

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B
TESTING PADA APLIKASI BERBASIS WEB
YOUNG ON TOP**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Novid Romadhoni
NIM : 20523122

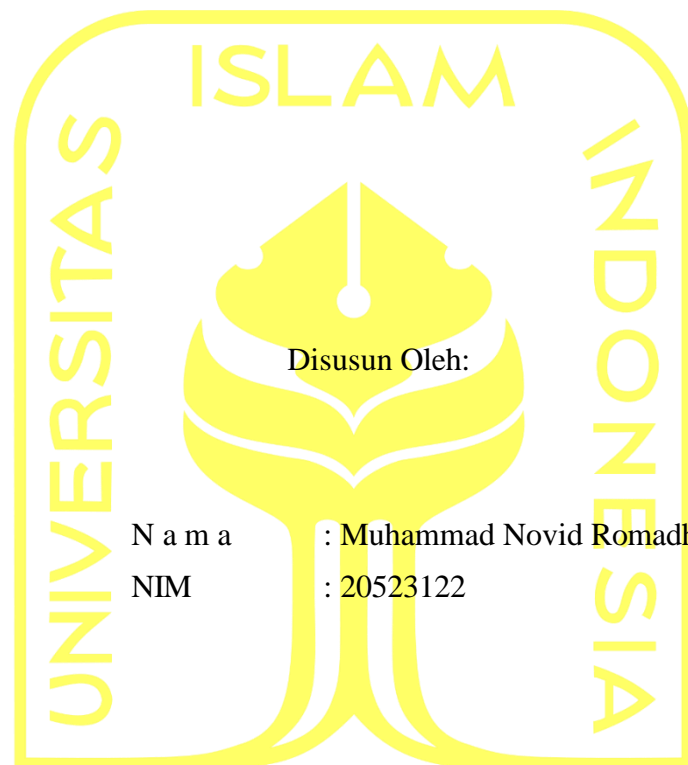
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B
TESTING PADA APLIKASI BERBASIS WEB
YOUNG ON TOP**

TUGAS AKHIR



الجمهورية الإسلامية اندونيسية

Yogyakarta, 25 Oktober 2024

Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B
TESTING PADA APLIKASI BERBASIS WEB
YOUNG ON TOP**

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, 25 Oktober 2024

Tim Penguji

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

Anggota 1

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

Anggota 2

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Novid Romadhoni

NIM : 20523122

Tugas akhir dengan judul:

**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B
TESTING PADA APLIKASI BERBASIS WEB
YOUNG ON TOP**

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, 25 Oktober 2024



(Muhammad Novid Romadhoni)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya mengucapkan syukur *Alhamdulillah*. Segala puji hanya milik Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya yang telah memudahkan saya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Sujono dan Ibu Rusiana Karti Rita yang telah memberikan doa, dukungan, dan segala sesuatu yang diperlukan selama perjalanan penulis dari awal perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
2. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan gigih menghadapi berbagai tantangan dan berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan penuh semangat dan kesungguhan.

HALAMAN MOTO

Jadilah versi terbaik dari dirimu sendiri, bukan versi terbaik dari orang lain.

(Albert Einstein)

Ketika kamu merasa lelah, istirahatlah, bukan berhenti.

(Banksy)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah 94:5)

Jangan sekali-kali kamu mengatakan: " Sesungguhnya aku akan mengerjakan ini besok pagi. kecuali (dengan menyebut): " Insya Allah".

(Q.S Al-Kahfi: 23-24)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokaatuh

Alhamdulillah rabbil a 'lamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dengan judul “EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI WEB YOUNG ON TOP” ini dengan baik. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Informatika di Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Selama proses penyelesaian laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua, Bapak Sujono dan Ibu Rusiana Karti Rita yang telah memberikan segala dukungan dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Ibu Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Informatika yang telah memberikan ilmu, ajaran, serta bimbingan kepada penulis selama proses perkuliahan di Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Lestina Nur Koesmiati, seseorang yang selalu menemani penulis dan selalu memotivasi dan memberikan semangat serta dukungannya selama penyusunan tugas akhir ini
8. Teman-teman Jurusan Informatika angkatan 2020 yang telah menyemangati dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Teman-teman Kost Putra Wisma Artha yang selalu membantu dan menemani dalam segala hal.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan doanya selama ini

Yogyakarta, 25 Oktober 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MNR', written in a cursive style.

(Muhammad Novid Romadhoni)

SARI

Komunitas anak muda memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan karier generasi muda. Oleh karena itu, salah satu komunitas memiliki sebuah aplikasi yang berbasis web dan berfokus pada pemberian dukungan remaja untuk meningkatkan potensi mereka dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja adalah Young On Top.

Antarmuka Pengguna (*User Interface*) dan Pengalaman Pengguna (*User Experience*) adalah aspek yang sangat krusial dalam sebuah sistem. *User interface* (UI) berfokus pada desain visual dan tata letak yang interaktif, yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Di sisi lain, *user experience* (UX) lebih menekankan pada keseluruhan pengalaman yang dialami pengguna saat menggunakan sistem tersebut, mencakup faktor-faktor seperti kenyamanan, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas pada aplikasi web Young On Top melalui redesain UI/UX.

Proses perbaikan dan peningkatan kualitas ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *A/B testing* untuk mengevaluasi seberapa baik dan signifikan perbaikan yang telah diterapkan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil redesain tidak hanya menyelesaikan masalah yang ada pada desain asli, tetapi meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Hasil redesain juga mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan kualitas antarmuka pengguna, menjadikannya lebih mudah dipahami, estetis, dan fungsional bagi pengguna.

Kata kunci: Evaluasi, Redesain, *User Interface*, *User Experience*, *A/B Testing*.

GLOSARIUM

A/B Testing	Metode yang digunakan untuk membandingkan desain asli dan hasil redesain sehingga mendapatkan versi desain yang baik.
User Experience	Pengalaman pengguna.
User Interface	Tampilan antarmuka pengguna.
User Journey	Urutan langkah yang diikuti oleh pengguna dalam menyusuri web.
User Story	Pernyataan pendek untuk menjelaskan alur langkah yang dilakukan.
SUS	Kuesioner yang digunakan untuk mengukur <i>usability</i> sistem berdasarkan perspektif subjektif pengguna.

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.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
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.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	6
2.1.2 Evaluasi UI dan UX.....	7
2.1.3 Desain UI dan UX.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Alur Penelitian.....	14
3.2 Persiapan.....	15
3.3 Evaluasi 1 (Versi A).....	17
3.3.1 Observasi.....	17
3.3.2 Wawancara.....	17
3.3.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
3.3.4 Analisis Hasil Evaluasi 1.....	19
3.4 Redesain.....	19
3.5 Evaluasi 2 (Versi B).....	19
3.5.1 Observasi.....	19
3.5.2 Wawancara.....	20
3.5.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
3.5.4 Analisis Hasil Evaluasi 2.....	20
3.6 Perbandingan Hasil.....	20
BAB IV EVALUASI	21
4.1 Deskripsi Kasus.....	21
4.1.1 Deskripsi Kasus Young On Top.....	21
4.1.2 Deskripsi Fitur Young On Top.....	21
4.2 Perumusan Pengguna Sasaran.....	26
4.3 Penetapan <i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i>	28

4.3.1	Penetapan <i>User Stories</i>	28
4.3.2	Penetapan <i>User Journey</i>	29
4.4	Evaluasi 1	37
4.4.1	Observasi	37
4.4.2	Wawancara	38
4.4.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	39
4.5	Analisis Hasil	40
4.5.1	Observasi	41
4.5.2	Wawancara	41
4.5.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	41
4.5.4	Kesimpulan	41
BAB V REDESAIN		43
5.1	UI Hasil Redesain.....	43
5.1.1	Hasil Redesain Fitur YOT	43
5.2	Evaluasi UI Hasil Redesain.....	48
5.2.1	Observasi	49
5.2.2	Wawancara	50
5.2.3	Pengujian Usabilitas	51
5.3	Pengujian A/B	52
5.3.1	Observasi	53
5.3.2	Wawancara	53
5.3.3	Pengujian Usabilitas	54
5.3.4	Kesimpulan	54
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		56
6.1	Kesimpulan.....	56
6.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara	17
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan SUS	18
Tabel 4.1 Daftar Partisipan Yang Sudah Pernah Menggunakan Aplikasi Web.....	27
Tabel 4.2 Daftar Partisipan Yang Belum Pernah Menggunakan Aplikasi Web	28
Tabel 4.3 Alur Langkah Partisipan	38
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Disukai dan Tidak Disukai	39
Tabel 4.5 Hasil Umpan Balik Kuesioner SUS	39
Tabel 5.1 Alur Langkah Partisipan Terhadap Hasil Redesain	49
Tabel 5.2 Hasil Wawancara Hasil Redesain	50
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Usabilitas Hasil Redesain	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	14
Gambar 4.1 Halaman Pendaftaran.....	22
Gambar 4.2 Halaman <i>Event</i>	23
Gambar 4.3 Halaman <i>Career</i>	24
Gambar 4.4 Halaman <i>Store</i>	25
Gambar 4.5 Halaman Artikel	26
Gambar 4.6 Pengguna Sasaran.....	27
Gambar 4.7 Halaman Beranda	29
Gambar 4.8 Formulir <i>Registrasi</i>	30
Gambar 4.9 Halaman Setelah <i>Registrasi</i>	30
Gambar 4.10 Halaman Aktivasi Akun	31
Gambar 4.11 Halaman <i>Event</i>	31
Gambar 4.12 Formulir Pendaftaran <i>Event</i>	32
Gambar 4.13 Halaman <i>Career</i>	32
Gambar 4.14 Formulir Pendaftaran <i>Career</i>	33
Gambar 4.15 Halaman <i>Store</i>	33
Gambar 4.16 Halaman Pembelian Produk	34
Gambar 4.17 Halaman Keranjang Belanja.....	34
Gambar 4.18 Halaman Detail Pembelian	35
Gambar 4.19 Halaman Artikel	36
Gambar 4.20 Halaman Isi Artikel	36
Gambar 4.21 Kolom Komentar Artikel	37
Gambar 5.1 Hasil Redesain Halaman Pendaftaran.....	44
Gambar 5.2 Hasil Redesain Halaman <i>Event</i>	45
Gambar 5.3 Hasil Redesain Halaman <i>Career</i>	46
Gambar 5.4 Hasil Redesain Halaman <i>Store</i>	47
Gambar 5.5 Hasil Redesain Halaman Artikel	48

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan komunitas anak muda sangat penting dalam mendukung pengembangan karier dan peningkatan keterampilan. Saat ini, komunitas tersebut tengah mengembangkan sebuah aplikasi berupa aplikasi web, hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang berbagai kegiatan komunitas dan sarana bagi anak muda untuk bergabung. Namun, beberapa komunitas kurang memperhatikan aspek *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang optimal dalam aplikasi web yang dibuat. Kurangnya perhatian terhadap aspek UI/UX ini berakibat pada pengalaman pengguna yang kurang maksimal, seperti kesulitan mencari informasi yang dibutuhkan dan tampilan yang kurang menarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengevaluasi dan merancang ulang aplikasi web tersebut. Tujuannya adalah menciptakan antarmuka yang nyaman dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal, guna meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi web yang dibuat.

UI/UX merupakan dua komponen penting yang saling terikat dalam proses mendesain sebuah produk. UI atau antarmuka pengguna merupakan tampilan yang dapat dilihat pengguna pada saat mengoperasikan program, sedangkan UX atau pengalaman pengguna lebih fokus pada kesan dan pengalaman yang dirasakan pengguna selama mengoperasikan program (Naser et al., 2018). Pengalaman pengguna kemudian ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya pengguna berinteraksi dengan elemen-elemen antarmuka yang telah dirancang sebelumnya oleh desainer UI.

A/B testing memungkinkan untuk membandingkan efektivitas dua desain berdasarkan metrik keberhasilan, sehingga dapat mengetahui desain mana yang menghasilkan performa yang lebih baik. *A/B testing* mengevaluasi variasi desain yang memberikan hasil lebih baik dengan membandingkan tingkat konversi masing-masing variasi desain, dan menentukan secara statistik apakah terdapat perbedaan signifikan diantara keduanya (Beasley, 2013). Keberhasilan *A/B testing* penting karena membantu dalam mengetahui preferensi pengguna terhadap berbagai desain antarmuka dan memungkinkan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas UI/UX suatu produk. Oleh karena itu, penerapan metode *A/B testing* dapat signifikan dalam perancangan UI/UX produk. Proses ini dilakukan dengan membandingkan dua versi produk, yaitu versi A dan versi B, untuk menentukan manakah di antara keduanya yang memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Salah satu komunitas yang berbasis aplikasi web dan berfokus pada pemberian dukungan remaja untuk meningkatkan potensi mereka dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja adalah Young On Top. Lebih lanjut, Billy Boen dalam bukunya berjudul "Young On Top" menjelaskan bahwa Young on Top (YOT) adalah sebuah komunitas yang bertujuan untuk memotivasi remaja agar dapat meraih kesuksesan di usia muda. Moto dari Young On Top adalah 'jika kesuksesan dapat diraih di masa muda, mengapa harus menunggu sampai tua'. Oleh karena itu, komunitas YOT memiliki peran yang signifikan dalam membantu anak muda mengembangkan karier dan meningkatkan keterampilan mereka, sesuai dengan moto yang menjadi landasan mereka.

Melalui aplikasi web <https://youngontop.com/>, terdapat berbagai fitur, termasuk *event*, artikel, *career*, dan *store*, yang dapat membantu anak muda meningkatkan peluang karier serta kesempatan kerja bagi mereka yang memiliki kemampuan literasi media dan digital yang baik. Pada aplikasi web YOT, terdapat beberapa kelemahan UI/UX. Misalnya, pada fitur *event*, terdapat gambar yang terlalu besar sehingga mengakibatkan teks deskripsi terlihat kecil dan tidak adanya informasi lokasi dan waktu pelaksanaan yang membuat pengguna kesulitan memahami detail kegiatan. Selanjutnya, pada fitur *career*, jarak antar elemen tidak konsisten, terdapat beberapa bagian yang terlalu jauh dan terlalu dekat di bagian lain, sehingga adanya ketidaknyamanan visual pada pengguna. Pada fitur *store* juga mengalami permasalahan yang serupa, di mana tata letak produk memiliki jarak yang tidak konsisten membuat tampilan terkesan berantakan.

