

Analisis UI/UX Website Luarsekolah Pada Program Project-Based Internship Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) Dan Metode System Usability Scale (SUS)

Alya Yunita¹, Wulan Dari^{2*}

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Nusa Mandiri
11211464@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Website Luarsekolah merupakan platform edukasi digital yang menyediakan berbagai program pembelajaran, salah satunya program Project-Based Internship. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada program tersebut dengan pendekatan kuantitatif. Dua metode digunakan dalam proses evaluasi, yaitu User-Centered Design (UCD) untuk menilai aspek UI dan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur aspek UX. Instrumen kuesioner dikembangkan berdasarkan indikator dari kedua metode dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya melalui uji coba kepada 30 responden sebelum penyebaran utama. Kuesioner kemudian dijawab oleh 95 responden yang merupakan peserta program Project-Based Internship batch 4. Hasil evaluasi UCD menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh skor dominan pada skala 4 dan 5, dengan rata-rata 4,05 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Sementara itu, evaluasi menggunakan SUS menghasilkan skor rata-rata sebesar 76,3, yang diklasifikasikan dalam kategori “Good” dan “Acceptable” dengan grade B. Temuan ini menunjukkan bahwa tampilan halaman program telah dirancang secara efektif berdasarkan prinsip UCD, dan telah memenuhi aspek usability dari segi efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan kombinasi metode UCD dan SUS secara simultan untuk mengevaluasi UI dan UX pada program Project-Based Internship di platform pembelajaran digital Luarsekolah dengan melibatkan pengguna aktual, sehingga menghasilkan penilaian usability yang lebih komprehensif dan kontekstual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode UCD dan SUS dapat digunakan secara bersama untuk menilai kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada platform pembelajaran digital.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Luarsekolah, User-Centered Design, System Usability Scale.*

Abstract

Luarsekolah Website is a digital education platform that provides various learning programs, one of which is the Project-Based Internship program. This study aims to analyze the quality of the user interface (UI) and user experience (UX) of the program using a quantitative approach. Two methods were employed in the evaluation process: User-Centered Design (UCD) to assess UI aspects and the System Usability Scale (SUS) to measure UX aspects. The questionnaire instrument was developed based on indicators from both methods and was tested for validity and reliability through a pilot study involving 30 respondents prior to the main distribution. The questionnaire was then completed by 95 respondents who were participants of the Project-Based Internship program batch 4. The UCD evaluation results indicate that all indicators predominantly achieved scores of 4 and 5, with an average score of 4.05, which falls into the “Good” category. Meanwhile, the SUS evaluation yielded an average score of 76.3, which is classified as “Good” and “Acceptable” with a grade of B.

These findings demonstrate that the program interface has been effectively designed based on UCD principles and meets usability aspects in terms of efficiency, effectiveness, and user satisfaction. The novelty of this study lies in the simultaneous application of UCD and SUS methods to evaluate UI and UX in a Project-Based Internship program within a digital learning platform by involving actual program users, thereby providing a more comprehensive and contextual usability assessment. The results indicate that the combined use of UCD and SUS is effective for assessing interface quality and user experience in digital learning platforms.

Keywords: *User Interface, User Experience, Luarsekolah, User-Centered Design, System Usability Scale.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital, khususnya internet, telah menjadi sarana utama dalam penyampaian informasi dan layanan pendidikan kepada masyarakat luas. Website sebagai salah satu produk teknologi informasi memegang peranan penting dalam menyediakan akses informasi yang cepat dan efisien. Dalam konteks ini, kualitas antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) menjadi faktor penting yang menentukan efektivitas sebuah website dalam menyampaikan informasi dan layanan kepada penggunanya. UI yang intuitif dan UX yang positif dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperkuat citra institusi, serta mendorong partisipasi aktif pengguna dalam memanfaatkan layanan yang disediakan. Sebaliknya, UI yang membingungkan dan UX yang buruk dapat menyebabkan frustrasi pengguna, menurunkan tingkat kepercayaan, dan pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan dari website tersebut [1]. Oleh karena itu, analisis mendalam terhadap UI dan UX sebuah website menjadi langkah penting dalam upaya peningkatan kualitas layanan digital, khususnya dalam sektor pendidikan

yang semakin bergantung pada platform online.

