

TUGAS AKHIR

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX)
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
EVALUATION PADA *WEBSITE* MUSTIKA GROUP
PROPERTINDO**



AINUN FATMA ASRIANI

18102148

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

TUGAS AKHIR

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX)
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
EVALUATION PADA *WEBSITE* MUSTIKA GROUP
PROPERTINDO**

***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE (UX) USING THE
HEURISTIC EVALUATION METHOD ON THE
MUSTIKA GROUP WEBSITE***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



AINUN FATMA ASRIANI
18102148

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**ANALISIS *USER EXPERIENCE (UX)*
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC*
EVALUATION PADA WEBSITE MUSTIKA GROUP
PROPERTINDO**

**ANALYSIS OF *USER EXPERIENCE (UX)* USING THE
HEURISTIC EVALUATION METHOD ON THE
MUSTIKA GROUP WEBSITE**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

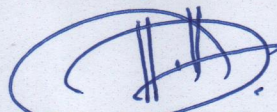
AINUN FATMA ASRIANI

18102148

Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada Tanggal: 23 Juni 2024

Pembimbing Utama,



(Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs.)

NIDN. 0606118201

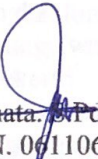
**ANALISIS USER EXPERIENCE (UX)
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC
EVALUATION PADA WEBSITE MUSTIKA GROUP
PROPERTINDO**

***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE (UX) USING THE
HEURISTIC EVALUATION METHOD ON THE
MUSTIKA GROUP WEBSITE***

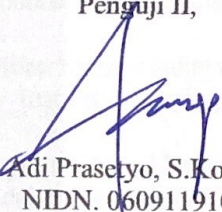
Disusun oleh
AINUN FATMA ASRIANI
18102148

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada Hari
Rabu, 26 Juni 2024.


Penguji I,


Mega Pranata, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0611069301


Penguji II,


Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0609119103

Pembimbing Utama,


Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs.
NIDN. 0606019201

Dekan,


Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom.
NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ainun Fatma Asriani
NIM : 18102148
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION PADA WEBSITE MUSTIKA GROUP
PROPERTINDO**

Dosen Pembimbing Utama : Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 26 Juni 2024

Yang Menyatakan,



(tanda tangan)

(Ainun Fatma Asriani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* PADA *WEBSITE MUSTIKA GROUP PROPERTINDO*” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs, selaku pembimbing utama, atas segala bimbingan, nasihat, serta kesabarannya dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
2. Ibu Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs, selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas yang mendukung penulis selama studi.
3. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto, atas segala ilmu dan bantuan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
4. Ibu dan alm Ayah, atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti.
5. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan mahasiswa S1 Teknik Informatika, atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat

bagi semua pihak yang membutuhkan informasi dan kajian yang ada di dalamnya.
Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Purwokerto, 26 Juni 2024

Ainun Fatma Asriani

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Pertanyaan Penelitian	17
1.4 Tujuan Penelitian	17
1.5 Batasan Masalah	17
1.6 Manfaat Penelitian	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	19
2.1 Tinjauan Pustaka	19
2.2 Landasan Teori	25
2.2.1 User Experience	25
2.2.2 Heuristic Evaluation	25
2.2.3 System Usability Scale (SUS)	27

2.2.4	<i>Website Mustika Group</i>	27
2.2.5	Properti	29
2.2.6	Figma	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		30
3.1	Objek dan Subjek Penelitian.....	30
3.2	Alat dan Bahan	30
3.3	Diagram Alir Penelitian	31
3.3.1	Identifikasi Masalah	32
3.3.2	Analisis Permasalahan.....	32
3.3.3	Pertanyaan Penelitian	32
3.3.4	Studi Literatur.....	32
3.3.5	Pra-Evaluasi	32
3.3.6	Implementasi <i>Heuristic Evaluation</i>	33
3.3.7	<i>Usability Test (System Usability Scale)</i>	36
3.3.8	Analisis dan Pembahasan	37
3.3.9	Penarikan Kesimpulan	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Identifikasi dan Analisis Permasalahan	39
4.2	Pertanyaan Penelitian	39
4.3	Studi Literatur	39
4.4	Pra-Evaluasi.....	39
4.5	Pengujian dengan <i>Heuristic Evaluation</i>	42
4.6	Implementasi <i>Prototype</i> Desain Hasil Evaluasi.....	45
4.6.1	Home.....	46
4.6.2	Profile perusahaan dan visi misi.....	47
4.6.3	<i>Icon website</i>	48

4.6.4	Produk knowledge perusahaan.....	48
4.6.5	Proyek berjalan perusahaan	49
4.6.6	Kontak perusahaan	52
4.6.7	Penambahan Galeri	53
4.7	<i>Usability Test Tahap 2 (System Usability Scale)</i>	54
4.8	Analisis dan Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		59
5.1.	Kesimpulan	59
5.2.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan penelitian terdahulu	22
Tabel 2. 2 Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i> menurut Nielsen[3]:.....	25
Tabel 3. 1 masalah yang dihasilkan dari uji tahap awal.....	32
Tabel 3. 2 Pernyataan kuesioner berdasarkan 10 prinsip Heuristik	34
Tabel 3. 3 Pertanyaan System Usability Scale pada web Mustika Group	36
Tabel 4. 1 Kekurangan dan Kendala <i>Website</i> Mustika Group	40
Tabel 4. 2 Daftar Responden.....	40
Tabel 4.3 Skor Asli Responden SUS	41
Tabel 4.4 Skor Hasil Hitung SUS	41
Tabel 4.5 Heuristic Evaluation.....	42
Tabel 4. 6 Daftar Responden.....	54
Tabel 4. 7 Skor Asli Responden SUS	54
Tabel 4. 8 Skor Hasil Hitung SUS	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Home Page Website</i>	25
Gambar 2. 2 Informasi Proyek Berjalan	25
Gambar 2. 3 Informasi Kontak.....	28
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	31
Gambar 4. 1 SUS Score Sebelum	42
Gambar 4. 2 Home <i>website</i> sebelum re-desain.	46
Gambar 4. 3 Home <i>website</i> setelah re-desain.	46
Gambar 4. 4 <i>Profile</i> perusahaan sebelum re-desain.....	47
Gambar 4. 5 <i>Profile</i> perusahaan setelah re-desain	47
Gambar 4. 6 <i>Icon website</i> sebelum re-desain.....	48
Gambar 4. 7 <i>Icon website</i> setelah re-desain	48
Gambar 4. 8 Produk <i>knowledge</i> sebelum re-desain	49
Gambar 4. 9 Produk <i>knowledge</i> setelah re-desain	49
Gambar 4. 10 Proyek berjalan sebelum re-desain.....	50
Gambar 4. 11 Proyek berjalan sebelum re-desain.....	51
Gambar 4. 12 Kontak perusahaan sebelum re-desain	52
Gambar 4. 13 Kontak perusahaan setelah re-desain	52
Gambar 4. 14 Galeri perusahaan	50
Gambar 4. 15 SUS Score Sesudah	52
Gambar 4. 16 Perbandingan hasil skor SUS	54
Gambar 4. 17 Hasil Total Perbandingan SUS.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 1. 2 Rangkuman Evaluasi Heuristik oleh Ahli	60