

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dituangkan seluruh hasil dari bab pengumpulan dan pengolahan data serta akan ada pembahasan mengenai isi dari tujuan penelitian. Kemudian dalam bab ini, peneliti juga membahas analisis karakteristik responden, analisis pengukuran *usability*, analisis pengukuran UX serta analisis uji statistik Normalitas Shapiro-Wilk, Paired Sample T-test, dan Wilcoxon pada desain awal-perbaikan *website* Sogan Batik.

5.1 Analisis Karakteristik Responden

Karakteristik responden merupakan gambaran dari keberadaan responden yang terlibat dalam penelitian yaitu berdasarkan pada jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, masa kerja, dan status bekerja (Brahmasari dan Suprayetno, 2009). Menurut Nielsen (1993), dengan mengetahui pengalaman kerja pengguna, tingkat pendidikan, usia, pengalaman komputer sebelumnya, dan sebagainya, memungkinkan untuk mengantisipasi beberapa tingkat kesulitan belajar mereka sampai batas tertentu dan untuk set yang lebih baik serta tepat untuk kompleksitas user interface. Dalam penelitian ini menggunakan karakteristik responden seperti jenis kelamin, usia, jenis pekerjaan, pengalaman menggunakan laptop dan internet, pengalaman berbelanja *online* dalam 1 tahun terakhir namun belum pernah mengakses maupun berbelanja *online* melalui *website* Sogan Batik sehingga informasi yang dibutuhkan peneliti dapat terpenuhi.

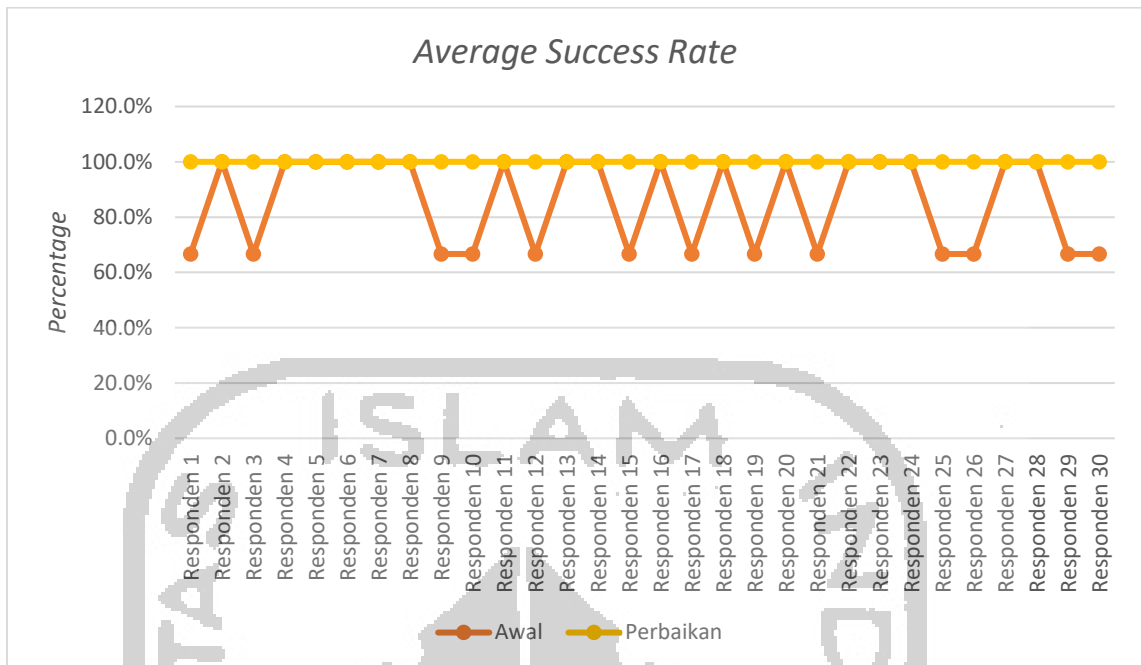
Dalam penelitian ini populasi responden sudah ditentukan berdasarkan hasil diskusi dengan pihak *stakeholder* Eblie Stock Indonesia, yakni pelajar SMA hingga

pegawai swasta yang tergolong ke dalam generasi milenial dan seterusnya yang pernah berbelanja *online* melalui media *e-commerce* apapun namun belum pernah mengakses ataupun berbelanja *online* di *website* Sogan Batik. Pemilihan responden ditentukan berdasarkan kriteria *novice users*. Dasar desain subjek yang digunakan yaitu *Within-Subject Design*, sehingga setiap responden berpartisipasi sebanyak 2 kali dalam sesi tes, yakni pada sesi tes *website* awal dan *website* perbaikan. *Within-Subject Design* dipilih karena merupakan bentuk *matching* yang paling baik guna mengetahui perilaku subjek selama waktu eksperimen ketika mencoba desain awal dan perbaikan. Selain itu, memiliki kesempatan terbaik untuk mendeteksi pengaruh variabel *independent* terhadap variabel dependennya. Dengan jumlah total 30 responden yang telah terseleksi sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, setiap responden akan diuji *performance measurement*, pengisian kuesioner SUS, UEQ serta perlakuan *interview* untuk masing-masing desain *website* awal dan perbaikan.