Website Luarsekolah merupakan platform edukasi digital yang menyediakan berbagai program pembelajaran, termasuk program *Project-Based Internship* yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan peserta melalui proyek nyata. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif, menghubungkan peserta dengan dunia industri, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja. Namun, keberhasilan program ini tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi dan proyek yang ditawarkan, tetapi juga sangat bergantung pada kemudahan akses dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan platform. UI yang dirancang dengan baik dapat memberikan navigasi yang mudah, sementara UX yang positif dapat memudahkan peserta dalam menyelesaikan proyek. Sebaliknya, jika pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses informasi, memahami instruksi, atau menyelesaikan tugas melalui platform, hal ini dapat mengurangi efektivitas program dan bahkan menyebabkan peserta kehilangan minat [2]. Oleh karena itu, analisis terhadap UI dan UX website Luarsekolah menjadi penting untuk memastikan bahwa platform ini benar-

benar mendukung tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Fenomena meningkatnya penggunaan platform digital dalam pendidikan di Indonesia dapat terlihat dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mencatat bahwa pada tahun 2024, penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total populasi, dengan mayoritas pengguna berasal dari kalangan usia produktif yang aktif dalam kegiatan pembelajaran online [3]. Tren ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin terbiasa dan bergantung pada platform digital untuk memenuhi kebutuhan pendidikan mereka. Namun, peningkatan akses ini tidak selalu diimbangi dengan kualitas UI dan UX yang memadai pada platform yang digunakan. Banyak pengguna mengeluhkan kesulitan dalam navigasi, tampilan yang tidak responsif, serta pengalaman pengguna yang kurang memuaskan[4]. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk melakukan evaluasi terhadap UI dan UX platform pendidikan digital, untuk memastikan bahwa platform tersebut benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna [5]. Dengan begitu, website Luarsekolah sebagai salah satu platform edukasi yang cukup populer di Indonesia perlu dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam aspek UI dan UX-nya. Analisis ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan platform tersebut ke depannya.

Analisis terhadap kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) telah menjadi fokus utama dalam pengembangan berbagai platform digital. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *User-*

Centered Design (UCD) mampu secara efektif mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitas sistem. Pelealu dan Mukharoyah dalam penelitiannya menunjukkan bahwa UCD dapat mengungkap masalah pada UI dan menawarkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5]. Normah et al. juga menegaskan bahwa penerapan UCD pada sistem informasi kepegawaian rumah sakit mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem [6]. Di sisi lain, metode *System Usability Scale* (SUS) telah digunakan sebagai alat ukur kuantitatif untuk menilai usability sebuah aplikasi. Penelitian oleh Widyastuti dan Hidayatulloh menunjukkan bahwa SUS dapat memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi digital, termasuk aplikasi mobile penjualan [7]. Melihat efektivitas keduanya, kombinasi metode UCD dan metode SUS diyakini dapat memberikan hasil yang komprehensif dalam mengevaluasi UI dan UX. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan prinsip-prinsip UCD sebagai dasar penyusunan instrumen kuantitatif berupa kuesioner evaluasi UI, yang kemudian dianalisis secara statistik, guna menghasilkan evaluasi berbasis data namun tetap berpusat pada pengguna [8] [9].

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan untuk menganalisis UI dan UX pada platform digital, terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada aplikasi mobile atau website institusi pendidikan, namun belum banyak yang secara khusus menganalisis platform edukasi berbasis proyek seperti Luarsekolah. Selain itu, kombinasi metode UCD dan metode SUS dalam konteks program *Project-Based*

Internship juga belum banyak dieksplorasi. Padahal, program semacam ini memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan khusus dalam evaluasi UI dan UX-nya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis UI dan UX website Luarsekolah pada program *Project-Based Internship* menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu dengan menerapkan prinsip-prinsip *User-Centered Design* secara terstruktur dalam pengembangan instrumen evaluasi dan metode *System Usability Scale* sebagai alat ukur utama. Hasil evaluasi ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam bidang kajian UX pada platform edukasi digital, tetapi juga memberikan dasar empiris bagi pengelola Luarsekolah untuk melakukan perbaikan layanan secara tepat sasaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan kombinasi metode UCD dan SUS secara simultan untuk mengevaluasi UI dan UX pada program *Project-Based Internship* di platform pembelajaran digital Luarsekolah dengan melibatkan pengguna aktual, sehingga menghasilkan penilaian usability yang lebih komprehensif dan kontekstual.

