

**EVALUASI USABILITY SITUS GAME ONLINE EPICGAMES.COM
DAN STEAMPOWERED.COM MELALUI PENDEKATAN
WEBSITE USABILITY EVALUATION (WEBUSE)**

TUGAS AKHIR (PROYEK)

Oleh:

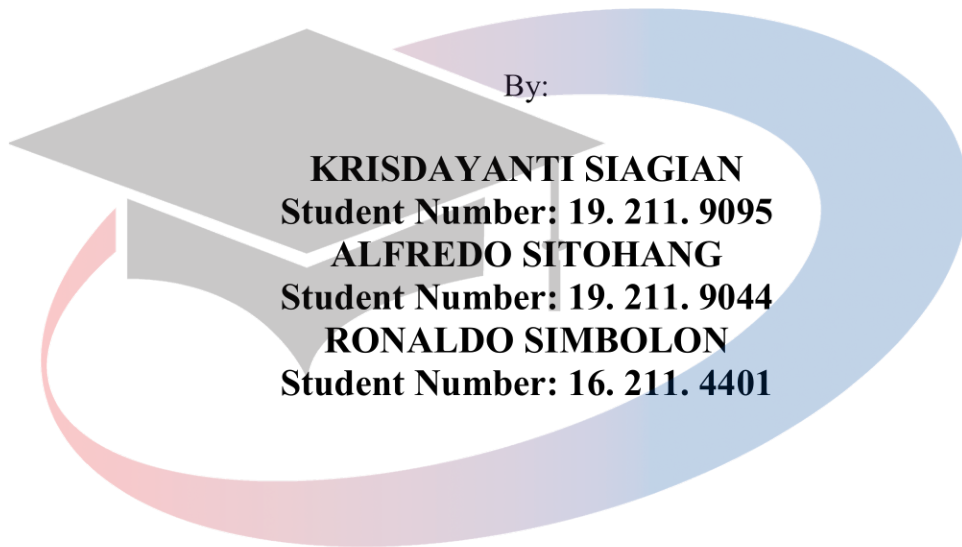
**KRISDAYANTI SIAGIAN
NIM: 19. 211. 9095
ALFREDO SITOANG
NIM: 19. 211. 9044
RONALDO SIMBOLON
NIM: 16. 211. 4401**



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

**USABILITY EVALUATION OF EPICGAMES.COM AND
STEAMPOWERED.COM ONLINE GAME SITES
THROUGH THE APPROACH WEBSITE
USABILITY EVALUATION (WEBUSE)**

FINAL PROJECT



By:

KRISDAYANTI SIAGIAN
Student Number: 19. 211. 9095
ALFREDO SITOANG
Student Number: 19. 211. 9044
RONALDO SIMBOLON
Student Number: 16. 211. 4401

UNIVERSITAS

MIKROSKIL

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

LEMBARAN PENGESAHAN

**EVALUASI USABILITY SITUS GAME ONLINE EPICGAMES.COM
DAN STEAMPOWERED.COM MELALUI PENDEKATAN
WEBSITE USABILITY EVALUATION (WEBUSE)**

PROYEK

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

Oleh:

KRISDAYANTI SIAGIAN

NIM: 19. 211. 9095

ALFREDO SITOANG

NIM: 19. 211. 9044

RONALDO SIMBOLON

NIM: 16. 211. 4401

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Afen Prana Utama Sembiring, S.T., M.Kom. Sophya Hadini Marpaung, S.Kom., M.M.S.I.

Medan, 05 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 : Krisdayanti Siagian

NIM : 192119095

Peminatan : E-Bisnis

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

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Usability Situs Game Online Epicgames.com dan Steampowered.com Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)

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 yang mengerjakannya) dan 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 beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpannya, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan 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/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya 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 ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 3 February 2022

Saya yang membuat pernyataan



Krisdayanti Siagian

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 : Alfredo Sitohang
NIM : 192119044
Peminatan : E-Bisnis

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

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Usability Situs Game Online Epicgames.com dan Steampowered.com Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)

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 yang mengerjakannya) dan 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 beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpannya, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan 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/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya 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 ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 3 February 2022

Saya yang membuat pernyataan



Alfredo Sitohang

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 : Ronaldo Simbolon
NIM : 162114401
Peminatan : E-Bisnis

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

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Usability Situs Game Online epicgames.com dan steampowered.com Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)

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 yang mengerjakannya) dan 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 beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpannya, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan 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/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya 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 ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 3 February 2022

Saya yang membuat pernyataan



Ronaldo Simbolon

EVALUASI USABILITY WEBSITE EPICGAMES.COM DAN STEAMPOWERED.COM DENGAN MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

