



Perancangan UI/UX Website Streaming dan Rating Karya Digital Standupindo Malang Menggunakan Metode User Centered Design

Qurnia Putra Ramadhani¹, Fandi Yulian Pamuji²

^{1,2}*SI Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Jawa Timur*

e-mail: qurnia.ramadhani@student.unmer.ac.id¹, fandi.pamuji@unmer.ac.id²

ABSTRAK

Kata Kunci:

Platform Streaming
Produksi Karya Digital
Sistem Informasi Streaming
UI/UX
Website

Platform *streaming* telah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia, dan platform *streaming* juga membantu pada aspek kehidupan masyarakat perekonomian, pengembangan kreativitas, dan edukasi masyarakat. Standupindo Malang merupakan lokasi penelitian diaman penulis melakukan riset. Pada saat ini Standupindo Malang masih menggunakan platform youtube untuk mengupload dan menganalisa hasil kontennya, sehingga susah untuk menyortir mana yang penikmat dan masyarakat umum. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana Standupindo Malang dapat memaksimalkan aktivitas produksi karya digital diplatform streaming yang selama ini sudah diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem atau *User Centered Design (UCD)*. Bahasa pemrograman yang digunakan sebagai perangkat pembuatan sistem ialah *Java Script* dan untuk databsnya menggunakan *Mongodb*. Simpulan penelitian ini adalah dengan sistem informasi *streaming* berbasis website yang mana Standupindo Malang dapat memamerkan hasil karya digital. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: tujuan pokok pembuatan sistem tersebut ialah Penulis akan mengetahui cara merancang desain UI/UX website Standupindo Malang menggunakan figma dan menyediakan beberapa fitur untuk pendaftaran pengguna, supaya bisa membedakan antara penikmat, dan masyarakat umum. Penulis fokus merancang suatu sistem informasi *streaming* berbasis website yang mana Standupindo Malang dapat memamerkan hasil karya digital, dan memiliki fasilitas analisa *rating* sebagai acuan penilaian.

ABSTRACT

Keyword:

Streaming Platform
Production of Digital Works
Streaming Information System
UI/UX
Website

Streaming platforms have become a necessity for the people of Indonesia, and streaming platforms also help in aspects of economic life, develop creativity, and educate the public. Standupindo Malang is a research location where the author conducts research. At this time, Standupindo Malang still uses the YouTube platform to upload and analyze the results of its content, making it difficult to sort out which are connoisseurs and the general public. The problem of this research is how can Standupindo Malang maximize the production activities of digital works on streaming platforms which have been implemented so far This study uses a method that places the user at the center of the system development process or User Centered Design (UCD). The programming language used as a tool for making the system is Java Script and the database uses Mongodb. The conclusion of this research is with a website-based streaming information system where Standupindo Malang can exhibit digital works. Based on the conclusions of this research, it is recommended: the main objectives of making the system are (1) The author will know how to design the UI/UX design of the Standupindo Malang website using figma and provide several features for user registration, so that they can distinguish between connoisseurs and the general public.(2) The author focuses on designing a website-based streaming information system in which Standupindo Malang can exhibit digital works, and has rating analysis facilities as a reference for evaluation.

PENDAHULUAN

Teknologi *streaming* telah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia, dan beberapa platform streaming memiliki basis pengguna yang besar di Indonesia. Misalnya, Youtube, dengan jumlah pengguna sekitar 139 juta dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 277,7 juta. Artinya, hampir separuh penduduk Indonesia menggunakan Youtube pada periode yang sama. Selain Youtube, beberapa platform lainnya juga telah menjadi kebutuhan di kalangan masyarakat Indonesia, seperti Netflix, Video.com, dan lainnya[1].

Platform streaming juga membantu pada aspek kehidupan masyarakat perekonomian, pengembangan kreativitas, dan edukasi masyarakat. Bisa dilihat salah satu *platform* seperti Youtube, penggunaanya bukan hanya dikalangan *Content Creator* yang bertujuan untuk mendapat uang, namun juga beberapa kalangan seperti Dinas Pendidikan, dan perusahaan yang menggunakan *platform* ini untuk mengedukasi calon *customer* atau target pasar mereka[2]. Tidak terkecuali pada kalangan seniman yang kerap menggunakan *platform streaming* sebagai tempat untuk memamerkan karya kepada pecinta atau masyarakat yang belum mengenal[3].