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada evaluasi aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) secara menyeluruh terhadap program *Project-Based Internship*, dan tidak mencakup aspek teknis pengembangan sistem seperti pemrograman, arsitektur backend, maupun proses perancangan ulang platform. Penelitian ini bersifat evaluatif, dengan fokus utama pada identifikasi permasalahan aktual dari sisi pengguna serta penyusunan rekomendasi berbasis data yang diperoleh dari pengguna sesungguhnya. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas desain UI dan kualitas UX platform Luarsekolah, serta memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran berbasis digital di Indonesia.

LANDASAN TEORI

Usability

Usability, sebagaimana didefinisikan oleh ISO 25010, merupakan sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks penggunaan yang telah ditetapkan [10].

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale atau SUS merupakan salah satu instrumen evaluasi *usability* yang paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Keunggulan utama dari metode ini terletak pada efisiensi waktu dan biaya yang ditawarkan, sehingga sering disebut sebagai *quick and dirty test* karena kemampuannya dalam menghasilkan data yang valid secara statistik melalui proses pengumpulan yang sederhana, sebagaimana dijelaskan oleh Brooke pada tahun 2013 [11]. Sejak diperkenalkan pada tahun 1986, SUS telah diterapkan secara luas oleh para peneliti maupun praktisi untuk mengevaluasi berbagai jenis sistem, bahkan menjadi salah satu alat evaluasi yang digunakan dalam perangkat komersial seperti Morae [12].

User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design (UCD), yang juga dikenal sebagai *Human-Centered Design*, merupakan pendekatan dalam

pengembangan sistem yang bersifat interaktif dan menempatkan kebutuhan serta karakteristik pengguna sebagai pusat perhatian [13]. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menciptakan perangkat lunak atau sistem yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna [14].

Menurut Henry dan Martinson dalam buku *Accessibility in User-Centered Design*, UCD didefinisikan sebagai proses perancangan antarmuka yang mengutamakan aspek kegunaan, preferensi pengguna, lingkungan penggunaan, tugas yang dilakukan, serta alur kerja yang mendasari proses desain. UCD melibatkan serangkaian metode yang telah terstruktur dengan baik dalam hal analisis, perancangan, dan evaluasi, yang dapat diterapkan pada pengembangan perangkat lunak, perangkat keras, maupun antarmuka berbasis web. Proses ini bersifat iteratif, artinya setiap tahapan perancangan dan evaluasi dilakukan secara berulang mulai dari awal proyek hingga ke tahap implementasi [14] [15].

User Interface (UI)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan tampilan visual dari suatu produk digital, seperti aplikasi maupun situs web, yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem. UI berperan sebagai jembatan interaksi antara manusia dan mesin agar pengguna dapat mencapai tujuan tertentu, misalnya memesan makanan, memesan layanan transportasi, atau melakukan transaksi keuangan [16].

User Experience (UX)

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna merupakan aspek

yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah produk digital, serta seberapa mudah dan nyaman mereka dalam mengoperasikannya. UX mencakup proses mendefinisikan dan memahami pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi atau sistem digital, termasuk dalam hal memanfaatkan antarmuka (UI), navigasi, menu, serta alur komunikasi antara pengguna dan sistem [16].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap halaman program *Project-Based Internship* di website Luarsekolah. Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah yang dilakukan melalui pengamatan terhadap masalah yang terkait dengan tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Pengamatan ini berasal dari pengalaman pribadi peneliti sebagai peserta program serta komunikasi informal dengan sesama peserta. Selanjutnya, peneliti melakukan studi literatur untuk memahami konsep dasar evaluasi UI/UX dan memilih metode yang sesuai, yaitu *User-Centered Design (UCD)* untuk mengevaluasi UI dan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur usability dan pengalaman pengguna. Berdasarkan kajian literatur, kedua metode ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna di website tersebut. Setelah itu, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner berdasarkan prinsip-prinsip UCD dan SUS, yang disebarluaskan secara daring kepada peserta program.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat metode: wawancara internal,

observasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner daring. Wawancara internal memberikan informasi tambahan tentang latar belakang program, sementara observasi dilakukan berdasarkan pengalaman pribadi peneliti dan diskusi dengan peserta lainnya. Studi pustaka digunakan untuk mendalami teori-teori yang relevan, sementara kuesioner daring menjadi instrumen utama dalam pengumpulan data kuantitatif. Kuesioner disebarkan kepada peserta program *Project-Based Internship batch 4* melalui platform komunikasi utama, Discord, dan digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap antarmuka dan usability website. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih responden yang memiliki pengalaman langsung dengan sistem yang dianalisis, dan jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Slovin untuk memastikan representativitas.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Analisis data berdasarkan metode UCD dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata untuk setiap pernyataan dalam kuesioner, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kualitas UI. Sedangkan analisis data berdasarkan SUS dilakukan dengan menghitung skor *usability* dari 10 pernyataan yang terdiri dari item positif dan negatif, kemudian dikalikan dengan faktor pengali untuk mendapatkan skor akhir. Skor akhir ini digunakan untuk menilai sejauh mana pengguna merasa halaman program *Project-Based Internship* mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan mereka. Hasil analisis dari kedua metode ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas UI dan UX

di website Luarsekolah, serta dapat memberikan rekomendasi bagi pengelola untuk meningkatkan pengalaman pengguna di platform tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

		Correlations										
		G01	G02	G03	G04	G05	G06	G07	G08	G09	G10	TOTAL
001	Pearson Correlation	1	.795**	.695**	.658**	.543**	.654**	.649**	.592**	.569**	.646**	.832**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
002	Pearson Correlation	.390**	1	.695**	.668**	.488**	.473**	.516**	.592**	.394**	.500**	.750**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	.006	.008	.053	<.001	.031	.003	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
003	Pearson Correlation	.605**	.605**	1	.768**	.481**	.698**	.616**	.513**	.531**	.614**	.819**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	.007	<.001	<.001	.002	.003	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
004	Pearson Correlation	.666**	.666**	.768**	1	.507**	.604**	.742**	.546**	.516**	.668**	.842**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		.005	<.001	<.001	.002	.004	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
005	Pearson Correlation	.514**	.488**	.481**	.507**	1	.679**	.495**	.512**	.547**	.580**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.002	.006	.007	.005		<.001	.007	.003	.002	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
006	Pearson Correlation	.654**	.473**	.592**	.604**	.679**	1	.665**	.712**	.587**	.614**	.832**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.008	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
007	Pearson Correlation	.449**	.514**	.481**	.742**	.495**	.665**	1	.501**	.513**	.649**	.793**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	<.001	<.001	.007	<.001		.005	.004	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
008	Pearson Correlation	.692**	.582**	.633**	.546**	.532**	.712**	.502**	1	.679**	.692**	.789**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.002	.002	.003	<.001	.005		<.001	<.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
009	Pearson Correlation	.599**	.394**	.591**	.517**	.547**	.519**	.519**	.519**	1	.599**	.742**
	Sig. (2-tailed)	.001	.031	.003	.004	.002	<.001	.004	<.001		.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
010	Pearson Correlation	.464**	.526**	.461**	.800**	.598**	.644**	.582**	.589**	.600**	1	.802**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.832**	.750**	.819**	.842**	.785**	.837**	.793**	.781**	.742**	.825**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 1. Uji Validitas Kuesioner UCD
Berdasarkan output SPSS pada Gambar 1, seluruh item pada instrumen *User-Centered Design* (UCD) menunjukkan nilai korelasi Pearson (r hitung) terhadap skor total yang berkisar antara 0,672 hingga 0,832. Semua nilai r hitung ini lebih besar dari nilai r tabel 0,361 (pada n = 30 dan df = 28) dan memiliki signifikansi p < 0,001, yang berarti hubungan korelasinya sangat signifikan.

