

**EVALUASI *USABILITY USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*
SEKOLAH SMKN 1 GAMBUT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *UX HONEYCOMB* DAN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (UEQ)***

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMMAD KHAIRUL RAHMAN

1710817310005



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2024

**EVALUASI *USABILITY USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*
SEKOLAH SMKN 1 GAMBUT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *UX HONEYCOMB* DAN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (UEQ)***

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi

Oleh:

MUHAMMAD KHAIRUL RAHMAN

NIM.1710817310005



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN, JUNI 2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khairul Rahman
NIM : 1710817310005
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Tugas Akhir : Evaluasi *Usability User Experience* Pada *Website*
Sekolah Smkn 1 Gambut Dengan Menggunakan Metode
UX *Honeycomb* Dan *User Experience*
Questionnaire(UEQ)
Pembimbing Utama : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan

Banjarmasin, 21 Juni 2024



Muhammad Khairul Rahman

NIM. 1710817310005

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI
Evaluasi Usability User Experience Pada Website Sekolah SMKN 1 Gambut
Dengan Menggunakan Metode UX Honeycomb Dan User Experience
Questionnaire (UEQ)

Oleh
Muhammad Khairul Rahman (1710817310005)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 30 Mei 2024 dan dinyatakan

L U L U S

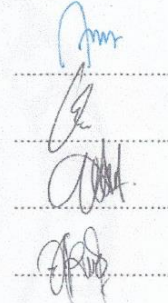
Komite Penguji :

Ketua : **Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.**
NIP 199307032019031011

Anggota 1 : **Muhammad Bahit, S.Kom., M.Eng.**
NIP 198904162024211002

Anggota 2 : **Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.**
NIP 198810272019032013

Pembimbing : **Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.**
Utama NIP 199110252019032018



Banjarbaru, ... 21 JUN 2024.
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Teknologi Informasi,



Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP 199307032019031011

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
EVALUASI *USABILITY USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* SEKOLAH
SMKN 1 GAMBUT DENGAN MENGGUNAKAN METODE UX
HONEYCOMB DAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(UEQ)*

OLEH
MUHAMMAD KHAIRUL RAHMAN
NIM. 1710817310005

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan
disetujui untuk dipertahankan dihadapan dewan penguji

Banjarmasin, 15 Mei 2024

Pembimbing Utama,



Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.

NIP. 19911025 201903 2 018

ABSTRAK

SMK NEGERI 1 Gambut memiliki situs *website* resmi sebagai sarana menginformasikan kepada guru, siswa dan siswi, kepada masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi seputar SMK NEGERI 1 Gambut. *website* SMKN 1 Gambut memiliki banyak menu informasi yang bermanfaat tapi tidak semua pengguna mendapatkan informasi yang diinginkan. Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan evaluasi *usability user experience* pada *website* SMKN 1 Gambut. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui aspek *usability user experience* dengan metode UX *Honeycomb* sebagai pengevaluasi aspek *usability user experience*, dan metode *user experience questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*. responden didapatkan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* kepada masyarakat pengguna *website* SMKN 1 Gambut dan didapatkan sebanyak 116 responden. hasil penelitian total nilai rata-rata UX *Honeycomb* adalah 3,84, dan untuk aspek UEQ memiliki total nilai rata-rata 1,28. Sedangkan untuk aspek *findable* dan *credible* pada UX *Honeycomb*, serta semua aspek yang ada pada UEQ merupakan aspek yang mempengaruhi terhadap evaluasi *usability user experience* pada *website* SMKN 1 Gambut.

Kata Kunci: SMKN 1 Gambut, *User Experience*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), UX *Honeycomb*

ABSTRACT

SMK NEGERI 1 Gambut has an official website as a means of informing teachers, students and the general public who want to know information about SMK NEGERI 1 Gambut. The SMKN 1 Gambut website has many useful information menus, but not all users get the information they want. To overcome this problem, an evaluation of the usability of the user experience was carried out on the SMKN 1 Gambut website. This research uses a quantitative method to determine the usability aspect of the user experience with the UX Honeycomb method as evaluating the usability aspect of the user experience, and the user experience questionnaire (UEQ) method is used to measure user satisfaction in using the website. Respondents were obtained by distributing questionnaires online to the community using the SMKN 1 Gambut website and 116 respondents were obtained. research results, the total average value for UX Honeycomb is 3.84, and for the UEQ aspect it has a total average value of 1.28. Meanwhile, the findable and credible aspects of UX Honeycomb, as well as all aspects of UEQ, are aspects that influence the usability evaluation of user experience on the SMKN 1 Gambut website.

