

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX SITUS WEB DINKES
SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A/B
TESTING**



Disusun Oleh:

N a m a : Alvian Rifaldy

NIM : 18523289

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX SITUS WEB DINKES
SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A/B
TESTING**

TUGAS AKHIR



الجمهورية الإسلامية
الاندونيسية

Yogyakarta, 7 Juli 2024

Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX SITUS WEB DINKES
SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE A/B
TESTING**

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 7 Juli 2024

Tim Penguji

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

Anggota 1

Dr. Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

Anggota 2

Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alvian Rifaldy

NIM : 18523289

Tugas akhir dengan judul:

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX SITUS WEB DINKES
SLEMAN DENGAN MENGGUNAKAN 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, 7 Juli 2024



(Alvian Rifaldy)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanhirrahim,

assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan semangat, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam perjalanan panjang dan penuh tantangan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kasih sayang. Oleh karena itu, dengan segenap hati dan rasa hormat, karya tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

Bapak Ibu tercinta,

Terima kasih untuk bapak ibu penulis, Bapak Mulyady dan Ibu Siti Syarifah, yang senantiasa memberikan cinta, doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan.

Kakak penulis yang luar biasa,

Terima kasih kepada kakak penulis, Rezky Feby Syardyana, yang selalu memberikan dukungan moral dan material, serta menjadi sumber semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dosen pembimbing Akademik dan Tugas Akhir,

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir, Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. dan Bapak Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D. yang telah membimbing dan memberikan arahan dan berbagi ilmu serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan dan proses penyusunan tugas akhir. Semoga ilmu dan pengalaman yang diberikan dapat penulis implementasikan dan memberikan manfaat serta menjadi amal jariyah untuk Bapak Teduh dan Bapak Irving.

Dosen-dosen Informatika UII

Terima kasih kepada para dosen Informatika UII atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan. Segala ilmu dan pengalaman yang bapak-ibu dosen berikan akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT.

Teman-teman Informatika UII

Terima kasih kepada teman-teman informatika yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat, kerjasama, dan keceriaan di setiap langkah perjalanan akademik ini. Semoga di masa mendatang teman-teman semua dapat meraih kesuksesan baik di dunia maupun diakhirat.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari kontribusi penulis kepada semua pihak yang telah mendukung dan kepada perkembangan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillahirobbilalamin,

wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

HALAMAN MOTO

*“Mimpimu tidak bisa mati. Dia hanya akan pingsan dan bangkit diusia tua dalam bentuk
penyesalan”*

(Pandji Pragiwansono)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Evaluasi dan Redesain UI/UX Situs Web Dinkes Sleman Dengan Menggunakan Metode A/B Testing” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Islam Indonesia. Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing dan membantu penulis hingga tugas akhir ini bisa selesai.
2. Bapak Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik yang sudah membimbing dan membantu penulis dalam kegiatan perkuliahan.
3. Para dosen Informatika UII yang telah membagi ilmu-ilmu bermanfaat.
4. Bapak, Ibu, dan Kakak penulis yang selama ini telah memberikan doa dan dukungan terbaik tanpa henti.
5. Teman-teman informatika yang selalu memberikan inspirasi, semangat, dan dukungan moral dan bantuan selama proses penelitian.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan yang membantu dan mendukung pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis berharap, hasil dari penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, semoga laporan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa mendatang.

Yogyakarta, 7 Juli 2024



(Alvian Rifaldy)

SARI

Dalam era digitalisasi saat ini, situs web dapat memberikan akses ke begitu banyak informasi. Kemudahan akses membuat situs web menjadi sarana yang sangat efektif bagi sebuah instansi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Salah satu instansi yang bertanggung jawab menyediakan informasi kesehatan kepada masyarakat adalah Dinas Kesehatan Sleman. Dinkes Sleman memiliki peran vital dalam mendukung kesehatan masyarakat dengan memberikan informasi kesehatan terkini yang mudah diakses oleh masyarakat Kabupaten Sleman. Namun berdasarkan hasil wawancara pengguna situs web tersebut, terdapat permasalahan seperti tata letak yang buruk dan penempatan menu yang tidak intuitif. Pengguna juga kesulitan menemukan informasi daftar rumah sakit karena tidak adanya submenu pada menu fasilitas kesehatan, serta terlalu banyaknya informasi yang ditampilkan pada setiap halaman. Permasalahan ini membuat pengguna merasa tidak nyaman dan kesulitan saat menggunakan situs web tersebut. Oleh karena itu diperlukan evaluasi dan redesain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) situs web Dinkes Sleman yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Makalah ini bertujuan untuk mengevaluasi UI/UX pada situs web Dinkes Sleman menggunakan pendekatan *A/B Testing*. Aktivitas yang dilakukan meliputi studi literatur, pemahaman kasus, identifikasi pengguna sasaran, penetapan *User Stories* dan *User Journey*, evaluasi sebelum dan setelah redesain menggunakan *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS), redesain UI, serta pengujian A/B. Berdasarkan hasil evaluasi dan redesain yang dilakukan, solusi desain yang diberikan mampu meningkatkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas dan efisiensi *user journey* yang lebih baik. Selain itu, kualitas usability situs juga meningkat secara signifikan pada hasil redesain (desain versi B) dengan memperoleh predikat sangat baik dengan skor 91.5, sementara desain sebelumnya (desain versi A) hanya memperoleh skor 37.5 dengan predikat sangat buruk. Hasil ini menunjukkan bahwa solusi desain yang diberikan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

Kata kunci: evaluasi, *user interface*, *user experience*, *a/b testing*, *usability testing*, *system usability scale*.

GLOSARIUM

<i>A/B Testing</i>	pengujian yang dilakukan dengan menguji dua versi desain yang berbeda dan melihat mana yang memberikan kinerja lebih baik.
<i>System Usability Scale</i>	penilaian kepuasan pengguna terhadap produk yang digunakan.
<i>User Experience</i>	pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan produk atau layanan tersebut.
<i>User Interface</i>	antarmuka visual dari suatu produk yang berfungsi sebagai alat interaksi antara pengguna dan produk.
<i>User Journey</i>	alur yang dilakukan pengguna dalam menyelesaikan tugas.
<i>User Stories</i>	pernyataan singkat dan sederhana dari perspektif pengguna yang menyatakan aksi yang ingin dilakukan dan tujuannya.
<i>Usability Testing</i>	metode pengujian sebuah sistem yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efisien, efektivitas, dan kepuasan tertentu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Studi Literatur.....	4
1.6.2 Persiapan	4
1.6.3 Evaluasi A	4
1.6.4 Redesain	5
1.6.5 Evaluasi B.....	5
1.6.6 Perbandingan A/B	5
1.7 Sistematika Laporan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	7
2.1.2 Evaluasi UI dan UX	8
2.1.3 Desain UI dan UX	10
2.2 Penelitian Sebelumnya	13
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Studi Literatur	23
3.2 Persiapan	23
3.2.1 Pemahaman Kasus.....	23
3.2.2 Identifikasi Pengguna Sasaran.....	23
3.2.3 Penetapan <i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i>	24
3.3 Evaluasi A	24
3.3.1 Observasi	24
3.3.2 Wawancara	26
3.3.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	26
3.4 UI Hasil Redesain	27
3.5 Evaluasi B	28
3.5.1 Observasi	28
3.5.2 Wawancara	28
3.5.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	29

3.6	Pengujian A/B	29
3.6.1	Observasi	29
3.6.2	Wawancara	29
3.6.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
	BAB IV HASIL EVALUASI A.....	31
4.1	Persiapan	31
4.1.1	Pemahaman Kasus.....	31
4.1.2	Identifikasi Pengguna Sasaran.....	35
4.1.3	Penetapan <i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i>	36
4.2	Evaluasi A	46
4.2.1	Observasi	46
4.2.2	Wawancara	54
4.2.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	57
	BAB V REDESAIN DAN HASIL EVALUASI B.....	60
5.1	UI Hasil Redesain	60
5.2	Evaluasi B	72
5.2.1	Observasi	72
5.2.2	Wawancara	88
5.2.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	90
5.3	Pengujian A/B	90
5.3.1	Observasi	90
5.3.2	Wawancara	92
5.3.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	93
	BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	94
6.1	Kesimpulan	94
6.2	Saran.....	94
	DAFTAR PUSTAKA	96
	LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian sebelumnya	13
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara.....	26
Tabel 3.2 Daftar pernyataan SUS	26
Tabel 3.3 Daftar penilaian SUS	27
Tabel 4.1 Pengguna situs web Dinkes Sleman	35
Tabel 4.2 Hasil analisis perbandingan <i>user journey</i>	53
Tabel 4.3 Hasil wawancara pengguna	54
Tabel 4.4 Hasil penilaian SUS	58
Tabel 5.1. Hasil analisis <i>user journey</i> setelah redesain	87
Tabel 5.2. Hasil wawancara setelah redesain.....	88
Tabel 5.3. Hasil perhitungan skor SUS.....	90
Tabel 5.4 Perbandingan <i>user journey</i> desain versi A dan B	91
Tabel 5.5. Perbandingan hasil wawancara desain versi A dan B.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Halaman <i>homepage</i> situs web Dinkes Sleman	1
Gambar 2.1 <i>Well executed A/B test</i>	10
Gambar 2.2 <i>User experience honeycomb</i>	11
Gambar 2.3 <i>Design guideline</i> dari <i>Material design</i>	12
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	22
Gambar 3.2 Entitas dalam <i>usability testing</i>	25
Gambar 4.1 Halaman menu berita	31
Gambar 4.2 Halaman menu fasilitas kesehatan	32
Gambar 4.3 Halaman menu media promosi kesehatan.....	33
Gambar 4.4 Halaman submenu perizinan kesehatan	33
Gambar 4.5 Halaman submenu informasi serta merta.....	34
Gambar 4.6 Halaman submenu informasi berkala.....	34
Gambar 4.7 Identifikasi pengguna sasaran	35
Gambar 4.8 Halaman <i>homepage</i>	36
Gambar 4.9 Halaman berita	37
Gambar 4.10 Halaman artikel berita.....	37
Gambar 4.11 Halaman <i>homepage</i>	38
Gambar 4.12 Halaman daftar fasilitas kesehatan.....	38
Gambar 4.13 Daftar rumah sakit se Kabupaten Sleman	39
Gambar 4.14 Halaman <i>homepage</i>	40
Gambar 4.15 Halaman menu media promosi kesehatan.....	40
Gambar 4.16 Halaman video SIKAT TB	41
Gambar 4.17 Halaman <i>homepage</i>	41
Gambar 4.18 Halaman galeri	42
Gambar 4.19 Halaman <i>homepage</i>	42
Gambar 4.20 Halaman perizinan kesehatan.....	43
Gambar 4.21 Dokumen standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan	43
Gambar 4.22 Halaman <i>homepage</i>	44
Gambar 4.23 Halaman informasi serta merta	44
Gambar 4.24 Halaman artikel informasi seputar antraks.....	45
Gambar 4.25. Halaman <i>homepage</i>	45
Gambar 4.26 Halaman hasil pencarian	46

Gambar 4.27 Halaman artikel informasi seputar antraks.....	46
Gambar 4.28 Observasi terhadap Irfan	47
Gambar 4.29 Observasi terhadap Zidan.....	48
Gambar 4.30 Observasi terhadap Andra.....	49
Gambar 4.31 Observasi terhadap Andika melalui Zoom.....	51
Gambar 4.32 Observasi terhadap partisipan Rezky	52
Gambar 4.33 Tata letak menu yang kurang intuitif	56
Gambar 4.34 Penempatan gambar pada menu fasilitas kesehatan	57
Gambar 4.35 Halaman perizinan fasilitas kesehatan	57
Gambar 5.1 Halaman <i>homepage</i> sebelum redesain	60
Gambar 5.2 Halaman <i>homepage</i> setelah redesain	61
Gambar 5.3 Halaman menu berita sebelum redesain.....	62
Gambar 5.4. Halaman menu berita setelah redesain.....	63
Gambar 5.5. Halaman artikel berita sebelum redesain	64
Gambar 5.6. Halaman artikel berita setelah redesain	65
Gambar 5.7. Halaman menu fasilitas kesehatan sebelum redesain	66
Gambar 5.8. Halaman daftar rumah sakit setelah redesain.....	67
Gambar 5.9. Halaman menu Media Informasi Kesehatan sebelum redesain	68
Gambar 5.10 Halaman setelah redesain.....	68
Gambar 5.11 Halaman Informasi Serta Merta sebelum redesain	69
Gambar 5.12. Halaman submenu Informasi Serta Merta setelah redesain	70
Gambar 5.13. Halaman artikel submenu Informasi Serta Merta	71
Gambar 5.14. Halaman artikel pada submenu Informasi serta merta setelah redesain	72
Gambar 5.15 Halaman <i>Homepage</i>	73
Gambar 5.16 Halaman menu Berita.....	74
Gambar 5.17 Halaman artikel berita.....	74
Gambar 5.18 Halaman <i>Homepage</i>	75
Gambar 5.19 Halaman menu Berita.....	75
Gambar 5.20 Halaman artikel berita.....	75
Gambar 5.21 Halaman <i>homepage</i>	76
Gambar 5.22 Halaman hasil pencarian	76
Gambar 5.23 Halaman artikel berita.....	77
Gambar 5.24 Halaman <i>Homepage</i>	77
Gambar 5.25 Halaman submenu Daftar Rumah Sakit.....	78

Gambar 5.26 Halaman <i>Homepage</i>	78
Gambar 5.27 Halaman menu Video Layanan Masyarakat	79
Gambar 5.28 Halaman video SIKAT TB	79
Gambar 5.29 Halaman <i>Homepage</i>	80
Gambar 5.30 Halaman menu Video Layanan Masyarakat	80
Gambar 5.31 Halaman video SIKAT TB	80
Gambar 5.32 Halaman <i>Homepage</i>	81
Gambar 5.33 Halaman Standar Pelayanan Perizinan	81
Gambar 5.34 Halaman dokumen Standar Pelayanan Perizinan Kesehatan.....	82
Gambar 5.35 Halaman <i>Homepage</i>	82
Gambar 5.36 Halaman submenu Informasi Serta Merta	83
Gambar 5.37 Halaman artikel Informasi Seputar Antraks.....	83
Gambar 5.38 Halaman <i>Homepage</i>	84
Gambar 5.39 Halaman hasil pencarian	84
Gambar 5.40 Halaman artikel Informasi Seputar Antraks.....	84

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi seperti saat ini, situs web memainkan peran yang sangat penting bagi masyarakat modern. Sebuah situs web tidak hanya sebagai sumber informasi terkini mengenai berita, kesehatan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, tetapi juga sebagai sumber informasi untuk pendidikan, pembelajaran, dan penelitian. Melalui situs web, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan baru, berinteraksi sosial, mengakses layanan dan produk, hingga menyediakan hiburan dalam bentuk video, permainan, dan musik. Dengan memberikan akses ke begitu banyak informasi, situs web turut berperan penting dalam membentuk cara masyarakat belajar dan berpartisipasi dalam dunia yang terus berkembang ini.

Kemudahan dalam mengakses, membuat situs web menjadi sarana yang paling ampuh bagi instansi atau perusahaan penyedia jasa maupun produk untuk mendapatkan atau menarik pengguna (Putri Al-Bana, 2021). Salah satu instansi yang bertanggung jawab menyediakan informasi kesehatan kepada masyarakat adalah Dinas Kesehatan (Dinkes), baik ditingkat provinsi maupun Kabupaten/Kota. Dinkes Sleman memiliki peran yang vital dalam mendukung kesehatan masyarakat dengan memberikan informasi kesehatan terkini yang mudah diakses oleh masyarakat Kabupaten Sleman. Informasi yang dapat diakses oleh masyarakat meliputi berita, fasilitas kesehatan, media promosi kesehatan, layanan, info publik, hingga profil Dinkes Sleman seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Halaman *homepage* situs web Dinkes Sleman

Namun, berdasarkan data *traffic* dari Similarweb.com, situs web ini menunjukkan indikasi kurang optimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang memadai, dengan *bounce rate* sebesar 56.21%, rata-rata *page per visit* hanya mencapai 1.9 halaman, dan durasi kunjungan yang sangat singkat, yakni 19 detik. Data ini mengindikasikan bahwa pengguna cepat kehilangan minat atau tidak menemukan apa yang mereka cari, serta adanya potensi masalah dalam struktur navigasi yang perlu dievaluasi.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan pengguna situs web Dinkes Sleman, yang mengungkapkan beberapa permasalahan seperti tata letak yang buruk dan penempatan beberapa menu yang tidak intuitif, sehingga menyulitkan pengguna untuk menemukan menu tersebut. Pengguna juga kesulitan mencari informasi daftar rumah sakit karena tidak adanya submenu pada menu tersebut, serta terlalu banyaknya informasi yang ditampilkan pada setiap halaman. Permasalahan ini membuat pengguna merasa tidak nyaman dan kesulitan saat menggunakan situs web tersebut.

Mengutip dari penelitian yang dilakukan oleh Himawan dan Yanu F (2020), menurut penelitian dari lembaga riset MindTouch, pendapatan dari situs web ESPN.com melonjak sebanyak 35% setelah mereka mendengarkan keluhan pengguna situs web dan redesain ulang situs web *homepage* mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratama et al. (2018), pengguna tidak melakukan *call to action* karena faktor tata letak dan *visual design* yang kurang tepat. Pengguna juga mengalami kebingungan mengenai status pendaftaran mereka pada situs karena kurangnya notifikasi selama interaksi dengan situs.

Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) memiliki peran penting dalam sebuah situs web. UI adalah tampilan visual dari suatu produk yang digunakan pengguna sebagai sarana untuk berinteraksi dengan situs web tersebut (Shirvanadi & Idris, 2021). Dan UX bukanlah tentang cara kerja dari sebuah situs web yang ada, tetapi merupakan bagaimana interaksi antara pengguna dalam menggunakan situs web, apakah situs tersebut mudah digunakan, seberapa sederhana dalam mengoperasikan situs hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap, dan memahami informasi yang tersedia (Garrett, 2010).

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan evaluasi dan redesain UI/UX situs web Dinas Kesehatan Sleman dengan menggunakan metode *A/B Testing*. *A/B testing* adalah metode standar yang digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dari sebuah layanan baru, fitur, atau produk, ini juga biasa disebut dengan *bucket testing* atau *split testing* (Brata & Brata, 2020). Metode *A/B testing* dilakukan dengan

membandingkan versi lama dengan versi baru dari sebuah halaman situs web untuk melihat apakah versi baru berjalan lebih baik daripada versi yang lama. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan hasil evaluasi dan redesain situs web Dinkes Sleman dapat membuat pengalaman pengguna dalam menggunakan situs web tersebut menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil evaluasi UI/UX situs web Dinkes Sleman sebelum melakukan redesain?
- b. Bagaimana hasil redesain situs web Dinkes Sleman?
- c. Bagaimana hasil analisis UI/UX situs web Dinkes Sleman setelah melakukan redesain?
- d. Apakah hasil redesain UI/UX situs web Dinkes Sleman meningkatkan kualitas usability situs?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dibatasi dan berfokus pada:

- a. Penelitian ini hanya berfokus pada UI/UX yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi bagi pengguna.
- b. Redesain ulang hanya dilakukan pada halaman yang menjadi fokus penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis hasil evaluasi UI/UX situs web Dinkes Sleman sebelum melakukan redesain.
- b. Melakukan redesain situs web Dinkes Sleman.
- c. Menganalisis hasil evaluasi UI/UX pada situs web Dinkes Sleman setelah melakukan redesain.
- d. Meningkatkan kualitas usability situs web Dinkes Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat merasakan pengalaman yang lebih baik ketika menggunakan situs web Dinkes Sleman.
- b. Pengembang dapat menerapkan hasil redesain dalam perancangan ulang situs web Dinkes Sleman.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mempelajari konsep dasar UI/UX, metode evaluasi, peran *A/B testing*, serta temuan penelitian sejenis.

1.6.2 Persiapan

Pemahaman Kasus

Pada tahap ini, penulis melakukan riset terkait situs web Dinkes Sleman. Penulis mempelajari situs tersebut dan mengumpulkan informasi yang mendukung proses evaluasi.

Identifikasi Pengguna Sasaran

Pada tahap ini, dilakukan perumusan satu pengguna sasaran sebagai representasi kelompok. Selanjutnya, dilakukan pemilihan partisipan untuk proses evaluasi situs.

Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Pada tahap ini, penulis menetapkan *user stories* dan *user journey* yang nantinya akan digunakan dalam proses observasi.

1.6.3 Evaluasi A

Observasi

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah, peluang pengembangan, dan memahami kebiasaan pengguna untuk mengevaluasi aspek kualitas *memorability*, *learnability*, dan *efficiency* pada situs. Serta melakukan analisis dengan membandingkan *user journey* pengguna dengan *user journey* paling efisien pada situs.

Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik kualitatif dari partisipan. Umpan balik diperoleh melalui pertanyaan seputar pengalaman dalam menyelesaikan tugas. Hasil umpan balik kemudian dianalisis untuk mengetahui preferensi pengguna terhadap situs.

System Usability System (SUS)

Pada tahap ini, SUS digunakan untuk mengumpulkan umpan balik kuantitatif terhadap tingkat *usability* situs. Kemudian dilakukan perhitungan skor SUS untuk mengetahui kualitas usability dan predikat situs.

1.6.4 Redesain

Pada tahap ini, dilakukannya perancangan redesain solusi berupa desain UI yang kemudian diimplementasikan sebagai *prototype* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6.5 Evaluasi B

Observasi

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah dan peluang pengembangan terhadap hasil redesain situs untuk mengevaluasi aspek *learnability*, dan *efficiency*. Serta melakukan analisis dengan membandingkan *user journey* pengguna dengan *user journey* paling efisien pada hasil redesain situs.

Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan terhadap partisipan dengan menggunakan pertanyaan yang sama seperti pada proses evaluasi sebelumnya. Hasil umpan balik kemudian dianalisis untuk mengetahui preferensi pengguna terhadap hasil redesain.

System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, hasil dari proses redesain dievaluasi menggunakan kuesioner SUS untuk menilai skor *usability* situs setelah dilakukan redesain. Kemudian dilakukan perhitungan SUS untuk mengetahui kualitas usability terhadap hasil redesain.

1.6.6 Perbandingan A/B

Pada tahap ini, hasil analisis observasi, wawancara, dan pengujian SUS sebelum dan sesudah redesain situs Dinkes Sleman dibandingkan untuk melihat apakah hasil redesain UI/UX lebih baik daripada desain sebelumnya.

1.7 Sistematika Laporan

Untuk memahami dan memudahkan penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan mencakup lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat penjelasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini membahas kajian pustaka, merujuk pada penelitian terdahulu serta teori-teori yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan, melibatkan penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang terdapat di dalamnya.

Bab IV Hasil Evaluasi A

Bab ini menjelaskan proses serta hasil evaluasi UI/UX terhadap situs sebelum melakukan redesign.

Bab IV Redesain dan Hasil Evaluasi B

Bab ini menjelaskan proses serta hasil redesign dan evaluasi UI/UX yang telah dilakukan pada penelitian ini.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *User Interface (UI) dan User Experience (UX)*

User interface (UI) adalah antarmuka visual dari suatu produk yang berfungsi sebagai alat interaksi antara pengguna dan produk tersebut (Shirvanadi & Idris, 2021). UI memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan mesin, baik saat pengguna memberikan perintah kepada mesin maupun saat mesin memberikan respons terhadap perintah tersebut. UI berfokus pada proyeksi kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa antarmuka dilengkapi dengan elemen-elemen yang mudah diakses, dipahami, dan digunakan untuk mempermudah tindakan pengguna. UI mencakup sejumlah konsep, antara lain:

- a. ***Interaction design*** berfokus pada pembuatan UI yang menarik dengan memperhatikan perilaku pengguna. Memahami komunikasi antara pengguna dan teknologi menjadi hal mendasar. Dengan pemahaman ini, dapat diketahui bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, mengidentifikasi masalah sejak awal, dan menemukan cara baru untuk melakukan suatu tindakan.
- b. ***Visual design*** berkaitan dengan estetika situs dan materi, yang melibatkan penerapan gambar, warna, *font*, dan elemen lain secara strategis. Tujuan utamanya adalah menciptakan desain visual yang menarik tanpa menghilangkan konten atau fungsionalitas halaman.
- c. ***Information architecture*** merupakan fokus pada pengorganisasian, penataan, dan pelabelan konten dengan cara yang efektif. Tujuannya adalah memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan dan menyelesaikan tugasnya.

User experience (UX) tidak hanya berkaitan dengan bagaimana suatu produk atau layanan berfungsi, melainkan juga mencakup pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan produk atau layanan tersebut. Pengalaman ini dipengaruhi oleh interaksi pengguna dengan elemen-elemen UI, sejauh mana kemudahannya digunakan, tingkat kesederhanaan operasional, hingga kemudahan dalam menemukan, menyerap, dan memahami informasi yang disediakan (Garrett, 2010).

Menurut Don Norman dan Jacob Nielsen, seperti yang dikutip oleh Shirvanadi dan Idris (2021), mengemukakan bahwa kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan

suatu produk dapat dicapai dengan memenuhi kebutuhan pengguna tanpa kerumitan atau kesulitan. Selain itu menurut Morville (2004), inti dari konsep UX adalah memastikan bahwa pengguna dapat menemukan nilai dari apa yang diberikan kepada mereka.

2.1.2 Evaluasi UI dan UX

Evaluasi adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegunaan dan fungsi suatu sistem telah berjalan dengan baik. Menurut Paramitha (2020), evaluasi memiliki tiga tujuan utama, yaitu:

- a. Menilai apakah sistem berfungsi sesuai dengan harapan pengguna untuk tugas tertentu.
- b. Mengevaluasi dampak desain UI terhadap pengguna, termasuk kemudahan pemahaman sistem, kegunaan, dan perilaku pengguna.
- c. Mengidentifikasi masalah lain yang mungkin timbul pada sistem.

Untuk mengevaluasi hasil sistem, diperlukan *usability testing*. *Usability* merupakan atribut kualitas dari pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, atau peralatan lain yang digunakan oleh pengguna (Paramitha, 2020). *Usability* juga mencakup metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain. Jakob Nielsen (2012) menentukan bahwa *usability* terdiri dari lima komponen:

- a. ***Learnability***: seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas saat pertama kali menggunakan sistem.
- b. ***Efficiency***: setelah pengguna mempelajari sistem, seberapa cepat mereka bisa menyelesaikan tugas.
- c. ***Memorability***: ketika pengguna kembali ke sistem setelah sekian lama tidak menggunakannya, seberapa mahir mereka menggunakan sistem.
- d. ***Errors***: seberapa banyak kesalahan yang pengguna lakukan, seberapa parah kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat memulihkan kesalahan tersebut.
- e. ***Satisfaction***: seberapa menyenangkan pengguna dalam menggunakan sistem.

