

**EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS  
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN  
MENGUNAKAN METODE A/B TESTING**



Disusun Oleh:

N a m a : Prananda Putra

NIM : 20523110

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2024**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS  
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN  
MENGUNAKAN METODE A/B TESTING**

**TUGAS AKHIR**



الجامعة الإسلامية  
الاستاذة الاندو

Yogyakarta, 10 Juli 2024

Pembimbing,

( Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.SC.)

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS  
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN  
MENGUNAKAN METODE A/B TESTING**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 23 Juli 2024

Tim Penguji

Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.

**Anggota 1**

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

**Anggota 2**

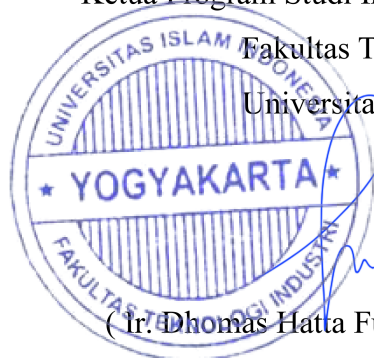
Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Ir. Dhamas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prananda Putra

NIM : 20523110

Tugas akhir dengan judul:

### **EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN MENGUNAKAN METODE A/B TESTING**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juli 2024



(Prananda Putra)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillah Robbil'alamin* segala puji bagi Allah Subahnahu Wa Ta'Ala atas segala karunia serta Rahmat-Nya yang telah memberikan penulis kesehatan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa kendala.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, dan kedua kakak saya yang telah memberi dukungan dan doa agar saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Skripsi ini adalah hasil dari kerja keras, doa, dan dukungan dari banyak pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi sumbangan kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

**HALAMAN MOTO**

*“Stand proud, you are strong”*

**(Sukuna)**

## KATA PENGANTAR

### *Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur kehadirat Allah Subbhanahu Wa Ta'ala yang Maha Penolong, dan Maha Penyayang yang senantiasa melimpahkan kesehatan dan nikmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "EVALUASI DAN REDESAIN WEBSITE DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SLEMAN MENGGUNAKAN METODE A/B TESTING". yang merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Sholawat beriring salam tak lupa Penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW. atas perjuangannya menegakkan agama Islam dan memuntun para umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman modern. Pada kesempatan yang mulia ini penulis menyampaikan terima kasih dan rasa syukur Alhamdulillah kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Mama dan Papa, selaku orang tua penulis yang menjadi motivasi bagi penulis untuk selalu menuntut ilmu dengan sebaik mungkin, yang doa nya selalu menyertai kehidupan penulis, serta dukungan dari segala aspek dalam kehidupan penulis, penulis tidak akan bisa sampai disini tanpa adanya mama, terimakasih.
2. Kedua kakak, terima kasih kedua kakak penulis yang selalu memberikan arahan, memberikan dorongan dan pembelajaran pembelajaran kepada penulis dalam melewati masa masa sulit.
3. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo., M.T., IPU, ASEAN.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
5. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.SC.. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah dengan sangat baik memberikan arahan, dukungan dan motivasi kepada penulis dan juga yang selalu memberikan semangat untuk tetap maju kepada penulis.

Seluruh Bapak /Ibu Dosen Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, yang telah membagikan ilmu pengetahuannya yang sangat bermanfaat bagi penulis selama penulis berkuliah. Semoga kedepannya ilmu pengetahuan yang telah Bapak/Ibu dosen ajarkan dapat penulis amalkan kembali dengan cara mengimplementasikannya di masyarakat.

Dan yang terakhir, untuk diri saya sendiri, *I wanna thank me for always standing proud everyday*

Penulis menyadari bahwa hasil dari Tugas Akhir/Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dengan berbagai kebatasan yang penulis miliki sebagai manusia yang terus berproses dalam belajar. Mohon maaf apabila terdapat banyak kesalahan dan ketidak sempurnaan. Atas segala perhatian dengan ini penulis mengucapkan terimakasih dan berharap skripsi ini dapat memberikan ilmu yang manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 Juli 2024



(Prananda Putra)

## SARI

Penelitian ini menyoroti transformasi digital dalam layanan perpustakaan dengan fokus pada perancangan ulang *user Interface* (UI) dan *user Experience* (UX) *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Di era digital, *website* perpustakaan tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga berperan penting dalam pendidikan publik dan akses budaya. Penelitian ini memaparkan kendala yang dihadapi oleh *website* tersebut, termasuk masalah dalam UI/UX yang berdampak pada efektivitas dan kepuasan pengguna. Evaluasi awal mengungkapkan bahwa kompleksitas antarmuka saat ini mengurangi kemudahan penggunaan dan menghambat efektivitas portal informasi. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian menggunakan metode *A/B Testing* untuk menguji dan mengimplementasikan desain ulang yang lebih intuitif dan mudah diakses. Hasil redesain menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas UI/UX, yang tercermin dari skor *System Usability Scale* (SUS) yang meningkat dari "Buruk" menjadi "Baik" dengan rata-rata skor 74.5 setelah redesain. Penelitian ini penting karena membantu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Hasilnya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna, pengembang *website*, dan penyedia layanan informasi dengan menawarkan solusi yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan kepuasan pengguna terhadap layanan perpustakaan digital.

Kata kunci: transformasi digital, perpustakaan digital, *user interface*, *user experience*, *a/b testing*, *system usability*, redesain

## GLOSARIUM

<i>User Interface</i>	Bagian dari sistem komputer yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras.
<i>A/B Testing</i>	Metode pengujian yang membandingkan dua versi dari suatu produk atau halaman web untuk menentukan mana yang lebih efektif berdasarkan kriteria tertentu.
<i>Sistem Usability Scale</i>	Alat pengukuran sederhana yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem atau produk.
<i>User Experience (UX)</i>	Pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, termasuk persepsi, emosi, dan tanggapan pengguna.
<i>Wireframe</i>	Sebuah sketsa/kerangka panduan visual yang mewakili aplikasi jadi.
<i>High fidelity</i>	Rancangan desain UI yang sudah terdapat warna dan objek grafis pendukung sehingga menyerupai aplikasi sebenarnya.
<i>Low fidelity</i>	Sketsa desain UI sederhana tanpa warna dan objek grafis yang kompleks.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	1
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	2
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	5
HALAMAN MOTO .....	6
KATA PENGANTAR .....	7
SARI.....	9
GLOSARIUM.....	10
DAFTAR ISI .....	11
DAFTAR TABEL .....	14
DAFTAR GAMBAR.....	15
BAB I PENDAHULUAN .....	16
1.1. Latar Belakang .....	16
1.2. Rumusan Masalah .....	18
1.3. Batasan Masalah .....	18
1.4. Tujuan Penelitian .....	18
1.5. Manfaat Penelitian .....	19
1.6. Metodologi Penelitian .....	19
1.7. Sistematika Penelitian .....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	21
2.1. Landasan Teori.....	21
2.1.1 <i>User Interface dan User Experience</i> .....	21
2.1.2 <i>System Usability Scale</i> .....	22
2.1.3 Prinsip Desain UI/UX .....	23
2.1.4 A/B Testing .....	27
2.2. Penelitian Sebelumnya .....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	30
3.1. Tahapan Metode Penelitian.....	30
3.2. Persiapan .....	30
3.2.1 Pemahaman Kasus.....	31

	12
3.2.2	Identifikasi Pengguna Sasaran.....31
3.2.3	Penetapan User Stories dan User Journeys .....31
3.3.	Evaluasi 1 .....32
3.3.1	Observasi .....32
3.3.2	Wawancara .....32
3.3.3	<i>System Usability Scale</i> .....33
3.3.4	Analisis Hasil Evaluasi 1.....34
3.4.	Redesain .....34
3.5.	Evaluasi 2 .....35
3.6.	A/B Testing .....36
<b>BAB IV EVALUASI UI/UX.....37</b>	
4.1.	Deskripsi Kasus.....37
4.2.	Pengguna Sasaran .....39
4.3.	User Stories dan User Journeys .....40
4.3.1	User Stories .....41
4.3.2	User Journeys .....41
4.4.	Pengujian.....42
4.4.1	Observasi .....43
4.4.2	Wawancara .....46
4.4.3	<i>System Usability Scale</i> .....49
4.5.	Analisis Hasil .....50
4.5.1	User Journey .....50
4.5.2	Analisis Wawancara .....51
4.5.3	<i>System Usability Scale</i> .....52
<b>BAB V HASIL REDESAIN .....54</b>	
5.1.	Hasil Redesain.....54
5.1.1	Deskripsi Redesign.....54
5.1.2	<i>Low Fidelity Wireframe</i> .....55
5.1.3	<i>Style Guide Design</i> .....62
5.1.4	<i>High Fidelity Desain</i> .....64
5.2.	Evaluasi Hasil Redesain .....70
5.2.1	Observasi <i>user journey</i> .....70
5.2.2	Wawancara .....73

	13
5.2.3 <i>System Usability Scale</i> .....	75
5.3. Analisis Evaluasi Redesain .....	77
5.3.1 User Journey .....	77
5.3.2 Wawancara .....	78
5.3.3 System Usability Scale.....	79
5.4. A/B Testing .....	80
5.4.1 <i>User Journey</i> .....	80
5.4.2 Wawancara .....	80
5.4.3 <i>System Usability Scale</i> .....	81
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
6.1. Kesimpulan .....	82
6.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Predikat Skor SUS .....	22
Tabel 2. 2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner SUS.....	23
Tabel 2. 3 10 Prinsip Desain .....	24
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	32
Tabel 4. 1 User Journey Efisien .....	41
Tabel 4. 2 Task Partisipan.....	42
Tabel 4. 3 User Journey Partisipan .....	43
Tabel 4. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	46
Tabel 4. 5 Nilai SUS Partisipan .....	49
Tabel 4. 6 Hasil Analisis <i>User Journey</i> .....	50
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Wawancara .....	52
Tabel 5. 1 <i>User Journey</i> Efisien .....	71
Tabel 5. 2 <i>User Journey</i> Partisipan.....	71
Tabel 5. 3 Hasil Wawancara Partisipan .....	73
Tabel 5. 4 SUS Partisipan .....	76
Tabel 5. 5 Hasil Analisis <i>User Journey</i> .....	78
Tabel 5. 6 Hasil Analisis Wawancara .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Antarmuka situs web Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman .....	17
Gambar 2. 1 Perbedaan UI dan UX .....	21
Gambar 2. 2 Lima Elemen dari UX Design.....	26
Gambar 3. 1 Flowchart tahapan metode penelitian .....	30
Gambar 4. 1 Halaman Beranda Website .....	37
Gambar 4. 2 Halaman Permohonan Keanggotaan .....	38
Gambar 4. 3 Halaman Layanan Digital .....	38
Gambar 4. 4 User Persona .....	40
Gambar 5. 1 <i>Wireframe</i> Homepage .....	56
Gambar 5. 2 <i>Wireframe</i> Halaman Koleksi Buku .....	57
Gambar 5. 3 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran Anggota .....	58
Gambar 5. 4 <i>Wireframe</i> Halaman Usulan Buku Baru .....	59
Gambar 5. 5 <i>Wireframe</i> Halaman Berita .....	60
Gambar 5. 6 <i>Wireframe</i> Halaman Visi dan Misi .....	61
Gambar 5. 7 <i>Wireframe</i> Halaman Kunjung Perpustakaan .....	62
Gambar 5. 8 <i>Style Guide Colors</i> .....	63
Gambar 5. 9 <i>Style Guide Typography</i> .....	64
Gambar 5. 10 Halaman Koleksi Buku <i>Light Mode</i> .....	65
Gambar 5. 11 Halaman Koleksi Buku <i>Dark Mode</i> .....	65
Gambar 5. 12 Halaman Pendaftaran Anggota <i>Light Mode</i> .....	66
Gambar 5. 13 Halaman Pendaftaran Anggota <i>Dark Mode</i> .....	66
Gambar 5. 14 Halaman Berita <i>Light Mode</i> dan <i>Dark Mode</i> .....	67
Gambar 5. 15 Halaman Kunjung Perpustakaan <i>Light Mode</i> dan <i>Dark Mode</i> .....	68
Gambar 5. 16 Halaman Beranda .....	69
Gambar 5. 17 Halaman Usul Buku Baru <i>Light Mode</i> .....	70
Gambar 5. 18 Halaman Usul Buku Baru <i>Dark Mode</i> .....	70

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

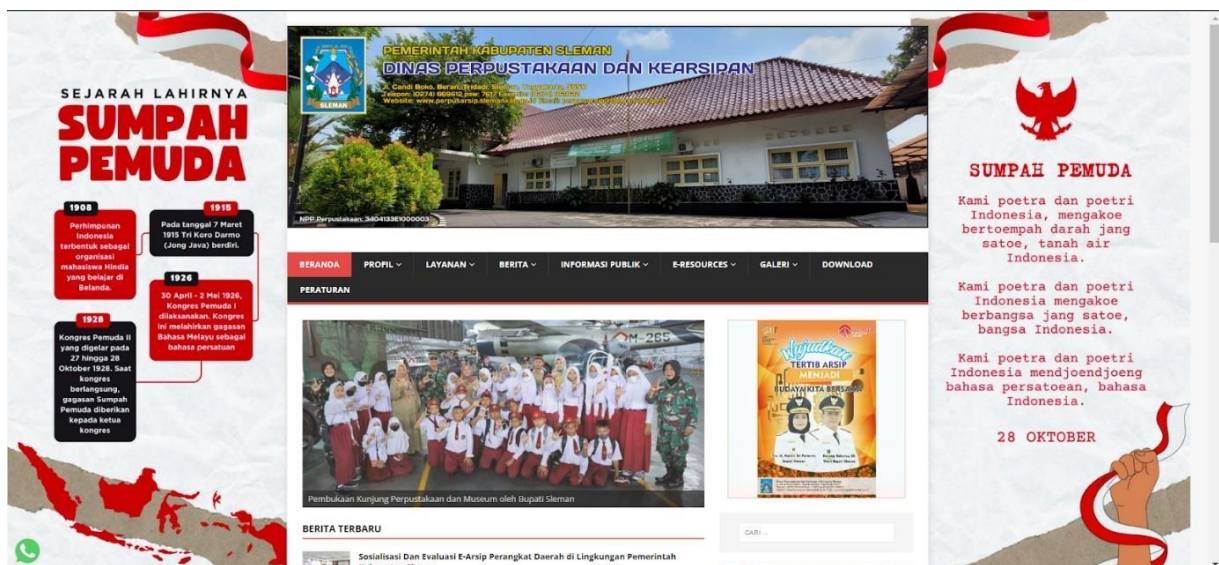
Transformasi digital telah mengubah cara institusi dan layanan informasi, seperti perpustakaan dalam beroperasi. Di era di mana akses yang cepat dan efisien terhadap informasi menjadi sangat penting, *website* perpustakaan tidak hanya bertindak sebagai alternatif dari layanan fisiknya. Di Indonesia, khususnya dalam konteks Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman, layanan yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman pada *website* nya merupakan layanan perpustakaan umum yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Adapun *website* ini merupakan salah satu alat penting untuk pendidikan publik dan akses budaya, menawarkan wawasan penting ke dalam sejarah, sastra, dan bacaan yang dapat dinikmati semua kalangan publik.

Sebagai salah satu titik sentral pengaksesan informasi dan budaya di Sleman, *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan memegang peranan dalam menyediakan informasi dan layanan bagi masyarakat. Dalam era digital saat ini, peran *website* dalam meningkatkan aksesibilitas tidak dapat lagi diabaikan. Konsep aksesibilitas adalah derajat kemudahan dicapai oleh orang terhadap suatu objek, pelayanan, maupun lingkungan (H Hartono, 2017). Ini mencakup aksesibilitas inti yang memudahkan akses langsung ke layanan perpustakaan, aksesibilitas informasi yang memastikan informasi tersedia dan dapat diakses, keandalan sistem yang terjaga untuk penggunaan yang konsisten, serta kemudahan memahami bahasa kontrol yang menjamin setiap pengguna dapat mengerti dan berinteraksi dengan layanan dengan mudah. Dengan demikian, situs web perpustakaan memiliki potensi yang besar untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan layanan yang lebih baik kepada penggunanya.

Namun, seringkali peran penting *website* ini terhalang oleh masalah yang melibatkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), hal ini menyebabkan pengguna sering kali menghadapi kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan, dan kesulitan dalam berinteraksi dengan layanan online yang dibutuhkan (Jakob Nielsen, 2012). Desain UI yang efektif harus menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk menavigasi melalui informasi dengan mudah dan tanpa hambatan. Sementara itu, UX berfokus pada keseluruhan pengalaman dan kesan pengguna ketika berinteraksi dengan *website*, termasuk bagaimana emosi mereka terlibat (SJ Kim & DE Cho, n.d.). Estetika *website* juga berperan penting dalam menarik dan

mempertahankan perhatian pengguna. Desain yang menarik secara visual dapat menciptakan persepsi positif pertama yang kuat, yang kemudian membentuk kesan umum pengguna terhadap *website*. Selain itu, navigasi *website* yang baik memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat dan mudah, yang merupakan komponen kunci dari kepuasan pengguna. Permasalahan ini tidak hanya mengurangi efektivitas layanan perpustakaan digital tetapi juga menimbulkan frustrasi dan menghalangi penggunaan jangka panjang oleh masyarakat (Ann Blandford, 2014).

Untuk mengatasi masalah UI/UX, *A/B Testing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan. Melalui proses *A/B testing*, peneliti UX dapat membuat keputusan yang berpusat pada pengguna dan berbasis data untuk meningkatkan produk dan layanan perpustakaan (Kohavi et al., 2007). *A/B testing*, atau yang diperluas menjadi *A/B/n testing*, merupakan percobaan terkontrol sederhana di mana pengguna secara acak diberikan salah satu dari dua atau lebih variasi produk atau layanan: kontrol (A), variasi (B), dan setiap jumlah variasi tambahan (n), di mana variasi-variasi tersebut menampilkan satu variabel desain yang terisolasi. Dengan desain eksperimen yang tepat, variasi dengan kinerja tertinggi dapat diidentifikasi sesuai dengan parameter yang telah ditentukan.



