

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

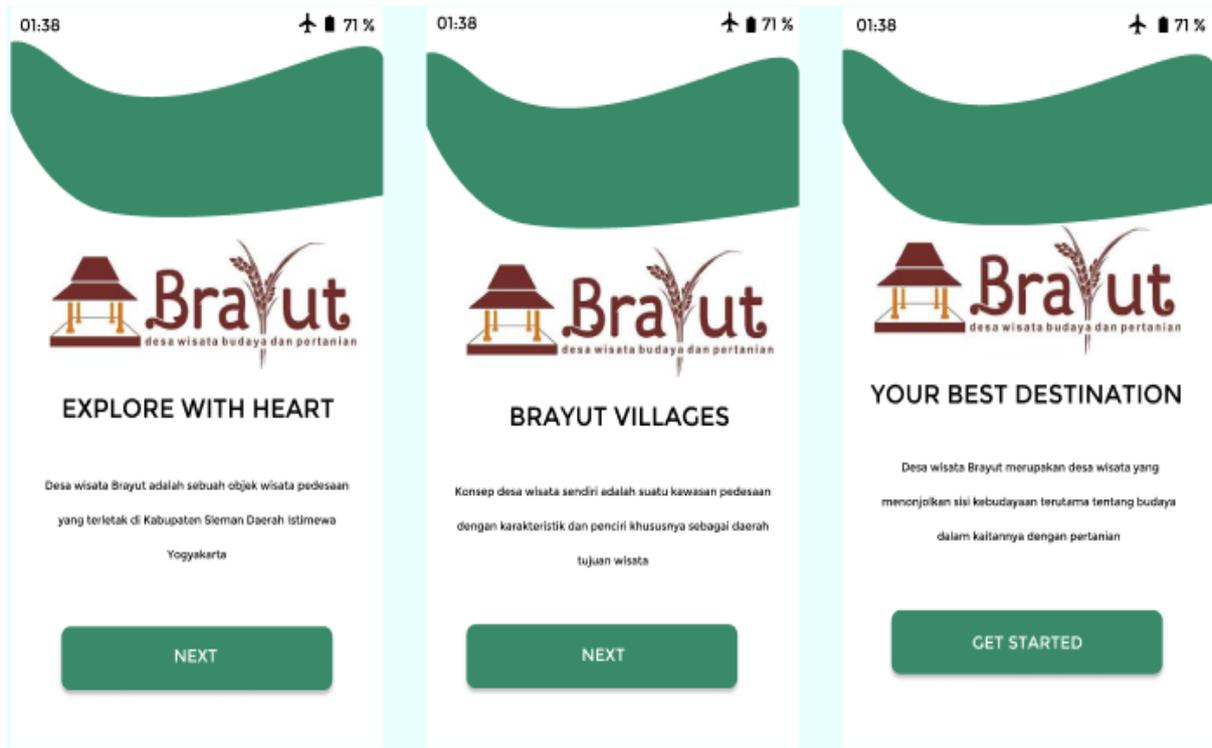
Pada bab ini berisi tentang hasil dari tahap riset serta analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan halaman *high fidelity* dan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi yang dibuat. Pendekatan *design thinking* yang ada pada proses ini adalah membuat *prototype* dari solusi yang ada kemudian dilakukan *test* (pengujian) dengan menggunakan *usability testing* terhadap pengguna.

4.1. Perancangan

Pada tahap selanjutnya dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses perancangan (*prototype*) pada pendekatan *design thinking* yang dibuat berdasarkan *wireframe* yang dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat.

4.2.1 Halaman Awal

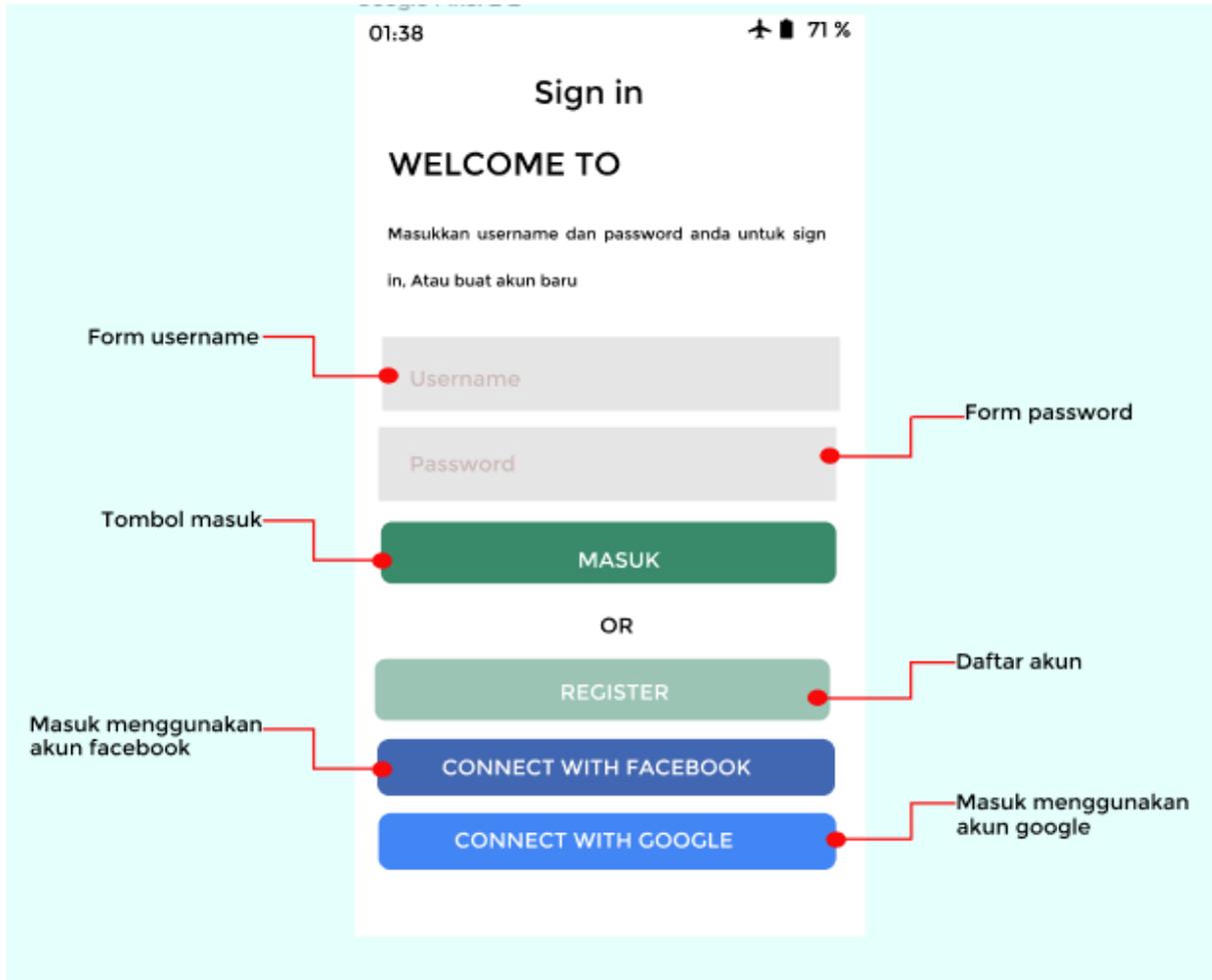
Halaman awal terdapat sedikit ringkasan tentang Desa Brayut, pengguna disuguhkan sedikit informasi tentang Desa Brayut. Terdapat 3 tampilan pada halaman awal ini, halaman pertama yaitu menjelaskan tentang Desa Brayut, pada halaman kedua menjelaskan konsep wisata seperti apa yang diterapkan pada Desa Brayut, dan pada halaman terakhir atau halaman ketiga menjelaskan tentang sisi yang ditonjolkan oleh desa wisata Brayut pada halaman ini juga terdapat tombol “*get started*” yaitu jika di klik maka diarahkan ke halaman selanjutnya atau halaman login. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Awal