5.2 Analisis Pengukuran *Usability*

5.2.1 Analisis Aspek Efektivitas

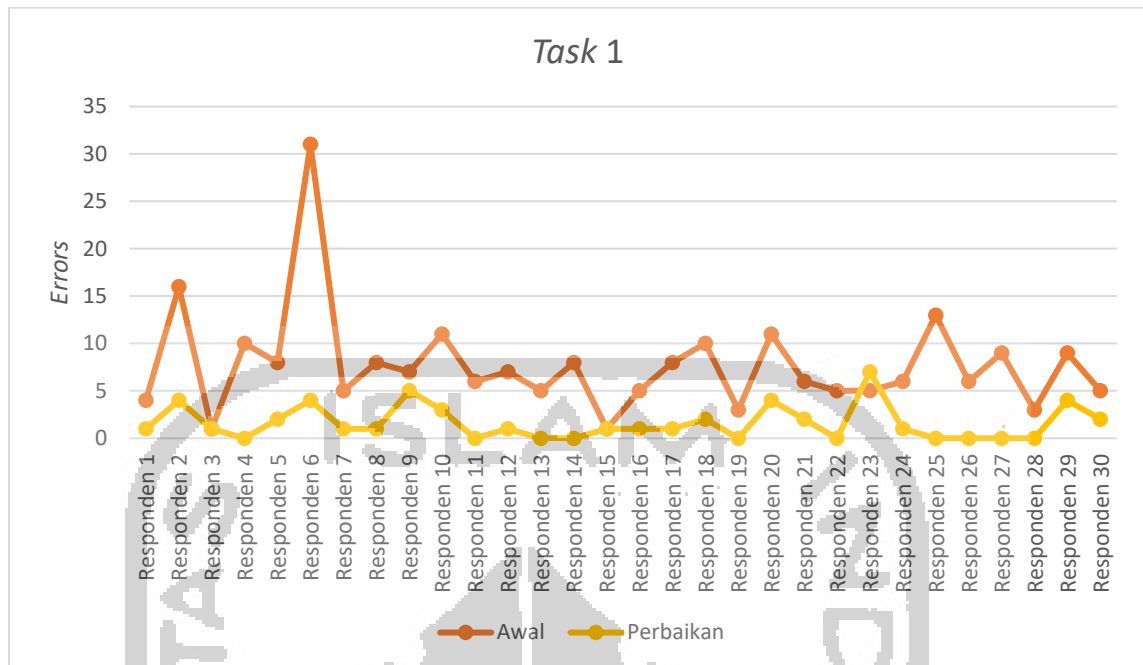
Dari hasil *performance measurement* menggunakan *usability metric: binary success*, didapatkan hasil tingkat kesuksesan rata-rata persentase efektivitas desain *website* awal sebesar 85,6% dan 100% pada desain *website* perbaikan. Berikut penjabaran grafik tingkat kesuksesan rata-rata persentase efektivitas yang dilakukan oleh setiap responden.



Gambar 5.1 Kesuksesan Rata-rata Persentase Efektivitas Setiap Responden

Seperti pada gambar 5.1, perbedaan ini terjadi karena pada *website* awal terdapat 13 kegagalan pengerjaan *task* yang dilakukan. Sedangkan pada *website* perbaikan seluruh responden berhasil menyelesaikan *task* yang diberikan dengan sukses. Kegagalan yang terjadi pada *website* awal disebabkan karena pada *task* 1, seorang responden menyelesaikan *task* yang diberikan dengan membeli pakaian wanita sebanyak 2 unit sedangkan yang diminta hanya 1 unit saja. Pada *task* 2 sebanyak 7 responden tidak sadar jika nomor rekening asal yang mereka cantumkan salah. Kemudian, sebanyak 1 responden salah mencantumkan nama pemilik rekening asal, dan sebanyak 3 responden salah mencantumkan tanggal transfer. Pada *task* 3, seorang responden gagal menyelesaikan *task* yang diberikan karena tidak membuka fitur *return* ketika akan melakukan pengembalian dan penukaran barang.