Keywords: SMKN 1 Gambut, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), UX Honeycomb.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah, ibu, serta keluarga tercinta yang selama ini sangat membantu memberikan dukungan, semangat dan senantiasa mendoakan dan mendorong saya dalam melangsungkan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd.,M.T. selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada saya dari awal hingga akhir penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Seluruh Dosen beserta Staff Program Studi Teknologi Informasi yang turut serta membantu dan mengarahkan serta memberikan semangat kepada saya selama proses penyelesaian Tugas Akhir.
4. Teman-teman seperjuangan dari masa perkuliahan sampai Tugas Akhir ini dan seluruh teman-teman angkatan 2017 Program Studi Teknologi Informasi serta adik tingkat dan kak tingkat lainnya yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kritik dan saran agar saya mempunyai upaya untuk melakukan penyelesaian Tugas Akhir.
5. Seluruh pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir.
6. Dan persembahkan kepada diri sendiri, terimakasih sudah bertahan dan sudah berusaha sejauh ini.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, saya mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas berbagai nikmat dan rezeki-Nya yang telah diberikan kepada kita. Semua cita-cita dan harapan saya menjadi lebih mudah tercapai dan bermanfaat bagi banyak orang. Saya juga tidak lupa mengirimkan sholawat dan salam kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita ke jalan yang terang benderang. Selain itu, atas anugerah dan karunia-Nya, saya berhasil menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul: “Evaluasi *Usability User Experience* Pada *Website* Sekolah Smkn 1 Gambut Dengan Menggunakan Metode *Ux Honeycomb* Dan *User Experience Questionnaire(UEQ)*”. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi dari Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat, Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. yang memimpin dan memanejemen jalannya seluruh perkuliahan yang ada di Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Program Studi Teknologi Informasi Bapak Andreyan Rizky Baskara S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan arahan dan solusi dalam penyelesaian Tugas Akhir.
3. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir saya, yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan arahan dalam proses perkuliahan saya.
4. Dosen-dosen beserta staff di Program Studi Teknologi Informasi yang telah mengarahkan dan teman-teman yang membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Orang tua dan keluarga di rumah yang telah memberikan motivasi dan turut membantu serta mendoakan demi kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.

Sebagai penutup, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Harapan terbesar saya dalam penyusunan laporan ini adalah agar isi yang telah saya susun dapat memberikan manfaat, baik bagi diri saya sendiri, teman-teman, maupun

pembaca. Saya juga mengharapkan masukan dan kritik yang konstruktif guna meningkatkan dan memperbaiki laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkannya.

Banjarmasin, 21 Juni 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be the initials 'Kd' followed by a stylized flourish.

Muhammad Khairul Rahman

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 <i>Website</i>	5
2.1.2 <i>Usability</i>	6
2.1.3 <i>User Experience</i>	7
2.1.4 <i>UX Honeycomb</i>	8
2.1.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	9
2.2 Penelitian Terkait	10
2.2.1 Evaluasi <i>User Experience</i> Pada <i>Website Progate.Com</i> Menggunakan Indikator <i>UX Honeycomb</i>	10
2.2.2 Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi <i>Mobile E-Commerce</i> Di Indonesia Dengan Menggunakan <i>UX Honeycomb</i>	11
2.2.3 Evaluasi <i>Value Proposition</i> dan <i>Perceived Value</i> Aplikasi <i>E-Wallet</i> Menggunakan <i>UX Honeycomb</i> , <i>UX Questionnaire</i> , dan <i>System Usability Scale</i> (Studi Kasus: OVO, DANA, dan ShopeePay).....	11

2.2.4 Analisis <i>User Experience</i> Pada Website Sekolah SMK YP GAJAH MADA Palembang	12
2.2.5 <i>The Evaluation of Business Process Simulation Software from User Experience Perspective using the User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	12
2.3 Kerangka Pemikiran	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Alat dan Bahan	16
3.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
3.1.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	16
3.2 Alur Penelitian	17
3.2.1 Identifikasi Masalah	18
3.2.2 Studi Literatur	18
3.2.3 Penentuan Metode	18
3.1.4 Pengumpulan Data	22
3.1.5 Analisis Data	25
3.1.6 Rekomendasi Perbaikan	26
3.1.7 Penarikan Kesimpulan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Perancangan Kuesioner	27
4.1.1 Perancangan Kuesioner UX <i>Honeycomb</i>	27
4.1.2 Perancangan Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ)	29
4.2 Uji Kelayakan Kuesioner (Uji Validitas dan Uji Reliabilitas)	31
4.2.1 Uji Validitas	31
4.2.2 Uji Reliabilitas	33
4.3 Analisis Data Penelitian	34
4.3.1 Karakteristik Responden	34
4.3.2 Analisis Variabel UX <i>Honeycomb</i>	37
4.3.3 Analisis Variabel <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	42
4.4 Pembahasan dan Saran Perbaikan	47
4.4.1 UX <i>Honeycomb</i>	47
4.4.2 User Experience Questionnaire (UEQ)	47
4.4.3 Perbedaan Hasil Metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> dan UX <i>Honeycomb</i>	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50

