

**ANALISIS PENGARUH *USER INTERFACE* TERHADAP
KUNJUNGAN *WEBSITE* UKM-U *KAMPOENG SENI BOEDAJA*
ULM MENGGUNAKAN METODE *WEBUSE* DAN PENDEKATAN
*HUMAN CENTERED DESIGN***

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi



OLEH:

NOORHANI

NIM 2110817120002

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2025

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noorhani
NIM : 2110817120002
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengaruh *User Interface* Terhadap
Kunjungan *Website* UKM-U *Kampoeng Seni*
Boedaja ULM Menggunakan Metode *WEBUSE*
Dan Pendekatan *Human Centered Design*
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.

Penulis,



Noorhani
NIM. 2110817120002

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

Analisis Pengaruh *User Interface* Terhadap Kunjungan Website UKM-U *Kampoeng Seni Boedaja* ULM Menggunakan Metode *WEBUSE* Dan Pendekatan *Human Centered Design*

Oleh

Noorhani (2110817120002)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 6 November 2025 dan dinyatakan

LULUS

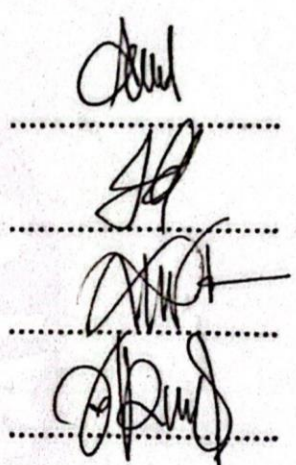
Komite Penguji :

Ketua : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.
NIP. 198810272019032013

Anggota 1 : Helda Yunita, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199106192024062001

Anggota 2 : Dr.Ir.Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198411202015042002

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



Banjarbaru, 20 NOV 2025

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Teknik ULM,

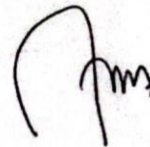


Dini Mahmud, S.T., M.T.

NIP. 197401071998021001

Koordinator Program Studi

S-1 Teknologi Informasi,



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

NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

**ANALISIS PENGARUH *USER INTERFACE* TERHADAP KUNJUNGAN
WEBSITE UKM-U *KAMPOENG SENI BOEDAJA* ULM MENGGUNAKAN
METODE *WEBUSE* DAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN***

**OLEH
NOORHANI
NIM. 2110817120002**

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

Banjarmasin, 22 Oktober 2025

Pembimbing Utama,



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

ABSTRAK

Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas (UKM-U) memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan potensi mahasiswa dan citra universitas, salah satunya melalui media digital seperti *website*. *Kampoeng Seni Boedaja* Universitas Lambung Mangkurat (KSB ULM) merupakan UKM yang bergerak di bidang pelestarian seni dan budaya Kalimantan Selatan. Namun, *website* resmi *Kampoeng Seni Boedaja* dinilai kurang optimal dari segi tampilan dan kemudahan penggunaan, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat kunjungan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain antarmuka pengguna (*User Interface*) terhadap *website* KSB ULM menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dan pendekatan *Human Centered Design (HCD)*. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) pada empat aspek utama, yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness*. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata *usability website* sebesar 0,61 termasuk dalam kategori *Good*, dengan skor terendah pada aspek *User Interface Design* sebesar 0,49 (*Moderate*). Setelah dilakukan pengembangan prototype berbasis prinsip *Human Centered Design*, hasil pengukuran ulang menggunakan *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* menunjukkan peningkatan nilai *usability* menjadi 0,84 dengan kategori *Excellent*. Aspek *User Interface Design* juga mengalami peningkatan menjadi 0,72 (*Good*). Temuan ini membuktikan bahwa penerapan pendekatan *Human Centered Design* dalam perancangan antarmuka mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta tingkat *usability website* UKM-U *Kampoeng Seni Boedaja* Universitas Lambung Mangkurat.