Sedangkan hasil *performance measurement* menggunakan *usability metric: number of errors* didapatkan hasil tingkat rata-rata kesalahan yang terjadi pada *website* awal sejumlah 5 kesalahan dan 1 kesalahan pada *website* perbaikan. Dan berikut merupakan rincian kesalahan yang dilakukan oleh responden untuk setiap *task* nya.

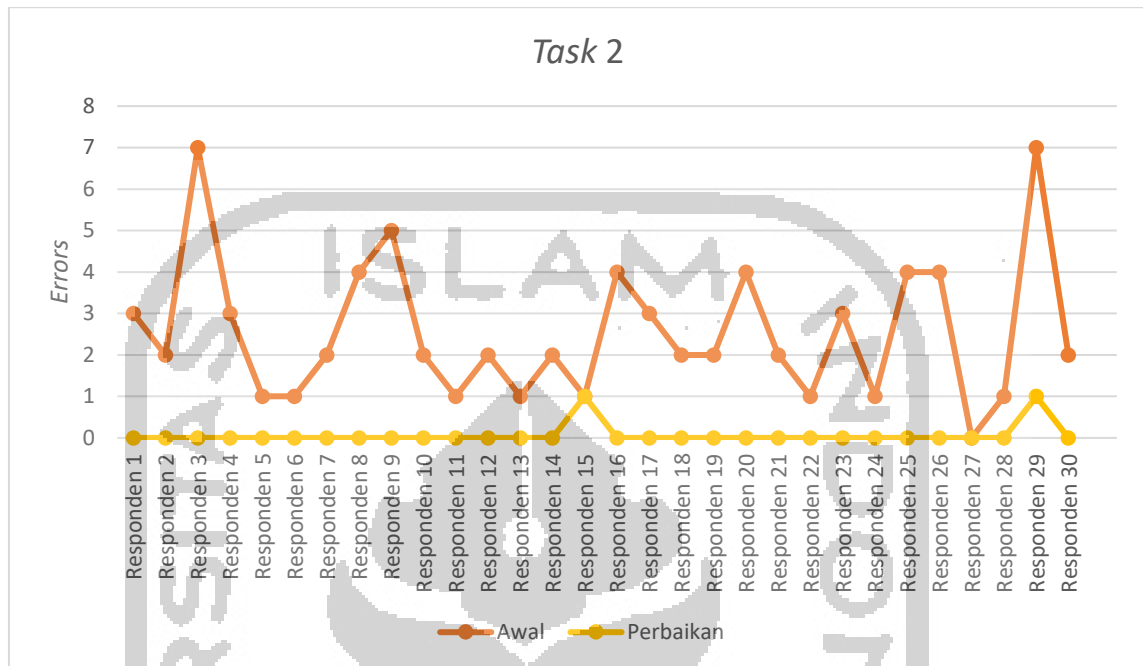


Gambar 5.2 *Number of Error* Setiap Responden pada *Task 1*

Total kesalahan yang terjadi di desain *website* awal pada *task 1* sejumlah 232 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 8 *errors*. Jenis kesalahan yang terjadi yakni kesalahan karena belum memilih ukuran *size* pakaian (53 kali), pengisian alamat pengiriman yang salah (10 kali), *typo* pengisian data (25 kali), klik fitur *search* (5 kali), klik fitur-fitur yang tidak berhubungan dengan *task* yang diberikan (61 kali), lupa mengisi alamat (3 kali), salah memilih pakaian (2 kali), salah memilih *filter* dan katalog (12 kali), menambah kuantitas pakaian dari yang ditentukan (10 kali), melakukan revisi kesalahan aktivitas *task* (19 kali), salah input nama (2 kali), mengulangi aktivitas membeli pakaian (11 kali), melihat tas belanja (16 kali), klik pembayaran, dan pengisian ulang data (3 kali).

Sedangkan total kesalahan yang terjadi di desain *website* perbaikan pada *task 1* sejumlah 48 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 2 *errors*. Kesalahan yang terjadi yakni kesalahan karena belum memilih ukuran (4 kali), salah membeli pakaian (3 kali), salah ukuran (3 kali), slip (3 kali), klik beli sekarang (8 kali), klik *page 2* (2 kali), melihat keranjang (3 kali), klik fitur anak-anak (1 kali), klik voucher (3 kali), salah metode pembayaran (4 kali), klik lihat semua (2 kali), klik jumlah (3 kali), tambahkan ke keranjang (1 kali), melihat keranjang (2 kali), klik logo transfer (2