Fungsi utama dari Platform Streaming Fitur adalah menyediakan hiburan kepada pengguna. Di dalam beragam tayangan yang ditawarkan oleh platform streaming saat ini, seperti sinetron, film, reality show, dan acara komedi, standup comedy menjadi salah satu tayangan yang menarik perhatian baru di dunia komedi Indonesia[4]. Standup comedy adalah jenis pertunjukan komedi yang dilakukan secara monolog dengan topik pembicaraan tertentu[5]. Ernert Prakasa mengatakan bahwa sebagai seorang komedian, dalam membuat materi atau topik pembicaraan harus bertanggung jawab atas apa yang disajikan, karena saat ini ia memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang sesuatu[6].

Kehadiran program Stand Up Comedy telah memunculkan komunitas-komunitas Stand Up Comedy di berbagai kota besar, termasuk di Malang. Salah satunya adalah komunitas Standupindo Malang, yang fokus pada seni Stand Up Comedy dan sering menggunakan berbagai platform streaming untuk memamerkan karyanya kepada penggemar dan masyarakat umum. Namun, komunitas Standupindo Malang menghadapi beberapa permasalahan ketika menggunakan Youtube. Salah satunya adalah kesulitan dalam menganalisis dan membedakan antara penonton dari kalangan penikmat dan masyarakat umum. Selain itu, mereka juga tidak memiliki sistem rating untuk setiap

karya yang dipamerkan, padahal sistem rating ini penting bagi Standupindo Malang sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan karya mereka di masa depan[7].

Sofia Ohlson *rating* adalah Pertanyaan survei tertutup digunakan untuk mengukur bagaimana perasaan responden tentang produk atau pernyataan tertentu. Sejak saat itu, sistem rating memiliki pengaruh sebagai standar untuk menilai produk, baik barang maupun bangunan. Peringkat juga menjadi dasar untuk memutuskan apakah suatu produk adalah karya atau barang yang layak untuk terus diproduksi. Untuk itu Standupindo Malang ingin mencoba mengembangkan platform streaming berbasis web dengan menggunakan figma, kedepannya interface akan dibuat sesederhana mungkin agar para penikmat Standupindo Malang dapat memahaminya[8].

Website tersebut tidak hanya dapat melihat video yang sudah pernah ditayangkan, tetapi akan ada juga video penampilan comica yang hanya ditampilkan melalui website itu saja. Standupindo Malang juga menggunakan platform streaming ini sebagai media untuk media promosi acara atau event yang akan mereka selenggarakan, jadi tidak hanya video- video comica Standupindo Malang aja tetapi akan ada informasi lainnya. Website yang berbasis figma ini akan diberikan opsi yang akan digunakan untuk memberi *rating* agar Standupindo Malang dapat menganalisa mana yang penikmat Stand Up Comedy dan mana yang masyarakat umum[9].

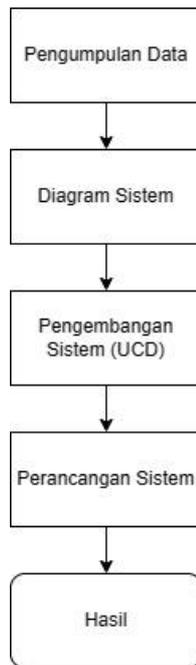
Dengan dirancangnya website ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam menganalisis dan membedakan antara penonton dari kalangan penikmat dan masyarakat umum. Selain itu, juga dapat memiliki sistem rating untuk setiap karya yang dipamerkan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan karya di masa depan[10].

METODE

Metodologi penelitian merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengarahkan semua aktivitas yang dilakukan dalam penelitian. Pertanyaan atau permasalahan penelitian dipecahkan melalui penggunaan metode penelitian tertentu. Dalam metodologi penelitian, proses dan langkah-langkah kegiatan penelitian dianalisis. Berbagai metode penelitian dapat digunakan untuk menjelaskan, mendeskripsikan, dan melakukan prediksi terhadap fenomena tersebut tertentu[11].