4.2.2 Halaman Masuk

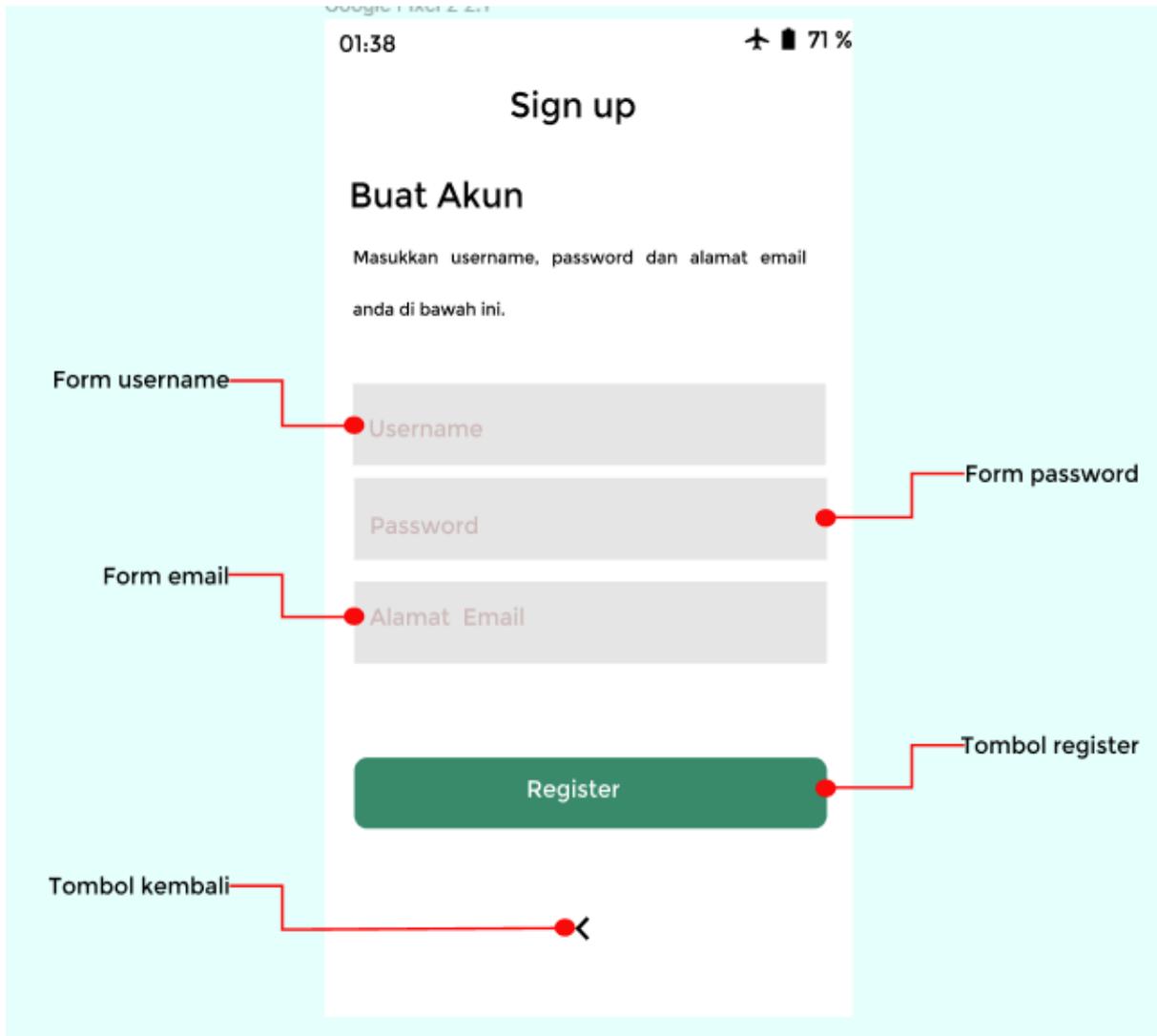
Halaman masuk pengguna yang digunakan untuk masuk aplikasi, sebelum pengguna masuk kedalam aplikasi pengguna dapat masuk aplikasi lewat akun *google*. Pada tombol masuk lewat akun *google* dibuat lebih menonjol agar pengguna lebih mudah masuk kedalam aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Halaman Masuk Pengguna dan Pendaftaran Pengguna

4.2.3 Halaman Pendaftaran Pengguna

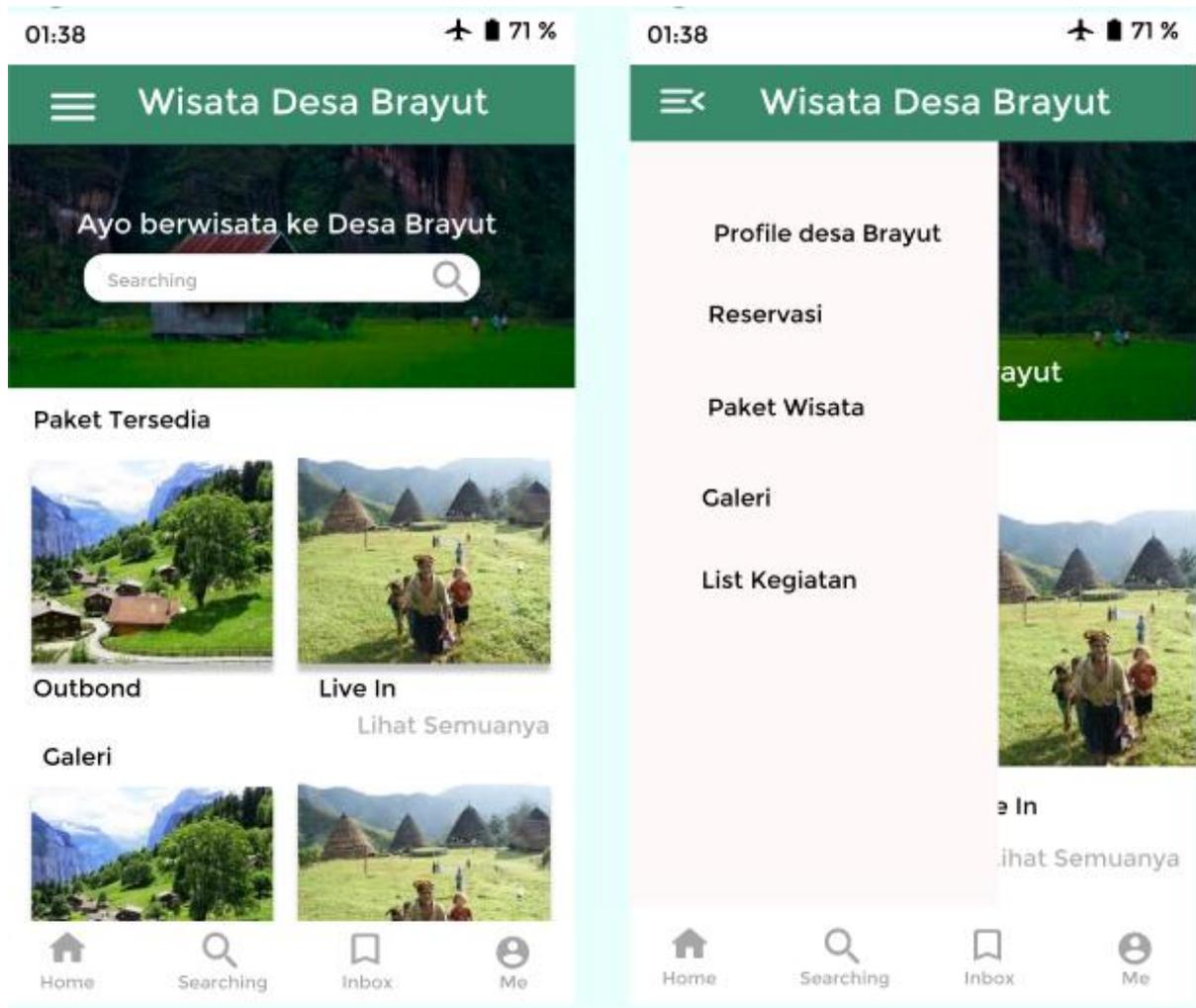
Halaman pendaftaran pengguna dibutuhkan beberapa data pengguna sebagai verifikasi pengguna. Pengguna perlu mengisi form *username*, *password* dan alamat email. Jika pengguna sudah melakukan pendaftaran maka terdapat tombol kembali ke halaman awal masuk pengguna. Selanjutnya setelah melakukan pendaftaran pengguna maka pengguna diarahkan ke halaman utama. Halaman pendaftaran pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Halaman Pendaftaran Pengguna