5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>website</i> SMKN 1 Gambut	6
Gambar 2.2 Lokasi <i>Google Maps</i> SMKN 1 Gambut.....	6
Gambar 2.3 <i>Hexagon</i> dalam <i>UX Honeycomb</i>	8
Gambar 2.4 Skala UEQ [8].	10
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran.....	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	17
Gambar 3.3 Rancangan kuesioner UEQ	21
Gambar 3.4 Contoh Pengisian UEQ	23
Gambar 4.1 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> Kuesioner <i>UX Honeycomb</i>	33
Gambar 4.2 Diagram Pengguna Website SMKN 1 Gambut	34
Gambar 4.3 Diagram Penggunaan Website SMKN 2 Gambut.....	35
Gambar 4.4 Diagram Jenis Kelamin Responden	35
Gambar 4.5 Gambar Usia Responden.....	36
Gambar 4.6 Diagram Pendidikan Terakhir Responden	37
Gambar 4.7 Grafik Hasil perbandingan <i>Benchmark</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	13
Tabel 3.1 Rancangan UX Honeycomb [15].....	18
Tabel 3.2 Rancangan Kuisisioner UX <i>Honeycomb</i>	19
Tabel 3.3 Rancangan kuesioner UEQ berdasarkan 6 skala	21
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner UEQ	24
Tabel 4.1 Pernyataan aspek <i>Useful</i>	27
Tabel 4.2 Pernyataan aspek <i>Usable</i>	27
Tabel 4.3 Pernyataan aspek <i>Findable</i>	28
Tabel 4.4 Pernyataan aspek <i>Accessible</i>	28
Tabel 4.5 Pernyataan aspek <i>Credible</i>	28
Tabel 4.6 Pernyataan aspek <i>Desirable</i>	28
Tabel 4.7 Pernyataan aspek <i>Valuable</i>	29
Tabel 4.8 Pernyataan aspek <i>Attractiveness</i>	29
Tabel 4.9 Pernyataan aspek <i>Efficiency</i>	29
Tabel 4.10 Pernyataan aspek <i>Perspiciuity</i>	30
Tabel 4.11 Pernyataan aspek <i>Dependability</i>	30
Tabel 4.12 Penyataan aspek <i>Stimulation</i>	30
Tabel 4.13 Pernyataan aspek <i>Novelty</i>	30
Tabel 4.14 Tabel r-Hitung.....	31
Tabel 4.15 Uji Validitas Kuesioner UX <i>Honeycomb</i>	32
Tabel 4.16 Uji Reliabilitas Aspek UX <i>Honeycomb</i>	33
Tabel 4.17 Rincian Jenis Kelamin Responden	35
Tabel 4.18 Ricnian Usia Responden.....	35
Tabel 4.19 Rincian Pendidikan Terakhir Responden	36
Tabel 4.20 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Usefull</i>	37
Tabel 4.21 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Usable</i>	38
Tabel 4.22 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Findable</i>	38
Tabel 4.23 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Accessible</i>	39
Tabel 4.24 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Credible</i>	39
Tabel 4.25 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Desirabel</i>	40
Tabel 4.26 Rincian Skala Jawaban Variabel <i>Valuable</i>	40

Tabel4.27 Rincian Nilai Rata-rata Aspek UX <i>Honeycomb</i>	41
Tabel4.28 Indikator Penilaian [21]	41
Tabel4.29 Kuesioner UEQ Dengan Nilai Negatif dan Positif	43
Tabel4.30 Nilai Rata-rata Setiap Aspek UEQ	44
Tabel4.31 Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	44
Tabel4.32 Hasil Evaluasi Kuesioner UEQ.....	45
Tabel4.33 Hasil Perbandingan <i>Benchmark</i>	46
Tabel4.34 Perbandingan aspek UX <i>Honeycomb</i> dan UEQ	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner <i>Google Form</i>	55
Lampiran 2. Responden Kuesioner	59
Lampiran 3. Bukti Pembagian Kuesioner	61
Lampiran 4. Hasil Transformasi Data UEQ.....	63
Lampiran 5. Hasil <i>Means Per Person</i> UEQ.....	65