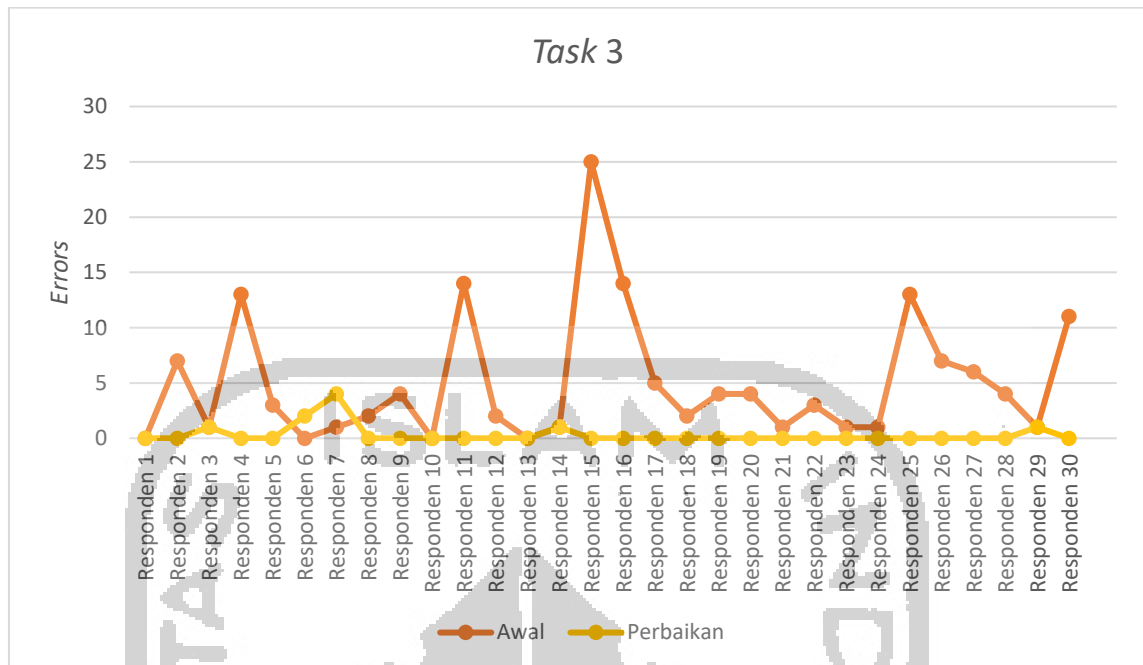
kali), klik fitur wanita (2 kali), klik rekomendasi (1 kali), belum memilih metode pembayaran (1 kali).



Gambar 5.3 *Number of Error* Setiap Responden pada *Task 2*

Pada *task 2*, total kesalahan yang terjadi di desain *website* awal sejumlah 77 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 3 *errors*. Kesalahan terjadi karena kesalahan *input* nomor rekening asal (7 kali), salah *input* nama pemilik rekening asal (1 kali), salah *input* tanggal (2 kali), *typo* ketika pengisian data (44 kali), mengulang pengisian data (7 kali), menulis nama (8 kali), klik fitur-fitur yang tidak berhubungan dengan *task* yang diberikan seperti membuka fitur keranjang, klik pembayaran, klik *home*, klik buat pesanan (8 kali).

Sedangkan total kesalahan yang terjadi di desain *website* perbaikan pada *task 2* sejumlah 2 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 0 *errors*. Kesalahan terjadi karena klik fitur slogan pembayaran yang aman (1 kali) dan klik fitur pusat bantuan (1 kali).



Gambar 5.4 *Number of Error* Setiap Responden pada *Task 3*

Pada *task 3*, total kesalahan yang terjadi di desain *website* awal sejumlah 150 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 5 *errors*. Kesalahan terjadi karena karena tidak membuka fitur *return* (1 kali), katalog (2 kali), blog (12 kali), *search* (6 kali), *home* dan *refresh* laman (23 kali), *FAQ* (19 kali), *privacy policy* (15 kali), *my account* (10 kali), *size guide* (9 kali), *promotions* (3 kali), *store location* (8 kali), *order tracking* (12 kali), *login* (4 kali), Instagram (5 kali), keranjang (5 kali), konfirmasi pembayaran (7 kali), facebook (2 kali), klik *return* kembali (1 kali), fitur *chat* (2 kali), *new tab*, google drive, dan lanjutkan pembayaran sebanyak 4 kali.

Sedangkan total kesalahan yang terjadi di desain *website* perbaikan pada *task 3* sejumlah 9 *errors*, sehingga rata-rata kesalahan yang terjadi sebanyak 0 *errors*. Kesalahan terjadi karena klik gratis pengembalian (2 kali), klik kontak (5 kali), klik status transaksi (1 kali), dan klik gratis pengiriman (1 kali).