4.2.4 Halaman Utama

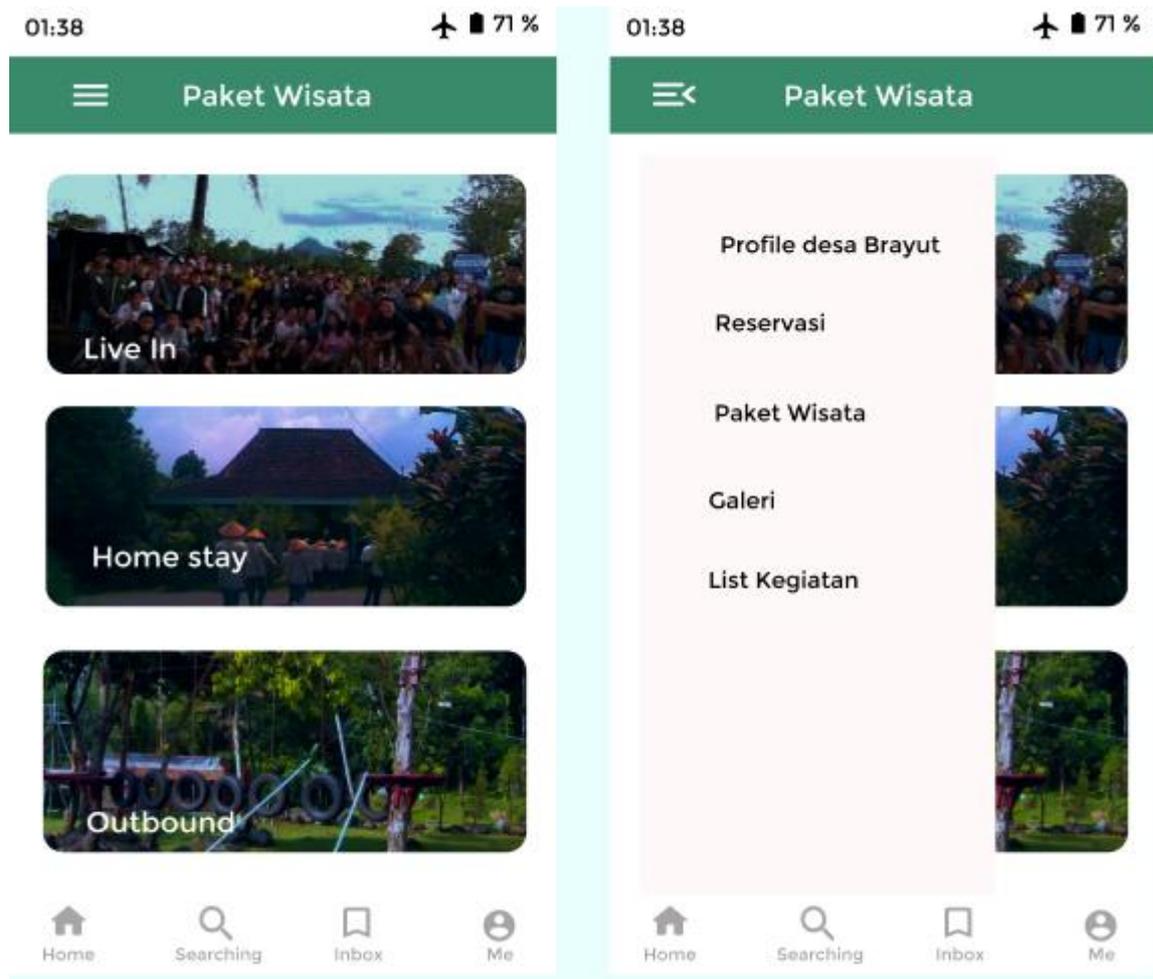
Halaman utama berisi 3 bagian utama, yaitu galeri foto kegiatan wisata Desa Brayut, hal ini bisa mensugesti pengguna agar semakin yakin berwisata di Desa Brayut. Selanjutnya ada bagian tawaran paket wisata yang tersedia di Desa Brayut, hal ini untuk memudahkan pengguna dalam menentukan jenis kegiatan di Desa Brayut. Bagian terakhir terdapat fitur yang bisa diakses oleh pengguna. Berikutnya ada 4 menu utama diantaranya *home* yaitu untuk mengarahkan ke halaman utama, lalu ada fitur *searching* yang berguna untuk mencari jenis wisata yang diinginkan, selanjutnya ada fitur *inbox* dan *profile*. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Halaman Utama

4.2.5 Halaman Paket Wisata

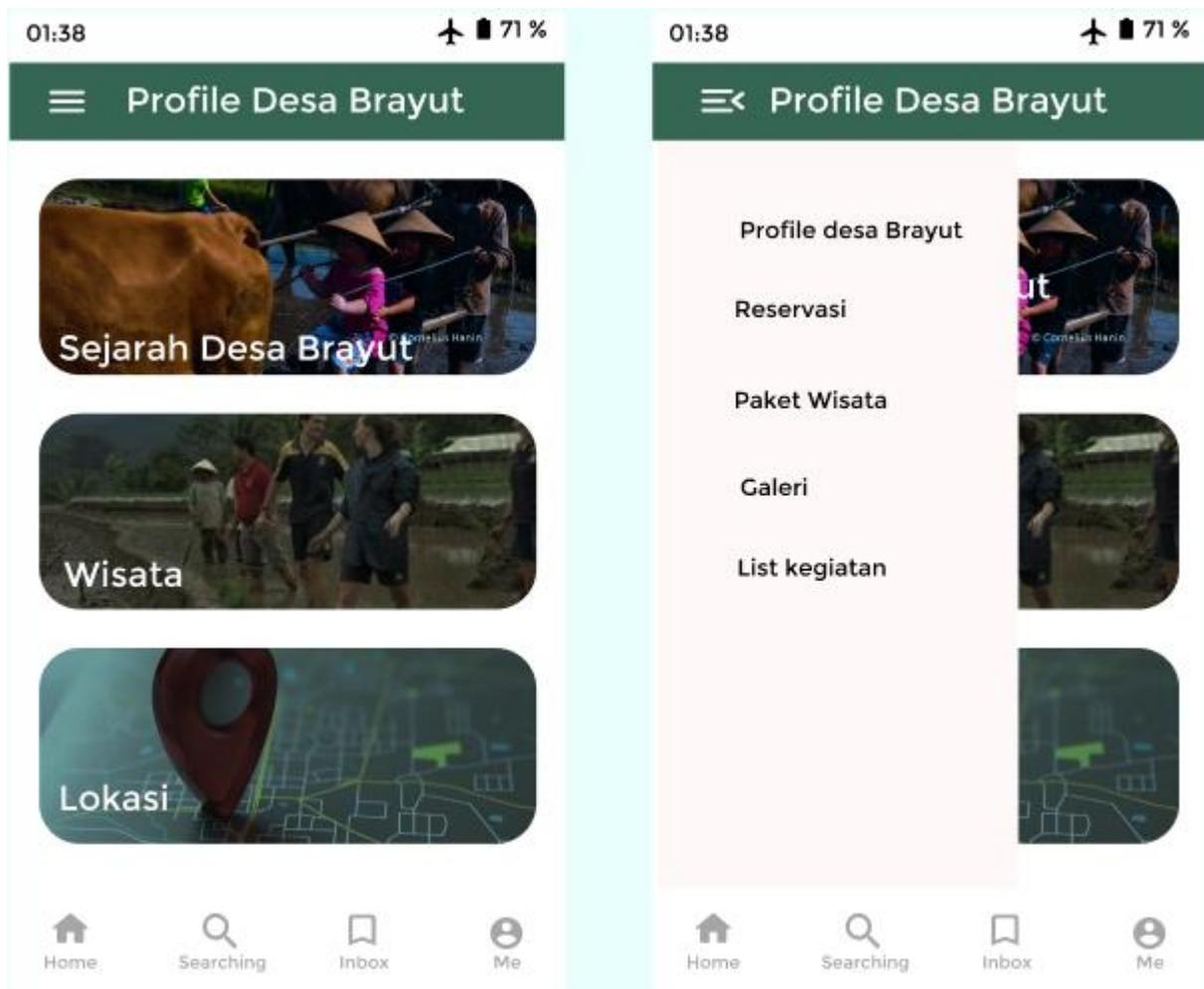
Halaman paket wisata muncul ketika pengguna memilih menu paket wisata pada *sidebar* di halaman utama. Halaman paket wisata menampilkan detail paket yang ditawarkan oleh Desa Brayut, pada halaman paket wisata pengguna bisa memilih paket yang diinginkan, Desa wisata Brayut menawarkan tiga jenis paket yaitu paket *outbond*, *live in*, dan *homestay*. Pada detail halaman paket wisata pengguna juga bisa langsung melakukan reservasi by sistem, dan juga terdapat apresiasi dari pengunjung desa wisata Brayut. Form testimoni diubah menjadi apresiasi pengunjung agar mensugestikan calon pengunjung untuk memilih paket wisata tersebut. Halaman paket wisata dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Halaman Paket Wisata