Berdasarkan hasil survei terhadap 30 pengguna aplikasi web Young On Top menunjukkan perlunya evaluasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Meski desain antarmuka dinilai bersih, informasi tentang status atau progres tindakan kurang konsisten, beberapa istilah dan ikon tidak sepenuhnya intuitif, dan fitur untuk membatalkan atau mengulang tindakan dirasa kurang fleksibel. Pesan kesalahan juga perlu perbaikan agar lebih jelas dan solutif. Sementara akses ke dokumentasi cukup baik, beberapa pengguna merasa sulit menemukan informasi tambahan. Dari permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan evaluasi dan merancang ulang UI/UX pada aplikasi web YOT menggunakan metode A/B testing untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana mengevaluasi dan meredesain UI/UX pada aplikasi web Young On Top menggunakan metode *A/B testing* untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Poin-poin yang menjadi batas pembahasan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya akan fokus pada evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web Young On Top.
- b. Penelitian ini hanya akan mencakup penggunaan metode *A/B testing* untuk mengukur pengalaman pengguna pada aplikasi web Young On Top.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu mengevaluasi dan redesain UI/UX menggunakan metode *A/B testing* untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi web Young On Top.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengembang mendapatkan rekomendasi perbaikan pada desain antarmuka dan interaksi aplikasi Young on Top berdasarkan hasil evaluasi dan redesain yang dilakukan dengan metode *A/B testing*.
- b. Pengguna aplikasi web Young On Top mendapatkan peningkatan kualitas aplikasi dan kepuasan melalui evaluasi dan redesain UI/UX yang dilakukan dengan metode *A/B testing*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan evaluasi dan desain ulang UI dan UX aplikasi web Young On Top, terdapat beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Alur Penelitian

Pada tahap ini, peneliti membahas sistematika penelitian yang akan dilakukan dengan menyajikan Diagram Alir Penelitian untuk melakukan redesain UI/UX pada aplikasi berbasis web Young On Top. Diagram Alir Penelitian ini bertujuan sebagai panduan visual

untuk memahami secara sistematis alur kerja yang akan dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung.

b. Persiapan

Pada tahap ini, peneliti membahas mengenai persiapan untuk memulai penelitian. Tahap ini membahas suatu persiapan yang dimulai dengan pemahaman kasus yang akan diteliti, identifikasi pengguna sasaran, serta penetapan *user stories* dan *user journey*.

c. Evaluasi 1 (versi A)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan evaluasi tahap pertama sebelum mendapatkan gambaran dalam melakukan tahap redesain. Tahapan ini berisi observasi, wawancara, dan pengisian pertanyaan *system usability scale* (SUS), serta melakukan analisis hasil dari hasil yang didapatkan pada tahap ini.

d. Redesain

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan redesain terhadap UI/UX pada aplikasi berbasis web Young On Top sesuai dengan kasus yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Tahap redesain dilakukan dengan merinci perbaikan yang sudah didapatkan dari tahap evaluasi.

e. Evaluasi 2 (versi B)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan evaluasi tahap kedua, yaitu, mengevaluasi hasil yang telah diperoleh setelah tahapan redesain selesai dilaksanakan.

f. Perbandingan Hasil

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbandingan hasil, yaitu membandingkan desain aplikasi web yang lama dengan desain aplikasi web baru yang telah di redesain

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan laporan tugas akhir sebagai berikut:

a. Bab 1: Pendahuluan

Bab pendahuluan merupakan suatu langkah awal dalam melakukan penelitian. Bab ini berisi mengenai penjelasan dari poin utama yang dibahas ada tugas akhir. Bab ini terdapat beberapa sub-bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

b. Bab 2: Kajian Pustaka

Bab kajian pustaka menjelaskan beberapa istilah dan teori yang digunakan sebagai landasan pada penelitian tugas akhir ini. Bab ini terdapat beberapa sub-bab yaitu landasan teori dan kajian pustaka. Pada sub-bab landasan teori akan dijelaskan berbagai macam istilah dan teori terkait UI dan UX, evaluasi, dan desain.

c. Bab 3: Metodologi Penelitian

Bab metodologi penelitian menjelaskan tahapan dan metode yang dilakukan untuk melakukan perancangan ulang aplikasi web. Bab ini terdapat beberapa sub-bab yaitu alur penelitian, persiapan, evaluasi 1, redesain, evaluasi 2, serta perbandingan hasil.

d. Bab 4: Evaluasi

Bab evaluasi berisi tahapan evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini. Dimulai dari mendeskripsikan kasus hingga analisis hasil redesain. Bab ini terdapat beberapa sub-bab yaitu deskripsi kasus, pengguna sasaran, *user stories* dan *user journey*, pengujian, dan analisis hasil.

e. Bab 5: Redesain

Bab redesain berisi pembahasan mengenai hasil redesain aplikasi web Young On Top. Bab ini akan menyajikan perbandingan desain awal dan desain setelah dilakukannya redesain.

f. Bab 6: Kesimpulan dan Saran

Bab kesimpulan dan saran berisi tentang kesimpulan dari pelaksanaan tugas akhir dalam mengevaluasi dan redesain UI dan UX aplikasi web Young On Top serta saran atau masukan mengenai perbaikan yang mungkin akan dilakukan peneliti lain kedepannya.

g. Daftar Pustaka

Daftar pustaka ini mencakup sumber-sumber yang dijadikan referensi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini menggunakan teori *user interface* dan *user experience* dan metode *A/B testing* yang dijadikan sebagai kaca mata penelitian pada web aplikasi Young On Top, Teori ini dipilih sebab dianggap sejalan dengan permasalahan yang terdapat pada web aplikasi Young On Top.

2.1.1 *User Interface dan User Experience*

User Interface (UI) adalah bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan dapat dipahami langsung oleh manusia (Galitz, 2007). Hal ini dapat dikatakan bahwa peran UI menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem melalui tampilan antarmuka yang telah diatur. UI merupakan gabungan dari elemen-elemen grafis yang digunakan untuk pengguna berinteraksi dan mengoperasikan sistem dengan mudah (Shirvanadi, 2021).

UI adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk *layout*, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis *font* yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin et al., 2020).

UI merupakan elemen yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak berbicara dan dipahami pengguna secara langsung melalui komputer dan perangkat lunaknya. UI bertanggung jawab dalam mengatur tampilan antarmuka pengguna dengan sistem, yang meliputi elemen grafis yang digunakan sebagai sarana interaksi dan pengendalian sistem. UI mencakup desain tata letak grafis seperti tombol, teks, gambar, dan elemen lainnya yang berinteraksi dengan pengguna.

User experieece (UX) adalah mengevaluasi kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, dan layanan (Fariyanto & Ulum, 2021). *User experieece* tidak hanya terkait dengan cara kerja sebuah produk atau suatu layanan, tetapi bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan, meliputi aspek kemudahan penggunaan,

pemahaman, efektivitas dan efisiensi dalam setiap interaksinya (Garret, 2011). *User experieece* berhubungan dengan cara pengguna berinteraksi dengan produk apakah menghasilkan pengalaman pengguna yang mudah untuk dipahami dan seberapa efektifnya pengguna dalam berinteraksi dengan produk (Budistria, 2019). Menurut ISO 9241-210 UX merupakan persepsi seseorang dan responnya dalam penggunaan sebuah produk, sistem atau layanan.

UX tidak hanya tentang cara kerja suatu produk atau layanan, tetapi juga bagaimana pengguna berinteraksi dengannya, apakah mudah digunakan dan dipahami, serta seberapa efektif dan efisien pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan. UI dan UX merupakan kedua hal yang berbeda, UI berfokus kepada kebutuhan pengguna terhadap program aplikasi web atau *mobile*. UI mencakup tata letak, desain visual dan *branding*. Sedangkan UX berfokus kepada pengalaman pengguna, yaitu apa saja yang dirasakan dan kesulitan apa yang dihadapi ketika menggunakan program (Himawan & Florestyanto, 2020).

2.1.2 Evaluasi UI dan UX

Evaluasi *usability* adalah kegiatan atau proses pengukuran yang melibatkan pengguna suatu sistem informasi dan teknologi informasi dengan tujuan dapat mempelajari dan menggunakan produk demi tercapainya aspek-aspek kenyamanan bagi pengguna diantaranya adalah efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap sistem secara utuh (Utami, 2020). Evaluasi terhadap UI dan UX berperan penting karena keduanya membantu dalam mengidentifikasi produk atau sistem agar dapat lebih mudah digunakan oleh pengguna, memberikan pengalaman yang optimal, memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan dapat meningkatkan usability. *Usability* merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan kualitas serta efektivitas dari *website-based instructions* dan merupakan parameter keberhasilan *website* (Crowther et al., 2004). *System usability scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subjektif pengguna. Kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk suatu produk. Untuk menghitung skor pada SUS mempunyai aturan tersendiri (Brooke, 2013).

A/B testing yaitu dengan menunjukkan model web kepada pengunjung yang berbeda dan ukur model mana yang paling efektif dalam mengubah pengunjung menjadi pelanggan. Jika setiap pengunjung web secara acak diperlihatkan salah satu model ini dan pengunjung melakukannya dalam jangka waktu yang sama, maka sudah dikenal sebagai *A/B testing* (Siroker & Koomen, 2015). Selain itu mengevaluasi ide dengan cepat menggunakan

eksperimen terkontrol juga dikenal sebagai *A/B testing* (Kohavi & Longbotham, 2023). Metode A/B Testing secara sederhana merupakan mengevaluasi ide atau model dengan cepat sehingga menciptakan desain model terbaru untuk mengukur model atau desain manakah yang paling efektif untuk pengguna web.

Melakukan pengujian *A/B testing* perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya identifikasi variabel yaitu elemen mana yang ingin diuji, seperti CTA (*Call to Action*), warna, gambar, dan video, buat variasi dengan mengembangkan dua atau lebih versi dengan satu variabel diubah di setiap versi, pastikan hanya satu variabel yang diubah dalam satu waktu untuk mendapatkan hasil yang akurat, jalankan pengujian luncurkan pengujian A/B secara bersamaan untuk menghindari faktor eksternal yang mempengaruhi hasil, biarkan pengujian berjalan hingga mengumpulkan cukup data untuk mengetahui signifikansi statistik, analisis dan implementasikan yaitu bandingkan kinerja setiap variasi berdasarkan sasaran konversi yang telah ditentukan sebelumnya (Hossain, 2023).

2.1.3 Desain UI dan UX

Berikut beberapa prinsip dasar yang mendasari desain antarmuka pengguna (UI) yang berkualitas. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, antarmuka pengguna yang dibuat tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga meningkatkan interaksi dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Berikut prinsip-prinsip dalam UI menurut (Arifin et al., 2018).

- a. Struktur yang jelas (*Structure Principle*), susun antarmuka dengan struktur yang mudah dipahami pengguna, berdasarkan model atau komponen yang familiar bagi pengguna.
- b. Kesederhanaan (*Simplicity Principle*), antarmuka dibuat dengan desain yang sederhana dan informatif.
- c. Kejelasan informasi (*Visibility Principle*), tampilkan informasi dan opsi yang relevan bagi pengguna.
- d. Umpan balik yang responsif (*Feedback Principle*), memberikan umpan balik yang notifikasi kepada pengguna terkait setiap tindakan, perubahan kondisi, dan kesalahan aksi yang terjadi.
- e. Toleransi terhadap kesalahan (*Tolerance Principle*), desain harus fleksibel sehingga dapat meminimalisir potensi kesalahan dari pengguna.
- f. Penggunaan ulang yang tepat (*Reuse Principle*), memanfaatkan komponen internal atau eksternal yang sudah ada, tetapi memastikan penggunaannya tepat dan relevan sehingga tidak hanya sekedar mengulang.

- g. Pertahankan perhatian (*Conserve Attention*), desain yang baik mampu mempertahankan fokus dan perhatian pengguna pada informasi yang penting.
- h. Bahasa yang sederhana (*Simple Language*), menggunakan bahasa yang mudah dipahami pengguna serta hindari istilah teknis yang rumit atau asing bagi pengguna.

Berikut beberapa prinsip dasar yang menjadi landasan dalam menciptakan desain pengalaman pengguna (UX) yang berkualitas. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, pengalaman pengguna yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan interaksi yang positif. Berikut prinsip-prinsip dalam UX menurut (Hamidli, 2023).

- a. *Usability* (Kegunaan) merupakan salah satu prinsip yang paling penting dalam pengalaman pengguna karena untuk mempermudah pengguna dalam mencapai tujuan. Antarmuka yang baik harus bersifat intuitif dan jelas, sehingga pengguna hanya perlu mengeluarkan sedikit usaha untuk mengoperasikannya.
- b. *Accessibility* (Aksesibilitas) adalah prinsip yang penting dalam desain UX yang memastikan produk atau layanan dapat digunakan oleh semua orang, termasuk pengguna yang menyandang disabilitas. Desain juga harus mempertimbangkan fitur seperti navigasi melalui keyboard, untuk memberikan pengalaman yang setara bagi seluruh pengguna.
- c. *Delight* (Kegembiraan) ini mengacu pada reaksi emosional yang dialami pengguna ketika menggunakan produk atau layanan. Desain UX yang baik mampu meningkatkan emosi positif, seperti kegembiraan atau kebahagiaan agar pengguna lebih termotivasi dalam berinteraksi dengan produk atau layanan.
- d. *Efficiency* (Efisiensi) adalah prinsip yang penting dalam desain UX karena memastikan pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan cepat dan tanpa kesulitan. Desain juga harus dioptimalkan supaya waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas dapat diminimalkan.
- e. *Clarity* (Kejelasan) merupakan prinsip yang fundamental dalam desain UX karena menjamin antarmuka disajikan dengan jelas dan langsung, sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai tujuannya. Walaupun desain harus menarik secara visual, tetapi kejelasan tetap menjadi prioritas dalam desain

2.2 Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka ini, peneliti memberikan penemuan mengenai penelitian-penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan mempelajari hasil-hasil penelitian terdahulu, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai konteks

penelitian ini, serta memberikan landasan yang solid bagi pendekatan penelitian yang diusulkan. Dengan demikian, sub bab kajian pustaka ini dapat memberikan kontribusi penting dalam mengarahkan dan memperkuat landasan teoritis dan metodologis dari penelitian ini. Daftar penelitian-penelitian yang ditemukan peneliti dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu

No	Referensi	Jenis	Metode	Hasil
1	(Ziqri et al., 2023)	Aplikasi mobile	Usability testing	Hasil penelitian pada aplikasi <i>mobile</i> Google Meet yaitu memiliki hasil kualitatif dan kuantitatif dengan metode moderated <i>usability testing</i> dan SUS (<i>system usability scale</i>). Moderated <i>usability testing</i> menghasilkan hasil kualitatif berupa <i>feedback</i> rekomendasi perbaikan sistem dari pengalaman <i>user</i> ketika melakukan pengujian aplikasi Google Meet. Sedangkan hasil SUS dengan skor akhir 81 mendapatkan <i>acceptability range</i> , <i>grade scale</i> , <i>score adjective rating</i> SUS berturut turut yaitu <i>acceptable</i> , <i>good</i> dan <i>grade B</i> .
2	(Shirvanadi, 2021)	Aplikasi web	Design thinking	Hasil penelitian dari aplikasi web Amikom Center yaitu desain aplikasi web yang baru memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas dalam aplikasi web. Peningkatan UI/UX pada aplikasi web Amikom Center dapat dibuktikan dari hasil pengujian dengan desain yang baru pengguna dapat memahami alur aplikasi web dan dapat menjalankan tugasnya.
3	(Wulandari, 2022)	Aplikasi web	Eye tracking, SUS, dan UCD	Hasil penelitian dari aplikasi web Sintesis+ yaitu tingkat usability aplikasi web mengalami peningkatan signifikan dengan tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi. Hasil dari tingkat usability pada aplikasi web sebesar 81,875 dengan predikat “Baik”. Hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi web Sintesis+ dan dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan aplikasi web tersebut.
4	(Al-Bana, 2021)	Aplikasi web	Usability, analisis UX dan QFD	Hasil penelitian dari aplikasi web Konsultan Perencana PT Pola Data Consultant yaitu peningkatan persentase kesuksesan, skor akhir kuesioner SUPR-Q, serta tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna setelah dilakukan perbaikan pada aplikasi web. Hasil dari pengukuran pada aplikasi web awal diketahui bahwa tingkat efektivitas sebesar 95,20% dengan <i>error</i> sebanyak 34 kali, efisiensi sebesar 228,26 detik, dan masuk kategori puas. Sedangkan pada hasil pengukuran setelah perbaikan diketahui tingkat efektivitas sebesar 99,23% dengan <i>error</i> sebanyak 14 kali, efisiensi sebesar 153,20 detik, dan masuk kategori puas. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, mencerminkan upaya dalam mendapatkan umpan balik

				positif dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.
5	(Ikhlas, 2022)	Aplikasi web	<i>Design thinking</i>	Hasil penelitian dari aplikasi web <i>tracking</i> Tiara Track yaitu berhasil dan mampu memberikan efektivitas dan efisiensi bagi pengguna sehingga membantu pengguna dalam memahami dan menggunakan aplikasi <i>tracking</i> Tiara Track. Tingkat efektivitas dan efisiensi didapatkan pada proses pengujian usability kepada 20 responden yang bertugas menyelesaikan 14 tugas yang diberikan mendapatkan tingkat keberhasilan skenario tugas sebesar 91%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ziqri et al., 2023) yaitu pengalaman pengguna aplikasi Google Meet di Institut Teknologi Telkom Purwokerto dievaluasi menggunakan metode *usability testing*, sebagai respons terhadap kebijakan belajar dari rumah akibat pandemi Covid-19. Penelitian ini, bertujuan memberikan solusi serta saran untuk pengembangan aplikasi, dengan melibatkan 34 responden yang kemudian disaring menjadi 8 responden yang memenuhi standar pengujian moderat. Analisis menunjukkan bahwa *task* terpanjang membutuhkan waktu penyelesaian hingga 133,75 detik. Dari 7 *task* yang diberikan, rata-rata responden berhasil menyelesaikannya, meskipun terdapat 3 *task* yang mengalami kegagalan. Hasil penelitian menunjukkan skor *system usability scale* (SUS) sebesar 81, yang berada dalam rentang penerimaan. Temuan ini didapatkan melalui gabungan data kualitatif dari *moderated usability testing*. Hasil dari evaluasi *adjective rating* SUS yaitu *acceptable*, *good*, dan *grade B*, menggambarkan pengalaman positif yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi Google Meet.

Penelitian yang dilakukan oleh (Shirvanadi, 2021) berfokus pada desain ulang UI/UX aplikasi *E-Learning* AMIKOM, atau yang dikenal sebagai Amikom Center. Penelitian ini didasari oleh kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran baru sebagai dampak dari pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, memahami kebutuhan pengguna dan mengevaluasi sejauh mana desain aplikasi web saat ini mampu menjawab kebutuhan dan menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menerapkan metode *design thinking* yang berfokus kepada pengguna untuk merancang ulang aplikasi web Amikom Center. Proses ini melibatkan mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum sebagai subjek penelitian, serta lima responden yang menguji purwarupa aplikasi web Amikom Center. Berdasarkan hasil pengujian, rancangan baru mampu mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas dan meningkatkan pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi web.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2022) adalah merancang ulang UI/UX pada aplikasi web *Sintesis+* yang digunakan oleh PT BC. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan meningkatkan usabilitas pada saat mengakses aplikasi tersebut. Evaluasi UI/UX dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *eye tracking* dan kuesioner *system usability scale* (SUS). Sedangkan untuk proses desain ulang dilakukan dengan pendekatan *user centered design* (UCD). Responden dalam penelitian ini adalah 20 orang karyawan magang yang bekerja di PT BC. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa desain ulang berhasil meningkatkan usabilitas aplikasi *Sintesis+* secara signifikan, yang berdampak positif pada tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini bermanfaat bagi PT BC dalam mengevaluasi UI/UX sistem tersebut, yang berfokus kepada pengalaman dan kepuasan pengguna. Selain itu, penelitian ini memberikan saran perbaikan yang dapat menjadi acuan bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas aplikasi web *Sintesis+*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang UI/UX aplikasi web *Sintesis+* berhasil menghasilkan pengalaman yang lebih baik dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh (Al-Bana, 2021) membahas tentang analisis dan perbaikan terhadap aplikasi web Konsultan Perencana PT Pola Data Consultant, dengan fokus pada peningkatan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Saat ini, aplikasi web yang dimiliki oleh perusahaan belum optimal dalam mendukung komunikasi dan transaksi, serta menerima keluhan dari pengguna terkait tampilan yang kurang memadai. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, metode penelitian yang digunakan melibatkan analisis usabilitas, analisis *user experience*, dan penerapan *quality function deployment* (QFD) dalam perancangan aplikasi web. Responden dalam studi ini terdiri dari 30 pengguna, dengan 30% di antaranya memiliki tingkat keahlian *expert*, sementara 70% merupakan pengguna dengan tingkat keahlian *novice*. Hasil penelitian mencakup peningkatan persentase kesuksesan, skor akhir kuesioner SUPR-Q, serta tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna setelah dilakukan perbaikan pada aplikasi web. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, mencerminkan upaya dalam mendapatkan umpan balik positif dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ikhlis, 2022) membahas bertujuan untuk melakukan perancangan ulang UI/UX pada aplikasi web *tracking* Tiara Track, sebuah sistem yang menyajikan data laporan aktivitas unit kendaraan melalui tampilan di aplikasi web *tracking*. Meskipun telah berkembang sejak tahun 2012 dengan fokus utama pada aspek fungsional, kurangnya kepuasan pengguna terhadap aspek *user experience* mendorong Tiara Track untuk

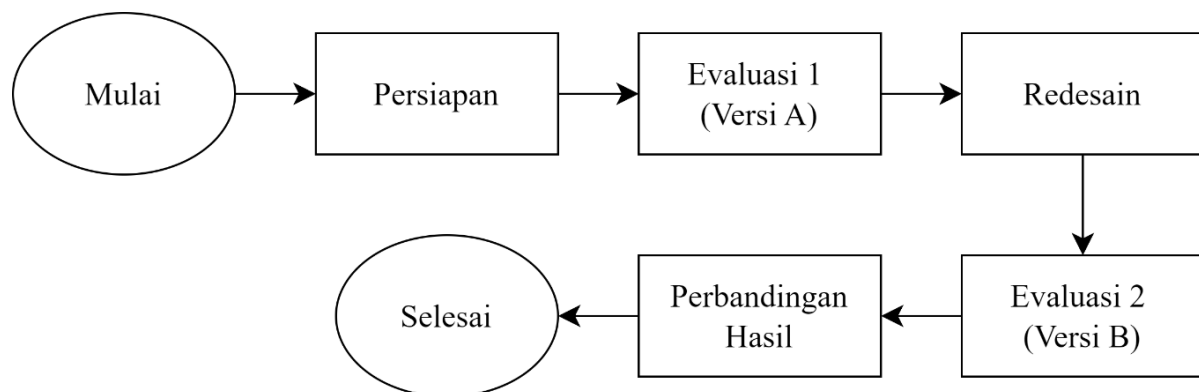
merencanakan pembaruan sistem tersebut. Dengan melibatkan 20 responden pengguna, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk menganalisis dan memperbaiki kekurangan pada aplikasi web *tracking* Tiara Track. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan skenario tugas mencapai 91%, memberikan gambaran positif terkait peningkatan efektivitas dan efisiensi sistem, serta meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan tingkat keberhasilan yang signifikan, implementasi *design thinking* dalam aplikasi web *tracking* Tiara Track berhasil membawa perubahan positif dan menyediakan solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Uji pengguna terhadap 20 responden memberikan pemahaman mendalam tentang tingkat keberhasilan skenario tugas, dengan hasil mencapai 91%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *design thinking* dapat menjadi alat yang efektif dalam merancang ulang UI/UX pada aplikasi, dengan fokus pada peningkatan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna pada aplikasi web *tracking* Tiara Track.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian terdahulu adalah evaluasi dan redesain aplikasi web telah menjadi fokus penelitian yang penting. Dengan demikian, tinjauan literatur tersebut dapat memberikan dasar dan arahan yang bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan evaluasi dan redesain UI/UX aplikasi web. Panduan-panduan yang telah disusun sebelumnya dapat menjadi landasan yang kuat untuk merancang desain yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dengan lebih efektif.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Pada bab ini, akan membahas metodologi penelitian yang diterapkan dalam rangka melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi berbasis web Young On Top menggunakan metode *A/B testing*. Melalui bab ini, pembaca akan memahami secara komprehensif langkah-langkah yang diambil untuk menghasilkan evaluasi yang valid dan menyusun strategi redesain yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi tersebut. Berikut metodologi penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah persiapan, yang mencakup pemahaman mengenai kasus yang akan diteliti, identifikasi pengguna sasaran, serta penetapan *user stories* dan *user journey*. Selanjutnya, langkah kedua adalah evaluasi 1 (versi A), di mana penulis melakukan penilaian terhadap antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) dari aplikasi yang lama. Tahapan ini meliputi observasi, wawancara, pengujian usabilitas, dan analisis hasil dari evaluasi 1.

Langkah adalah melakukan redesain aplikasi web berdasarkan hasil analisis dari evaluasi 1. Kemudian, tahap berikutnya adalah Evaluasi 2 (versi B), di mana peneliti mengevaluasi hasil redesain yang telah dibuat, yang terdiri dari observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas. Langkah terakhir adalah penerapan metode *A/B testing*, di mana penulis membandingkan hasil antara desain asli dan hasil redesain untuk menentukan mana yang lebih baik di antara kedua versi tersebut.

Penelitian ini dimulai pada bulan September 2023 dan berlangsung hingga Juni 2024, dengan pembagian tahapan sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan mulai dari September

2023, tahap evaluasi 1 dimulai pada bulan Oktober 2023. Berdasarkan hasil evaluasi 1, tahap redesain dilaksanakan dari bulan Februari hingga April 2024. Tahap evaluasi 2 dilakukan pada bulan Mei 2024 untuk menguji perbaikan yang telah diterapkan dan mengumpulkan data tambahan untuk evaluasi lebih lanjut. Akhirnya, pengujian usabilitas dilaksanakan dari awal bulan Juni 2024 hingga akhir bulan Juni 2024. Setelah peneliti melakukan evaluasi dan redesain terhadap aplikasi web Young On Top, terdapat pembaharuan pada tampilan dari aplikasi web tersebut yaitu pada bulan Agustus 2024. Pengambilan data dan tampilan asli desain Young On Top di ambil sebelum adanya pembaharuan dari aplikasi web tersebut.

3.2 Persiapan

Dalam persiapan ini, peneliti akan memaparkan langkah-langkah persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian terhadap aplikasi web Young On Top. Persiapan ini meliputi pemahaman mendalam tentang kasus yang diteliti, identifikasi pengguna sasaran, serta penetapan *user stories* dan *user journey*. Dengan melakukan persiapan yang matang, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan wawasan yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna, serta memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan aplikasi web Young On Top. Berikut adalah rincian dari setiap tahap persiapan yang telah dilakukan.

a. Pemahaman Kasus

Pada tahap pemahaman kasus, peneliti mempelajari studi kasus yang telah dipilih, dengan memfokuskan penelitian pada aplikasi web Young On Top. Platform Young On Top dipilih sebagai objek studi dalam penelitian ini, karena situs ini memiliki peran penting dalam menginspirasi generasi muda untuk mencapai kesuksesan di usia dini.

b. Identifikasi Pengguna Sasaran

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi pengguna sasaran pada aplikasi web Young On Top. Proses dimulai dengan perumusan *user persona* sebagai representasi kelompok pengguna yang dominan dalam menggunakan aplikasi web. *User persona* perlu mencakup aspek demografis, seperti umur, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Selanjutnya, psikografis yang mencakup tujuan, motivasi, kebiasaan, preferensi, serta ketidaksukaan. Terakhir, teknografis yang mencakup literasi teknologi dan perangkat yang digunakan.

Setelah merumuskan *user persona*, dilakukan pemilihan partisipan. Dalam penelitian ini, partisipan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi web dan partisipan yang sudah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi web.

Jumlah total partisipan yang dipilih adalah 5, terdiri dari 3 partisipan yang sudah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi web dan 2 partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi web. Tujuan peneliti memilih partisipan yang sudah pernah dan belum pernah menggunakan aplikasi web YOT yaitu mendapatkan pandangan yang berbeda dari setiap partisipan. Memilih partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam terkait kelebihan dan kekurangan aplikasi web karena memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi web tersebut. Sedangkan untuk partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi dapat memberikan pandangan yang lebih objektif terhadap aplikasi.

c. Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Pada tahap ini, penetapan *user stories* dan *user journey* dilakukan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna secara lebih mendalam. *User story* merupakan pernyataan pendek dan sederhana dari perspektif pengguna yang menjelaskan aksi yang ingin dilakukan dan tujuannya. Selanjutnya, *user journey* merupakan alur atau urutan langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk melakukan aksi dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dalam *user stories*.

Penggunaan *user stories* dan *user journey* dalam penelitian ini untuk memberikan wawasan yang lebih mendetail tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi web YOT, serta mengidentifikasi bagian penting yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Untuk memahami pengalaman pengguna, peneliti merancang *user journey* yang menggambarkan rangkaian langkah yang akan dilalui partisipan saat menggunakan aplikasi. Proses ini melibatkan pemetaan interaksi pengguna secara menyeluruh, dari awal penggunaan hingga akhir. Salah satu contohnya yaitu pada tahap mendaftar *event* hingga terdaftar menjadi peserta *event*. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan solusi yang lebih tepat sasaran, meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna, serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, ditetapkan 5 *user stories* dan diringi dengan *user journey*nya. Terdapat 5 *user stories* yang ditetapkan oleh peneliti dari beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi web YOT. *User stories* ditulis dengan format sebagai [peran user persona], saya ingin [aksi yang dilakukan], sehingga [tujuan yang diharapkan]. Sedangkan untuk *user journey* ditulis dalam format halaman - [aksi] – halaman.

Contoh dari penulisan *user stories* yaitu sebagai calon mahasiswa, saya ingin mencari informasi pendaftaran mahasiswa baru, sehingga saya merasa yakin untuk mendaftar di

universitas tersebut. Selanjutnya untuk penulisan *user journey* yaitu Beranda - [menu: Akademik > Program Studi > Informatika] - Program Studi Informatika - [link: Kurikulum] - Kurikulum Program Studi Informatika.

3.3 Evaluasi 1 (Versi A)

3.3.1 Observasi

Pada tahap observasi ini, partisipan menjalankan semua *user stories* yang telah ditetapkan tanpa diberikan panduan *user journey* yang telah dibuat sebelumnya, sehingga partisipan mencari alur dan menjalankannya sendiri. Observasi dilakukan untuk menilai pemahaman partisipan dalam berinteraksi dengan aplikasi web serta untuk mengidentifikasi kebutuhan dan ekspektasi pengguna selama proses pengujian berlangsung. Pada tahap observasi, hasil dari proses observasi menjadi komponen krusial untuk evaluasi dan proses redesain dalam aplikasi web Young On Top.