Gambar 1. 1 Tampilan Antarmuka situs web Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman

Pada Gambar 1.1 diperlihatkan desain antarmuka pengguna (UI) dari halaman *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman yang menunjukkan masih perlu banyak perbaikan. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 5 partisipan, seluruh partisipan berpendapat bahwa desain saat ini membuat pengguna sulit mencari informasi dan kurang menarik, sehingga penting untuk diubah agar lebih mudah digunakan dan menarik pengunjung.

Menanggapi masalah ini, penelitian ini akan fokus pada evaluasi dan perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) dari *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana perpustakaan digital, melalui UI/UX yang ditingkatkan, dapat menjadi lebih efektif dalam menyediakan akses ke koleksi digital, sumber daya belajar, dan arsip budaya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana kendala dalam Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) di *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman memengaruhi efektivitas portal informasi dan layanan, serta dampaknya terhadap kepuasan pengguna?
- b. Redesain UI/UX apa yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi sehingga *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman lebih intuitif, mudah diakses, dan memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, penulis akan membatasi fokus penelitian pada beberapa aspek, yaitu:

- a. Penelitian ini akan dibatasi pada layanan digital perpustakaan dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman.
- b. Penelitian ini akan terfokus pada evaluasi dan redesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) saat ini dari layanan perpustakaan pada situs web Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, serta batasan masalah yang telah dituliskan, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Merancang sebuah desain UI/UX yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman menggunakan metode A/B Testing.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan penelitian yang telah dituliskan, penulis merumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Pengguna dari *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik dalam mencari informasi dan berinteraksi dengan layanan perpustakaan. Desain UI/UX yang ditingkatkan akan memudahkan pengguna untuk menavigasi situs, mencari informasi dengan cepat, dan merasa lebih puas dengan pengalaman mereka.
- b. Pengembang *website* dan perpustakaan digital dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan desain yang dapat langsung diterapkan dalam *website* mereka. Dengan demikian, mereka dapat mengoptimalkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna tanpa harus melakukan perubahan yang rumit.
- c. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman sebagai penyedia layanan informasi dan budaya akan meningkatkan aksesibilitas informasi kepada masyarakat secara keseluruhan. Konsep aksesibilitas yang ditekankan dalam penelitian ini akan memastikan bahwa informasi yang tersedia dapat diakses dengan lebih mudah oleh semua kalangan publik.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan dampak positif bagi pengguna, pengembang, dan penyedia layanan informasi dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan aksesibilitas informasi melalui perbaikan desain UI/UX *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman.

### 1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam evaluasi dan redesain UI/UX situs web Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman meliputi beberapa tahapan utama, yaitu;

1. Persiapan
2. Evaluasi A
3. Redesain
4. Evaluasi B
5. A/B Testing

## 1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang berisi tentang gambaran masalah dan solusi yang dicapat. Dibawah ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 6 bab, yaitu;

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman serta teori dasar yang berhubungan dengan perancangan desain UI/UX *website* dengan metode A/B Testing.

### 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan desain UI/UX *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Slema yang dibuat berdasarkan pendekatan metode A/B Testing.

### 4. BAB IV EVALUASI UI/UX

Bab ini mencakup hasil dari setiap proses yang ada pada implementasi dan evaluasi hasil dari tampilan desain asli dari *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman.

### 5. BAB V HASIL REDESAIN

Bab ini membahas hasil dari proses redesain yang dilakukan, termasuk perbandingan antara desain lama dan desain baru serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna.

### 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir pada penelitian ini yang membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran untuk penelitian lebih lanjut serta pengembangan *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

##### 2.1.1 *User Interface dan User Experience*

*User Interface* (UI) merupakan elemen-elemen visual dan interaktif dari suatu sistem atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi. UI bukan hanya mengenai warna dan bentuk, namun juga mengenai menyajikan *tools* (alat) yang tepat kepada *user* (pengguna) agar dapat mencapai tujuannya (Rochmawati, 2019).

*User Interface* merupakan salah satu bagian penting paling penting dalam suatu sistem komputer dikarenakan *User Interface* berhubungan langsung dengan pengguna, dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat disentuh (Yudarmawan et al., 2020). Desain *User Interface* (UI) yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih, sehingga dapat membuat pengguna untuk bertahan lebih lama pada suatu sistem (Rochmawati, 2019).

*User Experience* (UX) merujuk pada pengalaman keseluruhan pengguna yang dialami oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem, UX juga mencakup aspek-aspek seperti reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Multazam et al., 2020). Selain itu, para peneliti sepakat untuk mendefinisikan *User Experience* sebagai hasil dari interaksi antara pengguna, sistem, dan konteks (Lallemand et al., 2015). Kekurangan definisi yang jelas mengenai *User Experience* dapat dikarenakan kompleksitasnya yang melibatkan banyak subjek dan digunakan untuk menggambarkan berbagai topik yang luas (Lallemand et al., 2015).



Gambar 2. 1 Perbedaan UI dan UX

Pada Gambar 2.1 di atas dapat dilihat perbedaan antara *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI merujuk pada elemen visual dan interaktif sebuah sistem, yang

memfasilitasi interaksi pengguna. Contohnya termasuk tata letak, warna, dan desain antarmuka. Fokus utama dari UI adalah menyediakan alat yang tepat bagi pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Dan *User Interface* juga memiliki keterlibatan secara langsung dengan pengguna, serta dapat dilihat, dapat disentuh, dan dapat didengar (Yudarmawan et al., 2020).

### 2.1.2 System Usability Scale

Agar terciptanya *website* dengan tampilan menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna, perlu dilakukan evaluasi dan perancangan perbaikan untuk situs web. Evaluasi ini sangat penting untuk mengukur tingkat usability dari *website* tersebut. Usability adalah suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau *website* yang membuat pengguna dapat mengoperasikannya secara efektif, dan efisien (Jakob Nielsen, 2012). Oleh karena itu, evaluasi usability berperan penting dalam menentukan sejauh mana *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Metode Evaluasi yang digunakan adalah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan juga A/B Testing. *A/B testing* adalah teknik yang digunakan untuk membandingkan dua versi dari suatu elemen untuk menentukan mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu.

*System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu alat ukur untuk menilai suatu sistem atau produk (Brooke, 2013). Adapun alasan mengapa *System Usability Scale* lebih sering digunakan untuk mengukur usability dari sebuah sistem dikarenakan SUS memiliki beberapa kelebihan seperti SUS terdiri dari 10 pertanyaan, sehingga responden dapat lebih cepat dan efektif untuk menyelesaikan, kemudian SUS dikalkulasikan cara skor untuk setiap jawaban negatif dikurangi satu dan kemudian dikurangi dari 5, sedangkan skor untuk jawaban positif dikurangi satu. Hasilnya dikalikan 2,5 untuk mengonversi skor akhir ke skala 0-100. dengan sederhana dan luaran hasilnya berupa skor 0-100 sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok.

Tabel 2. 1 Predikat Skor SUS

Skor SUS	Predikat
0 - 60	F
61 - 70	D
71 - 80	C

81 - 90	B
91 - 100	A

Tabel 2. 2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner SUS

No.	Pernyataan
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini

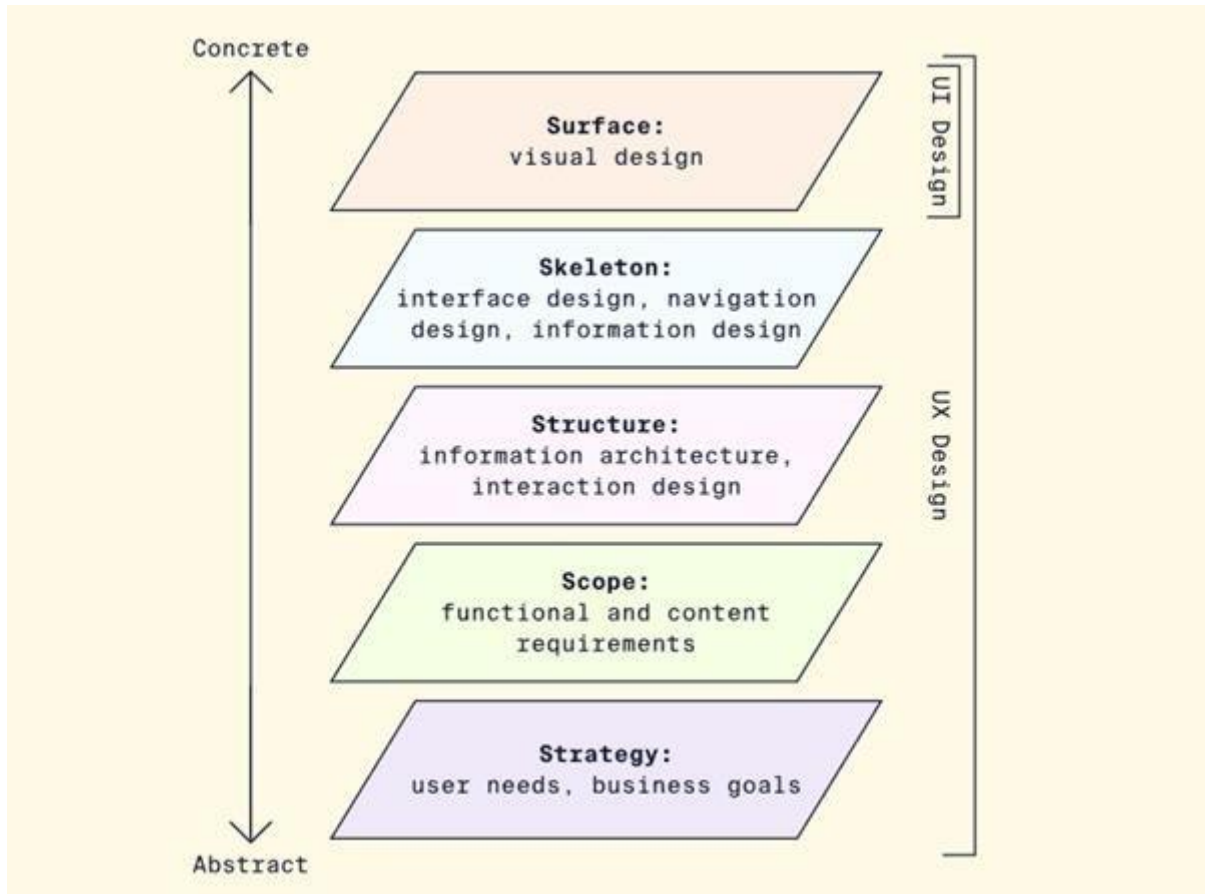
### 2.1.3 Prinsip Desain UI/UX

*User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* merupakan dua aspek paling penting dalam pengembangan produk digital seperti *website* atau aplikasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa *website* atau aplikasi dapat dinikmati, digunakan, dan dipahami dengan baik oleh pengguna. Menurut Nielsen (2020) terdapat 10 prinsip dalam desain yang meliputi.

Tabel 2. 3 10 Prinsip Desain

No	Prinsip Desain	Deskripsi
a.	<i>Visibility of system status</i>	Desain seharusnya selalu menjaga pengguna tetap terinformasi mengenai apa yang terjadi melalui umpan balik yang sesuai dalam waktu yang sesuai.
b.	<i>Match between the system and the real world</i>	Desain seharusnya menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh pengguna. Gunakan hanya kata, frasa, dan konsep yang akrab bagi pengguna. Ikuti konvensi dunia nyata, sehingga informasi muncul dalam urutan yang alami dan logis.
c.	<i>User Control and freedom</i>	Pengguna sering melakukan tindakan secara tidak sengaja. Mereka membutuhkan "pintu keluar darurat" yang jelas untuk keluar dari tindakan yang tidak diinginkan tanpa harus melalui proses yang panjang.
d.	<i>Consistency and standard</i>	Pengguna seharusnya tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama. Penting untuk mengikuti konvensi platform dan industri.
e.	<i>Error prevention</i>	Pesan kesalahan yang baik tentu penting, tetapi desain terbaik dapat dengan cermat mencegah terjadinya masalah.

f.	<i>Recognition rather than recall</i>	Kurangi beban memori pengguna, buat elemen, tindakan, dan opsi terlihat. Pengguna seharusnya tidak perlu mengingat informasi dari satu bagian antarmuka ke bagian lainnya. Informasi yang diperlukan untuk menggunakan desain (misalnya, label bidang atau item menu) seharusnya terlihat atau mudah diambil ketika diperlukan.
g.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Pintasan yang tersembunyi dari pengguna pemula dapat mempercepat interaksi bagi pengguna berpengalaman, sehingga desain dapat memuaskan kedua kelompok pengguna. Izinkan pengguna menyesuaikan tindakan yang sering dilakukan.
h.	<i>Aesthetics and minimalist design</i>	<i>User Interface</i> seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan.
i.	<i>Help users recognize, diagnose and recover from errors</i>	Pesan kesalahan seharusnya disampaikan dalam bahasa yang jelas (tanpa kode kesalahan), dengan akurat menunjukkan masalah dan memberikan saran solusi secara konstruktif.
j.	<i>Help and documentations</i>	Dalam skenario ideal, sistem tidak memerlukan penjelasan tambahan. Namun, mungkin perlu menyediakan dokumentasi untuk membantu pengguna memahami cara menyelesaikan tugas mereka



Gambar 2. 2 Lima Elemen dari UX Design

Sedangkan untuk *User Experience*, pada gambar 2.2 terdapat 5 lima elemen desain yang ditempatkan pada 5 bidang terpisah yang masing-masing ditumpuk di atas yang sebelumnya untuk membentuk rangkuman dari proses yang dapat diikuti oleh tim UX pada setiap proyek desain baru. Dari tingkat terendah hingga tertinggi, bidang-bidang tersebut adalah strategi, ruang lingkup, struktur, kerangka, dan permukaan (Jesse James Garret, 2002). Setiap bidang membangun pada bidang berikutnya seiring proyek bergerak dari konsep abstrak menjadi semakin konkret hingga mencapai produk yang selesai. Selain itu, setiap bidang memiliki tujuan yang berbeda atau tugas yang harus diselesaikan.

- a. **Strategi:** Masalah apa yang produk ini ditujukan untuk selesaikan? Pada lapisan ini, yang paling abstrak dari model, mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.
- b. **Lingkup:** Apa produk yang akan diciptakan untuk menyelesaikan masalah tersebut? Dalam lapisan ini, peneliti mendefinisikan persyaratan fungsional (fitur apa yang

- akan dibangun) dan persyaratan konten (informasi tertulis dan visual yang akan disertakan).
- c. Struktur: Bagaimana desain ini diorganisir dan bagaimana interaksinya bekerja? Lapisan ini mencakup arsitektur informasi (struktur dan organisasi konten) dan desain interaksi (pengalaman interaktif produk).
  - d. Rangka: Bagaimana informasi disajikan dan diatur? Lapisan ini mulai mempertimbangkan desain UI (desain elemen antarmuka), desain navigasi (bagaimana pengguna bergerak melalui sistem), dan desain informasi (menyajikan informasi untuk memfasilitasi pemahaman). Hasil umum pada tahap ini adalah serangkaian *wireframe*.
  - e. Permukaan: Bagaimana produk terlihat dan dirasakan oleh pengguna? Tahap ini menekankan desain visual, seperti penggunaan warna dan jenis huruf, dan merupakan tahap di mana desain UI menjadi pusat perhatian (meskipun tidak eksklusif untuk permukaan).

#### 2.1.4 A/B Testing

A/B Testing (juga dikenal sebagai Split Testing atau Bucket Testing) adalah metode membandingkan dua versi dari sebuah software atau hardware terhadap satu samalain untuk menentukan mana yang lebih baik (Aulia Taqwa et al., n.d.). Metode ini melibatkan pembuatan dua versi berbeda dari sebuah elemen (versi A dan versi B) yang kemudian diujikan kepada dua kelompok pengguna yang berbeda secara acak. Tujuan dari A/B Testing adalah untuk menentukan versi mana yang menghasilkan performa lebih baik berdasarkan metrik tertentu, seperti tingkat konversi, jumlah klik, atau waktu yang dihabiskan pada halaman.

## 2.2. Penelitian Sebelumnya

Pada studi yang dilakukan oleh oleh Multazam et al., (2020) mengenai coworking space dan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* Placeplus dilatarbelakangi oleh kebutuhan pengguna *coworking space* di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan UI/UX yang memudahkan pengguna dalam menggunakan layanan reservasi coworking space. Metode yang digunakan melibatkan analisis, desain dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), evaluasi, dan implementasi.

Selanjutnya pada studi yang dilakukan oleh Sapitri et al., (2023) menjelaskan penelitian mengenai aplikasi M-Banking BSI dan perancangan UI/UX dengan metode Lean UX. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas layanan *M-Banking* BSI dan kepuasan nasabah melalui desain yang menarik. Metode Lean UX melibatkan tahap deklarasi asumsi, pembuatan *Minimum Viable Product* (MVP), eksperimen, dan hasil akhir berdasarkan preferensi responden. Analisis dilakukan melalui kuesioner dan usability testing.

Pada studi selanjutnya yang dilakukan oleh Ratnasari et al., (2020), peneliti melakukan evaluasi terhadap tiga situs web pembelajaran pemrograman, yaitu Codecademy, W3school, dan Udemy. Penelitian ini muncul dari kendala dalam pembelajaran pemrograman di SMK. Tujuannya adalah eksplorasi dan perbandingan UI/UX dari ketiga situs web tersebut. Metode yang digunakan adalah *A/B testing* dan literatur *review*, dengan subjek penelitian berupa siswa SMK.

Nur Praditya Wibisono (2021) melakukan penelitian evaluasi terhadap situs web pembelajaran, dengan melibatkan Codecademy, W3school, dan Udemy. Penelitian ini bertujuan untuk meredesain UI perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta agar lebih mudah digunakan oleh mahasiswa. Metode penelitian melibatkan perancangan, data primer, dan data sekunder. Analisis dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif, melibatkan mahasiswa ISI Yogyakarta.

Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum et al., (2023), peneliti melakukan perancangan ulang UI/UX pada *website Open Library* Telkom University dengan fokus pada tipe kepribadian pengguna, terutama tipe kepribadian influence. Studi ini dilatarbelakangi oleh pentingnya desain UI/UX yang baik dalam meningkatkan efektivitas penggunaan perpustakaan digital. Metode *Design Thinking* digunakan dengan subjek penelitian berupa mahasiswa Telkom University. Evaluasi dilakukan melalui usability testing dan *User Acceptance Testing* (UAT).