Untuk sebuah situs web, *usability* sangat penting untuk memastikan kelangsungan hidupnya. Jika situs web sulit digunakan, pengguna cenderung meninggalkannya. Kesulitan navigasi atau informasi yang sulit dibaca dapat menyebabkan pengguna tersesat atau frustrasi, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan mereka meninggalkan situs. Dari pola tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna umumnya tidak akan meluangkan waktu untuk membaca manual

situs web atau berusaha memahami UI yang rumit. Sebaliknya, mereka cenderung mencari informasi di situs web lain yang lebih mudah digunakan ketika menghadapi kesulitan.

Kualitas *usability* dari sebuah situs web dapat diukur melalui *usability testing*. Dalam *usability testing*, peneliti atau penguji meminta pengguna untuk menyelesaikan serangkaian tugas, biasanya menggunakan satu atau lebih UI tertentu. Sementara pengguna menjalankan setiap tugas, peneliti mengamati perilaku mereka dan mendengarkan tanggapan atau umpan balik yang diberikan. Menurut Moran (2019), tujuan dari *usability testing* adalah:

- a. ***Identifying problems***: mengidentifikasi masalah yang ada pada desain dari sebuah produk.
- b. ***Uncovering opportunities***: menemukan peluang untuk berkembang.
- c. ***Learning about the target user's***: mempelajari perilaku dan preferensi pengguna.

Metode yang dapat digunakan untuk menguji UX sebuah situs adalah *A/B testing*. *A/B testing* merupakan pengujian yang dilakukan dengan menguji dua versi desain yang berbeda dan melihat mana yang memberikan kinerja lebih baik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan dua (atau lebih) versi halaman dengan membuat variasi dari halaman asli yang ingin diuji. Versi baru tersebut dapat mengalami perubahan dalam tampilan, nuansa, tata letak, atau konten. Hasil dari pengujian dianalisis, dan versi desain yang memberikan hasil lebih baik dipilih berdasarkan laporan analitik sesuai dengan kebutuhan situs web (Arento, 2010).

Dibandingkan dengan metode lain, *A/B testing* memiliki empat keunggulan (Nielsen, 2017):

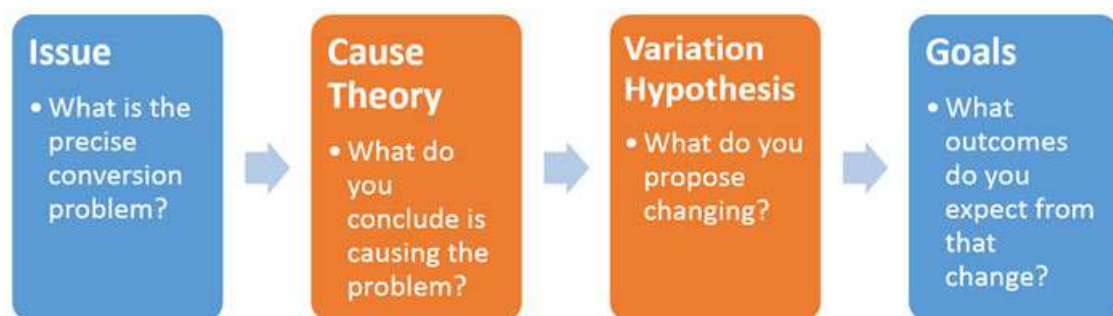
- a. Sebagai cabang analisis web, *A/B testing* mengukur perilaku sebenarnya dari pengguna. Dengan metode ini, peneliti dapat dengan percaya diri menyimpulkan bahwa jika desain versi B berjalan lebih baik daripada versi A, maka versi B adalah desain yang sebaiknya ditampilkan kepada semua pengguna di masa depan.
- b. Dapat mendeteksi perbedaan yang sangat kecil dalam kinerja karena dapat diuji dengan volume lalu lintas yang besar pada setiap desain. Sebagai contoh, *sidebar* mungkin dapat memberikan informasi atau petunjuk tentang cara mengukur perbedaan penjualan sebesar 1% antara dua desain.
- c. *A/B testing* dapat menyelesaikan atau menentukan prioritas dalam kasus dimana terdapat konflik antara pedoman-pedoman yang saling bertentangan atau temuan-temuan

kuantitatif mengenai *usability* dengan cara menentukan mana yang paling penting atau relevan dalam situasi atau keadaan tertentu.

- d. *A/B testing* menunjukkan bahwa keputusan desain dapat diambil berdasarkan data kuantitatif yang terkumpul, tanpa perlu intervensi langsung dari ahli *usability* untuk setiap pengguna atau pertanyaan desain yang kompleks. Selanjutnya, hanya perlu memilih desain yang memiliki angka atau statistik terbaik.

Untuk memastikan *A/B testing* dilakukan dengan baik, ada beberapa hal yang harus ditentukan untuk setiap percobaan, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.

- a. **Issue:** apa kendala atau masalah spesifik yang dihadapi oleh pengguna?
- b. **Cause theory:** apa faktor utama yang menyebabkan masalah yang dihadapi?
- c. **Variation hypothesis:** apa saran atau usulan terkait perubahan yang seharusnya dilakukan?
- d. **Goals:** apa hasil atau dampak yang diharapkan dari perubahan yang diusulkan?



Gambar 2.1 *Well executed A/B test*

2.1.3 Desain UI dan UX

UI diciptakan sebagai alat yang sesuai untuk membantu pengguna mencapai tujuannya. Untuk membuat UI yang baik, diperlukan desain yang ramah pengguna (Irawan, 2022). Menurut Suteja dan Harjoko (2008), dalam merancang desain UI yang baik, terdapat beberapa prinsip sebagai berikut:

- a. *User familiarity*

Dalam perancangan desain UI, disarankan untuk menggunakan istilah dan konsep yang sudah akrab dengan kebiasaan pengguna. Sebagai contoh, penggunaan istilah “Baca selengkapnya” untuk mengakses keseluruhan artikel.

- b. *Consistency*

Konsistensi dalam operasi dan penggunaan istilah di seluruh sistem penting agar pengguna tidak merasa bingung.

c. *Minimal surprise*

Proses pengoperasian yang dilakukan dapat diantisipasi oleh pengguna berdasarkan perintah yang disediakan.

d. *Recoverability*

Recoverability memiliki dua jenis:

1. Konfirmasi terhadap *user journey* yang merusak bertujuan untuk mengurangi risiko kesalahan atau tindakan yang tidak disengaja yang dapat berdampak negatif pada pengguna. Sebagai contoh, ketika pengguna hendak menghapus data penting, desainer UI memasukkan elemen konfirmasi.
2. Ketersediaan fasilitas pembatalan merujuk pada kemampuan pengguna untuk membatalkan atau mengurungkan tindakan yang baru saja dilakukan dan mengembalikan sistem atau UI ke keadaan sebelum tindakan tersebut dilakukan. Ketersediaan fasilitas pembatalan membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih aman dan intuitif.

Sedangkan, seperti yang dijelaskan oleh Usability.gov sebelumnya, inti dari UX adalah memastikan pengguna menemukan nilai dari apa saja yang diberikan kepada mereka. Morville (2004) menyatakan hal ini melalui *user experience honeycomb* miliknya seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.2.

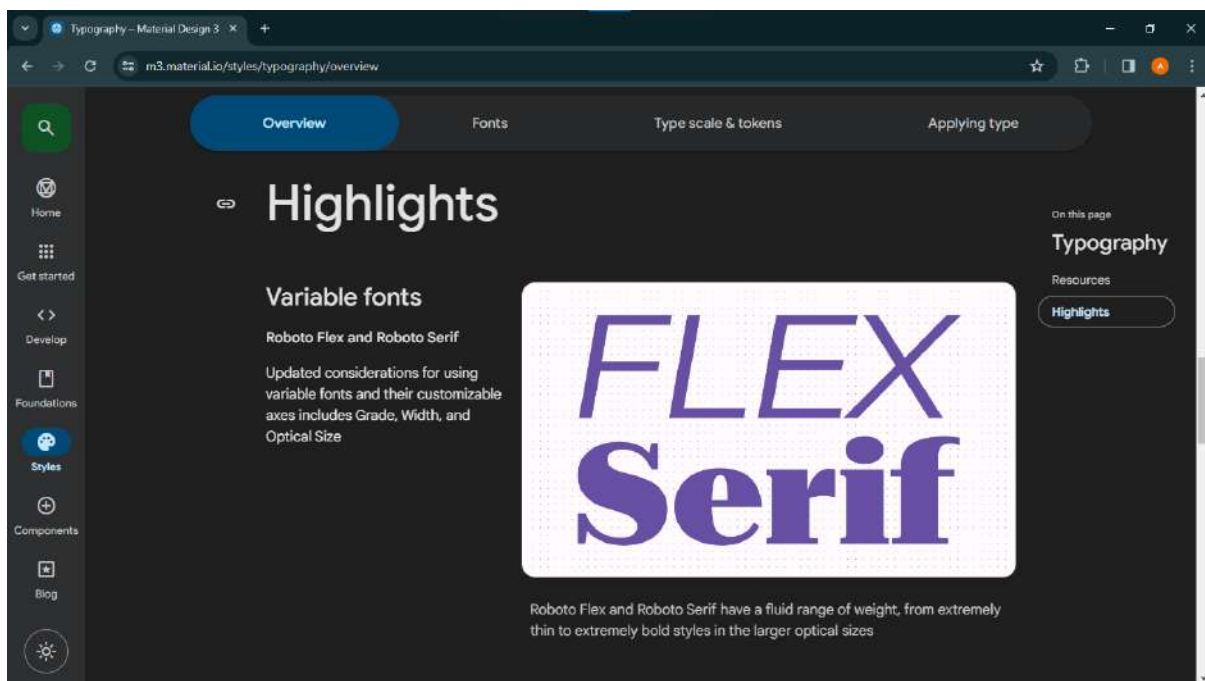


Gambar 2.2 *User experience honeycomb*

Morville menjelaskan bahwa untuk mencapai UX yang baik, informasi yang diberikan haruslah:

- a. **Useful.** Produk atau sistem memberikan manfaat dan memenuhi kebutuhan.
- b. **Useable.** Kemudahan penggunaan menjadi hal yang sangat penting.
- c. **Desireable.** Elemen desain digunakan untuk membangkitkan emosi dan apresiasi.
- d. **Findable.** Rancangan desain dapat dinavigasi, dan objek dapat ditemukan sehingga pengguna dapat menemukan apa yang mereka butuhkan.
- e. **Accessible.** Produk atau sistem juga dapat diakses oleh orang dengan disabilitas dengan mudah.
- f. **Credible.** Elemen desain dapat mempengaruhi kepercayaan dan keyakinan pengguna terhadap apa yang diberikan oleh produk.
- g. **Valuable.** Produk atau sistem harus meningkatkan kepuasan pengguna.

Selanjutnya adalah untuk memastikan desain UI/UX diperlukannya *design guidelines*. Desain situs web yang akan dibuat mengikuti *guideline* dari *Material Design* yang telah dibuat oleh Google seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.3. Dengan menggunakan *Material Design*, proses riset UX dapat dipercepat karena sudah dilakukan oleh tim dari Google.



Gambar 2.3 *Design guideline* dari *Material design*

2.2 Penelitian Sebelumnya

Dalam meninjau berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis mengidentifikasi sejumlah penelitian yang dijadikan acuan dalam penyusunan laporan ini. Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan gambaran tentang metode atau topik yang relevan guna memperjelas arah penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian yang diacu dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. Penelitian sebelumnya

No.	Sitasi	Lingkup	Latar Belakang	Tujuan	Metode	Analisis	Hasil
1.	(Ihsan, 2023)	Evaluasi <i>usability</i> situs web pemerintah	Pergeseran menuju e-government telah mempengaruhi cara pemerintah dalam berkomunikasi dengan warga negara. Sebagai salah satu entitas pemerintah daerah, Pemerintah Provinsi Jambi telah mengadopsi inovasi ini dengan menyediakan layanan dan	Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis sejauh mana situs web pemerintah ini memenuhi prinsip-prinsip <i>usability</i> dengan pendekatan heuristic evaluation.	Penelitian ini menggunakan metode heuristic evaluation dengan melibatkan sejumlah penilai (evaluator) yang ahli dalam bidang <i>usability</i> . Penilai diminta untuk mengevaluasi situs berdasarkan prinsip <i>usability</i> . Penilai kemudian akan mencatat	Hasil evaluasi mengungkap sejumlah masalah <i>usability</i> . Masalah-masalah ini mencakup aspek yang berkaitan dengan navigasi, presentasi informasi, keterbacaan teks, dan antarmuka pengguna. Dari permasalahan tersebut kemudian	Penelitian ini mengungkap sejumlah masalah implikasi yang perlu diperhatikan dalam pengembangan situs web Pemerintah Provinsi Jambi. Pertama, masalah navigasi yang kompleks, kurangnya panduan yang jelas, dan formulir online yang rumit. Kedua, perbaikan keterbacaan teks dan responsifnya situs terhadap berbagai perangkat. Ketiga,

			informasi digital. Evaluasi yang cermat terhadap usability akan membantu memastikan bahwa situs web ini masih efektif dalam menyampaikan informasi dan layanan kepada masyarakat.		setiap masalah usability yang ditemui selama evaluasi.	diberikan rekomendasi solusi.	rekomendasi perbaikan dari hasil heuristic evaluation harus diimplementasikan dengan cermat.
2.	(Pratama et al., 2018)	Implementasi desain dan evaluasi perancangan UI/UX dengan metode google design sprint dan a/b testing.	Qtaaruf adalah beramalatkan www.qtaaruf.com mendapatkan 10-20 pengunjung setiap hari dengan total 384 pendaftar. Namun masih angka ini masih jauh dari target yang ingin dicapai oleh	Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan user interface dan yang memiliki keseragaman dari segi warna, font, hingga tata letak, dan user experience yang sesuai dengan	Metodologi pada penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan, tahap awal dengan melakukan studi literatur mengenai google design sprint dan a/b testing, dan wawancara	Analisis dilakukan dalam tahap pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang komunikatif dan interaktif, untuk mengeluarkan ide, inspirasi, kreatifitas hingga masalah yang ada	Hasil yang diperoleh dari tahapan analisis adalah prototype final yang memiliki skema warna yang senada, font yang mudah dibaca, gabungan dari prototype A dan B, prototype A dipilih untuk fitur pendaftaran dengan hasil 68.75%, galeri, testimoni, dan proses

			Qtaaruf. Berdasarkan google analytics website, permasalahan ini dikarenakan layout dan visual desain yang kurang tepat sehingga tidak menarik pengguna untuk melakukan call to action.	pengalaman pengguna.	terhadap pihak Qtaaruf. Tahap pengembangan, yang memiliki lima tahapan yaitu understand, diverge, decide, prototype, dan validate. Dan tahap akhir yaitu mendapatkan kesimpulan terkait UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	dan solusi desain yang kemudian diwujudkan pada tahap prototyping dan melakukan validasi ke calon pengguna yang sudah ditentukan.	taaruf sebesar 100%, dan prototype B terpilih untuk fitur subscribe sebesar 100%. Selain itu, prototype final juga memiliki ilustrasi yang sesuai pada setiap elemen, layout yang konsisten pada setiap halaman, notifikasi pada setiap interaksi, dan fitur tambahan yang relevan seperti like, comment, dan share pada halaman galeri untuk meningkatkan interaksi pada situs.
3.	(Izzah & Setyadi, 2023)	Analisis user interface situs web pemerintah.	Dalam suatu situs web yang ada di pemerintahan terkadang kurang memperhatikan desain yang dibuat	Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan rekomendasi tampilan situs	Penelitian ini melibatkan enam tahapan utama. Pertama, dilakukan studi literatur untuk memahami	Pada tahap awal, dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada pada situs web Bappelitbangda.	Berdasarkan analisis UI situs web Bappelitbangda Purbalingga yang dilakukan terhadap 15 pegawai dengan

			<p>sehingga tampilan dan isinya kurang tertata dengan baik. Hal ini membuat pengguna merasa tidak nyaman saat melihat konten situs, sehingga membuat desain UI menjadi hal terpenting untuk situs tersebut. Desain yang baik adalah desain yang membuat pengguna merasa puas atau senang dengan desain tersebut. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini menganalisis UI yang ada pada situs web Bappelitbangda</p>	<p>yang menarik untuk diperkecil kesalahan masukan data yang dilakukan oleh admin sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi yang ada.</p>	<p>konteks yang relevan dengan penelitian. Kedua, ditentukan instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang relevan. Tahap ketiga melibatkan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan feedback mengenai kekurangan yang terdapat pada situs yang diteliti. Selanjutnya, data dari kuesioner diolah menggunakan</p>	<p>Penulis melakukan riset dengan menguji setiap fitur yang ada pada situs tersebut. Hasilnya, ditemukan beberapa halaman yang kosong tanpa informasi relevan pada beberapa fitur. Dengan menggunakan skala likert, peneliti menetapkan skala penerimaan dengan menentukan rentang skor untuk mengukur seberapa jauh responden menilai</p>	<p>mempertimbangkan 7 aspek UI, ditemukan bahwa secara keseluruhan, responden memberikan penilaian yang baik. Kesimpulan ini didasarkan pada data kuesioner yang menggambarkan penilaian mereka terhadap setiap aspek UI.</p>
--	--	--	--	---	---	--	---

			Kabupaten Purbalingga untuk perbaikan tampilan dan rekomendasi perbaikan pada setiap fitur yang ada.		metode skala Likert dan indeks. Kelima, data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk menghasilkan informasi yang baru. Terakhir, kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data serta relevansinya dengan tujuan dari penelitian.	situs Bappelitbangda Purbalingga. Sebanyak 15 pegawai dipilih sebagai sampel responden, dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Hasil dari kuesioner menggambarkan penilaian responden berdasarkan aspek-aspek UI, sesuai dengan rentang skor yang telah ditetapkan.	
4.	(Brata & Brata, 2020)	Peningkatan user experience pada aplikasi mobile	Tingginya kebutuhan pembelajaran bahasa Jepang dan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan	Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan dimulai	Analisis dilakukan dengan melakukan perbandingan langsung dua UX	Secara keseluruhan, pengguna berhasil menggunakan kedua versi dari m-learning dan

		<p>menggunakan a/b testing</p>	<p>terbatasnya media pembelajaran dari bahasa Indonesia menyebabkan kuatnya kemunculan m-learning di pasaran. Masukan terkini mengungkapkan bahwa masalah user experience (UX) masih umum terjadi di beberapa m-learning bahasa Jepang populer yang tersedia. Permasalahan utama dalam m-learning tingkat lanjut bahasa Jepang adalah bagaimana kata-kata diucapkan dan cara mengevaluasi</p>	<p>pendekatan yang memungkinkan peningkatan UX pada m-learning dengan menerapkan elemen berbicara dan mendengarkan sebagai bagian dari model mental m-learning dan memanfaatkan a/b testing untuk mendapatkan UX yang lebih baik.</p>	<p>dari studi literatur untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran pengguna dalam memahami bahan dasar bahasa Jepang. Selanjutnya, dibuat model mental m-learning, dimana model mental menggambarkan persepsi pengguna mengenai bagaimana sebuah sistem seharusnya berfungsi, didasarkan pada pengalam mereka. Pada tahap ketiga,</p>	<p>aplikasi yang dievaluasi. Kemudian ringkasan hasil dari user experience questionnaire (UXQ) mengenai rata-rata, beserta perbandingan rata-rata faktor UX pengguna antara m-learning yang sudah ada dengan m-learning yang ditawarkan pada penelitian ini.</p>	<p>bisa menyelesaikan semua tugas. Peneliti menyimpulkan bahwa kedua versi memiliki kualitas pragmatis yang sama baiknya. Namun, partisipan menekankan bahwa interaksi alami dari m-learning yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan potensi yang lebih menjanjikan bagi pengguna.</p>
--	--	--------------------------------	---	---	---	--	--

			<p>pengucapan yang benar. Studi terkini menunjukkan bahwa berbicara adalah indikator penting dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini dipertimbangkan untuk memanfaatkan peluang dalam meningkatkan UX pada m-learning yang ada.</p>		<p>desain UX dibuat dengan menerapkan a/b testing, dengan membagi 20 partisipan menjadi dua kelompok. Setiap kelompok mencoba satu versi dari aplikasi yang ditawarkan. Terakhir, dilakukan perbandingan UX, dimana prototype yang telah dibuat dibandingkan dengan aplikasi m-learning yang sudah ada, menggunakan a/b testing untuk</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					menilai usabilitynya.		
5.	(Dalimunthe et al., 2019)	Evaluasi situs web pemerintahan.	Salah satu hal penting dalam membangun situs web adalah berkaitan dengan perancangan desain user interface (UI). Situs yang dibangun harus memiliki UI yang user-friend dan harus memperhatikan faktor kemudahan penggunaan (usability). Salah satu metode dalam melakukan pengujian usability adalah heuristic evaluation. Permasalahan yang	Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kualitas situs web telah berfungsi dengan baik sesuai dengan kepuasan pengguna.	Tahapan pada penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan. Pertama adalah studi literatur, wawancara, dan menyebarkan kuesioner. Kedua, mengolah data hasil kuesioner, melakukan uji validasi, uji reabilitas dan pengujian usability.	Analisis dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi situs yang sedang berjalan. Kemudian menyebarkan kuesioner untuk menentukan nilai usability, lalu mengolah dan menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui bagaimana pengaruh keberhasilan penerapan situs web berdasarkan	Hasil akhir dari evaluasi usability menggunakan metode heuristic evaluation menunjukkan bahwa beberapa variabel mendapatkan persentase yang paling rendah, yang menandakan kebutuhan perbaikan segera. Berdasarkan 10 prinsip heuristic evaluation, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan meliputi kebutuhan akan menu opsi untuk mengatur font, desain situs yang lebih menarik, menambahkan fitur pencarian, dan penambahan fasilitas kontak untuk

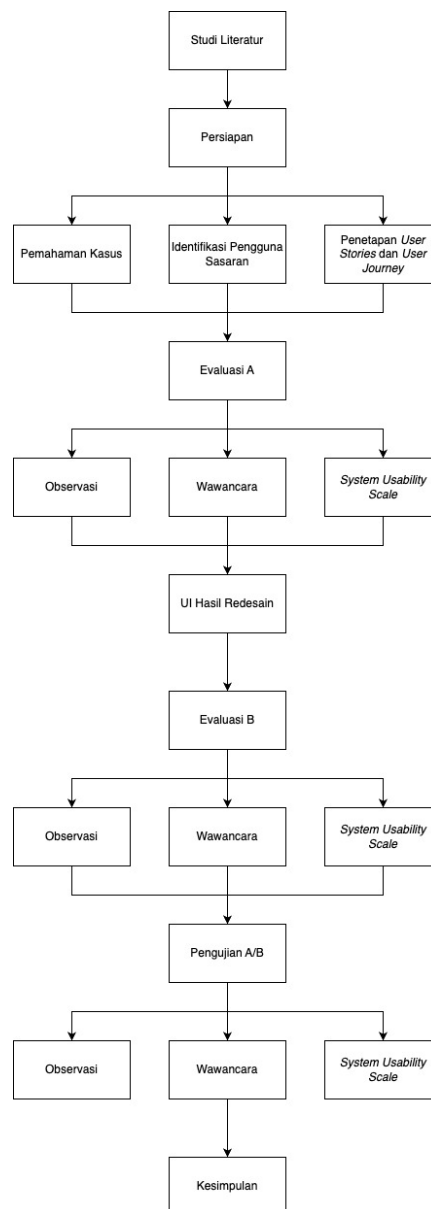
			ditemui dalam penelitian ini adalah situs web Pemko Pekanbaru belum pernah dilakukan evaluasi dengan metode heuristic evaluation.			prinsip heuristic evaluation. Kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas dan pengujian usability.	memfasilitasi korespondensi dengan pengguna
--	--	--	---	--	--	---	---

Dari penelitian-penelitian tersebut, beberapa pelajaran yang dapat diambil adalah evaluasi dapat membantu mengidentifikasi masalah utama dalam sebuah situs sehingga memungkinkan adanya perbaikan. Penerapan *A/B testing* memungkinkan pengujian langsung terhadap berbagai desain baru, untuk memastikan bahwa perubahan yang diusulkan memberikan peningkatan yang signifikan dalam pengalaman pengguna. Selain itu, pentingnya memahami pengguna akan membantu menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan harapan mereka. Evaluasi juga harus mempertimbangkan pengalaman pengguna untuk memastikan bahwa solusi yang diusulkan relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

BAB III

METODE PENELITIAN

Tahapan evaluasi dan redesain UI/UX situs Dinkes Sleman ini menggunakan metode *A/B Testing* yang dibagi menjadi 6 tahap, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1. Tahap pertama dimulai dengan studi literatur, dilanjutkan dengan persiapan evaluasi, kemudian evaluasi A, pembuatan UI hasil redesain, evaluasi B, dan diakhiri dengan pengujian A/B.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.1 Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini akan membahas berbagai aspek terkait evaluasi dan redesain UI/UX situs web Dinkes Sleman dengan menerapkan metode *A/B testing*. Tinjauan literatur akan mencakup konsep dasar UI/UX, metode evaluasi UI/UX, peran *A/B testing* dalam meningkatkan *user experience*, dan temuan serta pendekatan terkini dalam penelitian sejenis. Ini mencakup penelitian-penelitian sebelumnya dan metodologi penelitian yang relevan dengan konteks penelitian ini

3.2 Persiapan

3.2.1 Pemahaman Kasus

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap persiapan adalah memahami kasus. Pada tahap ini, penulis mempelajari situs web Dinkes Sleman dan mengumpulkan informasi yang mendukung proses evaluasi situs web tersebut. Informasi yang diperlukan melibatkan identifikasi pengembang situs web, tujuan utama penggunaannya, dan profil pengguna. Selanjutnya, penulis meneliti fitur-fitur utama dari situs web tersebut, dengan fokus khusus pada fitur-fitur utama untuk memberikan gambaran tentang elemen-elemen yang menjadi dasar fungsionalitasnya.

3.2.2 Identifikasi Pengguna Sasaran

Sebagai langkah awal dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, identifikasi pengguna sasaran menjadi langkah yang krusial. Pada tahap ini, penulis merumuskan satu pengguna sasaran sebagai representasi kelompok pengguna situs web Dinkes Sleman untuk mengetahui siapa pengguna, apa yang pengguna butuhkan, serta bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs. Rumusan pengguna sasaran tersebut kemudian digunakan untuk memilih partisipan saat *usability testing*. Pembuatannya didasarkan pada hasil riset yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya dan setidaknya memuat informasi sebagai berikut:

- a. Demografi : nama, umur, jenis kelamin, pekerjaan, tempat tinggal.
- b. Psikografi : tujuan, serta hal yang disukai dan yang tidak disukai.
- c. Teknografi : literasi teknologi.
 1. *Medium tech proficiency* : mampu menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak secara umum dengan baik. Dapat menggunakan *microsoft office* atau sejenisnya, dan mampu melakukan pencarian melalui mesin pencari.

