cara yang efektif untuk memahami keinginan pengguna, menimbulkan berbagai asumsi, menjelaskan masalah, dan membuat solusi inovatif untuk menciptakan tampilan, pengujian produk, dan layanan yang memenuhi kebutuhan pengguna [10]. Terlepas dari itu semuanya agar pendekatan tentang design thinking dapat diadopsi pada seluruh organisasi besar maka perlu standarisasi dalam tahapan-tahapannya. Design Thinking dan merangkum metode serta ide yang telah berkembang selama bertahun-tahun menjadi satu konsep tunggal [11]. Metode Design Thinking terdiri dari 5 tahap yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test.

Sumber: [12]

Gambar 1. Design Thinking Process

Empathy map merupakan dokumen yang memetakan dan mengartikulasikan apa yang diketahui tentang jenis user tertentu. Ini mengeksternalkan pengetahuan pengguna untuk menciptakan pemahaman bersama, dan membantu dalam pengambilan keputusan. Empathy map terdiri dari 4 kuadran. Keempat kuadran merefleksikan 4 atribut utama, yang didemonstrasikan atau ditunjukkan oleh user saat kita melakukan observasi di tahap research. Keempat kuadran merujuk kepada apa yang user katakan, lakukan, pikirkan, dan rasakan.

Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online [13]. Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam materi desain

dengan mudah, bahkan tanpa memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi. Aplikasi Canva dapat diakses melalui website atau melalui aplikasi seluler. Ada beberapa fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi ini antara lain pembuatan desain grafis, template desain, alat penyunting yang mudah digunakan, galeri gambar dan video, kolaborasi tim, penyimpanan cloud dan pilihan format ekspor. Website adalah media yang terdiri dari berbagai halaman yang terhubung satu sama lain melalui hyperlink, yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, animasi, atau gabungan dari semua elemen tersebut. Desain situs web yang efektif harus mampu menyajikan informasi dengan cara yang jelas. Terutama bagaimana menampilkan antarmuka (interface) sebaik mungkin agar pengunjung situs tidak kebingungan dengan informasi yang ditampilkan. Antarmuka yang buruk berpengaruh terhadap pengguna (user) dalam produktivitas atau pengalaman mengunjungi sebuah situs web [14].

METODE PENELITIAN

Dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari, seperti teknologi, pendidikan, dan bisnis, analisis dilakukan berdasarkan protokol yang telah ditetapkan [12]. Metode yang digunakan dalam melakukan analisis UI/UX ini adalah dengan menggunakan metode design thinking, yang dimana metode tersebut memiliki 5 tahap yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam metode penelitian kali ini berikut adalah gambaran dari tahap penelitian ini:

Gambar 2. Tahapan Penelitian

(Ardianti dan Prahartiwi, 2023)

Berdasarkan Gambar 2, tahapan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Identifikasi masalah

Langkah awal dalam penelitian yaitu Peneliti melakukan pengumpulan data dan berhasil mendapatkan identifikasi masalah UI/UX pada website KJPP Karmanto dan Rekan.

Merumuskan Masalah

Setelah masalah-masalah teridentifikasi, maka dibuat rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang akan dicari solusinya.

Pengumpulan data

Pengumpulan dilakukan melalui studi pustaka, observasi dan wawancara.

Mengimplementasikan Design Thinking

Dalam tahap ini akan dilakukan analisis UI/UX pada website KJPP Karmanto dan Rekan dengan metode design thinking dengan melakukan 5 tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, prototype dan testing.*

Analisis hasil

Pada tahap ini, hasil implementasi akan diuji menggunakan metode *system usability scale (SUS).*

Kesimpulan dan saran

Tahap ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian UI/UX selanjutnya.

Dalam tahap ini Peneliti telah menentukan sampel koresponden dalam kuesioner ini. Sampel ini harus mencerminkan populasi secara keseluruhan [15]. Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan berapa banyak responden yang akan digunakan dalam kuesioner ini. Adapun rumus slovin tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \left[\frac{(e)}{100} \right]^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah populasi

e : Toleransi nilai error 10%

Dengan menggunakan rumus Slovin Peneliti menghitung dari jumlah keseluruhan populasi yaitu 40 orang, atas kondisi tersebut maka perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{40}{1 + 40 \left[\frac{(0,1)}{100} \right]^2}$$

$$= 28,5$$

$$= 29 \text{ (dibulatkan)}$$

Kesimpulan dari perhitungan korespondensi dengan menggunakan rumus slovin, maka jumlah sampel koresponden yang mencerminkan populasi secara menyeluruh sejumlah 29 koresponden