4.2.6 Halaman Profile Desa Brayut

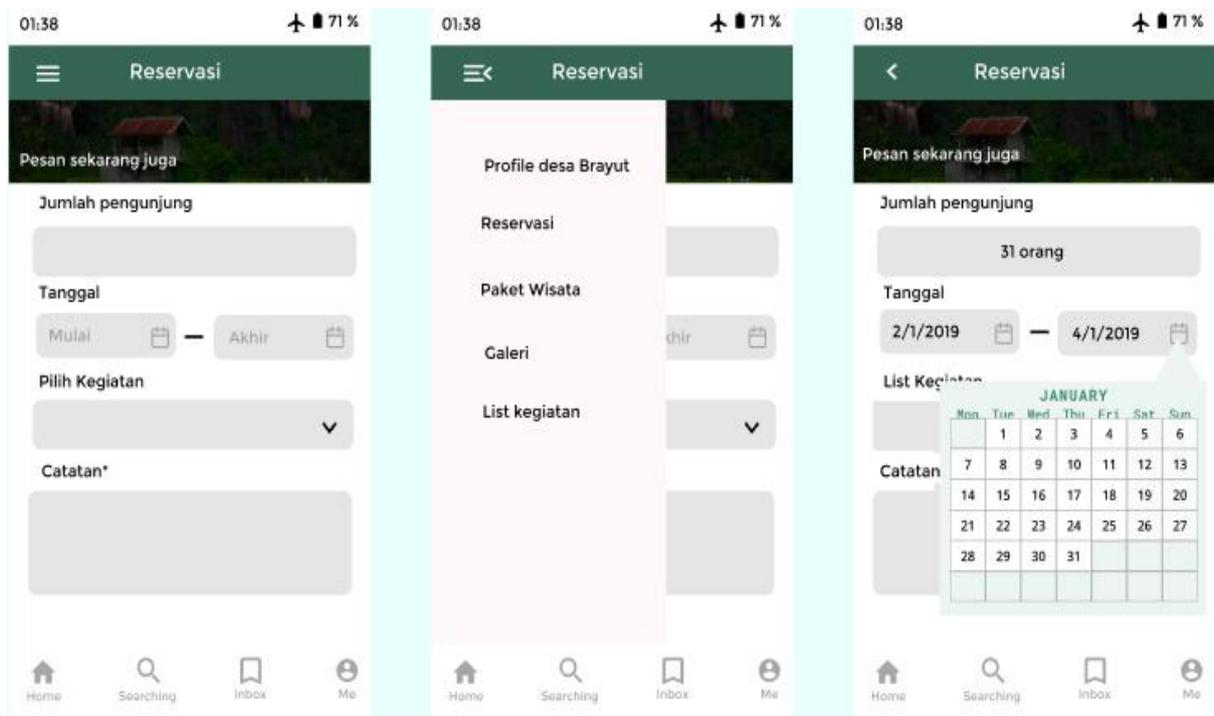
Halaman *profile* Desa Brayut muncul ketika pengguna memilih menu profile desa yang berada pada *sidebar* di halaman utama. Halaman Profile desa menampilkan informasi mengenai Desa Brayut, mulai dari sejarah terbentuknya Desa Brayut hingga ke struktur pengurusnya. Pada halaman profile Desa Brayut juga terdapat total jumlah wisatawan yang sudah pernah berkunjung ke Desa Brayut, hal ini nantinya bisa mensugesti calon pengunjung untuk berwisata ke Desa Brayut. Dari *emphaty map* yang sudah dilakukan stakeholder menginginkan agar adanya halaman khusus profile desa ini, menurutnya halaman ini juga bisa sebagai bentuk apresiasi kepada para penemu Desa Wisata Brayut. Halaman *profile* Desa Brayut dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Halaman *Profile* Desa

4.2.7 Halaman Reservasi

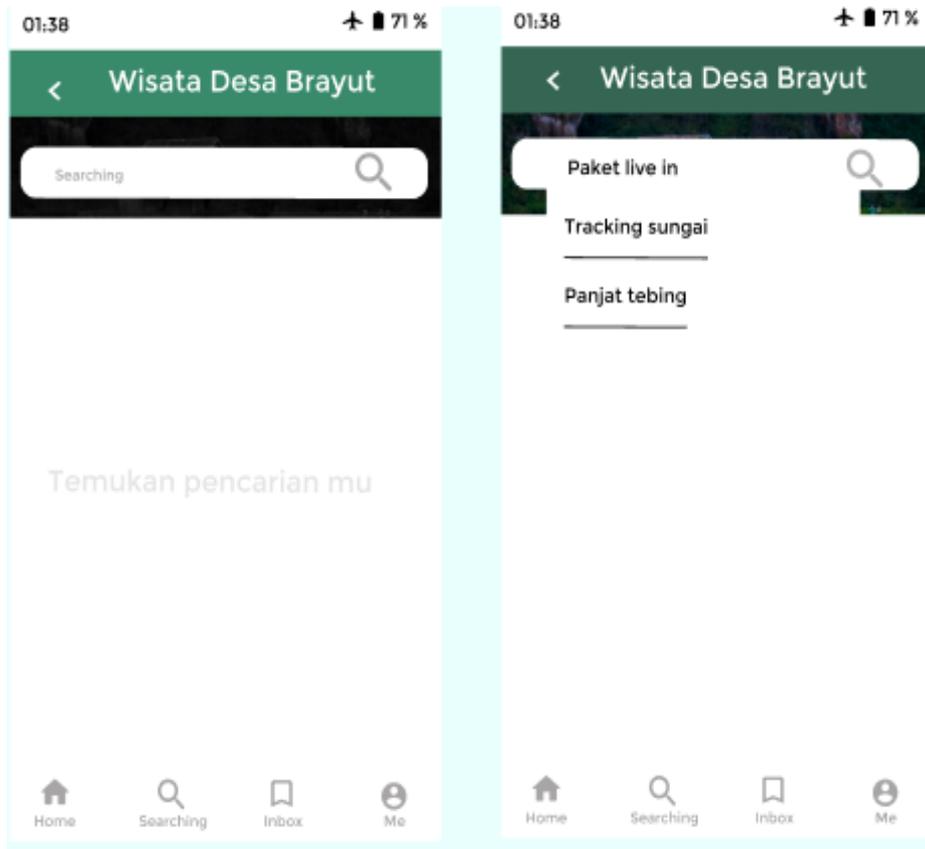
Halaman reservasi muncul ketika pengguna memilih menu reservasi yang berada di *sidebar*. Pada halaman reservasi pengguna bisa melakukan reservasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, reservasi kegiatan wisata bisa untuk memilih paket wisata dan juga melakukan reservasi sesuai dengan kegiatan yang diinginkan oleh pengguna. Pada halaman reservasi pengguna mengisi tanggal kegiatan, jenis kegiatan (paket/satuan), jumlah pengunjung dan *noted* khusus jika pengguna membutuhkan kebutuhan khusus lainnya, selanjutnya sistem mengirimkan *invoice via email*. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Halaman Reservasi