2. *High tech proficiency* : mampu melakukan hal-hal yang dapat dilakukan oleh *medium tech proficiency*, serta mampu melakukan setidaknya salah satu diantara keahlian berikut ini seperti mampu memprogram perangkat lunak, mengelola basis data, menguasai penggunaan aplikasi baik desain grafis atau pengembangan web.

Kemudian, dilakukan pemilihan lima partisipan dan membagi mereka ke dalam dua kelompok, yaitu pengguna yang pernah menggunakan situs Dinkes Sleman dan pengguna yang belum pernah menggunakan. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat *memorability* dan *learnability* pada situs. Tingkat *memorability* diketahui dengan melakukan observasi terhadap pengguna yang sudah pernah menggunakan situs, sementara tingkat *learnability* diketahui dari pengguna yang belum pernah menggunakan situs.

3.2.3 Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Pada tahap ini, penulis menyusun lima *user stories* utama pada situs web Dinkes Sleman. *User stories* merupakan pernyataan singkat dan sederhana dari perspektif pengguna yang menyatakan aksi yang ingin dilakukan dan tujuannya. *User stories* kemudian akan digunakan pada proses observasi sebagai tugas yang akan diberikan kepada pengguna. Format *user stories* mengikuti pola sebagai berikut:

Sebagai [peran pengguna], saya ingin [aksi yang dilakukan], sehingga [tujuan yang diharapkan].

Setelah pembuatan *user stories*, setiap *user stories* tersebut dilengkapi dengan *user journey*. *User journey* merupakan alur atau urutan langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan aksi dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam *user stories*. *User journey* yang dibuat merupakan tahapan paling efisien untuk mencapai tujuan. *User journey* dimulai dari halaman beranda atau *homepage* dan format *user journey* mengikuti pola sebagai berikut:

Halaman – [aksi] – halaman – [aksi] – halaman ...

3.3 Evaluasi A

3.3.1 Observasi

Proses observasi merupakan tahap awal dalam mengevaluasi situs pada penelitian ini. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, menemukan peluang pengembangan,

dan memahami kebiasaan pengguna. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengevaluasi aspek kualitas pada situs seperti *learnability*, *memorability*, dan *efficiency*. *Learnability* adalah seberapa mudah pengguna baru dapat mempelajari situs. *Memorability* adalah seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas setelah beberapa waktu tidak menggunakan situs. Dan *efficiency* adalah seberapa mudah atau cepat pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam proses observasi, dilakukan *usability testing* yang didalamnya terdapat empat entitas yang terlibat yaitu *researcher* (peneliti), *participant* (partisipan), *task* (tugas), dan *video recording* (rekaman video). Observasi melibatkan peneliti yang memberikan tugas kepada partisipan, proses partisipan dalam melakukan tugas kemudian direkam dalam bentuk video. Rekaman video tersebut nantinya akan digunakan peneliti untuk mengamati perilaku partisipan ketika menggunakan situs web Dinkes Sleman. Ilustrasi keempat entitas ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Entitas dalam *usability testing*

Selanjutnya dilakukan analisis terhadap *user journey* yang dilakukan oleh pengguna. *User journey* yang dilakukan pengguna dibandingkan dengan *user journey* paling efisien yang telah ditetapkan pada tahapan sebelumnya. Dengan membandingkan kedua *user journey* tersebut, dapat dilihat tingkat *learnability*, *memorability*, dan *efficiency* dari situs web Dinkes Sleman. Kesamaan *user journey* dinilai berdasarkan skala berikut:

- a. 0 = berbeda (<50%)

- b. 1 = ada beberapa kesamaan (50% - 70%)
- c. 2 = ada banyak kesamaan (75% - 90%)
- d. 3 = sama (90% - 100%)

3.3.2 Wawancara

Proses wawancara dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik kualitatif dari partisipan setelah mereka menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan. Umpan balik diperoleh melalui pemberian pertanyaan seputar pengalaman partisipan dalam menyelesaikan tugas, faktor-faktor yang memudahkan atau menyulitkan dalam menyelesaikan tugas, preferensi terkait situs web Dinkes Sleman, dan aspek-aspek lain yang dianggap relevan. Penggunaan daftar pertanyaan yang seragam diaplikasikan kepada seluruh partisipan bertujuan untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan data. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara

Kode	Pertanyaan
W-1	Apa yang memudahkan Anda dalam menyelesaikan tugas?
W-2	Apa yang menyulitkan Anda dalam menyelesaikan tugas?
W-3	Apa yang Anda sukai pada situs web Dinkes Sleman?
W-4	Apa yang tidak Anda sukai pada situs web Dinkes Sleman?

Selanjutnya, hasil wawancara dianalisis untuk mengetahui apa yang memudahkan dan menyulitkan pengguna ketika melakukan tugas, serta hal-hal apa saja yang disukai dan tidak disukai pengguna terhadap situs tersebut.

3.3.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, kuesioner *system usability scale* (SUS) digunakan untuk mengumpulkan umpan balik kuantitatif terhadap tingkat *usability* situs. SUS memungkinkan pengumpulan data yang dapat diukur dan dibandingkan secara statistik. Kombinasi antara analisis kualitatif dan kuantitatif diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna dan *usability* situs tersebut. Daftar pernyataan SUS dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan skala penilaian SUS dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.2 Daftar pernyataan SUS

Kode	Pernyataan
P-1	Saya akan sering menggunakan sistem ini.
P-2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks.
P-3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan.

P-4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini.
P-5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik.
P-6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini.
P-7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat.
P-8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.
P-9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini.
P-10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini.

Tabel 3.3 Daftar penilaian SUS

No.	Jawaban	Nilai
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-Ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk melakukan perhitungan SUS, terdapat beberapa aturan yang perlu diikuti. Aturan-aturan tersebut adalah sebagai berikut:

- Nilai setiap pernyataan bernomor ganjil diperoleh dari nilai pengguna dikurangi 1.
- Nilai setiap pernyataan bernomor genap diperoleh dari 5 dikurangi nilai pengguna.
- Nilai SUS diperoleh dari menjumlahkan setiap nilai pernyataan kemudian dikalikan 2.5.

Setelah melakukan perhitungan SUS, selanjutnya dilakukan perhitungan skor rata-rata SUS beserta predikatnya. Skor SUS memiliki rentang dari 0 sampai 100. Kemudian, dari hasil penilaian yang diperoleh, predikat ditentukan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- Sangat baik : > 80.3
- Baik : $68 - 80.3$
- Cukup : 68
- Buruk : $51 - 68$
- Sangat buruk : < 51

Hasil analisis SUS kemudian dapat dibandingkan dengan hasil analisis *user journey* untuk melihat apakah hasil SUS mencerminkan hasil analisis *user journey*. Dari serangkaian hasil analisis yang telah dilakukan, kesimpulan evaluasi A dapat diperoleh.

3.4 UI Hasil Redesain

Pada tahap ini, akan dijelaskan proses redesain (perancangan ulang) situs web Dinkes Sleman. Analisis *user journey*, hasil wawancara, dan penilaian SUS digunakan sebagai dasar

untuk merumuskan solusi desain UI yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Redesain bertujuan untuk meningkatkan berbagai aspek kualitas situs, termasuk *learnability*, dan *efficiency*. Solusi desain yang dihasilkan kemudian diimplementasikan dalam bentuk *prototype*, disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Dalam proses redesain situs web ini, fokus terbatas pada fitur utama serta halaman yang telah diidentifikasi sebagai penyebab kebingungan dan kesulitan bagi pengguna. Alat yang digunakan dalam meredesain adalah Figma, sebuah *platform* yang memungkinkan *prototyping* dan iterasi dilakukan dengan efisien.

3.5 Evaluasi B

3.5.1 Observasi

Pada tahap ini, dilakukan proses pengujian *usability* terhadap partisipan untuk hasil redesain situs web Dinkes Sleman. Melalui observasi yang cermat, dilakukan identifikasi terhadap potensi masalah serta pola kebiasaan pengguna yang muncul pada situs yang telah diredesain. Hal ini juga bertujuan untuk merinci aspek kualitas *learnability* dan *efficiency* pada desain terbaru situs tersebut.

Dengan merinci aspek-aspek tersebut, penulis dapat lebih dalam menganalisis sejauh mana hasil redesain situs web Dinkes Sleman menciptakan UX yang baik. Hasil dari pengujian *usability* ini akan memberikan landasan kuat untuk mengidentifikasi area yang perlu penyempurnaan pada desain situs tersebut. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam terhadap respons pengguna dapat menjadi pijakan untuk penyempurnaan berkelanjutan dan peningkatan kualitas layanan yang disediakan oleh situs web tersebut.

Tahap selanjutnya, dilakukan analisis terhadap *user journey* dengan membandingkannya dengan *user journey* yang telah ditetapkan pada tahapan sebelumnya. *User journey* yang dibandingkan akan menghasilkan penilaian *learnability* dan *efficiency* dari hasil redesain yang telah dilakukan. Kesamaan pada *user journey* dinilai dengan menggunakan skala yang sama pada sub bab 3.3.1.

3.5.2 Wawancara

Pada tahap ini, proses wawancara menjadi kunci dalam merinci umpan balik dari partisipan setelah menjalani uji coba terhadap hasil redesain. Dengan memberikan pertanyaan yang mencakup pengalaman partisipan dalam menyelesaikan tugas, elemen yang memudahkan dan disukai, serta aspek yang menghambat dan tidak disukai, penulis mendapatkan gambaran yang

lebih mendalam. Selain itu, wawancara juga difokuskan pada preferensi khusus terkait situs web Dinkes Sleman, memberikan pemahaman yang komprehensif untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Selanjutnya, hasil analisis wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memudahkan atau menyulitkan pengguna dalam menyelesaikan tugas, serta preferensi dan ketidakpuasan pengguna terhadap hasil redesain.

3.5.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, SUS kembali digunakan sebagai alat pengukuran untuk menggali umpan balik kualitatif mengenai *usability* situs setelah proses redesain. Melalui penerapan SUS, penulis dapat melihat evaluasi partisipan terkait aspek-aspek *usability*. Gabungan dari analisis kualitatif dan kuantitatif dapat memberikan gambaran kepada penulis mengenai UX dan *usability* situs setelah diredesain.

Analisis berikutnya difokuskan pada penilaian SUS dengan menghitung skor rata-rata SUS beserta predikatnya. Hasil analisis SUS kemudian dapat dibandingkan dengan hasil analisis *user journey* guna mengevaluasi sejauh mana konsistensinya.

3.6 Pengujian A/B

3.6.1 Observasi

Pada tahap ini, hasil analisis observasi yang telah dilakukan pada evaluasi A dan B dibandingkan untuk melihat jumlah partisipan yang berhasil menyelesaikan tugas serta jumlah langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Analisis perbandingan dilakukan untuk setiap tugas yang dijalankan oleh partisipan. Dari hasil perbandingan ini, dapat ditarik kesimpulan mengenai desain versi mana yang lebih efektif dan efisien serta apakah desain versi B lebih baik dibandingkan dengan desain versi A.

3.6.2 Wawancara

Pada tahap ini, hasil wawancara pengguna pada evaluasi A dan B dibandingkan untuk mengetahui perbedaan pengalaman pengguna antara kedua desain tersebut. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah kesulitan yang dirasakan pengguna pada desain versi A masih terjadi pada desain versi B, serta mengukur apakah jumlah keluhan yang diungkapkan pengguna mengalami penurunan. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi apakah elemen-elemen yang disukai pengguna pada desain versi A tetap dipertahankan dalam desain versi B

atau bahkan mengalami peningkatan. Selanjutnya pada desain versi B dilakukan analisis untuk melihat apakah ada umpan balik berupa saran perbaikan terhadap solusi desain yang diberikan. Dengan demikian, hasil perbandingan ini akan memberikan wawasan yang komprehensif mengenai perbaikan yang dilakukan serta arah pengembangan desain di masa mendatang.

3.6.3 *System Usability Scale (SUS)*

Pada tahap ini, hasil umpan balik kuantitatif dan penilaian SUS dari pengguna pada evaluasi A dan B dibandingkan untuk mengetahui kualitas situs. Perbandingan ini bertujuan untuk menentukan apakah desain versi B berhasil mengatasi kekurangan yang ada pada desain versi A dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan demikian, analisis ini juga dilakukan untuk memahami persepsi pengguna terhadap perubahan yang dilakukan.

BAB IV

HASIL EVALUASI A

4.1 Persiapan

4.1.1 Pemahaman Kasus

Situs web Dinas Kesehatan Sleman (Dinkes Sleman) merupakan sebuah halaman yang menyajikan informasi seputar kesehatan dan kegiatan yang dilakukan oleh Dinkes Sleman. Peran utama situs web ini adalah sebagai media penyampaian informasi kesehatan yang relevan bagi penduduk Kabupaten Sleman. Pengguna dari situs ini adalah penduduk Kabupaten Sleman yang ingin mencari informasi kesehatan yang dibutuhkan. Situs ini menyediakan berbagai menu seperti berita, layanan, info publik, fasilitas kesehatan, profil Dinkes Sleman, dan lainnya.

Sebagai situs web yang menyediakan informasi dan layanan kesehatan di wilayah Sleman, berikut merupakan beberapa menu utama yang disediakan:

a. Berita

Halaman ini menyajikan informasi terkini dan kegiatan dari Dinkes Sleman yang berkaitan dengan kesehatan masyarakat, program kesehatan, kebijakan kesehatan, dan informasi aktual lainnya yang relevan dengan kesehatan penduduk Kabupaten Sleman, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman menu berita

b. Fasilitas Kesehatan

Halaman ini menyajikan informasi terkait fasilitas kesehatan yang tersedia di Kabupaten Sleman. Informasi mengenai fasilitas kesehatan, termasuk jumlah tempat tidur melalui situs web SINARAP, pelayanan dari *Sleman Emergency Service*, detail klinik, puskesmas, hingga rumah sakit, disajikan untuk memberikan pengguna informasi lengkap, termasuk alamat, nomor telepon, dan situs web dari setiap fasilitas kesehatan tersebut, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Daftar Fasilitas Kesehatan Kabupaten Sleman



Daftar Puskesmas se Kabupaten Sleman

NO	NAMA PUSKESMAS	ALAMAT	TELEPON	WEBSITE
1	Gemping 1	J. Dikriyati, Andakelawang, Gemping, Pacitan, Andakelawang, Kec. Gemping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284	(0274) 849873	http://slm.kemkes.go.id
2	Gemping 2	Pakem Di. Baurulan, Daryusutan, Kec. Gemping	(0274) 861381	http://slm.kemkes.go.id



Artikel Terbaru

Komitmen Terhadap Pembangunan Kesehatan, Sleman Kembali Raih Penghargaan Swasti Saba

Gambar 4.2 Halaman menu fasilitas kesehatan

c. Media Promosi Kesehatan

Pada halaman menu media promosi kesehatan, terdapat berbagai macam media informasi kesehatan yang dikategorikan berdasarkan jenisnya, seperti video, poster, leaflet, roll banner, dan majalah. Semua media tersebut dapat diakses oleh pengguna pada menu ini, sebagaimana dapat terlihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman menu media promosi kesehatan

d. Layanan

Pada menu ini, terdapat dua sub-menu, yaitu perizinan kesehatan dan sertifikasi. Pada sub-menu perizinan kesehatan, disediakan berbagai informasi, termasuk dasar hukum, standar pelayanan perizinan kesehatan, rekomendasi, dan pengurusan SIP tenaga kesehatan, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 4.4. Sementara itu, sub-menu sertifikasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu sertifikasi produksi pangan industri rumah tangga (SP-PIRT) dan sertifikasi laik higiene sanitasi tempat pengelolaan pangan (SLHS TPP). Masing-masing halaman menyajikan informasi mengenai dasar hukum, persyaratan, mekanisme, hingga pengelolaan pengaduan.



Gambar 4.4 Halaman submenu perizinan kesehatan

e. Info Publik

Pada menu ini, terdapat tiga sub-menu yaitu informasi setiap saat, informasi serta merta, dan informasi berkala. Pada informasi setiap saat, pengguna dapat mengakses berbagai informasi seperti rencana strategis (RESTRA), laporan kinerja instansi pemerintah (LkjIP), perjanjian kinerja (PK), dan lainnya. Pada sub-menu informasi serta merta, terdapat dua informasi, yakni informasi mengenai antraks dan data COVID-19 di Kabupaten Sleman, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.5. Sementara itu pada sub-menu informasi berkala, pengguna dapat menemukan informasi seputar profil kesehatan Kabupaten Sleman dari tahun ke tahun, laporan pelaksanaan tugas tahunan, laporan standar pelayanan minimal, dan informasi lainnya yang diinfokan secara berkala, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.5 Halaman submenu informasi serta merta



Gambar 4.6 Halaman submenu informasi berkala

4.1.2 Identifikasi Pengguna Sasaran

Berdasarkan analisis pada tahap sebelumnya, karakteristik pengguna yang teridentifikasi mencakup beragam latar belakang demografis, termasuk domisili, pekerjaan, dan usia, serta kebutuhan informasi yang beragam. Sebagai hasilnya, rumusan pengguna sasaran dapat terbentuk seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Identifikasi pengguna sasaran

Berdasarkan identifikasi pengguna sasaran di atas, 6 pengguna yang memenuhi kriteria dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengguna tersebut terdiri dari pengguna yang sudah pernah menggunakan situs web Dinkes Sleman dan belum pernah menggunakannya, serta semuanya mengakses situs melalui perangkat laptop atau PC. Rincian 6 Pengguna tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengguna situs web Dinkes Sleman

No.	Nama	Umur	Pekerjaan	Teknografi	Sudah/belum pernah menggunakan situs
1.	Irfan	24	Mahasiswa	<i>High tech proficiency</i>	Sudah pernah
2.	Zidan	23	Mahasiswa	<i>High tech proficiency</i>	Sudah pernah
3.	Andra	23	Mahasiswa	<i>Mid tech proficiency</i>	Belum pernah
4.	Fikri	23	<i>Programmer</i>	<i>High tech proficiency</i>	Belum pernah
5.	Andika	24	<i>Jobseeker</i>	<i>High tech proficiency</i>	Belum pernah
6.	Rezky	29	Pengusaha	<i>Mid tech proficiency</i>	Belum pernah

4.1.3 Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Berikut merupakan *user stories* dan *user journey* paling efisien untuk menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan:

- a. **US1:** sebagai penduduk Sleman, saya ingin mencari berita berjudul “Perkuat Implementasi KTR Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas”, sehingga saya mendapatkan informasi kebijakan Dinkes Sleman mengenai kawasan tanpa rokok di Kabupaten Sleman.

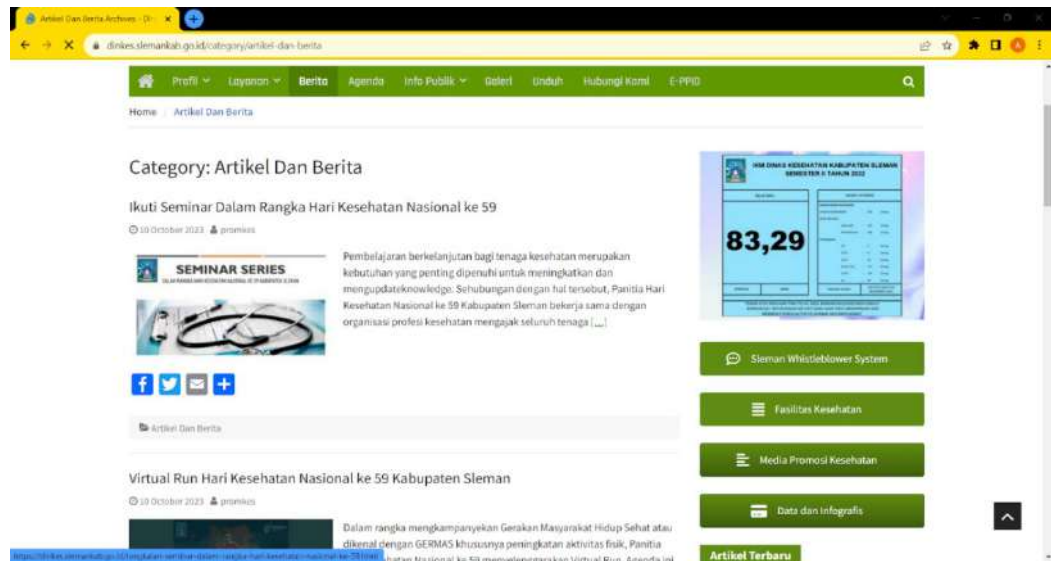
User journey dapat dilihat pada Gambar 4.8, Gambar 4.9, dan Gambar 4.10.

1. Membuka halaman *homepage*.



Gambar 4.8 Halaman *homepage*

2. Masuk ke halaman berita melalui menu berita pada *navigation bar*.



Gambar 4.9 Halaman berita

3. Mencari berita dan masuk ke halaman artikel berita dengan judul “Perkuat Implementasi KTR Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas”.



Gambar 4.10 Halaman artikel berita

UJ1: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [*link* berita: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] – Berita “Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas”.

- b. **US2:** Sebagai seorang yang membutuhkan perawatan kesehatan, saya ingin mencari informasi Rumah Sakit Hermina Yogya, sehingga saya bisa mendapatkan perawatan medis yang saya butuhkan.

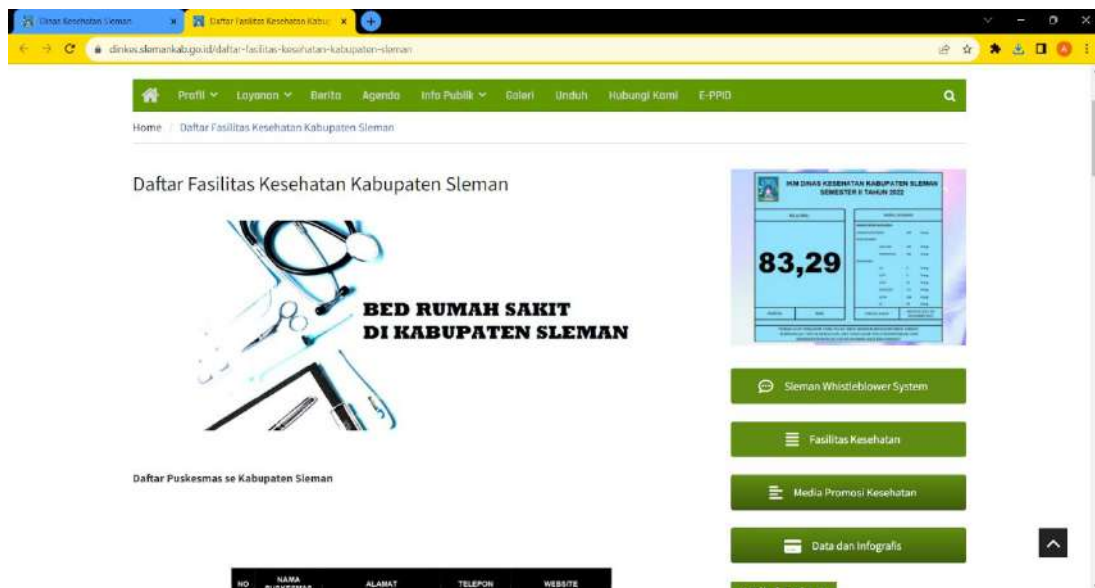
User journey dapat dilihat pada Gambar 4.11, Gambar 4.12, dan Gambar 4.13.

1. Membuka halaman *homepage*.



Gambar 4.11 Halaman *homepage*

2. Membuka halaman daftar fasilitas kesehatan Kabupaten Sleman melalui menu fasilitas kesehatan.



Gambar 4.12 Halaman daftar fasilitas kesehatan

3. Mencari informasi Rumah Sakit Hermina Yogya pada daftar rumah sakit se Kabupaten Sleman.

Daftar Rumah Sakit se Kabupaten Sleman

DAFTAR RUMAH SAKIT

No	Nama Rumah Sakit	Alamat	Desa	Kecamatan	No Telp
1	RST Hermina Triaga	3. Jalan Murtasari, Kabupaten RT 16-100/10	Maguwoharjo	Depak	(0271) 280000
2	RUSA Arvia Benda	3. Jalan Triaya RT 04 RW 04	Maguwoharjo	Depak	(0271) 442483
3	RST IIR	3. Ring Road Utama No 300	Gondokemping	Depak	(0271) 441 3305
4	RST Cendekia Catur	3. Ringroad Noko Gunung	Gondokemping	Depak	(0271) 887814
5	RST Dharma Bangsa Medika	3. Lili Bembung No. 49 RT 01 RW 14	Maguwoharjo	Depak	(0271) 280 3000
6	RSDA Sedomo	3. Babarsari TR 14 / 118 Tumbakapas	Caturtunggal	Depak	(0271) 491138
7	RSDA Aa Nur	3. Kalibanda No. 14 / 14 Susantono Duta	Caturtunggal	Depak	0271-280340
8	RUSA KCM	3. Kibungurta, Sleman	Triandoyo	Gamping	(0271) 421984
9	RST Ojaya Lela	3. Ring Road Utama No. 118 Mingsi	Maguwoharjo	Gamping	(0271) 881882
10	RST PKM Muhammadiyah Gamping	3. Jilidoro No. 2,2, Sadebi	Selweranegara	Gamping	0271-489700
11	RST Mitra Sakti	3. Wiroo Km 0 Ngapar	Babarsari	Maguwoharjo	(0271) 441853
12	RST P3RH	3. Sido Capriana	Purworejo	Sleman	08230802018
13	RST Bhayangkara Polia SVY	3. Sida No. 14	Triandoyo	Sleman	0271-490270
14	RST Panti Rani	3. Sida No. 13/2 Sijaya	Triandoyo	Sleman	0271-497500
15	Charter Hospital Maguwoharjo	Maguwoharjo	Maguwoharjo	Maguwoharjo	(0271) 447200
16	RST Sakti Sejahtera	3. Jaj. Cendekia/RT 10-01/RT 10-01	Selweranegara	Sleman	0271-080113
17	RSDA Tri Suci	3. Kerasukan No. 1 Suciwono	Selweranegara	Sleman	(0271) 1588 7100
18	RSDA UGM Prof. Soekarno	3. Duta No. 1 Suciwono	Selweranegara	Sleman	(0271) 53332
19	RSDA Suciwono	3. Wijaya Kusuma 738	Selweranegara	Sleman	0271-621-688
20	RST Panti Mandala	3. Palagan Triandoyo Pajala No. 07 Km 11, Mandala	Selweranegara	Maguwoharjo	(0271) 47270
21	RST Cendekia 10	3. Ring Road - Jombang No. 20	Selweranegara	Maguwoharjo	0271-890311
22	RST Mitra Persepolis	3. Ring Road - Jombang No. 20	Selweranegara	Maguwoharjo	(0271) 441099
23	RST Ummatama Almad Shaleha	3. Cendekia Duta Susantono	Widiasari	Maguwoharjo	(0271) 447700

Instagram Kami

dinkessleman

Load More... Follow on Instagram

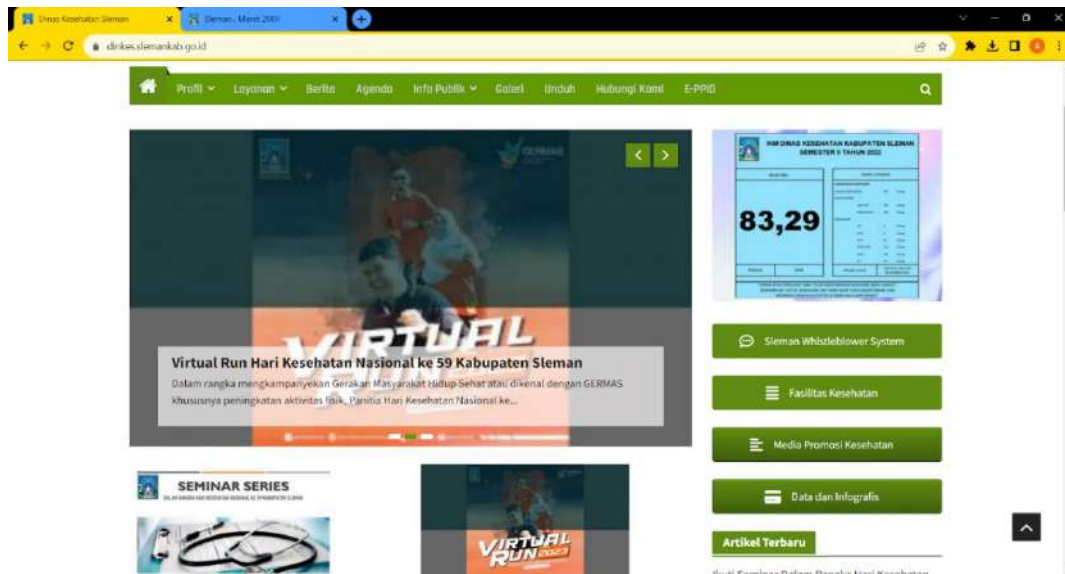
Gambar 4.13 Daftar rumah sakit se Kabupaten Sleman

UJ2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan] – Fasilitas Kesehatan > Daftar rumah sakit se-Kabupaten Sleman.