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup: Wawancara merupakan cara komunikasi lisan yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang relevan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada penanggung jawab website Standupindo Malang saat ini. Hasil dari proses wawancara adalah pengidentifikasian kendala yang terdapat pada platform Standupindo Malang sebelumnya. Kuesioner dilakukan sebelum dan sesudah sistem baru dirancang. Kuesioner berupa kartun dibagikan kepada responden. Hasil survey ini akan digunakan untuk mendesain website baru. Dengan cara ini, kuesioner didistribusikan ke setiap desain sistem. Bagian Metode menguraikan bagaimana cara penelitian yang dilaporkan dilakukan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Pendekatan yang dipakai untuk mengembangkan sistem didasarkan pada user-centered design (UCD). Proses penelitian yang telah dilakukan dapat diperiksa dalam diagram alir yang tercantum pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. *User Centered Design*

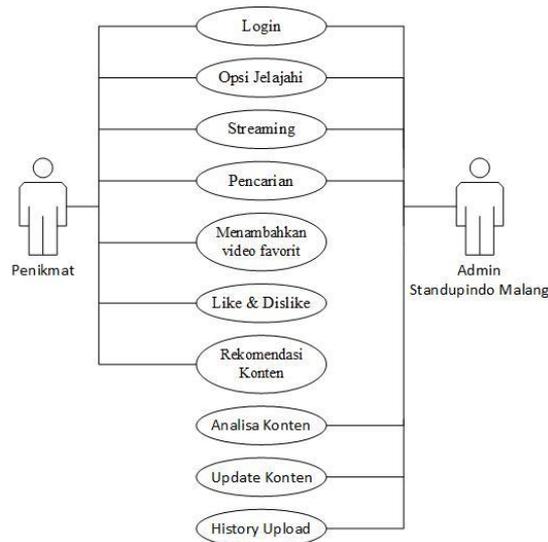


Gambar 2. Diagram Class

Class Diagram Website Standupindo Malang dapat dilihat pada Gambar 2 Class User dan Class Admin berelasi dengan Class Website.

Use Case Diagram

Use case merupakan deskripsi operasi sistem yang dilihat dari perspektif pengguna. Melalui penggunaan use case, data dari wawancara, observasi, dan studi pustaka digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional yang paling penting, sehingga sistem dapat beroperasi dengan baik. Dalam penelitian ini, terdapat dua use case yang terdiri dari pengguna penikmat dan masyarakat umum, serta admin Standupindo Malang. Use case yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Use Case Diagram penikmat dan masyarakat umum

Gambar 3 menjelaskan fitur-fitur yang dapat diakses oleh penikmat dan admin Standupindo Malang. Fitur yang dapat diakses oleh penikmat seperti login, opsi jelajah, streaming, pencarian, ditambahkan ke daftar favorit, like and dislike, rekomendasi konten. Kemudian fitur yang dapat diakses oleh admin Standupindo Malang seperti login, opsi jelajah, streaming, pencarian, analisa konten, update konten, history upload.

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale adalah alat yang digunakan untuk menguji kegunaan sistem komputer dengan fokus pada pengguna. Metode ini sangat sederhana dan banyak digunakan dalam proses penelitian. Skala Kegunaan Sistem terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 jawaban. Terdapat aturan khusus dalam perhitungan skor rata-rata:

- Skor pengguna untuk pertanyaan ganjil dikurangi satu.
- Skor akhir untuk pertanyaan genap adalah 5 dikurangi skor yang ditentukan oleh pengguna.
- Rata-rata skor total dihitung dengan menjumlahkan setiap angka dan dikalikan dengan 2,5.

Rumus Penghitungan SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x}	=	skor rata-rata
$\sum x$	=	jumlah skor SUS
n	=	jumlah responden

Gambar 4. Rumus SUS

Penilaian Kuisioner

Tabel 1. Kategori Skor Hasil Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Tidak setuju (TS)	2
Rahu - ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat setuju (SS)	5

