

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**REDESAIN ANTARMUKA *WEBSITE E-PAPER* MEDIA**

**INDONESIA MENGGUNAKAN METODE**

***USER-CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

**Malik Haqqi Rabbani Johansyah**  
**NIM: 2290343052**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Antarmuka *Website E-Paper* Media Indonesia  
Menggunakan Metode *User-Centered Design*  
Penulis : Malik Haqqi Rabbani Joltansyah  
NIM : 2290343052  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 17 Juli 2026

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



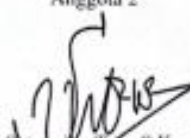
Nofiandri Setyasmara, S.T., M.T., M.Ak.  
NIP. 197811202005011005

Anggota 1



Roy Nury Singarimbun, M.Kom.  
NIP. 199408182025062007

Anggota 2



Sari Setyaning Tyas S.Kom. M.TI.  
NIP. 198703092014042001

Mengetahui, Ketua Jurusan

Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.,  
NIP. 197711132010121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

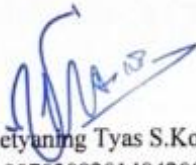
### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Redesain Antarmuka Website *E-Paper* Media Indonesia  
Menggunakan Metode *User-Centred Design*

Penulis : Malik Haqqi Rabbani Johansyah  
NIM : 2290343052  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 16 Juli 2026

Pembimbing I



Sari Setyuning Tyas S.Kom. M.TI.  
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.  
NIP. 198612282010122005

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Deni Kuswoyo S.Kom. M.Kom.  
NIP. 198803012019031011

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

### PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                                 |
|----------------|---------------------------------|
| Nama           | : Malik Haqqi Rabbani Johansyah |
| NIM            | : 2290343052                    |
| Program Studi  | : Teknologi Rekayasa Multimedia |
| Jurusan        | : Desain                        |
| Tahun Akademik | : 2025/2026                     |

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **"Redesain Antarmuka Website E-Paper Media Indonesia Menggunakan Metode User-Centred Design"**

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Malik Haqqi Rabbani Johansyah

NIM: 2290343052

## SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Malik Haqqi Rabbani Johansyah  
NIM : 2290343052  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*"Redesain Antarmuka Website E-Paper Media Indonesia Menggunakan Metode User-Centred Design"*

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 16 Juli 2026



Malik Haqqi Rabbani Johansyah  
NIM: 2290343052

## ABSTRACT

*The rapid development of information technology has driven the digital transformation of print media, including the implementation of electronic papers (e-papers). Media Indonesia provides an e-paper service to deliver digital news while maintaining its traditional print layout. However, initial usability evaluations using the System Usability Scale (SUS) with 65 respondents yielded an average score of 49.23. According to Bangor, Kortum, and Miller's interpretation, this score falls under Grade F, representing an "OK/Poor" adjective rating and Marginal-Low Acceptability, well below the global benchmark score of 68. This study aims to redesign the user interface of Media Indonesia's e-paper website using the User-Centered Design (UCD) approach based on the ISO 9241-210 standard to enhance usability and user satisfaction. The methodology follows an iterative process comprising understanding the context of use, specifying user requirements, producing design solutions (user flows, wireframes, design systems, and high-fidelity prototypes in Figma), and evaluating the design. The final usability evaluation of the resulting prototype showed a substantial increase in the SUS score to 82.65, transitioning into Grade A, with a "Good" Adjective Rating and fully Acceptable status. This 33.42-point improvement (approximately 67.9%) proves that the application of User-Centered Design effectively resolves interface limitations and optimizes the overall digital reading experience.*

**Keywords:** *User-Centered Design, Usability, System Usability Scale, E-paper, User Interface, Media Indonesia*

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital pada media cetak, salah satunya melalui penerapan *electronic paper (e-paper)*. Media Indonesia menyediakan layanan *e-paper* sebagai media berita digital dengan mempertahankan tampilan koran cetak. Namun, hasil evaluasi awal menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 65 responden memperoleh skor rata-rata 49,23 yang termasuk kategori *Grade F*, *Adjective Rating "OK/Poor"*, dan tingkat penerimaan *Marginal-Low Acceptability*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesain antarmuka *website e-paper* Media Indonesia menggunakan pendekatan *User-Centered Design (UCD)* berdasarkan standar ISO 9241-210 guna meningkatkan tingkat usability dan kepuasan pengguna. Metode penelitian dilakukan melalui tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain berupa *user flow*, *wireframe*, *design system*, serta prototipe *high-fidelity* menggunakan Figma, kemudian dilakukan evaluasi *usability*. Hasil evaluasi terhadap prototipe redesain menunjukkan peningkatan skor *SUS* menjadi 82,65 yang termasuk kategori *Grade A*, dengan *Adjective Rating "Good"* dan tingkat penerimaan *"Acceptable"*. Peningkatan sebesar 33,42 poin menunjukkan bahwa penerapan metode *UCD* mampu memperbaiki permasalahan antarmuka dan meningkatkan pengalaman membaca digital pada *website e-paper* Media Indonesia.

