



**SKRIPSI**

***REDESIGN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE APLIKASI VIRTUSEE  
MENGUNAKAN USER CENTERED DESIGN***

**NABILA SOFIE OCTAVIANI**  
NPM 20082010092

**DOSEN PEMBIMBING**  
Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA  
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
2024**



**SKRIPSI**

**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE APLIKASI VIRTUSEE  
MENGUNAKAN USER CENTERED DESIGN**

**NABILA SOFIE OCTAVIANI**  
NPM 20082010092

**DOSEN PEMBIMBING**  
Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA  
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2024**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

**LEMBAR PENGESAHAN**


**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI  
VIRTUSEE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN**

Oleh :  
**NABILA SOFIE OCTAVIANTI**  
NPM. 20082010092

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 5 Desember 2024.

**Menyetujui**

**Rizka Hadiwivanti, S.Kom., M.Kom, MBA**  
NIP. 19860727 2018032 001

  
..... (Pembimbing I)

**Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 19940929 2022031 008

  
..... (Pembimbing II)


**Agung Brasatama Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19851124 2021211 003

  
..... (Penguji I)

**Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19871015 2022032 005

  
..... (Penguji II)

**Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19930325 2024062 001

  
..... (Penguji III)

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**



**Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT**

NIP. 19681126 199403 2 001

**LEMBAR PERSETUJUAN**

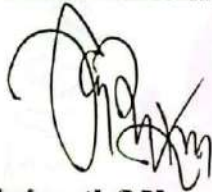
**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI  
VIRTUSEE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN**

Oleh :  
**NABILA SOFIE OCTAVIANI**  
NPM. 20082010092

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing I**



**Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA**

**NIP. 19860727 2019032 001**

**Dosen Pembimbing II**



**Abdul Rezza Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 19940929 2022031 008**

**Koordinator Skripsi**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Ilmu Komputer**



**Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 19930316 2019032 020**

## SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa / NPM : Nabila Sofie Octavianti / 20082010092  
Program Studi : Sistem Informasi  
Dosen Pembimbing : 1. Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA  
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "*Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi Virtusee Menggunakan User Centered Design*" adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuain dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Nasional Veteran Jawa Timur.

Surabaya, 10 Desember 2024

Mahasiswa



**(Nabila Sofie Octavianti)**

**NPM. 20082010092**

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala anugerah dan kebaikannya, penulis berhasil menuntaskan skripsi yang berjudul **“Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi Virtusee Menggunakan User Centered Design”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Banyak pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan selama proses penyelesaian Skripsi penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat:

1. Keluarga, yakni Ayah Nuriyanto dan Mama Luluk yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat.
2. Ibu Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan edukasi.
3. Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing kedua yang selalu sabar dalam memberikan arahan, bimbingan dan motivasi.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Wali yang selalu membantu memberikan arahan dan bimbingan.
6. Seluruh responden Virtusee yang terlibat dalam wawancara pra penelitian, testing tahap satu dan dua untuk perancangan ulang desain aplikasi Virtusee.
7. Mbak Andiastika Hasan, Mbak Tamariska Laras Suci, dan Mas Ruben Coda yang telah bersedia mengisi form heuristik dan memberikan umpan balik terhadap desain yang dibuat dalam skripsi ini.
8. Seluruh dosen di Program Studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu.
9. Rekan-rekan seangkatan di Sistem Informasi Angkatan 2020 (ATENSI) yang telah memberikan dukungan.
10. Teman-teman 12 Bestie; Ivana, Huriyah, Fira, Anggita, Wisnu, Fabiyan, Kiki, Fikri, Didan, terutama Radinka Frisia dan Fairuz Jawharah yang telah

memberikan masukan, dukungan, dan semangat selama proses penulisan skripsi.

