

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM *USER INTERFACE*  
DAN *USER EXPERIENCE* PADA *CONTENT MANAGEMENT*  
*SYSTEM (CMS)* DIVISI BANK SOAL PT. EDUKASI  
REKANAN ANDA DENGAN METODE *DOUBLE DIAMOND***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana**



**SHEILA RIVA REZQIAN  
1202001007**


**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2024**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Sheila Riva Rezqian**

**NIM : 1202001007**

**Tanda Tangan :** 

**Tanggal : 13 Juli 2024**




## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sheila Riva Rezqian  
NIM : 1202001007  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem *User Interface*  
dan *User Experience* Pada *Content Management*  
*System (CMS)* Divisi Bank Soal PT. Edukasi  
Rekanan Anda Dengan Metode *Double*  
*Diamond*

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.**

### Dewan Penguji

Pembimbing : Ir. Iwan Adhicandra, S.T.,M.Sc., Ph.D.,  
SMIEEE, MACM , MIET, MBCS. (  )  
Penguji I : Albert Arapenta Sembiring, S.T., M.Kom,  
MIEEE. (  )  
Penguji II : Prof. Dr. Hoga Saragih, ST, MT, IPM,  
CIRR. (  )

Ditetapkan di : DKI Jakarta

Tanggal : 09 Agustus 2024

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Teknik Informatika, pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie. Saya selaku peneliti menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Bapak Nursito dan Ibu Herlantik, selaku kedua orang tua peneliti yang berperan sangat penting dalam kehidupan peneliti. Terima kasih yang sebesar-besarnya karena turut memberikan doa, kasih sayang, dukungan secara moral dan material dalam melaksanakan perkuliahan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan.
- b. Bapak Ir. Iwan Adhicandra, S.T.,M.Sc., Ph.D., SMIEEE, MACM , MIET, MBCS, selaku Dosen Pembimbing dan Kepala Program Studi Teknik Informatika yang dengan sabar telah menyediakan waktu, pikiran, dan saran, untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Serta diberikannya dukungan moral yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir hingga dapat menyelesaikannya.
- c. Bapak Guson P. Kuntarto, ST, Msc, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan dukungan yang terkait dengan proses akademik kepada saya mulai dari awal semester hingga akhir.
- d. Dosen-dosen dalam Program Studi Teknik Informatika Universitas Bakrie yang telah senantiasa membimbing dan memberikan ilmu kepada peneliti selama masa perkuliahan.
- e. Ibu Elvita Sari, selaku *Project Manager* PT. Edukasi Rekanan Anda (*Eureka Edutech*) yang telah memberikan izin secara penuh kepada saya untuk melakukan penelitian Tugas Akhir di perusahaan tersebut.

- f. Bapak Faturachman Asyari Oktavian, selaku kepala divisi UI/UX *Designer* dan pembimbing magang dalam PT. Edukasi Rekanan Anda (*Eureka Edutech*) yang telah memberikan tenaga, waktu, dan pikiran dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir ini.
- g. Queenzah Azkayla Qiana, Muhammad Irfan Karal, Saskia Dwi Cahaya, dan Ibu Lina Herlianti, selaku adik-adik dan bude peneliti yang turut memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan secara moral dalam melaksanakan perkuliahan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- h. Pauziah, Garnasih Indriani, Aisyah Safira Putri, Ramadhani Asri, Faatihah Rahmatillah, Achmad Buchori, dan Ramadhani Agasha, selaku sahabat dan teman dekat peneliti yang selalu memberikan dukungan mulai dari awal semester hingga akhir semester perkuliahan. Terima kasih karena turut memberikan doa, kasih sayang, waktu, dan dukungan moral untuk selalu menghibur peneliti dan menjadi pewarna selama masa kehidupan perkuliahan.
- i. Kepada rekan-rekan angkatan 2020 Teknik Informatika yang peneliti tidak dapat sebutkan satu persatu, namun telah banyak membantu peneliti selama masa perkuliahan dan memberikan cerita serta pengalaman berharga bagi peneliti selama di bangku perkuliahan.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan, dukungan, dan doa semua pihak yang turut membantu peneliti. Semoga Tugas Akhir ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 09 Agustus 2024



Sheila Riva Rezqian

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sheila Riva Rezqian  
NIM : 1202001007  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

***Analisa dan Perancangan Sistem User Interface dan User Experience Pada Content Management System (CMS) Divisi Bank Soal PT. Edukasi Rekanan Anda Dengan Metode Double Diamond***

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik **Hak Cipta** untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada Tanggal : 09 Agustus 2024