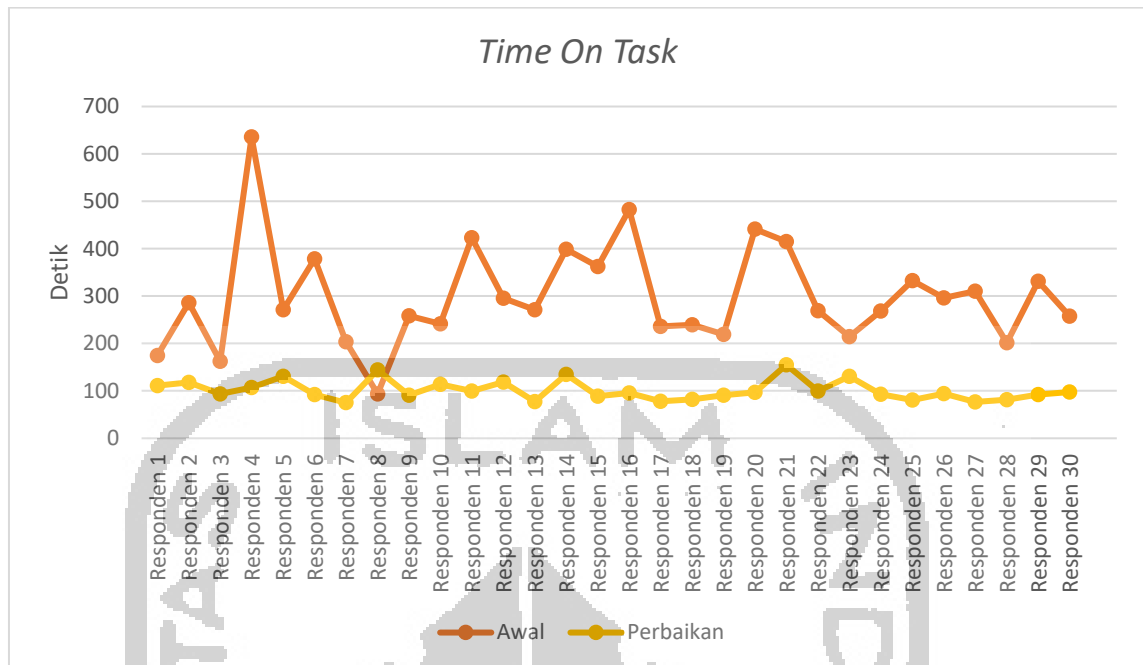
Banyaknya kesalahan yang terjadi pada desain *website* awal dikarenakan ditemukannya kendala pada desain *interface website* yang belum baik, banyaknya fitur yang belum berfungsi, dan kurang jelasnya suatu informasi pada fitur-fitur. Hal ini berdasarkan pada hasil *interview* yang telah dilakukan. Sedangkan, masih terdapatnya

kesalahan yang terjadi pada desain *website* perbaikan dikarenakan masih terdapat beberapa fitur yang kurang jelas seperti cara penukaran dan pengembalian barang serta penggunaan warna yang kurang kontras seperti menggunakan warna abu-abu sebagai elemen dasarnya. Hal ini berdasarkan pada hasil *interview* yang telah dilakukan.

Dengan persentase efektivitas desain *website* awal sebesar 85,6% dan perbaikan sebesar 100% maka terdapat peningkatan persentase efektivitas sebesar 14,4%. Untuk tingkat kesalahan rata-rata juga mengalami penurunan rata-rata sebesar 4 kesalahan, yakni desain *website* awal terdapat 5 kesalahan dan menjadi 1 kesalahan pada desain *website* perbaikan. Kedua hal ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek efektivitas yang berdampak pada baiknya tingkat kebergunaan *website* Sogan Batik yang diukur menggunakan teknik *performance measurement*.

5.2.2 Analisis Aspek Efisiensi

Dari hasil *performance measurement* menggunakan *usability metric: time on task* didapatkan hasil tingkat rata-rata *time on task* yang terjadi pada desain *website* awal selama 299 detik dan 101 detik pada desain *website* perbaikan. Berikut penjabaran grafik rata-rata *time on task* yang dilakukan oleh setiap responden.