RINGKASAN EKSEKUTIF

Dalam penelitian ini, objek yang dipilih peneliti adalah situs website epicgames.com dan steampowered.com. Tujuan dari dipilihnya topik ini adalah untuk mengevaluasi usability website berdasarkan pengalaman pengguna. Pengukuran tingkat usability dilakukan dengan menggunakan 4 (empat) kategori dimensi pada WEBUSE yang meliputi content organization and readability, navigation and link, desain user interface, performance and effectiveness pada usability website. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menyebarkan kuesioner online dengan alat bantu google form berdasarkan WEBUSE kepada 98 responden. Perbandingan dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata usability masing-masing website. Point usability kedua website tersebut dibandingkan untuk mengetahui website mana yang memiliki nilai rata-rata usability yang lebih baik, dari nilai yang sudah didapatkan bisa disimpulkan bahwa website steampowered.com lebih baik dibandingkan epicgames.com karena steampowered.com memiliki nilai rata-rata usability yang lebih tinggi yaitu kategori content organization and readability (0,815), navigation and link (0,802), desain user interface (0,816) dan performance and effectiveness (0,803). Sedangkan website epicgames.com memiliki nilai rata-rata usability yang lebih rendah yaitu kategori content organization and readability (0,805), navigation and link (0,797), desain user interface (0,811) dan performance and effectiveness (0,794).

Kata Kunci: Epicgames.com, Steampowered.com, Evaluasi Usability, WEBUSE

EXECUTIVE SUMMARY

In this study, the object chosen by the researchers were the websites epicgames.com and steampowered.com. The purpose of choosing this topic is to evaluate the usability of the website based on user experience. Measurement of usability level is carried out using 4 (four) dimensional categories on WEBUSE which include content organization and readability, navigation and links, user interface design, performance and effectiveness on website usability. Data collection was carried out by distributing online questionnaires using google form based on WEBUSE to 98 respondents. The comparison is done by calculating the average usability value of each website. The usability points of the two websites are compared to find out which website has a better average usability value, from the values that have been obtained it can be concluded that the steampowered.com website is better than epicgames.com because steampowered.com has a higher average usability value. higher categories are content organization and readability (0.815), navigation and link (0.802), user interface design (0.803), performance and effectiveness (0.816). While the website epicgames.com has a lower average usability value, namely the categories of content organization and readability (0.805), navigation and links (0.797), user interface design (0.794), performance and effectiveness (0.811).

Keywords: Epicgames.com, Steampowered.com, Usability Evaluation, WEBUSE

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam penyelesaian studi pada Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil. Pada penulisan Tugas Akhir ini, penulis mengambil judul “Evaluasi Usability Situs Game Online Epicgames.Com Dan Steampowered.Com Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)”.

Selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak memperoleh bimbingan, nasihat, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Afen Prana Utama Sembiring, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
 2. Ibu Sophya Hadini Marpaung, S.Kom., M.M.S.I., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
 3. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
 4. Ibu Rinrin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku dosen Wali EBIZ-C Pagi.
 5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik dan membimbing penulis.
 6. Keluarga yang senantiasa telah mendukung dan memberikan motivasi baik dari segi moral maupun material sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
 7. Teman-teman yang sudah memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai saran dan kritik dari pembaca.

Medan, 05 Februari 2022

Penulis,

Krisdayanti Siagian

Alfredo Sitohang

Ronaldo Simbolon

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Proyek	1
1.2 Ruang Lingkup Proyek.....	3
1.3 Tujuan Proyek	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek	3
1.4.1 Personil Proyek	3
1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	6
2.2 Usability	7
2.3 Uji Validitas	9
2.4 Uji Reabilitas.....	9
2.5 Website Usability Evaluation (WEBUSE).....	11
2.6 Heuristic Evaluation	14
2.7 Slovin	15
2.8 Skala Likert	15
BAB III PELAKSANAAN	17
3.1 Desain Penelitian	17
3.2 Objek Penelitian	19
3.2.1 Epic Games	19
3.2.2 SteamPowered.....	26
3.3 Populasi dan Sampel	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum Responden	52
4.2 Hasil Uji Validitas, Realibilitas, dan Tingkat <i>Usability</i>	53