Yang menyatakan



Sheila Riva Rezqian

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM *USER INTERFACE* DAN  
*USER EXPERIENCE* PADA *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)*  
DIVISI BANK SOAL PT. EDUKASI REKANAN ANDA DENGAN  
METODE *DOUBLE DIAMOND***

Sheila Riva Rezqian

---

**ABSTRAK**

Divisi Bank Soal PT. Edukasi Rekanan Anda (*Eureka Edutech*) memiliki tanggung jawab penuh terhadap pengembangan materi dan soal ujian ANBK dan SNBT melalui *tool Content Management System (CMS) internal*. Namun, dalam CMS tersebut masih banyak sekali fitur-fitur yang harus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan anggota divisi Bank Soal *Eureka Edutech*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa serta merancang *Content Management System (CMS)* versi 2.0 divisi Bank Soal PT. Edukasi Rekanan Anda (*Eureka Edutech*) dari segi *user interface* dan *user experience*. Metode *Double Diamond* digunakan sebagai *Design Process* dalam memahami, menganalisa, serta merancang solusi yang berfokus kepada pengguna. Perancangan *High-fidelity (prototype)* diujikan kepada pengguna dengan menggunakan teknik pengujian *usability testing* untuk menguji efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna sebagai aspek *usabilitas*. Hasil pengujian rancangan *Content Management System (CMS)* versi 2.0 *Eureka Edutech* menunjukkan tingkat efektivitas rancangan di angka 100% melalui teknik pengukuran *completion rate*, tingkat efisiensi dalam menggunakan rancangan di angka 0.0524 *goal/sec* dengan persentil 100% melalui teknik pengukuran *time-based efficiency* dan *overall relative efficiency*. Hasil rancangan menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dengan skor rata-rata 81 dengan *grade A* dan tingkat persentil berada pada angka 90%.

Kata kunci: *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *Content Management System*, *Double Diamond*, *Usability Testing*.

***ANALYSIS AND SYSTEM DESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE SYSTEM IN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) BANK SOAL DIVISION OF PT. EDUKASI REKANAN ANDA USING THE DOUBLE DIAMOND METHOD***

Sheila Riva Rezqian

---

**ABSTRACT**

*Question Bank Division PT. Your Education Partner (Eureka Edutech) has full responsibility for the development of ANBK and SNBT exam materials and questions through the internal Content Management System (CMS) tool. However, in this CMS there are still many features that need to be improved and adapted to the needs of members of the Eureka Edutech Question Bank division. This research aims to analyze and design a Content Management System (CMS) version 2.0 for the Question Bank division of PT. Educate your Partners (Eureka Edutech) in terms of user interface and user experience. The Double Diamond method is used as a Design Process in understanding, analyzing and designing user-focused solutions. High-fidelity design (prototype) is tested on users using usability testing techniques to test effectiveness, efficiency and user satisfaction as aspects of usability. The results of testing the Content Management System (CMS) version 2.0 Eureka Edutech design show that the level of effectiveness of the design is 100% through the completion rate measurement technique, the level of efficiency in using the design is 0.0524 goal/sec with a percentile of 100% through the time-based efficiency measurement technique and overall relative efficiency. The design results show a level of user satisfaction with an average score of 81 with grade A and a percentile level of 90%.*

*Keywords: User Interface (UI), User Experience (UX), Content Management System, Double Diamond, Usability Testing.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>UNGKAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b><i>viii</i></b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR PERSAMAAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	6
2.2 Gambaran Umum PT. Edukasi Rekanan Anda ( <i>Eureka Edutech</i> ) .....	11

2.2.1 Struktur Organisasi PT.Rekanan Edukasi Rekanan Anda ( <i>Eureka Edutech</i> ) .....	12
2.3 <i>Eureka Edutech APP</i> .....	12
2.4 <i>Human-Computer Interaction (HCI)</i> .....	13
2.4.1 <i>User Interface (UI)</i> .....	14
2.4.2 <i>User Experience (UX)</i> .....	15
2.5 Perbedaan Metode <i>Design Process</i> .....	16
2.5.1 <i>Design Thinking</i> .....	17
2.5.2 <i>User Center Design (UCD)</i> .....	18
2.5.3 <i>Double Diamond</i> .....	19
2.6 <i>Content Management System (CMS)</i> .....	22
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	23
2.7.1 <i>Activity Diagram</i> .....	23
2.7.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	24
2.8 <i>Usability Testing</i> .....	25
2.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	26
2.10 <i>Usability Metric</i> .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Kerangka Penelitian .....	30
3.2 Metode Penelitian.....	31
3.2.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2.2 Objek Penelitian .....	32
3.2.3 Metode <i>Double Diamond</i> .....	33
3.3 Alat Penelitian.....	54
3.4 Jadwal Penelitian.....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>