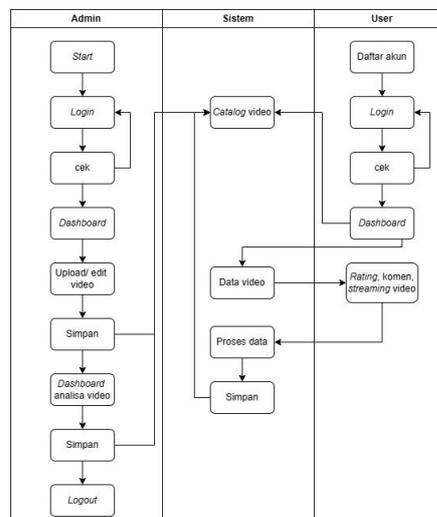
Pertanyaan Kuisioner

SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima opsi respons, dimulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Rentang skor yang digunakan dalam SUS berkisar antara 0 hingga 100. Meskipun aslinya ditulis dalam bahasa Inggris, telah ada sebuah penelitian (Z. Sharfina dan H. B. Santoso tahun 2016). Menerjemahkan SUS ke dalam bahasa Indonesia.

Tabel 2. Pertanyaan kuisioner

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa website ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan website ini
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat
8	Saya merasa website ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Flowchart Perancangan Website Streaming



Gambar 5. Flowchart Perancangan Website Streaming

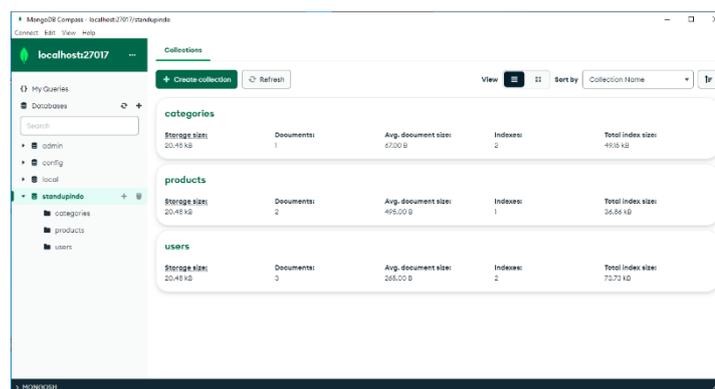
Gambar 5 menggambarkan alur kinerja website streaming mulai dari admin, user, dan sistem. Berikut penjelasan dari kinerja website streaming ialah:

1. Admin melakukan login dahulu, kemudian admin akan dicek oleh sistem terlebih dahulu jika login berhasil akan lanjut ke tampilan dashboard, jika tidak berhasil akan kembali ke tampilan login. Pada tampilan dashboard, admin dapat mengunggah dan mengedit video setelah itu akan disimpan di catalog video. Admin dapat melanjutkan ke tampilan analisa video, setelah admin selesai menganalisa video datanya akan disimpan pada catalog video. Selesai mengunggah video, mengedit video, dan menganalisa video yang sudah disimpan di catalog video, admin dapat melakukan logout.
2. User daftar akun terlebih dahulu, setelah mendaftar user melakukan login kemudian dicek oleh sistem jika login berhasil akan lanjut ke tampilan dashboard, jika tidak berhasil akan kembali ke tampilan login. Pada tampilan dashboard akan ditampilkan catalog video yang mana user dapat memilah video, kemudian user juga dapat melihat, memberi rating, dan komen pada video tersebut. Data yang diberikan user kemudian diproses oleh sistem, lalu disimpan di catalog video.
3. Sistem akan menerima video yang sudah diedit dan diunggah oleh admin, kemudian ditampilkan pada catalog video. Pada catalog video sistem akan menampilkan video untuk dinikmati oleh user secara streaming, selain itu sistem juga menerima data rating dan komen yang sudah disimpan oleh user. Sistem akan menyimpan data user kedalam catalog video, kemudian data tersebut dapat dilihat oleh admin untuk dianalisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Database Mongoddb

Database Mongoddb sebagai penyimpanan pada website Standupindo Malang yang didalamnya terdapat categories, products, users. Database categories yang digunakan sebagai penyimpanan categorie video yang akan di upload melalui object yang sudah ditentukan, ada juga database products digunakan sebagai penyimpanan hasil video yang sudah di upload. Terakhir ada database users digunakan sebagai penyimpanan data users dan admin Standupindo Malang pada Gambar 6 dibawah ini.