3.3.2 Wawancara

Pada Pada tahap ini, dilakukan wawancara terhadap lima partisipan dengan tujuan mengumpulkan informasi, seperti ulasan dan pendapat mereka mengenai aplikasi web Young On Top. Wawancara ini dirancang untuk mendapatkan umpan balik kualitatif dari partisipan tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi web tersebut. Dengan demikian, data yang diperoleh dari wawancara diharapkan dapat membantu mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai kebutuhan dan kendala yang dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi web Young On Top. Berikut adalah Tabel 3.1, yang merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada partisipan selama sesi wawancara.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara

Partisipan	Pertanyaan
Mahasiswa	Hal apa yang disukai oleh pengguna pada aplikasi web Young On Top?
	Hal apa yang tidak disukai oleh pengguna pada aplikasi web Young On Top?

3.3.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, partisipan diminta untuk mengisi penilaian SUS untuk mendapatkan umpan balik kuantitatif dari partisipan tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi web tersebut. *System usability scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subjektif

pengguna. Kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk suatu produk. Untuk menghitung skor pada SUS mempunyai aturan tersendiri (Brooke, 2013). Pada SUS terdapat 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Setelah selesai mendapatkan data dari partisipan, data SUS tersebut dihitung, perhitungan dilakukan dengan aturan yaitu skor setiap pertanyaan dengan nomor ganjil yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 dikurangi satu, sedangkan skor setiap pertanyaan dengan nomor genap yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 dihitung dengan kurangi nilainya dari lima. Skor akhir SUS dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap pertanyaan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5 (Brooke, 2020). Daftar pertanyaan SUS yang diajukan kepada partisipan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan SUS

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

Setelah partisipan memberikan nilai pada tabel SUS, dapat dihitung untuk mendapatkan hasil skor dan predikat tersebut, untuk menentukan predikat yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

1. Sangat Baik: > 80.3
2. Baik: 68 – 80.3
3. Cukup: 68
4. Buruk: 51 – 68
5. Sangat Buruk: < 51

3.3.4 Analisis Hasil Evaluasi 1

Pada tahap ini, dilakukan analisis hasil evaluasi pertama dengan memperhatikan tiga aspek utama. Langkah awal melakukan perbandingan antara *user journey* yang sebelumnya ditetapkan oleh peneliti dengan *user journey* yang dilakukan oleh partisipan, baik yang pernah menggunakan maupun yang belum pernah menggunakan aplikasi web. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait keberhasilan atau kesalahan yang mungkin terjadi saat partisipan menjalankan *user stories*.

Langkah kedua melibatkan hasil wawancara, yang berfungsi untuk mengetahui serta mengidentifikasi yang disukai dan tidak disukai oleh partisipan selama menjalankan *user stories*. Langkah terakhir menggunakan hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS), dengan menghitung skor dan rerata SUS untuk memberikan predikat terhadap aplikasi web tersebut, apakah dapat dikategorikan sebagai sangat baik, baik, cukup, buruk atau sangat buruk.

3.4 Redesain

Setelah menyelesaikan evaluasi pertama, peneliti melakukan redesign aplikasi web dengan memperbaiki *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari aplikasi web yang dipilih, yakni aplikasi web Young On Top. Proses ini dimulai dengan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, yang diperoleh dari hasil analisis umpan balik pengguna. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan spesifik untuk perbaikan dan mengembangkan solusi desain baru dengan harapan dapat meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, kegembiraan, efisiensi, kejelasan serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi web Young On Top. Dalam tahap ini, peneliti melakukan redesign terhadap fitur-fitur yang telah ditetapkan untuk didesain. Fitur-fitur yang ditetapkan oleh peneliti pada aplikasi web YOT yaitu pendaftaran akun, *event*, *career*, *store*, dan artikel. Selanjutnya untuk *tool* yang digunakan peneliti dalam melakukan redesign aplikasi web YOT yaitu Figma.

3.5 Evaluasi 2 (Versi B)

3.5.1 Observasi

Pada tahap observasi kedua ini, memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap respons dan tindakan pengguna, menjadi dasar penting untuk penilaian serta perbaikan desain dan fungsionalitas aplikasi web yang sedang diteliti.

3.5.2 Wawancara

Pada tahap wawancara kedua ini, mengakomodasi aspek kualitatif dan pandangan subjektif, mengenai *user experience* yang menjadi landasan untuk memperbaiki serta menyempurnakan elemen antarmuka dan fungsionalitas aplikasi web.

3.5.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap SUS kedua ini, penggunaan SUS memberikan dimensi kuantitatif terhadap tingkat kepuasan dan persepsi pengguna terhadap aplikasi web, sehingga dapat memberikan data yang berguna untuk analisis lebih lanjut dan penyempurnaan desain dan fungsi aplikasi web Young On Top.

3.5.4 Analisis Hasil Evaluasi 2

Pada tahap analisis hasil evaluasi kedua ini, memadukan aspek kualitatif dan kuantitatif, memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terkait keberhasilan, kendala, serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi web Young On Top, dan dapat memberikan dasar yang kuat untuk rekomendasi dan tindakan lanjut.

3.6 Perbandingan Hasil

Pada tahap perbandingan hasil ini, peneliti melakukan perbandingan antara desain aplikasi web yang lama dan hasil aplikasi web yang telah diredesain. Tujuan utama perbandingan ini adalah untuk memverifikasi keberhasilan redesain dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna sesuai dengan tujuan penelitian. Perbandingan hasil juga bertujuan untuk menunjukkan apakah upaya yang telah dilakukan berhasil mengatasi tantangan desain sebelumnya dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

BAB IV

EVALUASI

4.1 Deskripsi Kasus

Pada tahap ini, akan diuraikan secara detail mengenai aplikasi web YOT yang akan dievaluasi. Penjelasan akan mencakup deskripsi umum YOT dan fitur-fitur yang ada di YOT.

4.1.1 Deskripsi Kasus Young On Top

Aplikasi web Young On Top adalah sebuah platform inovatif yang dirancang untuk menginspirasi dan memberdayakan generasi muda agar dapat mencapai kesuksesan di usia muda. Dengan tujuan untuk menciptakan komunitas pemuda yang kuat, positif, dan saling mendukung di seluruh penjuru tanah air, aplikasi ini menyediakan berbagai sumber daya, informasi, dan program yang berfokus pada pengembangan diri dan keterampilan. Melalui berbagai inisiatif yang ditawarkan, Young On Top tidak hanya memberikan inspirasi kepada para pemuda, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat dalam program-program pembangunan berkelanjutan yang dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang, baik secara pribadi maupun profesional. Dengan demikian, platform ini berperan penting dalam membentuk karakter dan potensi generasi muda, serta menciptakan dampak positif yang luas bagi masyarakat secara keseluruhan.

4.1.2 Deskripsi Fitur Young On Top

Berikut beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh Aplikasi web Young On Top, yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih baik dan mendukung pengembangan generasi muda. Fitur-fitur ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan interaksi pengguna, tetapi juga untuk menyediakan berbagai sumber daya dan informasi yang bermanfaat bagi para pemuda dalam mencapai tujuan mereka.

1. Pendaftaran

Fitur pendaftaran dalam aplikasi Young On Top telah dirancang untuk memberikan pengalaman yang lancar dan mudah bagi pengguna yang ingin bergabung dengan platform ini. Proses pendaftaran ini memiliki tujuan untuk membuka akses kepada pengguna baru agar mereka dapat memanfaatkan seluruh layanan dan fitur yang disediakan oleh Young On Top, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.1. Meskipun demikian, peneliti menyoroti beberapa aspek yang perlu dievaluasi pada halaman pendaftaran. Pertama, peneliti

mencatat bahwa terdapat keterbatasan dalam pilihan metode pendaftaran, yang saat ini hanya terfokus pada penggunaan platform Young On Top. Selain itu, peneliti juga mencatat bahwa penggunaan warna abu-abu pada beberapa *font* di halaman pendaftaran kurang jelas, terutama ketika warna latar belakangnya sama dengan warna beberapa *font* dan menggunakan *font* yang lebih *bold* untuk judul form dapat menonjolkan informasi bahwa itu merupakan hal yang penting.

LET'S LEARN & SHARE!

Join Us!

Daftarkan diri kamu sebagai YOters untuk mendapatkan *weekly newsletter* dengan informasi menarik, seputar *leadership*, *entrepreneurship*, karir dan kuliah yang bisa menginspirasi kamu untuk meraih sukses.

NAMA *

Nama Depan Nama Belakang

JENIS KELAMIN * Tanggal Lahir *

Laki-Laki Perempuan yyyy-mm-dd

Email * Nomor Whatsapp *

Kota Domisili *

Aceh Barat

Pekerjaan saat ini *

Pelajar

SAYA TERTARIK UNTUK MENDAPATKAN INSIGHT DAN/ATAU AKTIF DALAM KEGIATAN YANG AKAN MENGASAH KEMAMPUAN SAYA AGAR: *

Pilih minimal satu jawaban di bawah ini ya

Sukses di Kuliah
 Sukses di Kerja
 Sukses di Bisnis

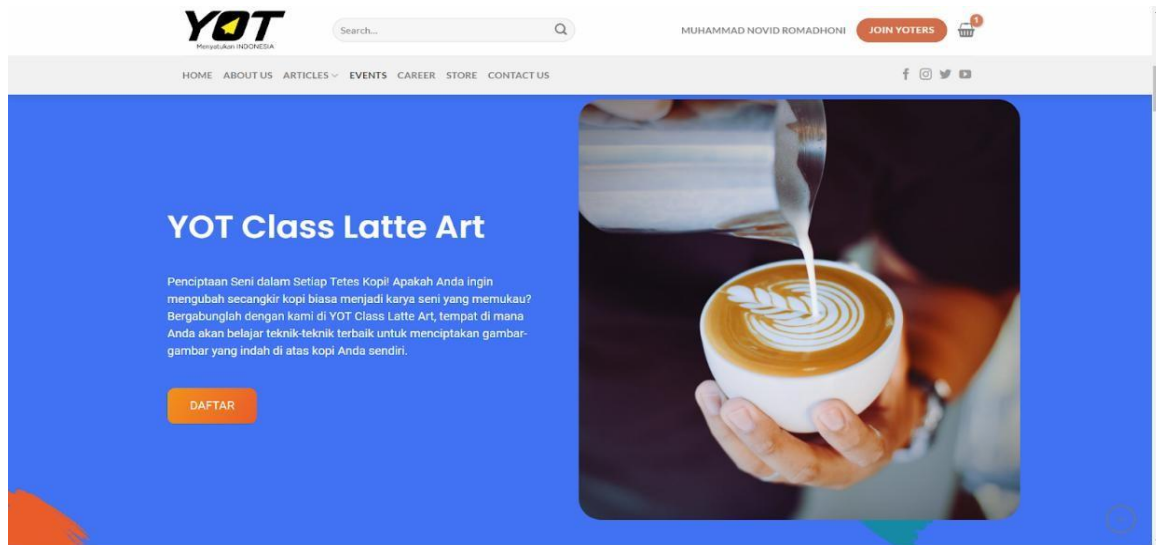
APAKAH KAMU MAU MENDAPAT PENGHASILAN TAMBAHAN (FREELANCER/RESELLER)? *

Ya
 Tidak

Gambar 4.1 Halaman Pendaftaran

2. Event

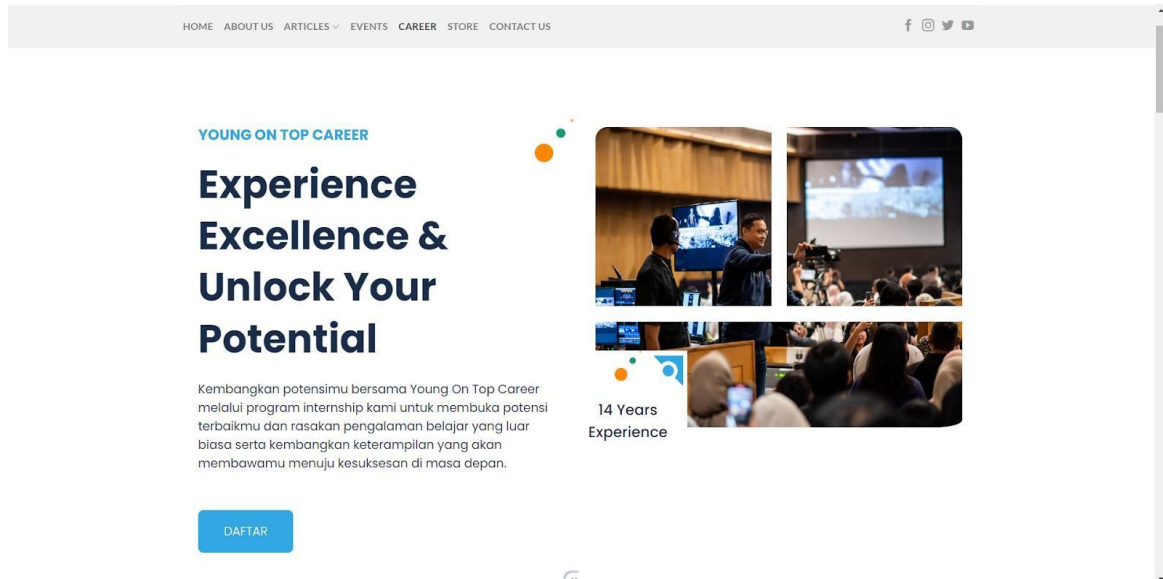
Halaman *event* dalam aplikasi Young On Top memberikan peluang kepada anak muda untuk mengungkapkan dan mengembangkan bakat serta kreativitas mereka sesuai dengan keinginan dan minat pribadi. Platform ini mengadakan berbagai macam *event* yang dirancang khusus untuk melibatkan dan memberdayakan anak muda, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan mereka dalam berbagai bidang, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.2. Pada halaman ini, terdapat beberapa aspek yang perlu dievaluasi. Pertama, terdapat gambar yang memiliki ukuran yang cukup besar, sehingga tampilan dari teks terlihat kecil dan kurang optimal. Penyampaian informasi pada deskripsi kegiatan juga perlu diperhatikan, karena tidak menyertakan lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna yang berpotensi tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut.