- c. **US3:** sebagai penduduk Sleman, saya ingin mencari video iklan layanan masyarakat berjudul “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”, sehingga saya bisa memahami lebih baik mengenai penyakit tersebut, pengobatan, dan langkah-langkah pencegahannya.

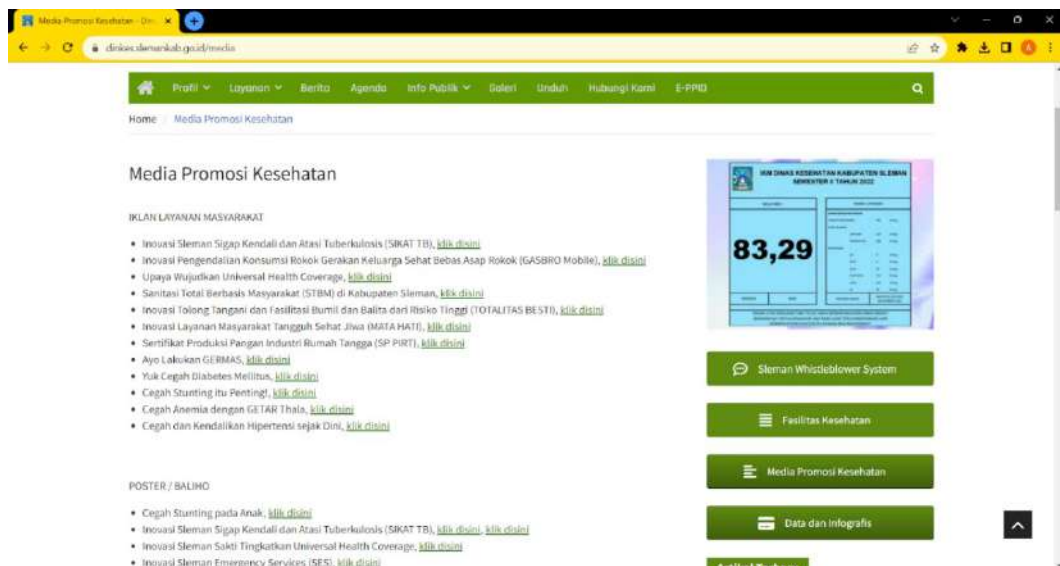
Pada *user story* ketiga ini, terdapat dua *user journey* karena informasi yang dibutuhkan disajikan pada dua menu yang berbeda. Maka dari itu terdapat dua langkah yang berbeda untuk mendapatkan informasi tersebut. *User journey* pertama dilakukan melalui menu Media Promosi Kesehatan yang dapat dilihat pada Gambar 4.14, Gambar 4.15, dan Gambar 4.16.

1. Membuka halaman *homepage*.



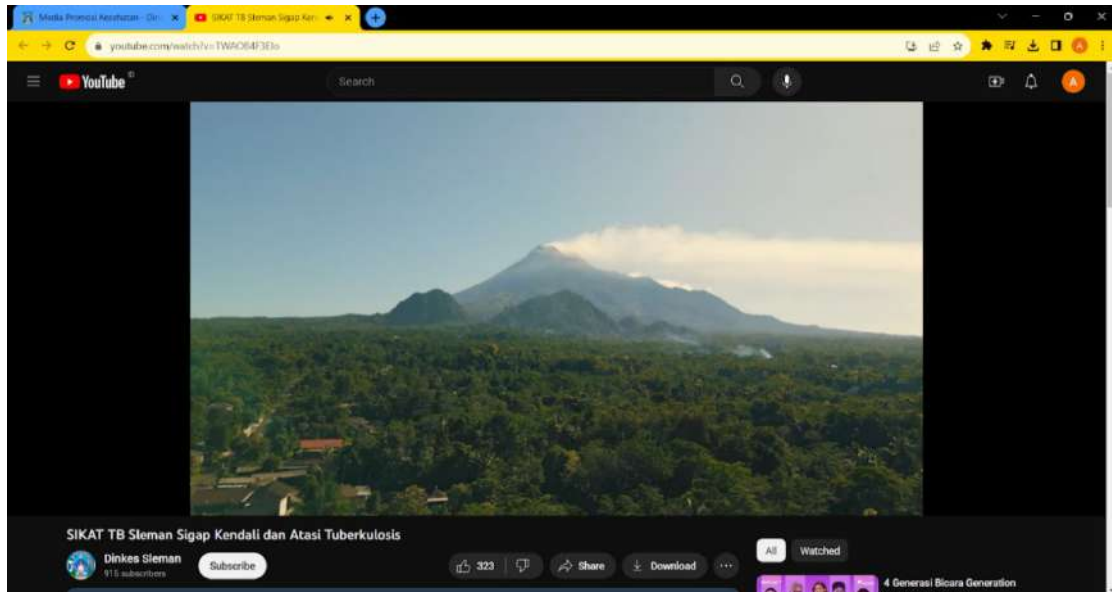
Gambar 4.14 Halaman *homepage*

2. Masuk ke menu media promosi kesehatan.



Gambar 4.15 Halaman menu media promosi kesehatan

3. Mencari dan masuk ke halaman video iklan layanan masyarakat berjudul “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.



Gambar 4.16 Halaman video SIKAT TB

UJ3: *Homepage* – [menu: Media Promosi Kesehatan] – Media Promosi Kesehatan – [link video: Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)] – Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.

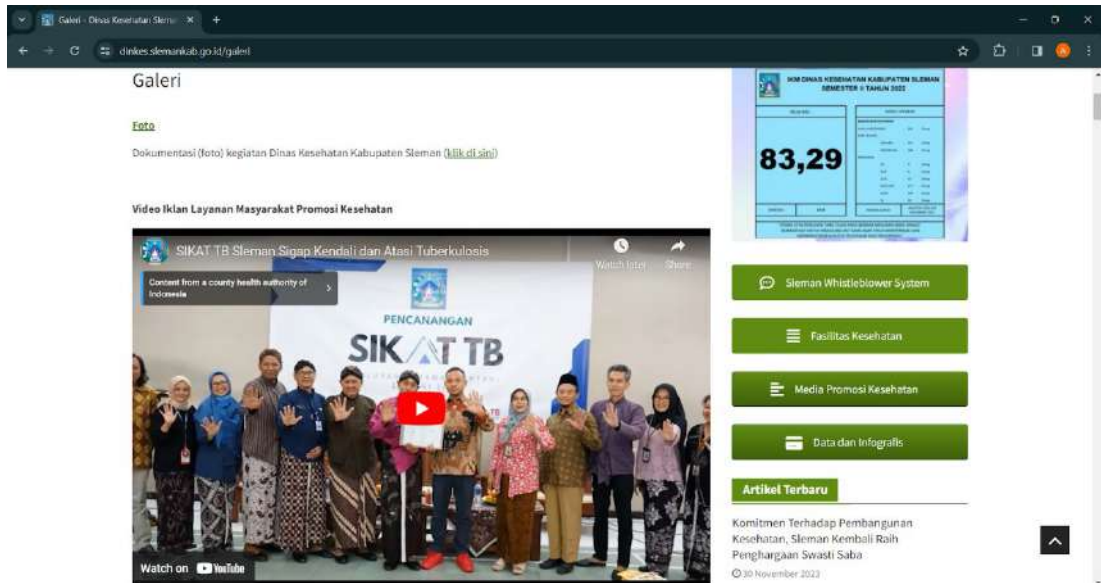
User journey kedua dapat dilakukan melalui menu Galeri seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.17 dan Gambar 4.18.

1. Membuka halaman *homepage*.



Gambar 4.17 Halaman *homepage*

2. Membuka menu galeri dan mencari video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.



Gambar 4.18 Halaman galeri

UJ3: *Homepage* – [menu: Galeri] – Galeri – [link video: Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)] – Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.

- d. **US4:** sebagai calon pemilik usaha dibidang kesehatan, saya ingin mencari informasi mengenai perizinan fasilitas kesehatan sehingga klinik saya dapat beroperasi sesuai dengan standar dan kebijakan yang ditetapkan oleh Dinas Kesehatan Sleman.

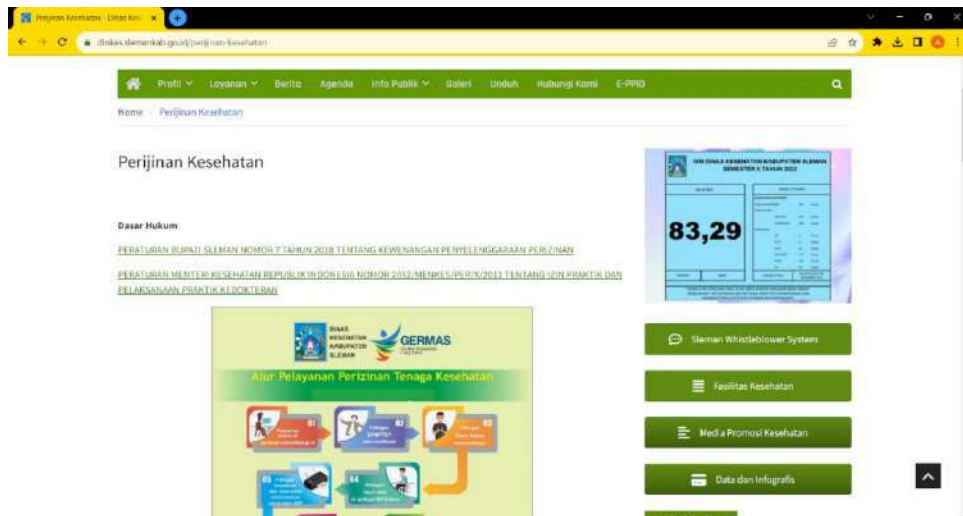
User journey dapat dilihat pada Gambar 4.19, Gambar 4.20, dan Gambar 4.21.

1. Membuka halaman *homepage*.



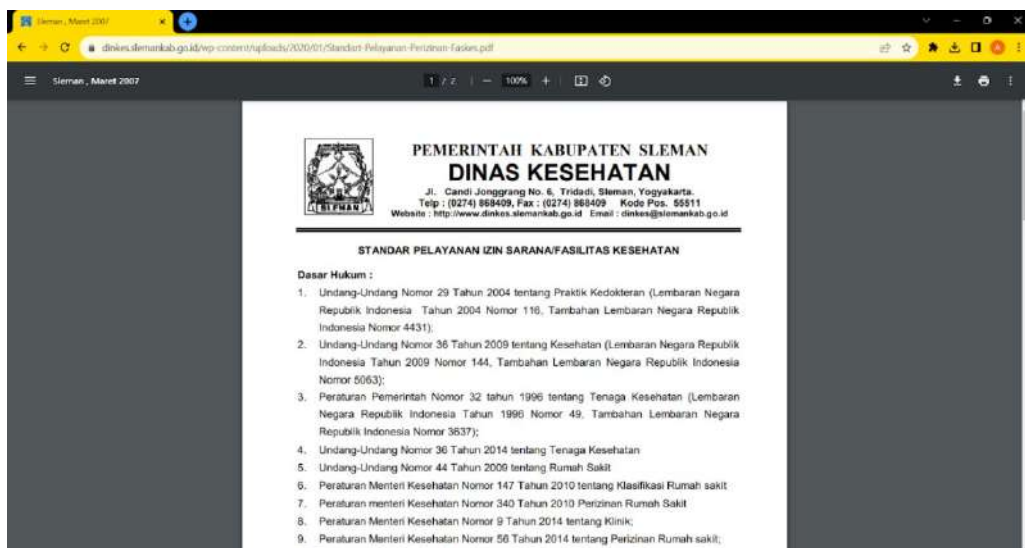
Gambar 4.19 Halaman *homepage*

2. Membuka halaman perizinan kesehatan melalui menu layanan.



Gambar 4.20 Halaman perizinan kesehatan

3. Mencari dan membuka dokumen standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan.



Gambar 4.21 Dokumen standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan

UJ4: *Homepage* – [menu: *Layanan* > *Perizinan Kesehatan*] – *Perizinan Kesehatan* – [link: *Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan*] – *Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan*.

- e. **US5:** sebagai penduduk Sleman, saya ingin mencari tahu mengenai informasi seputar antraks, sehingga saya bisa memahami lebih baik mengenai penyakit tersebut, gejala, penularan, dan langkah-langkah pencegahannya.

Pada *user story* ketiga ini, terdapat dua *user journey* karena informasi yang dibutuhkan disajikan pada dua menu yang berbeda. Maka dari itu terdapat dua langkah yang berbeda

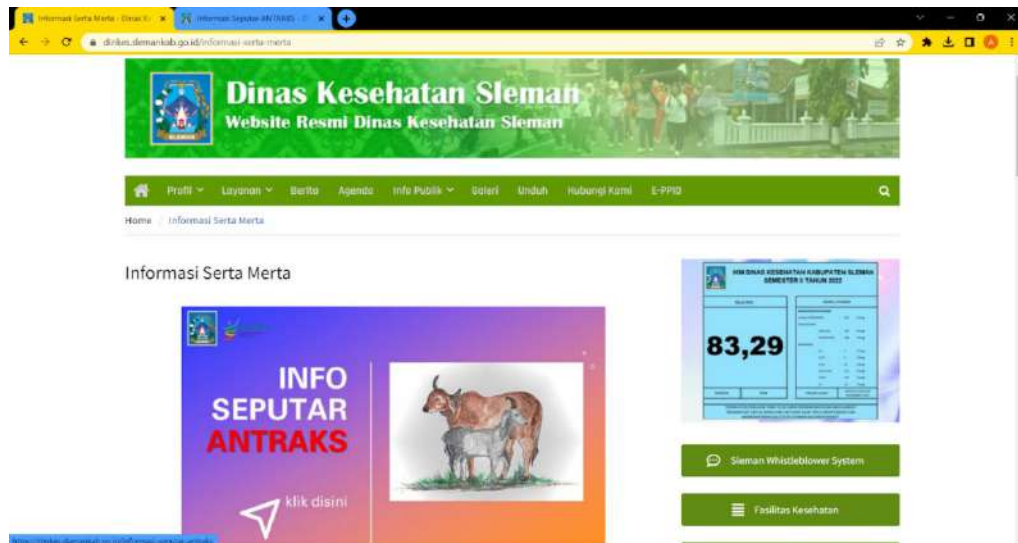
untuk mendapatkan informasi tersebut. *User journey* pertama dapat dilihat pada Gambar 4.22, Gambar 4.23, dan Gambar 4.24.

1. Membuka halaman *homepage*.



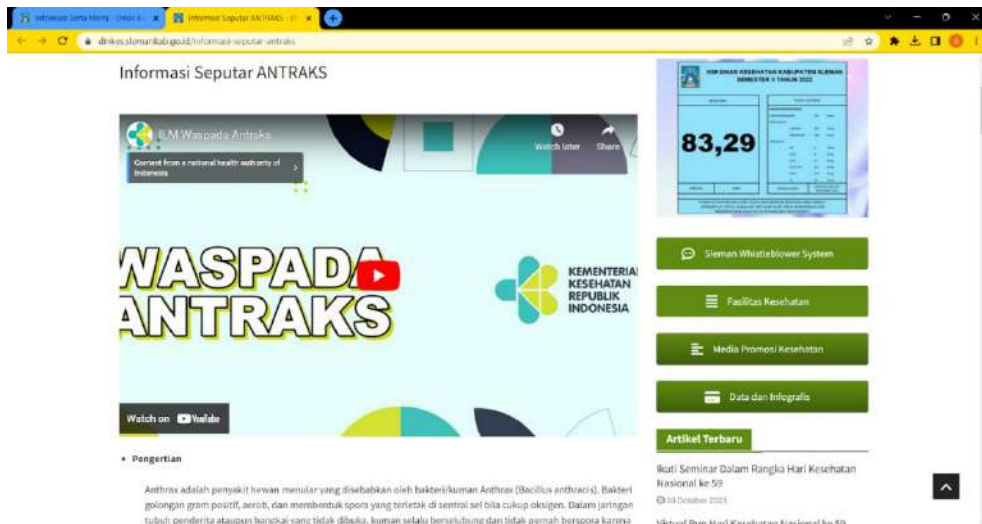
Gambar 4.22 Halaman *homepage*

2. Masuk ke halaman informasi serta merta melalui menu info publik.



Gambar 4.23 Halaman informasi serta merta

3. Membuka informasi mengenai antraks.



Gambar 4.24 Halaman artikel informasi seputar antraks

UJ5: *Homepage* – [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] – Informasi Serta Merta – [link: Info Seputar Antraks] – Info Seputar Antraks.

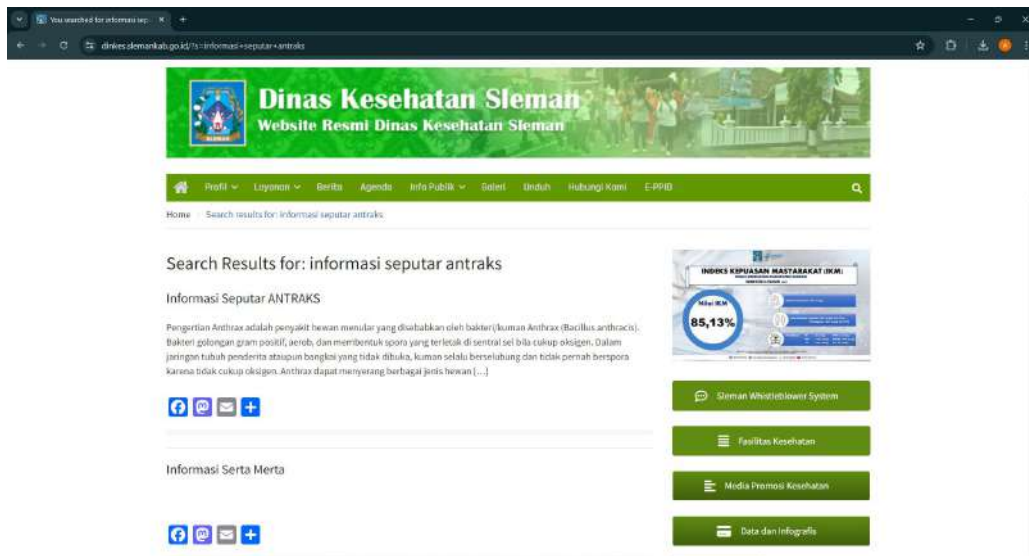
User journey kedua dapat dilakukan dengan menggunakan fitur pencarian seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.25, Gambar 4.26, dan Gambar 4.27.

1. Membuka halaman *Homepage*.



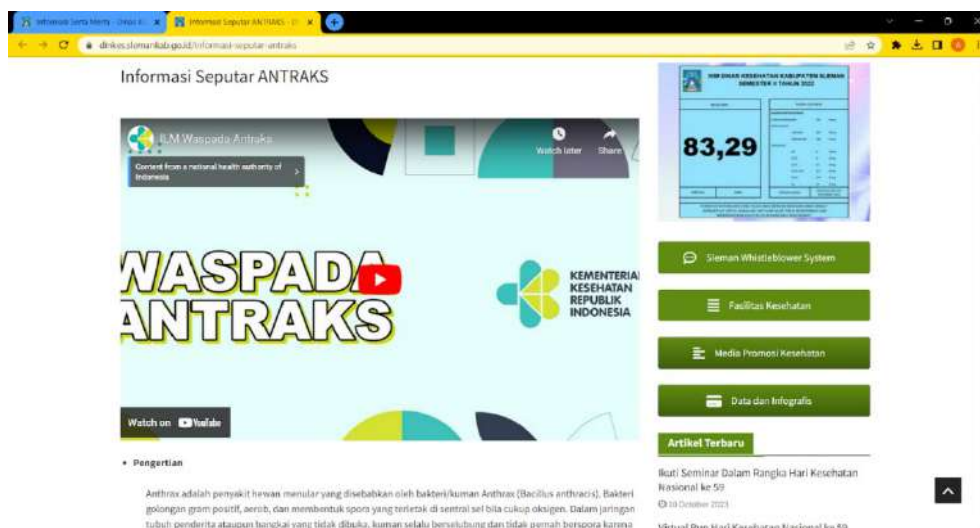
Gambar 4.25. Halaman *homepage*

2. Mencari informasi seputar antraks melalui fitur pencarian.



Gambar 4.26 Halaman hasil pencarian

3. Membuka informasi seputar antraks.



Gambar 4.27 Halaman artikel informasi seputar antraks

UJ5: Homepage – [pencarian: antraks] – Hasil pencarian: antraks – [link: informasi seputar antraks] – Informasi Seputar ANTRAKS.

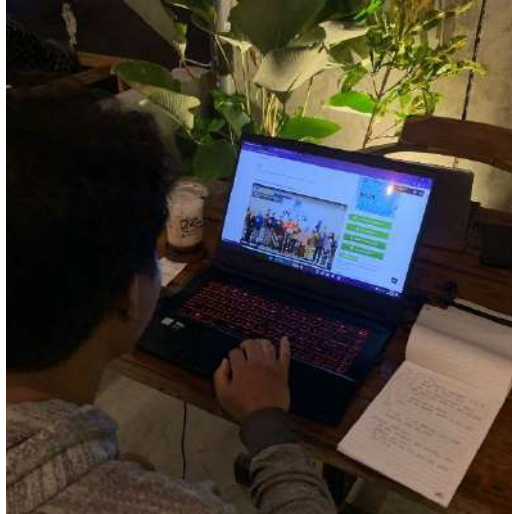
4.2 Evaluasi A

4.2.1 Observasi

Pada tahap ini, dilakukan observasi mengenai *user journey* yang pengguna lakukan terhadap tugas yang diberikan, berikut merupakan hasil observasinya:

a. Irfan

Observasi *user journey* yang dilakukan oleh Irfan dapat dilihat pada Gambar 4.28 dibawah ini.



Gambar 4.28 Observasi terhadap Irfan

1. US1: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [tombol: halaman 2] – Halaman 2 berita – [pencarian: perkuat] – Hasil pencarian: perkuat – [*link* artikel: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] – Artikel Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan] – Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit Se-Kabupaten Sleman – RS Hermina Yogya.
3. US3: *Homepage* – [menu: Unduh] – Unduh – [pencarian: inovasi sleman] – Hasil pencarian: inovasi sleman – [*link* artikel: “Candak Mas Covid” Inovasi Dinkes Sleman Kendalikan Covid-19] – Artikel “Candak Mas Covid” Inovasi Dinkes Sleman Kendalikan Covid-19” – [kembali ke halaman sebelumnya] – Hasil pencarian: inovasi sleman – [menu: Berita] – Berita – [menu: Galeri] – Galeri – Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.
4. US4: *Homepage* – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] – Perizinan Kesehatan – [menu: Fasilitas Kesehatan] – Fasilitas Kesehatan – [kembali ke halaman sebelumnya] – Perizinan Kesehatan – [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] – Informasi Setiap Saat – [menu: Info Publik > Informasi Berkala] – Informasi Berkala – [menu: Unduh] – Unduh – [menu: Galeri] – Galeri – [pencarian: perizinan fasilitas] – Hasil pencarian: perizinan fasilitas – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.
5. US5: *Homepage* – [pencarian: antraks] – Hasil pencarian: antraks – [*link*: informasi seputar antraks] – Informasi Seputar ANTRAKS.

b. Zidan

Observasi *user journey* yang dilakukan oleh Zidan dapat dilihat pada Gambar 4.29 dibawah ini.



Gambar 4.29 Observasi terhadap Zidan

1. US1: *Homepage* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: perkuat implementasi KTR] - Hasil pencarian: perkuat implementasi KTR - [*link* artikel: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] - Artikel Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* - [menu: Data dan Infografis] - Data dan Infografis - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [pencarian: Rumah Sakit Hermina Jogja] - Hasil pencarian: Rumah Sakit Hermina Jogja - [menu: Data dan Infografis] - Data dan Infografis - [menu: Homepage] - *Homepage* - [menu: Hubungi Kami] - Hubungi Kami - [menu: Fasilitas Kesehatan] - Fasilitas Kesehatan - [menu: Media Promosi Kesehatan] - Media Promosi Kesehatan - [menu: Info Publik > Informasi Berkala] - Informasi Berkala - [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] - Informasi Serta Merta - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [menu: Agenda] - Agenda. **(GAGAL)**.
3. US3: *Homepage* - [menu: Galeri] - Galeri – [*link* video: “Inovasi Sleman Sigap Kendali...”] - Vidio “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.
4. US4: *Homepage* - [menu: Layanan > Perijinan Kesehatan] - Perijinan Kesehatan – [*link*: standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan] - Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

5. US5: *Homepage* - [menu: Info Publik > Informasi Berkala] - Informasi Berkala - [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] - Informasi Serta Merta - [*link*: Info Seputar ANTRAKS] - Informasi Seputar ANTRAKS.

c. Andra

Observasi *user journey* yang dilakukan oleh Andra dapat dilihat pada Gambar 4.30 dibawah ini.



