

ABSTRAK

Meningkatnya jumlah pengguna dan durasi pemakai internet di Indonesia menimbulkan peluang-peluang usaha serta arah tujuan bisnis yang berbeda. Salah satunya dengan memanfaatkan website sebagai media bisnis e-commerce. Beberapa IKM di Indonesia juga telah memanfaatkan website sebagai media bisnis e-commerce seperti IKM Sogan Batik, Aluna, dan Muezza Official. Banyaknya jumlah kunjungan pada website Sogan Batik yang sebanding dengan banyaknya jumlah pakaian yang berhasil terjual dibandingkan dengan kedua website lainnya, menyebabkan peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat kebergunaan dan responsiveness website Sogan Batik melalui pengukuran usability dan user experience (UX). Pengukuran usability dan UX diperlukan untuk menemukan permasalahan, mencari fakta, dan mendapatkan kesimpulan baru. Pengukuran usability dan UX diukur menggunakan metode usability testing, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), dan interview. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan tingkat kebergunaan dan responsiveness website Sogan Batik pada desain awal dan perbaikan, kemudian mengevaluasi perbedaan tingkat signifikansinya. Sebuah studi empiris dilakukan secara real work untuk mengumpulkan data yang relevan dengan studi kasus terkait. Sebanyak 30 subjek terpilih berpartisipasi dalam penelitian ini. Analisis statistik dilakukan untuk menguji hipotesis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada pengukuran usability terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil efektivitas, efisiensi (time on task), dan satisfaction untuk desain awal dan perbaikan. Pada pengukuran UX terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty untuk desain awal dan perbaikan. Dengan kata lain, tingkat kebergunaan dan responsiveness website Sogan Batik pada desain perbaikan lebih baik daripada desain awal karena dengan tingkat kepercayaan 95%, secara signifikansi terdapat perbedaan antara hasil aspek usability dan UX website Sogan Batik antara desain awal dan perbaikan, yaitu hasil aspek usability dan UX desain perbaikan lebih baik daripada hasil aspek usability dan UX desain awal.

Kata kunci: User Experience, Usability, Website, SUS, UEQ, E-Commerce.