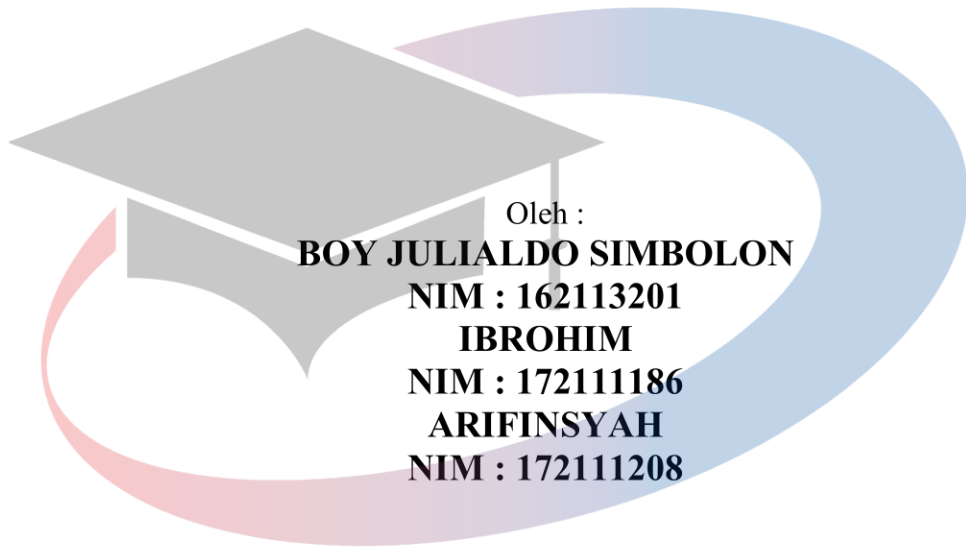


**ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM
DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY
SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ)**

PROYEK

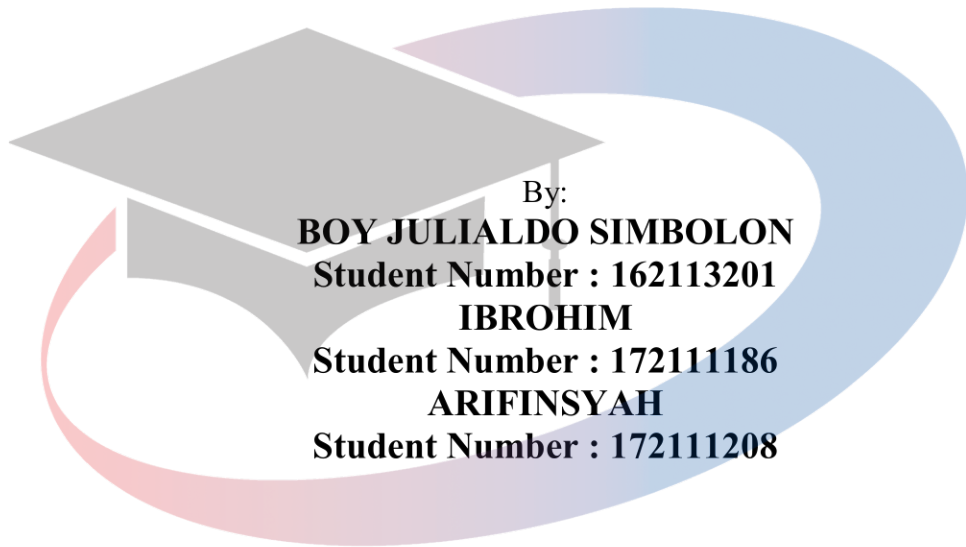


**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

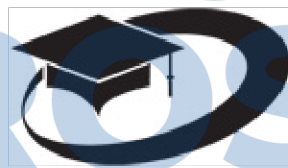
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2022**

**USABILITY ANALYSIS ON TOURNAMEN WEBSITE
YAMISOK.COM AND INDOESPORTS.COM USING POST
STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONARE (PSSUQ)**

FINAL PROJECT



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
MIKROSKIL UNIVERSITY
MEDAN
2022**

LEMBARAN PENGESAHAN
ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM
DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY
SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ)

PROYEK

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

BOY JULIALDO SIMBOLON

NIM : 162113201

IBROHIM

NIM : 172111186

ARIFINSYAH

NIM : 172111208

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Catherine, S.Kom., M.MSI

Caroline, S.Kom

Medan, 04 Februari 2022
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Boy Julialdo Simbolon
NIM : 162113201
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dengan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ)

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain mengerjakannya) dengan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa adanya tekanan dari pihak manpaun.

Medan
Saya yang membuat pernyataan



Boy Julialdo Simbolon

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ibrohim
NIM : 172111186
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dengan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ)

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubung dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain mengerjakannya) dengan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa adanya tekanan dari pihak manpaun.

Medan
Saya yang membuat pernyataan


Ibrohim

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Arifinsyah
NIM : 172111208
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dengan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ)

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain mengerjakannya) dengan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa adanya tekanan dari pihak manpaun.