Kata Kunci: *Human Centered Design, UKM-U Kampoeng Seni Boedaja ULM, Usability, User Interface, Web Usability Evaluation Tool*

ABSTRACT

The University Student Activity Unit (UKM-U) plays an important role in supporting students' potential development and enhancing the university's image, one of which is through digital media such as websites. Kampoeng Seni Boedaja Universitas Lambung Mangkurat (KSB ULM) is a student organization engaged in the preservation of art and culture in South Kalimantan. However, the official website of Kampoeng Seni Boedaja is considered less optimal in terms of appearance and ease of use, which affects the low level of user visits. This study aims to analyze the influence of User Interface design on the KSB ULM website using the Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) method and the Human Centered Design (HCD) approach. Data were collected through questionnaires based on the Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) to evaluate usability across four main aspects: Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, and Performance and Effectiveness. The initial evaluation results show that the average usability score of the website is 0.61, which falls into the Good category, with the lowest score found in the User Interface Design aspect at 0.49 (Moderate). After the prototype development based on Human Centered Design principles, the re-evaluation using the Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) showed an increase in usability value to 0.84, categorized as Excellent. The User Interface Design aspect also improved to 0.72 (Good). These findings demonstrate that the application of the Human Centered Design approach in interface design can enhance the user experience quality and the usability level of the Kampoeng Seni Boedaja Universitas Lambung Mangkurat website.

Keywords: Human Centered Design, UKM-U Kampoeng Seni Boedaja ULM, Usability, User Interface, Web Usability Evaluation Tool

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisis Pengaruh User Interface terhadap Kunjungan Website UKM-U Kampoeng Seni Boedaja ULM Menggunakan Metode WEBUSE dan Pendekatan Human Centered Design*” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju cahaya keilmuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan penghargaan kepada:

1. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, atas arahan dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing utama, atas kesabaran, bimbingan, dan motivasi yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik, atas waktu, arahan, dan perhatian selama penulis menempuh perkuliahan di Program Studi Teknologi Informasi.
4. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan dukungan selama masa perkuliahan.
5. Kedua orang tua tercinta, yang telah memenuhi langit dengan doa dan harapan terbaiknya. Doa dan kasih sayang yang tiada henti menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahap perjalanan akademik ini.

6. Kakak-kakak penulis, Fatimah, Aisyah, dan Noorhana, S. IP, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita dan penguat di setiap proses penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga Besar GMNI Banjarmasin, UKM-U *Kampoeng Seni Boedaja*, dan HMTI FT ULM yang telah memberikan dukungan, semangat, pengalaman, serta ruang bagi penulis untuk belajar dan berkembang.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- BAB II: Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka pemikiran.
- BAB III: Metodologi Penelitian, meliputi alat dan bahan, lokasi penelitian, alur penelitian.
- BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang memaparkan hasil penelitian serta analisisnya.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi para pembaca.

Banjarmasin, 22 Oktober 2025

Penulis,



Noorhani

NIM. 2110817120002

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terkait.....	10
2.1.1 Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Kraksaan menggunakan <i>Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)</i> dan <i>Human Centered Design (HCD)</i>	10
2.1.2 Evaluasi Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web Berita Online Surabayaapagi.Com Menggunakan Metode <i>WEBUSE</i> Dan <i>Human Centered Design (HCD)</i>	10

2.1.3	<i>Evaluation and Improvement of User Interface Design of Bandung City APBD Website Using Human Centered Design Method</i>	10
2.1.4	<i>Evaluation Of Bunga Bali Florist Website Usability Using The Website Usability Evaluation (WEBUSE) Method</i>	11
2.1.5	<i>Usability Evaluation of Academic Information System Using the WEBUSE Method: A Study on University of Trunojoyo Madura Web Portal</i>	11
2.1.6	<i>Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Pada Website Smp Negeri 1 Maron Menggunakan Metode Website Usabilty Evaluation Tool (WEBUSE) dan Human Centered Design (HCD)</i>	11
2.2	Landasan Teori	18
2.2.1	<i>Website UKM-U Kampoeng Seni Boedaja ULM</i>	18
2.2.2	<i>User Interface (UI)</i>	22
2.2.3	<i>Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)</i>	22
2.2.4	Kuesioner	23
2.2.5	Wawancara	23
2.2.6	Teknik Pengambilan Sampel.....	24
2.2.7	<i>Human Centered Design (HCD)</i>	25
2.2.8	<i>Usability</i>	26
2.2.9	<i>Eight Golden Rules</i>	26
2.2.10	Figma	27
2.3	Kerangka Pemikiran.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	Alat dan Bahan Penelitian.....	29
3.1.1	Alat Penelitian.....	29
3.1.2	Bahan Penelitian.....	29