Gambar 4.2 Halaman *Event*

3. *Career*

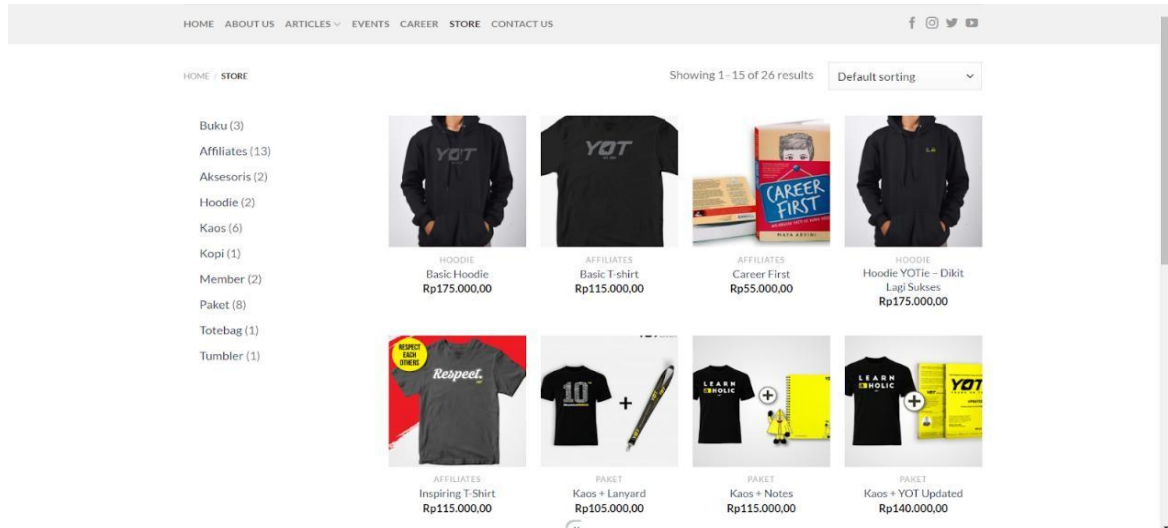
Halaman *career* merupakan platform yang disediakan bagi anak muda yang ingin mengembangkan potensinya melalui partisipasi dalam program *internship* yang diselenggarakan oleh Young On Top. Program ini tidak hanya terbuka untuk mahasiswa, melainkan juga dapat diikuti oleh *fresh graduate*, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 4.3. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu dievaluasi pada halaman ini. Pertama, pemilihan warna yang dominan putih pada tampilan fitur tersebut dapat memberikan kesan monoton dan potensial membuat pengguna merasa bosan. Kedua, jarak antar elemen pada halaman ini tidak konsisten, menyebabkan beberapa elemen terlalu jauh dan ada pula yang terlalu dekat. Ketiga, perlunya perubahan pada beberapa elemen agar pengguna tertarik dalam mengakses fitur tersebut. Keempat, perlunya menambahkan video singkat terkait program *internship* agar lebih menarik dan informatif.



Gambar 4.3 Halaman *Career*

4. *Store*

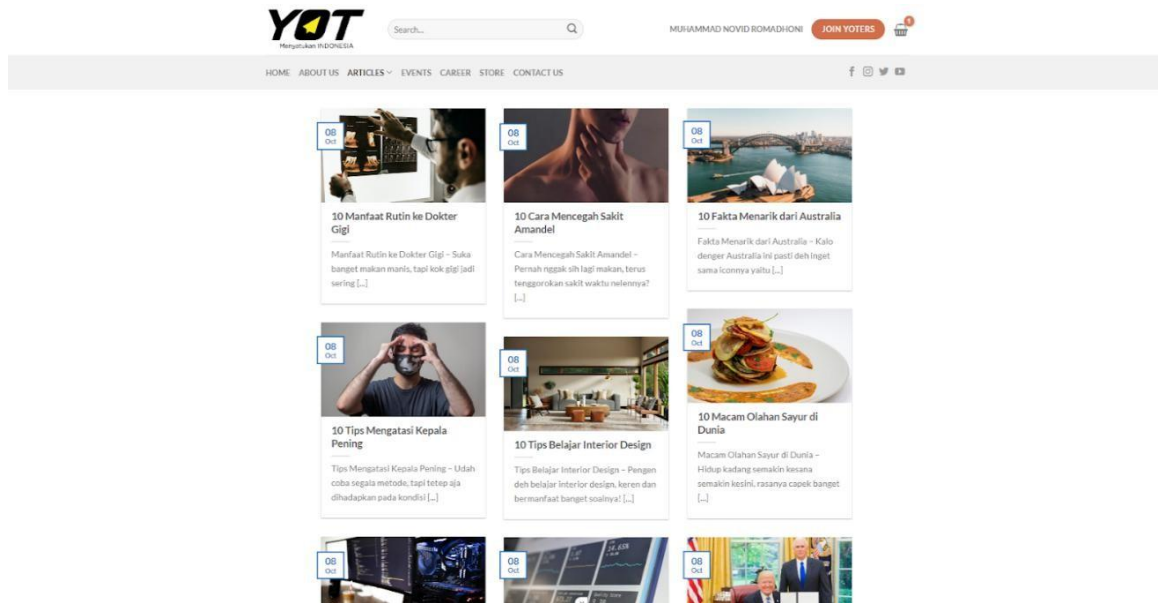
Halaman *store* merupakan fitur yang memungkinkan platform ini menjual berbagai jenis merchandise dari Young On Top, sebagaimana tergambar pada Gambar 4.4. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan membeli *merchandise* yang mencakup beragam produk yang ditawarkan oleh Young On Top. Selain itu, koleksi buku yang tersedia dalam fitur ini dirancang khusus untuk memberikan wawasan, motivasi, dan panduan praktis guna mendukung perkembangan karir dan pengembangan diri para anak muda. Terdapat beberapa aspek perlu diperhatikan terhadap halaman *store*. Pertama, tata letak produk perlu disesuaikan agar jarak antar produk tidak terlalu jauh atau terlalu dekat, sehingga menciptakan tampilan produk yang lebih teratur dan mudah dinavigasi oleh pengguna. Kedua, perlu mempertimbangkan variasi warna agar tidak terkesan monoton, yang dapat membuat pengguna lebih tertarik dan terinspirasi saat menjelajahi halaman *store*. Ketiga, tidak adanya fitur filter seperti rentang harga atau *popular* untuk mempermudah pencarian terhadap produk yang relevan. Keempat, tidak adanya tombol tambah keranjang langsung dibawah produk, sehingga pengguna tidak harus mengklik produk terlebih dahulu untuk menambahkannya ke keranjang.



Gambar 4.4 Halaman *Store*

5. Artikel

Fitur artikel pada aplikasi web Young On Top memberikan platform untuk berbagi konten informasi yang bersifat inspiratif dan bermanfaat, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.5. Fitur ini secara dirancang untuk memberikan wawasan, panduan, dan motivasi kepada pengguna, khususnya anak muda dalam berbagai aspek kehidupan. Fitur artikel di aplikasi web Young On Top bukan hanya sebagai sumber informasi, melainkan juga sebagai sumber inspirasi dan motivasi. Meski demikian, dalam evaluasi terhadap fitur ini, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Terlihat adanya banyak ruang kosong pada tampilan halaman awal pilihan artikel, sehingga kesan yang diberikan adalah jumlah artikel yang terbatas. Tidak ada perbedaan yang jelas antara judul dan paragraf dalam setiap kotak, membuat pengguna sulit untuk memahami struktur dan alur informasi. Tidak tersedianya kategori setiap artikel, sehingga pengguna merasa kesulitan menemukan artikel yang diinginkan seperti kategori teknologi, karir, gaya hidup, kuliner dan lain sebagainya.



Gambar 4.5 Halaman Artikel

4.2 Perumusan Pengguna Sasaran

Pengguna sasaran dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4.6, yang memperlihatkan gambaran visual yang jelas mengenai kelompok individu yang menjadi fokus utama dari penelitian ini. Sasaran utama dari perumusan ini adalah seorang mahasiswa atau mahasiswi yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi karena mewakili karakteristik dari aplikasi web YOT yang merupakan komunitas anak muda untuk mengembangkan karir dan meningkatkan keterampilan mereka sehingga dapat meraih kesuksesan di usia muda.



Gambar 4.6 Pengguna Sasaran

Terdapat lima partisipan pada pengujian ini, dimana dua diantaranya adalah pengguna yang sudah pernah menggunakan, dan tiga lainnya adalah pengguna yang belum pernah menggunakan. Dapat dilihat pada Tabel 4.1 merupakan partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi web. Sedangkan pada Tabel 4.2 merupakan partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi web.

Tabel 4.1 Daftar Partisipan Yang Sudah Pernah Menggunakan Aplikasi Web

No	Nama	Demografi, Psikografi, dan Teknografi
1.	Lestina	Umur : 20 Jenis Kelamin : Perempuan Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Akuntansi Literasi Teknologi : Laptop dan <i>Smartphone</i> Tujuan : Mencari peluang untuk berkolaborasi dalam <i>event</i> atau kegiatan yang relevan.
2.	Alhimni	Umur : 20 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Hubungan Internasional Literasi Teknologi : Laptop dan <i>Smartphone</i> :

		Tujuan : Mengembangkan jaringan profesional dengan bergabung dalam komunitas Young On Top.
3.	Alif	Umur : 22 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Hubungan Internasional Literasi Teknologi : Laptop dan <i>Smartphone</i> Tujuan : Berpartisipasi dalam seminar, webinar, atau workshop yang berkaitan dengan karir di bidang hubungan internasional.

Tabel 4.2 Daftar Partisipan Yang Belum Pernah Menggunakan Aplikasi Web

No	Nama	Demografi, Psikografi, dan Teknografi
1.	Reynaldi	Umur : 25 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Statistika Literasi Teknologi : Laptop dan <i>Smartphone</i> Tujuan : Mengakses artikel atau materi pembelajaran yang relevan dengan statistik dalam berbagai bidang.
2.	Surhes	Umur : 22 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Informatika Literasi Teknologi : Laptop dan <i>Smartphone</i> Tujuan : Mengikuti tren terbaru dalam teknologi dan inovasi melalui konten yang disediakan oleh aplikasi untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam informatika dan pengembangan perangkat lunak

4.3 Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Di bagian ini, peneliti menyusun *user stories* yang mencakup berbagai fitur dari aplikasi web YOT. *User stories* yang dikembangkan mempertimbangkan fungsi utama aplikasi serta harapan pengguna saat berinteraksi dengan platform tersebut. Selain itu, peneliti juga merancang *user journey* berdasarkan *user stories* yang telah dibuat. Berikut adalah rincian dari *user stories* dan *user journey* yang telah dirancang.

4.3.1 Penetapan *User Stories*

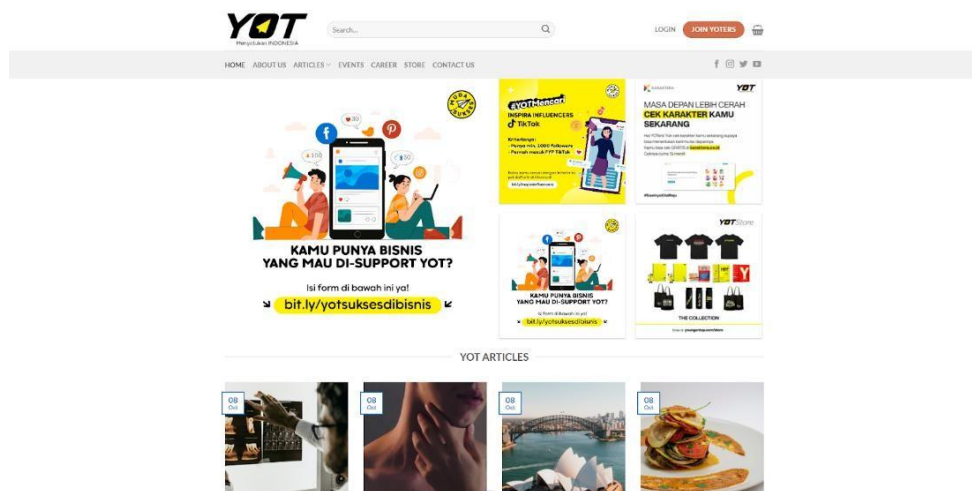
Berikut *user stories* yang sudah dibuat dari aplikasi web YOT:

1. Sebagai pengguna yang baru, saya ingin mendaftar akun, sehingga saya dapat mengakses semua fitur aplikasi Young On Top.
2. Sebagai mahasiswa, saya ingin mengikuti berbagai macam *event*, sehingga saya memiliki banyak pengalaman yang dapat membantu dalam karir saya kedepannya.
3. Sebagai mahasiswa, saya ingin mendaftar program *internship* untuk menambah pengalaman, sehingga nantinya saya mendapatkan pengalaman untuk membantu saya dalam mendapatkan pekerjaan.
4. Sebagai pengguna, saya ingin mendapatkan rekomendasi buku tentang motivasi untuk anak muda, sehingga nantinya saya mendapatkan pengetahuan untuk meningkatkan diri saya.
5. Sebagai pengguna, saya ingin mendapatkan artikel dan konten berguna untuk pengembangan diri saya, sehingga saya mendapatkan informasi terbaru.

4.3.2 Penetapan *User Journey*

1. *User journey* dari *user stories* 1

- 1.1. Pengguna masuk ke halaman beranda dari aplikasi web Young On Top. Selanjutnya, pengguna memilih tombol *join yoters* untuk mendaftar, dapat dilihat pada Gambar 4.7.

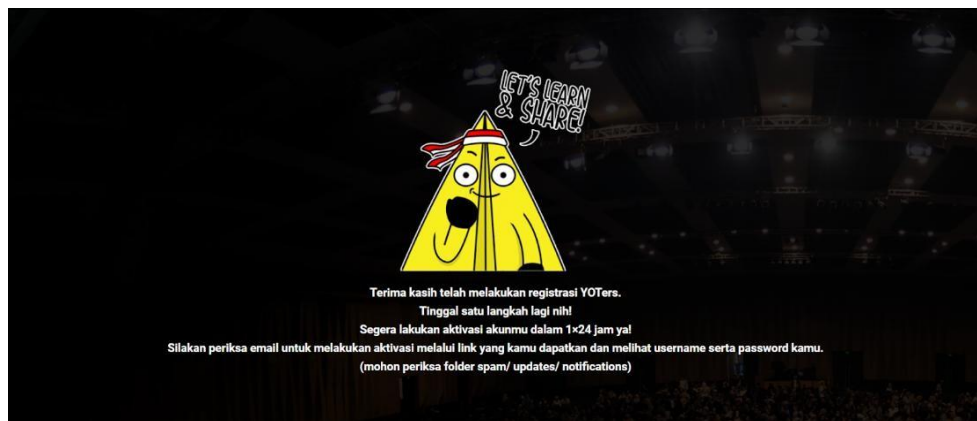


Gambar 4.7 Halaman Beranda

- 1.2. Setelah masuk ke halaman *registrasi*, pengguna diminta untuk mengisi formulir yang sudah disediakan. Selanjutnya pengguna menekan tombol *register* setelah mengisi formulir sebelumnya, dapat dilihat pada Gambar 4.8.

Gambar 4.8 Formulir *Registrasi*

- 1.3. Setelah menekan tombol *register* akan muncul halaman yang dimana pengguna untuk mengkonfirmasi data sebelumnya melalui *email* yang sudah diisi pada formulir, dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Setelah *Registrasi*

- 1.4. Setelah membuka *email*, pengguna diminta untuk membuat password untuk akun tersebut. Apabila sudah membuat *password*, akun tersebut sudah otomatis terdaftar yang dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Aktivasi Akun

Berikut *user journey* dari *user stories* 1 menggunakan format halaman - [aksi] - halaman, yaitu Beranda - [Join Yoters: Mengisi Formulir Pendaftaran - Mendaftar] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi Akun - Buat *Password*] – *Login*.

2. *User journey* dari *user stories* 2

2.1. Langkah awal yaitu dengan masuk ke halaman *event*, mahasiswa bisa memilih kegiatan yang ingin diikuti. Setelah memilih, mahasiswa bisa menekan tombol daftar untuk mengikuti kegiatan tersebut, dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman *Event*

2.2. Langkah terakhir yaitu mahasiswa dapat langsung mengisi formulir pendaftaran sebagai syarat mengikuti kegiatan tersebut. Setelah mengisi formulir, mahasiswa menekan tombol *submit* yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.