11. Saudara Didan Rizky Adha, yang telah menemani penulis selama penyusunan skripsi hingga akhirnya selesai pada waktu yang tepat.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, tetapi diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ilmu komputer. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberkati semua pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

Surabaya, November 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan .....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Dasar Teori .....	8
2.1.1 Virtusee.....	8
2.1.2 <i>User Interface</i> .....	11
2.1.3 <i>User Experience</i> .....	11
2.1.4 Pengulangan Desain ( <i>Redesign</i> ).....	14
2.1.5 <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	14
2.1.5.1 Wawancara .....	17
2.1.5.2 <i>Empathy Map</i> .....	17

2.1.5.3	<i>Affinity Diagram</i> .....	18
2.1.5.4	<i>User Persona</i> .....	18
2.1.5.5	<i>Sitemap</i> .....	19
2.1.5.6	<i>User Flow</i> .....	19
2.1.5.7	<i>Wireframe</i> .....	20
2.1.2.8	<i>Mockup</i> .....	20
2.1.5.9	<i>Prototype</i> .....	20
2.1.6	<i>Figma</i> .....	20
2.1.7	<i>Usability Evaluation</i> .....	21
2.1.7.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	21
2.1.7.2	<i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> .....	22
2.1.8	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	26
2.2	<i>Penelitian Terdahulu</i> .....	28
<b>BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM</b> .....		<b>31</b>
3.1	<i>Observasi</i> .....	31
3.2	<i>Studi Literatur</i> .....	31
3.3	<i>Wawancara dan Kuesioner</i> .....	33
3.4	<i>Menentukan Konteks Penggunaan</i> .....	35
3.5	<i>Menetapkan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi</i> .....	35
3.5.1	<i>Empathy Map</i> .....	35
3.5.2	<i>Affinity Diagram</i> .....	36
3.5.3	<i>User Persona</i> .....	36
3.5.4	<i>Menentukan Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional</i> .....	36

3.6	Desain dan Implementasi .....	36
3.6.1	<i>Sitemap</i> .....	37
3.6.2	<i>User Flow</i> .....	37
3.6.3	<i>Style Guide</i> .....	38
3.6.4	<i>Wireframe</i> .....	38
3.6.5	<i>Mockup</i> .....	39
3.6.6	<i>Prototyping</i> .....	39
3.7	Evaluasi Kegunaan.....	40
3.7.1	<i>Heatmap</i> .....	40
3.7.2	Penilaian <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	41
3.7.3	Penilaian <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction (QUIS)</i> .....	41
3.7.4	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	42
<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA.....</b>		<b>43</b>
4.1	Pengujian dan Analisa Iterasi Pertama.....	43
4.1.1	Observasi .....	43
4.1.2	Studi Literatur .....	44
4.1.3	Wawancara dan Kuesioner .....	45
4.1.4	Menentukan Konteks Penggunaan .....	46
4.1.5	Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi.....	46
4.1.4.1	<i>Empathy Map</i> .....	47
4.1.4.2	<i>User Persona</i> .....	48
4.1.4.3	<i>Affinity Diagram</i> .....	49
4.1.4.4	Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional .....	57

4.1.5	Desain dan Implementasi.....	62
4.1.5.1	<i>Sitemap</i> .....	63
4.1.5.2	<i>User Flow</i> .....	64
4.1.5.3	<i>Design System</i> .....	73
4.1.5.4	<i>Wireframe</i> .....	81
4.1.5.5	<i>Mockup</i> .....	95
4.1.6	Evaluasi Kegunaan.....	116
4.1.6.1	Hasil Evaluasi <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	117
4.1.6.2	Hasil Heatmap Iterasi 1 <i>Sales</i> .....	118
4.1.7	Kesimpulan Iterasi Pertama.....	124
4.2	Pengujian dan Analisa Iterasi Kedua.....	125
4.2.1	Menentukan Konteks Penggunaan.....	125
4.2.2	Menetapkan Kebutuhan Penggunaan dan Organisasi.....	125
4.2.3	Desain dan Implementasi.....	126
4.2.3.1	Perbaikan <i>Design</i> Iterasi Pertama.....	128
4.2.4	Evaluasi Kegunaan.....	139
4.2.4.1	Hasil Evaluasi <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	139
4.2.4.2	Hasil Heatmap Iterasi II.....	140
4.2.4.3	Hasil Evaluasi <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction (QUIS)</i> .....	143
4.2.5	Kesimpulan Iterasi Kedua.....	144
4.2.6	Hasil Evaluasi Heuristik.....	149
4.2.7	Perbandingan Hasil <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	152

