

**USABILITY TESTING UNTUK PEMBUATAN DESAIN SISTEM
UJIAN ONLINE DI SMK GONDANG WONOPRINGGO
PEKALONGAN**



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada Departemen Ilmu Komputer/ Informatika**

Disusun oleh:

Maylal Fitriyah Zarkasi

24010315120006

**DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER/INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2019

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maylal Fitriyah Zarkasi

NIM : 24010315120006

Judul : *Usability Testing* untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang
Wonopringgo Pekalongan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Semarang, 7 November 2019



Maylal Fitriyah Zarkasi
24010315120006

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : *Usability Testing* untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang
Wonopringgo Pekalongan

Nama : Maylal Fitriyah Zarkasi

NIM : 24010315120006

Telah diujikan pada sidang skripsi dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Oktober 2019.

Semarang, 7 November 2019

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komputer/ Informatika



Dr. Retno Kusumaningrum, S.Si, M.Kom

NIP. 198104202005012001

Panitia Penguji Skripsi

Ketua,

A handwritten signature in black ink, enclosed within an oval shape.

Ragil Saputra, S.Si, M.Cs

NIP. 198010212005011003

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : *Usability Testing* untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang
Wonopringgo Pekalongan

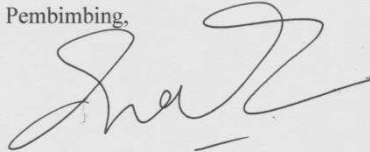
Nama : Maylal Fitriyah Zarkasi

NIM : 24010315120006

Telah diujikan pada sidang skripsi dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Oktober 2019.

Semarang, 7 November 2019

Pembimbing,



Dinar Mutiara K.N, S.T, M.Info.Tech(Comp), Ph.D

NIP. 197601102009122002

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul “*Usability Testing* untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan”.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Widowati, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro.
2. Dr. Retno Kusumaningrum, S.Si., M.Kom. selaku Ketua Departemen Ilmu Komputer/ Informatika.
3. Panji Wisnu Wirawan, S.T., M.T. selaku Koordinator Skripsi.
4. Dinar Mutiara K. N., S.T., M.Info.Tech(Comp)., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing.
5. SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan yang telah memberikan izin sehingga penelitian skripsi dapat dilaksanakan dengan baik.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam penyampaian materi maupun isi dari materi tersebut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 02 Oktober 2019

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maylal Fitriyah Zarkasi
NIM : 24010315120006
Program Studi : Informatika
Departemen : Ilmu Komputer/ Informatika
Fakultas : Sains dan Matematika
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right)** kepada Universitas Diponegoro atas karya ilmiah saya yang berjudul:

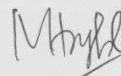
Usability Testing untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 7 November 2019

Yang menyatakan



Maylal Fitriyah Zarkasi

24010315120006

ABSTRAK

SMK Gondang merupakan sebuah instansi pendidikan swasta yang berada di Gondang Kabupaten Pekalongan yang setiap tahun mengadakan Pendaftaran Peserta Didik Baru (PPDB). Pada PPDB terdapat ujian yang dilakukan secara tertulis, dengan melakukan ujian menggunakan alat tulis untuk mengisi pada soal yang sudah disediakan. Dengan berkembangnya teknologi informasi ujian tertulis tersebut dirasa kurang efektif dan mengeluarkan banyak biaya. Oleh karena itu, maka dibuatlah Sistem Ujian Online berbasis *web* untuk membantu panitia dalam melakukan perekapan nilai dan mengoordinasi ujian.