		Correlations										
		G01	G02	G03	G04	G05	G06	G07	G08	G09	G10	TOTAL
001	Pearson Correlation	1	.594**	.562**	.792**	.595**	.693**	.314	.419**	.569**	.634**	.829**
	Sig. (2-tailed)		.005	.001	<.001	<.001	<.001	.091	.021	.001	.001	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
002	Pearson Correlation	.594**	1	.645**	.528**	.526**	.449**	.459**	.426**	.581**	.390**	.763**
	Sig. (2-tailed)	.005		<.001	.003	.003	.013	.011	.019	<.001	.033	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
003	Pearson Correlation	.562**	.646**	1	.635**	.413**	.491**	.421	.677**	.325	.455**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.001	<.001		<.001	.033	.007	.021	<.001	.080	.011	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
004	Pearson Correlation	.390**	.526**	.646**	1	.564**	.677**	.491**	.600**	.417**	.437**	.832**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	<.001		.001	<.001	.006	<.001	.022	.016	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
005	Pearson Correlation	.562**	.526**	.413**	.564**	1	.655**	.342	.393	.614**	.216	.737**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	.023	.001		<.001	.064	.139	<.001	.252	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
006	Pearson Correlation	.693**	.449**	.491**	.677**	.655**	1	.623**	.408**	.596**	.349	.804**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.013	.007	<.001	<.001		<.001	.025	<.001	.066	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
007	Pearson Correlation	.314	.419**	.421	.491**	.342	.623**	1	.341	.513**	.297	.630**
	Sig. (2-tailed)	.091	.021	.021	.006	.064	<.001		.069	.002	.124	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
008	Pearson Correlation	.419**	.426**	.677**	.600**	.393	.408**	.347	1	.133	.506**	.642**
	Sig. (2-tailed)	.021	.019	<.001	<.001	.139	.025	.069		.492	.004	<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
009	Pearson Correlation	.569**	.390**	.455**	.437**	.216	.349	.297	.508**	.276	1	.802**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.033	.011	.016	.252	.066	.124	.004	.139		<.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.829**	.763**	.766**	.802**	.737**	.804**	.642**	.642**	.696**	.602**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 2. Uji Validitas Kuesioner SUS
Berdasarkan output SPSS pada Gambar 2, seluruh item pada instrumen *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan nilai korelasi Pearson (r hitung) terhadap skor total yang berkisar antara 0,602 hingga 0,829. Seluruh nilai r hitung tersebut lebih

besar dari nilai r tabel sebesar 0,361 (pada $n = 30$ dan $df = 28$) dan memiliki tingkat signifikansi $p < 0,001$, yang menunjukkan hubungan korelasi sangat signifikan.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.935	10

Gambar 3. Uji Reliabilitas Kuesioner UCD

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 29 pada Gambar 3, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk instrumen *User-Centered Design* (UCD) adalah sebesar 0,935 dengan jumlah item sebanyak 10 pernyataan.

Nilai ini berada jauh di atas batas minimum 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada instrumen UCD reliabel dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian ini.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	10

Gambar 4. Uji Reliabilitas Kuesioner SUS

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 29 pada Gambar 4, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk instrumen *System Usability Scale* (SUS) adalah sebesar 0,903 dengan jumlah item sebanyak 10 pernyataan. Nilai ini berada jauh di atas batas minimum 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada instrumen SUS reliabel dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian ini.

Hasil Evaluasi *User-Centered Design* (UCD)

Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan dari 95 responden terhadap sepuluh pernyataan evaluatif yang disusun menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dan skala Likert, mayoritas responden memberikan penilaian yang cenderung positif terhadap tampilan dan fungsionalitas halaman program *Project-Based Internship* pada website Luarsekolah. Pada pernyataan pertama yang mengukur kemudahan pemahaman tampilan halaman saat pertama kali diakses, sebagian besar responden memberikan skor pada skala 4 (47,4%) dan 5 (28,4%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa tampilan halaman cukup intuitif. Hal serupa juga terlihat pada pernyataan terkait kejelasan navigasi, yang mendapat persentase besar pada skala 4 (47,4%) dan 5 (34,7%), menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa navigasi cukup jelas dan tidak membingungkan.

Pada aspek desain tampilan yang mendukung penyelesaian tugas magang, sebanyak 45,3% responden memilih skala 4 dan 32,6% memilih skala 5, yang menunjukkan bahwa desain dinilai cukup membantu dalam menyelesaikan aktivitas magang. Pernyataan tentang penyajian informasi yang rapi dan mudah dibaca juga memperoleh respons positif, dengan skor pada skala 4 (49,5%) dan 5 (30,5%). Untuk elemen visual dan warna, skor 4 dan 5 mendominasi (masing-masing 48,4% dan 32,6%), yang mengindikasikan bahwa aspek estetika cukup disukai oleh pengguna. Kenyamanan penggunaan halaman untuk keperluan magang mendapatkan skor tinggi pada skala 4 (38,9%) dan 5 (37,9%), yang menandakan

bahwa kenyamanan penggunaan cukup dirasakan oleh mayoritas responden.