4.2.1 Hasil Uji Validitas Epicgames.Com.....	53
4.2.2 Hasil Uji Realibilitas Epicgames.Com.....	56
4.2.3 Hasil Perhitunngan <i>Usability Website</i> Epicgames.Com	57
4.2.4 Hasil Uji Validitas Steampowered.Com	61
4.2.5 Hasil Uji Realibilitas Steampowered.Com.....	63
4.2.6 Hasil Perhitunngan <i>Usability Website</i> Steampowered.Com	64
4.2.7 Perbandingan <i>Usability Web</i> Epicgames.Com Dan Steampowered.Com 68	
4.3 Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	74
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas Epicgames.com	83
Lampiran 3 Hasil Uji Reabilitas Epicgames.com	88
Lampiran 3 Hasil Uji Nilai Usability Epicgames.com.....	93
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Steampowered.com.....	97
Lampiran 5 Hasil Uji Reabilitas Steampowered.com	102
Lampiran 6 Hasil Uji Nilai Usability Steampowered.com.....	107
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Evaluasi Metode WEBUSE	11
Gambar 3.1	Desain Penelitian	17
Gambar 3.2	Tampilan <i>Home</i> (Epic Games)	20
Gambar 3.3	Tampilan <i>Sign In</i> (Epic Games)	21
Gambar 3.4	Tampilan <i>Sign Up</i> (Epic Games).....	22
Gambar 3.5	Tampilan Profil (Epic Games).....	23
Gambar 3.6	Tampilan <i>Browse</i> (Epic Games).....	23
Gambar 3.7	Tampilan <i>News</i> (Epic Games)	24
Gambar 3.8	Tampilan FAQ (Epic Games).....	24
Gambar 3.9	Tampilan <i>Help</i> (Epic Games).....	25
Gambar 3.10	Tampilan <i>About</i> (Epic Games)	25
Gambar 3.11	Tampilan <i>Wishlist</i> (Epic Games).....	26
Gambar 3.12	Tampilan <i>Checkout</i> (Epic Games).....	26
Gambar 3.13	Tampilan <i>Home</i> (SteamPowered).....	27
Gambar 3.14	Tampilan <i>Login</i> (SteamPowered).....	28
Gambar 3.15	Tampilan <i>Join</i> (Epic Games).....	28
Gambar 3.16	Tampilan <i>Explore</i> (SteamPowered)	29
Gambar 3.17	Tampilan <i>Wishlist</i> (SteamPowered)	29
Gambar 3.18	Tampilan <i>Point shop</i> (SteamPowered).....	30
Gambar 3.19	Tampilan <i>News</i> (SteamPowered)	30
Gambar 3.20	Tampilan <i>Stats</i> (SteamPowered)	31
Gambar 3.21	Tampilan <i>About</i> (SteamPowered).....	32
Gambar 3.22	Tampilan <i>Comunity</i> (SteamPowered).....	33
Gambar 3.23	Tampilan <i>Discussion</i> (SteamPowered).....	34
Gambar 3.24	Tampilan <i>Activity</i> (SteamPowered)	34
Gambar 3.25	Tampilan Profil (SteamPowered).....	35
Gambar 3.26	Tampilan <i>Cart</i> (SteamPowered).....	35
Gambar 3.27	Tampilan <i>Checkout</i> (SteamPowered)	36
Gambar 4.1	<i>Responden</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Gambar 4.2	<i>Responden</i> Berdasarkan Stambuk	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Uraian Tugas Personil Proyek.....	3
Tabel 1.2	Uraian Tugas Personil Proyek.....	4
Tabel 2.1	Kategori Tingkat Reliabilitas	10
Tabel 2.2	Hubungan Antara Poin <i>Usability</i> Dan <i>Usability Level</i>	13
Tabel 2.3	<i>Severity Rating</i>	14
Tabel 2.4	Skala Likert	16
Tabel 3.1	Data Mahasiswa Aktif Jurusan Sistem Informasi	37
Tabel 3.2	Pertanyaan Pembuka	38
Tabel 3.3	Kuesioner <i>Website</i> Epicgames.com	39
Tabel 3.4	Kuesioner <i>Website</i> Steampowered.com	45
Tabel 4.1	Tabel r	54
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Epicgames.Com.....	55
Tabel 4.3	Hasil Uji Reabilitas Epicgames.Com	57
Tabel 4.4	Nilai <i>Usability</i> Website Epicgames.Com.....	57
Tabel 4.5	Nilai <i>usability</i> variabel <i>content organization and readability</i>	59
Tabel 4.6	Nilai <i>usability</i> variabel <i>link and navigation</i>	60
Tabel 4.7	Nilai <i>usability</i> variabel <i>user interface and design</i>	60
Tabel 4.8	Nilai <i>usability</i> variabel <i>performance and effectiveness</i>	60
Tabel 4.9	<i>Point usability</i> dan <i>level usability website</i> Epicgames.com.....	61
Tabel 4.10	Hasil Uji Validitas Steampowered.Com	61
Tabel 4.11	Hasil Uji Reabilitas Epicgames.Com	63
Tabel 4.12	Nilai <i>Usability</i> Website Steampowered.Com.....	64
Tabel 4.13	Nilai <i>usability</i> variabel <i>content organization and readability</i>	66
Tabel 4.14	Nilai <i>usability</i> variabel <i>link and navigation</i>	66
Tabel 4.15	Nilai <i>usability</i> variabel <i>user interface and design</i>	67
Tabel 4.16	Nilai <i>usability</i> variabel <i>performance and effectiveness</i>	67
Tabel 4.17	<i>Point usability</i> dan <i>level usability website</i> Steampowered.com.....	67
Tabel 4.18	Perbandingan Rata-Rata <i>Usability</i>	68