4.2.8	Perbandingan Hasil <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIS)	154
4.2.9	Rancangan Desain Akhir	157
4.3	<i>Generate</i> Hasil Desain	158
<b>BAB V PENUTUP</b>		<b>160</b>
5.1	Kesimpulan	160
5.2	Saran	161
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>162</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>168</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Sitemap</i> Aplikasi Virtusee .....	8
Gambar 2. 2 Tampilan Virtusee .....	9
Gambar 2. 3 Metode <i>User Centered Design</i> .....	15
Gambar 2. 4 <i>Empathy Map</i> .....	17
Gambar 2. 5 Skala Skoring pada SUS .....	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	32
Gambar 4. 1 Penilaian Aplikasi pada Play Store .....	44
Gambar 4. 7 <i>Empathy Map</i> Sales .....	47
Gambar 4. 8 <i>Empathy Map</i> Manajer .....	48
Gambar 4. 9 <i>User Persona</i> 1 .....	49
Gambar 4. 10 <i>User Persona</i> 2.....	49
Gambar 4. 11 Afinitas Diagram 1 .....	50
Gambar 4. 12 Afinitas Diagram 2 .....	50
Gambar 4. 13 Afinitas Diagram 3 .....	51
Gambar 4. 14 Ideasi 1 .....	52
Gambar 4. 15 Ideasi 2 .....	53
Gambar 4. 16 Pain Point 1 Manajer .....	54

Gambar 4. 17 Pain Point 2 Manajer .....	54
Gambar 4. 18 Pain Point 3 Manajer .....	54
Gambar 4. 19 Pain Point 4 Manajer .....	54
Gambar 4. 20 Ideasi 1 Manajer .....	55
Gambar 4. 21 Ideasi 2 Manajer .....	55
Gambar 4. 22 Ideasi 3 Manajer .....	55
Gambar 4. 23 Ideasi 4 Manajer .....	55
Gambar 4. 24 <i>Sitemap</i> Sales.....	63
Gambar 4. 25 <i>Sitemap</i> Manajer.....	64
Gambar 4. 26 <i>User Flow</i> Masuk.....	65
Gambar 4. 27 <i>User Flow</i> Presensi Harian.....	65
Gambar 4. 28 <i>User Flow</i> Ajuan Cuti .....	66
Gambar 4. 29 <i>User Flow</i> Kinerja.....	67
Gambar 4. 30 <i>User Flow</i> Kunjungan Toko.....	67
Gambar 4. 31 <i>User Flow</i> Profil.....	68
Gambar 4. 32 <i>User Flow</i> Masuk Manajer.....	69
Gambar 4. 33 <i>User Flow</i> Manajemen Sales.....	70
Gambar 4. 34 <i>User Flow</i> Informasi Gaji Sales .....	70

Gambar 4. 35 <i>User Flow</i> Informasi Ajuan Cuti.....	71
Gambar 4. 36 <i>User Flow</i> Informasi Lokasi .....	72
Gambar 4. 37 <i>User Flow</i> Pengaturan.....	72
Gambar 4. 38 <i>Typography Style</i> .....	74
Gambar 4. 39 <i>Color Palette</i> .....	75
Gambar 4. 40 <i>Buttons</i> .....	77
Gambar 4. 41 <i>Field</i> .....	78
Gambar 4. 42 <i>Select Control</i> .....	80
Gambar 4. 43 <i>Wireframe Login</i> .....	81
Gambar 4. 44 <i>Wireframe Onboarding</i> .....	82
Gambar 4. 45 <i>Wireframe Beranda</i> .....	82
Gambar 4. 46 <i>Wireframe Riwayat Presensi</i> .....	83
Gambar 4. 47 <i>Wireframe Ajuan</i> .....	84
Gambar 4. 48 <i>Wireframe Filter Ajuan</i> .....	84
Gambar 4. 49 <i>Wireframe Slip Gaji</i> .....	85
Gambar 4. 50 <i>Wireframe Kinerja</i> .....	85
Gambar 4. 51 <i>Wireframe Bantuan dan Kebijakan</i> .....	86
Gambar 4. 52 <i>Wireframe Daftar Toko</i> .....	86