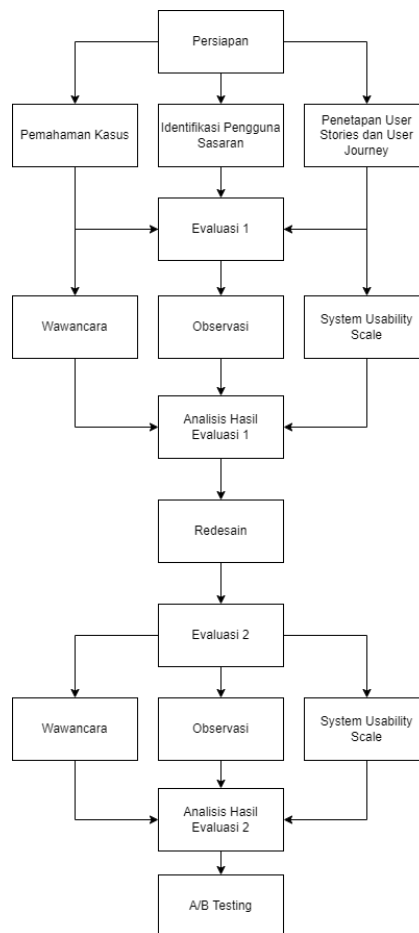
Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat dipetik beberapa pelajaran penting untuk penelitian penulis, terutama terkait *A/B testing* dan redesain. Studi oleh Multazam et al., (2020) menunjukkan pentingnya pendekatan User Centered Design (UCD) dalam merancang UI/UX yang memudahkan pengguna dalam menggunakan layanan, sedangkan penelitian oleh Sapitri et al., (2023) menyoroti efisiensi metode Lean UX yang dapat meningkatkan kualitas layanan melalui iterasi cepat dan validasi langsung dari pengguna. Lebih spesifik, studi oleh Ratnasari et al., (2020) dan Wibisono (2021) menegaskan nilai dari *A/B testing* dalam mengevaluasi dan membandingkan berbagai desain untuk mengidentifikasi mana yang lebih

efektif, yang relevan dalam memastikan desain yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian oleh Puspitaningrum et al., (2023) menekankan pentingnya perancangan ulang UI/UX berdasarkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan efektivitas dan kepuasan penggunaan, yang merupakan inti dari proses redesain. Dengan menggabungkan pendekatan-pendekatan ini, penelitian penulis akan berfokus pada penerapan *A/B testing* untuk mendapatkan umpan balik yang terukur dan mengarahkan proses redesain yang didasarkan pada data pengguna nyata, sehingga menghasilkan desain UI/UX yang lebih fungsional dan memuaskan bagi pengguna.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Tahapan Metode Penelitian

Bab ini akan menjelaskan mengenai proses analisis dan perancangan Desain UI/UX *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman dengan menggunakan metode A/B Testing. Proses dimulai dengan perancangan *user persona*, *user stories*, kemudian dilanjutkan dengan perancangan *user journeys*, dan setelah kedua proses tersebut telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap partisipan yang dipilih, Adapun tahap pengujian terdiri atas 3 sesi, diantaranya, observasi, wawancara, dan *System Usability Scale*. Kemudian akan dilanjutkan dengan perancangan desain *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman dengan menggunakan metode A/B Testing.



Gambar 3. 1 Flowchart tahapan metode penelitian

### 3.2. Persiapan

Pada tahap ini, sebelum melakukan penelitian, penulis akan melakukan persiapan yang terdiri dari beberapa langkah, yaitu pemahaman kasus, mengidentifikasi sasaran pengguna, dan penetapan *user stories* dan *user journey*.

### 3.2.1 Pemahaman Kasus

Objek pada penelitian yang akan dilakukan kali ini adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. *Website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman merupakan platform yang dikelola oleh Pemerintah Sleman dan *website* ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2019. Adapun tujuan dari *website* ini adalah untuk meningkatkan akses dan pelayanan masyarakat Kabupaten Sleman. Melalui *website* ini, diharapkan masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan. *Website* ini menjadi salah satu upaya Pemerintah Kota Yogyakarta untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan aksesibilitas informasi perpustakaan dan kearsipan, serta memfasilitasi interaksi antara pihak perpustakaan dengan masyarakat.

### 3.2.2 Identifikasi Pengguna Sasaran

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah penulis akan merancang *user persona* yang akan digunakan sebagai landasan untuk merancang dan mengembangkan *website* yang akan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User persona* digunakan untuk memilih partisipan yang berisikan 5 orang, dan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu;

- a. Partisipan yang belum pernah menggunakan *website*
- b. Partisipan yang pernah menggunakan aplikasi/situs.

*User persona* merupakan profil dari orang-orang fiksi yang menjelaskan perilaku, motivasi, frustrasi, dan tujuan akhir pengguna atau target suatu produk atau layanan (Sundt & Davis, 2017). *User persona* yang dibentuk mencakup elemen demografis, seperti usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga menggali Psikografi, mencakup tujuan pengguna, kebiasaan, preferensi, dan ketidaknyamanan yang mungkin dialami. Selanjutnya, elemen Teknografi juga diintegrasikan, fokus pada tingkat literasi teknologi dan perangkat yang digunakan oleh pengguna potensial.

### 3.2.3 Penetapan User Stories dan User Journeys

Dalam tahap kedua setelah merancang *user persona*, penelitian difokuskan dalam pembuatan *user stories* dan *user journeys* untuk mendokumentasikan kebutuhan pengguna serta Langkah-langkah yang kemungkinan akan diambil saat berinteraksi dengan *website*. *User stories* bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan pengguna. *User stories* terdiri dari tiga aspek utama yang dikenal sebagai *Card*, *Conversation*, dan *Confirmation* (Ron Jeffries, 2001).

Sementara *user journeys* bertujuan memberikan pemahaman terhadap perjalanan pengguna dari awal hingga akhir dalam mencapai tujuan mereka. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan *website* tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Kemudian untuk format dari *user journeys* yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

- a. halaman - [aksi] - halaman - ...

### 3.3. Evaluasi 1

Pada tahap ini, penelitian membahas metodologi pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja dan kegunaan *website*. Dalam konteks ini, pengujian mencakup observasi, wawancara, dan penggunaan *System Usability Scale (SUS)* sebagai alat pengukuran kepuasan dan kemudahan penggunaan. Melalui pengujian ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah, mendapatkan umpan balik langsung, dan mengukur keberhasilan penggunaan *website*.

#### 3.3.1 Observasi

Tahap pertama dalam pengujian adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara peneliti mengamati secara langsung bagaimana pengguna dalam berinteraksi dengan *website*.

#### 3.3.2 Wawancara

Pada tahap ini, wawancara digunakan sebagai metode untuk mendapatkan perspektif langsung dari pengguna terkait pengalaman mereka saat menggunakan *website*. Wawancara memberikan kesempatan untuk mendengarkan suara pengguna, menangkap kebutuhan yang mungkin tidak terdokumentasi secara formal, dan memperoleh pemahaman mendalam tentang harapan dan pengalaman pengguna. Untuk daftar pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?
2.	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?

3.	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?
4.	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?

### 3.3.3 System Usability Scale

Tahap terakhir dalam melakukan pengujian adalah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat pengukuran standar untuk mengevaluasi kinerja *website*. *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna yang terdiri dari 10 item pertanyaan (Brooke, 2013). Untuk menghitung Skala Kegunaan Sistem (SUS) berdasarkan (Brooke, 2013), terdapat 10 pertanyaan dengan penilaian khusus. Jawaban untuk pertanyaan ganjil dikurangi satu, sedangkan jawaban untuk pertanyaan genap dikurangi dari lima. Kemudian, jumlahkan semua skor yang telah disesuaikan. Total skor ini, yang berada dalam rentang 0-40, kemudian dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan skor akhir SUS pada skala 0-100. Skor ini memberikan ukuran relatif tentang kegunaan sistem yang dinilai, bukan dalam bentuk persentase. Pernyataan dari SUS dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 2 Pernyataan SUS

No.	Pernyataan
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat

8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini

### 3.3.4 Analisis Hasil Evaluasi 1

Pada tahap ini, penulis akan melakukan analisis hasil dari seluruh langkah-langkah evaluasi yang telah dilakukan, penulis akan membandingkan *user journey* yang sebelumnya telah dibuat dengan *user journey* dari partisipan, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah *website* tersebut dapat dengan mudah diingat oleh partisipan lama (*memorability*), dan dapat dipelajari dengan mudah oleh pengguna baru (*learnability*). Untuk menilai kesamaan, akan digunakan skala, seperti berikut;

0 = berbeda (<50%),

1 = ada beberapa kesamaan (50% sd 75%),

2 = ada banyak kesamaan (75% sd 90%),

3 = sama (90% sd 100%).

Pada langkah selanjutnya, penulis akan menganalisis hasil dari wawancara yang sebelumnya telah dilakukan dengan partisipan, hal ini bertujuan untuk mencari tau apa saja yang menjadi kekurangan serta kendala umum dari partisipan dalam mengakses informasi yang ada di *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Kemudian pada langkah selanjutnya akan dilakukan penghitungan skor rata-rata dari SUS serta predikat.

### 3.4. Redesain

Pada tahap selanjutnya, setelah melakukan persiapan serta melakukan evaluasi dan juga telah selesai menganalisis hasil dari evaluasi, langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah mulai melakukan redesign, redesign akan dimulai dengan mengidentifikasi aspek-aspek kunci yang perlu diperbaiki berdasarkan umpan balik dari evaluasi. Hal ini mencakup memprioritaskan area-area yang paling membutuhkan perubahan, merencanakan strategi redesign yang efektif, dan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kegunaan, estetika, dan fungsi. Proses ini juga melibatkan interaksi dengan pengguna untuk mendapatkan perspektif mereka dan mengintegrasikan pandangan mereka dalam proses redesign.

### 3.5. Evaluasi 2

Setelah penulis menyelesaikan tahap redesain, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap hasil redesain tersebut. Proses evaluasi ini akan dilakukan dengan metode yang sama seperti yang digunakan pada versi sebelumnya, yaitu versi A. Metode evaluasi yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan penghitungan skor Sistem Usability Scale (SUS).

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan desain baru (versi B) dalam konteks nyata. Penulis akan mencatat berbagai interaksi dan reaksi pengguna, termasuk kesulitan yang mereka alami dan kemudahan yang mereka rasakan saat menggunakan desain tersebut. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat ditingkatkan lebih lanjut dalam desain UI/UX.

Wawancara akan dilakukan secara mendalam dengan para pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pengalaman mereka dengan desain baru. Melalui wawancara, penulis dapat menggali informasi yang lebih mendalam mengenai preferensi pengguna, kesan pertama mereka, serta saran dan kritik yang dapat digunakan untuk memperbaiki desain. Wawancara juga memungkinkan penulis untuk memahami konteks penggunaan dari sudut pandang pengguna, sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan dan harapan mereka secara lebih akurat.

Selanjutnya, penghitungan skor SUS akan dilakukan untuk mendapatkan ukuran kuantitatif dari tingkat kegunaan desain baru. SUS adalah sebuah kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu sistem. Setiap pertanyaan memiliki skala Likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Hasil dari kuesioner ini akan dihitung untuk menghasilkan skor SUS, yang kemudian dapat dibandingkan dengan skor dari versi sebelumnya (versi A).

Melalui proses evaluasi ini, penulis berharap dapat mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil evaluasi dari versi A dan versi B. Penulis akan menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan penghitungan skor SUS untuk menentukan apakah desain baru lebih efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna dibandingkan dengan desain sebelumnya. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan wawasan berharga mengenai keberhasilan redesain dan dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, penulis dapat memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar memenuhi

kebutuhan dan harapan pengguna, serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### **3.6. A/B Testing**

Setelah penulis selesai melakukan tahap evaluasi versi B, langkah berikutnya adalah melakukan *A/B Testing* sebagai tahap inti dari penelitian ini. Pada tahap *A/B Testing*, penulis akan secara langsung membandingkan hasil evaluasi dari versi A dan versi B untuk menentukan apakah redesain yang telah dilakukan berhasil meningkatkan kualitas desain.

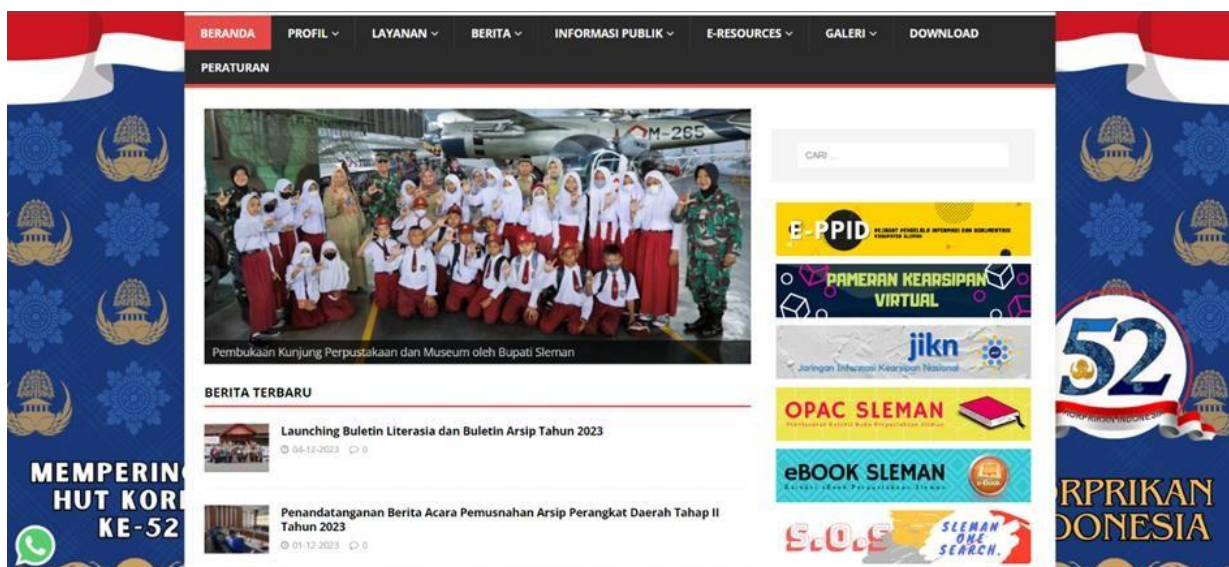
*A/B Testing* merupakan metode yang digunakan untuk membandingkan dua versi dari suatu produk atau layanan dengan tujuan mengidentifikasi mana yang lebih efektif berdasarkan data yang diperoleh dari pengguna. Dalam konteks penelitian ini, versi A akan merujuk pada desain awal sebelum redesain, sementara versi B adalah hasil dari proses redesain.

Melalui tahap *A/B Testing* ini, penulis berharap dapat memperoleh bukti empiris mengenai keberhasilan redesain. Hasil dari *A/B Testing* akan menjadi dasar yang kuat untuk menyarankan perbaikan lebih lanjut atau mempertahankan desain baru jika terbukti lebih unggul. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi dalam pengembangan desain yang lebih baik tetapi juga memberikan wawasan berharga mengenai metode evaluasi dan validasi dalam proses desain UI/UX.

## BAB IV EVALUASI UI/UX

### 4.1. Deskripsi Kasus

Sebagai kelanjutan dari pembahasan sebelumnya, Bab 4 akan mendalami mengenai proses evaluasi serta perancangan ulang *User Interface* dan *User Experience* dari *Website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Sejalan dengan konteks yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman yang diluncurkan pada tahun 2019 ini diakui sebagai sarana yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan pelayanan informasi terkait perpustakaan dan kearsipan bagi masyarakat Kabupaten Sleman.



Gambar 4. 1 Halaman Beranda Website

Seperti yang terlihat pada Gambar 4.1, dapat dilihat bahwa Fungsionalitas *website* juga mencakup penyediaan informasi yang berhubungan mengenai perpustakaan seperti jadwal perpustakaan, program perpustakaan, dan berita mengenai perpustakaan. Pengguna utama dari *website* ini melibatkan berbagai kalangan masyarakat umum yang mencari informasi mengenai perpustakaan dan kearsipan, calon anggota perpustakaan, dan juga pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan yang bertanggung jawab untuk mengelola dan menyajikan konten yang diperlukan pada *website* tersebut. *Website* ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi dan juga mempermudah interaksi antara masyarakat dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Masyarakat.

Gambar 4. 2 Halaman Permohonan Keanggotaan

Adapun salah satu fitur yang terdapat pada *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman adalah fitur permohonan keanggotaan. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.2, terdapat *User Interface* dari halaman pendaftaran keanggotaan. Gambar tersebut menampilkan *User Interface* yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan proses pendaftaran sebagai anggota perpustakaan melalui *website*. Desain *User Interface* tersebut memperlihatkan elemen-elemen yang terlibat proses saat pendaftaran keanggotaan, serta memperjelas Langkah-langkah yang harus diikuti oleh calon anggota.

No.	Judul Buku	Penulis	ISBN	Penerbit	Jenis
1292	Konseling Lintas Budaya	Drs. Giyono, M.Pd.	978-602-6435-00-2	Media Akademi	Beli
1138	Genetika	Ramadhani Chaniago, S.TP.	978-602-72999-7-9	Innosain	Beli

Gambar 4. 3 Halaman Layanan Digital

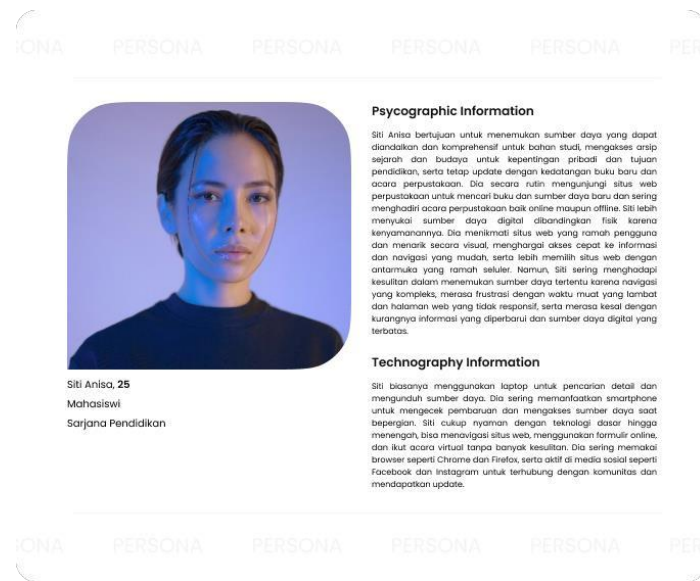
Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.3, tergambar dengan jelas halaman layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk mencari informasi mengenai buku yang ingin dicari di *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta. Gambar ini menampilkan *User Interface* yang didesain untuk memberikan kemudahan dalam pencarian, memungkinkan pengguna untuk dengan efisien menavigasi koleksi buku yang tersedia.