**Kata Kunci:** *User-Centered Design, Usability, System Usability Scale, E-paper, User Interface, Media Indonesia.*

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir yang berjudul **"Redesain Antarmuka *Website E-paper Media Indonesia Menggunakan Metode User-Centered Design*"**. Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan (D-4) pada Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.

6. Ibu Sari Setyaning Tyas, MTI., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia dan juga dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
7. Ibu Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran dalam penulisan laporan tugas akhir.
8. Bapak Nofiandri Setyasmara ST. MT. M.Ak., selaku Ketua Dosen Penguji dan Bapak Roy Nuary Singarimbun, M.Kom. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini.
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan, pelayanan, serta dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan, sehingga penulis dapat meraih berbagai prestasi. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Ibu Suratni, S.S., M.Hum. atas pendampingan dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) 2024, Ibu Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si. atas pendampingan dalam *International Student Conference 2024* dan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi 2024, serta Ibu Syahluni Srimayasandy, S.Sn., M.A. atas pendampingan dalam *Polytechnic Creative Festival (PC-FEST) 2024*.
10. Orang tua dan keluarga penulis, Bapak Medy Johansyah, Ibu Misliyah, serta adik tercinta Nayyara Johansyah, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tiada henti kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala

pengorbanan, dan kesabaran yang diberikan sehingga penulis mampu melewati setiap proses, tantangan, dan akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan hingga selesai.

11. Bapak H. Arda Johan, (Almh.) Ibu Nurhayati binti H. Daeng Umar Yusuf, (Alm.) Bapak Mustopa Bin Abdul Ghani, dan Ibu Umiyati. Dengan rasa haru penulis mempersembahkan pencapaian ini kepada Opah Oma, Kokong dan Nenek. Semoga pencapaian ini menjadi kebanggaan atas keberhasilan cucunya dalam meraih gelar sarjana.
12. Anindya Nizma, Daniel Topan, *Dè Vogue* dan Rahasia Selatan. Terima kasih sudah menjadi sahabat dan keluarga bagi penulis sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan serta cerita yang telah mengiringi perjalanan penulis hingga saat ini.
13. Citra Sekarputri, Safira Febriani, M Arfan, Alia Zahra, Oryza Syativa yang telah menjadi sahabat sekaligus keluarga bagi penulis selama menjalani masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, motivasi, serta semangat yang senantiasa diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, saling menguatkan di tengah berbagai tantangan akademik, serta menciptakan begitu banyak kenangan yang akan selalu penulis ingat. Semoga persahabatan yang telah terjalin dengan baik ini dapat terus terjaga dan membawa kita menuju kesuksesan di masa yang akan datang.
14. Seluruh keluarga besar LPM Majalah KETIK yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan dan pengalaman penulis dalam mengembangkan

kemampuan di bidang jurnalistik, media dan kreativitas. Ucapan terima kasih secara khusus kepada Bapak Freddy Yakob, M.I.Kom. selaku dosen pendamping, Tsabita Aulia Rahma selaku Pimpinan Utama, Jasmine Al Ramadhani selaku Pimpinan Redaksi, Sekar Ayu Nareshwari selaku Pimpinan Pemasaran, serta seluruh anggota dan alumni LPM Majalah KETIK yang selalu menjaga silaturahmi dimanapun berada.

15. Seluruh keluarga besar Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Perguruan Tinggi (Satgas PPKPT) yang telah memberikan pengalaman, pembelajaran, dan ruang bagi penulis untuk berkembang. Terima kasih secara khusus kepada Ibu Carissa Dwilanisusantya, M.Si., selaku Ketua Satgas PPKPT yang senantiasa mendampingi, mendukung, serta mendengarkan keluhan penulis selama menjalankan berbagai kegiatan, serta kepada Ibu Maria Stevanie yang selalu membantu dan mendampingi penulis selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
16. Seluruh keluarga besar Media Indonesia, khususnya Thania Astavarie, Panji Arimurti, Berlin Fridiary, dan Rizka Safira, yang telah memberikan kesempatan, pengalaman, ilmu, serta dukungan kepada penulis selama menjalani program magang dan memperluas wawasan di dunia media.
17. Berliano Ardiansyah, Arifian Faniansyah Jamal, Wisnu Ardhika, Putra Ananda, Desi Sintawati, Nur Aisah, Sekar Ayu Nareshwari, Rizka Salsabila, Hasyifa Nur Azizah, Fadia Nur Haliza, Zein Mukafi, dan Rivanna yang selalu menjadi penyemangat serta memberikan motivasi selama perjalanan akademik penulis.