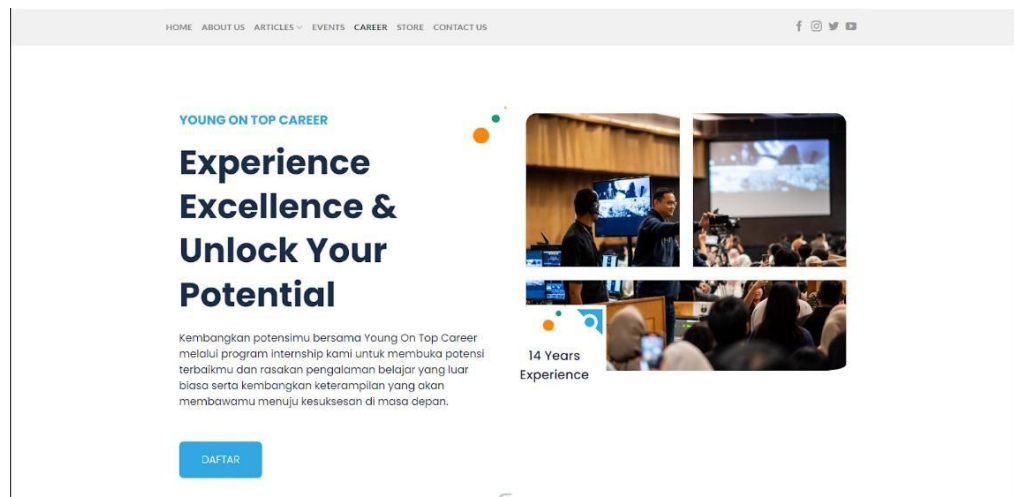
The image shows a registration form titled "Daftar YOT Nongkrong" on a white background against a blue backdrop. The form includes fields for "Nama Lengkap (Required)", "Email (Required)", and "Nomor Whatsapp (Required)". Below these is a text area for "Saya bersedia untuk mengikuti YOT Nongkrong pada Sabtu, 7 Oktober 2023 Pukul 16:00-20:00 WIB di Area Blok M (Required)" and a dropdown menu for "Ya, saya akan hadir". A "SUBMIT" button is at the bottom. To the right is a colorful poster for "YOT Nongkrong Batch 3" on Saturday, 7 October 2023, from 16:00-20:00 WIB in Area Blok M. The poster features a QR code and the text "Edisi Maining-an Bareng" and "Daftar di sini youngontop.com/nongkrong".

Gambar 4.12 Formulir Pendaftaran *Event*

Berikut *user journey* dari *user stories 2* menggunakan format halaman - [aksi] - halaman, yaitu Beranda - [*Event*: Memilih *Event* - Mengisi Formulir Pendaftaran] – Terdaftar.

3. *User journey* dari *user stories 3*

3.1. Langkah pertama yaitu dengan masuk ke halaman *career*, mahasiswa menekan tombol daftar untuk mendaftarkan diri dalam mengikuti kegiatan tersebut, dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman *Career*

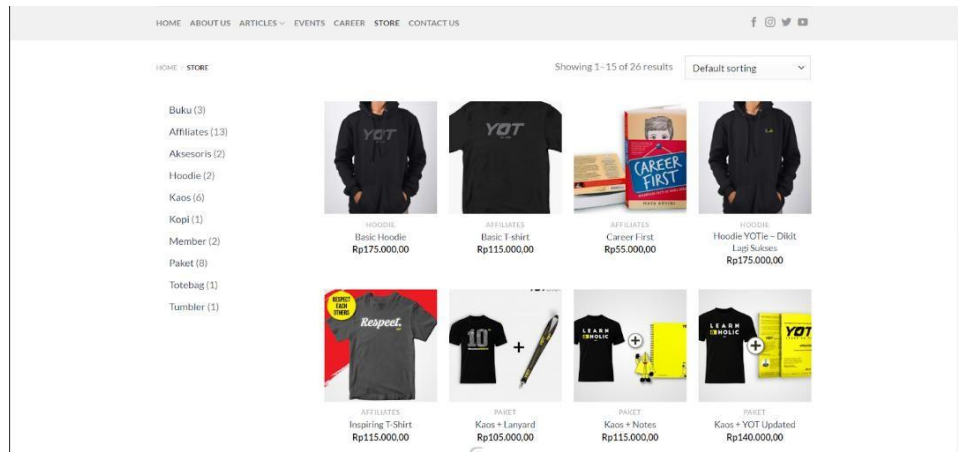
3.2. Langkah selanjutnya yaitu, mahasiswa mengisi formulir pendaftaran untuk mengikuti program tersebut. Untuk bagian status memilih mahasiswa, setelah mengisi formulir mahasiswa menekan tombol *submit* untuk mengirimkan data kepada tim Young On Top yang dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Gambar 4.14 Formulir Pendaftaran *Career*

Berikut *user journey* dari *user stories* 3 menggunakan format halaman - [aksi] - halaman, yaitu Beranda - [*Career*: Mengisi Formulir Pendaftaran] – Terdaftar.

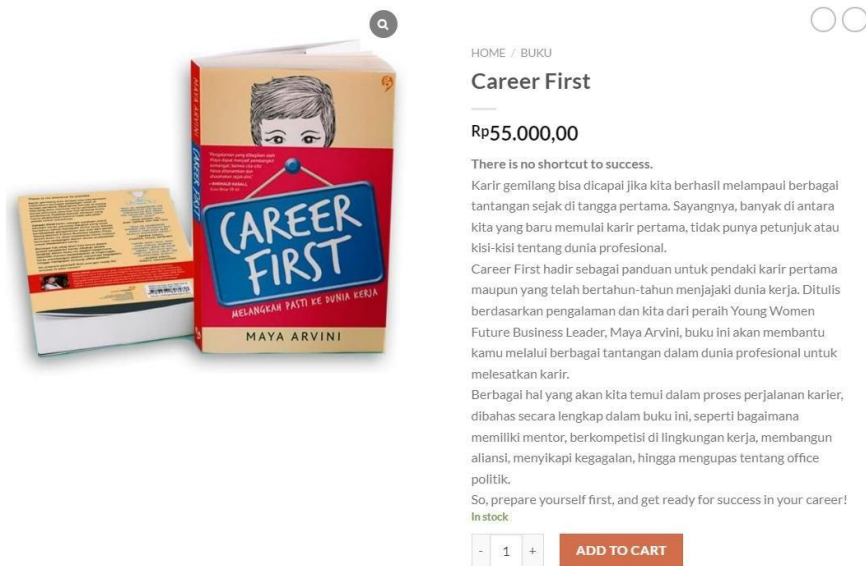
4. *User journey* dari *user stories* 4

4.1. Langkah pertama yaitu dengan masuk ke halaman *store*, pengguna bisa memilih produk yang diinginkan yang dapat dilihat pada Gambar 4.15.



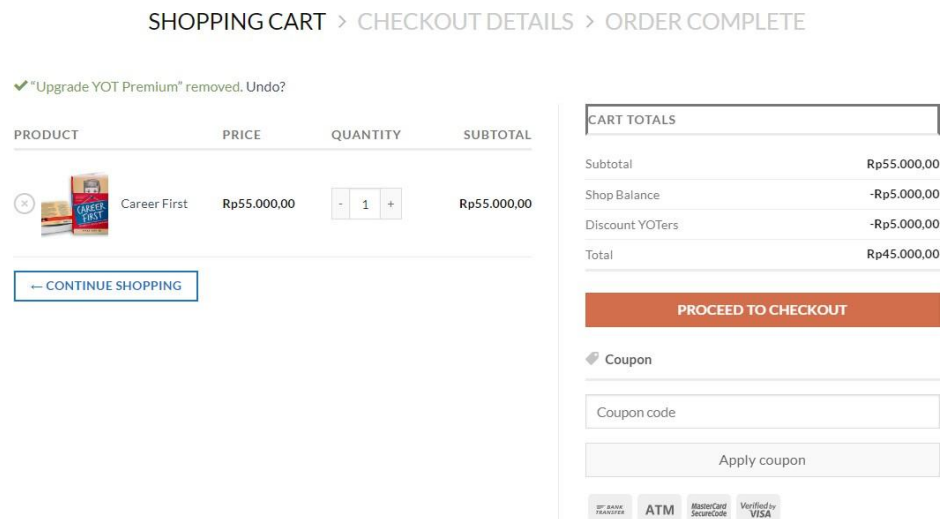
Gambar 4.15 Halaman *Store*

4.2. Setelah memilih produk yang diinginkan, selanjutnya pengguna bisa menentukan jumlah yang ingin di beli. Langkah selanjutnya menekan tombol *add to cart* untuk memasukkan produk tersebut ke daftar pembelian, dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Pembelian Produk

4.3. Selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman pembelian, pada halaman ini, pengguna akan melihat daftar produk dan total pembayaran yang akan diberikan kepada pengguna. Apabila sudah benar, pengguna dapat menekan tombol *proceed to checkout* untuk melanjutkan proses pembelian, dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Keranjang Belanja

4.4. Langkah selanjutnya, pengguna akan diminta untuk mengisi alamat pengiriman dan juga melanjutkan proses pembayaran produk, dapat dilihat pada .

Have a coupon? [Click here to enter your code](#)

BILLING DETAILS

First name *

Country / Region *
Indonesia

Province *

Postcode / ZIP *

Street address *

Town / City *


District *

Phone

YOUR ORDER

PRODUCT	SUBTOTAL
Career First x 1	Rp55.000,00
Subtotal	Rp55.000,00
Shipping	Self Pickup
Shop Balance	-Rp5.000,00
Discount YOTers	-Rp5.000,00
Total	Rp45.000,00

You have shop balance Rp25.000,00 with limit usage Rp5.000,00/transaction. Rp5.000,00 will be debited from your wallet and Rp45.000,00 will be paid through other payment method

Transfer Bank/ATM & Go-Pay 

I have read and agree to the website terms and conditions *

PLACE ORDER

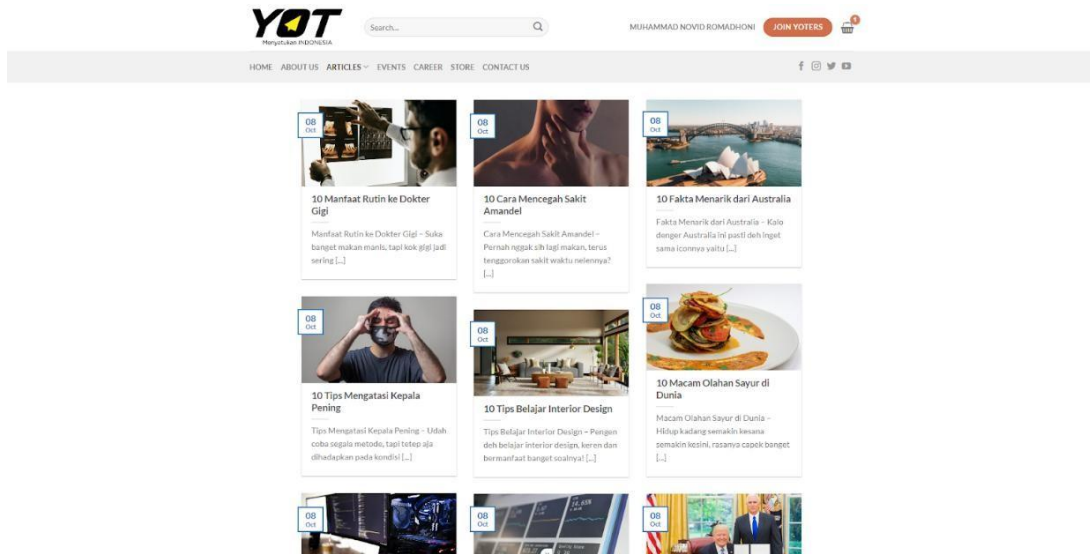
Your personal data will be used to process your order, support your experience throughout this website, and for other purposes described in our privacy policy.

Gambar 4.18 Halaman Detail Pembelian

Berikut *user journey* dari *user stories* 4 menggunakan format halaman - [aksi] - halaman, yaitu Beranda - [Store: Memilih buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran: Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.

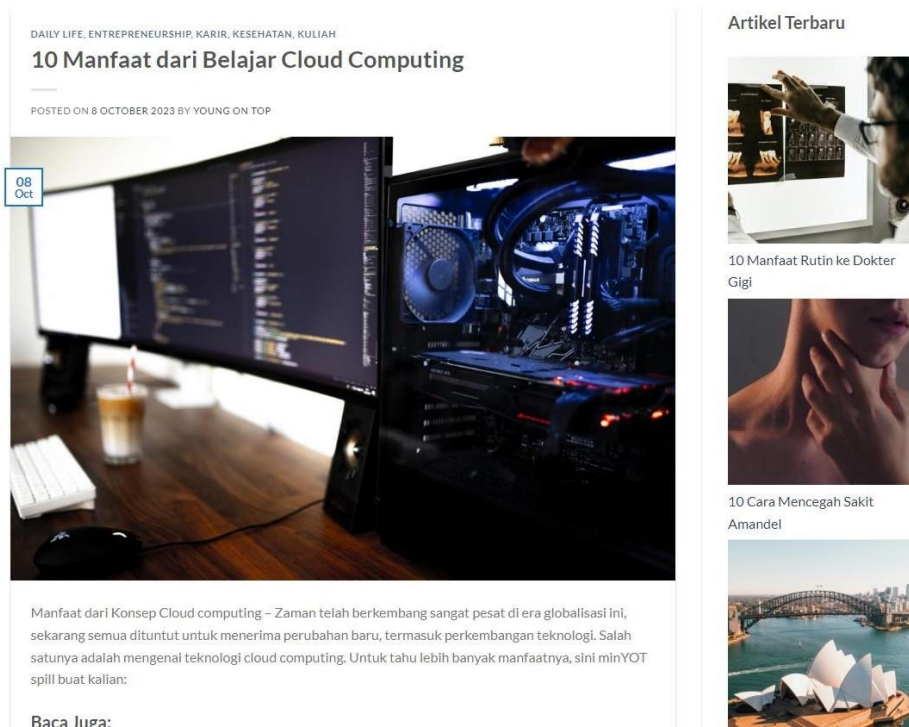
5. *User journey* dari *user stories* 5

5.1. Langkah pertama yaitu dengan masuk ke halaman *articles*, pengguna bisa memilih artikel yang sesuai dengan keinginan pengguna, dapat dilihat pada Gambar 4.19.



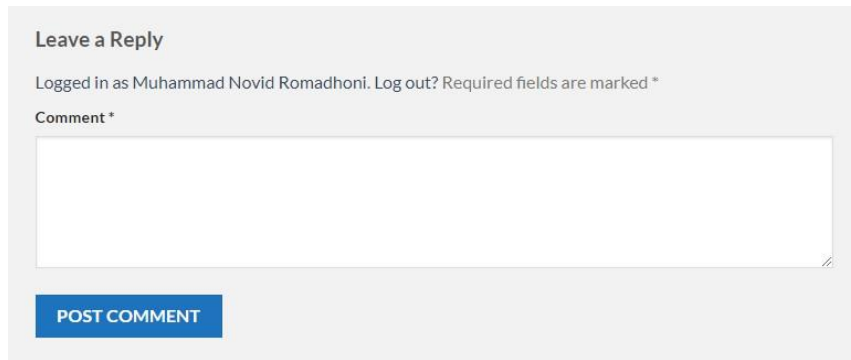
Gambar 4.19 Halaman Artikel

5.2. Setelah memilih artikel yang diinginkan, pengguna bisa menekan artikel yang diinginkan selanjutnya bisa langsung membaca artikel tersebut, yang dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman Isi Artikel

5.3. Langkah selanjutnya, apabila pengguna memiliki kritik atau saran dari artikel yang diberikan, pengguna bisa menuliskannya pada kolom komentar bagian bawah dari artikel, yang dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Leave a Reply

Logged in as Muhammad Novid Romadhoni. Log out? Required fields are marked *

Comment *

POST COMMENT

Gambar 4.21 Kolom Komentar Artikel

Berikut *user journey* dari *user stories* lima menggunakan format halaman - [aksi] - halaman, yaitu Beranda - [Artikel : Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.