Melalui fitur ini, pengguna dapat mencari buku secara spesifik, mengeksplorasi katalog perpustakaan, dan mendapatkan informasi terperinci mengenai buku yang diminati. Gambar 4.3 memberikan gambaran visual tentang bagaimana *website* ini memberdayakan pengguna untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah, sesuai dengan tujuan utama dari layanan digital perpustakaan.

#### **4.2. Pengguna Sasaran**

Dalam sub bab ini,, penulis telah menyusun *user persona* untuk *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Dalam menentukan *user persona* penulis menggunakan beberapa dasar penting yang mencakup berbagai aspek pengguna yaitu, data demografis, teknografi, kemudian juga analisis perilaku.

Proses dalam membuat *user persona* melibatkan dokumentasi dan desain *user persona* menggunakan Adobe Illustrator. Hasil dari tahap dokumentasi dan desain ini menghasilkan *user persona* yang merepresentasikan karakteristik berbagai calon pengguna yang memiliki ketertarikan dalam mengakses *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Penting untuk dicatat bahwa data yang digunakan dalam *user persona* tidak mencantumkan informasi pribadi asli, dan foto-foto yang digunakan untuk ilustrasi berasal dari sumber yang dapat diakses secara umum, yaitu *website* unsplash.



Gambar 4. 4 User Persona

*User persona* yang telah dirancang untuk *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman dapat diidentifikasi dan dinilai melalui Gambar 4.4, memberikan gambaran visual yang komprehensif tentang karakteristik pengguna potensial dan preferensi mereka.

Untuk partisipan, penulis memilih yang memiliki data yang relevan sesuai elemen dari user persona yang telah dibuat, adapun partisipan yang dipilih dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. 1 Data Partisipan

Partisipan	Profesi	Status	Teknografi
S	Mahasiswa UII	Sudah pernah menggunakan <i>website</i>	<i>Average users</i>
H	Mahasiswi UII	Sudah pernah menggunakan <i>website</i>	<i>Average users</i>
F	Mahasiswi UII	Belum pernah menggunakan <i>website</i>	<i>Average users</i>
R	Mahasiswa UII	Belum pernah menggunakan <i>website</i>	<i>Average users</i>
G	Mahasiswa UII	Belum pernah menggunakan <i>website</i>	<i>Tech Savy</i>

### 4.3. User Stories dan User Journeys

Pada tahap ini penulis akan menjelaskan mengenai *user stories* dan *user journeys* yang sebelumnya telah dirancang untuk memahami interaksi pengguna dengan *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Analisis ini akan menjadi landasan untuk merancang *User Experience* yang berfokus kepada kebutuhan pengguna.

### 4.3.1 User Stories

Penulis telah menuliskan 5 *user stories* untuk *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman, berikut merupakan *user stories* tersebut:

1. Sebagai seorang pelajar yang sedang meneliti untuk tugas sekolah, Saya ingin mencari buku yang relevan dengan topik riset saya, Sehingga saya dapat memperoleh referensi yang tepat untuk menyelesaikan tugas saya.
2. Sebagai penduduk Sleman yang baru pindah, Saya ingin membuat kartu anggota perpustakaan secara *online*, Sehingga saya dapat meminjam buku tanpa perlu datang langsung ke perpustakaan.
3. Sebagai pengguna aplikasi Dinas Perpustakaan Sleman, saya ingin mengakses halaman berita sehingga saya dapat mengetahui informasi terbaru dan update mengenai layanan perpustakaan..
4. Sebagai seorang mahasiswa yang ingin mengunjungi perpustakaan, saya ingin mencari informasi mengenai jadwal kunjung perpustakaan, sehingga saya bisa merencanakan kunjungan saya dengan lebih baik dan memastikan bahwa saya datang pada waktu yang tepat.
5. Sebagai pengguna dan pembaca aktif, Saya ingin mengusulkan judul buku baru yang menurut saya bermanfaat dan menarik untuk ditambahkan ke koleksi perpustakaan, Sehingga dapat memperkaya sumber informasi yang tersedia untuk seluruh pengunjung perpustakaan.

### 4.3.2 User Journeys

Pada bagian ini, penulis akan menuliskan *user journey* yang sebelumnya telah dibuat.. Berikut merupakan *user journey* yang sebelumnya telah penulis buat :

Tabel 4. 2 User Journey Efisien

Kode	<i>user journey</i>
T1	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Digital] – Halaman Layanan Digital
T2	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Halaman keanggotaan [Formulir Permohonan : Identitas Pemohon > Data Tempat Tinggal & Pekerjaan > Verifikasi] – [CTA : Kirim]
T3	Beranda – [menu : Berita > Perpustakaan] – Halaman Berita Perpustakaan

T4	Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan] – Halaman Kunjung Perpustakaan
T5	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Usul Buku Baru] – Halaman Usul Buku Baru [Form: Nama Anda > Judul Buku > Penulis/Pengarang > Penerbit] – [Captcha] – [CTA: Kirim]

#### 4.4. Pengujian

Penulis melakukan pengujian *User interface website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman dengan melibatkan lima responden untuk menjalani beberapa task yang sebelumnya telah penulis tentukan. Proses pengujian yang melibatkan responden ini bertujuan untuk mengevaluasi secara langsung interaksi pengguna dengan *website*. Pentingnya pengujian ini juga tidak hanya terletak pada identifikasi potensi masalah atau kekurangan dari *user interface website*, namun juga untuk memahami sejauh mana *user* dapat dengan lancar menggunakan atau mengoperasikan fitur-fitur yang disediakan oleh *website*. Respons dan *feedback* dari responden merupakan hal penting yang dapat digunakan untuk menyempurnakan *website*, memastikan setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Dalam tahap ini, penulis selaku penguji membagi dua kelompok responden menjadi;

- c. Partisipan yang belum pernah menggunakan *website*
- d. Partisipan yang pernah menggunakan aplikasi/situs.

Kemudian penguji memberikan *task* yang perlu dilakukan oleh partisipan, setelah partisipan telah selesai melakukan *task* yang diberikan, penulis akan menganalisis apakah *user journey* partisipan memiliki kesamaan dengan *user journey* yang telah ditentukan penulis. Berikut task yang dikerjakan oleh partisipan.

Tabel 4. 3 Task Partisipan

Kode	Task
T1	Partisipan diminta untuk mencari halaman pencarian buku
T2	Partisipan diminta untuk mengakses serta mendaftar sebagai Anggota Perpustakaan
T3	Partisipan diminta untuk menemukan halaman berita perpustakaan

<b>T4</b>	Partisipan diminta untuk menemukan halaman kunjung perpustakaan
<b>T5</b>	Partisipan diminta untuk mengakses halaman yang memungkinkan pengguna untuk mengusulkan judul buku baru

#### 4.4.1 Observasi

Setelah dilakukannya pengujian dengan meminta lima partisipan mengerjakan task, penulis selanjutnya mengobservasi user journey partisipan, berdasarkan task yang dilakukan partisipan, berikut user journey dari partisipan.

Tabel 4. 4 User Journey Partisipan

<b>Partisipan</b>	<b>Task</b>	<b>User Journey</b>
S	T1	Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan] – Kunjung Perpustakaan – Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Digital ] – Layanan Digital
	T2	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Halaman keanggotaan [Formulir Permohonan : Identitas Pemohon > Data Tempat Tinggal & Pekerjaan > Verifikasi] – [CTA : Kirim]
	T3	Beranda – [menu: Informasi Publik] – Beranda – [menu: Berita > Perpustakaan] – Berita perpustakaan
	T4	Beranda [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan} – Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [menu:Layanan> Bidang Perpustakaan > usulan buku baru] – Usulan buku baru - [Form: Nama Anda > Judul Buku > Penulis/Pengarang > Penerbit] – [Captcha] – [CTA: Kirim]
H	T1	Beranda – [menu: Informasi Publik – E-Resources] – Beranda [search: Daftar Buku] – Artikel Presentasi Materi 1 Penulisan Buku Kekhasan Sleman – Beranda – [menu: Layanan >Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan] – Halaman Kunjung Perpustakaan – Beranda –

		[menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Digital] – Halaman Daftar Buku
	T2	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Halaman keanggotaan [Formulir Permohonan : Identitas Pemohon > Data Tempat Tinggal & Pekerjaan > Verifikasi] – [CTA : Kirim]
	T3	Beranda – [menu: Berita> Perpustakaan] – Berita perpustakaan
	T4	Beranda [menu: Informasi Publik > Wajib Diumumkan Setiap Saat] – Halaman Pengumuman – Beranda [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan} – Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > usulan buku baru] – Usulan buku baru - [Form: Nama Anda > Judul Buku > Penulis/Pengarang > Penerbit] – [Captcha] – [CTA: Kirim]
F	T1	Beranda – [Search: Daftar Buku] – Hasil Pencarian: Presentasi Materi 1 Penulisan Buku Kekhasan Sleman – Beranda [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Digital ] – Layanan Digital
	T2	Beranda – [ menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Permohonan Keanggotaan
	T3	Beranda – [Search: Berita Perpustakaan] – Berita Perpustakaan
	T4	Beranda – [menu: Profil] [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan] – Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > usulan buku baru] – Usulan buku baru - [Form: Nama Anda > Judul Buku > Penulis/Pengarang > Penerbit] – [Captcha] – [CTA: Kirim]

R	T1	Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Referensi] – Layanan Referensi – Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Wisata Pustaka] – Wisata Pustaka – Beranda – [ menu:Layanan > Kunjung Perpustakaan] – Kunjung Perpustakaan – Beranda <b>(GAGAL)</b>
	T2	Beranda – [ menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Permohonan Keanggotaan
	T3	Beranda – [Search: Berita Perpustakaan] – Berita Perpustakaan
	T4	Beranda [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan} – Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [menu: Layanan > Bidang Pengembangan Sistem dan Pelayanan > E- Book] – Halaman E-Book – Beranda – [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan Usulan Buku Baru] – Halaman Usul Buku Baru
G	T1	Beranda – [menu:Galeri – Download – Layanan > Usulan Buku Baru] – Usulan Buku Baru – Beranda –[menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Wisata Pustaka] – Halaman Wisata Pustaka – Beranda – [menu:Layanan > Bidang Perpustakaan > Layanan Digital] – Halaman Layanan Digital
	T2	Beranda – [menu : Layanan > Bidang Perpustakaan > Keanggotaan] – Halaman keanggotaan [Formulir Permohonan : Identitas Pemohon > Data Tempat Tinggal & Pekerjaan > Verifikasi] – [CTA : Kirim]
	T3	Beranda – [menu: Berita> Perpustakaan] – Berita perpustakaan
	T4	Beranda [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > Kunjung Perpustakaan} – Kunjung Perpustakaan

	T5	Beranda – [menu: Layanan > Bidang Perpustakaan > usulan buku baru] – Usulan buku baru - [Form: Nama Anda > Judul Buku > Penulis/Pengarang > Penerbit] – [Captcha] – [CTA: Kirim]
--	----	--

#### 4.4.2 Wawancara

Pada tahap ini, penulis melaksanakan sesi wawancara dengan lima partisipan yang telah menyelesaikan serangkaian tugas. Pertanyaan yang diajukan disusun dengan tujuan mendapatkan wawasan mendalam mengenai faktor-faktor yang memudahkan atau menghambat partisipan selama menjalankan tugas, serta untuk menilai preferensi dan ketidaknyamanan yang mungkin muncul selama interaksi dengan *website*. Selain itu, pertanyaan juga difokuskan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh partisipan.

Proses wawancara dilakukan secara waktu nyata menggunakan *platform* Zoom atau melalui pertemuan tatap muka. Penulis menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur dengan tujuan untuk menggali informasi yang memperkuat pemahaman terhadap kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil dari wawancara ini diharapkan dapat memberikan landasan yang solid untuk implementasi perbaikan pada desain antarmuka pengguna *website*, sesuai dengan masukan langsung dari pengguna yang bersangkutan.

Tabel 4. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara	S	H	F	R	G
a.	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses	Saya dapat menemukan tombol atau pilihan dengan cukup mudah.	Saya seringkali menemukan tombol atau pilihan dengan cepat dan mudah.	Saya dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat menggunakan fitur di <i>website</i> .	Saya merasa kesulitan menemukan tombol atau pilihan yang saya cari.	Untuk menemukan tombol fitur terkesan mudah bagi saya.

	fitur pada <i>website</i> ?					
b.	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> terlalu standar, tidak menarik.	Tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> terlihat cukup baik, tetapi tidak luar biasa.	Kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> terlihat baik dan cukup menarik.	Tampilan antarmuka dari <i>website</i> terkesan biasa saja, tidak ada yang menarik, namun untuk pemilihan warna sudah pas	Tampilan dan desain dari <i>website</i> cukup standar, tidak ada hal yang spesial yang membuat <i>website</i> terlihat unik.
c.	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Beberapa hal memudahkan, tapi ada juga yang sedikit menyulitkan dalam mengeksekusi tugas.	Terdapat beberapa hal yang memudahkan tugas yang saya berikan, dan sedikit yang menyulitkan. Seperti tidak jelasnya dimana	Dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan, saya menemukan beberapa hal yang memudahkan, tetapi juga beberapa hal yang	Beberapa hal memudahkan saya dalam mencari informasi dari tugas yang diberikan, namun ada juga yang membuat	Dari tugas yang diberikan, tidak ada fitur yang terlalu menyulitkan saya

			<p>untuk mencari list buku yang tersedia.</p>	<p>cukup membingungkan. Sebagai contoh, saya merasa bahwa tata letak pada beberapa halaman tidak konsisten, yang membuat saya harus mencari informasi dengan lebih teliti</p>	<p>saya sedikit bingung</p>	
d.	<p>Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?</p>	<p>Informasi dapat saya temukan namun dengan sedikit usaha.</p>	<p>Beberapa informasi dapat saya temukan dengan mudah, namun terdapat 1 informasi yang saya tidak bisa temukan</p>	<p>Informasi yang saya butuhkan dapat saya temukan dengan mudah.</p>	<p>Informasi yang saya cari dapat saya temukan dengan tidak terlalu mudah</p>	<p>Saya dapat mengakses informasi saya secara mudah</p>

#### 4.4.3 System Usability Scale

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan umpan balik kuantitatif dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Kemudian dari hasil kuisioner *System Usability Scale* tersebut dilakukan perhitungan sehingga diperoleh nilai seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 6 Nilai SUS Partisipan

No.	Pernyataan	S	H	F	R	G
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	1	2	1	2	2
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	2	3	3	3	3
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	3	4	3	3	3
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	2	2	3	2	1
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	4	3	2	2
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	4	2	4	4	3
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	3	2	4	1	2
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	3	3	3	4
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	3	2	4	2	2
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	4	4	1	2	3
	Skor SUS	<b>64</b>	<b>64</b>	<b>71.5</b>	<b>59</b>	<b>61.5</b>
	Rata-rata	64				
	Predikat	<b>D</b>				

#### 4.5. Analisis Hasil

Dalam bagian ini, penulis akan melakukan analisis hasil dari pengujian yang sebelumnya telah dilakukan. Penulis akan menganalisis hasil dimulai dari *User Journey*, Wawancara, dan yang terakhir adalah *System Usability Scale*.

##### 4.5.1 User Journey

Pada tahap ini penulis melihat kesamaan antara user journey paling efektif dengan user journey yang telah dilakukan oleh kelima partisipan untuk menilai *memorability*, *learnability*, dan *efficiency* pada situs Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Hasil dari analisis *user journey* dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah.

Tabel 4. 7 Hasil Analisis *User Journey*

No	Task/User Story	Partisipan					Rerata
		S*	H*	F	R	G	
1.	Partisipan diminta untuk mencari halaman pencarian buku	1	1	1	0	1	0,8
2.	Partisipan diminta untuk mengakses serta mendaftar sebagai Anggota Perpustakaan	3	2	2	3	3	2,6
3.	Partisipan diminta untuk menemukan halaman berita perpustakaan	3	3	2	3	1	2,4
4.	Partisipan diminta untuk menemukan halaman kunjung perpustakaan	3	3	3	1	3	2,6
5.	Partisipan diminta untuk mengakses halaman yang memungkinkan pengguna untuk mengusulkan judul buku baru	3	3	3	1	3	2,6
	Rerata	2,6	2,4	2,2	1,6	2,2	2,2
	Skor	<b>2.5</b> <i>(memory)</i>		<b>2</b> <i>(learn)</i>			

\* = pernah menggunakan

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.7 beberapa informasi penting dapat ditarik mengenai pengalaman pengguna dalam mengakses berbagai halaman di *website* perpustakaan. Pertama, tugas mencari halaman pencarian buku memiliki skor rata-rata terendah (0,8), menunjukkan bahwa ini adalah area yang paling bermasalah dan memerlukan perbaikan signifikan. Sebaliknya, tugas mengakses halaman untuk mengusulkan judul buku baru memiliki skor rata-rata tertinggi (2,8), menunjukkan bahwa pengguna relatif mudah menemukan dan menggunakan halaman ini.

Secara keseluruhan, rata-rata skor untuk semua tugas adalah 2,2, dengan variasi yang cukup besar di antara partisipan. Partisipan yang sudah pernah menggunakan fitur-fitur di *website* (S\* dan H\*) cenderung memberikan skor yang lebih tinggi, menunjukkan bahwa familiaritas dengan sistem meningkatkan kemudahan penggunaan. Tugas-tugas lain seperti mengakses dan mendaftar sebagai anggota perpustakaan, menemukan halaman berita perpustakaan, dan menemukan halaman kunjung perpustakaan memiliki skor yang lebih baik dibandingkan tugas mencari halaman pencarian buku, tetapi masih menunjukkan ada ruang untuk perbaikan.