Demikian juga pada pernyataan mengenai kecepatan dalam menemukan informasi penting, yang menunjukkan penilaian tinggi pada skala 4 (55,8%) dan 5 (26,3%). Dalam hal fungsi tombol dan elemen interaktif, tanggapan berada pada skala 4 (43,2%) dan 5 (34,7%), yang memperlihatkan bahwa fitur interaktif mudah dipahami. Pernyataan mengenai tata letak dan struktur halaman memperoleh skor 4 (51,6%) dan 5 (28,4%), yang menunjukkan efisiensi yang cukup baik dalam mendukung aktivitas pengguna. Terakhir, kepuasan keseluruhan terhadap tampilan dan kenyamanan penggunaan halaman juga mendapatkan respons dominan pada skala 4 (44,2%) dan 5 (32,6%).

Secara umum, hasil tabulasi menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan skor 4 dan 5 pada hampir seluruh pernyataan, yang berarti persepsi pengguna terhadap elemen antarmuka halaman program Project-Based Internship pada website Luarsekolah dinilai positif. Hal ini mencerminkan bahwa aspek visual, navigasi, informasi, dan interaktivitas telah dirancang cukup baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip *User-Centered Design* (UCD). Untuk memperkuat interpretasi tersebut dan menunjukkan persebaran respons secara lebih rinci, data asli berupa tanggapan individu dari para responden terhadap sepuluh pernyataan dalam kuesioner UCD disajikan.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata skor UCD sebesar 4,05 dari 95 responden. Skor ini berada dalam rentang 3,41–4,20 yang termasuk dalam kategori "Baik". Artinya, secara umum, pengguna menilai bahwa kualitas tampilan,

struktur navigasi, dan kenyamanan penggunaan halaman program *Project-Based Internship* pada website Luarsekolah telah diterapkan dengan baik sesuai prinsip *User-Centered Design* (UCD). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memiliki persepsi positif terhadap antarmuka yang disediakan, serta memperkuat pentingnya penerapan prinsip UCD dalam mendukung pengalaman pengguna yang optimal.

Hasil penelitian ini disajikan dengan memperlihatkan penerapan keempat prinsip UCD yang diukur melalui kuesioner. Tahapan *Understanding Users and Context of Use* diwakili oleh hasil identifikasi karakteristik responden dan konteks penggunaan website, sedangkan tahap *Specify User Requirements, Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements* direpresentasikan melalui hasil evaluasi kuesioner berdasarkan prinsip-prinsip UCD yang dijelaskan. Pada prinsip pertama, "Berorientasi pada Pengguna", item-item yang mengukur kemudahan memahami tampilan, kejelasan navigasi, kenyamanan penggunaan, dan kepuasan umum memperoleh rata-rata skor tinggi pada skala Likert 4–5 (kategori Baik), yang menunjukkan bahwa antarmuka website Luarsekolah telah berfokus pada kebutuhan dan persepsi pengguna.

Selanjutnya, pada prinsip "Desain Secara Terintegrasi", aspek keterpaduan tampilan, tata letak, dan penyajian informasi mendapatkan penilaian positif dari sebagian besar responden. Konsistensi elemen visual, keteraturan informasi, serta efisiensi tata letak dinilai mendukung proses pengguna dalam menyelesaikan aktivitas terkait program magang. Hal ini membuktikan bahwa desain halaman

Project-Based Internship telah memiliki integrasi antarelemen yang baik. Untuk prinsip “Melibatkan Pengujian Sejak Tahap Awal”, item yang menilai efisiensi dalam menemukan informasi penting menunjukkan bahwa pengguna dapat menavigasi dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mengindikasikan bahwa website Luarsekolah telah memperhatikan kemudahan akses informasi dan efektivitas interaksi sejak awal pengembangannya. Pada prinsip terakhir, “Desain Bersifat Interaktif dan Iteratif”, penilaian terhadap elemen interaktif, seperti tombol dan tautan, menunjukkan tingkat kemudahan yang baik, menandakan bahwa desain antarmuka bersifat responsif terhadap pola penggunaan aktual dan telah dirancang agar adaptif terhadap umpan balik pengguna.