4.4 Evaluasi 1

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan berbagai kegiatan diantaranya yaitu observasi, wawancara, dan pengisian sus kepada partisipan yang terlibat.

4.4.1 Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi mengenai *user journey* yang partisipan lakukan terhadap tugas yang diberikan. *User journey* dari *user stories* menggunakan format halaman - [aksi] - halaman. Berikut merupakan alur langkah partisipan yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Alur Langkah Partisipan

Partisipan	Alur Langkah Partisipan
Reynaldi	<p><i>User stories 1:</i> Beranda - [Join Yoters: Isi Form Pendaftaran - Mendaftar] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi - Buat Password] - Login.</p> <p><i>User stories 2:</i> Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 3:</i> Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 4:</i> Beranda - [Store: Buku - Quick View - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran: Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User stories 5:</i> Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</p>
Surhes	<p><i>User stories 1:</i> Beranda - Login - [Join Yoters: Isi Formulir Pendaftaran - Mendaftar] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi - Buat Password] - Login.</p> <p><i>User stories 2:</i> Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 3:</i> Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 4:</i> Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User stories 5:</i> Beranda - [Artikel: Daily Life - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</p>
Lestina	<p><i>User stories 2:</i> Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 3:</i> Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 4:</i> Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User stories 5:</i> Beranda - [Artikel: Tips - Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</p>
Alhimni	<p><i>User stories 2:</i> Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 3:</i> Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User Stories 4:</i> Beranda - [Store: Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User Stories 5:</i> Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel</p>
Alif	<p><i>User stories 2:</i> Beranda - About Us - Career - Contact Us - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 3:</i> Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories 4:</i> Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Jenis Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User Stories 5:</i> Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel</p>

4.4.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi terhadap partisipan, selanjutnya dilakukan pengumpulan umpan balik kualitatif dengan melakukan wawancara. Hasil yang diperoleh dari wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Wawancara Disukai dan Tidak Disukai

Partisipan	Hal yang Disukai	Hal yang Tidak Disukai
Reynaldi	Tampilan pada aplikasi web ini cukup baik.	Tampilan warna antar halaman yang berbeda-beda.
Surhes	Tersedianya fitur <i>event</i> dan <i>internship</i> memiliki potensi untuk mendukung mahasiswa agar lebih produktif.	Tampilan saat ingin mendaftar akun kurang menarik.
Lestina	Ketersediaan tanggal rilis pada halaman artikel memberikan informasi apakah artikel tersebut baru atau sudah lama. Setiap artikel dilengkapi dengan kolom komentar pengguna di bagian bawah, memungkinkan para pengguna untuk memberikan kritik, saran, atau komentar terhadap artikel tersebut.	Warna halaman pada bagian <i>event</i> .
Alhimni	Kemudahan akses terkait proses pendaftaran tercermin dalam penyajian formulir secara lengkap yang memberikan informasi mengenai data apa saja yang harus diisi oleh pengguna. Selain itu, platform ini juga menyajikan sejumlah artikel yang bermanfaat bagi pengguna, melengkapi pengalaman akses dan memberikan nilai tambah dalam bentuk informasi yang relevan.	Tampilan UI yang kurang menarik.
Alif	Terdapat beberapa aspek menarik dan keunggulan yang menjadi daya tarik saat pengguna menggunakan aplikasi Young On Top. Salah satu aspek yang dapat disorot adalah kelengkapan berbagai pilihan menu yang mendukung pengguna dalam menyusun jenjang karir. Mulai dari beragamnya <i>event</i> yang diselenggarakan hingga tersedianya visi misi yang jelas dari Young On Top, keseluruhan fitur ini membantu pengguna untuk memahami konteks keseluruhan dengan efektif dalam waktu yang singkat.	Tampilan warna antar halaman yang berbeda-beda.

4.4.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan umpan balik kuantitatif dengan menggunakan kuesioner SUS. Kemudian hasil umpan balik dari kuesioner SUS dilakukan perhitungan penilaian SUS yang dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Umpan Balik Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Partisipan				
		Lestina	Alif	Alhimni	Reynaldi	Surhes
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	4	5	2	3	5
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	1	2	1	2	3

3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	4	5	4	5	5
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	1	1	1	2	5
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	5	4	4	3	5
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	4	3	3	2	5
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	4	5	5	4	5
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	1	1	2	5
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	4	5	5	4	5
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	2	1	1	4	5
Skor SUS		77.5	90.0	82.5	67.5	55.0
Rata-rata		74.5				
Predikat		Baik				

Berdasarkan hasil pengujian usability yang telah dilakukan terhadap partisipan terkait desain asli, didapatkan kesimpulan bahwa desain asli YOT memiliki fungsi yang terintegrasi dengan baik, namun terdapat banyaknya inkonsistensi yang ditemukan, hal ini dibuktikan dengan skor yang tinggi pada pertanyaan 6. Pada pertanyaan 4 sebagian besar partisipan tidak merasa membutuhkan dukungan teknis yang signifikan namun untuk partisipan baru memerlukan dukungan teknis dalam menggunakan aplikasi ini. Selanjutnya pada pertanyaan 10, partisipan baru perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem dari YOT dengan memberikan skor tinggi pada pertanyaan tersebut. Hasil pengujian ini menunjukkan skor SUS rata-rata 83.5, dengan mendapatkan predikat "Baik".

4.5 Analisis Hasil

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi, wawancara, dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk memahami pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi web Young On Top.

4.5.1 Observasi

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh para partisipan menunjukkan bahwa mereka berhasil melaksanakan *task* yang telah ditetapkan sesuai dengan *user stories* yang dirancang oleh peneliti. Meskipun demikian, terdapat beberapa partisipan yang menjalani *user journey* dengan cara yang sedikit berbeda dari yang telah ditentukan oleh peneliti, namun hal tersebut tidak menjadi hambatan yang signifikan karena semua partisipan berhasil menyelesaikan *task* yang diberikan oleh peneliti.

4.5.2 Wawancara

Dari Tabel 4.4, diperoleh umpan balik dari partisipan setelah menggunakan aplikasi web Young On Top. Beberapa faktor memudahkan dan disukai oleh partisipan, seperti tampilan *navigasi bar* yang mempermudah pengguna mencari informasi, serta ketersediaan berbagai fitur yang disukai, seperti fitur *event*, karir, artikel, dan *store*. Namun, terdapat juga faktor-faktor yang menyulitkan dan tidak disukai pengguna, seperti kurangnya informasi yang jelas pada fitur *event*, pemilihan warna pada halaman *event*, tampilan pop-up yang terlalu banyak, tata letak yang kurang rapi, dan ketidaktersediaan opsi login selain melalui aplikasi web tersebut.

4.5.3 *System Usability Scale* (SUS)

Selanjutnya, dari Tabel 4.5, hasil umpan balik kuesioner SUS menunjukkan rata-rata skor usability aplikasi web Young On Top sebesar 74,5 dengan predikat "Baik". Meskipun hasil tersebut menunjukkan kualitas usability yang baik, terdapat catatan bahwa terdapat inkonsistensi dalam sistem yang tinggi, perlunya dukungan teknis dalam menggunakan aplikasi ini, serta kebutuhan akan dukungan teknis yang cukup signifikan dalam menggunakan aplikasi web Young On Top.

4.5.4 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kekurangan yang signifikan pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi web Young On Top. Kekurangan tersebut mencakup berbagai aspek, seperti tata letak yang kurang rapi, pemilihan warna yang tidak konsisten, serta ketersediaan informasi yang tidak memadai untuk membantu pengguna memahami fitur-fitur yang ada. Selain itu, perlu ditambahkan

metode pendaftaran akun. Oleh karena itu, perbaikan yang menyeluruh pada aspek-aspek tersebut sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan pada aplikasi web Young On Top. Dengan melakukan perbaikan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi web Young On Top

BAB V

REDESAIN

5.1 UI Hasil Redesain

Berdasarkan evaluasi terhadap desain asli dari aplikasi web YOT terdapat permasalahan terkait tata letak, pemilihan warna, ketersediaan informasi yang baik, dan metode pendaftaran akun. Hal ini berdampak pada pengalaman pengguna yaitu terkait kegunaan, aksesibilitas, kegembiraan, efisiensi, serta kejelasan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Setelah melakukan identifikasi terhadap permasalahan UI/UX dari aplikasi YOT, peneliti telah melakukan redesain UI/UX pada aplikasi tersebut. Redesain yang dilakukan yaitu memperbaiki tata letak menjadi lebih rapi, penyesuaian warna tiap halaman agar lebih sesuai, menambahkan beberapa informasi agar lebih memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi, dan menambahkan fitur pendaftaran melalui pihak ketiga seperti *facebook* dan *Google* agar memudahkan pengguna dalam membuat akun. Berikut hasil redesain aplikasi web YOT.

5.1.1 Hasil Redesain Fitur YOT

Berikut hasil redesain yang telah dilakukan terhadap berbagai fitur yang ada pada aplikasi Young On Top (YOT). Proses redesain ini bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas, estetika, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

1. Halaman Pendaftaran

Pada halaman pendaftaran ini peneliti melakukan penambahan metode pendaftaran akun dan penggantian tampilan *background* agar pengguna dapat melihat dengan jelas teks yang ada pada halaman pendaftaran. Tampilan dari hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.1.

YOT
Menyatukan INDONESIA

HOME ABOUT US ARTICLES ▾ EVENTS CAREER STORE CONTACT US Search... LOGIN JOIN YOTERS

Join Us!

Daftarkan diri kamu sebagai YOTers untuk mendapatkan weekly newsletter dengan informasi menarik, seputar leadership, entrepreneurship, karir dan kuliah yang bisa menginspirasi kamu untuk meraih sukses.

Nama Depan *
Alexander

Nama Belakang *
Graham

Jenis Kelamin *
 Laki-Laki Perempuan

Tanggal Lahir
1980-04-21

Email *
alexandergraham@gmail.com

Nomor Whatsapp *
+62 812-3456-7893

Kota Domisili *
Aceh Barat

Pekerjaan saat ini *
Pelajar

Masukkan Nama Sekolah/Kampus Kamu *
SMAN 1 Tanjungpura

SAYA TERTARIK UNTUK MENDAPATKAN INSIGHT DAN/ATAU AKTIF DALAM KEGIATAN YANG AKAN MENGASAH KEMAMPUAN SAYA AGAR:*

Pilih minimal satu jawaban di bawah ini ya

Sukses di Kuliah Sukses di Kerja Sukses di Bisnis

APAKAH KAMU MAU MENDAPAT PENGHASILAN TAMBAHAN (FREELANCER/RESELLER)?*

Ya Tidak

APAKAH KAMU SAAT INI SEDANG MEMBUTUHKAN BIAYA PENDIDIKAN?*

Ya Tidak

Dengan mengisi form ini, saya setuju untuk mendapatkan berbagai informasi menarik dan inspiratif secara eksklusif dari Young On Top