4.2.8 Halaman Pencarian

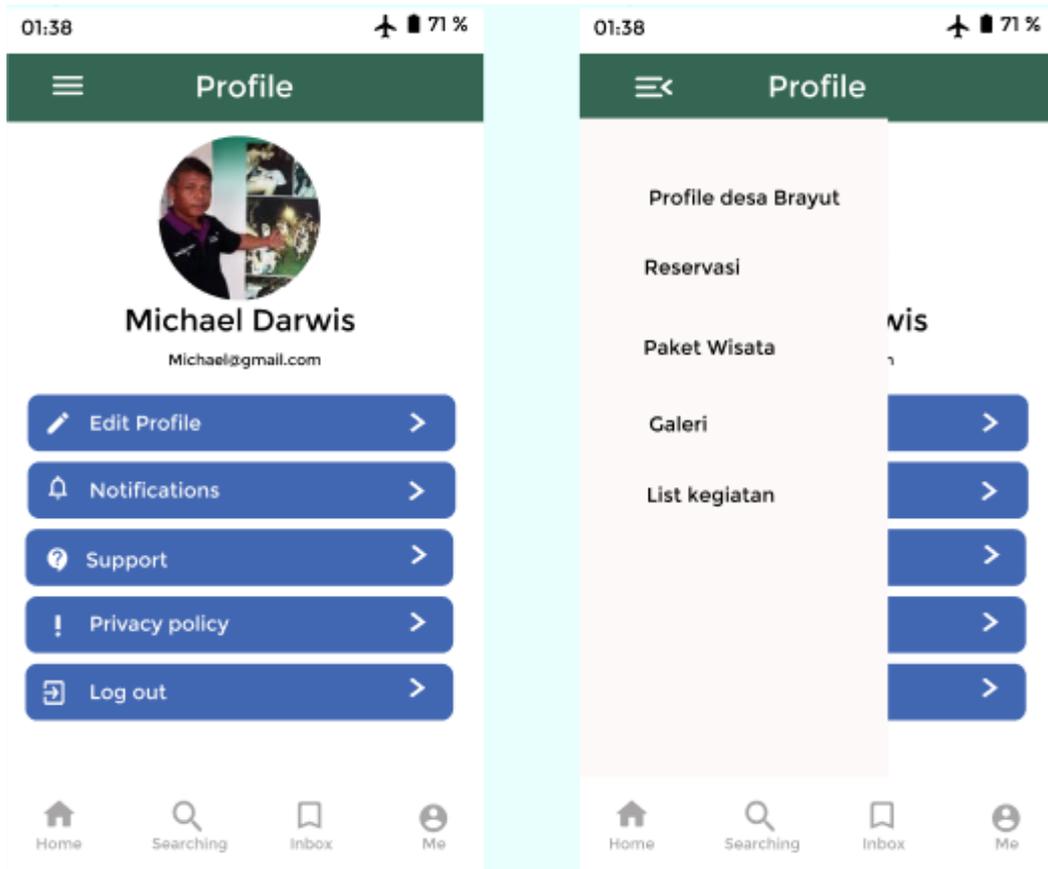
Halaman pencarian muncul ketika pengguna memilih *icon* pencarian pada halaman utama. Purwarupa halaman pencarian bisa melakukan pencarian berdasarkan apresiasi wisata, postingan, dan jenis paket yang tersedia. Pada halaman pencarian akan tersimpan riwayat pencarian sebelumnya agar pengguna mengingat dan mudah ketika mencari apa yang sebelumnya dicari. Pada hasil pencarian akan muncul berdasarkan yang dicari dan dibuat berjarak agar lebih nyaman dipilih. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman Pencarian

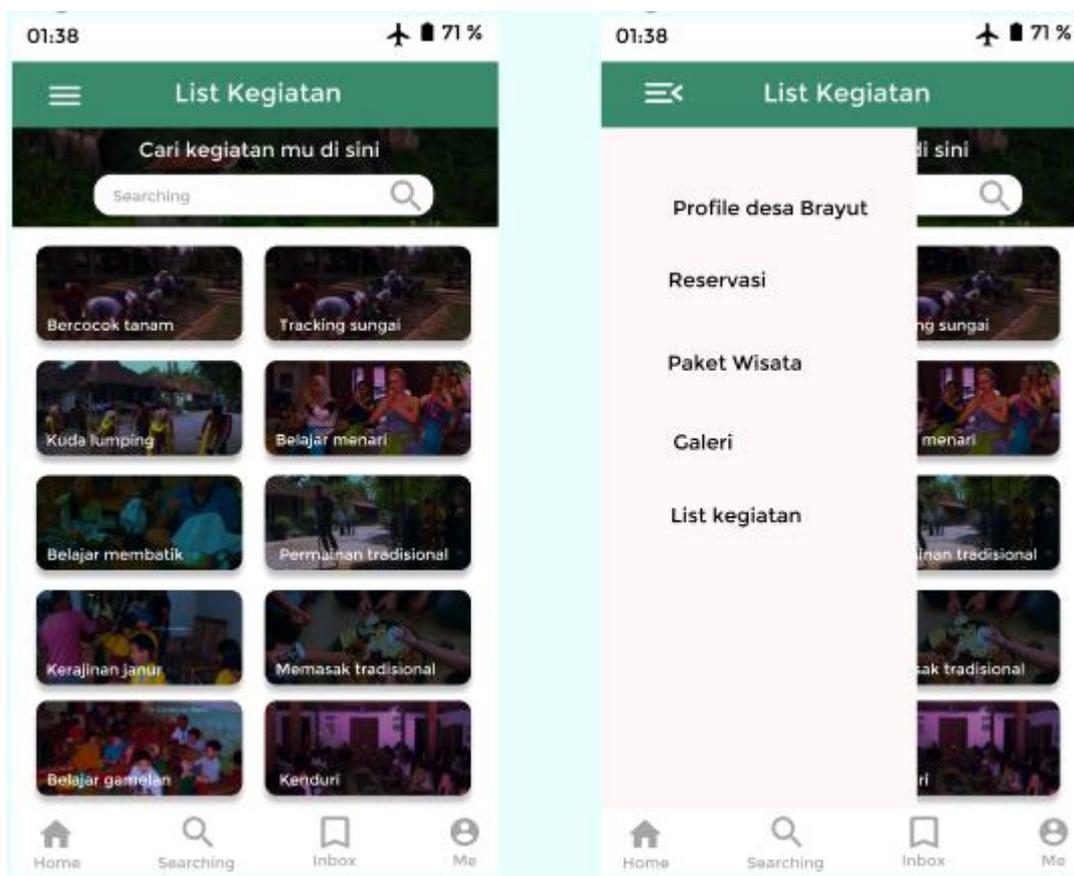
4.2.9 Halaman Profile User

Halaman *profile* ketika pengguna ingin melihat data dirinya. Pada halaman *profile* memiliki informasi baik dari nama, info pengguna dan notifikasi. Pada notifikasi ini berisi pemberitahuan dari aplikasi terkait aktivitas user dan info terbaru mengenai kegiatan wisata di Desa Brayut. Ketika pengguna memilih *icon* titik tiga pengguna akan ditampilkan menu ubah profil, pengaturan dan keluar dari aplikasi. Halaman *profile* user dapat dilihat pada Gambar 4.9.

Gambar 4. 9 Halaman *Profile*

4.2.10 Halaman *List Kegiatan*

Halaman *list* kegiatan berisikan seluruh informasi tentang berbagai kegiatan yang terdapat di Desa Brayut. Pada halaman *list* kegiatan memiliki informasi baik dari nama kegiatan dan juga beserta deskripsinya. Pada halaman *list* kegiatan pengguna bisa memilih berbagai *list* kegiatan yang terdapat di Desa Brayut. Terdapat 10 kegiatan yang terdapat pada aplikasi yang didapatkan dari hasil penggalian informasi di Desa Brayut yaitu ada bercocok tanam, tracking sungai, kuda lumping, belajar menari, belajar membuat, permainan tradisional, kerajinan janur, memasak tradisional, belajar gamelan dan kenduri. Halaman *list* kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.10 Halaman *List Kegiatan*



Gambar 4. 10 Halaman *List Kegiatan*

4.2. Pengujian

Pada tahap akhir dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses *test* pada pendekatan *design thinking*, dengan melakukan pengujian menggunakan proses *usability testing* dan *heuristic testing* berdasarkan riset, analisis dan perancangan, serta hasil yang telah dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat.