4.1 Analisis Kondisi <i>Website Content Management System (CMS)</i> Versi 1.0 Divisi Bank Soal <i>Eureka Edutech</i> .....	56
4.2 Analisis Metode <i>Double Diamond</i> .....	57
4.2.1 Tahapan <i>Discover</i> .....	57
4.2.2 Tahapan <i>Define</i> .....	59
4.2.3 Tahapan <i>Develop</i> .....	60
4.2.4 Tahapan <i>Deliver</i> .....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan .....	101
5.2 Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>106</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan <i>Eureka Edutech</i> .....	11
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan <i>Eureka Edutech</i> .....	12
Gambar 2.3 Struktur <i>Design Process Design Thinking</i> .....	17
Gambar 2.4 Struktur <i>Design Process User Centered Design</i> .....	18
Gambar 2.5 Struktur Umum <i>Design Process Double Diamond</i> .....	19
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	30
Gambar 3.2 Struktur <i>Design Process Double Diamond</i> .....	33
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Masuk dan Mencari Dokumen.....	39
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Create</i> dan <i>Update</i> Soal.....	40
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Group-ing</i> Soal Serupa.....	41
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Simpan Soal ke <i>Draft</i> .....	42
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> CMS 2.0.....	43
Gambar 3.8 Rancangan <i>Low-fidelity</i> Halaman Beranda CMS 2.0.....	44
Gambar 3.9 Rancangan <i>Low-fidelity</i> Halaman Materi CMS 2.0 .....	45
Gambar 3.10 Rancangan <i>Low-fidelity</i> Halaman Soal ANBK CMS 2.0 .....	46
Gambar 3.11 Rancangan <i>Low-fidelity</i> Halaman Soal SNPMB CMS 2.0 .....	46
Gambar 3.12 Rancangan <i>Low-fidelity</i> Halaman <i>Draft</i> CMS 2.0 .....	47
Gambar 3.13 Gambar Rencana Kegiatan Penelitian.....	55
Gambar 4.1 Tampilan <i>Content Management System</i> Divisi Bank Soal Versi 1.0	56
Gambar 4.2 Rangkuman Hasil Wawancara Mendalam .....	57
Gambar 4.3 Hasil Observasi Mandiri.....	58
Gambar 4.4 Hasil <i>Affinity Map</i> .....	59
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Penamaan Menu Baru.....	60
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Fitur <i>Search</i> Data .....	61
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Input Data Soal & Materi .....	62
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Input Pilihan Jawaban Soal .....	62
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Menu <i>Draft</i> .....	63
Gambar 4.10 Rancangan <i>Information Architecture</i> .....	64
Gambar 4.11 Rancangan <i>Low-Fidelity (Wireframe)</i> .....	65
Gambar 4.12 <i>Design Guidelines</i> .....	67