UI lebih menekankan pada aspek estetika dari tampilan sebuah website atau aplikasi. [↗](https://www.gamelab.id/news/2491-mengenal-pengertian-dan-perbedaan-antara-ui-dan-ux-design)
<https://www.gamelab.id/news/2491-mengenal-pengertian-dan-perbedaan-antara-ui-dan-ux-design>

UX sangat penting untuk diperhatikan, termasuk dalam perancangan dan pengembangan suatu produk atau layanan [7]. [↗](https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux)
<https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux>

Terutama bagaimana menampilkan antarmuka (interface) sebaik mungkin agar pengunjung situs tidak kebingungan dengan informasi yang ditampilkan. [↗](https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006)
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>

Tahap ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian UI/UX selanjutnya. [↗](https://journal.itk.ac.id/index.php/equiva/article/view/1103/672)
<https://journal.itk.ac.id/index.php/equiva/article/view/1103/672>

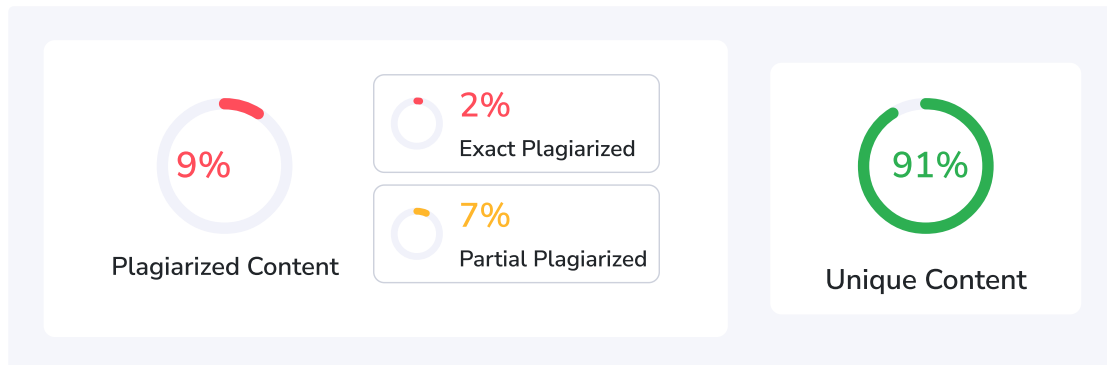
Adapun rumus slovin tersebut adalah sebagai berikut: [↗](https://ocs.polije.ac.id/index.php/psnav/article/download/2/1/1)
<https://ocs.polije.ac.id/index.php/psnav/article/download/2/1/1>

Sampel ini harus mencerminkan populasi secara keseluruhan [15]. [↗](https://gramedia.com/literasi/rumus-slovin)
<https://gramedia.com/literasi/rumus-slovin>

Website adalah media yang terdiri dari berbagai halaman yang terhubung satu sama lain melalui hyperlink, yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, animasi, atau gabungan [↗](https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya)
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>

Plagiarism Scan Report By SmallSEOTools

Report Generated on: Aug 07,2024



Total Words: 895

Total Characters: 6495

Plagiarized Sentences: 5.13

Unique Sentences: 51.87 (91%)

Content Checked for Plagiarism

PEMBAHASAN

Emphatize

Pada penelitian ini, tahap pertama yang akan dilakukan adalah emphatize. Tahap ini dilakukan untuk penelusuran kendala-kendala apa yang terjadi dari sisi user perihal penggunaan sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan. Pada tahap ini dilakukan observasi langsung ke user dengan metode pengumpulan survey. Berikut adalah tampilan website KJPP Karmanto dan Rekan.

Survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 6 pertanyaan yang telah disiapkan.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi:

1. Bagaimana kesan awal anda ketika pertama kali melihat tampilan desain situs web K-appraisal?
2. Apa pendapat yang anda dengar dari orang lain mengenai pengalaman mereka saat menggunakan situs web K-appraisal?
3. Apa yang anda rasakan ketika berinteraksi dengan tampilan dan navigasi di situs web K-appraisal?

Apakah anda merasa nyaman dan mudah menemukan informasi yang diinginkan?

4. Apakah anda pernah merekomendasikan situs web K-appraisal kepada orang lain? Apa pendapat atau kata-kata yang anda sampaikan ketika merekomendasikan situs web ini?
5. Adakah kendala teknis atau masalah tampilan yang anda hadapi ketika menggunakan situs web K-appraisal?