4.2.1 Skenario Pengguna

Skenario digunakan pada proses pengujian aplikasi yang dilakukan oleh pengguna. Pengujian yang dilakukan dengan skenario pengguna akan membuat penulis mengetahui pengguna dalam menggunakan aplikasi dan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan tugasnya. Dari hasil pengujian yang dilakukan nantinya dapat mengetahui langkah mana yang menyulitkan pengguna.

a. Skenario Pengguna Pendaftaran Akun

Skenario pengguna pada saat mendaftar akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melakukan pendaftaran akun. Adapun skenario pengguna pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4. 1 Skenario Pengguna Pendaftaran Akun

Goals	Pendaftaran pengguna
Skenario	Kamu ingin mencari informasi tentang wisata Desa Brayut dan ingin menggunakan aplikasi platform Desa Brayut, tetapi kamu belum mempunyai akun. Kamu akan membuat akun baru untuk mencari informasi tentang Desa Brayut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat akun baru.

b. Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata

Skenario pengguna pada saat melihat paket wisata berisi tujuan dan skenario yang nantinya dibagikan kepada pengguna dalam melihat paket wisata. Adapun skenario pengguna melihat paket wisata dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata

Goals	Lihat Paket Wisata
Skenario	Kamu ingin melihat paket wisata yang diakses dari halaman utama. Kamu akan masuk ke halaman paket wisata dan memilih paket Live in di halaman paket wisata. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat halaman paket wisata.

c. Skenario Pengguna Melihat Profile Desa Brayut

Skenario pengguna pada saat melihat profile Desa Brayut berisi tujuan dan skenario yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melihat profile Desa Brayut. Adapun skenario pengguna melihat profile Desa Brayut dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Skenario Pengguna Melihat *Profile* Desa Brayut

Goals	Lihat Paket Wisata
Skenario	Kamu ingin melihat paket wisata yang diakses dari halaman utama. Kamu akan masuk ke halaman paket wisata dan memilih paket Live in di halaman paket wisata. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat halaman paket wisata.

d. Skenario Pengguna Melakukan Pencarian Berdasarkan Kata Kunci

Skenario pengguna pada saat melakukan pencarian berdasarkan kata kunci berisi tujuan dan skenario yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melakukan pencarian berdasarkan kata kunci. Adapun skenario pengguna dalam melakukan pencarian dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4. 4 Skenario Pengguna Melakukan Pencarian berdasarkan Kata Kunci

Goals	Pencarian berdasarkan kata kunci " <i>Live in</i> "
Skenario	Kamu ingin melakukan pencarian berdasarkan kata kunci " <i>live in</i> " dihalaman utama. Kamu sudah berada dihalaman utama dan melakukan pencarian berdasarkan kata kunci " <i>live in</i> ". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan pencarian berdasarkan kata kunci " <i>live in</i> ".

e. Skenario Pengguna Melihat Galeri

Skenario pengguna melihat galeri berisi tujuan dan skenario yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melihat galeri. Adapun skenario pengguna dalam melihat galeri dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4. 5 Skenario Pengguna Melihat Galeri Aktivitas Wisata

Goals	Pengguna melihat galeri <i>explore</i> seni budaya
Skenario	Kamu ingin melihat galeri <i>explore</i> seni budaya. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin melihat galeri <i>explore</i> seni budaya. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat galeri <i>explore</i> seni budaya.

f. Skenario Pengguna Melihat Apresiasi Wisata

Skenario pengguna melihat apresiasi wisatawan berisi tujuan dan skenario yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melihat apresiasi wisatawan. Adapun skenario pengguna dalam melihat galeri aktivitas wisata dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4. 6 Skenario pengguna melihat apresiasi wisatawan

Goals	Pengguna melihat apresiasi wisatawan
Skenario	Kamu ingin melihat apresiasi wisata. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin melihat apresiasi wisata. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat apresiasi wisata

g. Skenario Pengguna Melakukan Reservasi

Skenario pengguna melakukan reservasi berisi tujuan dan skenario yang nantinya diberikan kepada pengguna dalam melakukan reservasi. Adapun skenario pengguna dalam melakukan reservasi dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4. 7 Skenario pengguna melakukan reservasi

Goals	Pengguna melakukan reservasi
Skenario	Kamu ingin memilih paket wisata. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin melakukan reservasi untuk 31 orang, terhitung dari tanggal 2/1/2019 dan berakhir pada tanggal 4/1/2019, kamu juga mengambil paket live in dengan catatan “kamar mandi tolong yang dibersihkan ya”. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan reservasi.

h. Skenario Pengguna Melihat List Kegiatan

Skenario pengguna melihat list kegiatan ini untuk mengetahui pengguna pada saat mengakses halaman list kegiatan. Adapun skenario pengguna dalam melihat list kegiatan dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4. 8 Skenario pengguna melihat list kegiatan

Goals	Pengguna melihat list kegiatan
Skenario	Kamu ingin melihat list kegiatan. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin melihat halaman list kegiatan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat list kegiatan

4.2.2 Usability Testing

Penulis melakukan pengujian dengan partisipan sesuai dengan *personas* adalah agar mendapatkan hasil pengujian yang akurat dan yang lainnya sebagai orang yang belum paham agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian yang dilakukan penulis lakukan dengan mendokumentasikan setiap pengujian menggunakan *screen recorder* agar dapat dianalisis lebih lanjut.

a. Pengujian Skenario Pengguna Pendaftaran Akun

Berikut hasil pengujian skenario pengguna dalam pendaftaran akun. Adapun hasil pengujian skenario pengguna pendaftaran akun. Adapun hasil pengujian skenario pengguna pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Pengujian Skenario Pengguna Pendaftaran Akun

Partisipan	Pilih <i>register</i>	Mengisi nama	Mengisi email	Mengisi password	Pilih tombol register
1	11 detik	6 detik	6 detik	5 detik	10 detik
2	8 detik	4 detik	5 detik	5 detik	9 detik
3	4 detik	2 detik	2 detik	2 detik	3 detik
4	4 detik	2 detik	2 detik	3 detik	3 detik
5	3 detik	3 detik	2 detik	3 detik	3 detik
Total	30 detik	17 detik	17 detik	18 detik	28 detik
Rata-rata	6	3,4	3,4	3,6	5,6
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 10 Pengujian Skenario Pendaftaran Akun dengan Indikator Kepuasan Pengguna

Partisipan	Pilih <i>register</i>	Mengisi nama	Mengisi email	Mengisi password	Pilih tombol <i>register</i>
1	1 poin	3 poin	2 poin	2 poin	2 poin
2	2 poin	3 poin	4 poin	4 poin	2 poin
3	2 poin	5 poin	6 poin	6 poin	6 poin
4	3 poin	4 poin	6 poin	4 poin	6 poin
5	5 poin	5 poin	5 poin	6 poin	6 poin
Total	13 poin	20 poin	23 poin	21 poin	22 poin
Rata-rata	2,6 poin	4 poin	4,6 poin	4,2 poin	4,4 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada task yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

b. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata

Berikut hasil pengujian skenario pengguna dalam melihat paket wisata. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat paket wisata. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat paket wisata dapat dilihat pada Tabel 4.11

Tabel 4. 11 Pengujian Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata Menggunakan Indikator Waktu

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Memilih menu paket wisata	Memilih paket <i>Live in</i>
1	12 detik	6 detik	5 detik
2	8 detik	5 detik	4 detik
3	5 detik	3 detik	2 detik
4	5 detik	3 detik	2 detik
5	4 detik	4 detik	2 detik
Total	34 detik	21 detik	14 detik
Rata-rata	6,8 detik	4,2 detik	2,8 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah

pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 12 Pengujian skenario pendaftaran akun dengan indikator kepuasan pengguna

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Memilih menu paket wisata	Memilih paket <i>Live in</i>
1	1 poin	3 poin	5 poin
2	4 poin	4 poin	6 poin
3	5 poin	5 poin	6 poin
4	4 poin	5 poin	6 poin
5	5 poin	5 poin	5 poin
Total	19 poin	22 poin	28 poin
Rata-rata	3,8 poin	4,4 poin	5,6 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada *task* yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

c. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Profile Akun

Berikut hasil pengujian skenario pengguna dalam pendaftaran akun. Adapun hasil pengujian skenario pengguna pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Pengujian Skenario Melihat Profile Akun dengan Indikator Waktu

Partisipan	Pilih Menu profile	Mengganti nama profile	Tombol Log out
1	7 detik	11 detik	9 detik
2	7 detik	12 detik	7 detik
3	3 detik	4 detik	3 detik
4	4 detik	3 detik	2 detik
5	4 detik	4 detik	3 detik
Total	25 detik	34 detik	24 detik
Rata-rata	5 detik	6,8 detik	4,8 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah

pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 14 Pengujian Skenario Melihat Profile Akun dengan Indikator Kepuasan Pengguna