Medan

Saya yang membuat pernyataan



Arifinsyah

ANALISIS USABILITY WEBSITE TURNAMEN YAMISOK.COM DAN INDOESPORT.COM MENGGUNAKAN POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ)

RINGKASAN EKSEKUTIF

Yamisok.com dan Indoesports.com merupakan sebuah website gaming yang menyediakan berbagai fitur yang berhubungan dengan aktivitas para gamers seperti fitur turnamen, streaming, serta fitur grup/komunitas game game tertentu yang mempermudah bagi para gamers untuk bersosialisasi dengan gamers lainnya. Alasan dipilihnya website gaming adalah karena perkembangan e-sports yang secara signifikan mulai dari PC dan konsol hingga sekarang merambah ke ranah mobile. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis usability website turnamen yamisok.com dan indoesports.com dengan menggunakan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). Objek pada penelitian ini adalah para gamers. Data yang dapat digunakan dari kuesioner yang telah disebarakan yaitu 95 data. Dari pengukuran menggunakan metode PSSUQ, website yamisok.com memiliki nilai overall 2,54 dan untuk website indoesports.com memiliki nilai overall 2,5 yang artinya hasil pengukuran usability menggunakan PSSUQ menunjukkan bahwa secara umum dapat diterima dengan baik oleh user.

Kata Kunci: *POST STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ), Usability website, Yamisok.com, Indoesports.com.*

EXECUTIVE SUMMARY

Yamisok.com and Indoesports.com is a gaming website that provides various features related to the activities of gamers such as tournament features, streaming, and certain group / community features of game games that make it easier for gamers to socialize with other gamers. The reason for choosing a gaming website is because of the development of e-sports which significantly ranging from PCs and consoles to now penetrate into the mobile realm. The purpose of the study was to analyze the usability of yamisok.com tournament websites and indoesports.com using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). The objects in this study are gamers. The data that can be used from the questionnaire that has been distributed is 95 data. From measurements using the PSSUQ method, the website yamisok.com has an overall value of 2,54 and for websites indoesports.com have an overall value of 2.5 which means that the results of usability measurement using PSSUQ show that it is generally well received by users.

Keywords: *POST STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNARE (PSSUQ), Usability website, Yamisok.com, Indoesports.com.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis mengucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Usability Website Turnamen Yamisok.com dan Indiesports.com menggunakan Post-Study System Usability Questionere (PSSUQ)” dengan baik dan tepat pada waktunya.

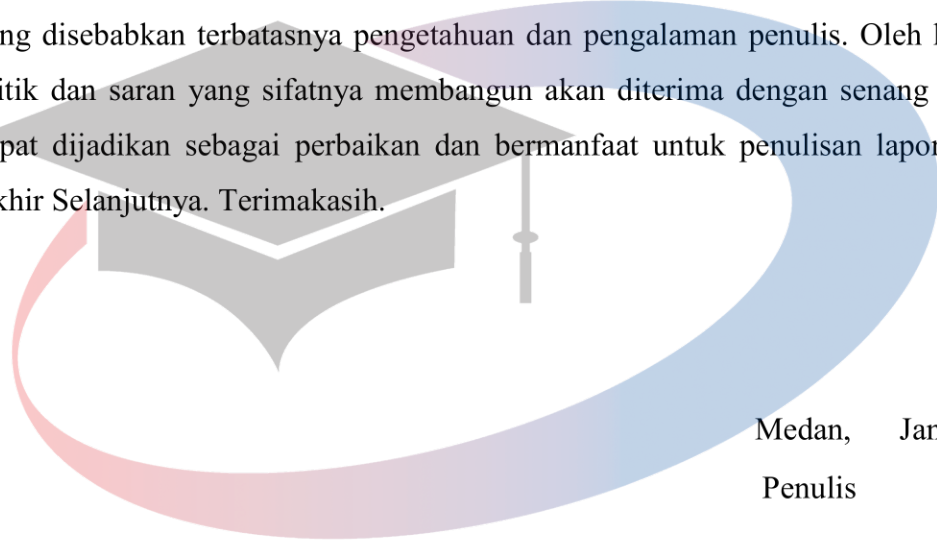
Adapun tujuan dan penulisan Tugas Akhir adalah untuk menyelesaikan pendidikan guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi pada Universitas Mikroskil Medan. Serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan melakukan metode riset dengan lebih baik lagi.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya motivasi, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Catherine, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah banyak melakukan bimbingan, memberikan saran dan motivasi agar Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik, selalu memberikan saran untuk mencoba hal yang baru bagi penulis
2. Ibu Caroline, S.Kom, selaku Dosen Pendamping Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis selama ini.
3. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.kom., selaku Wakil ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Mikroskil Medan.

7. Teristimewa untuk Orang Tua penulis dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi baik secara moril dan material untuk terus melakukan tanggung jawab dalam menyesuaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Kepada seluruh responden yang telah membantu memberikan informasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari isi dan teknik penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari tata Bahasa maupun materi yang terkandung didalamnya yang disebabkan terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati, agar dapat dijadikan sebagai perbaikan dan bermanfaat untuk penulisan laporan Tugas Akhir Selanjutnya. Terimakasih.