6. Apa keuntungan atau manfaat yang anda harapkan ketika menggunakan situs web K-appraisal? Atas daftar jawaban dari masing-masing korespondensi, data observasi dan wawancara digabungkan menjadi sebuah empathy map dimana akan membantu untuk memahami pengalaman dari masing-masing pengguna dan memetakan permasalahan terhadap dalam sistem informasi tersebut.

Define

Setelah dilakukan tahap emphatize, tahap selanjutnya adalah tahap define. Pada tahap ini akan dilakukan observasi dari responden serta jawaban yang diberikan. Dalam hal ini Peneliti menggunakan affinity Diagram untuk mengelolanya. Dengan pengelolaan tersebut hasilnya teridentifikasi menjadi 3 kelompok atau kategori utama antara lain yang pertama masalah desain yang dimana mendeskripsikan tampilan, tata letak, dan warna. Selanjutnya masalah penggunaan terkait dengan menu, fitur atau konten-konten yang dalam website tersebut. Dan yang terakhir adalah kebutuhan pengguna dimana pengguna menyampaikan kebutuhan apa saja yang diharapkan ada dalam website tersebut.

Pengelompokkan data wawancara ini bertujuan agar Peneliti dapat fokus dalam mendapatkan solusi dari masalah yang di hadapi dan mendukung kebutuhan dari pengguna.

Ideate

Setelah dilakukan analisis yang mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk pengembangan tampilan website, maka dilanjutkan dengan tahap ideate. Dalam tahap ini Peneliti akan memberikan ide atau solusi yang telah disesuaikan oleh permasalahan dan kebutuhan pengguna. Adapun solusi yang dapat

diberikan oleh Peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Memperbaharui tampilan website baik dari segi desain, tata letak, navigasi ataupun warna agar tampilan menjadi lebih menarik.
2. Membuat desain yang lebih representative dan sesuai dengan branding perusahaan.
3. Membuat menu-menu baru yang lebih informatif terkait dengan sejarah, produk dan dokumentasi kegiatan dari perusahaan.
4. Membuat fitur dengan menggunakan 2 bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris).
5. Membuat website yang mobile friendly.
6. Membuat fitur yang dapat berinteraksi langsung dengan personal in charge dari perusahaan.
7. Membuat integrasi dari website ke akun social media lainnya.

Prototype

Setelah dilakukan ide yang akan diusulkan, maka tahap selanjutnya adalah membuat prototype tampilan yang akan menjadi usulan untuk ditambahkan. Usulan ini tentunya berdasarkan hasil analisis dari observasi dari tahap empathize, define dan ideate. Berikut prototype yang dibuat.

Testing

Setelah prototype dibuat, akan dilakukan pengujian kepada calon pengguna website KJPP Karmanto dan Rekan untuk menilai apakah tampilan sistem informasi yang diusulkan sudah sesuai dengan keinginan yang berdasarkan dari analisis sebelumnya.

Untuk menilai apakah usulan UI/UX sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka diperlukan adanya usability testing dengan melakukan pengujian langsung prototype yang diusulkan ke calon pengguna. Setelah prototype dilakukan pengujian langsung ke calon pengguna, maka hasil pengujian akan dinilai menggunakan metode system usability scale (SUS). Pengujian ini dilakukan kepada 29 responden dengan kriteria usia 20-40 tahun dan setelah melakukan pengujian.

Responden akan mengisi kuesioner yang berisikan pertanyaan yang mewakili perasaan responden saat menggunakan prototype website KJPP Karmanto dan Rekan. Kuesioner berisikan skala 1 sampai dengan 5 yang dimana angka 1 mewakili "sangat tidak setuju", angka 2 mewakili "tidak setuju", angka 3 mewakili "netral", angka 4 mewakili "setuju", dan angka 5 mewakili "sangat setuju". Berikut adalah isi pertanyaan pada kuesioner.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

No Pertanyaan

- 1 Saya akan menggunakan website ini untuk mendapatkan informasi.
- 2 Saya merasa website ini kurang informatif.
- 3 Saya merasa fitur-fitur website ini sudah cukup lengkap dan semestinya.
- 4 Saya merasa fitur dalam website ini masih kurang sesuai dengan kebutuhan.
- 5 Saya merasa desain website ini sudah cukup menarik.
- 6 Saya merasa desain website ini masih belum menarik perhatian dan cenderung membosankan.
- 7 Saya merasa navigasi website ini mudah digunakan.
- 8 Saya memerlukan bantuan orang lain untuk memahami alur dari website ini karena membingungkan.
- 9 Saya merasa tidak ada kendala dalam menggunakan website ini.
- 10 Saya merasa perlu membiasakan diri untuk menggunakan website ini.