Gambar 4. 53 <i>Wireframe</i> Isi Formulir .....	87
Gambar 4. 54 <i>Wireframe</i> Check Out.....	88
Gambar 4. 55 <i>Wireframe</i> Detail Data Sales.....	89
Gambar 4. 56 <i>Wireframe</i> Login Manajer .....	90
Gambar 4. 57 <i>Wireframe</i> Konfirmasi Logout .....	91
Gambar 4. 58 <i>Wireframe</i> Lokasi.....	92
Gambar 4. 59 <i>Wireframe</i> Pengaturan Manajer .....	93
Gambar 4. 60 <i>Wireframe</i> Informasi Gaji Sales.....	94
Gambar 4. 61 <i>Splash Screen</i> Lama Virtusee.....	95
Gambar 4. 62 <i>Mockup</i> Onboarding .....	96
Gambar 4. 63 <i>Mockup</i> Login Lama Virtusee .....	97
Gambar 4. 64 <i>Mockup</i> Login.....	98
Gambar 4. 65 <i>Mockup</i> Whatsapp.....	98
Gambar 4. 66 <i>Mockup</i> Beranda.....	99
Gambar 4. 67 <i>Mockup</i> Riwayat Presensi .....	100
Gambar 4. 68 <i>Mockup</i> Ajuan .....	101
Gambar 4. 69 <i>Mockup</i> Filter Ajuan .....	102
Gambar 4. 70 <i>Mockup</i> Unduh Slip Gaji.....	103

Gambar 4. 71 <i>Mockup</i> Ubah Nama Pengguna dan Email.....	104
Gambar 4. 72 <i>Mockup</i> Ubah Password.....	105
Gambar 4. 73 <i>Mockup</i> Profil.....	106
Gambar 4. 74 <i>Mockup Form</i> Desain Lama.....	107
Gambar 4. 75 <i>Mockup Form</i> Desain Baru .....	107
Gambar 4. 76 <i>Mockup</i> Halaman Aktivitas.....	109
Gambar 4. 77 <i>Mockup Login</i> Manajer .....	112
Gambar 4. 78 <i>Mockup</i> Data Pengajuan Cuti Sales .....	113
Gambar 4. 79 <i>Mockup</i> Halaman Informasi Gaji .....	113
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Tambah Data Sales.....	114
Gambar 4. 81 <i>Mockup Detail</i> Data Sales .....	114
Gambar 4. 82 <i>Mockup</i> Halaman Pengaturan.....	115
Gambar 4. 83 <i>Mockup</i> Halaman Konfirmasi Logout.....	116
Gambar 4. 84 Heatmap Iterasi I Halaman Login .....	118
Gambar 4. 85 Heatmap Iterasi I Halaman Absensi.....	119
Gambar 4. 86 Heatmap Iterasi I Halaman Check In Toko.....	119
Gambar 4. 87 Heatmap Iterasi I Halaman Form dan Check Out.....	120
Gambar 4. 88 Heatmap Iterasi I Halaman Ajuan Cuti.....	120