Partisipan	Pilih Menu profile	Mengganti nama profile	Tombol Log out
1	1 poin	3 poin	2 poin
2	4 poin	4 poin	4 poin
3	5 poin	6 poin	5 poin
4	4 poin	5 poin	4 poin
5	5 poin	5 poin	6 poin
Total	19 poin	23 poin	21 poin
Rata-rata	3,8 poin	4,6 poin	4,2 poin
Kategori	Tidak suka	suka	suka

d. Pengujian Skenario Pengguna Melihat *Profile* Desa Brayut

Berikut hasil pengujian skenario pengguna dalam melihat profile Desa Brayut. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat profile Desa Brayut dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Pengujian Skenario Pengguna Melihat *Profile* Desa Brayut dengan Indikator Waktu

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Pilih menu profile Desa Brayut	Pilih menu sejarah Desa Brayut
1	6 detik	9 detik	9 detik
2	6 detik	7 detik	8 detik
3	4 detik	3 detik	4 detik
4	3 detik	3 detik	4 detik
5	3 detik	3 detik	3 detik
Total	22 detik	25 detik	28 detik
Rata-rata	4,4 detik	5 detik	5,6 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 16 Pengujian Skenario Pengguna Melihat Profile Desa Brayut Menggunakan Indikator Kepuasan Pengguna

Partisipan	Pilih menu sidebar	Pilih menu profile Desa Brayut	Pilih menu sejarah Desa Brayut
1	1 poin	4 poin	5 poin
2	4 poin	4 poin	4 poin
3	5 poin	4 poin	5 poin
4	4 poin	5 poin	4 poin
5	5 poin	5 poin	5 poin
Total	19 poin	22 poin	23 poin
Rata-rata	3,8 poin	4,4 poin	4,6 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada task yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

e. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pencarian

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melakukan pencarian. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4. 17 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu pencarian	Mengisi menu pencarian	Melakukan pencarian	Pilih hasil pencarian
1	6 detik	10 detik	8 detik	9 detik
2	6 detik	7 detik	7 detik	8 detik
3	3 detik	4 detik	5 detik	3 detik
4	4 detik	4 detik	4 detik	3 detik
5	4 detik	4 detik	3 detik	4 detik
Total	16 detik	28 detik	25 detik	18 detik
Rata-rata	3,2 detik	5,6 detik	5 detik	3,6 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah

pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 18 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator kepuasan

Partisipan	Pilih menu pencarian	Mengisi menu pencarian	Melakukan pencarian	Pilih hasil pencarian
1	5 poin	3 poin	3 poin	4 poin
2	5 poin	4 poin	4 poin	4 poin
3	4 poin	5 poin	4 poin	6 poin
4	5 poin	5 poin	5 poin	5 poin
5	6 poin	5 poin	5 poin	6 poin
Total	21 poin	22 poin	21 poin	25 poin
Rata-rata	4,2 poin	4,4 poin	4,2 poin	5 poin
Kategori	Suka	Suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada *task* yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

f. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Galeri

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat galeri. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat galeri dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Pengujian skenario pengguna melihat galeri dengan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Memilih menu galeri	Memilih menu explore seni budaya
1	5 detik	6 detik	7 detik
2	6 detik	5 detik	5 detik
3	4 detik	4 detik	5 detik
4	3 detik	3 detik	4 detik
5	3 detik	4 detik	4 detik
Total	23 detik	28 detik	25 detik
Rata-rata	4,6 detik	5,6 detik	5 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah

pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 20 Pengujian skenario melihat galeri dengan indikator kepuasan pengguna

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Memilih menu galeri	Memilih menu explore seni budaya
1	1 poin	4 poin	5 poin
2	4 poin	5 poin	5 poin
3	5 poin	5 poin	6 poin
4	4 poin	5 poin	6 poin
5	5 poin	4 poin	6 poin
Total	19 poin	23 poin	28 poin
Rata-rata	3,8 poin	4,6 poin	5,6 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada task yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

g. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pencarian

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melakukan pencarian. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4. 21 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian menggunakan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu pencarian	Mengisi menu pencarian	Melakukan pencarian	Pilih hasil pencarian
1	6 detik	7 detik	8 detik	6 detik
2	6 detik	5 detik	7 detik	6 detik
3	3 detik	3 detik	5 detik	3 detik
4	4 detik	3 detik	6 detik	4 detik
5	3 detik	4 detik	5 detik	3 detik
Total	22 detik	22 detik	31 detik	22 detik
Rata-rata	4,4 detik	4,4 detik	6,2 detik	4,4 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*,

didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 22 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian menggunakan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu pencarian	Mengisi menu pencarian	Melakukan pencarian	Pilih hasil pencarian
1	5 poin	3 poin	3 poin	6 poin
2	4 poin	3 poin	5 poin	5 poin
3	5 poin	5 poin	5 poin	5 poin
4	5 poin	4 poin	6 poin	6 poin
5	5 poin	3 poin	4 poin	5 poin
Total	24 poin	21 poin	23 poin	27 poin
Rata-rata	4,8 poin	4,2 poin	4,6 poin	5,4 poin
Kategori	Suka	Suka	Suka	Suka

Tabel di atas menunjukkan untuk hasil pengujian tahap kedua yang sudah sesuai dengan kategori suka pada indikator kepuasan pengguna. Nilai yang diperoleh juga didapatkan dengan penjumlahan keseluruhan poin pada *task* yang selanjutnya dibagi dengan jumlah pengguna pada proses pengujian.

h. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Apresiasi Wisata

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat apresiasi wisata. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat apresiasi wisata dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4. 23 Pengujian skenario pengguna melihat apresiasi wisata dengan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Pilih menu paket wisata	Pilih menu Live in	Lihat apresiasi
1	7 detik	7 detik	9 detik	11 detik
2	6 detik	5 detik	8 detik	8 detik
3	3 detik	3 detik	4 detik	6 detik
4	3 detik	5 detik	5 detik	4 detik
5	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik
Total	23 detik	24 detik	29 detik	34 detik
Rata-rata	4,6 detik	4,8 detik	5,8 detik	6,8 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 26 Pengujian skenario pengguna melakukan reservasi dengan indikator kepuasan

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Pilih menu reservasi	Mengisi jumlah pengunjung	Mengisi tanggal mulai dan tanggal akhir	Memilih kegiatan Live in	Mengisi catatan	Pilih tombol reservasi
1	1 poin	4 poin	4 poin	3 poin	5 poin	6 poin	5 poin
2	4 poin	4 poin	5 poin	4 poin	6 poin	5 poin	6 poin
3	5 poin	5 poin	5 poin	3 poin	5 poin	6 poin	5 poin
4	4 poin	5 poin	6 poin	5 poin	4 poin	4 poin	4 poin
5	5 poin	5 poin	4 poin	4 poin	5 poin	3 poin	5 poin
Total	19 poin	23 poin	24 poin	19 poin	25 poin	24 poin	25 poin
Rata-rata	3,8 poin	4,6 poin	4,8 poin	3,8 poin	5 poin	4,8 poin	5 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka	Tidak suka	Suka	Suka	Suka

j. Pengujian Skenario Pengguna Melihat List Kegiatan

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat list kegiatan Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat list kegiatan pada Tabel 4.27.

Tabel 4. 27 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator waktu

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Pilih menu list kegiatan	Pilih menu bercocok tanam
1	6 detik	9 detik	10 detik
2	6 detik	8 detik	9 detik
3	4 detik	4 detik	6 detik
4	4 detik	4 detik	5 detik
5	3 detik	5 detik	7 detik
Total	23 detik	30 detik	37 detik
Rata-rata	4,6 detik	6 detik	7,4 detik
Kategori	Mudah	Mudah	Mudah

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Hasil

dari keseluruhan *task* menunjukkan kategori mudah. Perhitungan hasil dari rata-rata *task*, didapatkan dengan cara menjumlahkan dari total hasil uji setiap *task* dan dibagi dengan jumlah pengguna pada setiap *task*. Hasil dari rata-rata tersebut lalu dikategorikan berdasarkan dengan indikator waktu.

Tabel 4. 28 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator kepuasan pengguna

Partisipan	Pilih menu <i>sidebar</i>	Pilih menu list kegiatan	Pilih menu bercocok tanam
1	1 poin	4 poin	4 poin
2	4 poin	5 poin	4 poin
3	5 poin	6 poin	6 poin
4	4 poin	5 poin	5 poin
5	5 poin	6 poin	6 poin
Total	19 poin	26 poin	25 poin
Rata-rata	3,8 poin	5,2 poin	5 poin
Kategori	Tidak suka	Suka	Suka

4.2.3 Pengujian *Heuristic* oleh Ahli

Pengujian *heuristic* dilakukan pada dua ahli yang berbeda. Pertanyaan untuk pengujian *heuristic* berdasarkan 10 prinsip Nielsen.

a. Pengujian Pada ahli pertama

Hasil pengujian *heuristic* yang dilakukan dengan Hilman Lutfi seorang profesional di bidang *user experience*. Hasil pengujian *heuristic* dapat dilihat Tabel 4.29.