Sumber: Ardianti dan Prahartiwi, 2023

Setelah didapatkan kuesioner calon pengguna, kuesioner tersebut akan diolah menggunakan metode SUS (system usability scale). Berikut adalah ketentuan dari perhitungan metode SUS:

1. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, hasil skor dikurangi angka 1.

Contoh : [Penilaian peserta (pertanyaan ganjil)]--1 = skor pertanyaan ganjil]

2. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, angka 5 dikurangi dengan hasil skor.

Contoh : [5- Penilaian peserta (pertanyaan genap) - skor pertanyaan genap]

3. Untuk perhitungan skor SUS (Total skor), semua hasil skor dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan angka 2,5.

Contoh : [[Total skor peserta ke 1] + [Total skor peserta ke 2] + .. +[Total skor peserta ke n] * 2.5 = skor peserta]

4. Untuk mengetahui keseluruhan hasil skor SUS, jumlahkan semua hasil skor dari setiap peserta yang telah dihitung dengan ketentuan natau langkah 1 sampai 3 diatas, kemudian hitung nilai rata-ratanya.

Contoh : [Total skor peserta]/Jumlah peserta = hasil skor SUS

Apakah anda merasa nyaman dan mudah menemukan informasi yang diinginkan? [↗](#)

<https://bandungbarat.kemenag.go.id/berita/detil/742-memahami-gaya-belajar-peserta-didik>

3 Saya merasa fitur-fitur website ini sudah cukup lengkap dan semestinya. [↗](#)

<https://imajiner.id/blog/fitur-wajib-untuk-website-anda>

10 Saya merasa perlu membiasakan diri untuk menggunakan website ini. [↗](#)

<https://journal.uir.ac.id/index.php/IJRD/article/view/4358/2380>

Pada penelitian ini, tahap pertama yang akan dilakukan adalah empathize. [↗](#)

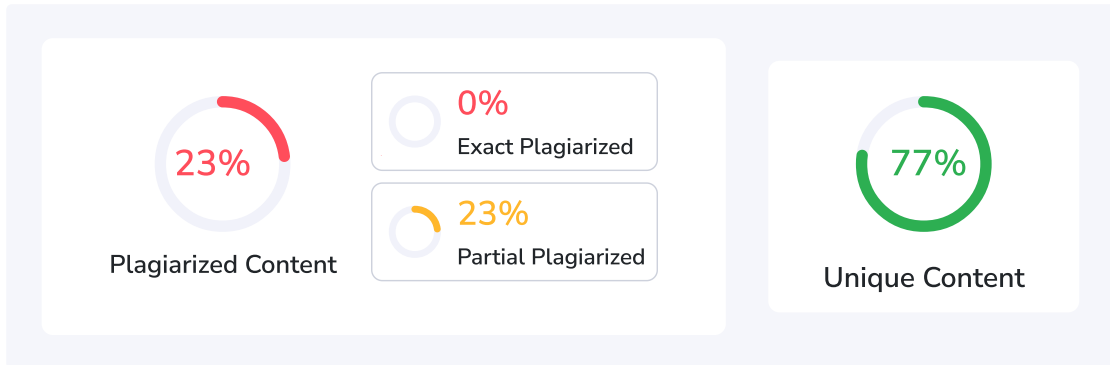
<https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking>

1. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, hasil skor dikurangi angka 1. [↗](#)

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74359/1/YONITA%20ANGGRERIA-FST.pdf>

Plagiarism Scan Report By SmallSEOTools

Report Generated on: Aug 07,2024



Total Words: 651 Total Characters: 2908 Plagiarized Sentences: 10.12 Unique Sentences: 33.88 (77%)

Content Checked for Plagiarism

Berikut tabel yang berisikan nilai yang sudah dihitung berdasarkan aturan di atas.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Responden