Gambar 4. 89 Heatmap Iterasi I Halaman Rincian Slip Gaji.....	120
Gambar 4. 90 Heatmap Iterasi I Halaman Ubah Profil.....	121
Gambar 4. 91 <i>Style Guide</i> Color .....	127
Gambar 4. 92 Halaman <i>Login</i> .....	128
Gambar 4. 93 Perbandingan Halaman <i>Login</i> Iterasi Pertama dan Kedua.....	128
Gambar 4. 94 Halaman Beranda .....	129
Gambar 4. 95 Perbandingan Halaman Beranda Iterasi Pertama dan Kedua.....	130
Gambar 4. 96 Halaman Aktivitas.....	131
Gambar 4. 97 Perbandingan Halaman Aktivitas Iterasi Pertama dan Kedua .....	131
Gambar 4. 98 Halaman Ajuan.....	132
Gambar 4. 99 Perbandingan Halaman Ajuan Iterasi Pertama dan Kedua .....	133
Gambar 4. 100 Halaman Kinerja .....	134
Gambar 4. 101 Perbandingan Halaman Kinerja Iterasi Pertama dan Kedua .....	134
Gambar 4. 102 Halaman Profil .....	135
Gambar 4. 103 Perbandingan Halaman Profil Iterasi Pertama dan Kedua .....	136
Gambar 4. 104 Halaman Detail Toko .....	136
Gambar 4. 105 Perbandingan Halaman Detail Toko Iterasi Pertama dan Kedua	137
Gambar 4. 106 Halaman Daftar Toko.....	138

Gambar 4. 107 Perbandingan Halaman Daftar Toko Iterasi Pertama dan Kedua	138
Gambar 4. 108 Heatmap Iterasi II Halaman Login.....	140
Gambar 4. 109 Heatmap Iterasi II Halaman Absensi Harian.....	140
Gambar 4. 110 Heatmap Iterasi II Halaman Check In.....	141
Gambar 4. 111 Heatmap Iterasi II Halaman Isi Formulir dan Check Out .....	141
Gambar 4. 112 Heatmap Iterasi II Halaman Ajuan Cuti.....	141
Gambar 4. 113 Heatmap Iterasi II Halaman Kinerja dan Slip Gaji .....	142
Gambar 4. 114 Heatmap Iterasi II Halaman Profil .....	142
Gambar 4. 115 Perbandingan Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS) Sales.....	152
Gambar 4. 116 Perbandingan Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS) Manajer.....	153
Gambar 4. 117 Perbandingan Hasil <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIS) Sales .....	154
Gambar 4. 118 Hasil <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIS) Manajer .....	156
Gambar 4. 119 Perbaikan <i>Heuristic</i> .....	158
Gambar 4. 120 Hasil <i>Generate Desain</i> .....	159



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Pertanyaan SUS .....	21
Tabel 2. 2 Tabel Pertanyaan QUIIS .....	23
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu .....	28
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Sales .....	33
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Manajer .....	33
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional .....	57
Tabel 4. 2 Kebutuhan Non Fungsional .....	59
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Manajer .....	60
Tabel 4. 4 Kebutuhan Non Fungsional Manajer .....	62
Tabel 4. 5 Solusi <i>Design</i> dari Masalah Virtusee .....	109
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian dengan <i>System Usability Scale</i> Sales.....	117
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian dengan <i>System Usability Scale</i> Manajer.....	117
Tabel 4. 8 Detail Performa Heatmap Iterasi 1 Sales .....	122
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> Sales.	122
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> Manajer .....	123
Tabel 4. 11 Hasil SUS Iterasi Kedua Sales .....	139

Tabel 4. 12 Detail Performa Heatmap Iterasi 2 Sales .....	142
Tabel 4. 13 Hasil QUIIS Iterasi Kedua Sales .....	143
Tabel 4. 14 Resume Perbaikan Iterasi Pertama dan Kedua SUS .....	145
Tabel 4. 15 Resume Perbaikan Iterasi Pertama dan Kedua QUIIS .....	147
Tabel 4. 16 Profil Evaluator .....	149
Tabel 4. 17 <i>Severity Rating</i> Heuristik Sales .....	149
Tabel 4. 18 <i>Severity Rating</i> Heuristik Manajer .....	150
Tabel 4. 19 Perbandingan Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS) Sales .....	152
Tabel 4. 20 Perbandingan Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS) Manajer .....	153
Tabel 4. 21 Perbandingan Hasil <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIIS) Sales .....	155
Tabel 4. 22 Hasil <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIIS) Manajer .....	156