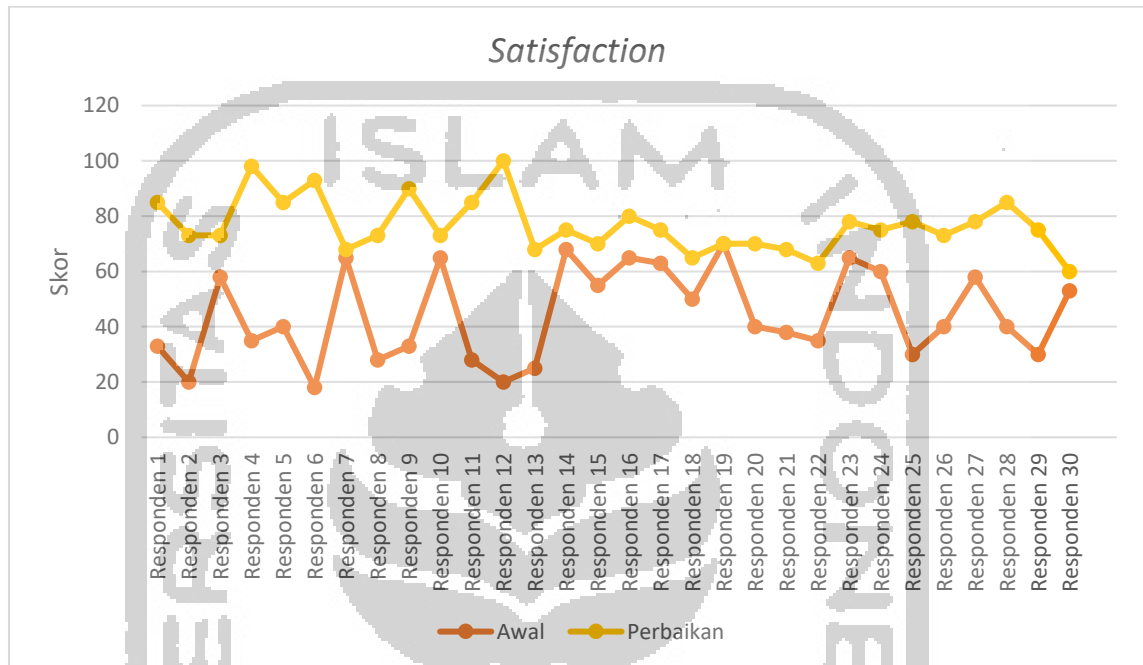


Gambar 5.5 Rata-Rata *Time On Task* Setiap Responden

Perbedaan waktu ini berhubungan dengan aspek efektivitas yang telah dijelaskan sebelumnya. Responden mengalami kendala dikarenakan desain dan penyajian informasi yang belum baik pada fitur-fitur yang ada. Padahal, pengguna menginginkan sistem yang dapat menyediakan informasi yang diinginkan, dapat digunakan dengan cepat, dapat mengambil atau memasukkan data dengan mudah, dan prosesnya mudah diingat sehingga pengguna merasa puas terhadap sistem tersebut (Sriwulandari et al., 2015). Maka dari itu, sistem pada desain perbaikan didesain agar lebih efektif dan efisien dengan memberikan fitur tambahan berupa kategorisasi berdasarkan jenis kelamin, usia, *range* harga, melihat status transaksi, pusat bantuan, produk paling diburu, dan produk terbaru. Perbaikan ini terbukti berhasil menghemat waktu pengerjaan sebesar 198 detik. Hal ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek efisiensi yang berdampak pada baiknya tingkat kebergunaan *website* Sogan Batik yang diukur menggunakan teknik *performance measurement*.

5.2.3 Analisis Aspek *Satisfaction*

Tingkat kepuasan didapatkan dari hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan melihat rata-rata skor yang dihasilkan. Kuesioner diberikan setelah responden menyelesaikan seluruh *task* yang telah dikerjakan. Berikut penjabaran grafik hasil kuesioner SUS setiap responden.



Gambar 5.6 Hasil Kuesioner SUS Setiap Responden

Dari pemberian kuesioner tersebut didapatkan hasil bahwa desain *website* perbaikan lebih memuaskan daripada desain *website* awal dengan skor rata-rata 77 yang masuk ke dalam kategori *Good* dan *Acceptable Ranges* sehingga tergolong baik untuk kualitasnya. Sedangkan skor rata-rata pada desain *website* awal ialah 44 yang masuk ke dalam kategori *Poor* dan *Not Acceptable Ranges* sehingga masih tergolong buruk untuk kualitasnya.

Hal ini membuktikan bahwa semakin lengkap isi informasi dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi tingkat keakuratan dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi format dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi kemudahan dalam penggunaan *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi ketepatan waktu dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi

(Sutanto et al., 2014). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *satisfaction* yang berdampak pada baiknya tingkat kebergunaan *website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner SUS.