Sistem Ujian Online ini memanfaatkan pengalaman pengguna untuk desain antarmuka berdasarkan dari pengguna yaitu admin (teknisi) dan calon siswa. Desain antarmuka Sistem Ujian Online berdasarkan pengalaman pengguna diuji menggunakan *usability testing* untuk mengetahui tingkat ketergunaan Sistem Ujian Online. Aspek *usability* yang diujikan pada Sistem Ujian Online yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *ease of use*, dan *ease of learning*. Pada kelompok pengguna admin dilakukan dua kali pengujian dikarenakan pada pengujian pertama desain antarmuka belum sesuai dengan keinginan responden. Hasil pengujian *usability* bagian admin adalah 82,12%. Pada kelompok pengguna calon siswa terdapat dua desain antarmuka yaitu antarmuka 1 halaman berisi seluruh soal dan antarmuka 1 halaman berisi 1 soal. Diperoleh hasil *usability* untuk antarmuka 1 halaman berisi seluruh soal adalah 83,02% dan untuk antarmuka 1 halaman berisi 1 soal adalah 89,26%. Dari hasil pengujian kelompok pengguna calon siswa lebih memilih menggunakan desain antarmuka 1 halaman berisi 1 soal.

Kata kunci : ujian online, *usability testing*, *user experience*

ABSTRACT

SMK Gondang is a private educational instance which is placed in Gondang, Pekalongan, in which there is annual activity, PPDB (activity for applying new student). There is written exam when PPDB is held, doing exam with stationery for fixing the question in exam itself. Through the development of information technology era, it feels less-effective and wasting much money. So that, there will be Online Test System based on web for helping a committee in coordinating exam and making total of value.

This Online Test System utilizes user experience for interface design based on the user is the admin (a technician) and prospective students. Online Test System interface design is based on user experience tested using usability testing to determine the level of usability of the Online Test System. Usability aspects tested on the Online Test System are effectiveness, efficiency, satisfaction, ease of use, and ease of learning. For admin user group, two tests were done because in the first test the interface design was not in accordance with the wishes of the respondents. The usability test results of the admin section is 82.12%. In the prospective student user group there are two interface designs namely a 1-page interface all questions and a 1-page interface 1 question. The usability test results for a 1-page interface all questions is 83.02% and for a 1-page interface 1 questions is 89.26%. From the results of testing the user group prospective students prefer to use the 1 page interface design 1 question.

Keywords : online test, usability testing, user experience

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI_SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Definisi Soal dan Pertanyaan	7
2.3. <i>User Experience</i>	7
2.4. <i>Usability</i>	9
2.5. <i>Usability Testing</i>	10
2.3.1. Langkah-langkah <i>Usability Testing</i>	11
2.3.2. Pemilihan Aspek <i>Usability Testing</i>	12
2.3.3. Pemilihan Responden <i>Usability Testing</i>	15

2.4. <i>Task Analysis</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1. Menentukan kebutuhan pengguna.....	17
3.2. Pembuatan Desain Sistem	18
3.3. Pengujian Desain Sistem menggunakan <i>Usability Testing</i>	21
3.3.1. Membuat Rencana Pengujian	21
3.3.2. Menentukan Lingkungan Pengujian	22
3.3.3. Mencari dan Memilih Responden.....	22
3.3.4. Menyiapkan Bahan Pengujian	23
3.3.5. Melaksanakan Pengujian	26
3.3.6. Wawancara dengan Responden	27
3.3.7. Analisis Data.....	27
3.3.8. Menghasilkan Temuan dan Rekomendasi	27
3.4. Menghasilkan Solusi Desain	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Hasil Implementasi Sistem Ujian Online	29
4.1.1. Implementasi Halaman Administrator.....	29
4.1.2. Implementasi Halaman Calon Siswa.....	32
4.2. Hasil Pengujian	34
4.2.1. Hasil Pengujian terhadap Kelompok Pengguna Admin	35
4.2.2. Hasil Pengujian terhadap Kelompok Pengguna Siswa.....	40
4.3. Hasil Analisis	53
4.3.1. Analisis Hasil Pengujian Kelompok Responden Admin	53
4.3.2. Analisis Hasil Pengujian Kelompok Responden Siswa.....	54
4.4. Rekomendasi Berdasarkan Hasil Penelitian.....	56
4.5. Hasil Implementasi Pengujian Kedua Sistem Ujian Online terhadap Kelompok Responden Admin.....	56
4.6. Hasil Pengujian Kedua terhadap Kelompok Responden Admin.....	60
4.6.1. Aspek <i>Efficiency</i>	60