Hasil Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Penilaian terhadap aspek usability atau kegunaan dari halaman program *Project-Based Internship* pada website Luarsekolah dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang berbasis pada tanggapan dari 95 responden. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan halaman tersebut. Sebagai contoh, pernyataan pertama mengenai kemungkinan seringnya menggunakan halaman ini menunjukkan bahwa 43,2% responden sangat setuju, sementara 44,2% setuju, menandakan bahwa fitur-fitur yang tersedia dianggap bermanfaat dan memenuhi kebutuhan pengguna. Sebaliknya, pada pernyataan kedua yang menanyakan apakah halaman tersebut terlalu rumit, mayoritas responden tidak setuju, dengan 46,3% memilih skala 2

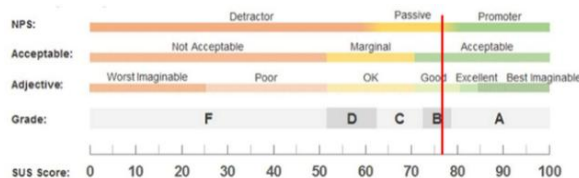
dan 25,3% memilih skala 1, menunjukkan bahwa halaman tersebut tidak dianggap rumit.

Untuk pernyataan mengenai kemudahan penggunaan, sebanyak 67,3% responden (gabungan skala 4 dan 5) menyatakan setuju atau sangat setuju. Ini diperkuat oleh pernyataan tentang kebutuhan bantuan teknis, di mana mayoritas responden (28,4% memilih skala 1 dan 54,7% memilih skala 2) merasa bahwa mereka tidak membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan halaman ini. Pada pernyataan terkait integrasi fitur, 47,4% responden memilih skala 4 dan 26,3% memilih skala 5, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur pada halaman tersebut dianggap cukup terintegrasi dan mudah digunakan. Sementara itu, pernyataan mengenai inkonsistensi pada halaman menunjukkan hasil yang positif, dengan 50,5% responden memilih skala 1 dan 40% memilih skala 2, yang menunjukkan sedikitnya inkonsistensi dalam tampilan dan fungsionalitas halaman.

Pada pernyataan mengenai kemudahan belajar untuk pengguna baru, sebanyak 61% responden memilih skala 4 dan 5, yang menunjukkan bahwa mayoritas merasa halaman tersebut cukup mudah untuk dipelajari. Ini juga tercermin pada pernyataan mengenai kebingungannya halaman, di mana 47,4% responden memilih skala 1 dan 43,2% memilih skala 2, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak merasa bingung saat menggunakan halaman tersebut. Untuk pernyataan mengenai rasa percaya diri pengguna, sebagian besar responden memberikan jawaban positif, dengan 38,9% memilih skala 4 dan 15,8% memilih skala 5. Terakhir, pada pernyataan mengenai perlu tidaknya mempelajari

banyak hal sebelum menggunakan halaman, mayoritas responden (42,1% memilih skala 1 dan 42,1% memilih skala 2) merasa bahwa halaman ini cukup intuitif dan tidak memerlukan banyak pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS, diperoleh rata-rata skor 76,3 dari 95 responden. Skor ini termasuk dalam rentang "Good" dan berada dalam kategori "Acceptable" dengan grade B menurut standar interpretasi SUS. Hal ini menunjukkan bahwa halaman program *Project-Based Internship* pada website Luarsekolah telah memenuhi sebagian besar prinsip *usability*, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan kenyamanan dalam mengakses fitur yang tersedia. Penilaian ini mencerminkan bahwa dari sudut pandang pengguna, halaman tersebut sudah cukup baik dalam mendukung pengalaman pengguna yang optimal.