Skor Memory (2,5) dan Learn (2,0) menunjukkan bahwa pengguna yang sudah familiar dengan sistem memiliki pengalaman yang lebih positif dibandingkan pengguna baru. Berdasarkan data ini, halaman pencarian buku dan akses ke halaman pendaftaran anggota perpustakaan perlu diperhatikan dan ditingkatkan untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna. Sementara itu, halaman berita perpustakaan dan halaman kunjung perpustakaan mendapatkan skor yang cukup baik, tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan untuk mencapai skor maksimal. Informasi ini sangat berguna untuk mengidentifikasi titik-titik kelemahan dalam desain dan navigasi *website* perpustakaan, serta mengarahkan upaya perbaikan untuk meningkatkan *user experience* secara keseluruhan.

#### **4.5.2 Analisis Wawancara**

Pada tahap ini, penulis akan menuliskan hasil dari wawancara yang sebelumnya telah dilakukan dengan partisipan. Hasil dari analisis wawancara akan membantu penulis dalam merumuskan rekomendasi perbaikan yang akan dilakukan selanjutnya, hasil dari analisis wawancara dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Wawancara

No	Kekurangan atau hal yang tidak disukai	Penjelasan
	Kesulitan Menemukan Tombol atau Pilihan	Beberapa partisipan merasa kesulitan dalam menemukan tombol atau pilihan yang mereka cari di <i>website</i> .
	Kualitas Tampilan Antarmuka dan Desain <i>Website</i>	Beberapa partisipan menganggap tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> terlalu standar dan tidak menarik. Mereka mengharapkan tampilan yang lebih baik dan menarik.
	Mengeksekusi Tugas yang Diberikan	Beberapa partisipan mengalami kesulitan dalam mengeksekusi tugas yang diberikan. Mereka mencatat bahwa ada beberapa hal yang memudahkan tugas, tetapi juga ada yang membuatnya sedikit bingung.
	Menemukan Informasi yang Dibutuhkan	Terdapat tanggapan yang menunjukkan bahwa meskipun informasi dapat ditemukan, terkadang diperlukan usaha ekstra atau ada informasi yang tidak bisa ditemukan dengan mudah.

#### 4.5.3 System Usability Scale

Pada *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman yang beralamat <https://perpusarsip.slemankab.go.id/>, evaluasi *User Interface* dan *User Experience* menjadi suatu hal yang sangat penting dikarenakan berdasarkan hasil survei menggunakan pertanyaan *system usability scale* (SUS) kepada calon pengguna yaitu masyarakat umum menunjukkan pada angka 64 yang berarti *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman memiliki *grade scale* D jika dikonversikan menurut standar (Bangor et al., 2009). Dengan demikian, *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman memiliki *adjective rating* Ok. Namun, meski masuk ke dalam *Grade scale* D, nilai 64 dirasa masih cukup rendah dan berada di ambang batas kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil tanya jawab yang telah dilakukan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna, seperti tampilan *website* yang kurang menarik, dan para responden masih kebingungan untuk mengakses beberapa layanan yang

disediakan oleh situs web, dan menu untuk memilih pencarian buku masih sulit untuk ditemukan.

## **BAB V**

### **HASIL REDESAIN**

Setelah dilakukannya proses evaluasi dan observasi, pada bab ini penulis akan menuliskan hasil dari *redesign* yang telah dilakukan, beserta evaluasi secara menyeluruh dari hasil redesign tersebut. Bab ini akan dimulai dengan penjelasan mengenai hasil *redesign*, kemudian hasil evaluasi yang meliputi observasi, wawancara, serta pengujian SUS.

#### **5.1. Hasil Redesain**

Redesain dilakukan dengan bertujuan meningkatkan *user experience* serta *user interface* dari *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman yang pada memiliki banyak masukan dan kekurangan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan dilakukan *redesign*, diharapkan dapat memperbaiki masalah-masalah pada *website* serta meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.

##### **5.1.1 Deskripsi Redesign**

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, partisipan mengeluhkan bahwa *website* kurang menarik serta terdapat partisipan yang gagal menemukan tombol untuk mencari informasi pada *website*, partisipan juga mengeluhkan mengenai tata letak yang tidak konsisten. Maka dari itu, penulis melakukan beberapa perubahan, sebagai berikut

- a. Navigasi : Penulis melakukan perbaikan dengan menyederhanakan tampilan menu.
- b. Tata Letak : Penulis juga melakukan penataan ulang terhadap informasi yang terdapat pada halaman beranda website, hal ini bertujuan agar partisipan dapat dengan mudah mengakses fitur dan juga informasi secara efisien
- c. Visual : Penulis juga melakukan perbaikan dari segi visual, seperti menambahkan fitur *dark mode*, *light mode*, serta mengubah *color pallete* dari *website* tersebut untuk menyesuaikan dengan tema yang diusung dan juga agar *website* memiliki kesan yang lebih modern, minimalis, dan juga konsisten

Kemudian, berdasarkan 10 prinsip nielsen, *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman belum memenuhi 3 dari prinsip tersebut, diantaranya adalah;

1. **User Control and Freedom:** Pengguna perlu merasa memiliki kendali atas navigasi mereka dan dapat dengan mudah membatalkan atau mengulangi tindakan mereka. Desain ulang ini memastikan bahwa pengguna tidak merasa terjebak dalam suatu proses tanpa pilihan untuk kembali.

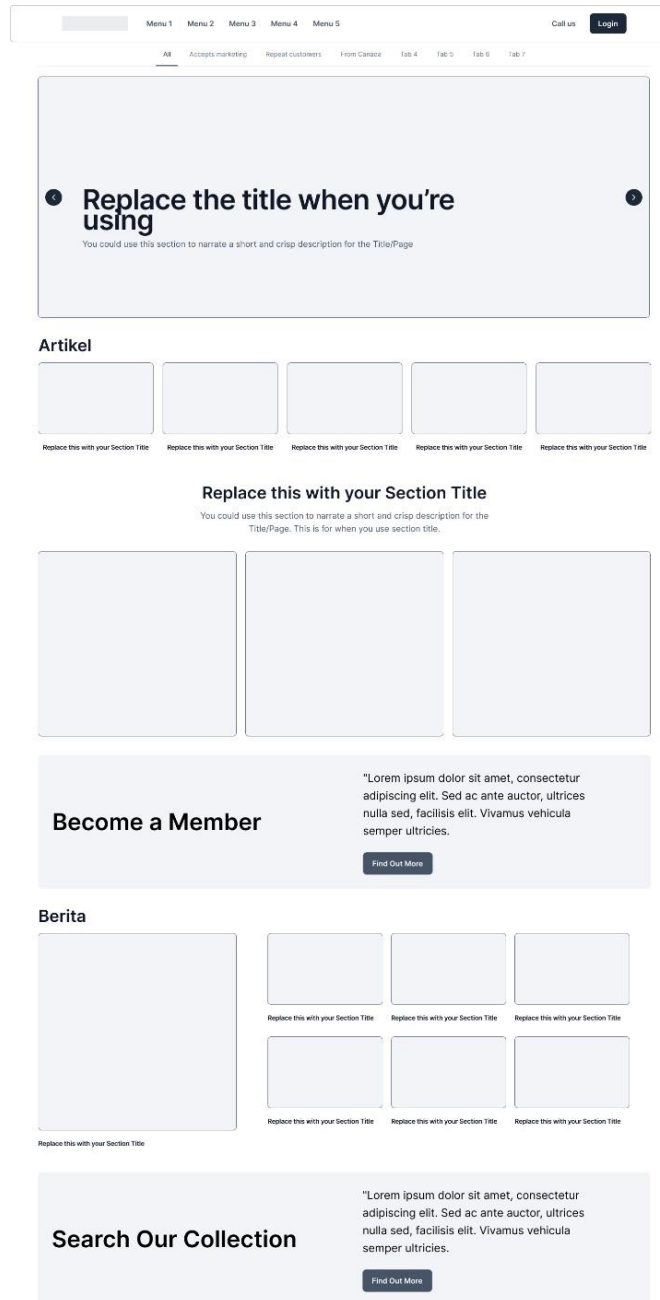
2. **Consistency and Standards:** Konsistensi dalam desain dan terminologi sangat penting. Redesain akan menghilangkan kebingungan yang mungkin timbul dari elemen-elemen desain yang tidak konsisten dan tidak sesuai dengan standar.
3. **Aesthetic and Minimalist Design:** Desain yang berantakan dengan informasi yang tidak relevan atau berlebihan dapat mengganggu pengalaman pengguna. Redesain ini fokus pada estetika yang minimalis dan relevan, sehingga meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan pengguna.

### 5.1.2 *Low Fidelity Wireframe*

Setelah menentukan aspek yang perlu diubah, penulis memulai *redesign* dengan membuat *wireframe* dirancang berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan dari tahap evaluasi sebelumnya.

#### a. *Wireframe homepage*

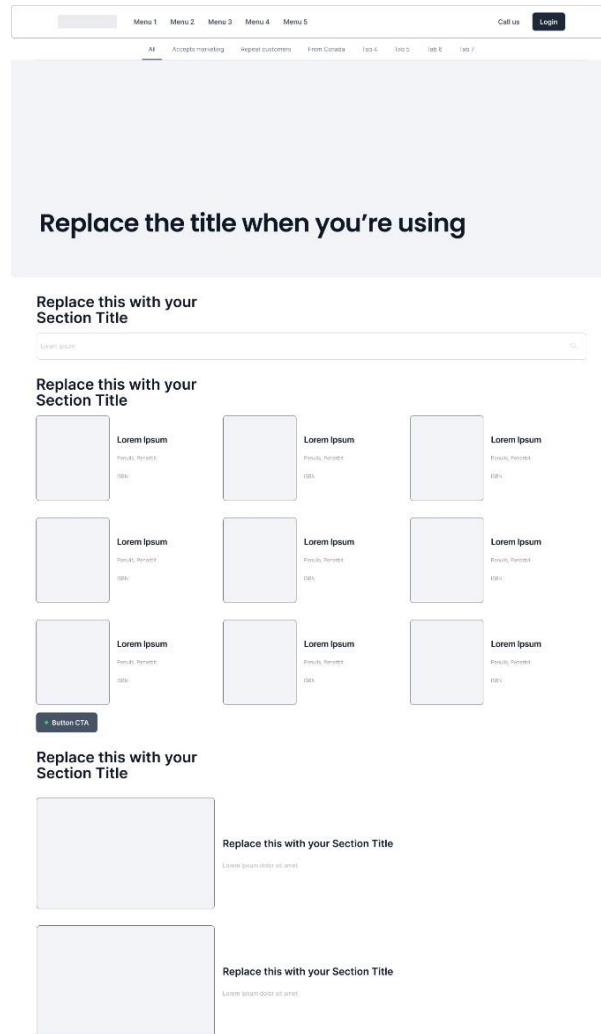
*Homepage* merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh pengguna ketika mengakses *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. *Homepage* berisi informasi terkait artikel terbaru, layanan digital yang tersedia, berita terbaru, dan juga beberapa fitur CTA untuk memudahkan pengguna mendaftar menjadi anggota atau mengunjungi perpustakaan. Wireframe homepage dapat dilihat di gambar 5.1 dibawah ini.



Gambar 5. 1 *Wireframe* Homepage

#### b. *Wireframe* Halaman Koleksi Buku

Halaman koleksi buku merupakan salah satu halaman krusial pada *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman, pada halaman ini pengguna dapat melihat koleksi buku apa saja yang terdapat pada perpustakaan, pengguna juga dapat mencari buku yang mereka inginkan. *Wireframe* dari halaman koleksi buku dapat dilihat pada gambar 5.2 dibawah ini.



Gambar 5. 2 *Wireframe* Halaman Koleksi Buku

### c. *Wireframe* Halaman Pendaftaran Anggota

Halaman pendaftaran anggota merupakan halaman dimana pengguna dapat mendaftarkan diri sebagai anggota perpustakaan untuk mendapatkan beberapa benefit khusus, setelah mengklik tombol “daftar sebagai anggota” pengguna akan dialihkan untuk mengisi form yang diperlukan. Wireframe halaman pendaftaran anggota dapat dilihat pada gambar 5.3 dibawah.

The image displays three wireframe versions of a membership registration page, labeled as Step 1, Step 2, and Step 3 of a 4-step process.

**Step 1 of 4 : Personal Information**  
 You could use this section to narrate a short and crisp description for the Title/Page. This is for when you use section title.

Full Name (Required)

Date of Birth

WXXXXXXYY including slashes

Phone number  
 IND

Email

Alamat e-mail Anda selanjutnya didaftarkan sebagai akun Perpustakaan Digital Sleman

**Step 2 of 4 : Address**  
 You could use this section to narrate a short and crisp description for the Title/Page. This is for when you use section title.

Street Address (Required)

RT (Required)  RW (Required)

Kelurahan (Required)

Kacamatan (Required)

Postal Code (Required)

**Step 3 of 4 : Address**  
 You could use this section to narrate a short and crisp description for the Title/Page. This is for when you use section title.

Categories (Required)

Phoenix Baker  
 ✓  
 Lani Steiner  
 Demi Wilkinson  
 Candice Wu  
 Natali Craig

Phone Name

Street Address (Required)

RT (Required)  RW (Required)

Kelurahan (Required)

Kacamatan (Required)

Postal Code (Required)

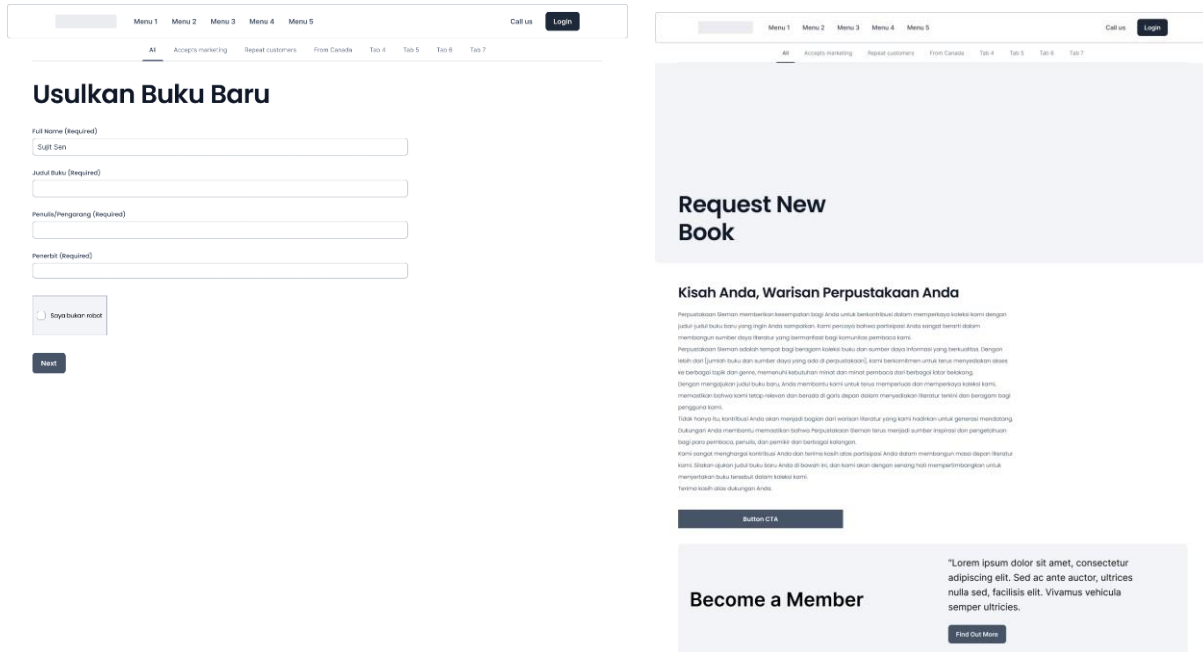
Upload Photo (Required)

Gambar 5. 3 Wireframe Halaman Pendaftaran Anggota

#### d. Wireframe Halaman Usulan Buku Baru

Dalam halaman ini, pengguna dapat mengajukan permintaan kepada pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman untuk menambah koleksi buku, pada halaman ini,

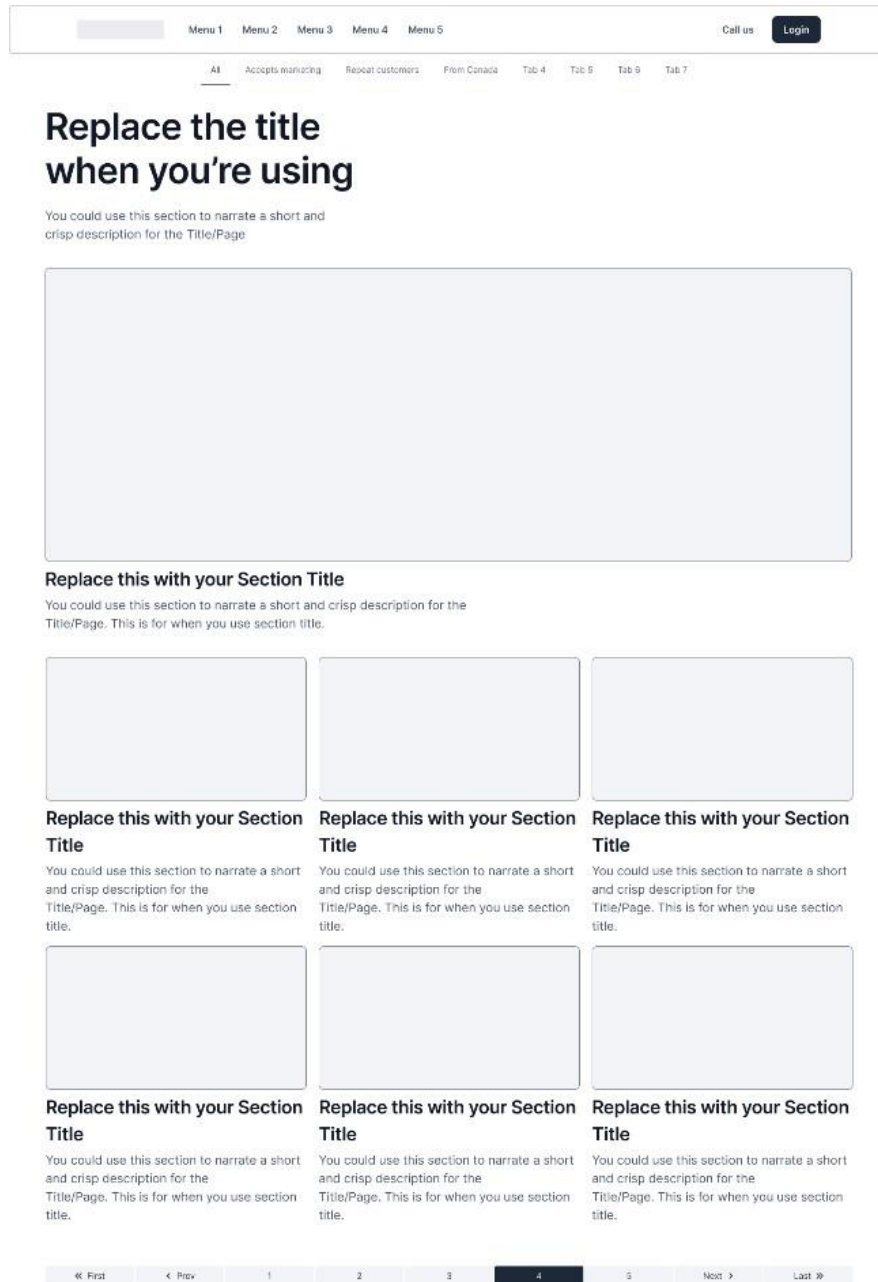
pengguna akan diminta mengisi *form* setelah mengklik tombol “Usulkan Buku Baru”. *Wireframe* halaman ini dapat dilihat pada gambar 5.4 dibawah.