18. Seluruh teman dan rekan yang telah lebih dahulu berpulang, terkhusus (Alm.) Adjie Dewa Satria dan (Alm.) Caesar Gibran Fauzi. Terima kasih atas pelajaran berharga tentang arti kehidupan, persahabatan, dan ketulusan yang akan selalu penulis kenang.
19. Seluruh keluarga besar Himpunan Mahasiswa Multimedia dan Ka'al FC, yang telah menjadi rumah bagi penulis untuk bertumbuh, belajar, dan berproses. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, perhatian, serta doa yang senantiasa diberikan, termasuk perhatian terhadap proses penyusunan skripsi maupun kesehatan penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan ini.
20. Dan terakhir, kepada diri penulis sendiri. Terima kasih telah bertahan hingga titik ini. Terima kasih atas setiap air mata yang disembunyikan, setiap rasa lelah yang tidak pernah dijadikan alasan untuk berhenti, serta setiap doa yang terus dipanjatkan di tengah ketidakpastian. Terima kasih karena tetap memilih bangkit setiap kali merasa gagal, tetap percaya pada proses, dan terus melangkah meskipun jalan yang ditempuh tidak selalu mudah. Semoga penulis selalu diberi kekuatan untuk menjaga semangat, kerendahan hati, serta keberanian dalam menghadapi setiap langkah kehidupan yang akan datang.

Skripsi ini diselesaikan di tengah berbagai tanggung jawab akademik, organisasi, pengabdian kepada masyarakat, serta kegiatan magang profesional. Penulis percaya bahwa setiap pengalaman di luar ruang kelas merupakan bagian dari proses pembelajaran yang membentuk karakter, melatih kedisiplinan, manajemen waktu, kepemimpinan, kemampuan bekerja sama,

serta cara berpikir kritis dan kreatif. Seluruh pengalaman tersebut menjadi bekal yang sangat berharga dan turut memberikan warna dalam proses penyusunan skripsi ini hingga akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap penelitian mengenai Redesign Antarmuka *Website E-Paper Media Indonesia Menggunakan Metode User-Centered Design* ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya maupun sebagai masukan dalam pengembangan antarmuka *website* yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

Jakarta, 23 Juli 2026

Malik Haqqi Rabbani Johansyah  
2290343052

## DAFTAR ISI

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....                                       | ii  |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....                               | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br>PLAGIARISME ..... | iv  |
| SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                             | v   |
| ABSTRACT .....                                                            | 1   |
| PRAKATA .....                                                             | 2   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                       | 10  |
| DAFTAR TABEL .....                                                        | 11  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                   | 12  |
| A. Latar Belakang .....                                                   | 12  |
| B. Identifikasi Masalah .....                                             | 16  |
| C. Rumusan Masalah .....                                                  | 17  |
| D. Batasan Masalah .....                                                  | 18  |
| F. Tujuan Penelitian .....                                                | 19  |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                               | 21  |
| A. Kajian Teori .....                                                     | 21  |
| 1. Website .....                                                          | 21  |
| 2. E-Paper Media Indonesia .....                                          | 22  |
| 3. User Interface (UI) .....                                              | 24  |
| 4. Usability Testing .....                                                | 26  |
| 5. User-Centered Design .....                                             | 28  |
| 6. Wireframe .....                                                        | 31  |
| 7. Prototype .....                                                        | 34  |
| 8. Figma .....                                                            | 35  |
| 9. System Usability Test .....                                            | 36  |
| 10. Skala Likert .....                                                    | 41  |
| B. Penelitian Yang Relevan .....                                          | 42  |
| C. Kerangka Berpikir .....                                                | 46  |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                                           | 48  |
| A. Jenis Dan Desain Penelitian .....                                      | 48  |
| 1. Jenis Penelitian .....                                                 | 48  |
| 2. Desain Penelitian .....                                                | 50  |
| B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....                                      | 57  |