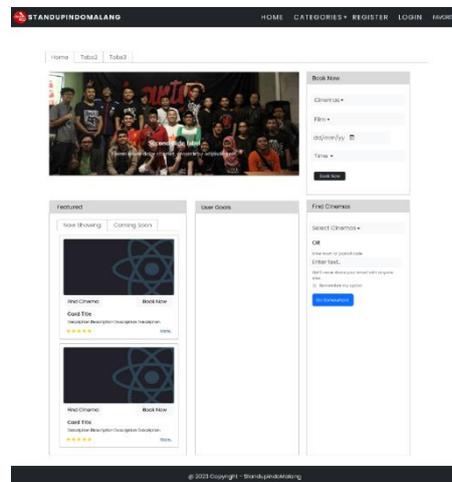


Collection Name	Storage size	Documents	Avg. document size	Indexes	Total Index size
categories	20.45 kB	1	67.00 B	2	49.95 kB
products	20.45 kB	2	495.00 B	1	36.84 kB
users	20.45 kB	3	265.00 B	2	73.73 kB

Gambar 6. Halaman *database mongoddb*

2. Home

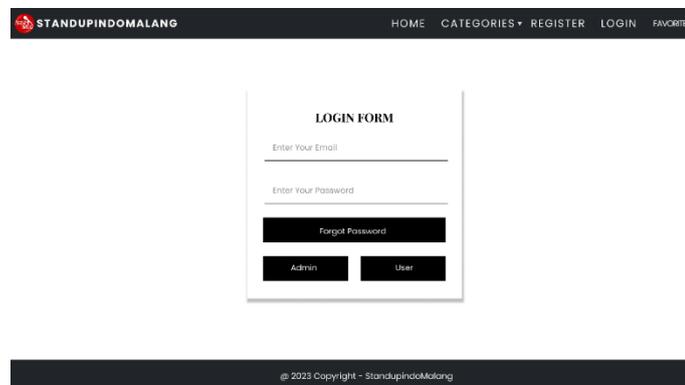
Home atau yang biasa disebut dengan halaman awal dari website Standupindo Malang. Pada halaman home terdapat beberapa bagian diantaranya logo Standupindo Malang, logo akun, button home, button categories, register, login, favorite pada Gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Halaman *home*

3. Login

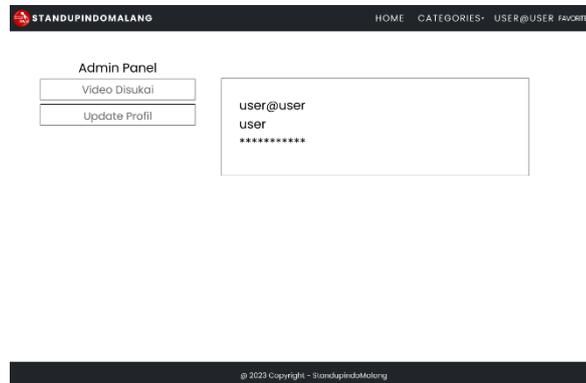
Halaman login sebagai tampilan awal yang dapat diakses oleh admin, penikmat, dan masyarakat umum. Di halaman ini admin dan user akan disuruh untuk mengisi email yang sudah didaftarkan begitupun dengan kata sandinya, lalu selesai melengkapi admin dan user bisa tekan login. Jika user belum memiliki akun bisa tekan opsi 'daftar akun', jika user lupa kata sandi bisa memilih opsi 'lupa kata sandi' pada Gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Halaman login

4. User Panel

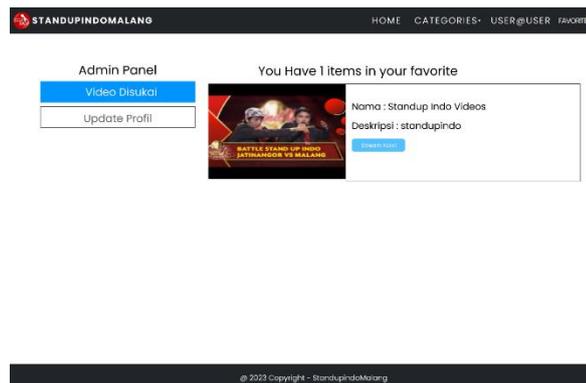
Halaman user panel sebagai tampilan yang menginformasikan tentang nama user, email user, nomor HP user. Pada tampilan ini juga terdapat button video disukai, dan update profil pada Gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Halaman user panel