4.6.2. Aspek <i>Satisfaction</i>	62
4.6.3. Aspek <i>Ease of Use</i> (EOU).....	62
4.6.4. Aspek <i>Ease of Learning</i> (EOL).....	63
4.7. Hasil Analisis Pengujian Kedua terhadap Kelompok Pengguna Admin.....	64
4.8. Hasil Perbandingan Pengujian Pertama dan Kedua Responden Admin.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
6.1. Kesimpulan.....	67
6.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Keberhasilan Pengerjaan Tugas.....	13
Tabel 2.2 Interpretasi Nilai (Guritno, Sudaryono, & Raharja, 2011).....	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Sistem Berdasarkan Pengguna.....	18
Tabel 3.2 Responden Penelitian.....	23
Tabel 3.3 Pengelompokan Jumlah Responden Siswa.....	23
Tabel 3.4 Daftar Tugas Responden sebagai Admin.....	24
Tabel 3.5 Daftar Tugas Responden sebagai Siswa.....	25
Tabel 3.6 Kuesioner Aspek <i>Satisfaction</i> Responden Admin.....	25
Tabel 3.7 Kuesioner Aspek <i>Ease Of Use</i> Responden Admin.....	25
Tabel 3.8 Kuesioner Aspek <i>Ease Of Learning</i> Responden Admin.....	26
Tabel 3.9 Kuesioner Aspek <i>Satisfaction</i> Responden Siswa.....	26
Tabel 3.10 Kuesioner Aspek <i>Ease Of Use</i> Responden Siswa.....	26
Tabel 3.11 Kuesioner Aspek <i>Ease Of Learning</i> Responden Siswa.....	26
Tabel 4.1 Aspek <i>Effectiveness</i> terhadap responden admin.....	35
Tabel 4.2 Aspek <i>Efficiency</i> terhadap responden admin.....	36
Tabel 4.3 Aspek <i>Satisfaction</i> terhadap responden admin.....	38
Tabel 4.4 Aspek <i>Ease of Use</i> terhadap responden admin.....	38
Tabel 4.5 Aspek <i>Ease of Learning</i> terhadap responden admin.....	39
Tabel 4.6 Aspek <i>Effectiveness</i> 1 halaman seluruh soal.....	40
Tabel 4.7 Aspek <i>Efficiency</i> 1 halaman seluruh soal.....	42
Tabel 4.8 Aspek <i>Satisfaction</i> 1 halaman seluruh soal.....	43
Tabel 4.9 Aspek <i>Ease of Use</i> 1 halaman seluruh soal.....	44
Tabel 4.10 Aspek <i>Ease of Learning</i> 1 halaman seluruh soal.....	46
Tabel 4.11 Aspek <i>Effectiveness</i> 1 halaman 1 soal.....	47
Tabel 4.12 Aspek <i>Efficiency</i> 1 halaman 1 soal.....	48
Tabel 4.13 Aspek <i>Satisfaction</i> 1 halaman 1 soal.....	50
Tabel 4.14 Aspek <i>Ease of Use</i> 1 halama 1 soal.....	51
Tabel 4.15 Aspek <i>Ease of Learning</i> 1 halaman 1 soal.....	52
Tabel 4.16 Aspek <i>Efficiency</i> ke 2 terhadap responden admin.....	60
Tabel 4.17 Aspek <i>Satisfaction</i> ke 2 terhadap responden admin.....	62
Tabel 4.18 Aspek <i>Ease of Use</i> ke 2 terhadap responden admin.....	63
Tabel 4.19Aspek <i>Ease of Learning</i> ke 2 terhadap responden admin.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Elements of User Experience</i> (Garrett, 2000)	8
Gambar 2.2 HTA pembuatan secangkir teh (Dix, dkk, 2004).....	16
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	17
Gambar 3.2 <i>Task Analisis</i> Kelompok Responden Admin.....	20
Gambar 3.3 <i>Task Analisis</i> Kelompok Responden Siswa	21
Gambar 4.1 Halaman Utama Administrator.....	29
Gambar 4.2 Halaman Kelola Soal Ujian.....	30
Gambar 4.3 Halaman Tambah Soal	31
Gambar 4.4 Halaman Lihat Soal.....	31
Gambar 4.5 Halaman Kelola Nilai Ujian	32
Gambar 4.6 Halaman Utama Siswa	32
Gambar 4.7 Antarmuka 1 Halaman Berisi Seluruh Soal.....	33
Gambar 4.8 Antarmuka 1 Halaman Berisi 1 Soal.....	33
Gambar 4.9 Halaman Hasil Ujian Online	34
Gambar 4.10 Grafik Hasil Pengujian Pertama Responden Admin	54
Gambar 4.11 perbandingan hasil pengujian bagian siswa	55
Gambar 4.12 Halaman Utama Administrator.....	57
Gambar 4.13 Halaman Kelola Soal Ujian.....	58
Gambar 4.14 Halaman Kelola Soal Ujian Selanjutnya	58
Gambar 4.15 Halaman Tambah Soal	59
Gambar 4.16 Halaman Lihat Soal.....	59
Gambar 4.17 Halaman Kelola Nilai Ujian	60
Gambar 4.18 Grafik Hasil Pengujian ke dua Responden Admin.....	64
Gambar 4.19 Perbandingan Hasil Pengujian Responden Admin.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup penelitian mengenai *Usability Testing* untuk Pembuatan Desain Sistem Ujian Online di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan, serta sistematika penulisan dari laporan.