|                                                     |            |
|-----------------------------------------------------|------------|
| 1. Tempat Penelitian .....                          | 57         |
| 2. Waktu Penelitian .....                           | 58         |
| C. Populasi Dan Sampel Penelitian .....             | 58         |
| 1. Populasi .....                                   | 58         |
| 2. Sampel .....                                     | 58         |
| D. Definisi Operasional Variabel .....              | 60         |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....      | 62         |
| 1. Teknik Pengumpulan Data .....                    | 63         |
| 2. Instrumen Pengumpulan Data .....                 | 65         |
| F. Validitas dan Reabilitas Instrumen .....         | 69         |
| 1. Validitas Instrumen .....                        | 69         |
| 2. Reliabilitas Instrumen .....                     | 70         |
| G. Teknik Analisis Data .....                       | 71         |
| 1. Analisis Data Kualitatif .....                   | 72         |
| 2. Analisis Data Kuantitatif .....                  | 74         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>76</b>  |
| A. Hasil Penelitian .....                           | 76         |
| 1. Understand and Specify the Context of Use .....  | 76         |
| 2. Specify User Requirements .....                  | 83         |
| 3. Produce Design Solutions .....                   | 87         |
| 4. Evaluate the Design Against Requirements .....   | 93         |
| B. Pembahasan .....                                 | 96         |
| 1. Tingkat Usability Awal Website .....             | 96         |
| 2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....            | 97         |
| 3. Perancangan Ulang Antarmuka .....                | 97         |
| 4. Hasil Evaluasi Setelah Redesain .....            | 97         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                          | <b>99</b>  |
| A. Kesimpulan .....                                 | 99         |
| B. Saran .....                                      | 100        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>101</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                               | <b>105</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.2 Interpretasi hasil skor SUS evaluasi .....                       | 15 |
| Gambar 2.1 Tampilan interface website E-Paper Media Indonesia saat ini      | 23 |
| Gambar 2.2 Contoh user interface website .....                              | 24 |
| Gambar 2.3 Tahapan User-Centered Design berdasarkan ISO 9241-210:2019 ...   | 29 |
| Gambar 2.4 wireframe homepage .....                                         | 32 |
| Gambar 2.5 Low-Fidelity Wireframe .....                                     | 33 |
| Gambar 2.6 Rumus Skor SUS .....                                             | 38 |
| Gambar 2.7 Acceptability Rating .....                                       | 39 |
| Gambar 2.8 Tabel Grade Scale dan Adjective Rating .....                     | 40 |
| Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian .....                                    | 51 |
| Gambar 4.1 Tampilan Awal Website E-paper Media Indonesia .....              | 77 |
| Gambar 4.2 User Flow Hasil Rancangan .....                                  | 88 |
| Gambar 4.3 Wireframe Low-Fidelity .....                                     | 89 |
| Gambar 4.4 High-Fidelity Prototype Halaman Beranda .....                    | 91 |
| Gambar 4.5 High-Fidelity Prototype Halaman Daftar Edisi dan Pencarian ..... | 91 |
| Gambar 4.6 High-Fidelity Prototype Halaman Pembaca <i>E-paper</i> .....     | 92 |
| Gambar 4.7 High-Fidelity Prototype Sign-Up & Log-In <i>E-paper</i> .....    | 92 |
| Gambar 4.8 Diagram Perbandingan Skor SUS Sebelum dan Sesudah Redesain ..    | 96 |

## DAFTAR TABEL

|          |                                                             |    |
|----------|-------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1  | Bobot Penilaian Skala Likert .....                          | 42 |
| Tabel 2  | Penelitian yang relevan .....                               | 42 |
| Tabel 3  | Pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....        | 54 |
| Table 4  | Definisi Operasional Variabel .....                         | 60 |
| Tabel 5  | Pertanyaan SUS (System Usability Scale) .....               | 67 |
| Table 6  | Uji Validitas Instrumen SUS .....                           | 69 |
| Tabel 7  | Uji Reliabilitas Instrumen SUS .....                        | 71 |
| Tabel 8  | Hasil Observasi Permasalahan Antarmuka Awal .....           | 77 |
| Table 9  | Karakteristik Responden .....                               | 79 |
| Tabel 10 | Contoh Perhitungan Skor SUS Satu Responden (Pre-Test) ..... | 81 |
| Tabel 11 | Statistik Deskriptif Skor SUS Pre-Test .....                | 82 |
| Tabel 12 | Reduksi Data Hasil Wawancara Pengguna .....                 | 84 |
| Tabel 13 | Persona Pengguna .....                                      | 85 |
| Tabel 14 | Daftar Kebutuhan Pengguna .....                             | 86 |
| Tabel 15 | Design System Hasil Rancangan .....                         | 89 |
| Table 16 | Perbandingan Antarmuka Sebelum dan Sesudah Redesain .....   | 92 |
| Tabel 17 | Statistik Deskriptif Skor <i>SUS</i> Sesudah Redesain ..... | 93 |
| Tabel 18 | Perbandingan Skor SUS Sebelum dan Sesudah Redesain .....    | 95 |