Gambar 4.13 Halaman <i>Login</i> CMS v1.0.....	68
Gambar 4.14 Rancangan <i>High-fidelity</i> Halaman <i>Login</i> .....	69
Gambar 4.15 Halaman <i>Dashboard</i> CMS v1.0.....	70
Gambar 4.16 Rancangan <i>High-fidelity</i> Halaman <i>Dashboard</i> .....	71
Gambar 4. 17 Halaman Materi CMS v1.0.....	72
Gambar 4.18 Rancangan <i>High-fidelity</i> Halaman Materi.....	73
Gambar 4.19 Rancangan <i>High-fidelity</i> Fitur <i>Filter</i> Materi.....	73
Gambar 4.20 Rancangan <i>High-fidelity</i> <i>Input</i> Data Materi.....	74
Gambar 4. 21 Halaman Soal ANBK CMS v1.0.....	75
Gambar 4.22 Rancangan <i>High-fidelity</i> Halaman Soal ANBK.....	76
Gambar 4.23 Rancangan Fitur <i>Filter</i> Soal ANBK.....	76
Gambar 4.24 Rancangan <i>Input</i> Data Soal ANBK.....	77
Gambar 4.25 Halaman Soal SNPMB CMS v1.0.....	78
Gambar 4.26 Rancangan <i>High-fidelity</i> Halaman Soal SNPMB.....	79
Gambar 4.27 Rancangan Fitur <i>Filter</i> Soal SNPMB.....	79
Gambar 4.28 Rancangan <i>Input</i> Data Soal SNPMB.....	80
Gambar 4.29 <i>Input</i> Pilihan Tipe Pilihan Ganda & Benar/Salah ANBK.....	81
Gambar 4.30 Rancangan <i>Input</i> Pilihan Tipe Menjodohkan ANBK.....	82
Gambar 4.31 <i>Input</i> Pilihan Tipe Pilihan Ganda & Benar/Salah SNPMB.....	83
Gambar 4.32 Rancangan Halaman <i>Draft</i> .....	84
Gambar 4.33 Keseluruhan Alur <i>Prototype</i> CMS V2.0.....	85
Gambar 4.34 Hasil Interpretasi Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	99
Gambar 4.35 Hasil Grafik Kurva Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Kajian Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 2.2 Rangkuman Perbandingan <i>Design Process</i> .....	21
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	24
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	25
Tabel 2.5 <i>Sauro-Lewis Curved Grading Scale (CGS)</i> .....	27
Tabel 2.6 Kategori Hasil Skor SUS .....	27
Tabel 3.1 Detail Narasumber Divisi Bank Soal <i>Eureka Edutech</i> .....	34
Tabel 3.2 Kerangka Wawancara Mendalam Dengan Pengguna .....	34
Tabel 3.3 Legenda <i>User Flow</i> .....	37
Tabel 3.4 Legenda <i>Information Architecture (IA)</i> .....	38
Tabel 3.5 Kerangka <i>Scenario</i> Tugas <i>Usability Testing</i> .....	48
Tabel 3.6 Kerangka <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	52
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengerjaan Tugas <i>Usability Testing</i> .....	87
Tabel 4.2 Tabel Representasi Waktu Pengerjaan Tugas <i>Usability Testing</i> .....	88
Tabel 4.3 Tabel Penilaian <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	89
Tabel 4.4 Tabel Hasil Implementasi Nilai <i>Completion Rate</i> .....	90
Tabel 4.5 Hasil Interpretasi Akhir Skor SUS.....	100

**DAFTAR PERSAMAAN**

Persamaan 3.1 Persamaan <i>Completion Rate</i> .....	50
Persamaan 3.2 Persamaan <i>Time-based Efficiency</i> .....	50
Persamaan 3.3 Persamaan <i>Overall Relative Efficiency</i> .....	51
Persamaan 3.4 Persamaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara .....	106
Lampiran 2. Rangkuman Wawancara .....	114
Lampiran 3. Hasil Observasi.....	115
Lampiran 4. <i>Affinity Diagram</i> .....	116
Lampiran 5. <i>Information Architecture</i> .....	117
Lampiran 6. <i>Design Guidelines</i> .....	118
Lampiran 7. <i>High-fidelity (Prototype) Dashboard</i> .....	121
Lampiran 8. <i>High-fidelity (Prototype) Halaman Materi</i> .....	122
Lampiran 9. <i>High-fidelity (Prototype) Halaman Soal ANBK</i> .....	123
Lampiran 10. <i>High-fidelity (Prototype) Halaman Soal SNPMB</i> .....	125
Lampiran 11. <i>High-fidelity (Prototype) Halaman Draft</i> .....	127
Lampiran 12. <i>High-fidelity (Prototype) Fitur "Pilihan Jawaban"</i> .....	128
Lampiran 13. <i>High-fidelity (Prototype) Input Data</i> .....	130
Lampiran 14. <i>High-fidelity (Prototype) Fitur "Filter"</i> .....	133
Lampiran 15. Hasil <i>Usability Testing</i> Narasumber A.....	135
Lampiran 16. Hasil <i>Usability Testing</i> Narasumber B .....	136
Lampiran 17. Hasil <i>Usability Testing</i> Narasumber C .....	137
Lampiran 18. Hasil <i>Usability Testing</i> Narasumber D.....	138
Lampiran 19. Hasil <i>Usability Testing</i> Narasumber E .....	139
Lampiran 20. Lembar Persetujuan Penelitian .....	140
Lampiran 21. Lembar Pengesahan Revisi Seminar Proposal .....	141



## DAFTAR SINGKATAN

CMS	<i>Content Management System</i>
ANBK	Asesmen Nasional Berbasis Komputer
SNBT	Seleksi Nasional Berdasarkan Tes
SNPMB	Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru
PTN	Perguruan Tinggi Negeri
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UML	<i>Unified Modelling Language</i>
IA	<i>Information Architecture</i>
HCI	<i>Human Computer Interaction</i>
CGS	<i>Curved Grading Scale</i>