5.3 Analisis Pengukuran *User Experience* (UX)

5.3.1 Analisis Aspek *Attractiveness*

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *attractiveness* desain *website* awal sebesar 0,117 dan 1,9 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan menyusahkan/menyenangkan ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,1), baik/buruk ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,6), tidak disukai/menggembirakan ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1), tidak nyaman/nyaman ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1), atraktif/tidak atraktif ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,2), ramah pengguna/tidak ramah pengguna ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,2).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan menyusahkan/menyenangkan ialah menyenangkan (rata-rata 1,9), baik/buruk ialah baik (rata-rata 2,2), tidak disukai/menggembirakan ialah menggembirakan (rata-rata 1,7), tidak nyaman/nyaman ialah nyaman (rata-rata 2,0), atraktif/tidak atraktif ialah atraktif (rata-rata 1,6), ramah pengguna/tidak ramah pengguna ialah ramah pengguna (rata-rata 1,9). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan *attractiveness* yang berdampak pada baiknya tingkat aspek *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.2 Analisis Aspek *Perspicity*

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *perspicity* desain *website* awal sebesar -0,25 dan 2,108 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi

untuk menjawab poin pertanyaan tak dapat dipahami/dapat dipahami ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1), mudah dipelajari/sulit dipelajari ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1), rumit/serhana ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,3), jelas/membingungkan ialah membingungkan (rata-rata -0,9).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan tak dapat dipahami/dapat dipahami ialah dapat dipahami (rata-rata 2,3), mudah dipelajari/sulit dipelajari ialah mudah dipelajari (rata-rata 2,1), rumit/serhana ialah serhana (rata-rata 1,9), jelas/membingungkan ialah jelas (rata-rata 2,1). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *perspicuity* yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.3 Analisis Aspek *Efficiency*

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *efficiency* desain *website* awal sebesar -0,242 dan 2,117 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan cepat/lambat ialah lambat (rata-rata -0,9), tidak efisien/efisien ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,1), tidak praktis/praktis ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,0), terorganisasi/berantakan ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan cepat/lambat ialah cepat (rata-rata 2,3), tidak efisien/efisien ialah efisien (rata-rata 2,0), tidak praktis/praktis ialah praktis (rata-rata 2,0), terorganisasi/berantakan ialah terorganisasi (rata-rata 2,2). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *efficiency* yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.4 Analisis Aspek *Dependability*

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *dependability* desain *website* awal sebesar 0,117 dan 2,033 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan tak dapat diprediksi/dapat diprediksi ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,4), menghalangi/mendukung ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,6), aman/tidak aman ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,7), memenuhi ekspektasi/tidak memenuhi ekspektasi ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,3).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan tak dapat diprediksi/dapat diprediksi ialah dapat diprediksi (rata-rata 2,1), menghalangi/mendukung ialah mendukung (rata-rata 2,1), aman/tidak aman ialah aman (rata-rata 2,1), memenuhi ekspektasi/tidak memenuhi ekspektasi ialah memenuhi ekspektasi (rata-rata 1,9). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *dependability* yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.5 Analisis Aspek *Stimulation*

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *stimulation* desain *website* awal sebesar 0,083 dan 1,8 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan bermanfaat/kurang bermanfaat ialah bermanfaat (rata-rata 0,8), membosankan/mengasyikkan ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,4), tidak menarik/menarik ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,1), memotivasi/tidak memotivasi ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,2).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan bermanfaat/kurang bermanfaat ialah bermanfaat (rata-rata 2,3), membosankan/mengasyikkan ialah mengasyikkan (rata-rata 1,6), tidak menarik/menarik ialah menarik (rata-rata 2,0), memotivasi/tidak memotivasi ialah

memotivasi (rata-rata 1,3). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *stimulation* yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.6 Analisis Aspek Novelty

Dari hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ didapatkan hasil rata-rata aspek *novelty* desain *website* awal sebesar -0,2 dan 1,642 pada desain *website* perbaikan. Perbedaan ini terjadi karena pada desain *website* awal nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan kreatif/monoton ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,5), berdaya cipta/konvensional ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,1), lazim/terdepan ialah kurang lebih netral (rata-rata -0,5), konservatif/inovatif ialah kurang lebih netral (rata-rata 0,4).

Sedangkan pada desain *website* perbaikan nilai rata-rata evaluasi untuk menjawab poin pertanyaan kreatif/monoton ialah kreatif (rata-rata 1,8), berdaya cipta/konvensional ialah berdaya cipta (rata-rata 1,7), lazim/terdepan ialah terdepan (rata-rata 1,2), konservatif/inovatif ialah inovatif (rata-rata 1,8). Hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan aspek *novelty* yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.3.7 Analisis Keseluruhan Aspek User Experience (UX)

Hasil pengukuran UX menggunakan kuesioner UEQ pada desain *website* awal dan perbaikan Sogan Batik memiliki perbedaan signifikan dengan peningkatan yang tinggi. Berikut merupakan tabel hasil perbandingan rata-rata *website* desain awal dan perbaikan.