Medan, Januari 2022
Penulis

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Boy Julialdo Simbolon
Ibrohim
Arifinsyah

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Proyek.....	3
1.3 Tujuan Proyek	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek	3
1.4.1. Personil Proyek	4
1.4.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.1.1 Tujuan <i>Usability</i>	7
2.1.2 Tujuan Pengalaman Pengguna	9
2.2 <i>User Interface</i>	9
2.3 <i>User Experience</i>	11
2.4 <i>Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	14
2.5 Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III PELAKSANAAN	21
3.1 Objek Penelitian	21
3.1.1 Yamisok.com	21
3.1.2 Indoesports.com	33
3.1.3 Perbandingan.....	40
3.2 Metode Pengumpulan Data	40
3.3 Rancangan Penelitian	44
3.4 Metode Analisis Data	46
BAB IV HASIL.....	50
4.1 Gambaran Umum Responden.....	50
4.1.1 Persentase karakteristik responden dari Usia adalah sebagai berikut: .	50

4.1.2	Persentase karakteristik responden dari <i>range</i> lamanya bermain <i>game</i> setiap hari adalah sebagai berikut:	51
4.1.3	Statistik Deskriptif	51
4.2	Analisis Hasil	52
4.2.1	Analisis Hasil Data Responden <i>Website</i> Yamisok.com.....	52
4.2.2	Analisis Hasil Data Responden <i>Website</i> Indoesports.com.....	58
4.2.3	Perbandingan Hasil Kedua <i>Website</i>	63
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN.....		69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		77



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Halaman Awal.....	21
Gambar 3. 2 Halaman Login Yamisok.Com.....	22
Gambar 3. 3 Halaman Daftar Yamisok.Com	23
Gambar 3. 4 Halaman Dashboard Yamisok.Com.....	23
Gambar 3. 5 Halaman Profil Akun Yamisok.Com	24
Gambar 3. 6 Halaman Profil Tim.....	25
Gambar 3. 7 Halaman Arcade Yamisok.Com.....	25
Gambar 3. 8 Halaman Nobar Yamisok.Com	26
Gambar 3. 9 Halaman Streaming Nobar Yamisok.Com.....	27
Gambar 3. 10 Halaman Akademi Yamisok.Com.....	27
Gambar 3. 11 Halaman Daftar Komunitas Sekolah.....	28
Gambar 3. 12 Halaman Turnamen Yamisok.Com.....	29
Gambar 3. 13 Halaman Daftar Turnamen.....	29
Gambar 3. 14 Halaman Profil Game Yamisok.Com	30
Gambar 3. 15 Halaman Komunitas Yamisok.Com.....	31
Gambar 3. 16 Halaman Jelajah Yamisok.Com	31
Gambar 3. 17 Halaman Peringkat Yamisok.Com.....	32
Gambar 3. 18 Halaman Market Yamisok.Com.....	33
Gambar 3. 19 Halaman Awal Indoesports.Com	34
Gambar 3. 20 Halaman Login Indoesports.Com	34
Gambar 3. 21 Halaman Home Indoesports.Com	35
Gambar 3. 22 Halaman News Indoesports.Com.....	36
Gambar 3. 23 Halaman Bisnis Indoesports.Com	37
Gambar 3. 24 Halaman Turnamen Indoesports.Com.....	38
Gambar 3. 25 Halaman Voucher Game Indoesports.Com.....	39
Gambar 3. 26 Halaman Dashboard Indoesports.Com.....	39
Gambar 3. 27 Rancangan Penelitian	44
Gambar 4. 1 Persentase Karakteristik Responden Dari Usia	50
Gambar 4. 2 Persentase Kattraktersitik Responden Dari Waktu Bermain Game	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Personil Proyek	4
Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek	5
Tabel 2. 1 UI Membentuk UX	10
Tabel 2. 2 Format Kuesioner PSSUQ	14
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3. 1 Perbandingan Website Yamisok.Com Dan Indoesports.Com	40
Tabel 3. 2 Kuesioner PSSUQ	41
Tabel 3. 3 Skala Likert	42
Tabel 3. 4 Kuesioner Pada Website Yamisok.Com	47
Tabel 3. 5 Kuesioner Pada Website Indoesports.Com	48
Tabel 4. 1 Tabel Deskripsi Responden	51
Tabel 4. 2 Variabel Overall Yamisok.Com	53
Tabel 4. 3 Variabel Sysuse Yamisok.Com	54
Tabel 4. 4 Variabel Infoqual Yamisok.Com	55
Tabel 4. 5 Variabel Interqual Yamisok.Com	57
Tabel 4. 6 Variabel Overall Indoesports.Com	58
Tabel 4. 7 Variabel Sysuse Indoesports.Com	59
Tabel 4. 8 Variabel Infoqual Indoesports.Com	61
Tabel 4. 9 Variabel Interqual Indoesports.Com	62
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Kedua Website	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Form Kuesioner PSSUQ	69
Lampiran 2 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden Kuesioner PSSUQ	72



UNIVERSITAS MIKROSKIL