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Tabel Perhitungan SUS Aplikasi Sales dan Manajer

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian dari Virtusee

Lampiran 3: Jawaban Wawancara Sales 1

Lampiran 4: Jawaban Wawancara Sales 2

Lampiran 5: Jawaban Wawancara Sales 3

Lampiran 6: Jawaban Wawancara Sales 4

Lampiran 7: Jawaban Wawancara Sales 5

Lampiran 8: Jawaban Wawancara Manajer 1

Lampiran 9: Jawaban Wawancara Manajer 2

Lampiran 10: Jawaban Wawancara Manajer 3

Lampiran 11: Jawaban Wawancara Manajer 4

Lampiran 12: Jawaban Wawancara Manajer 5

Lampiran 13: Dokumentasi Wawancara Responden

Lampiran 14: Tabel Perhitungan QUIS Aplikasi Sales Iterasi Pertama

Lampiran 15: Tabel Perhitungan QUIS Aplikasi Sales Iterasi Kedua

Lampiran 16: Tabel Perhitungan QUIS Aplikasi Manajer Iterasi Pertama

Lampiran 17: Heatmap Manajer Iterasi Pertama



Lampiran 18: Surat Izin Penelitian dari UPN

## ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Nabila Sofie Octavianti / 20082010092  
Judul Skripsi : Redesign *User Interface* dan *User Experience*  
Aplikasi Virtusee Menggunakan *User Centered Design*  
Dosen Pembimbing : 1. Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA  
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Virtusee adalah platform pemantauan kinerja karyawan yang memiliki fitur izin cuti, pemantauan kinerja bulanan, dan akses slip gaji mandiri. Aplikasi ini terakhir kali dikembangkan pada tahun 2014, dan berdasarkan wawancara dengan pengguna, ditemukan bahwa tampilan aplikasi dinilai kuno serta kurang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hasil pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor 39,7, yang tergolong kategori "Poor" dengan klasifikasi F, sehingga diperlukan perbaikan. Penelitian ini bertujuan merancang ulang aplikasi Virtusee menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna. Proses perancangan dilakukan secara iteratif dengan melibatkan pengguna pada setiap tahap desain. Pengujian desain baru menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor SUS mencapai 80,3 dan hasil positif pada kuesioner QUIS dengan skor rata-rata 5,9 hingga 6,8. Evaluasi tambahan melalui *Heuristic Evaluation* juga menghasilkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode UCD efektif dalam meningkatkan kualitas desain aplikasi, mendukung produktivitas, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

**Kata Kunci:** UI/UX, *User Centered Design*, Virtusee, SUS, QUIS

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Nabila Sofie Octavianti / 20082010092  
Judul Skripsi : Redesign *User Interface* dan *User Experience*  
Aplikasi Virtusee Menggunakan *User Centered Design*  
Dosen Pembimbing : 1. Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA  
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Virtusee is an employee performance monitoring platform that features leave authorization, monthly performance monitoring, and self-service pay slip access. This application was last developed in 2014, and based on interviews with users, it was found that the appearance of the application was considered old-fashioned and not in accordance with current technological developments. The results of usability testing using the System Usability Scale (SUS) showed a score of 39.7, which is classified as a “Poor” category with an F classification, so improvements are needed. This research aims to redesign the Virtusee application using the User-Centered Design (UCD) method to improve usability and user satisfaction. The design process was conducted iteratively by involving users at each design stage. Testing of the new design showed significant improvements, with SUS scores reaching 80.3 and positive results on the QUIS questionnaire with average scores of 5.9 to 6.8. Additional evaluation through Heuristic Evaluation also generated feedback for further improvement. The results of this study show that the UCD method is effective in improving the quality of application design, supporting productivity, and providing a better user experience. This method is expected to be a reference in the development of similar applications in the future.

**Keywords:** UI/UX, *User Centered Design*, Virtusee, SUS, QUIS

*Halaman ini sengaja dikosongkan*