Responden R1 R2 R3 R4 R5 R6 R7 R8 R9 R10 Skor SUS

1	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	90
2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	85
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	92.5
4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	87.5
5	3	3	3	4	3	3	4	4	4	85	
6	3	3	3	3	3	4	3	4	4	82.5	
7	3	3	4	4	4	3	4	4	4	92.5	
8	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	87.5
9	4	4	4	3	4	3	4	4	4	95	
10	3	3	3	3	3	3	4	3	4	80	
11	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	87.5
12	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	85
13	3	3	3	4	4	3	3	3	3	80	
14	4	3	3	3	4	3	4	4	4	87.5	
15	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	87.5
16	3	3	4	3	4	3	3	3	3	80	
17	3	3	4	3	4	3	3	4	3	82.5	
18	4	3	3	3	3	3	4	3	80		
19	3	3	4	3	4	3	3	4	3	82.5	
20	3	3	4	3	4	3	4	3	85		
21	3	3	3	4	3	4	4	4	3	85	
22	3	3	3	4	3	4	4	4	3	85	
23	3	4	3	3	4	3	3	4	85		
24	3	3	4	3	4	3	3	4	85		
25	3	3	4	3	4	3	3	3	80		
26	3	3	4	3	4	3	3	3	80		
27	4	3	4	3	4	3	3	3	82.5		
28	3	3	3	3	3	3	3	3	75		
29	3	3	4	3	4	3	3	3	80		

Rata-rata 2452.5

Sumber: Ardianti dan Prahartiwi, 2023

Setelah didapatkan nilai rata-rata, maka nilai akhir akan dihitung dengan rumus :

$$\bar{x} = (\sum x)/n$$

Keterangan :

\bar{x} : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor SUS

n : Jumlah responden

Mengacu pada tabel di atas, maka didapatkan perhitungan sebagai berikut:

$$\bar{x} = 2452.5/29 = 84.5689655$$

Pembulatan menjadi 85.

Setelah melakukan proses perhitungan skor dengan menggunakan metode System Usability Scale skor rata-rata yang diperoleh adalah 85. Hasil tersebut digunakan sebagai ukuran kepuasan pengguna dalam prototype UI/UX yang diuji.

Sumber : Nopita, Purnamasari dan Yudiasuti (2022)

Gambar 8. Grade Ranking SUS Score

Sesuai dengan perhitungan di atas jika skor rata-rata yang diperoleh adalah 85 maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut masuk ke dalam kategori Excellent. Dimana tingkat penerimaan pengguna sangat baik yang bisa disimpulkan jika pengguna dapat menerima dengan baik dan menyukai sistem yang di uji. Selain itu dengan kategori Excellent yang didapat artinya pengguna memberikan respon yang positif dan merasa puas dengan perubahan dari yang sebelumnya dari segala aspek

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan dalam analisis design UI/UX pada sistem informasi atau website KJPP Karmanto dan Rekan. Adapun beberapa kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut :

Penelitian ini memiliki masalah utama dalam tampilan dalam website yang dinilai kurang menarik dan tidak representative. Pendekatan Design Thinking ini sangat sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam perusahaan tersebut.

Penggunaan metode System Usability Scale dalam perhitungan skor ini sangat sesuai untuk digunakan dalam proses menentukan nilai rata-rata dan merangkum tingkat kepuasan dari prototype yang sedang diuji.

Dengan kategori tingkat kepuasan yang tinggi mendefinisikan bahwa permasalahan-permasalahan serta kebutuhan dari pengguna sudah dipenuhi dengan baik.

Berikut tabel yang berisikan nilai yang sudah dihitung berdasarkan aturan di atas. [↗](#)

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Informatika-BS-KLS-XI.pdf>

7 3 3 4 4 4 3 4 4 4 4 92.5 [↗](#)

<https://www.mathportal.org/calculators/popular-problems/percentages.php?formId=2>

10 3 3 3 3 3 3 4 3 4 80 [↗](#)

<https://www.mathsisfun.com/algebra/operations-order-calculator.html>

18 4 3 3 3 3 3 3 4 3 80 [↗](#)

<https://www.mathsisfun.com/algebra/operations-order-calculator.html>

15 4 3 4 3 3 4 4 4 3 3 87.5 [↗](#)

<https://health.maryland.gov/bha/Documents/January%202019.pdf>

Setelah melakukan proses perhitungan skor dengan menggunakan metode System Usability Scale skor rata-rata yang diperoleh adalah 85. [↗](#)

<https://jurnal.kharisma.ac.id/jtriste/article/download/502/250>

Mengacu pada tabel di atas, maka didapatkan perhitungan sebagai berikut: [↗](#)

<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/24029/H.%20BAB%20IV.pdf?sequence=8>

Adapun beberapa kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut : [↗](#)

http://repository.upi.edu/20589/8/S_PEM_1100282_Chapter5.pdf

2 3 3 3 4 4 3 3 4 3 4 85 [↗](#)

<https://www.calculatorsoup.com/calculators/math/fractionsequivalent.php>

4 3 3 3 4 4 4 4 4 3 3 87.5 [↗](#)

<https://byjus.com/maths/percent-to-fraction>