1.1. Latar Belakang

SMK Gondang merupakan sebuah instansi pendidikan swasta yang berada di Gondang Kabupaten Pekalongan. Setiap tahun SMK Gondang mengadakan Pendaftaran Peserta Didik Baru (PPDB).

Pada saat ini, prosedur yang diterapkan untuk pendaftaran peserta didik baru sudah dilakukan secara online, namun untuk ujian masih dilakukan dengan tertulis, dengan melakukan ujian menggunakan alat tulis untuk mengisi pada soal yang sudah disediakan. Dengan berkembangnya teknologi informasi ujian tertulis tersebut dirasa kurang efektif dan mengeluarkan banyak biaya. Panitia harus menyiapkan banyak lembar soal untuk siswa yang akan melakukan ujian tertulis tersebut. Panitia juga harus mengoreksi dan merekap nilai hasil ujian satu per satu.

Oleh karena itu, maka dibuatlah Sistem Ujian Online berbasis *web* agar ujian dapat dilakukan dengan *online*, disediakan soal-soal dengan beberapa pilihan jawaban kemudian calon siswa dapat memilih salah satu pilihan jawaban. Setelah melakukan submit jawaban, calon siswa dapat langsung melihat hasil nilai mereka. Kemudian nilai tersebut langsung masuk ke *database* dan bisa mempermudah perekapan nilai oleh panitia. Sistem Ujian Online ini dibuat agar ujian dilakukan dengan terkomputerisasi. Dengan pembuatan Sistem Ujian Online berbasis *web* ini diharapkan calon siswa yang telah lolos verifikasi dapat dengan mudah melakukan ujian dan panitia dapat mengkoordinasi dengan lebih mudah.

Sistem Ujian Online ini menggunakan jaringan lokal di dalam SMK Gondang Wonopringgo, sehingga calon siswa baru harus datang ke sekolah untuk melakukan ujian *online*. Sistem ini hanya bisa berjalan dengan jaringan SMK Gondang Wonopringgo, tidak bisa berjalan ketika di luar area SMK Gondang Wonopringgo.

Untuk mengetahui tingkat desain, kegunaan dan fungsi dari sistem yang dikembangkan ini maka diterapkan *User Experience* (UX). Menurut ISO 9241-210 (2010)

User Experience (UX) adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan/ atau antisipasi penggunaan terhadap suatu produk, sistem atau layanan. Desainer UX tidak hanya fokus pada pembuatan produk yang dapat digunakan, tetapi juga berkonsentrasi pada aspek lain dari pengalaman pengguna, seperti kepuasan, efisiensi, dan kesenangan pengguna.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyu, A.K. et al (2016) dengan judul “Analisis *Usability* dalam *User Experience* pada Sistem KRS-Online UMM menggunakan *USE Questionnaire*”, menganalisis hubungan antara variabel bebas yaitu *usefulness* (kebergunaan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *ease of learning* (kemudahan mempelajari) terhadap variabel terikat yaitu *satisfaction* (kepuasan). Hasil analisis menunjukkan pengukuran *usability* menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 73,312 yang berarti *usability* sistem KRS-Online memiliki nilai “layak”. Secara parsial variabel *usefulness* dan *ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction*, sedangkan variabel *ease of learning* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction*.

Terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Adi, P., & Ronny, M. (2016) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Beserta Analisis Uji Guna Sistem Perangkat Lunaknya Menggunakan Metode SUMI (Software Usability Measurement Inventory)”, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini nantinya akan dievaluasi uji guna (*Usability Test*) perangkat lunak dengan metode SUMI (Software Usability Measurement Inventory). SUMI memberikan gambaran umum *usability* perangkat lunak yang diujikan yang tercermin kedalam lima subskala berikut, *Efficiency*, *Affect*, *Helpfulness*, *Control*, *Learnability*. Nilai subskala *efficiency*, *learnability*, *affect* yang cukup tinggi menunjukkan bahwa aplikasi sangat membantu pekerjaan (dalam hal ini ujian), mudah untuk dipelajari dan digunakan serta membuat nyaman para penggunanya. Nilai subskala *control* dan *helpfulness* masih bisa ditingkatkan dengan mengembangkan aplikasi agar pengguna merasa bahwa dirinya yang memegang kendali aplikasi dan membuat pesan informasi dan dokumentasi lebih baik.

Pada penelitian ini aspek yang digunakan untuk pengujian yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *ease of use*, dan *ease of learning*. Aspek tersebut diambil dari aspek *usability* yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*, serta diambil dari *USE Questionnaire* yaitu aspek *ease of use* dan *ease of learning*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang, perumusan masalah Skripsi ini adalah mendapatkan desain sistem ujian online yang sesuai dengan admin dan calon siswa.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilaksanakannya penelitian Skripsi ini adalah :

1. Mengembangkan desain antarmuka untuk sistem ujian online berdasarkan pengalaman pengguna.
2. Mengetahui tingkat ketergunaan (*usability*) dari sistem ujian online yang dibuat.

Manfaat dilaksanakannya penelitian Skripsi ini adalah :

1. Panitia dapat lebih mudah dalam melakukan rekapitulasi dan koordinasi saat ujian online, serta mengurangi kecurangan dalam ujian karena urutan kemunculan pertanyaan setiap calon siswa diacak.
2. Calon siswa dapat melakukan ujian dengan komputer memanfaatkan sistem ujian online yang dibuat.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian Skripsi ini dibatasi pada beberapa aspek, seperti:

1. Sistem yang dibuat akan digunakan untuk melakukan ujian online dengan soal pilihan ganda, siswa dapat memilih salah satu jawaban kemudian *submit* dan langsung keluar hasil nilai ujian yang kemudian disimpan dalam *database*.
2. Sistem Ujian Online ini memanfaatkan pengalaman pengguna untuk desain antarmuka berdasarkan dari pengguna yaitu admin (teknisi) dan calon siswa.
3. Evaluasi sistem dilakukan dengan *usability testing* untuk menguji tingkat ketergunaan pada Sistem Ujian Online.
4. Aspek *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sistem adalah *effectiveness* (efektifitas), *efficiency* (efisiensi), *satisfaction* (kepuasan pengguna), *ease of use* (mudah untuk digunakan), dan *ease of learning* (mudah untuk dipelajari).

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan gambaran mengenai laporan dari penelitian yang telah dilakukan secara urut. Berikut adalah sistematika penulisan laporan yang digunakan :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan laporan yang dibuat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai beberapa konsep dan dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini. Tinjauan tersebut meliputi *user experience*, *usability*, *usability testing*, *task* analisis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Langkah-langkah yang dimaksud meliputi analisis dan perancangan desain sistem serta teknik evaluasi yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, meliputi hasil implementasi sistem serta hasil evaluasi dari masing-masing aspek *usability* yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab yang dibahas sebelumnya dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.