Gambar 5. 4 *Wireframe* Halaman Usulan Buku Baru

#### e. *Wireframe* Halaman Berita

Halaman berita merupakan halaman dimana pengguna dapat melihat kumpulan berita yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. *Wireframe* halaman berita dapat dilihat pada gambar 5.5



Gambar 5. 5 *Wireframe* Halaman Berita

f. *Wireframe* Halaman Visi dan Misi

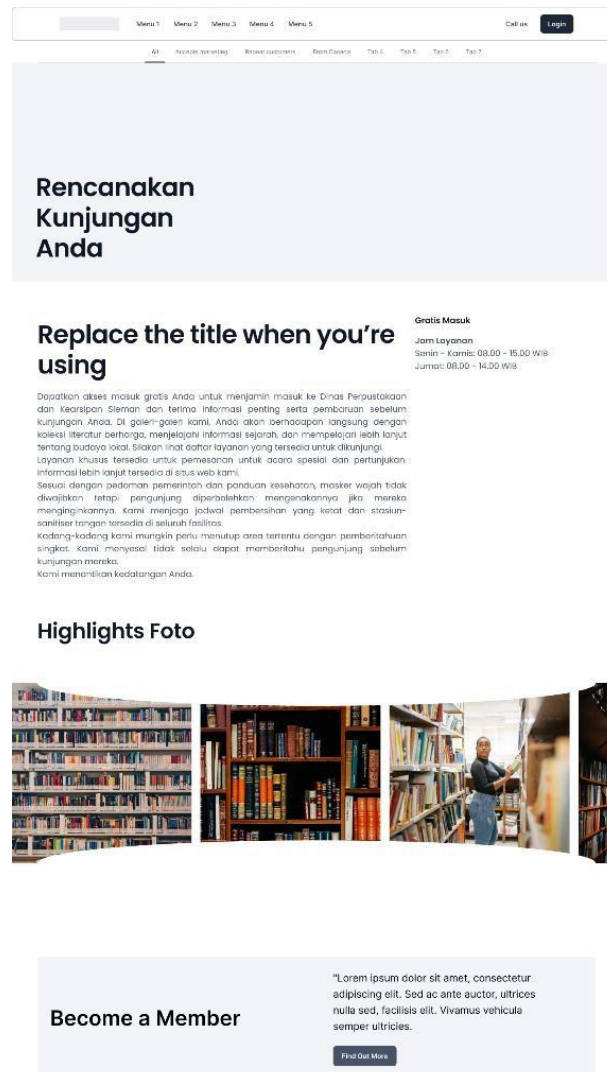
Pada halaman ini, pengguna dapat melihat Visi dan Misi dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman, selain itu, pengguna dapat langsung mengakses fitur untuk menjadi anggota setelah membaca visi dan misi dengan memakai fitur CTA di bawah halaman. Gambar 5.6 menunjukkan *wireframe* dari halaman visi dan misi.



Gambar 5. 6 *Wireframe* Halaman Visi dan Misi

### g. *Wireframe* Halaman Kunjung Perpustakaan

Pada halaman kunjung perpustakaan, pengguna dapat melihat informasi seperti kapan perpustakaan dibuka, pengguna juga dapat melihat foto dari perpustakaan, serta pengguna dapat memanfaatkan fitur CTA pada bawah halaman untuk langsung mendaftar sebagai anggota. Gambar 5.9 menunjukkan *wireframe* halaman kunjung perpustakaan.



Gambar 5. 7 Wireframe Halaman Kunjung Perpustakaan

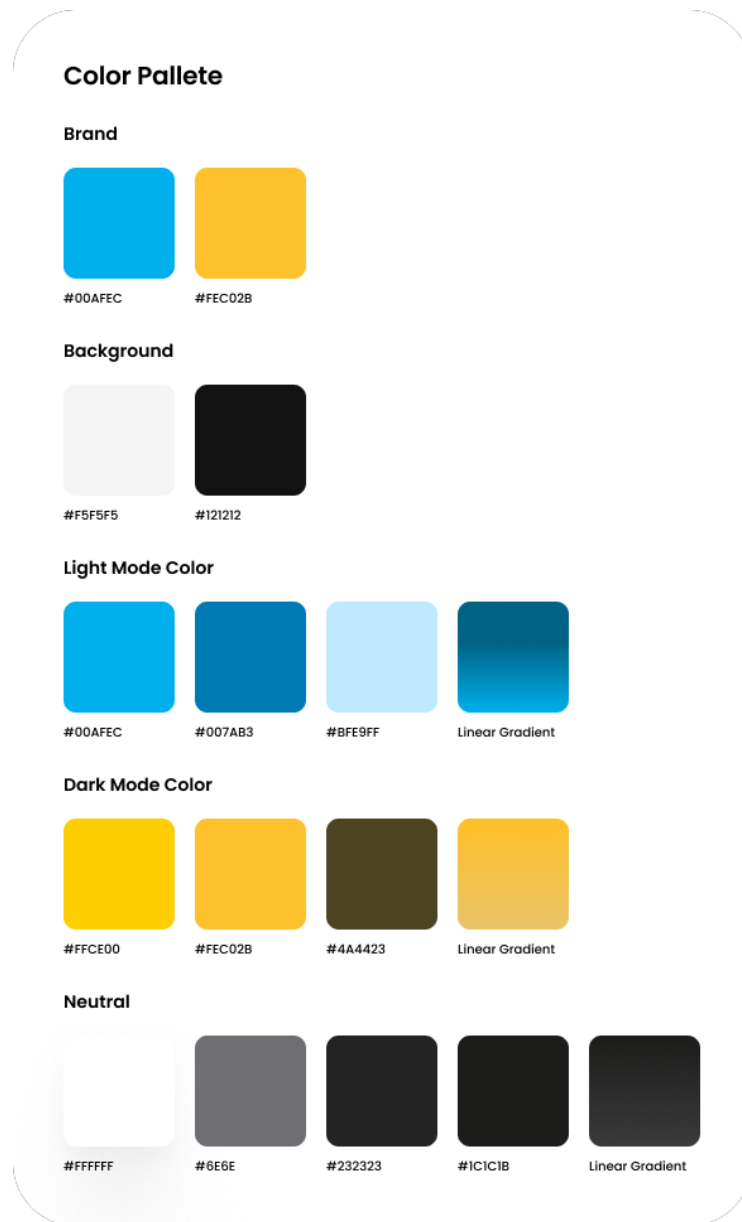
### 5.1.3 Style Guide Design

Setelah dilakukan pembuatan *low fidelity wireframe*, penulis melanjutkan penelitian ke tahap pembuata *high fidelity design*. Namun, sebelum melakukan pembuatan desain, penulis melakukan perancangan style guide yang akan dipakai, *style guide* terdiri dari *style guide colors*, dan *style guide typography*

#### a. Style Guide Colors

*Style Guide Colors* berfungsi sebagai pedoman warna dari sebuah *website* atau aplikasi, penggunaan warna yang konsisten dapat menciptakan tampilan antarmuka yang baik dan terlihat profesional. Selain itu, *style guide colors* juga mempertimbangkan kontras dan keterbacaan suatu konten, sehingga membuat pengguna lebih mudah dalam mengakses serta

memahami isi dari suatu konten, *style guide colors* juga dapat memberikan pengguna pengalaman yang optimal dalam mengakses *website*. *Style guide colors* yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 5.10 dibawah.



Gambar 5. 8 *Style Guide Colors*

#### *b. Style Guide Typography*

Selain *style guide colors*, penulis juga merancang *style guide typography* yang berfungsi untuk memastikan konsistensi teks yang dipakai, membangun identitas dari *website*, dan meningkatkan keterbacaan dan aksesibilitas. Dengan merancang *style guide typography*,

penulis dapat menghindari inkonsistensi, dan penulis dapat melakukan redesain secara lebih efisien. Gambar 5.11 dibawah menunjukkan *style guide typography* yang sebelumnya dibuat.



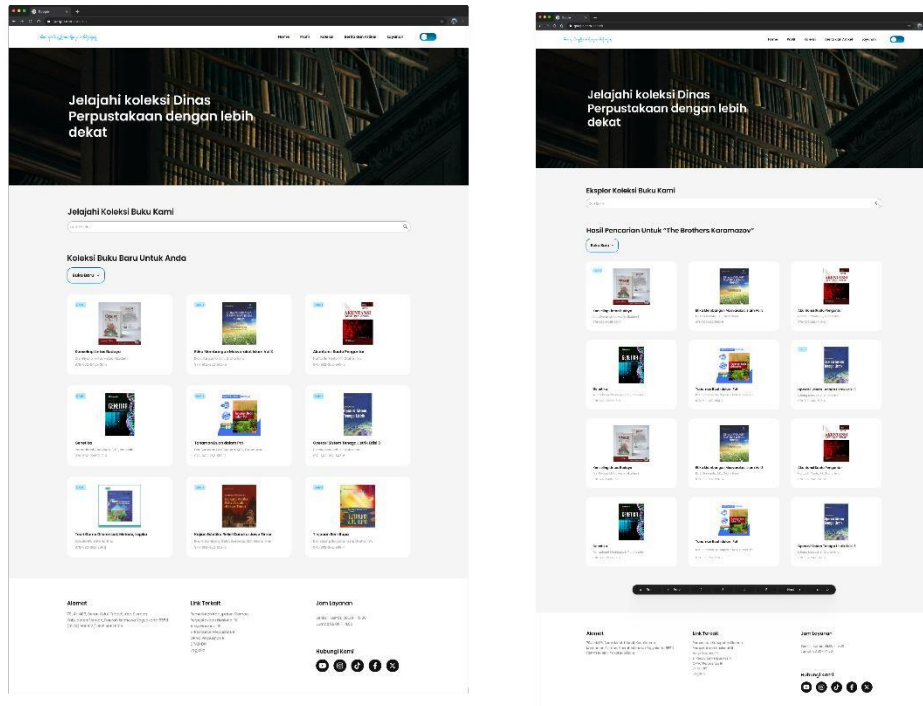
Gambar 5. 9 *Style Guide Typography*

#### 5.1.4 *High Fidelity Desain*

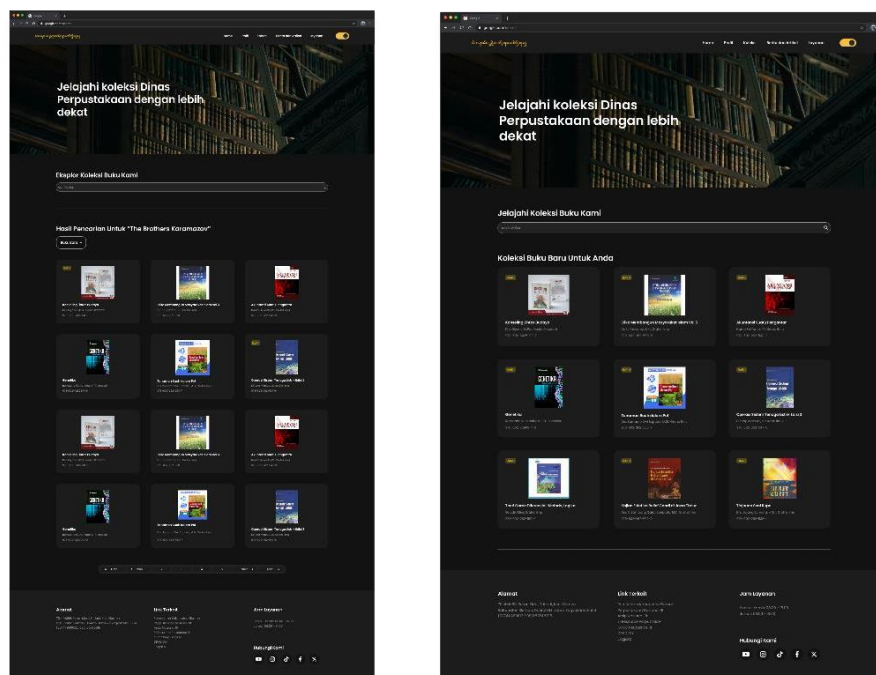
Setelah penulis merancang *style guide* yang akan digunakan, penulis melanjutkan ke tahap desain *high fidelity* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat, disini penulis akan memberikan perbaikan sesuai dengan data dari hasil analisis versi A. Berdasarkan data, halaman koleksi buku dan akses ke halaman pendaftaran anggota perpustakaan perlu diperhatikan dan ditingkatkan untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna. Sementara itu, halaman berita perpustakaan dan halaman kunjung perpustakaan mendapatkan skor yang cukup baik, tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan untuk mencapai skor maksimal.

##### a. Halaman Koleksi Buku

Pada halaman koleksi buku, penulis menerapkan prinsip **Aesthetics and Minimalist Design** dengan menambahkan kartu untuk setiap buku, yang menampilkan informasi seperti sampul, penulis, penerbit, dan ISBN secara terperinci, menciptakan tampilan yang lebih bersih dan teratur. Prinsip **Visibility of System Status** juga diterapkan dengan memastikan pengguna selalu mendapatkan umpan balik yang jelas tentang apa yang mereka lihat, termasuk dengan memindahkan search bar ke tengah untuk visibilitas yang lebih baik. Selain itu, prinsip **Recognition Rather Than Recall** diadopsi dengan menampilkan informasi penting secara langsung di kartu buku, sehingga pengguna tidak perlu mengingat detail dari satu halaman ke halaman lainnya. Gambar 5.10 dan 5.11 menunjukkan antarmuka yang telah didesain ulang pada halaman koleksi buku.



Gambar 5. 10 Halaman Koleksi Buku *Light Mode*

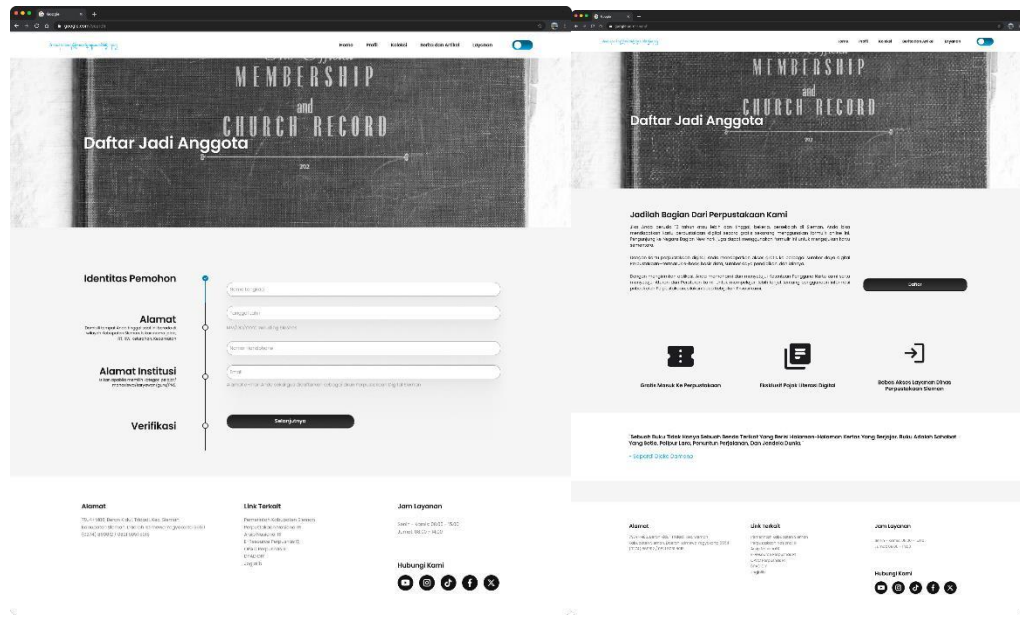


Gambar 5. 11 Halaman Koleksi Buku *Dark Mode*

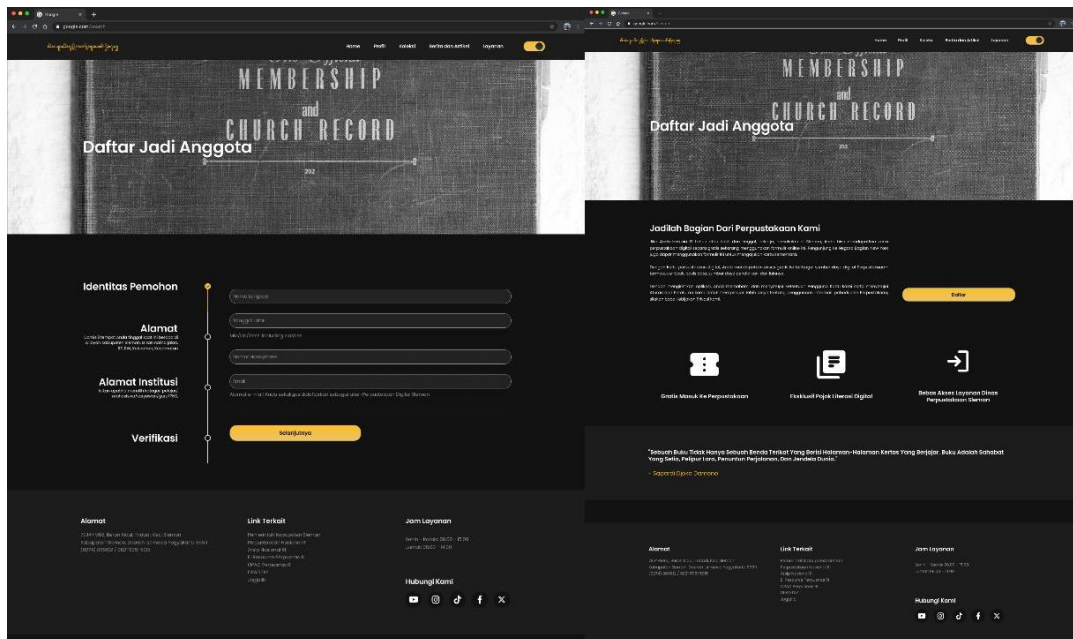
## b. Halaman Pendaftaran Anggota

Pada halaman ini, penulis menerapkan prinsip **Aesthetics and Minimalist Design** dengan mengubah mayoritas elemen dari halaman pendaftaran anggota versi asli. Ketika pengguna menekan tombol "Daftar Jadi Anggota", mereka tidak akan langsung diarahkan

untuk mengisi formulir. Sebagai gantinya, pengguna akan terlebih dahulu diarahkan ke halaman yang menampilkan berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan menjadi anggota, disajikan dalam desain yang bersih dan menarik. Selain itu, penulis menambahkan sebuah kutipan dari tokoh literasi di Sleman untuk meningkatkan minat pengguna dalam mendaftar sebagai anggota, sekaligus menjaga tampilan tetap minimalis dan fokus pada elemen-elemen penting. Halaman pendaftaran anggota ini dapat dilihat pada Gambar 5.12 dan Gambar 5.13.