Gambar 4.30 Observasi terhadap Andra

1. US1: *Homepage* - [pencarian: perkuat implementasi ktr] - Hasil pencarian: *nothing found* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: perkuat implementasi ktr] - Hasil pencarian: *nothing found* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: perkuat implementasi KTR] - hasil pencarian: perkuat implementasi KTR - [*link*: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] - Artikel Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* - [*search*: RS Hermina Yogyakarta] - hasil pencarian: RS Hermina Yogyakarta - [*link* artikel: Rumah Sakit Rujukan Penanggulangan Penyakit Infeksi Emerging Tertentu] - Artikel Rumah Sakit Rujukan Penanggulangan Penyakit Infeksi Emerging Tertentu - [kembali ke halaman hasil pencarian] - hasil pencarian: RS Hermina Yogyakarta - [menu: Layanan > Perijinan Kesehatan] - Perijinan Kesehatan - [pencarian: RS Hermina] - hasil pencarian: RS Hermina - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] – Informasi Setiap Saat - [menu: Data dan Infografis] - Data dan Infografis - [menu: *Homepage*] - *Homepage* - [menu: E-PPID] - E-PPID - [pencarian: RS Hermina] - hasil pencarian: RS Hermina. **(GAGAL)**.
3. US3: *Homepage* - [pencarian: Video sikat TB] - hasil pencarian: *Nothing Found* - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [*search*: inovasi sleman sigap kendali dan atasi tuberkulosis] - hasil pencarian: *Nothing Found* – [menu: homepage] - *Homepage* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: inovasi sleman sigap

kendali dan atasi tuberkolosis] - hasil pencarian: *Nothing Found* - [menu: Agenda] - Agenda - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] – Informasi Setia Saat - [pencarian: inovasi sleman sigap kendali dan atasi tuberkolosis] - hasil pencarian: *Nothing Found* - [search: video SIKAT TB] - hasil pencarian: *Nothing Found*. **(GAGAL)**.

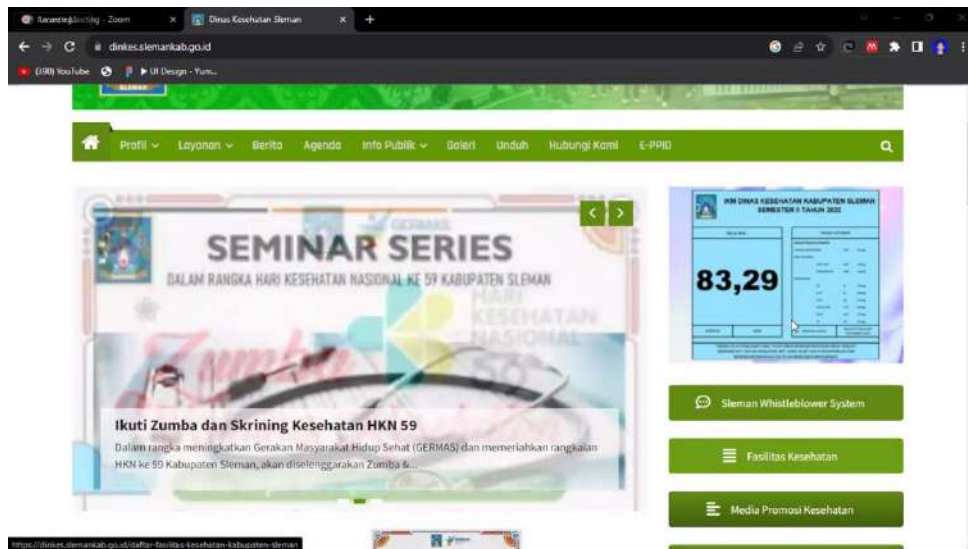
4. US4: *Homepage* - [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] - Perizinan Kesehatan - [link: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] - Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.
5. US5: *Homepage* – [pencarian: antraks] – hasil pencarian: antraks – [link: Informasi Seputar ANTRAKS] – Informasi Seputar ANTRAKS.

d. Fikri

1. US1: *Homepage* - [pencarian: perkuat implementasi kpr] - hasil pencarian: *Nothing Found* - [pencarian: perkuat implementasi ktr] - hasil pencarian: perkuat implementasi ktr - [link: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] - Artikel: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* - [pencarian: rumah sakit hermina jogja] - hasil pencarian: rumah sakit hermina jogja - [link: Rumah Sakit Rujukan Penanggulangan Penyakit Infeksi Emerging Tertentu] - Artikel: Rumah Sakit Rujukan Penanggulangan Penyakit Infeksi Emerging Tertentu. [menu: Fasilitas Kesehatan] – Fasilitas Kesehatan – [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] – Informasi Setiap Saat – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] – Perizinan Kesehatan **(GAGAL)**.
3. US3: *Homepage* - [menu: Galeri] - Galeri – [link: Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)] - Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.
4. US4: *Homepage* - [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] - Perizinan Kesehatan - [link: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] - Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.
5. US5: *Homepage* - [pencarian: antarks] - hasil pencarian: antraks - [link: Informasi Seputar ANTRAKS] - Informasi Seputar ANTRAKS.

e. Andika

Observasi user journey yang dilakukan oleh Andika dapat dilihat pada Gambar 4.31 dibawah ini.



Gambar 4.31 Observasi terhadap Andika melalui Zoom

1. US1: *Homepage* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: perkuat] - hasil pencarian: perkuat - [*link*: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] - Artikel Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* - [menu: Hubungi Kami] - Hubungi Kami - [menu: Homepage] - Homepage - [pencarian: rs hermina] - hasil pencarian: rs hermina - [menu: Hubungi Kami] - Hubungi Kami - [menu: Galeri] - Galeri - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [menu: Agenda] - Agenda - [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] - Perizinan Kesehatan - [menu: Profil > Struktur Organisasi] - Struktur organisasi - [menu: Galeri] - Galeri - [menu: E-PPID] - E-PPID - [kembali ke menu sebelumnya] - Galeri - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [pencarian: rumah sakit hermina] - hasil pencarian: rumah sakit hermina. **(GAGAL)**.
3. US3: *Homepage* - [menu: Galeri] - Galeri - [*link*: Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)] - Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.
4. US4: *Homepage* - [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] - Perizinan Kesehatan - [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] - Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

5. US5: *Homepage* - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] - Informasi Serta Merta - [*link*: Info Seputar ANTRAKS] - Info Seputar ANTRAKS.

f. Rezky

Observasi user journey yang dilakukan oleh Rezky dapat dilihat pada Gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4.32 Observasi terhadap partisipan Rezky

1. US1: *Homepage* - [menu: Berita] - Berita - [pencarian: perkuat implementasi KTR] - Hasil pencarian: perkuat implementasi KTR - [*link* artikel: Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas] - Artikel Perkuat Implementasi KTR, Dinkes Selenggarakan Bimtek bagi Satgas.
2. US2: *Homepage* - [menu: Data dan Infografis] - Data dan Infografis - [pencarian: RS Hermina Jogja] - Hasil pencarian: RS Hermina Jogja - [menu: Homepage] - *Homepage* - [menu: Fasilitas Kesehatan] - Fasilitas Kesehatan - [menu: Media Promosi Kesehatan] - Media Promosi Kesehatan - [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] - Informasi Setiap Saat - [menu: Info Publik > Informasi Berkala] - Informasi Berkala - [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] - Informasi Serta Merta. **(GAGAL)**.
3. US3: *Homepage* - [menu: Galeri] - Galeri – [*link*: Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)] - Video “Inovasi Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis (SIKAT TB)”.
4. US4: *Homepage* – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan] – Perizinan Kesehatan – [kembali ke halaman sebelumnya] – *Homepage* – [menu: Info Publik > Informasi Setiap Saat] – Informasi Setiap Saat – [menu: Galeri] – Galeri – [pencarian: perizinan fasilitas] – Hasil pencarian: perizinan fasilitas – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

5. US5: *Homepage* – [pencarian: antraks] – Hasil pencarian: antraks – [*link*: informasi seputar antraks] – Informasi Seputar ANTRAKS.

Selanjutnya, *user journey* yang dilakukan pengguna dibandingkan dengan *user journey* paling efisien untuk menilai *memorability*, *learnability*, dan *efficiency* pada situs web Dinkes Sleman. Hasil perbandingan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil analisis perbandingan *user journey*

No.	Tugas/User stories	Pegguna						Rata-rata
		Irfan*	Zidan*	Andra	Fikri	Andika	Rezky	
1.	US1	2	2	1	2	2	2	1.83
2.	US2	3	0**	0**	0**	0**	0**	0.5
3.	US3	1	3	0**	3	3	3	2.16
4.	US4	1	3	3	3	3	1	2.3
5.	US5	3	2	3	3	2	3	2.67
Rata-rata		2	2	1.4	2.2	2	1.8	
Skor		2 (memorability)		1.85 (learnability)				1.89 (efficiency)

Keterangan : * = pernah menggunakan situs, ** = gagal menyelesaikan tugas.

Dari perbandingan di atas, diperoleh beberapa skor yang mencerminkan kualitas situs dalam aspek *memorability*, *learnability*, dan *efficiency*. Skor untuk aspek *memorability* adalah 2 yang menunjukkan bahwa situs web Dinkes Sleman sudah cukup mudah untuk digunakan kembali setelah sekian lama tidak digunakan, namun masih memiliki ruang untuk perbaikan. Untuk aspek *learnability*, diperoleh skor 1.85 yang menunjukkan bahwa situs web ini masih belum cukup mudah untuk dipelajari oleh pengguna baru. Sementara itu, skor untuk aspek *efficiency* adalah 1.89, yang mengindikasikan bahwa situs web ini masih belum cukup efisien dalam mendukung pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan.

Selanjutnya dilakukan analisis untuk melihat apakah ada pengguna yang mencoba beberapa alur berbeda untuk menyelesaikan tugas dan apakah pengguna tersebut berhasil atau gagal menyelesaikan tugas. Berikut merupakan analisisnya:

1. Pada US1, semua partisipan menggunakan fitur pencarian untuk mencari berita yang dibutuhkan. Namun, ada beberapa pengguna yang langsung menggunakan fitur pencarian pada halaman *homepage*, sedangkan yang lainnya melakukan pencarian setelah masuk ke menu berita. Fikri dan Andra awalnya gagal menemukan informasi yang dibutuhkan melalui pencarian karena kesalahan pengetikan judul berita, namun pada akhirnya berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.

2. Pada US2, Zidan, Andra, Fikri, Andika, dan Rezky melakukan alur yang berbeda dari alur *user journey* yang efektif. Mereka kesulitan menggunakan menu fasilitas kesehatan dan berulang kali keluar masuk ke menu lain, namun tidak dapat menemukan informasi RS Hermina sehingga dinyatakan gagal dalam menyelesaikan tugas. Pengguna juga mencoba mencari informasi tersebut melalui pencarian, namun tidak menemukannya karena informasi tersebut disajikan dalam bentuk gambar.
3. Pada US3, Irfan dan Andra melakukan alur yang berbeda, namun Andra gagal menyelesaikan tugas. Irfan berulang kali masuk ke menu lainnya dan menggunakan fitur pencarian, sebelum akhirnya menemukan video yang dibutuhkan melalui menu galeri. Sementara itu, Andra beberapa kali masuk ke menu lain dan menggunakan fitur pencarian, namun tidak dapat menemukan informasi yang dibutuhkan karena kesalahan pengetikan judul video.
4. Pada US4, Irfan dan Rezky sudah sempat masuk ke menu yang benar, namun tidak menemukan informasi yang dibutuhkan. Irfan juga beberapa kali masuk ke menu lain hingga pada akhirnya dapat menemukan informasi yang dibutuhkan.
5. Pada US5, Zidan dan Andika awalnya masuk ke menu yang salah. Namun, pada langkah ketiga, mereka berhasil menemukan submenu yang benar dan menyelesaikan tugas.

Dari skor memorability, learnability, efficiency, dan analisis user journey pengguna dapat disimpulkan bahwa meskipun situs web Dinkes Sleman sudah cukup baik dalam aspek *memorability*, masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam aspek *learnability* dan *efficiency*.

4.2.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi terhadap *user journey*, langkah selanjutnya adalah pengumpulan umpan balik kualitatif melalui wawancara dengan menggunakan pertanyaan pada Tabel 3.1. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil wawancara pengguna

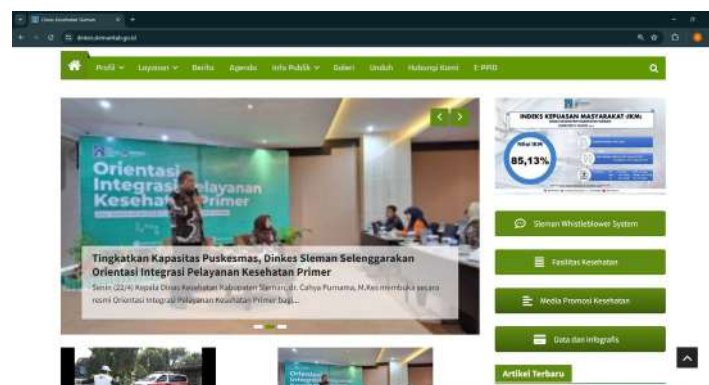
Pengguna	Pertanyaan			
	W-1	W-2	W-3	W-4
Irfan	Pencarian berita mudah karena	Tata letak tidak konsisten dan fitur	-	Tata letak yang tidak konsisten,

	adanya fitur pencarian.	pencarian tidak menyajikan hasil untuk video.		penyajian informasi disajikan dalam bentuk yang berbeda, warna yang monoton, penempatan gambar yang membingungkan membuat Irfan mengira beberapa gambar hanya sebuah gambar pembuka halaman tapi ternyata adalah sebuah <i>link</i> untuk informasi tertentu.
Zidan	Adanya menu tersendiri yang memuat berita.	Tidak adanya submenu pada fasilitas kesehatan membuat pengguna kesulitan menemukan informasi rumah sakit.	Sederhana untuk pengguna, tidak lemot.	Secara tampilan terlalu outdated atau usang.
Andra	-	Fitur pencarian tidak menyajikan informasi mengenai rumah sakit dan video yang dibutuhkan.	-	Tampilan sudah sangat usang dan sebagai pengguna baru kesulitan dalam mencari beberapa informasi.
Fikri	Semua kebutuhan informasi yang dibutuhkan tersedia dan dapat ditemukan melalui fitur pencarian	-	-	Terlalu ramai informasi pada setiap halaman yang membuat halaman berat dan tampilan terlalu kuno.
Andika	-	Kesulitan mencari informasi Rumah Sakit Hermina.	Situs web Dinkes Sleman informasi yang diberikan sangat lengkap.	Beberapa menu sulit ditemukan sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan.

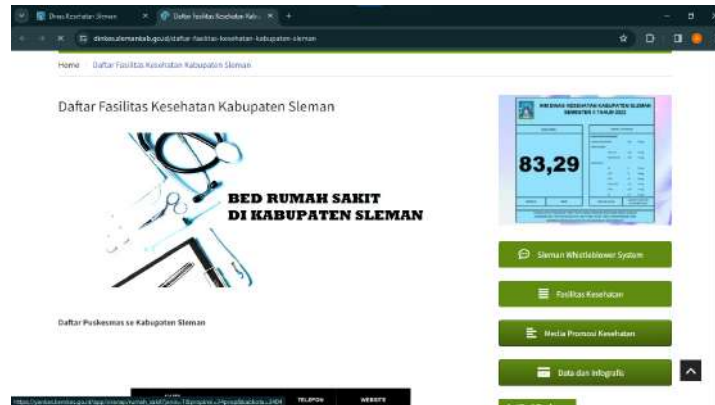
Rezky	Fitur pencarian	Kesulitan mencari beberapa menu.	-	Navigasi agak rumit di beberapa bagian.
-------	-----------------	----------------------------------	---	---

Dalam hasil wawancara pengguna mengungkapkan beberapa hal yang mereka sukai dan memudahkan mereka menggunakan situs. Pengguna menyukai fitur pencarian pada situs karena sebagian besar informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan melalui fitur ini. Hal ini juga dapat dilihat dari banyaknya alur yang dilakukan pengguna menggunakan fitur pencarian untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Namun, ada beberapa hal yang tidak disukai dan menyulitkan bagi pengguna, seperti berikut ini:

1. Tata letak yang kurang intuitif disebabkan oleh beberapa menu yang tidak terdapat pada navbar, sehingga menyulitkan pengguna dalam mencari menu lain, contohnya menu fasilitas kesehatan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.32. Selain itu, penempatan gambar pada beberapa halaman yang ternyata merupakan link untuk mengakses informasi lain. Menurut Irfan, hal ini membingungkan karena ia mengira gambar tersebut hanya sebagai gambar pembuka sebuah halaman atau artikel, seperti pada menu fasilitas kesehatan yang dapat dilihat pada Gambar 4.33.

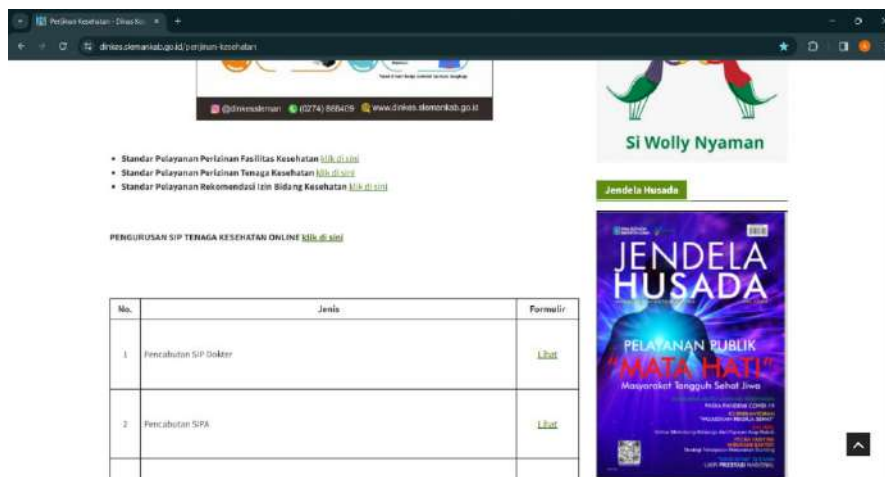


Gambar 4.33 Tata letak menu yang kurang intuitif



Gambar 4.34 Penempatan gambar pada menu fasilitas kesehatan

2. Tidak adanya submenu pada menu fasilitas kesehatan membuat pengguna kesulitan dalam mencari informasi mengenai fasilitas kesehatan yang mereka butuhkan.
3. Tidak adanya submenu pada menu fasilitas kesehatan membuat pengguna kesulitan dalam mencari informasi mengenai fasilitas kesehatan yang mereka butuhkan, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.34.



Gambar 4.35 Halaman perizinan fasilitas kesehatan

4. Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman terlalu padat, menyebabkan halaman terasa berat.
5. Desain situs web terlihat usang dan penggunaan warna yang monoton.

4.2.3 *System Usability Scale (SUS)*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan umpan balik kuantitatif dengan menggunakan kuesioner SUS. Hasil penilaian SUS yang dilakukan oleh pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil penilaian SUS

Pernyataan	Irfan	Zidan	Andra	Fikri	Andika	Rezky
P-1	3	1	1	2	3	3
P-2	5	1	5	5	4	3
P-3	3	5	1	2	2	2
P-4	5	1	5	2	4	3
P-5	4	5	1	4	4	4
P-6	5	1	5	2	4	3
P-7	1	2	2	3	3	3
P-8	5	1	5	3	3	4
P-9	1	2	1	4	3	3
P-10	5	1	5	2	4	4
Skor SUS	17.5	75	2.5	52.5	40	45
Rata-rata	38.75					
Predikat	Sangat Buruk					

Dari evaluasi SUS dan perhitungan skor rata-rata yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh nilai sebesar 38.75 dengan predikat “sangat buruk”. Hal ini mencerminkan hasil analisis user journey yang dilakukan oleh partisipan. Dapat dilihat dari analisis user journey yang di atas, partisipan yang sudah pernah menggunakan situs web Dinkes Sleman memperoleh skor 2 untuk *memorability*, sementara partisipan yang belum pernah menggunakan situs web Dinkes Sleman memperoleh skor 1.85 untuk *learnability*, dan skor 1.89 untuk *efficiency* dari situs web tersebut, sebagaimana tercantum pada Tabel 4.2. Dari analisis yang telah dilakukan di atas, situs web Dinkes Sleman tidak mudah diingat dan dipelajari, serta memerlukan perbaikan UI/UX pada beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Menempatkan menu Fasilitas Kesehatan, Media Promosi Kesehatan, dan data dan infografis pada *navigation bar*, menjadikan navigasi lebih intuitif yang meningkatkan efisiensi pengguna dalam menemukan informasi. Secara praktis ini mempermudah akses informasi, mengurangi langkah dan waktu pencarian, dan meningkatkan kepuasan pengguna.
- b. Menempatkan ulang gambar agar tidak terlihat seperti gambar pembuka halaman dan mengubah penyajian informasi daftar rumah sakit dan puskesmas menjadi format teks atau tabel mendukung teori penempatan elemen visual yang efektif untuk keterbacaan dan pemahaman. Praktisnya, ini mengurangi kebingungan pengguna, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- c. Menambahkan submenu pada menu fasilitas kesehatan mendukung teori struktur menu yang terorganisir untuk meningkatkan navigasi dan aksesibilitas. Secara praktis, ini

mempermudah pengguna menemukan informasi spesifik tanpa harus mencari halaman yang tidak terkait.

- d. Mengurangi jumlah informasi yang tidak relevan dengan halaman untuk meningkatkan fokus keterbacaan informasi.
- e. Memperbarui desain situs web agar lebih modern untuk meningkatkan daya tarik visual dan kepuasan pengguna.

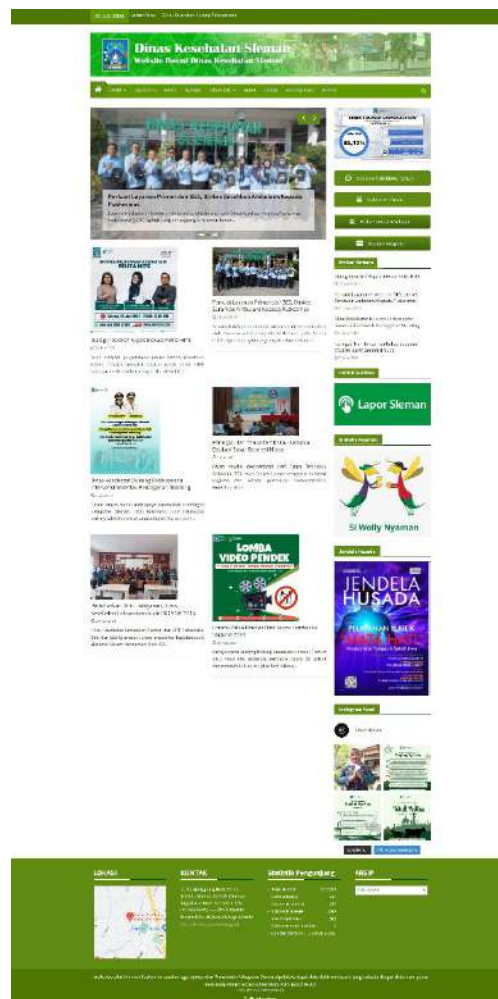
BAB V

REDESAIN DAN HASIL EVALUASI B

5.1 UI Hasil Redesain

a. Halaman *Homepage*

Halaman *homepage* merupakan halaman pertama yang diakses pengguna saat membuka situs web Dinkes Sleman. Terdapat perubahan signifikan pada halaman ini, termasuk perubahan tampilan keseluruhan dan penyesuaian *navigation bar* dengan memasukkan menu-menu yang sebelumnya ditempatkan di luar *navigation bar*, seperti menu fasilitas kesehatan dan media promosi kesehatan. Perubahan ini bertujuan agar pengguna yang sebelumnya kesulitan mencari menu tersebut dapat lebih mudah menemukannya. Perbandingan tampilan halaman sebelum dan setelah redesain pada halaman *homepage* dapat dilihat pada Gambar 5.1 dan Gambar 5.2.