Tabel 4. 29 Hasil Pengujian *Heuristic*

No	Prinsip <i>Heuristic</i>	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Visibility of System Status (Sistem/purwarupa mampu menginformasikan kondisi terkini dari sistem, pengguna mengetahui apa yang sedang dilakukan).			x			-
2	Match between System and The Real World (Purwarupa menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna)				x		-
3	User Control and Freedom (Pengguna memiliki kebebasan dalam			x			-

	menggunakan dan memilih aksi yang ingin dilakukan).						
4	Concistency and Standard (Purwarupa memiliki tampilan yang konsisten dan standar yang sama)		x				Cukup, namun perlu diselaraskan kembali
5	Error Prevention (Terdapat pesan error yang jelas kepada pengguna, sehingga mencegah terjadinya kesalahan)			x			
6	Recognition Rather then Recall (Pola desain dan ikon yang digunakan mudah dikenali oleh pengguna).				x		Cukup baik
7	Flexibility and Eficiency of Use(Dapat mengakomodasi pengguna yang sudah biasa menggunakan maupun pengguna pemula)			x			-
8	Aesthetic and Minimalistic Design (Desain yang digunakan sederhana dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna, serta hanya mengandung informasi yang dibutuhkan.)				x		Cukup mudah dipahami
9	Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Error (Pesan kesalahan yang diberikan mampu dipahami oleh pengguna.)			x			-
10	Help and Documentation (Terdapat fitur bantuan dan dokumentasi jika pengguna mengalami kesulitan).				x		-

b. Pengujian Pada Ahli Kedua

Berikut ini adalah hasil pengujian heuristic kedua yang dilakukan oleh Irfan Hamid seorang *freelancer* yang bekerja di bidang *user experience* dan *front end developer*. Hasil pengujian heuristic dapat dilihat Tabel 4.30.

Tabel 4. 30 Hasil Pengujian Heuristik

No	Prinsip Heuristik	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Visibility of System Status (Sistem/purwarupa mampu menginformasikan kondisi terkini dari sistem, pengguna mengetahui apa yang				x		-

	sedang dilakukan).						
2	Match between System and The Real World (Purwarupa menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna)				X		-
3	User Control and Freedom (Pengguna memiliki kebebasan dalam menggunakan dan memilih aksi yang ingin dilakukan).			X			-
4	Concistency and Standard (Purwarupa memiliki tampilan yang konsisten dan standar yang sama)			X			-
5	Error Prevention (Terdapat pesan error yang jelas kepada pengguna, sehingga mencegah terjadinya kesalahan)			X			Tambahkan notifikasi atau info saat menu atau layanan belum tersedia
6	Recognition Rather then Recall (Pola desain dan ikon yang digunakan mudah dikenali oleh pengguna).				X		-
7	Flexibility and Eficiency of Use(Dapat mengakomodasi pengguna yang sudah biasa menggunakan maupun pengguna pemula)			X			-
8	Aesthetic and Minimalistic Design (Desain yang digunakan sederhana dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna, serta hanya mengandung informasi yang dibutuhkan.)				X		-
9	Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Error (Pesan kesalahan yang diberikan mampu dipahami oleh pengguna.)			X			-
10	Help and Documentation (Terdapat fitur bantuan dan dokumentasi jika pengguna mengalami kesulitan).				X		-

Keterangan =

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

- = Tidak Ada Keterangan

Perhitungan:

Presentase pada komponen penilaian:

$$X = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Prinsip herustik 1 (X1) =

$$X1 = \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$$

Prinsip herustik 2 (X2) =

$$X2 = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Prinsip herustik 3 (X3) =

$$X3 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

Prinsip herustik 4 (X4) =

$$X4 = \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$$

Prinsip herustik 5 (X5) =

$$X5 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

Prinsip herustik 6 (X6) =

$$X4 = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Prinsip herustik 7 (X7) =

$$X4 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

Prinsip herustik 8 (X8) =

$$X4 = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Prinsip herustik 9 (X9) =

$$X4 = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

Prinsip herustik 10 (X10) =

$$X4 = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Perhitungan Skor akhir (S):

$$S = \frac{X1 + X2 + X3 + X.. + X10}{10}$$

$$S = \frac{70 + 80 + 60 + 70 + 60 + 80 + 60 + 80 + 60 + 80}{10}$$

$$S = \frac{700}{10} = 70\%$$

Dari pengujian yang telah dilakukan oleh expert, berdasarkan 10 prinsip Nielsen rancangan aplikasi Desa Wisata Brayut mendapatkan nilai presentase akhir sebesar 70% yang masuk dalam kategori baik pada tabel nilai presentase akhir. Berdasarkan tabel persentase hasil pengujian *heuristik*, hal ini menunjukkan bahwa purwarupa desain interaksi yang sudah baik.

4.2.4 Impact Testing

Pengujian impak dilakukan untuk mengetahui dampak sesudah pengguna menggunakan aplikasi. Setelah menggunakan aplikasi pengguna untuk mengisi kuesioner. Untuk menilai hasil kinerja sistem kuesioner dibagikan dengan bentuk google form dan akan diisi oleh pengguna. Proses penilaian kuesioner dilakukan dengan penambahan nilai dari Setuju dan Sangat Setuju yang dibagi dengan jumlah Responden pengujian dilakukuan terhadap 10 orang responden yang belum mengetahui mengenai wisata Desa Brayut sebelumnya.

a. Pengujian sesudah menggunakan aplikasi

Tanggapan yang diberikan oleh pengguna yang berjumlah 10 responden, masing-masing menjawab pertanyaan yang diberikan, dan seluruh jawaban responden tersebut digabung

menjadi nilai yang menghasilkan jumlah dari tiap tipe jawaban. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4. 31 Pengujian Kepada Pengguna Setelah Menggunakan Aplikasi

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban					Nilai
		SS	S	CS	TS	STS	
1	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui mengenai wisata Desa Brayut?	6	2	2			80%
2	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui lokasi wisata Desa Brayut?		7	3			70%
3	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai kegiatan yang ada di Desa Brayut?	7	1	2			80%
4	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui cara melakukan reservasi untuk berwisata di Desa Brayut?	6	1	3			70%
5	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan dalam melakukan pencarian informasi terkait wisata Desa Brayut mudah didapatkan?	8		2			80%
6	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai paket wisata yang ada di Desa Brayut?	8	1	1			80%
7	Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai foto kegiatan dari Desa Brayut?	7	1	2			80%
Persentase seluruh jawaban		77 %					

Tabel 4.32 memberikan data kuisioner yang telah diisi oleh pengguna, dari data tersebut dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui mengenai wisata Desa Brayut?” Responden menjawab “Setuju”. Responden menjawab bahwa mereka sudah mengetahui mengenai wisata Desa Brayut.
2. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui lokasi wisata Desa Brayut?” Responden menjawab dengan “Setuju”. Responden menjawab bahwa mereka mengetahui lokasi Desa Brayut.
3. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai kegiatan yang ada di Desa Brayut?” Responden menjawab dengan “Setuju”. Responden menjawab bahwa mereka sudah mengetahui kegiatan di Desa Brayut.

4. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui cara melakukan reservasi untuk berwisata di Desa Brayut?” Responden menjawab dengan “Setuju”. Responden sudah mengetahui cara melakukan reservasi di Desa Brayut.
5. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan dalam melakukan pencarian informasi terkait wisata Desa Brayut mudah didapatkan?” Responden menjawab dengan “Setuju”. Responden sudah mengetahui bagaimana melakukan pencarian mengenai Desa Brayut.
6. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai paket wisata yang ada di Desa Brayut?” Responden mengatakan “Setuju”. Responden sudah mengetahui paket wisata apa saja yang ada di Desa Brayut.
7. Berdasarkan pertanyaan “Apakah dengan adanya aplikasi memudahkan anda mengetahui berbagai foto kegiatan dari Desa Brayut?” Responden mengatakan “Setuju”. Responden sudah mengetahui berbagai foto kegiatan dari Desa Brayut