5. User Panel: Video Disukai

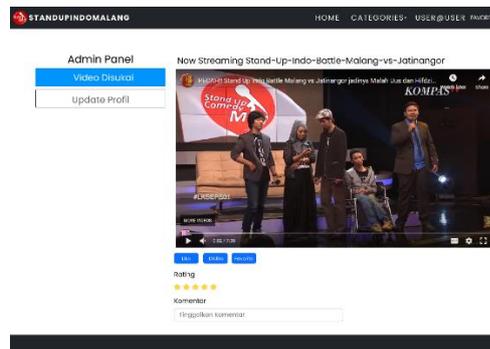
Halaman video disukai sebagai tampilan video yang hanya disukai oleh user, jadi video yang sudah disukai oleh user akan muncul pada tampilan ini pada Gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Halaman user panel: video disukai

6. User Panel: Streaming

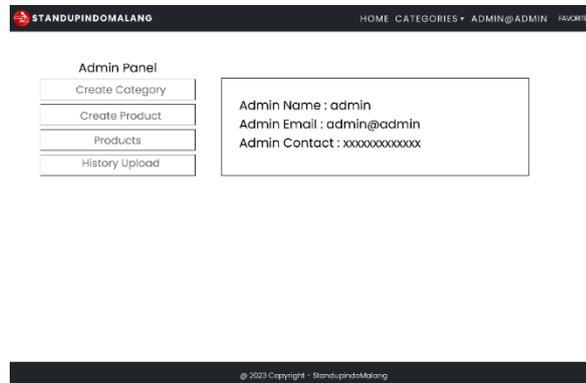
Halaman streaming konten atau video sebagai tampilan utama yang membuat website ini berbeda dari yang lain, ditampilkan ini user dapat melihat video atau konten yang sudah disediakan oleh admin Standupindo Malang dengan cara streaming pada Gambar 11 dibawah ini.



Gambar 11. Halaman user panel: streaming

7. Admin Panel

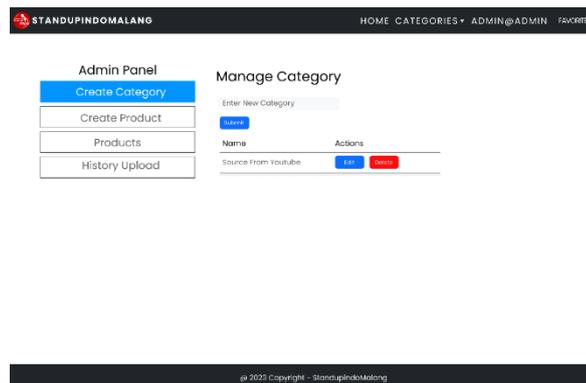
Halaman admin panel sebagai tampilan yang menginformasikan tentang nama admin, email admin, nomor HP admin. Pada tampilan ini juga teradapat kolom create category, create product, product, history upload pada Gambar 12 dibawah ini.



Gambar 12. Halaman admin panel

8. Admin Panel: Create Category

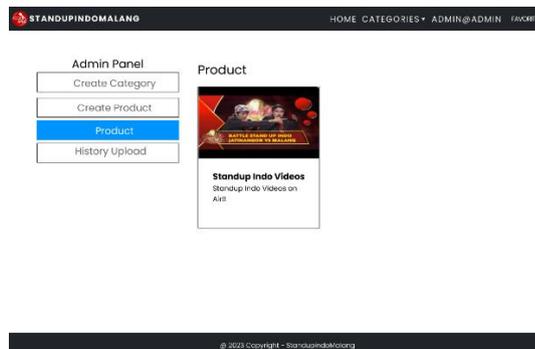
Halaman admin panel: create category sebagai tampilan yang digunakan admin untuk memasukkan category video. Kemudian submit dan akan muncul categorynya, kemudian category itu dapat di edit, dan di delete apabila kurang cocok pada Gambar 13 dibawah ini.