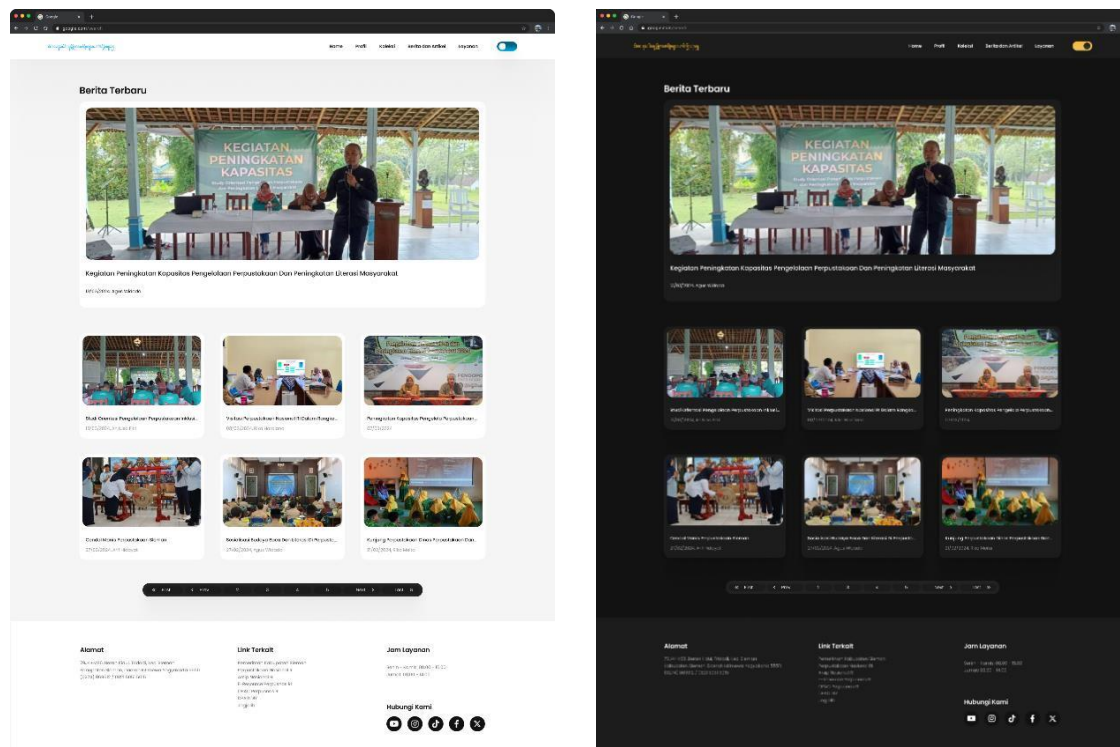
Gambar 5. 12 Halaman Pendaftaran Anggota *Light Mode*



Gambar 5. 13 Halaman Pendaftaran Anggota *Dark Mode*

### c. Halaman Berita

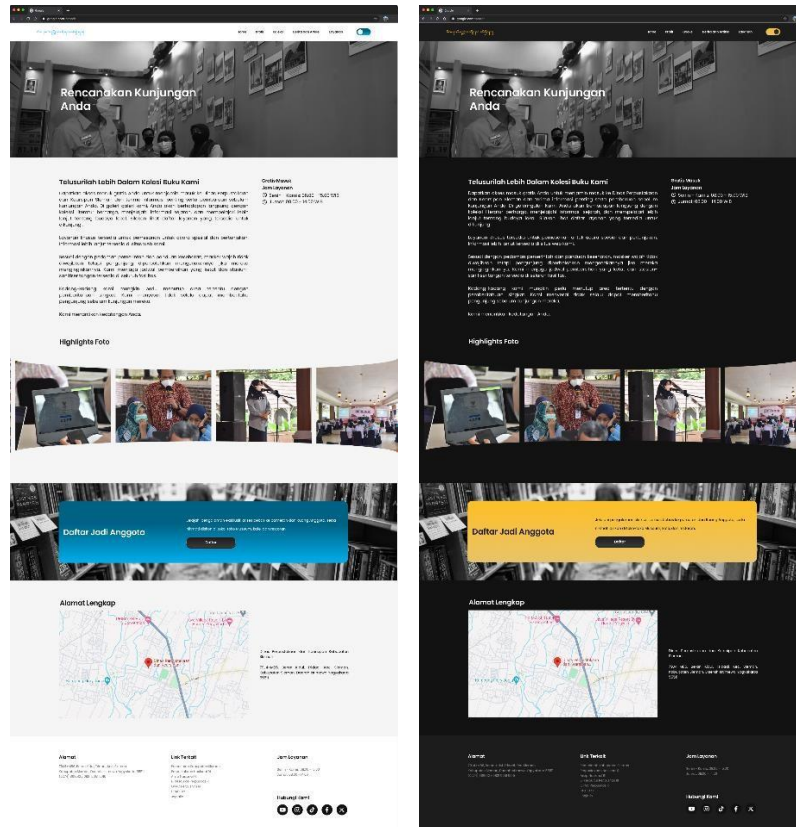
Pada halaman ini, penulis menerapkan prinsip **Aesthetics and Minimalist Design** dengan memperbarui card berita agar sesuai dengan tema pada halaman lainnya. Penulis juga menghapus konten-konten yang dirasa tidak perlu pada versi asli, sehingga menghasilkan desain yang lebih sederhana dan minimalis. Halaman berita dapat dilihat pada Gambar 5.14 di bawah.



Gambar 5. 14 Halaman Berita *Light Mode* dan *Dark Mode*

### d. Halaman Kunjung Perpustakaan

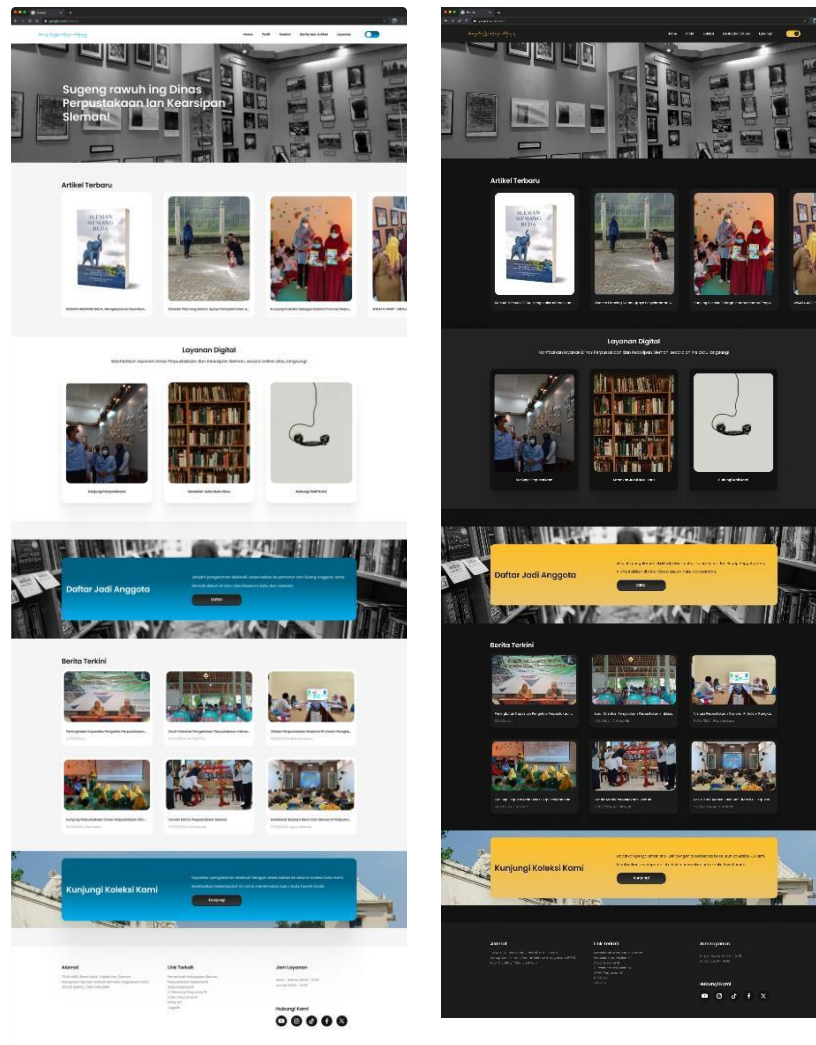
Pada halaman ini, penulis membuat satu halaman dari nol dikarenakan pada versi sebelumnya halaman ini tidak mengandung informasi apapun. Pada halaman ini, penulis meletakkan informasi mengenai jam layanan perpustakaan, serta highlights foto dari perpustakaan, penulis juga menambahkan fitur *maps* untuk memudahkan pengguna mengakses lokasi dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Gambar 5.15 menunjukkan tampilan antarmuka halaman kunjung perpustakaan.



Gambar 5. 15 Halaman Kunjurg Perustakaan *Light Mode* dan *Dark Mode*

#### e. Halaman Beranda

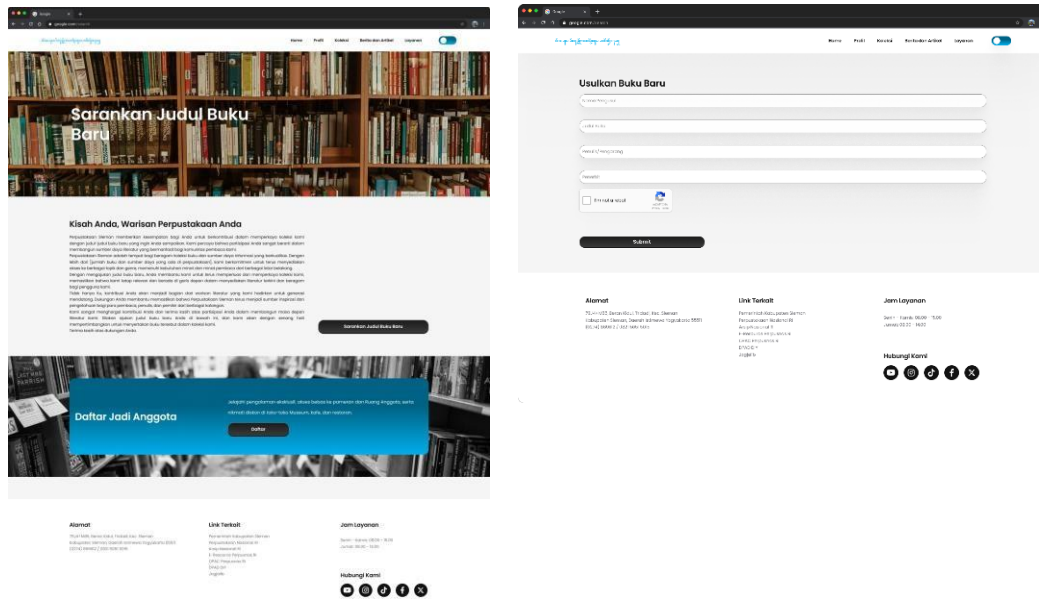
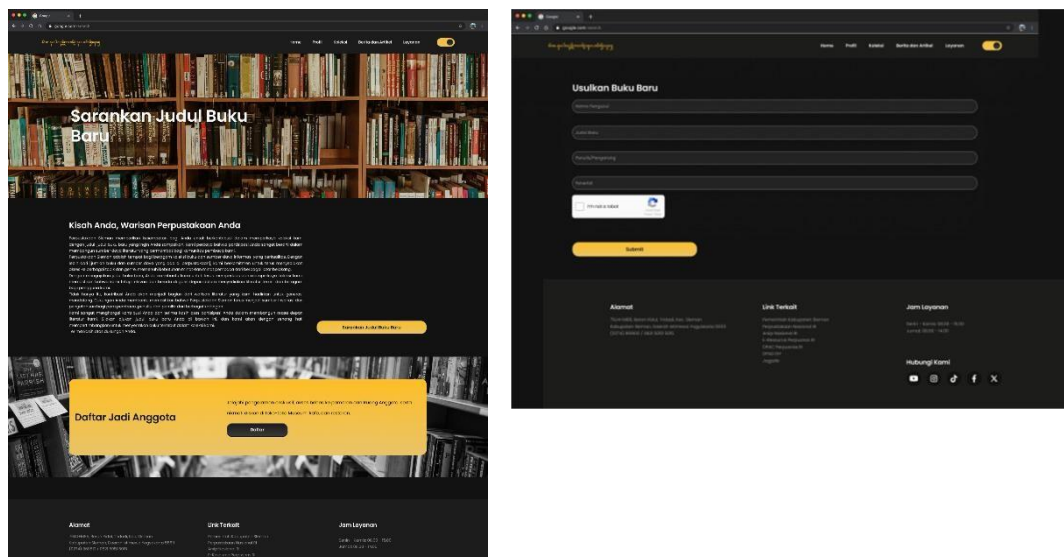
Pada halaman beranda, penulis menerapkan prinsip **Flexibility and Efficiency of Use** dengan melakukan beberapa perubahan signifikan dari versi asli website. Perubahan tersebut mencakup penataan ulang tata letak dengan menambahkan carousel untuk menyapa pengguna website, diikuti dengan kartu berita yang dapat digeser melalui pilihan tombol maupun secara manual. Di bawahnya, penulis menambahkan fitur kartu layanan digital yang memudahkan pengguna untuk mencari informasi mengenai kunjungan perpustakaan, menyarankan judul buku baru, dan menghubungi staf perpustakaan. Selain itu, terdapat tombol Call to Action (CTA) yang memudahkan pengguna mengakses halaman pendaftaran anggota tanpa harus mengarahkan kursor mouse ke menu. Halaman beranda juga dilengkapi dengan kartu berita tambahan dan tombol CTA untuk mengakses koleksi buku dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Gambar 5.10 menunjukkan wireframe dari halaman beranda ini.



Gambar 5. 16 Halaman Beranda

#### f. Halaman Usul Buku Baru

Pada halaman ini, penulis juga melakukan perubahan mayoritas elemen dari versi asli. Ketika pengguna menekan tombol “Usul Buku Baru”, pengguna tidak akan langsung diarahkan untuk mengisi formulir, melainkan pengguna akan diarahkan ke halaman yang berisi informasi ajakan untuk menambah koleksi buku Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Penulis juga menambahkan fitur CTA pada bagian bawah halaman untuk mempermudah pengguna mendaftar sebagai anggota tanpa harus kembali ke beranda atau mengarahkan kursor ke menu terlebih dahulu. Halaman usul buku baru dapat dilihat pada gambar 5.15 dan Gambar 5. 16 Halaman Usul Buku Baru *Light Mode*

Gambar 5. 17 Halaman Usul Buku Baru *Light Mode*Gambar 5. 18 Halaman Usul Buku Baru *Dark Mode*

## 5.2. Evaluasi Hasil Redesain

Setelah tahap redesain telah selesai dilakukan, penulis melakukan evaluasi terhadap hasil redesain tersebut. Evaluasi yang dilakukan masih sama dengan tahap evaluasi yaitu dengan melakukan observasi user journey, wawancara, dan SUS.

### 5.2.1 Observasi *user journey*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan langkah pertama dalam evaluasi, yaitu melakukan observasi user journey. Walaupun telah dilakukan perubahan desain, namun *user*

*journey* yang digunakan tetap sama dengan versi A, hal ini bertujuan untuk melihat apakah dengan perubahan desain partisipan dapat melakukan *user journey* dengan lebih efisien. *User Journey* efisien dapat dilihat pada tabel 5.1 dibawah.

Tabel 5. 1 *User Journey* Efisien

Kode	User Journey
T1	Beranda – [Menu : Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku
T2	Beranda – [Scroll : CTA > Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota
T3	Beranda – [ Menu : Berita dan Artikel ] – Halaman Berita dan Artikel
T4	Beranda – [Scroll : Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan] – Halaman Kunjungi Perpustakaan
T5	Beranda – [Scroll : Card Layanan Digital > Sarankan Judul Buku Baru] – Halaman Sarankan Judul Buku Baru

Setelah dilakukannya pengujian dengan meminta lima partisipan mengerjakan task yang sama seperti versi sebelumnya, penulis selanjutnya mengobservasi user journey partisipan, berdasarkan task yang dilakukan partisipan, berikut user journey dari partisipan.