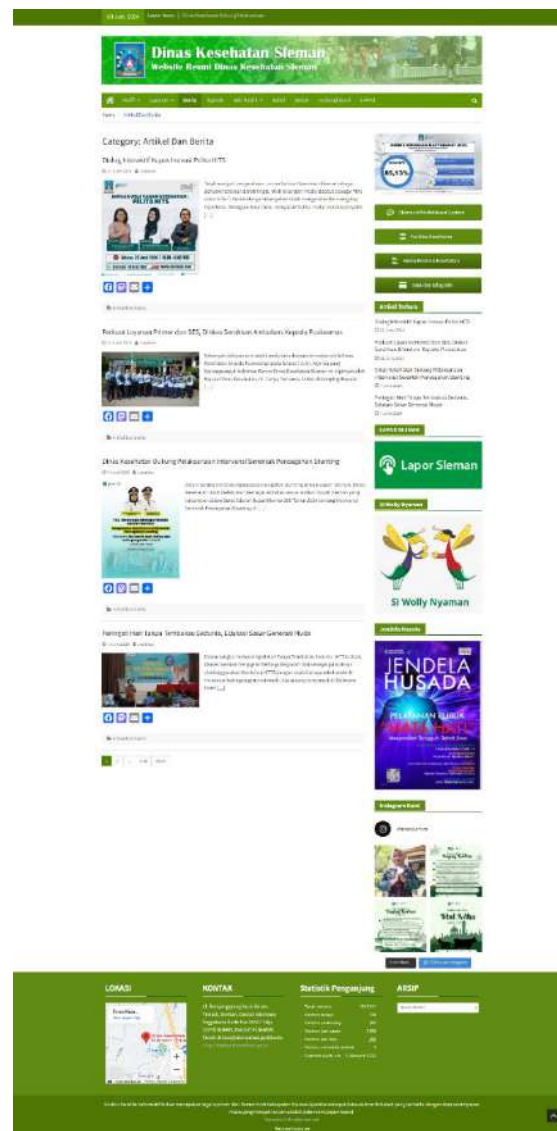
Gambar 5.1 Halaman *homepage* sebelum redesain



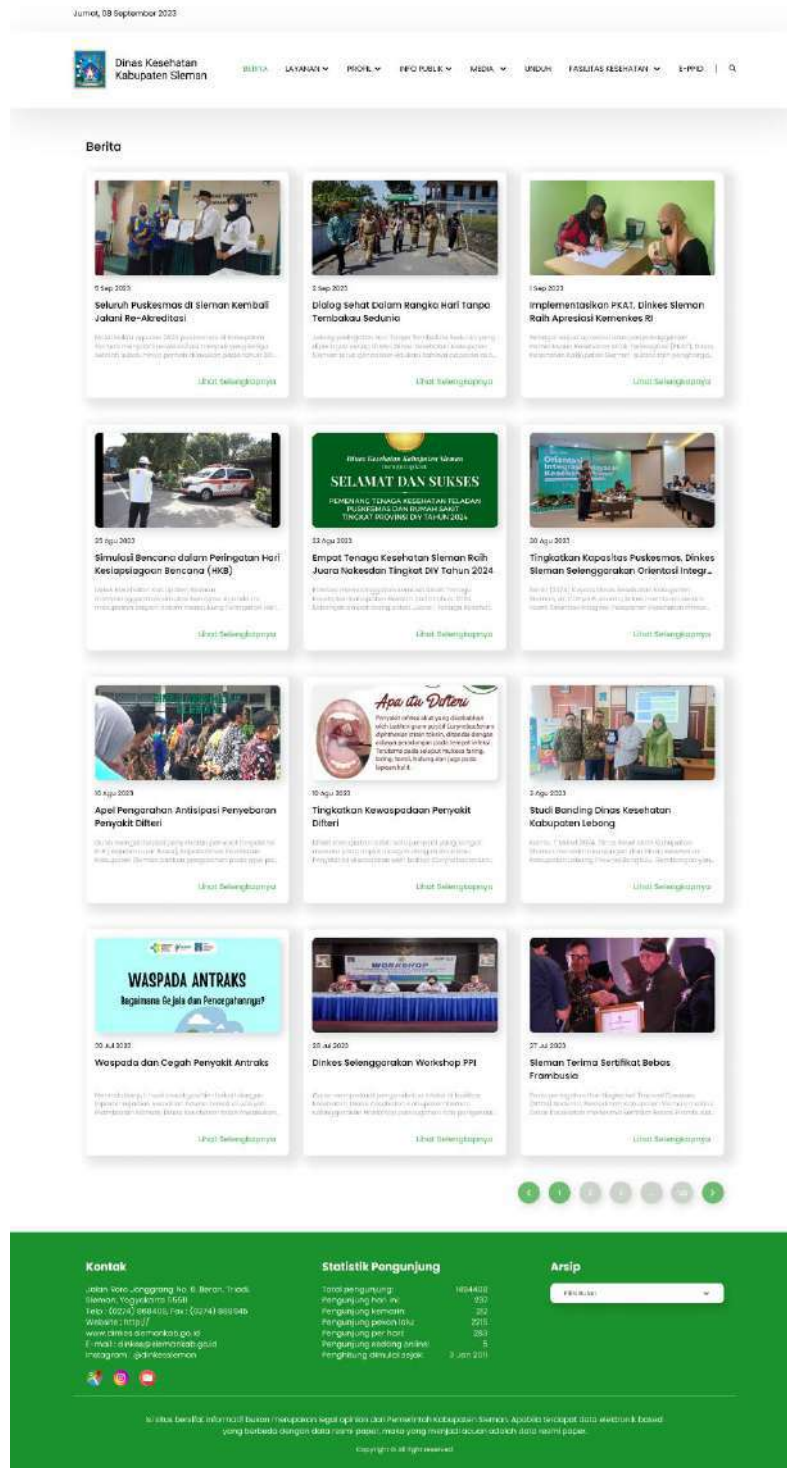
Gambar 5.2 Halaman *homepage* setelah redesain

b. Halaman Menu Berita

Halaman berita menampilkan daftar berita kesehatan dan kegiatan yang dilakukan oleh Dinkes Sleman. Pada redesain halaman berita, perubahan dilakukan dengan mengubah daftar berita menjadi format *card*. Setiap berita kini ditampilkan dalam sebuah *card* yang berisi gambar, judul berita, cuplikan teks yang menarik namun ringkas, serta penambahan tombol “lihat selengkapnya” untuk meningkatkan pengalaman pengguna ketika ingin membuka halaman berita tertentu. Perbandingan tampilan halaman sebelum dan setelah redesain pada halaman *homepage* dapat dilihat pada Gambar 5.3 dan Gambar 5.4.



Gambar 5.3 Halaman menu berita sebelum redesain



Gambar 5.4. Halaman menu berita setelah redesain

Selanjutnya pada halaman artikel berita, perubahan dilakukan dengan menyederhanakan tampilan sehingga hanya menampilkan informasi dari artikel tersebut saja. Sebelumnya, halaman artikel penuh dengan berbagai elemen tambahan seperti widget yang mengganggu pengguna karena teralau ramai informasi pada halaman. Dengan desain baru yang lebih

minimalis, halaman artikel sekarang lebih fokus pada artikel dengan hanya menampilkan judul, gambar, dan isi artikel secara jelas tanpa adanya informasi lain. Ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman. Perbandingan hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.5 dan Gambar 5.6.

The screenshot shows the official website of the Sleman Health Department (Dinas Kesehatan Sleman) before a redesign. The page features a green header with the department's name and logo. The main content area is dominated by a large banner for an event titled "Dialog Interaktif Kupas Inovasi Pelita HITS" on June 25, 2024. The banner includes photos of three speakers and event details like "10.00 - 11.00 WIB" and a contact number. To the right, there are several sidebar widgets: a "Lapor Sieman" button, a "Si Wolly Nyaman" section with a colorful illustration, and a "Jendela Husada" section with a book cover. At the bottom, there is a navigation bar with sections for "LOKASI", "KONTAK", "Statistik Pengunjung", and "ARSIP". The overall design is cluttered with many elements and a less clean layout.

Gambar 5.5. Halaman artikel berita sebelum redesain

The screenshot displays the website for 'Dinas Kesehatan Sleman' (Sleman Health Service). The main heading is 'Daftar Fasilitas Kesehatan Kabupaten Sleman' (List of Health Facilities in Sleman Regency). Below this, there is a graphic for 'BED RUNAN SAGIT DI KABUPATEN SLEMAN' (Sagittal Bed in Sleman Regency) and a table listing various health facilities.

No	Nama Fasilitas	Alamat	Status
1	RUMAH SAKIT SLEMAN	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
2	RUMAH SAKIT SLEMAN 2	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
3	RUMAH SAKIT SLEMAN 3	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
4	RUMAH SAKIT SLEMAN 4	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
5	RUMAH SAKIT SLEMAN 5	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
6	RUMAH SAKIT SLEMAN 6	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
7	RUMAH SAKIT SLEMAN 7	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
8	RUMAH SAKIT SLEMAN 8	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
9	RUMAH SAKIT SLEMAN 9	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
10	RUMAH SAKIT SLEMAN 10	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
11	RUMAH SAKIT SLEMAN 11	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
12	RUMAH SAKIT SLEMAN 12	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
13	RUMAH SAKIT SLEMAN 13	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
14	RUMAH SAKIT SLEMAN 14	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
15	RUMAH SAKIT SLEMAN 15	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
16	RUMAH SAKIT SLEMAN 16	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
17	RUMAH SAKIT SLEMAN 17	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
18	RUMAH SAKIT SLEMAN 18	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
19	RUMAH SAKIT SLEMAN 19	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
20	RUMAH SAKIT SLEMAN 20	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
21	RUMAH SAKIT SLEMAN 21	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
22	RUMAH SAKIT SLEMAN 22	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
23	RUMAH SAKIT SLEMAN 23	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
24	RUMAH SAKIT SLEMAN 24	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
25	RUMAH SAKIT SLEMAN 25	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
26	RUMAH SAKIT SLEMAN 26	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
27	RUMAH SAKIT SLEMAN 27	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
28	RUMAH SAKIT SLEMAN 28	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
29	RUMAH SAKIT SLEMAN 29	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
30	RUMAH SAKIT SLEMAN 30	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
31	RUMAH SAKIT SLEMAN 31	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
32	RUMAH SAKIT SLEMAN 32	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
33	RUMAH SAKIT SLEMAN 33	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
34	RUMAH SAKIT SLEMAN 34	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
35	RUMAH SAKIT SLEMAN 35	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
36	RUMAH SAKIT SLEMAN 36	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
37	RUMAH SAKIT SLEMAN 37	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
38	RUMAH SAKIT SLEMAN 38	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
39	RUMAH SAKIT SLEMAN 39	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
40	RUMAH SAKIT SLEMAN 40	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
41	RUMAH SAKIT SLEMAN 41	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
42	RUMAH SAKIT SLEMAN 42	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
43	RUMAH SAKIT SLEMAN 43	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
44	RUMAH SAKIT SLEMAN 44	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
45	RUMAH SAKIT SLEMAN 45	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
46	RUMAH SAKIT SLEMAN 46	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
47	RUMAH SAKIT SLEMAN 47	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
48	RUMAH SAKIT SLEMAN 48	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
49	RUMAH SAKIT SLEMAN 49	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS
50	RUMAH SAKIT SLEMAN 50	Jl. Jenderal Sudirman No. 100, Sleman	RS

Below the table, there are several promotional banners and icons for services like 'Lapor Sleman', 'Si Wolly Nyaman', 'JENDELA HUSADA', and 'SUKSES HUSADA'.

Gambar 5.7. Halaman menu fasilitas kesehatan sebelum redesign

Daftar Rumah Sakit Se-Kabupaten Sleman

No.	Nama Rumah Sakit	Alamat	Desa	Kecamatan	No. Telpun
1	RS Hermina Tegal	Jl. Sekeloa Selatan 1, Yogyakarta 55126	Widya Utama	Depak	021-8230188
2	RS Hermina Klaten	Jl. Raya Tugu 11, Klaten 55114	Widya Utama	Depak	021-8230188
3	RS Jati	Jl. Penghulu Klaten 83	Corongong	Depak	021-8230188
4	RS Gunglumpu	Jl. Mardika No. 2, Depok	Corongong	Depak	021-8230188
5	RS Gunglumpu Medika	Jl. Lingsing No. 8, RT 8 RW 8	Widya Utama	Depak	021-8230188
6	RS Gunglumpu	Jl. Klaten Raya 10, Klaten Selatan	Corongong	Depak	021-8230188
7	RS Gunglumpu	Jl. Cendekia 11 - B, Sempur Baru	Corongong	Depak	021-8230188
8	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
9	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
10	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
11	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
12	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
13	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
14	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
15	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
16	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
17	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
18	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
19	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188
20	RS Gunglumpu	Jl. Penghulu Klaten 83	Widya Utama	Depak	021-8230188

Kontak: Alamat: Jl. Penghulu Klaten 83, Klaten 55114. Telp: (0271) 8230188. Website: www.rs-hermina.com

Statistik Pengunjung: Total Pengunjung: 1000, Pengunjung Baru: 500, Pengunjung Kembali: 500.

Asip: 021-8230188

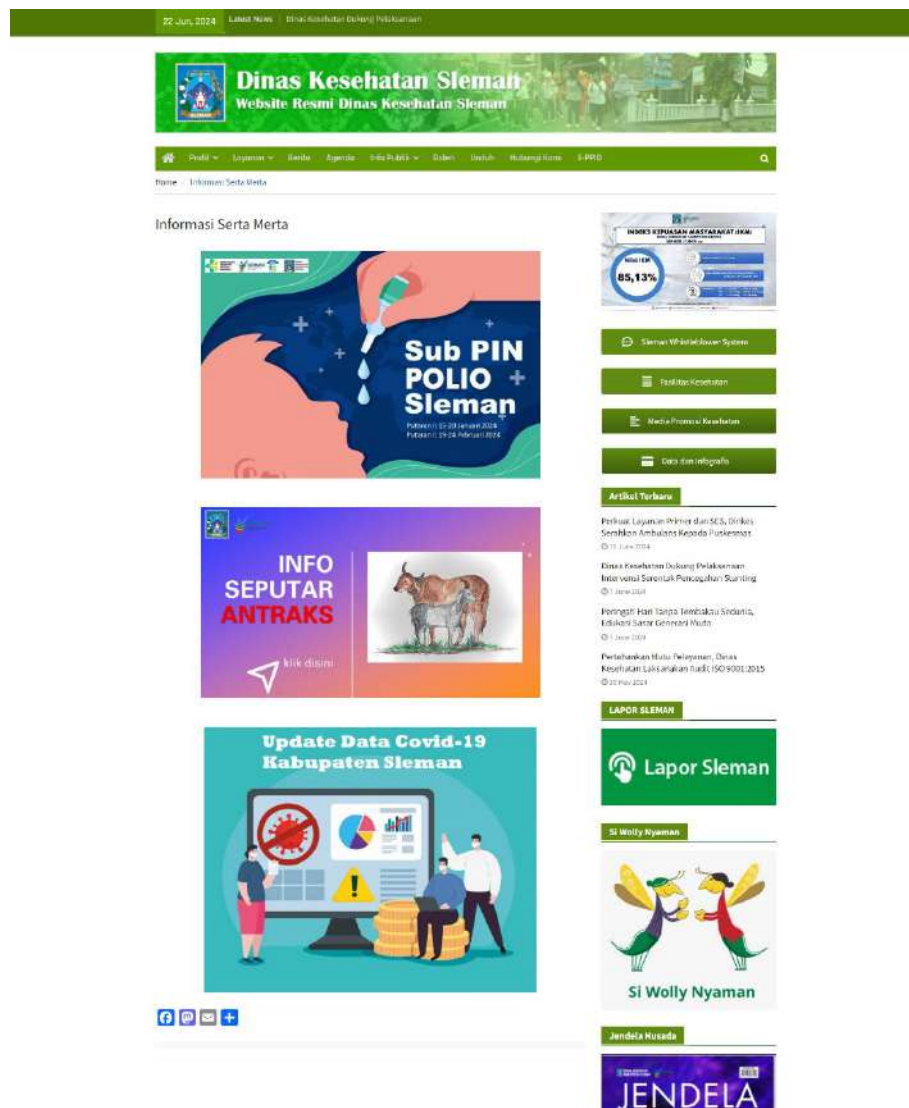
Gambar 5.8. Halaman daftar rumah sakit setelah redesain

d. Halaman Menu Media

Pada perubahan menu Media Informasi Kesehatan yang sebelumnya berada diluar *navigation bar* disatukan dalam menu Media, bersama dengan menu Galeri menjadi sebuah submenu, untuk menyediakan akses yang lebih intuitif dan memungkinkan pengguna untuk lebih mudah menavigasi langsung ke informasi yang dibutuhkan pada submenu tersebut. Selain itu, pada halaman Video Layanan Masyarakat, terdapat perubahan dari tampilan *link* tulisan menjadi sebuah *card*. Setiap *card* video berisi judul video dan gambar, memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan informatif bagi pengguna. Perubahan bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mencari video tertentu. Perbandingan hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.9 dan Gambar 5.10

e. Halaman Menu Informasi Serta Merta.

Pada menu Info Publik, dilakukan redesain pada submenu Informasi Serta Merta dengan mengubah penyajian informasi yang sebelumnya hanya berupa *link* gambar menjadi sebuah *card*. Setiap *card* berisi judul artikel dan gambar yang representatif, hal ini meningkatkan kejelasan dan daya tarik visual dari informasi yang disajikan, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.11 dan Gambar 5.12.




Gambar 5.11 Halaman Informasi Serta Merta sebelum redesain

Jumat, 06 September 2023


Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman

BERITA LAYANAN PROFIL INFO PUBLIK MEDIA UNDUK FASILITAS KESEHATAN E-PPID


Informasi Serta Merta



Sub Pekan Imunisasi Nasional (PIN) Sleman



Info Sepular Antraks



Update Data Covid-19 Kabupaten Sleman

Kontak

Jalan Kere, Jonggring, No. 5, Berao, Triand, Sleman, Yogyakarta 55581
 Telp: (0274) 888406, Fax: (0274) 888445
 Website: <http://www.dinkes.slemankab.go.id>
 E-mail: dinkes@slemankab.go.id
 Instagram: [@dinkeslema](#)

Statistik Pengunjung

Total pengunjung:	1484408
Pengunjung hari ini:	237
Pengunjung kemarin:	215
Pengunjung pekan lalu:	2216
Pengunjung per hari:	283
Pengunjung sedang online:	6
Pengunjung dimulai sejak:	9 Jan 2018

Arsip

12/18 bulan

isi situs bersifat informatif bukan merupakan legal opinion dari Pemerintah Kabupaten Sleman. Apabila terdapat data elektronik based yang berbeda dengan data resmi paper, maka yang menjadi acuan adalah data resmi paper.

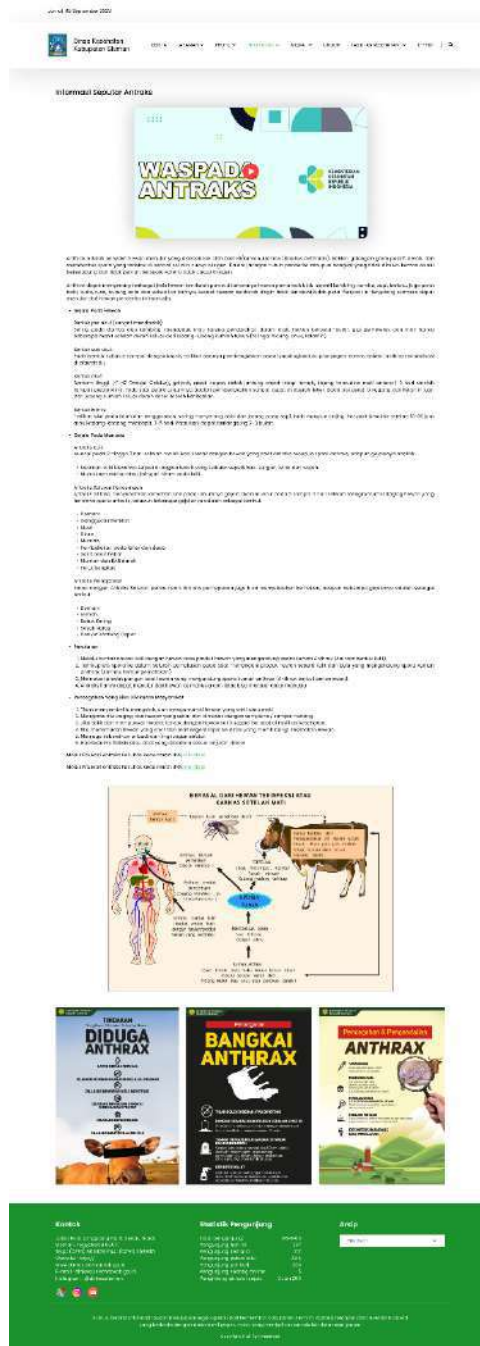
Copyright © All right reserved.

Gambar 5.12. Halaman submenu Informasi Serta Merta setelah redesain

Selanjutnya, pada halaman artikel informasi, perubahan dilakukan dengan menyederhanakan tampilan yang sebelumnya terlalu banyak *widget* seperti pada halaman berita, yang mengganggu pengguna karena terlalu banyak informasi yang ditampilkan. Pada hasil redesain, halaman hanya berisi artikel informasi disertai judul dan gambar terkait yang membantu memperkuat isi artikel. Perbandingan desain dapat dilihat pada Gambar 5.13 dan Gambar 5.14.



Gambar 5.13. Halaman artikel submenu Informasi Serta Merta



Gambar 5.14. Halaman artikel pada submenu Informasi serta merta setelah redesain

5.2 Evaluasi B

5.2.1 Observasi

Dengan adanya perubahan desain pada situs web Dinkes Sleman, *user journey* yang paling efektif juga mengalami perubahan. Perubahan ini mencakup navigasi yang diperbarui, tata letak halaman, dan peningkatan visual dan fungsionalitas situs yang memudahkan pengguna

untuk menemukan informasi yang mereka cari dengan lebih efisien. Berikut merupakan *user journey* paling efisien untuk hasil redesain situs web Dinkes Sleman:

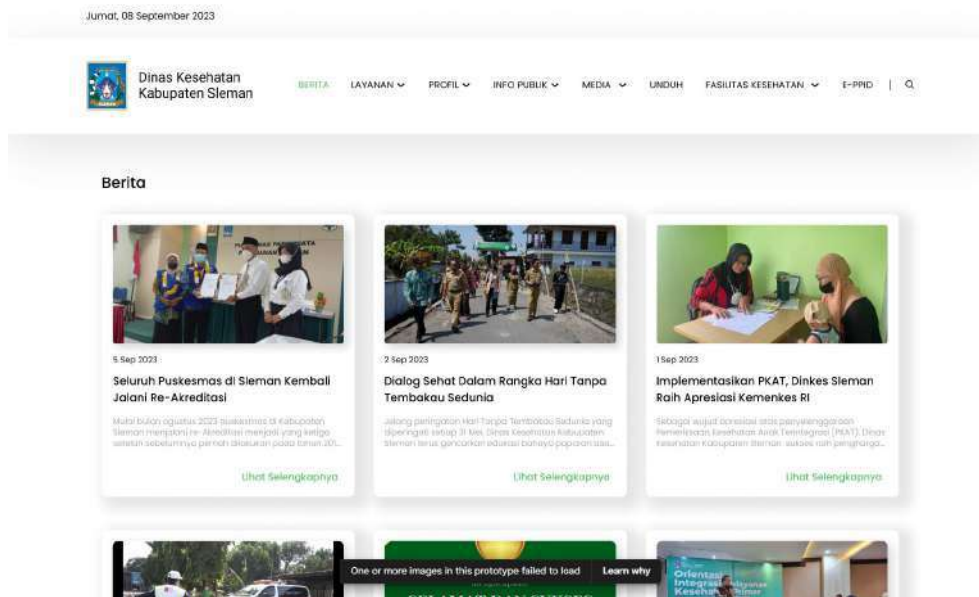
a. Pada *user story* pertama, terdapat 3 *user journey* paling efisien untuk menyelesaikan tugas, berikut ketiga *user journey* tersebut:

1. **UJ1:** *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [link berita: “Simulasi Bencana Dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

User journey efisien pertama dapat dilihat pada Gambar 5.15, Gambar 5.16, Gambar 5.17.



Gambar 5.15 Halaman *Homepage*



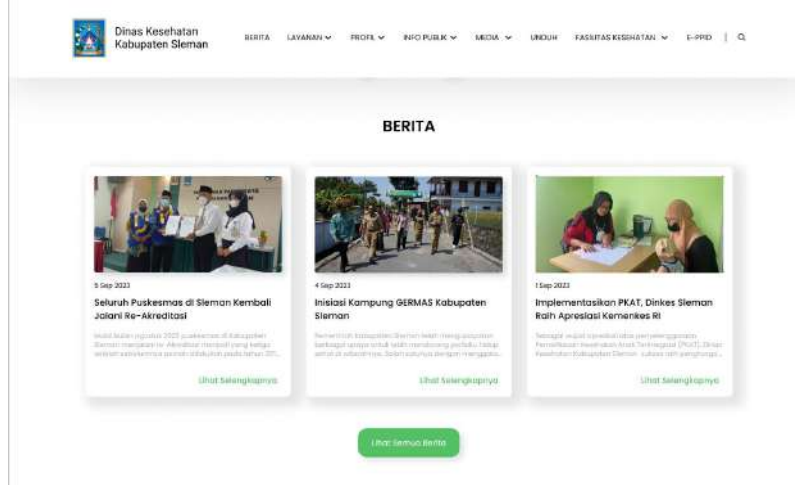
Gambar 5.16 Halaman menu Berita



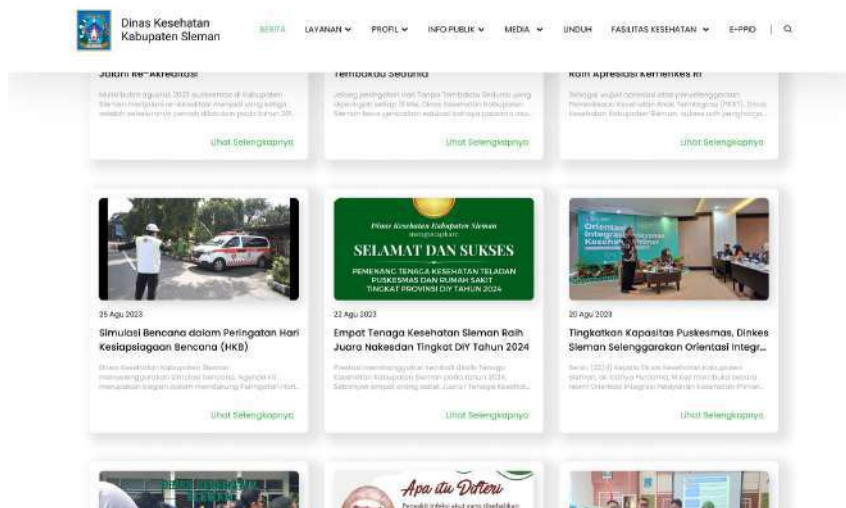
Gambar 5.17 Halaman artikel berita

2. **UJ1: Homepage** – [lihat semua berita] – Berita – [link berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

User journey efisien kedua dapat dilihat pada Gambar 5.18, Gambar 5.19, dan Gambar 5.20.



Gambar 5.18 Halaman *Homepage*



Gambar 5.19 Halaman menu Berita



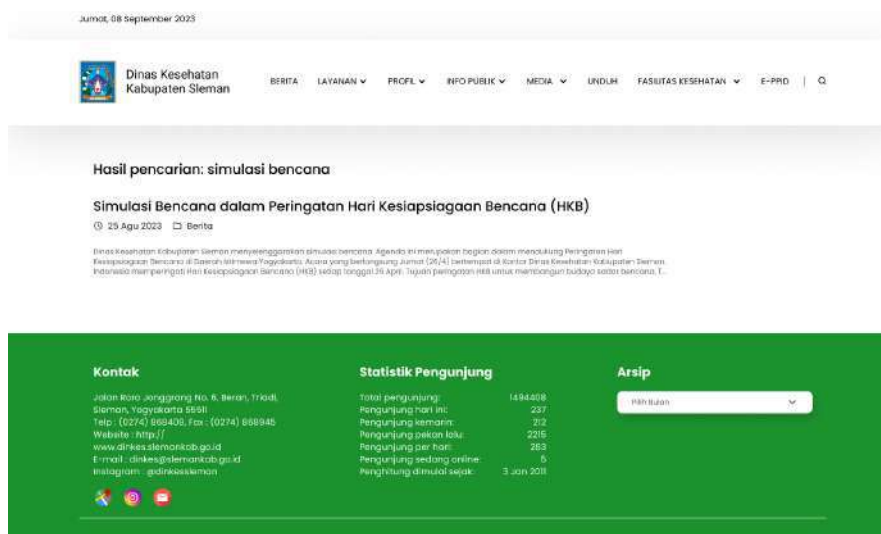
Gambar 5.20 Halaman artikel berita

3. **UJ1: Homepage** – [pencarian: simulasi bencana] – Hasil pencarian – [link berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

User journey efisien ketiga dapat dilihat pada Gambar 5.21, Gambar 5.22, Gambar 5.23.



Gambar 5.21 Halaman *homepage*



Gambar 5.22 Halaman hasil pencarian



Gambar 5.23 Halaman artikel berita

- b. **UJ2: Homepage** – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

User journey untuk US2 dapat dilihat pada Gambar 5.24 dan Gambar 5.25.