Gambar 13. Halaman admin panel: create category

9. Admin Panel: Product

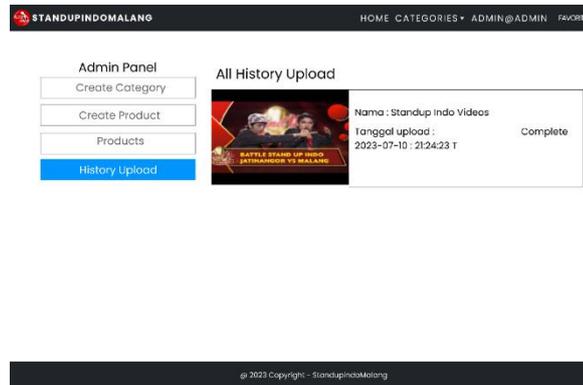
Halaman admin panel: product menampilkan yang telah di update dari create product pada Gambar 14 dibawah ini.



Gambar 14. Halaman admin panel: product

10. Admin Panel: History Upload

Halaman history upload sebagai tampilan admin untuk mengetahui konten yang sudah terunggah berhasil, atau masih menunggu untuk mengunggah yang mana nantinya disalurkan ke catalog video. Ditampilan ini admin mencari konten berdasarkan tanggal / bulan/ tahun, admin tidak perlu khawatir karena video yang baru saja upload pasti letaknya paling atas jadi mempermudah untuk admin ingin cek unggahan video. Tanggal bisa membantu admin saat lupa tidak unggah video yang sudah memiliki jadwal rutin pada Gambar 15 dibawah ini.



Gambar 15. Halaman admin panel: history upload

Pengujian SUS

Berikut merupakan hasil skor data asli setelah menyebarkan kuisioner

No	Reponden	Jenis Kelamin	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	Responden 2	Laki-Laki	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
3	Responden 3	Laki-Laki	4	2	4	2	3	2	3	2	3	4
4	Responden 4	Laki-Laki	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
5	Responden 5	Laki-Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
6	Responden 6	Laki-Laki	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
7	Responden 7	Laki-Laki	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
8	Responden 8	Laki-Laki	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
9	Responden 9	Laki-Laki	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
10	Responden 10	Laki-Laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	Responden 11	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
12	Responden 12	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
13	Responden 13	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
14	Responden 14	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
15	Responden 15	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
16	Responden 16	Perempuan	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1
17	Responden 17	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
18	Responden 18	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2
19	Responden 19	Perempuan	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3
20	Responden 20	Perempuan	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1

Gambar 16. Hasil skor kuisioner

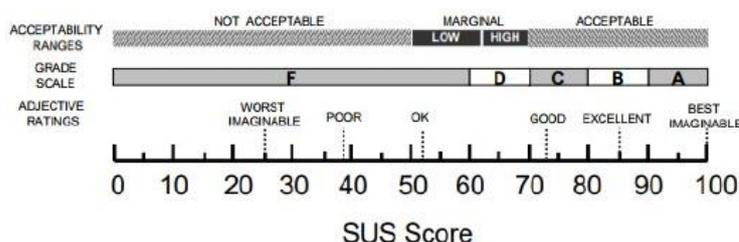
Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan tiga aturan menghitung SUS yang tersedia. Kemudian, hasil skor dari setiap responden untuk pertanyaan Q1 hingga Q10 akan dijumlahkan. Total skor akan dikalikan dengan faktor 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
3	3	3	2	3	2	3	2	1		25	63
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	4	3	4	3	4	3		33	83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	88
3	3	3	4	3	4	3	4	3		33	83
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	4	3	4	3	4	3		33	83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	37	93
3	3	3	4	3	4	3	4	3		33	83
4	4	4	4	3	4	3	4	3		37	93
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	58
4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	37	93
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											80

Gambar 17. Hasil nilai akhir

Kemudian setelah didapatkan nilai rata-rata, langkah selanjutnya adalah menerapkan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya untuk menghitung nilai rata-rata. Caranya adalah dengan menjumlahkan nilai dari semua responden yang telah dihitung sebelumnya, kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah responden. Dari data di atas, didapatkan hasil skor rata-rata SUS sebesar 80.