Tabel 5. 2 *User Journey* Partisipan

Partisipan	Kode Task	User Journey
H	T1	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – [Menu : Profil] – [Menu : Koleksi] – [Menu: Koleksi > Buku ] – Halaman Koleksi Buku
	T2	Beranda – [Card ; Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota
	T3	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – Halaman Berita dan Artikel
	T4	Beranda – [Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan ] – Halaman Kunjungi Perpustakaan
	T5	Beranda – [Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan ] – Halaman Kunjungi Perpustakaan
F	T1	Beranda – [Card Layanan Digital > Saran Judul Buku Baru ] – Halaman Saran Judul Buku Baru – Beranda – [Menu: Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku
	T2	Beranda – [Menu: Layanan > Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota

	T3	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – Halaman Berita dan Artikel
	T4	Beranda – [Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan ] – Halaman Kunjungi Perpustakaan
	T5	Beranda – [Card Layanan Digital > Saran Judul Buku Baru ] – Halaman Saran Judul Buku Baru
J	T1	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Menu : Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku
	T2	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Menu : Profil > Sejarah] – Halaman Sejarah – [Menu : Layanan > Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota
	T3	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – Halaman Berita dan Artikel
	T4	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan] – Halaman Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Menu: Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku – [Menu: Layanan > Saran Judul Buku Baru] – Halaman Saran Judul Buku Baru
A	T1	Beranda – [Scroll: Beranda] - [Menu: Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku
	T2	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Card Layanan Digital : Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota
	T3	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – Halaman Berita dan Artikel
	T4	Beranda – [Scroll: Beranda] – [Card Layanan Digital > Kunjungi Perpustakaan] – Halaman Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [Scroll: Beranda] - [Card Layanan Digital : Saran Judul Buku Baru] – Halaman Saran Judul Buku Baru
D	T1	Beranda – [Menu: Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku
	T2	Beranda – [Menu : Profil] – [Menu : Koleksi] – [Menu : Layanan > Daftar Jadi Anggota] – Halaman Daftar Jadi Anggota

	T3	Beranda – [Menu : Berita dan Artikel] – Halaman Berita dan Artikel
	T4	Beranda – [Menu : Profil] – [Menu: Layanan > Kunjung Perpustakaan] – Halaman Kunjung Perpustakaan
	T5	Beranda – [Menu: Koleksi > Buku] – Halaman Koleksi Buku – [Menu: Layanan > Saran Judul Buku Baru] – Halaman Saran Judul Buku Baru

### 5.2.2 Wawancara

Setelah melakukan tahap observasi *user journey*, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu sesi wawancara dengan kelima partisipan untuk mengetahui faktor-faktor yang memudahkan atau menghambat pengguna selama melakukan *task* yang ditentukan. Wawancara juga dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan pada redesain meningkatkan pengalaman pengguna dan untuk mendapatkan *feedback* terhadap elemen-elemen baru yang diperkenalkan dalam redesain. Hasil dari wawancara ini akan membantu penulis dalam memastikan bahwa redesain telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi dari pengguna serta mengidentifikasi area-area yang masih memerlukan penyempurnaan. Hasil dari wawancara partisipan dapat dilihat pada tabel 5.3 dibawah.

Tabel 5. 3 Hasil Wawancara Partisipan

Partisipan	Pertanyaan	Jawaban
H	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?	Saya dapat dengan mudah menemukan tombol saat mengakses fitur <i>website</i>
	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Kualitas tampilan sudah cukup bagus apabila dibandingkan dengan versi sebelumnya
	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Beberapa fitur seperti card memudahkan dalam mengeksekusi tugas
	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	Mudah

F	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?	Iya, saya dapat dengan mudah menemukan tombol
	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Tampilan <i>website</i> tidak ribet, simple, dan terlihat rapi
	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Tidak ada
	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	Mudah
J	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?	Lumayan mudah ketika menemukan tombol
	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Rapi dan mudah dibaca ketimbang desain asli
	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Secara keseluruhan mudah dipahami dan mudah digunakan, namun masih ada beberapa fitur seperti mencari suatu task, tombol yang diperlukan hanya ada di navbar, dan belum tersedia di halaman
	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	Informasi yang dicari lebih mudah ditemukan karena desain sudah lebih mudah digunakan pengguna
A	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?	Secara keseluruhan mudah
	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Kualitas tampilan sudah terlihat baik dan peningkatan

		yang signifikan dibanding versi sebelumnya atau <i>website</i> aslinya.
	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Beberapa hal yang sudah dibuat lebih simple memudahkan saya dalam mengeksekusi tugas.
	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	Informasi yang saya butuhkan sudah lebih mudah dicari dibanding versi sebelumnya.
D	Apakah Anda dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i> ?	Saya dapat dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada <i>website</i>
	Bagaimana kualitas tampilan antarmuka dan desain <i>website</i> ?	Kualitas tampilan antarmuka desain sudah bagus dan terlihat minimalis sehingga mudah untuk mencari fitur-fiturnya.
	Adakah hal yang menurut Anda memudahkan atau menyulitkan dalam mengeksekusi tugas yang telah diberikan?	Tidak ada, hanya saja untuk task usulkan buku, saya sempat kebingungan karena mengira harus mengakses halaman koleksi buku terlebih dahulu.
	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	Mudah

### 5.2.3 System Usability Scale

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan umpan balik kuantitatif dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Kemudian dari hasil kuisioner *System Usability*

Scale tersebut dilakukan perhitungan sehingga diperoleh nilai seperti yang dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut

Tabel 5. 4 SUS Partisipan

No.	Pernyataan	H	F	J	A	D
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	4	3	4	3	3
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	2	2	2	1	1
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	4	3	3	3	4
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	1	3	2	1	1
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	4	4	4	3	3
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	2	2	2	1	1
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	4	4	4	3	3
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	1	2	2	2	1

9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	4	4	4	3	4
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	1	2	2	1	2
	Total	<b>82,5</b>	<b>67,5</b>	<b>72,5</b>	<b>72,5</b>	<b>77,5</b>
	Rata-rata	<b>74.5</b>				
	Predikat	<b>C</b>				

### 5.3. Analisis Evaluasi Redesain

Setelah melakukan evaluasi secara mendalam, penulis akan melakukan analisis hasil dari evaluasi setelah redesain. Penulis akan menganalisis hasil dimulai dari *User Journey*, Wawancara, dan yang terakhir adalah *System Usability Scale*.

#### 5.3.1 User Journey

Pada tahap ini, penulis menganalisis hasil user journey yang telah dilakukan oleh lima partisipan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, dalam user journey yang diberikan, setiap tugas atau user story berhasil diselesaikan oleh semua partisipan, menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam navigasi situs web. Namun, dalam analisis efisiensi, terdapat konsistensi dalam jumlah langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tugas, yakni sekitar 3 langkah. Meskipun setiap tugas berhasil diselesaikan, ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan efisiensi dengan mengurangi jumlah langkah yang diperlukan untuk menavigasi situs web. Dengan demikian, sementara pengguna berhasil mencapai tujuan mereka, peningkatan pada sisi efisiensi mungkin akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Apabila dianalisis nilai kesamaan dengan skala sebelumnya, maka didapatkan skor di tabel 5.5 dibawah ini.

Tabel 5. 5 Hasil Analisis *User Journey*

No	Task/User Story	Partisipan					Rerata
		1*	2*	3	4	5	
1	Partisipan diminta untuk mencari halaman pencarian buku	1	1	2	2	3	1,8
2	Partisipan diminta untuk mengakses serta mendaftar sebagai Anggota Perpustakaan	2	1	1	2	1	1,4
3	Partisipan diminta untuk menemukan halaman berita perpustakaan	3	3	3	3	3	3
4	Partisipan diminta untuk menemukan halaman untuk mendownload <i>E-Book</i>	3	3	2	2	1	2,2
5	Partisipan diminta untuk mengakses halaman yang memungkinkan pengguna untuk mengusulkan judul buku baru	3	3	1	3	1	2
	Rerata	2,4	2,2	1,8	2,4	1,8	2,08
	Skor	<b>2.12</b>					

\* = pernah menggunakan

### 5.3.2 Wawancara

Setelah melakukan analisis dari *user journey*, penulis akan menuliskan hasil dari wawancara yang sebelumnya telah dilakukan dengan partisipan. Hasil dari analisis wawancara dapat dilihat pada tabel 5.6 dibawah ini.

Tabel 5. 6 Hasil Analisis Wawancara

No	Kekurangan atau hal yang tidak disukai	Penjelasan
	Akses Tombol atau Pilihan	Partisipan merasa bahwa mereka dapat dengan mudah menemukan tombol saat mengakses fitur pada <i>website</i> .
	Kualitas Tampilan Antarmuka dan Desain <i>Website</i>	Mayoritas partisipan sepakat bahwa kualitas tampilan antarmuka <i>website</i> menarik dan terdapat peningkatan dibanding versi sebelumnya
	Kepuasan Pengguna	Secara keseluruhan, partisipan merasa lebih puas dengan pengalaman menggunakan <i>website</i> setelah dilakukan redesain. Hal ini menunjukkan bahwa upaya yang telah dilakukan penulis telah berhasil meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.
	Fitur Baru Pada <i>Website</i>	Beberapa partisipan mengungkapkan bahwa mereka menemukan beberapa fitur baru yang ditambahkan pada <i>website</i> setelah redesign, seperti kartu (card) atau navigasi yang lebih sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan fitur-fitur baru ini dapat memperkaya pengalaman pengguna dan memberikan nilai tambah bagi pengguna.

Secara keseluruhan, hasil wawancara ini memberikan gambaran bahwa redesign website yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kualitas tampilan, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna secara signifikan. Fitur-fitur baru yang diimplementasikan juga mendapatkan respons positif, menunjukkan bahwa perubahan ini tidak hanya kosmetik, tetapi juga berdampak pada pengalaman pengguna secara keseluruhan.

### 5.3.3 System Usability Scale

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS), sistem ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74,5 yang menunjukkan bahwa sistem berada pada level

yang cukup baik dalam hal kegunaan. Partisipan mengapresiasi kemudahan dalam menggunakan sistem ini, dengan sebagian besar dari mereka merasa percaya diri saat berinteraksi dengan fitur-fitur yang ada. Mereka juga menilai bahwa fungsi-fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik, memungkinkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakannya dengan cepat. Secara keseluruhan, evaluasi ini menunjukkan bahwa sistem telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan memberikan pengalaman yang positif.

#### **5.4. A/B Testing**

Setelah penulis melakuakn analisis dari hasil evaluasi dari redesain, penulis akan melakukan perbandingan dari hasil evaluasi A dan hasil evaluasi B. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan kualitas dan performa dari website tersebut.

##### **5.4.1 User Journey**

Setelah melakukan analisis dari evaluasi user journey partisipan pada sebelum dan sesudah redesain, terdapat beberapa perubahan pada nilai user journey. Untuk skor versi A di dapatkan hasil skor 2 untuk memori dan 2.0 untuk belajar, dengan skor tertinggi pada tugas mengakses halaman pendaftaran anggota perpustakaan, halaman kunjungan perpustakaan, dan mengusulkan judul buku baru (2.6), dan skor terendah pada tugas mencari halaman pencarian buku (0.8). Kemudian untuk versi B, 2.08 dengan skor tertinggi pada tugas menemukan halaman untuk mendownload E-Book (2.2) dan terendah pada tugas mengakses halaman untuk mengusulkan judul buku baru (1.8). Dapat dilihat bahwa skor versi A memiliki rata-rata lebih baik. Hal tersebut dikarenakan saat melakukan redesain, penulis membuat berbagai cara alternatif untuk pengguna menjalankan user journey. Berdasarkan hal tersebut versi A memiliki skor yang lebih baik.

##### **5.4.2 Wawancara**

Setelah melakukan analisis hasil wawancara sebelum dan setelah redesain, terdapat beberapa perubahan yang signifikan dalam pengalaman pengguna. Sebelum redesain, meskipun mayoritas partisipan merasa dapat menemukan tombol atau pilihan dengan mudah, masih ada beberapa yang mengalami kesulitan. Tanggapan terhadap kualitas tampilan antarmuka dan desain *website* juga bervariasi, dengan mayoritas menyatakan bahwa tampilannya tergolong standar atau biasa saja. Beberapa keluhan juga terkait dengan kesulitan

menemukan informasi atau kualitas tampilan *website*. Namun, setelah redesain, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pengalaman pengguna. Mayoritas partisipan merasa dapat dengan mudah menemukan tombol atau pilihan saat mengakses fitur pada *website*. Kualitas tampilan antarmuka *website* juga meningkat, dengan mayoritas partisipan setuju bahwa tampilannya menarik dan terdapat peningkatan dibanding versi sebelumnya. Secara keseluruhan, partisipan merasa lebih puas dengan pengalaman menggunakan *website* setelah dilakukan redesain. Selain itu, beberapa partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka menemukan beberapa fitur baru yang ditambahkan pada *website* setelah redesain, seperti kartu (card) atau navigasi yang lebih sederhana, yang memberikan nilai tambah bagi pengalaman pengguna.

#### **5.4.3 System Usability Scale**

Setelah melakukan redesain, hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengalaman pengguna. Nilai rata-rata SUS setelah redesain adalah 74.5, yang dikonversikan ke dalam grade scale menunjukkan predikat "C", meningkat dari predikat "D" pada versi sebelumnya. Perbaikan ini menunjukkan bahwa upaya redesain telah berhasil dalam meningkatkan kepuasan pengguna terhadap *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Berdasarkan perbandingan skor SUS sebelum dan sesudah redesain, terlihat bahwa hampir semua pertanyaan dalam kuesioner SUS mendapatkan peningkatan skor. Pengguna memberikan penilaian lebih positif terhadap aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan sistem, kepercayaan diri dalam menggunakan sistem, dan integrasi fungsi sistem. Selain itu, terlihat penurunan dalam persepsi tentang kompleksitas dan inkonsistensi sistem setelah redesain. Dengan demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa redesain telah berhasil meningkatkan *User Interface* dan *User Experience website*, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil A/B Testing yang dilakukan dalam redesain website Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan User Experience: A/B Testing menunjukkan bahwa redesain telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai System Usability Scale (SUS) dari "D" menjadi "C" dengan skor rata-rata 74.5 setelah redesain. Pengguna yang terpapar desain baru memberikan umpan balik yang lebih positif dibandingkan dengan desain lama.
2. Kemudahan Penggunaan: Hasil A/B Testing mengungkapkan bahwa redesain berhasil meningkatkan kemudahan penggunaan website. Pengguna memberikan penilaian lebih positif terhadap aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan sistem, kepercayaan diri dalam menggunakan sistem, dan integrasi fungsi sistem pada desain yang diuji.
3. Penurunan Kompleksitas: Data dari A/B Testing menunjukkan adanya penurunan dalam persepsi tentang kompleksitas dan inkonsistensi sistem setelah redesain. Ini mengindikasikan bahwa upaya peningkatan antarmuka dan pengalaman pengguna berhasil mengurangi hambatan-hambatan yang sebelumnya ada.
4. Peningkatan Aksesibilitas: A/B Testing juga menunjukkan bahwa redesain meningkatkan aksesibilitas informasi yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman. Desain baru memudahkan akses informasi oleh berbagai kalangan masyarakat, sebagaimana diukur melalui analisis interaksi pengguna.

#### 6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut;

1. Studi Lebih Lanjut: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan sampel pengguna yang lebih besar dan beragam untuk mendapatkan data yang lebih representatif mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. Metode Evaluasi Tambahan: Selain menggunakan metode *A/B Testing* dan *System Usability Scale*, disarankan untuk menggunakan metode evaluasi tambahan seperti tes

kegunaan (usability testing) yang melibatkan pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna dengan sistem.

3. Pengembangan Berkelanjutan: Disarankan agar Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sleman terus melakukan pengembangan dan pembaruan berkala pada *website* mereka untuk memastikan bahwa kebutuhan dan ekspektasi pengguna selalu terpenuhi.
4. Evaluasi Berkala: Melakukan evaluasi berkala terhadap desain dan fungsionalitas *website* dengan metode A/B Testing dan *System Usability Scale* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ann Blandford. (2014). *Interacting with information: Challenges in human–computer interaction*. Springer.
- Aulia Taqwa, I., Saputra, R. E., Siswo, A., & Ansori, R. (n.d.). *PENGEMBANGAN SMART CAT FEEDER MENGGUNAKAN METODE A/B TESTING DEVELOPMENT SMART CAT FEEDER USING METHOD A/B TESTING*. [www.raspberrypi.org](http://www.raspberrypi.org)
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective* (Vol. 8).
- H Hartono. (2017). admin,+7.+Hartono. *Jurnal Perpustakaan*.  
<https://journal.uui.ac.id/unilib/article/view/11487>
- Jakob Nielsen. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*.
- Jesse James Garret. (2002). *The Elements of User Experience – User-centered Design for the Web*. New Rides.
- Kohavi, R., Henne, R. M., & Sommerfield, D. (2007). Practical guide to controlled experiments on the web. *Proceedings of the 13th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining*, 959–967.  
<https://doi.org/10.1145/1281192.1281295>
- Lallemand, C., Gronier, G., & Koenig, V. (2015). User experience: A concept without consensus? Exploring practitioners’ perspectives through an international survey. *Computers in Human Behavior*, 43, 35–48. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.048>
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Puspitaningrum, D. N., Perdana, I., & Utama, N. I. (2023). REDESIGN UI/UX WEBSITE OPEN LIBRARY TELKOM UNIVERSITY BERDASARKAN TIPE KEPRIBADIAN INFLUENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1874–1886.  
<https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.425>
- Ratnasari, N., Prasetya, A., & #2, W. (2020). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Analisis Perbandingan Kualitas UI/UX Platform Online Coding Course pada Pembelajaran Daring Pemrograman Komputer dengan Metode A/B Testing*.  
<https://trends.google.com>.
- Rochmawati, I. (2019). *ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM*.  
[www.iwearup.com](http://www.iwearup.com)

- Ron Jeffries. (2001). *Agile Testing: XP and Beyond* (Crispin Lisa & Gregory Janet, Eds.). Addison-Wesley.
- Sapitri, A., Saputra, M. W., Putri, M. A., & Efendi, Y. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 112–124. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1038>
- SJ Kim, & DE Cho. (n.d.). 스마트 콘텐츠를 위한 UX/UI 기술 동향 *Technology Trends for UX/UI of Smart Contents*.
- Sundt, A., & Davis, E. (2017). User Personas as a Shared Lens for Library UX. *Weave: Journal of Library User Experience*, 1(6). <https://doi.org/10.3998/weave.12535642.0001.601>
- Yudarmawan, R. A., Kompiang, A. A., Sudana, O., Made, D., & Arsa, S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 2).

## **LAMPIRAN**