Tabel 5.1 Hasil Perbandingan Rata-Rata *Website* Desain Awal dan Perbaikan

Aspek	Rata-rata		Selisih
	Desain Awal	Desain Perbaikan	
<i>Attractiveness</i>	0,117	1,9	+ 1,783

Aspek	Rata-rata		Selisih
	Desain Awal	Desain Perbaikan	
<i>Perspicuity</i>	-0,25	2,108	+2,358
<i>Efficiency</i>	-0,242	2,117	+2,359
<i>Dependability</i>	0,117	2,033	+1,916
<i>Stimulation</i>	0,083	1,8	+1,717
<i>Novelty</i>	-0,20	1,642	+1,842

Dari tabel 5.1, memperlihatkan bahwa seluruh aspek UX pada desain perbaikan mengalami peningkatan persepsi positif dari desain awal yang signifikan terutama pada aspek *perspicuity* dan *efficiency* dengan peningkatan rata-rata sebesar 2,358 dan 2,359. Peningkatan persepsi setiap aspek yang signifikan ini disebabkan oleh proses redesain *website* awal yang berfokus pada hasil *interview* untuk menemukan solusi terbaik.

Kemudian, berdasarkan hasil UX desain *website* awal dan perbaikan yang telah dibandingkan dengan hasil pengukuran UEQ dengan 401 produk yang telah di evaluasi didapatkan level nilai skor UX *website* awal untuk setiap aspek dikategorikan *bad* (buruk). Sedangkan pada level nilai skor UX *website* perbaikan untuk setiap aspeknya dikategorikan *excellent* (sangat baik). Hal ini dikarenakan pada desain perbaikan mendapatkan lebih banyak *feedback* berupa persepsi positif dibandingkan dengan desain awal. Hal ini sesuai dengan hasil *interview* yang telah dilakukan yakni mayoritas responden menjawab sistem dan desain pada desain perbaikan jauh lebih baik daripada desain *website* awal. Maka, hasil ini menunjukkan bahwa redesain yang dilakukan telah berhasil untuk meningkatkan seluruh aspek UX yang berdampak pada baiknya tingkat *responsiveness website* Sogan Batik yang diukur menggunakan kuesioner UEQ.

5.4 Analisis Uji Statistik

Pengukuran *usability* dan UX diperlukan untuk menemukan permasalahan, mencari fakta, dan mendapatkan kesimpulan baru. Selain itu, menurut Cheng (2014), UX akan membantu untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka. Dampaknya ialah pengguna akan merasakan pengalaman yang berkesan sehingga akan kembali lagi dan percaya untuk melakukan transaksi di lain kesempatan. Karena menurut Mc Knight et. al (Chang dan Chen, 2008), jika konsumen melihat bahwa situs *website* memiliki

kualitas yang tinggi, mereka akan cenderung memiliki keyakinan dan kepercayaan tinggi terhadap pemasar *online* yang dapat menimbulkan kemauan untuk melakukan pembelian. Serta tingkat kepuasan yang tinggi akan menumbuhkan loyalitas dalam diri pelanggan. Oliver dalam Hurriyati (2010:129) menyatakan bahwa loyalitas adalah komitmen yang dipegang teguh untuk membeli kembali sebuah produk atau jasa.

Maka dari itu, melakukan studi *usability* dan UX dengan metode *usability testing*, SUS, UEQ sebelum dan setelah redesain akan membantu peneliti untuk mengevaluasi perbedaan tingkat signifikansi pada *website* Sogan Batik antara desain awal dan perbaikan. Untuk memastikan hal tersebut, dilakukan Uji Paired Sample t-Test sebagai uji statistik parametrik jika data terbukti berdistribusi normal namun terdapat beberapa sampel yang akan menggunakan uji Wilcoxon pada data yang tidak berdistribusi normal.

Hasil uji statistik *usability* pada aspek efektivitas, efisiensi, dan *satisfaction* mendapatkan hasil signifikansi Sig. (1-tailed) adalah 0,000 yang berada di bawah nilai signifikansi yang telah ditentukan (0,05) maka H_0 ditolak. Hal ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil efektivitas, efisiensi (*time on task*), dan *satisfaction website* Sogan Batik untuk desain awal dan perbaikan, yaitu hasil efektivitas, efisiensi (*time on task*), dan *satisfaction* desain perbaikan lebih baik daripada hasil efektivitas (*binary success*), efisiensi (*time on task*), dan *satisfaction* desain awal.

Untuk hasil uji statistik *user experience* (UX) pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* mendapatkan hasil signifikansi Sig. (1-tailed) adalah 0,000 yang berada di bawah nilai signifikansi yang telah ditentukan (0,05) maka H_0 ditolak. Hal ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* pada *website* Sogan Batik untuk desain awal dan perbaikan, yaitu hasil *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* desain perbaikan lebih baik daripada hasil *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* desain awal.

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 efektivitas, efisiensi (*time on task*), *satisfaction*, *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* desain perbaikan lebih baik daripada hasil efektivitas, efisiensi (*time on task*), *satisfaction*, *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* desain awal.