Gambar 5. Hasil Interpretasi Skor SUS

Hal ini menunjukkan bahwa halaman program *Project-Based Internship* pada website Luarsekolah telah memenuhi sebagian besar prinsip *usability* dari sudut pandang pengguna, khususnya dalam aspek kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan tingkat kenyamanan saat mengakses fitur-fitur yang tersedia. Secara praktis, hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa website Luarsekolah dapat digunakan secara optimal sebagai media pendukung pelaksanaan program *Project-Based Internship* berbasis daring karena telah memenuhi standar *usability* yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada halaman program *Project-Based Internship* di website Luarsekolah, diketahui bahwa sebagian besar responden menilai tampilan dan kemudahan penggunaan halaman tersebut dengan baik. Melalui metode *User-Centered Design* (UCD), diperoleh skor rata-rata 4,05 yang termasuk kategori "Baik", menunjukkan bahwa navigasi, keterbacaan, dan tata letak sudah nyaman dan jelas. Sementara itu, hasil *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor 76,3 yang termasuk kategori "Good" dan "Acceptable", menandakan halaman ini mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Secara keseluruhan, hasil evaluasi UI dan UX konsisten dan menunjukkan bahwa desain visual yang menarik berhasil dipadukan dengan fungsionalitas yang sesuai kebutuhan pengguna.

Saran

Pertama, disarankan agar penelitian selanjutnya mencakup halaman program lain di website Luarsekolah untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang kualitas UI dan UX secara keseluruhan. Kedua, penelitian berikutnya sebaiknya melibatkan peserta dari batch lain selain batch 4 agar hasil evaluasi lebih representatif dan relevan dengan perkembangan tampilan maupun fitur terbaru. Pendekatan ini akan membantu menangkap perubahan desain atau fungsi yang mungkin terjadi setelah batch 4, sehingga hasil evaluasi UI/UX menjadi lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. K. Miya and I. Govender, “UX/UI design of online learning platforms and their impact on learning: A review,” *Int. J. Res. Bus. Soc. Sci.* (2147- 4478), vol. 11, no. 10, pp. 316–327, 2022, doi: 10.20525/ijrbs.v11i10.2236.
- [2] K. Aboalnam, A. S. Alnaser, M. M. L. Al-Maaitah, K. Ismail Alshake Theep, and H. Awad, “Measuring the Impact of Website Design on Student Trust: An Empirical Study on Software Applications,” *J. Syst. Manag. Sci.*, vol. 13, no. 2, pp. 201–210, 2023, doi: 10.33168/JSMS.2023.0214.
- [3] APJII, “Survei Internet APJII 2024.” [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/>
- [4] N. Humairo, H. M. Az-zahra, and N. H. Wardani, “Evaluasi dan Perbaikan Alur dan Navigasi Website Event Surabaya Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD),” vol. 4, no. 8, pp. 2505–2512, 2020.
- [5] C. G. Pelealu and A. Mukhayaroh, “Analisis User Interface Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Sukun,” *J. Students’ Res. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 177–188, 2024, doi: 10.31599/mj3wp683.
- [6] N. Normah, B. Rifai, F. N. Cahya, and P. I. Widiastuti, “User Centered Design in Analysis and Design of UI UX in the Simpeg Application of Dharmais Cancer Hospital,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 26, no. 1, pp. 44–50, 2024, doi: 10.31294/p.v26i1.3181
- [7] Y. Widyastuti and S. Hidayatulloh, “Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 74–83, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2341.
- [8] M. F. Adham, “Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur,” *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 264–275, 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.7815.
- [9] E. Widarti *et al.*, *Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi*, no. January. 2024. doi: 10.21070/2024/978-623-464-086-1.
- [10] N. F. Rokhmawati and A. B. Arifa, “Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS),” *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 64–77, 2024, doi: 10.47324/ilkominfo.v7i1.233.
- [11] T. Wahyuningrum, *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish, 2021.
- [12] Nurul Huda, Daniel Adriano Tambunan, Femas Satria, and Muhammad Rizki Bintang Putra, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi E-Wallet Dana Menggunakan Metode Sus,” *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2023, doi: 10.55123/storage.v2i3.2191.
- [13] I. Afriantoro and W. Hadikristanto, “Penerapan Metode User Centered Design pada Rancangan User Interface Marketplace Pemasaran Produk Olahan Magot BSF pada Koperasi Peternak Magot Kabupaten Bekasi,” *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 605–617, 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i1.1680.
- [14] I. D. P. Nugroho and R. N. S. Fatonah, *Penerapan User Centered Design Untuk sistem Contingency Plan*. Buku Pedia, 2022.
- [15] E. Saptutyningasih and E. Setyaningrum, *PENELITIAN KUANTITATIF Metode dan Analisis Data*. Gosyen Publishing, 2019.
- [16] J. Enterprise, *Pengantar Desain UI/UX*. PT Elex Media Komputindo, 2024.