3.2	Lokasi dan Objek Penelitian	30
3.3	Alur Penelitian	30
3.3.1	Studi Literatur	31
3.3.2	Analisis Konteks Awal	31
3.3.3	Evaluasi Awal Website Menggunakan <i>WEBUSE</i>	31
3.3.4	Analisis Konteks Penggunaan.....	35
3.3.5	Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	35
3.3.6	Pembuatan Desain Solusi.....	36
3.3.7	Evaluasi Desain Solusi.....	36
3.3.8	Analisis dan Pembahasan.....	37
3.3.9	Kesimpulan dan Saran.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Evaluasi Awal <i>Website</i> Menggunakan <i>WEBUSE</i>	38
4.1.1	<i>Content, Organization & Readability</i>	39
4.1.2	<i>Navigation & Links</i>	40
4.1.3	<i>User Interface Design</i>	42
4.1.4	<i>Performance & Effectiveness</i>	44
4.1.5	Hasil Evaluasi Awal.....	45
4.1.6	Pemasalahan Pada Desain Awal	47
4.2	Menentukan Konteks Penggunaan	48
4.2.1	Identifikasi Pengguna	48
4.2.2	Analisis Konteks Penggunaan	49
4.2.3	Identifikasi Karakteristik Pengguna	50
4.2.4	Identifikasi Tujuan Pengguna	50

4.2.5	Identifikasi Lingkungan Sistem.....	51
4.3	Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	51
4.4	Validasi Permasalahan.....	55
4.5	Perbaikan Desain.....	56
4.5.1	Konsep Desain <i>Prototype</i>	57
4.5.1.1	Pemilihan Warna	57
4.6	Perancangan <i>Prototype</i>	57
4.6.1	Halaman <i>Home</i> dan Menu	57
4.6.2	Halaman Latar Belakang dan Sejarah	60
4.6.3	Halaman Struktur Organisasi	62
4.6.4	Halaman Galeri Karya.....	65
4.6.5	Halaman Artikel Seni Budaya dan Berita.....	67
4.6.6	Halaman Kalender Event.....	70
4.6.7	Halaman Pusat Bantuan dan Kontak	71
4.7	Evaluasi akhir.....	72
4.7.1	<i>Content, Organization & Readability</i>	72
4.7.2	<i>Navigation & Links</i>	73
4.7.3	<i>User Interface Design</i>	75
4.7.4	<i>Performance & Effectiveness</i>	76
4.8	Pebandingan Nilai Usability Evaluasi Awal dan Akhir.....	79
4.8.1	<i>Content, Organization & Readability</i>	79
4.8.2	<i>Navigation & Links</i>	80
4.8.3	<i>User Interface Design</i>	82
4.8.4	<i>Performance & Effectiveness</i>	83

4.8.5	Grafik Perbandingan Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		89
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Kunjungan Website KSB ULM Feb 28-Mar 31.....	2
Gambar 1. 2 Statistik Kunjungan Website KSB ULM Apr 1-Mei 22.....	3
Gambar 2. 1 Tampilan Beranda.....	18
Gambar 2. 2 Tampilan Sejarah.....	19
Gambar 2. 3 Tampilan Visi Misi.....	19
Gambar 2. 4 Tampilan Struktur Organisasi.....	20
Gambar 2. 5 Tampilan Kategori: Artikel Seni dan Budaya.....	20
Gambar 2. 6 Tampilan Kategori: Berita.....	21
Gambar 2. 7 Tampilan Kategori: Karya.....	21
Gambar 2. 8 WEBUSE Development model [21].....	22
Gambar 2. 9 Siklus Human Centered Design [15].....	25
Gambar 2. 10 Kerangka Pemikiran.....	28
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 Contoh Peraancangan Menggunakan Figma.....	36
Gambar 4. 1 Hasil evaluasi awal.....	46
Gambar 4. 2 Persona (Muhammad Rasyid).....	53
Gambar 4. 3 Persona (Dyah Ayu Febrianti).....	54
Gambar 4. 4 Persona (M. Syauqi Al-fath).....	54
Gambar 4. 5 Persona (M. Rizki Ramadhan).....	55
Gambar 4. 6 Tampilan halaman beranda dan menu pada desain awal.....	57
Gambar 4. 7 Halaman home dan menu.....	58
Gambar 4. 8 Pemetaan Desain halaman home dan menu.....	59