Gambar 5.24 Halaman *Homepage*

Jumat, 08 September 2023

Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman

BERITA LAYANAN PROFIL INFO PUBLIK MEDIA UNDUH FASILITAS KESEHATAN E-PPID

Daftar Rumah Sakit Se-Kabupaten Sleman

🔍 pencarian rumah sakit

No.	Nama Rumah Sakit	Alamat	Desa	Kecamatan	No. Telepon
1.	RS Hemika Yogyakarta	Jl. Seblakan Mataram, Ringinori RT 08 RW 50	Maguwoharjo	Depok	(0274) 2800808
2.	RSIA Anvita Bunda	Jl. Raya Tajem RT 04 RW 44	Maguwoharjo	Depok	(0274) 2800808
3.	RS JH	Jl. Ring Road Utara No 160	Candongatur	Depok	(0274) 4462405
4.	RS Cendang Catur	Jl. Mangga No. 6 Gempol	Candongatur	Depok	(0274) 4462405
5.	RS Bunge Bangsa Medika	Jl. Lili Kembang No. 09 RT 01 RW 01	Maguwoharjo	Depok	(0274) 4462405
6.	RSKIA Sadewa	Jl. Babarsari TB 15 / 13 B Tambakbayan	Caturtunggal	Depok	(0274) 4462405
7.	RKB An Nur	Jl. Colombo No. 14 - 16 Samirono Baru	Caturtunggal	Depok	(0274) 987494
8.	RSA UGM	Jl. Kabupaten, Kronggahan	Trihanggo	Gamping	(0274) 4462405
9.	RS Queen Lutfia	Jl. Ring Road Barat No. 1 B Mwangi	Magatino	Gamping	(0274) 4462405

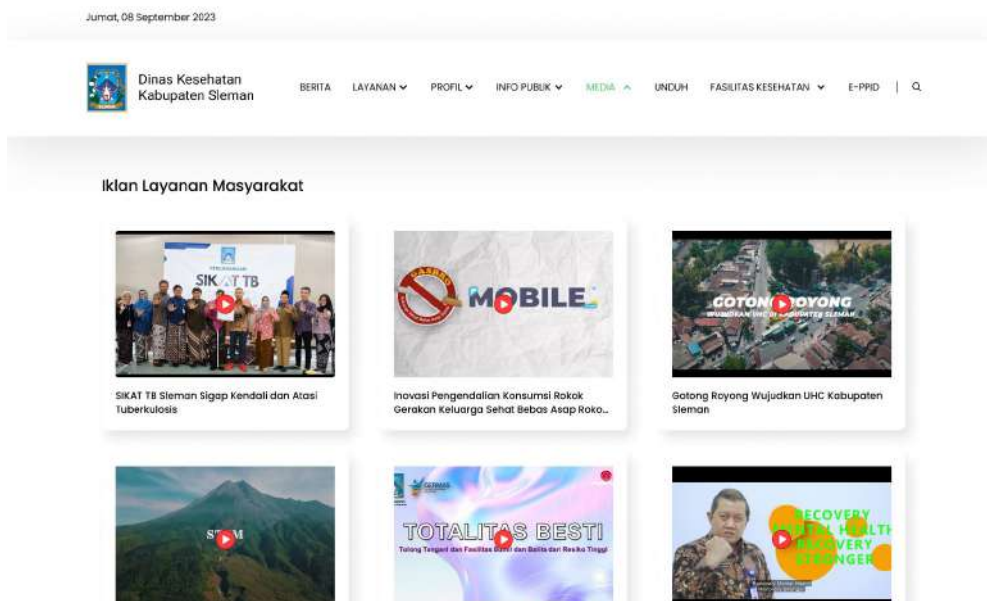
Gambar 5.25 Halaman submenu Daftar Rumah Sakit

c. Pada *user story* ketiga, terdapat 2 *user journey* paling efisien untuk menyelesaikan tugas, berikut ketiga *user journey* tersebut:

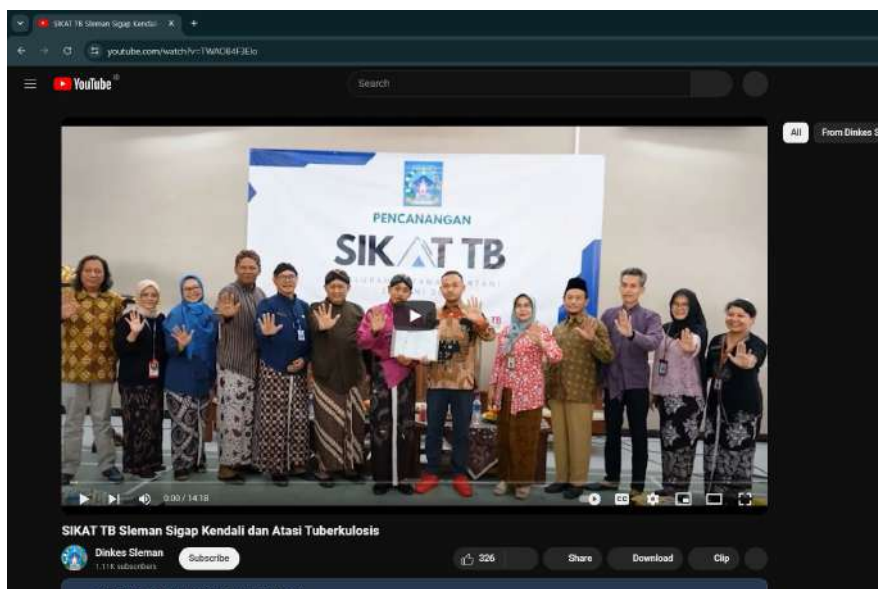
1. **UJ3: Homepage** – [menu: Media > Video Layanan Masyarakat] – Video Layanan Masyarakat – [link video: “SIKAT TB Sleman...”] – Video: “SIKAT TB Sleman...”. *User journey* efisien pertama dapat dilihat pada Gambar 5.26, Gambar 5.27, dan Gambar 5.28.



Gambar 5.26 Halaman *Homepage*



Gambar 5.27 Halaman menu Video Layanan Masyarakat



Gambar 5.28 Halaman video SIKAT TB

2. **UJ3: Homepage** – [lihat semua video] – Video Layanan Masyarakat – [link video: “SIKAT TB Sleman...”] – Video: “SIKAT TB Sleman...”.

User journey efisien kedua untuk US3 dapat dilihat pada Gambar 5.29, Gambar 5.30, dan Gambar 5.31.

VIDEO

Video iklan layanan masyarakat yang kami sajikan untuk masyarakat Sleman



Simulasi Bencana Dinas Kesehatan Sleman

Lihat Semua Video

Gambar 5.29 Halaman *Homepage*

Jumat, 08 September 2023

Iklan Layanan Masyarakat



SIKAT TB Sleman Sigap Kendali dan Atasi Tuberkulosis



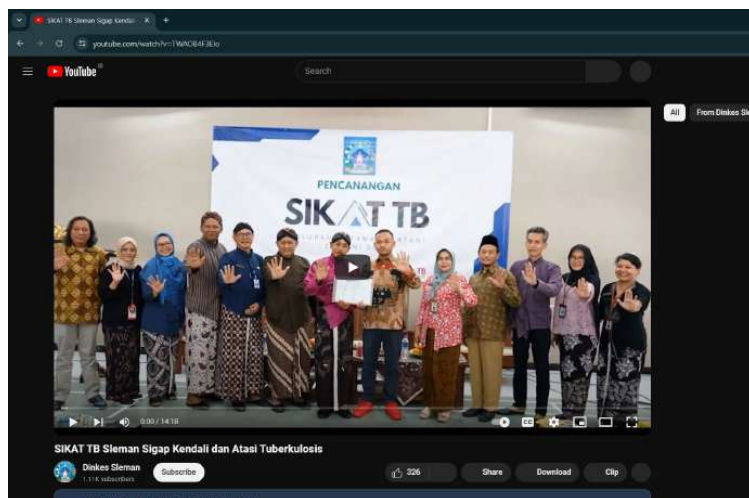
Privasi Pengendalian Konsumsi Rokok Gerakan Keluarga Sehat Bebas Asap Roko...



Gotong Royong Wujudkan UHC Kabupaten Sleman



Gambar 5.30 Halaman menu Video Layanan Masyarakat



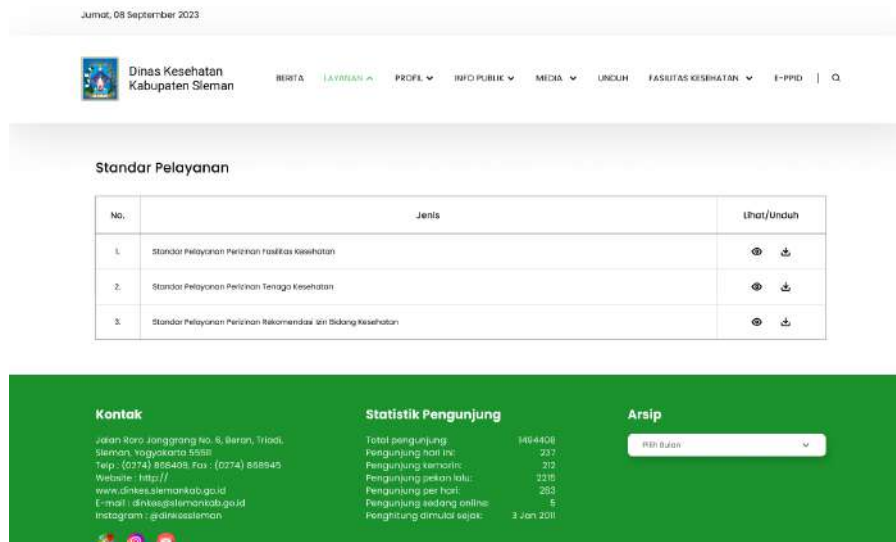
Gambar 5.31 Halaman video SIKAT TB

- d. UJ4: Homepage – [menu: Layanan > Perizinan Fasilitas > Standar Pelayanan] – Standar Pelayanan – [link: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

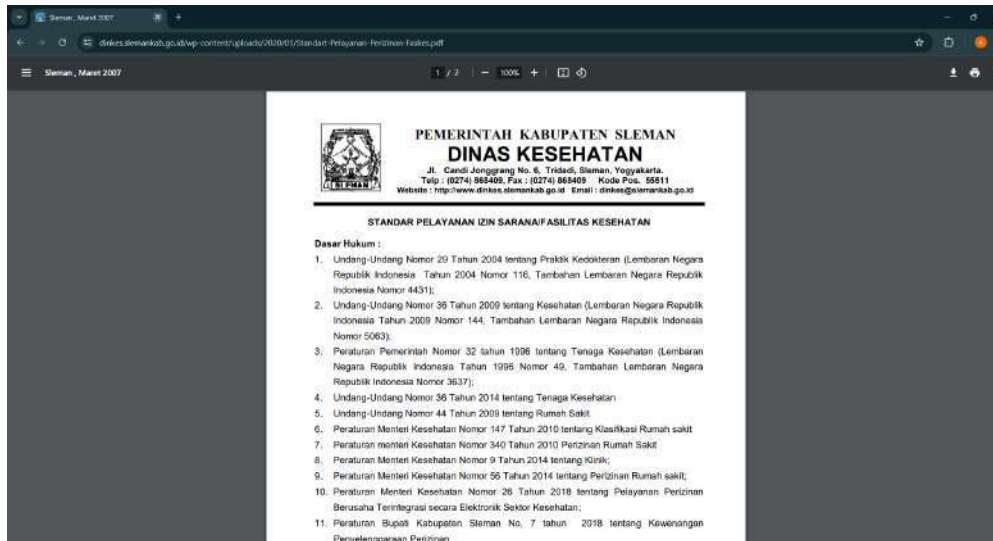
User journey efisien pada US4 dapat dilihat pada Gambar 5.32, Gambar 5.33, dan Gambar 5.34.



Gambar 5.32 Halaman *Homepage*



Gambar 5.33 Halaman Standar Pelayanan Perizinan



Gambar 5.34 Halaman dokumen Standar Pelayanan Perizinan Kesehatan

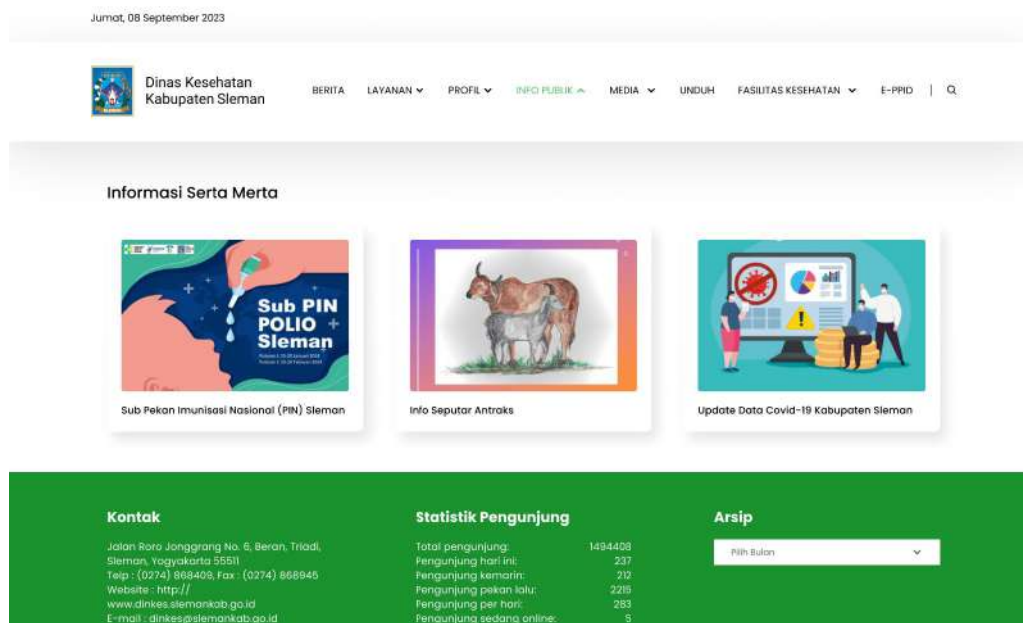
e. Pada user story kelima ini, terdapat 2 user journey paling efisien untuk menyelesaikan tugas, berikut kedua user journey tersebut:

1. **UJ5: Homepage** – [menu: Info Publik > Info Serta Merta] – Info Serta Merta – [link: Info Seputar Antraks] – Info Seputar Antraks.

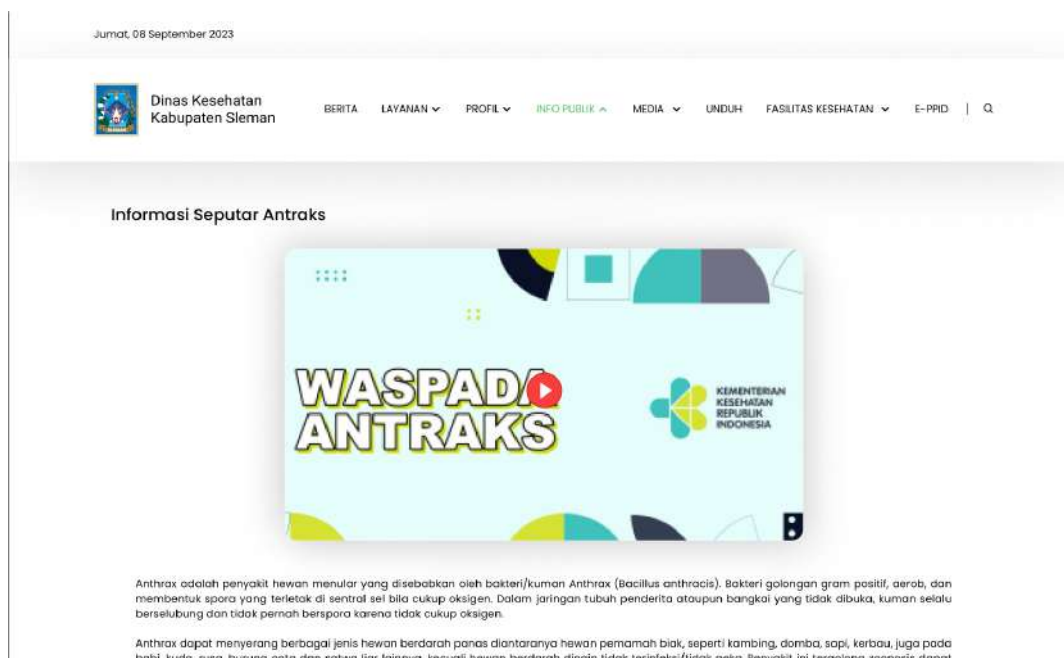
User journey efisien pada US4 dapat dilihat pada Gambar 5.35, Gambar 5.36, dan Gambar 5.37.



Gambar 5.35 Halaman Homepage



Gambar 5.36 Halaman submenu Informasi Serta Merta



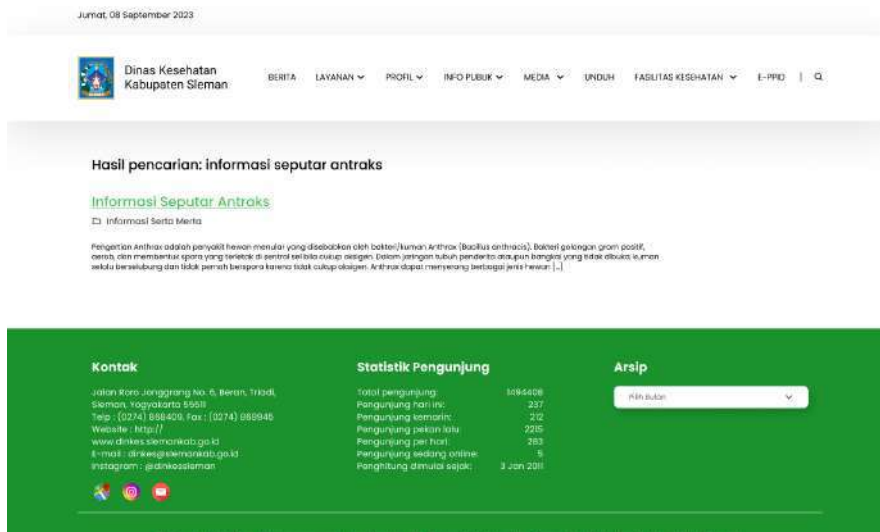
Gambar 5.37 Halaman artikel Informasi Seputar Antraks

2. **UJ5:** *Homepage* – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil Pencarian – [*link*: Info Seputar Antraks] – Info Seputar Antraks.

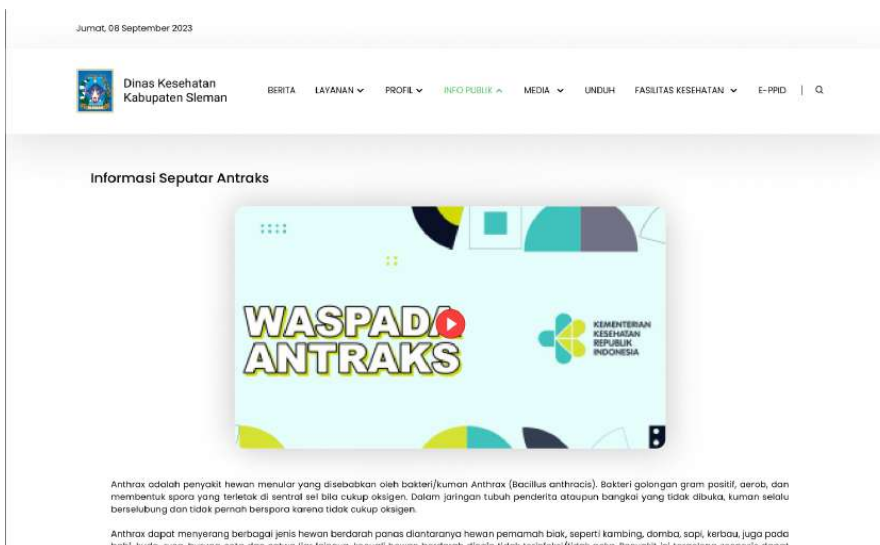
User journey efisien kedua untuk UJ5 dapat dilihat pada Gambar 5.38, Gambar 5.39, dan Gambar 5.40.



Gambar 5.38 Halaman *Homepage*



Gambar 5.39 Halaman hasil pencarian



Gambar 5.40 Halaman artikel Informasi Seputar Antraks

Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap *user journey* pengguna saat menjalankan *user stories* atau tugas yang diberikan dalam evaluasi pada hasil redesain situs. *User stories* yang digunakan tetap sama dengan yang sebelumnya digunakan pada evaluasi A. Berikut merupakan hasil observasinya:

a. Irfan

US1: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [menu: Media > Video Layanan Masyarakat] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”] – Video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”.

US4: *Homepage* – [menu: Layanan > Pelayanan Kesehatan > Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan Perizinan – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homepage* – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil pencarian – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

b. Zidan

US1: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [menu: Media > Video Layanan Masyarakat] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “Sikat TB Sleman Sigap...”] – Video: “Sikat TB Sleman Sigap...”.

US4: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Data Rekap Fasilitas Kesehatan] – Data Rekap Fasilitas Kesehatan – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan > Dasar Hukum] – Dasar Hukum – [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] – Informasi Serta Merta – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan > Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan Perizinan - [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homepage* – [menu: Info Publik > Informasi Serta Merta] – Informasi Serta Merta – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

c. Andra

US1: *Homepage* – [pencarian: simulasi bencana] – Hasil pencarian – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [menu: Media > Video Layanan Masyarakat] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”] – Video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”.

US4: *Homepage* – [pencarian: standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan] – Hasil pencarian – [*link* menu: Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homeapge* – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil pencarian – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

d. Fikri

US1: *Homepage* – [pencarian: simulasi bencana] – Hasil pencarian – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [lihat semua video] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “SIKAT TB Sleman Sigap....”] – Video: “SIKAT TB Sleman Sigap....”.

US4: *Homepage* – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan > Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan Perizinan – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homepage* – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil pencarian – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

e. Andika

US1: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [lihat semua video] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”] – Video: “SIKAT TB Sleman Sigap...”.

US4: *Homepage* – [menu: Layanan > Perizinan Kesehatan > Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan Perizinan – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homepage* – [menu: Berita] – Berita – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil pencarian – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

f. Rezky

US1: *Homepage* – [pencarian: simulasi bencana] – Hasil pencarian – [*link* berita: “Simulasi Bencana dalam...”] – Berita: “Simulasi Bencana dalam...”.

US2: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Daftar Rumah Sakit] – Daftar Rumah Sakit.

US3: *Homepage* – [lihat semua video] – Video Layanan Masyarakat – [*link* video: “SIKAT TB Sleman Sigap....”] – Video: “SIKAT TB Sleman Sigap....”.

US4: *Homepage* – [menu: Fasilitas Kesehatan > Data Rekap Fasilitas Kesehatan] – Data Rekap Fasilitas Kesehatan – [menu: Layanan > Pelayanan Kesehatan > Standar Pelayanan Perizinan] – Standar Pelayanan Perizinan – [*link*: Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan] – Standar Pelayanan Perizinan Fasilitas Kesehatan.

US5: *Homepage* – [pencarian: informasi seputar antraks] – Hasil pencarian – [*link*: Informasi Seputar Antraks] – Informasi Seputar Antraks.

Kemudian, *user journey* yang dilakukan oleh partisipan dibandingkan dengan *user journey* paling efisien untuk menilai *learnability* dan *efficiency* pada hasil redesain situs web Dinkes Sleman. Hasil perbandingan dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1. Hasil analisis *user journey* setelah redesain

No.	Tugas/User Stories	Pegguna						Rata-rata
		Irfan	Zidan	Andra	Fikri	Andika	Rezky	
1.	US1	3	3	3	3	3	3	3
2.	US2	3	3	3	3	3	3	3
3.	US3	3	3	3	3	3	3	3
4.	US4	3	1	2	3	3	2	2.3
5.	US5	3	3	3	3	2	3	2.8
Rata-rata		3	2.6	2.8	3	2.8	2.8	
Skor		2.83 (<i>learnability</i>)						2.82 (<i>efficiency</i>)

Keterangan: *= gagal menyelesaikan tugas

Dari hasil analisis tersebut, diperoleh skor yang mencerminkan kualitas situs dalam aspek *learnability* dan *efficiency*. Skor untuk aspek *learnability* adalah 2.83 dan *efficiency* adalah

2.82, ini menunjukkan bahwa hasil redesain situs web Dinkes Sleman berhasil meningkatkan kedua aspek tersebut sehingga situs lebih mudah dipelajari oleh pengguna baru dan efisien dalam mendukung pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat.

Kemudian, dilakukan analisis untuk melihat apakah ada pengguna yang mencoba beberapa alur berbeda dari *user journey* paling efisien untuk menyelesaikan tugas dan apakah mereka berhasil atau gagal.

- a. Pada US4, terdapat 3 partisipan yang mencoba alur berbeda dan berhasil menyelesaikan tugas. Satu partisipan mengalami kesulitan dalam menemukan submenu standar pelayanan perizinan sehingga beberapa kali masuk ke menu lain sebelum akhirnya berhasil menemukan submenu tersebut dan menyelesaikan tugas. Partisipan lainnya menyelesaikan tugas melalui fitur pencarian, yang membutuhkan satu langkah lebih banyak dari *user journey* paling efisien.
- b. Pada US5, satu partisipan juga menyelesaikan tugas dengan menggunakan fitur pencarian, yang memerlukan satu langkah lebih banyak dibandingkan dengan *user journey* paling efisien.

5.2.2 Wawancara

Pada tahap ini, pengumpulan umpan balik kualitatif melalui wawancara dengan menggunakan pertanyaan pada Tabel 3.1. Dari hasil wawancara, pengguna mengungkapkan beberapa hal yang mereka sukai dan tidak sukai, serta faktor-faktor yang memudahkan dan menyulitkan mereka ketika melakukan tugas. Hasil wawancara pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2. Hasil wawancara setelah redesain

Nama	Pertanyaan			
	W-1	W-2	W-3	W-4
Irfan	Fitur pencarian	-	Tidak membingungkan ketika digunakan, tata letak dan pengelompokkan informasi yang lebih tertata.	-
Zidan	Mudah mencari informasi yang dibutuhkan karena semuanya sudah dimuat di	Kesulitan mencari standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan karena	Sukanya tampilan situs lebih bagus dan tertata.	-

	submenu masing masing.	keterbacaan submenu yang masih kurang.		
Andra	Mudah saat mencari informasi yang dibutuhkan dan tidak kebingungan ketika melakukan <i>task</i> .	-	Ketika menggunakan situs, pengguna dimudahkan dalam mencari setiap informasi yang dibutuhkan dan dalam segi UI/UX pengguna tidak merasa kebingungan ketika menggunakan situs.	-
Fikri	-	-	Sudah cukup optimal.	Fitur pencarian bisa dipisahkan dari <i>navbar</i> agar lebih tersorot.
Andika	Tidak ada yang menyulitkan karena penjelasan <i>task</i> yang diberikan sudah jelas dan mudah dipahami.	-	Tampilan menjadi lebih <i>user friendly</i> dibanding sebelumnya, sehingga memudahkan saya dalam menjalankan suatu <i>task</i> tertentu, serta memiliki kesan lebih simpel dan modern.	-
Rezky	Navigasi jadi lebih mudah dan intuitif	Secara keseluruhan, tidak menemukan banyak kesulitan.	Tampilan visual terasa lebih modern dan bersih.	-

Pada hasil wawancara pengguna terkait hasil redesain situs web Dinkes Sleman, pengguna mengungkapkan beberapa hal yang mereka sukai, seperti fitur pencarian yang efisien, kemudahan dalam mencari informasi karena setiap informasi sudah dimuat dalam submenu masing-masing, tampilan situs yang lebih modern dan sederhana, serta tata letak yang lebih teratur, sehingga pengguna tidak kebingungan saat menggunakan situs. Namun, satu pengguna juga mengungkapkan kesulitan yang ia hadapi. Zidan menyatakan bahwa ia kesulitan menemukan submenu standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan karena keterbacaan submenu yang masih kurang.