Setelah menghitung skor rata-rata System Usability Scale (SUS) dari seluruh responden, hasilnya akan disesuaikan dengan penilaian SUS untuk menentukan kategori hasil pengujian. Skor rata-rata banyak penelitian sebelumnya adalah 68. Jika nilai SUS yang dihasilkan berada di atas 68, maka dianggap di atas rata-rata, sedangkan jika nilainya di bawah 68, dianggap di bawah rata-rata. Jika skor yang kamu peroleh berada di bawah 68, hal ini menunjukkan bahwa ada masalah pada usability yang perlu diperbaiki. Kesimpulan akhir juga bisa ditentukan melalui penilaian yang ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 18. Nilai SUS

Berdasarkan data di atas, dengan skor 80, maka kategori penilaian untuk hasil tersebut adalah "EXCELLENT" dengan grade scale B. Artinya, berdasarkan aspek usability, data tersebut mendapatkan penilaian yang sangat baik dan dianggap layak atau dapat diterima.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di komunitas Standupindo Malang, peneliti mencapai kesimpulan sebagai berikut: (1) Penulis berhasil merancang suatu sistem informasi streaming berbasis website yang mana Standupindo Malang dapat memamerkan hasil karya digital. (2) Perancangan desain UI/UX website Standupindo Malang berhasil dibuat menggunakan figma, yang nantinya mempermudah user dan admin menjalankannya. (3) Penelitian yang dilakukan berhasil membuat aplikasi StandupIndoMalang yang bisa di gunakan komunitas membantu membuat konten yang memudahkan admin mengoperasikan manajemen konten. (4) Dalam ujicoba seluruh fitur yang terdapat pada aplikasi StandupIndoMalang ini telah melewati

beberapa testing menggunakan metode Black Box Testing yang dapat menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah layak di gunakan pada komunitas dengan stabil. (5) Hasil penghitungan SUS mendapatkan skor 80, maka kategori penilaian untuk hasil tersebut adalah "Excellent" dengan grade scale B. Saran peneliti untuk kedepannya agar sistem ini berjalan dengan lancar sebagai berikut: (1) Melakukan pemantauan secara berkala. (2) Melakukan ujicoba dengan beberapa video, aplikasi ini masih bisa berkembang mengarah ke upload video dengan file lalu di streaming kan. (3) Maintenance lagi agar like, rating, dan komentar dapat berfungsi. Nantinya menjadi aplikasi yang lebih dinamis.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] M. U. A. Iryanto, W. H. N. Putra, A. Dwi, and Herlambang, "Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.
- [2] A. Syaebani, D. V. Tyasmala, R. Maulani, E. D. Utami, and S. N. Wahyuni, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Menyurat (Sira) Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 59–65, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.446.
- [3] V. P. Ramadhan and F. Y. Pamuji, "Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika Analisis Perbandingan Algoritma Forecasting dalam Prediksi Harga Saham LQ45 PT Bank Mandiri Sekuritas (BMRI)," vol. 8, no. 1, pp. 39–45, 2022.
- [4] F. P.-S. N. S. I. (SENASIF) and undefined 2022, "Pengujian Metode SMOTE Untuk Penanganan Data Tidak Seimbang Pada Dataset Binary," *Jurnalfti.Unmer.Ac.Id*, vol. 2022, no. September, pp. 3200–3208, 2022, [Online]. Available: <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/403>
- [5] F. Y. Pamuji, S. Dwi, and A. Putri, "Komparasi Metode SMOTE dan ADASYN Untuk Penanganan Data Tidak Seimbang MultiClass," pp. 331–338, 2021.
- [6] F. Y. Pamuji and V. P. Ramadhan, "Komparasi Algoritma Random Forest dan Decision Tree untuk Memprediksi Keberhasilan Immunotherapy," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 46–50, 2021, doi: 10.26905/jtmi.v7i1.5982.
- [7] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [8] H. P. Aji and N. R. DPA, , S.T, M.Kom, "Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS," *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 63, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- [9] D. W. Ramadhan, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (sTUDI KASUS: WEBSITE

- TIME EXCELINDO),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.,* vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [10] A. A. Jiwa Permana, “Usability Testing Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus : Umkmbuleleng.Com),” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.,* vol. 8, no. 2, pp. 149–158, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i2.22858.
- [11] I. Rachmawati and R. Setyadi, “Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS,” *J. Inf. Syst. Res.,* vol. 4, no. 2, pp. 551–561, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.