Gambar 4. 9 Tampilan latar belakang dan sejarah pada desain awal.....	60
Gambar 4. 10 Halaman latar belakang & sejarah	61
Gambar 4. 11 Pemetaan desain pada halaman latar belakang & sejarah	62
Gambar 4. 12 Tampilan halaman struktur organisasi pada desain awal	63
Gambar 4. 13 Halaman struktur organisasi.....	63
Gambar 4. 14 Pemetaan desain pada halaman Struktur Organisasi.....	64
Gambar 4. 15 Tampilan halaman galeri karya pada desain awal	65
Gambar 4. 16 Halaman galeri karya	65
Gambar 4. 17 Pemetaan desain pada halaman galeri karya	66
Gambar 4. 18 Tampilan halaman artikel seni budaya dan berita pada desain awal....	67
Gambar 4. 19 Halaman artikel seni budaya dan berita	68
Gambar 4. 20 Pemetaan desain pada halaman artikel seni budaya dan berita	69
Gambar 4. 21 Halaman kalender event.....	70
Gambar 4. 22 Halaman pusat bantuan	71
Gambar 4. 23 Halaman kontak.....	71
Gambar 4. 24 Hasil evaluasi akhir	78
Gambar 4. 25 Perbandingan evaluasi awal dan akhir	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Metode Evaluasi Website	4
Tabel 1. 2 Pendekatan Design	5
Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	13
Tabel 3. 1 Alat Penelitian	29
Tabel 3. 2 Pertanyaan WEBUSE.....	32
Tabel 3. 3 Pilihan jawaban kuesioner dan nilai merit WEBUSE [21]	34
Tabel 3. 4 Level Usability [21]	35
Tabel 4. 1 Profil Responden	38
Tabel 4. 2 Hasil penilaian content, organization & readability	39
Tabel 4. 3 Hasil penilaian navigation & links	41
Tabel 4. 4 Hasil penilaian user interface design.....	42
Tabel 4. 5 Hasil penilaian performance & effectiveness.....	44
Tabel 4. 6 Hasil evaluasi awal menggunakan WEBUSE	46
Tabel 4. 7 Rangkuman permasalahan.....	47
Tabel 4. 8 Saran untuk website	49
Tabel 4. 9 Karakteristik Pengguna	50
Tabel 4. 10 Tujuan Pengguna	51
Tabel 4. 11 Identifikasi lingkungan sistem.....	51
Tabel 4. 12 Spesifikasi kebutuhan pengguna	52
Tabel 4. 13 Validasi Permasalahan	55
Tabel 4. 14 Hasil Penilaian content, organization & readability.....	72
Tabel 4. 15 Hasil penilaian navigation & links,	74

Tabel 4. 16 Hasil penilaian user interface design.....	75
Tabel 4. 17 Hasil penilaian performance & effectiveness.....	76
Tabel 4. 18 Hasil evaluasi akhir menggunakan WEBUSE	78
Tabel 4. 19 Perbandingan nilai content, organisation & readability	79
Tabel 4. 20 Perbandingan nilai navigation dan links	81
Tabel 4. 21 Perbandingan nilai user interface design.....	82
Tabel 4. 22 Perbandingan nilai performance & effectiveness.....	84
Tabel 4. 23 Hasil perbandingan evaluasi awal dan akhir	86