5.2.3 *System Usability Scale (SUS)*

Dari hasil evaluasi, diperoleh umpan balik kuantitatif melalui perhitungan skor SUS yang menghasilkan nilai sebesar 91.5. Berdasarkan hasil tersebut, desain versi B situs web Dinkes Sleman mendapatkan predikat sangat baik. Hasil dari perhitungan pengujian usability dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3. Hasil perhitungan skor SUS

Pernyataan	Nama					
	Irfan	Zidan	Andra	Fikri	Andika	Rezky
P-1	4	5	5	4	4	4
P-2	1	1	1	1	2	1
P-3	5	5	5	5	5	5
P-4	2	1	1	1	2	1
P-5	4	5	5	4	4	4
P-6	1	1	1	1	2	2
P-7	5	5	5	2	4	5
P-8	1	1	1	1	1	1
P-9	5	5	5	5	4	5
P-10	2	1	1	3	2	1
Skor SUS	90	100	100	87.5	80	92.5
Rata-rata	91.6					
Predikat	Sangat Baik					

Dari hasil evaluasi ini, diperoleh umpan balik kuantitatif melalui perhitungan skor SUS dengan nilai sebesar 91.6. Nilai ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kegunaan situs web setelah redesain dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut, desain versi B situs web Dinkes Sleman mendapatkan predikat sangat baik. Evaluasi ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan situs web Dinkes Sleman.

5.3 Pengujian A/B

5.3.1 Observasi

Pada tahap ini, dilakukan perbandingan hasil observasi antara evaluasi A dan B untuk melihat berapa banyak partisipan yang berhasil menyelesaikan tugas dan jumlah langkah yang

mereka lakukan terhadap masing-masing versi desain. Hasil perbandingan dapat dilihat pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Perbandingan *user journey* desain versi A dan B

<i>User Stories</i>	Versi Desain	
	Versi A	Versi B
US1	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas adalah 4.67 langkah.	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 3 langkah.
US2	Hanya 1 dari 6 partisipan yang berhasil menyelesaikan tugas. Rata-rata langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas ini adalah 9.5 langkah.	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 2 langkah.
US3	5 dari 6 partisipan berhasil menyelesaikan tugas. Rata-rata langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas ini adalah 5.16 langkah.	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 3 langkah.
US4	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 4.83 langkah.	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 3.83 langkah.
US5	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 3.3 langkah.	Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan rata-rata langkah yang diperlukan adalah 3.16 langkah.

Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain versi B memiliki tingkat keberhasilan menyelesaikan tugas yang lebih tinggi dibandingkan desain versi A, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas desain versi B lebih baik daripada desain versi A. Selain itu, *user journey* yang dilakukan pengguna pada desain versi B memerlukan jumlah langkah yang lebih sedikit untuk menyelesaikan tugas, yang menggambarkan bahwa efisiensi *user journey* pada desain versi B lebih baik dibandingkan desain versi A, serta skor untuk aspek *efficiency* yang meningkat dari skor 1.89 pada desain versi A menjadi 2.82 pada desain versi B.

Terdapat juga peningkatan yang signifikan pada tingkat *learnability*, di mana pada desain versi A tingkat *learnability* hanya memperoleh skor sebesar 1.85, sementara desain versi B meningkat menjadi 2.83. Hal ini menunjukkan bahwa hasil redesain situs lebih mudah dipelajari oleh pengguna baru dibandingkan dengan desain sebelumnya.

5.3.2 Wawancara

Pada tahap ini, hasil wawancara pada evaluasi A dan B dibandingkan untuk menilai apakah kesulitan yang dirasakan pengguna sebelumnya masih ada, apakah jumlah keluhan berkurang, apakah hal yang disukai tetap bertahan, atau terdapat penambahan, serta apakah ada catatan terhadap desain versi B. Hasil perbandingannya dapat dilihat pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5. Perbandingan hasil wawancara desain versi A dan B.

Pertanyaan	Versi Desain	
	Versi A	Versi B
W-1	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian berita mudah karena adanya fitur pencarian. • Informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan melalui fitur pencarian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur pencarian. • Mudah mencari informasi karena sudah dimuat di submenu masing masing. • Mudah mencari informasi yang dibutuhkan.
W-2	<ul style="list-style-type: none"> • Tata letak tidak konsisten. • Tidak adanya submenu pada fasilitas kesehatan. • Fitur pencarian tidak menyajikan hasil untuk video dan informasi rumah sakit • Kesulitan mencari informasi rumah sakit hermina. • Kesulitan mencari beberapa menu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit mencari submenu standar pelayanan perizinan fasilitas kesehatan.
W-3	<ul style="list-style-type: none"> • Sederhana untuk pengguna, tidak lemot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil redesain situs tidak membingungkan ketika digunakan. • Layout lebih tertata. • Terdapat pengelompokkan informasi. • Tampilan situs lebih modern, <i>fresh</i>, dan <i>user friendly</i>. • Mudah ketika ingin mencari informasi yang dibutuhkan. • Sudah cukup optimal
W-4	<ul style="list-style-type: none"> • Tata letak yang tidak konsisten. • Penyajian informasi pada menu perizinan kesehatan disajikan dalam bentuk berbeda. • Warna yang monoton. • Penempatan gambar yang membingungkan, seakan seperti sebuah gambar pembuka halaman namun ternyata adalah sebuah <i>link</i> untuk informasi lain. • Tampilan situs sudah usang. • Kesulitan menemukan beberapa informasi. • Teralalu ramai informasi pada setiap halaman membuat halaman berat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur pencarian bisa dipisahkan agar lebih tersorot.

	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa menu sulit ditemukan. • Navigasi agak rumit di beberapa bagian. 	
--	---	--

Pada desain versi B, pengguna masih menyukai fitur pencarian yang tersedia pada situs karena memberikan kemudahan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Mereka juga mengapresiasi penataan ulang informasi yang sebelumnya sulit ditemukan pada desain versi A, yang kini disusun dalam submenu-submenu tersendiri sehingga memudahkan akses informasi. Selain itu, pengguna mengungkapkan preferensi yang lebih tinggi terhadap desain versi B berkat tata letak yang lebih terstruktur, pengelompokan informasi yang baik, serta tampilan yang lebih modern dan ramah pengguna. Mereka tidak lagi mengalami kesulitan yang sama saat menggunakan situs dengan desain versi A. Meskipun demikian, dalam versi B, satu partisipan mengalami kesulitan saat mencari submenu standar pelayanan perizinan karena keterbacaan submenu yang masih kurang. Selain itu, seorang partisipan lainnya menyarankan agar fitur pencarian dipisahkan dari *navigation bar* untuk meningkatkan keterlihatan.

5.3.3 *System Usability Scale (SUS)*

Dari hasil evaluasi B, diperoleh umpan balik kuantitatif melalui perhitungan skor SUS yang menghasilkan nilai sebesar 91.6. berdasarkan hasil tersebut, desain versi B situs web Dinkes Sleman mendapatkan predikat sangat baik. Pada desain versi A, skor SUS situs web Dinkes Sleman adalah 38.75 dengan predikat sangat buruk. Peningkatan skor SUS ini mencerminkan perbaikan besar dalam persepsi kegunaan situs web Dinkes Sleman setelah perubahan dilakukan. Sebelumnya, pengguna merasa situs ini sulit digunakan, kompleks, dan membingungkan. Namun setelah perbaikan, situs menjadi lebih intuitif, konsisten, dan lebih mudah dinavigasi, sehingga pengguna merasa lebih nyaman menggunakan situs dengan versi B. Perbedaan skor yang signifikan antara kedua versi desain tersebut mengindikasikan adanya peningkatan yang mencolok dalam kualitas kegunaan kedua versi desain yang diuji. Hasil yang baik pada evaluasi B menunjukkan bahwa hasil redesain situs web Dinkes Sleman berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perbandingan observasi, wawancara, dan pengujian SUS, dapat disimpulkan bahwa desain versi B dari situs web Dinkes Sleman menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek dibandingkan dengan desain versi A. Dari observasi, terlihat bahwa desain versi B memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas dan efisiensi *user journey* yang lebih baik, ditunjukkan oleh jumlah langkah yang lebih sedikit untuk menyelesaikan tugas, serta skor untuk aspek *efficiency* yang meningkat dari skor 1.92 pada desain versi A menjadi 2.84 pada desain versi B. Selain itu, tingkat *learnability* juga meningkat signifikan dari skor 1.86 pada desain versi A menjadi 2.84 pada desain versi B, menunjukkan bahwa situs web hasil redesain lebih mudah dipelajari oleh pengguna baru.

Hasil wawancara mendukung temuan ini, dengan pengguna mengapresiasi fitur pencarian yang memudahkan mereka dalam mencari informasi, serta penataan ulang informasi yang lebih terstruktur dalam submenu-submenu yang memudahkan akses. Pengguna juga menunjukkan preferensi yang lebih tinggi terhadap tata letak dan tampilan desain versi B yang lebih modern dan ramah pengguna. Namun, masih terdapat beberapa catatan seperti kesulitan dalam mencari submenu standar pelayanan perizinan dan saran untuk memisahkan fitur pencarian dari *navigation bar* untuk meningkatkan keterlihatan.

Evaluasi kuantitatif melalui Skor SUS menunjukkan bahwa desain versi B memperoleh predikat yang sangat baik dengan skor sebesar 91.5, sementara desain versi A hanya memperoleh skor 37.5 dengan predikat sangat buruk. Perbedaan skor yang signifikan ini mengindikasikan peningkatan yang mencolok dalam kualitas usability desain versi B. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa redesain situs web Dinkes Sleman berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dalam hal efektivitas, efisiensi, dan kemudahan penggunaan, meskipun masih ada aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

6.2 Saran

Meskipun telah berhasil menganalisis aspek UI/UX situs web Dinkes Slema, terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan pada penelitian selanjutnya.

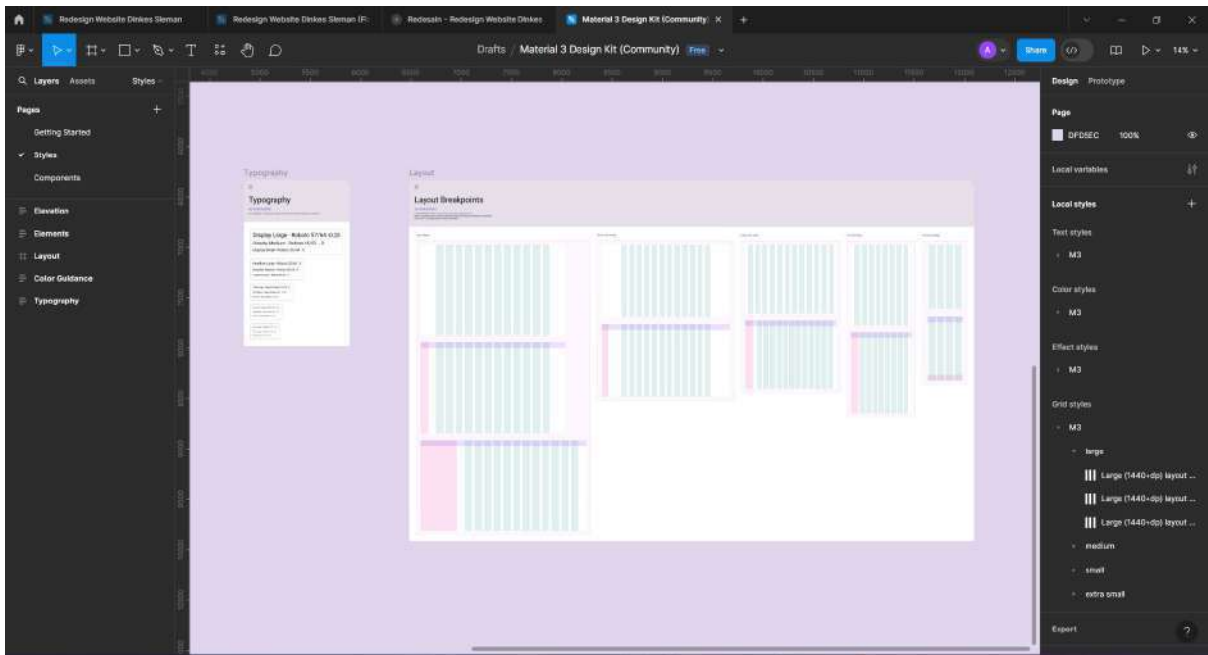
- a. Mengakomodasi pengguna dengan latar belakang yang lebih beragam untuk mendapatkan umpan balik yang lebih beragam.
- b. Melakukan evaluasi terhadap desain *mobile* situs untuk memastikan konsistensi pengalaman pengguna tidak hanya versi desktop, tetapi juga saat mengakses situs melalui perangkat *mobile*.
- c. Peneliti dapat memanfaatkan alat analitik situs web untuk melacak perilaku pengguna dengan lebih detail, seperti tingkat klik dan waktu yang dihabiskan. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang area mana yang perlu ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

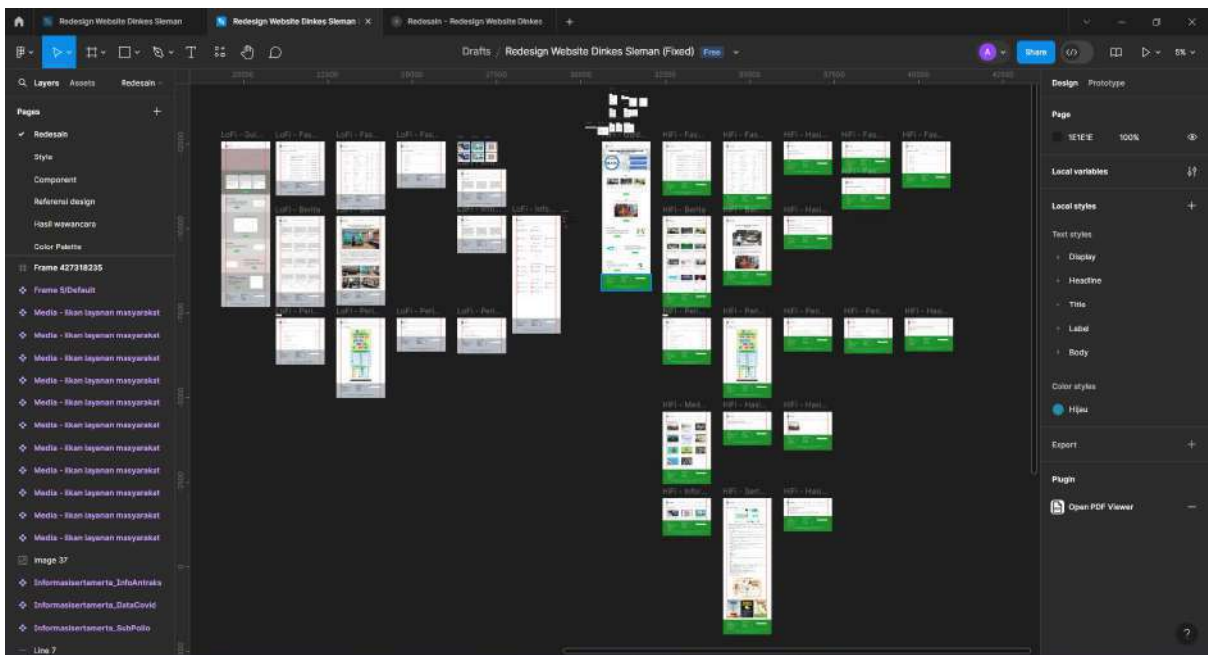
- Arento, T. (2010). *A/B testing in improving conversion on a website: Case: Sanoma Entertainment Oy*.
- Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). User experience improvement of japanese language mobile learning application through mental model and A/B testing. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(3), 2659. <https://doi.org/http://doi.org/10.11591/ijece.v10i3.pp2659-2667>
- Dalimunthe, N., Nazari, F., Purba, K., & Adawiyah, A. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 245–250. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.7538>
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=9QC6r5OzCpUC&lpg=PT28&ots=mI7cLn9bUq&l r&pg=PT28#v=onepage&q&f=false>
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, UPN Veteran Yogyakarta.
- Ihsan, A. M. (2023). *Analisis Usabilitas Website Pemerintah Provinsi Jambi melalui Pendekatan Heuristic Evaluation*. 1(September), 1–12. <https://res.dsslib.id/index.php/dirasisi/article/view/10>
- Irawan, B. I. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE SITUS WEB CREATIVEPUB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Automata*, 3(2). <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40597>
- Izzah, K. A., & Setyadi, R. (2023). Analisis User Interface Situs Web Bappelitbangda Kabupaten Purbalingga. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan ...*, 3(3), 223–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.30865/resolusi.v3i3.598>
- Jakob Nielsen. (2012). *Nielsen Norman Group Usability 101: Introduction to usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Moran, K. (2019). *Usability Testing 101*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. Semantic Studios.

- https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Nielsen, J. (2017). *Nielsen Norman Group Putting A / B Testing in Its Place*.
<https://www.nngroup.com/articles/putting-ab-testing-in-its-place/>
- Paramitha, N. (2020). *Perancangan Dan Evaluasi User Experience Menggunakan Design Thinking Pada Website Brosispku. Com*. <http://repository.uin-suska.ac.id/30587/>
- Pratama, A. A., Sudarmaningtyas, P., Hariani, S., & Wulandari, E. (2018). User Interface/User Experience Dengan Metode Google Design Sprint Dan A/B Testing Pada Website Startup Qtaaruf. *Jsika*, 7(4), 1–9. <https://media.neliti.com/media/publications/448563-a-user-interface-user-experience-with-th-168866b6.pdf>
- Putri Al-Bana, N. (2021). *ANALISIS DAN PERBAIKAN WEBSITE KONSULTAN PERENCANA DENGAN PENDEKATAN REMOTE USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE*. 115. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/32678>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). I-1 User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2008(Snati)*, 1907–5022.

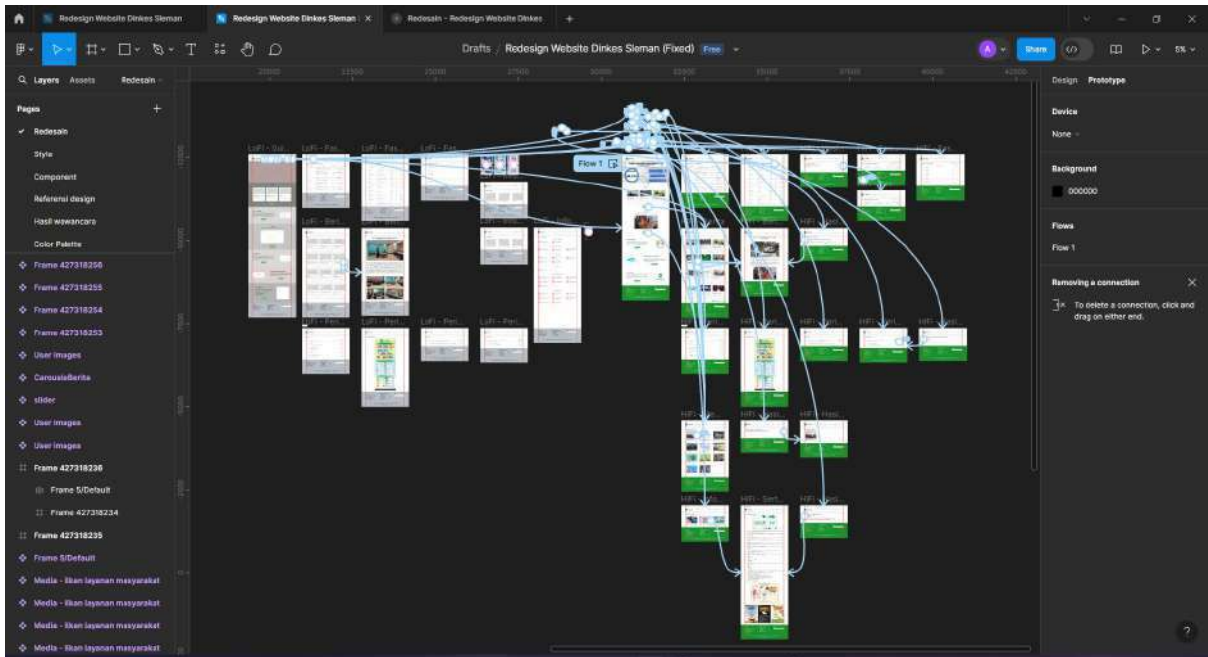
LAMPIRAN



Design Guidelines



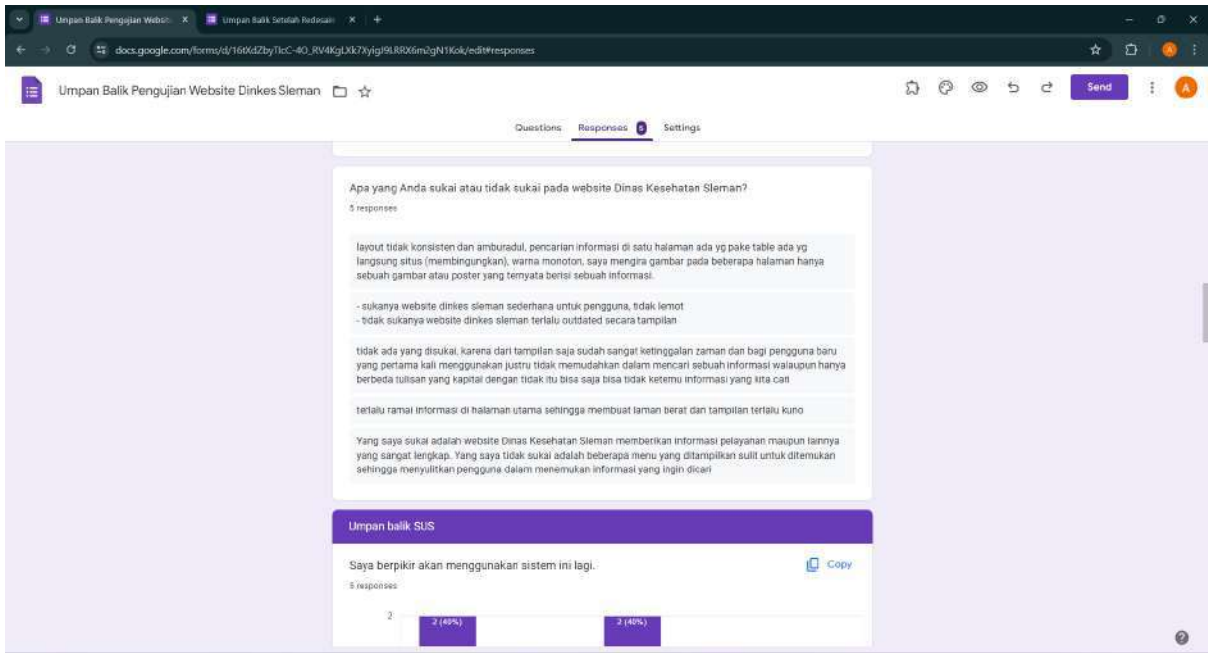
Proses pembuatan solusi desain



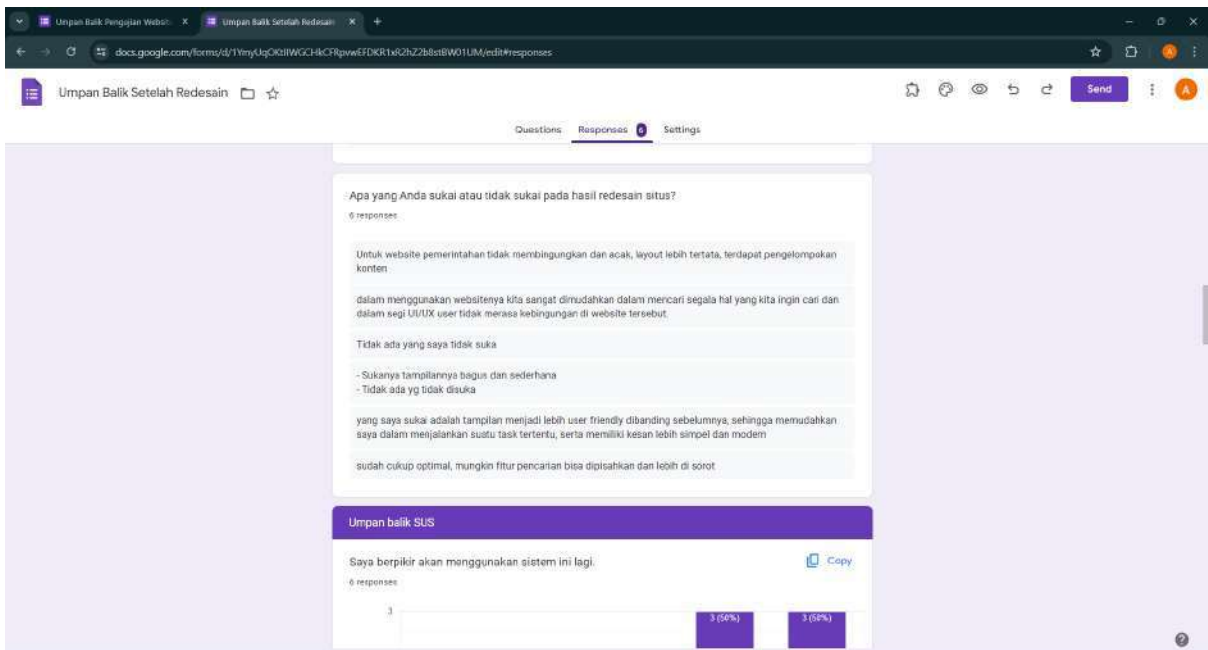
Proses *prototyping*



Uji coba purwarupa



Proses pengumpulan umpan balik kualitatif dan kuantitatif sebelum redesign



Proses pengumpulan umpan balik kualitatif dan kuantitatif setelah redesign