Saya bukan robot

RECAPTCHA
Privasi - Kebijakan

REGISTER

Signup with Facebook

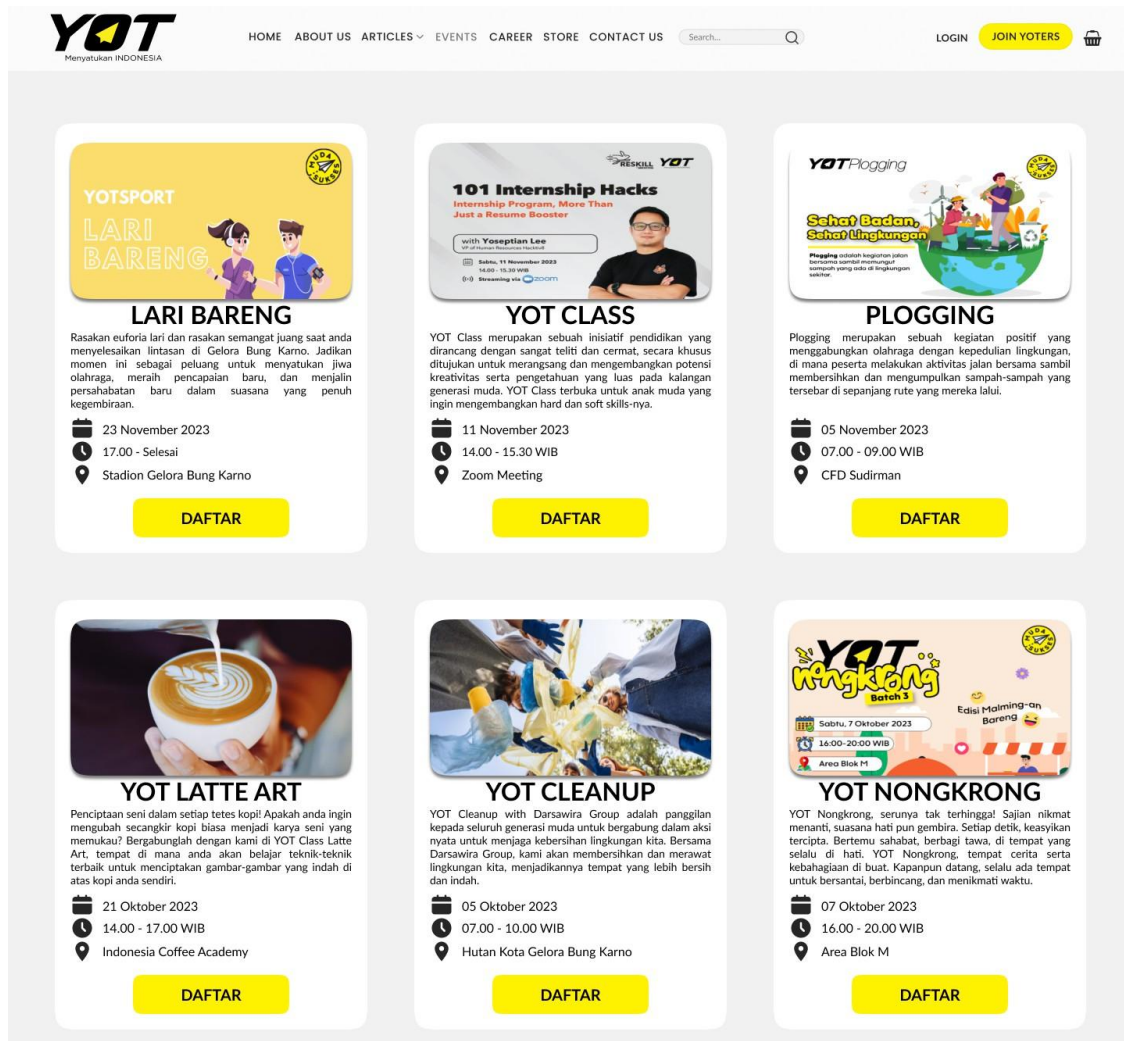
Signup with Google

ABOUT US CONTACT US TERMS AND CONDITIONS PRIVACY POLICY REFUND POLICY
Copyright 2024 © YoungOnTop

Gambar 5.1 Hasil Redesain Halaman Pendaftaran

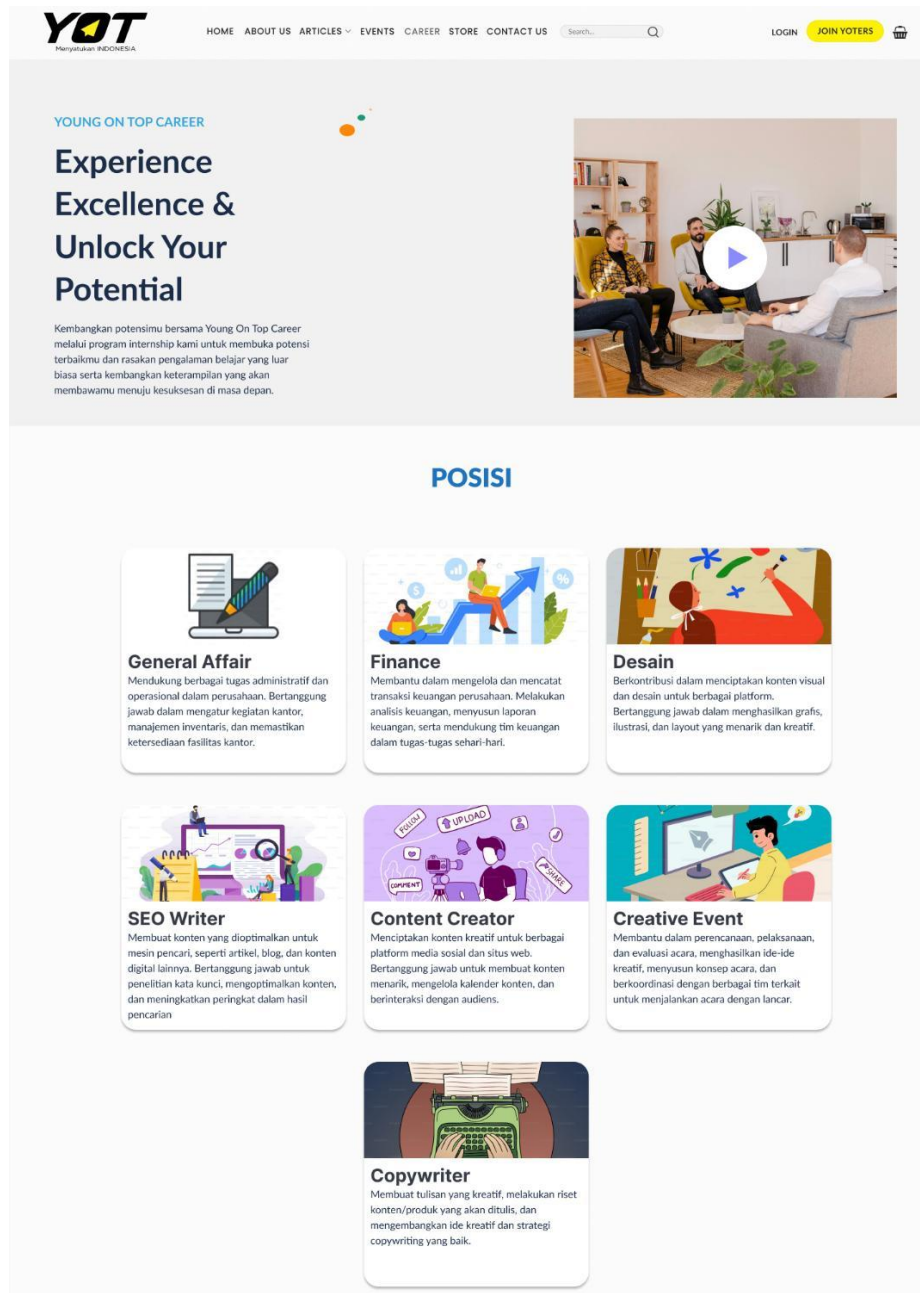
2. Halaman *Event*

Pada halaman *event* peneliti melakukan redesain yaitu memperbaiki tata letak dari daftar *event* agar dapat memaksimalkan ruang pada halaman *event*, penggantian warna *background* pada halaman *event* agar sama dengan warna halaman lain, dan menambahkan informasi pada setiap *event* seperti: tanggal pelaksanaan, waktu pelaksanaan dan tempat pelaksanaan agar pengguna bisa melihat langsung informasi tersebut tanpa harus masuk kehalaman *event* yang dipilih. Tampilan dari hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.2.

Gambar 5.2 Hasil Redesain Halaman *Event*

3. Halaman *Career*

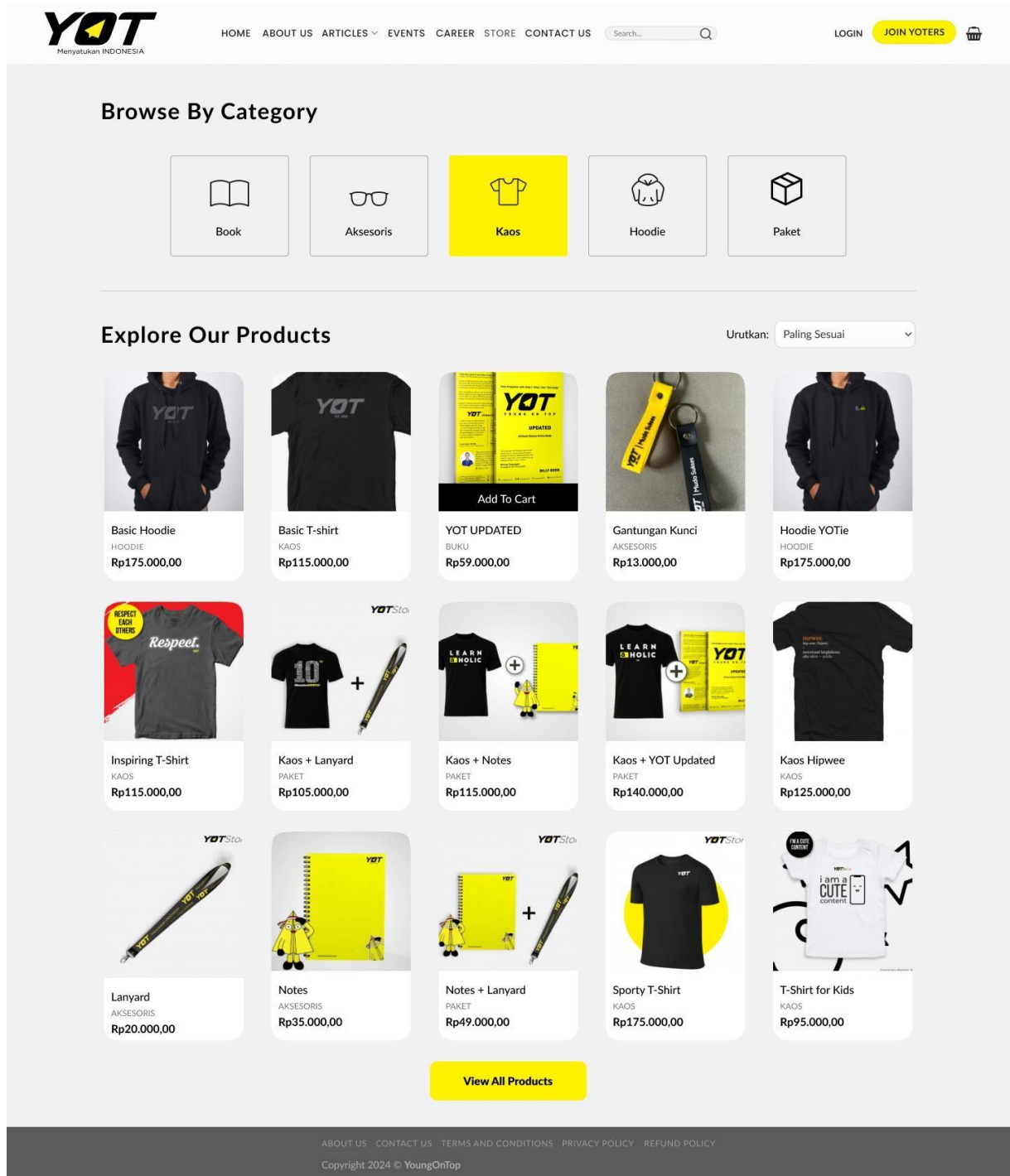
Pada halaman *career* peneliti melakukan redesain yaitu perbaikan pada tata letak agar terlihat lebih rapi dan menghilangkan tombol pada awal halaman dikarenakan tombol tersebut tidak menuju halaman baru tetapi menuju halaman yang sama sehingga penggunaan tombol tersebut kurang efektif. Selanjutnya peneliti menambahkan beberapa elemen agar pengguna tertarik dalam mengakses fitur tersebut. Terakhir ditambahkan video singkat terkait program *internship* agar lebih menarik dan informatif. Tampilan dari hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Hasil Redesain Halaman *Career*

4. Halaman *Store*

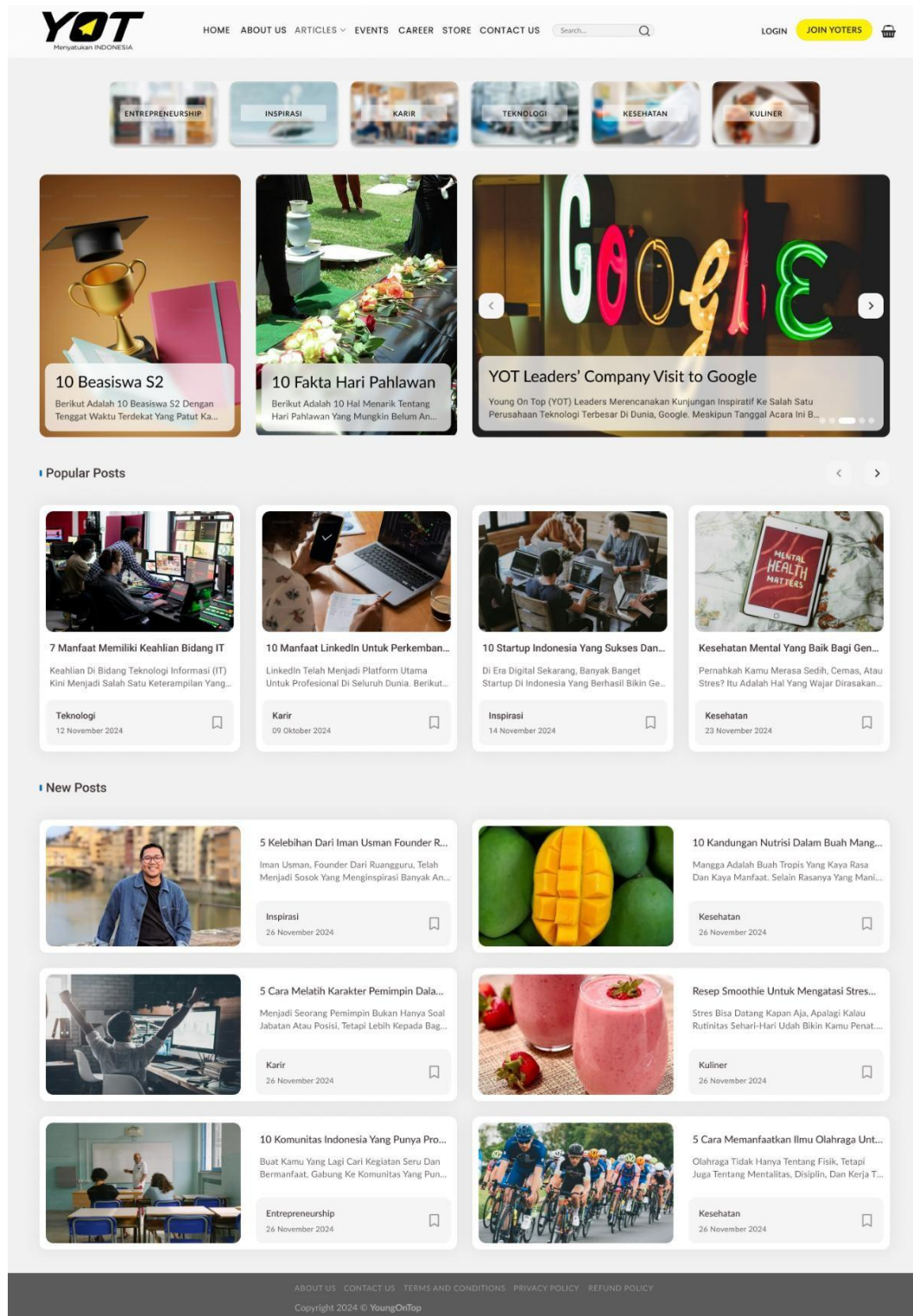
Pada halaman *store* peneliti melakukan redesain yaitu perbaikan pada tata letak produk agar terlihat lebih rapi. Selanjutnya memberikan variasi warna agar pengguna lebih tertarik dan terinspirasi saat menjelajahi halaman *store*. Kemudian penambahan fitur filter seperti rentang harga atau *popular* untuk mempermudah pencarian terhadap produk yang relevan. Terakhir menambahkan tombol “tambah keranjang” langsung dibawah produk, sehingga pengguna dengan mudah menambahkan produk ke keranjang. Tampilan dari hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Hasil Redesain Halaman *Store*

5. Halaman Artikel

Pada halaman *store* peneliti melakukan redesain yaitu perbaikan pada tata letak artikel agar terlihat lebih rapi dan dapat memaksimalkan ruang pada halaman artikel. Tampilan dari hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Hasil Redesain Halaman Artikel

5.2 Evaluasi UI Hasil Redesain

Setelah melakukan hasil redesain, peneliti melakukan evaluasi untuk hasil redesain yang telah dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terhadap hasil redesain tersebut.

5.2.1 Observasi

Pada tahapan pertama yaitu observasi, peneliti meminta partisipan untuk melakukan observasi terhadap hasil redesain yang telah dibuat. Tahap ini diperlukan agar pengguna dapat merasakan serta berinteraksi dengan hasil redesain yang telah dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Terdapat perubahan pada *user journey* pertama yaitu dengan menambahkan metode pendaftaran melalui pihak ketiga. Selain itu, tidak ada perubahan dalam *user journey* yang lainnya dikarenakan peneliti hanya memperbaiki tampilan dari fitur-fitur yang dikeluhkan oleh partisipan tanpa mengurangi dan menambahkan tahapan dalam menyelesaikan *user stories* tersebut. Berikut *user journey* pertama yang telah ditetapkan oleh peneliti:

User journey versi redesain untuk *user stories* 1: Beranda - [Join Yoters: Mendaftar melalui Google] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi] - Login.

Hasil alur langkah partisipan terhadap pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Alur Langkah Partisipan Terhadap Hasil Redesain

Nama	Alur Langkah Partisipan
Reynaldi	<p><i>User stories</i> 1: Beranda - [Join Yoters: Mendaftar melalui Google] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi] - Login.</p> <p><i>User stories</i> 2: Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 3: Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 4: Beranda - [Store: Buku - Quick View - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran: Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User stories</i> 5: Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</p>
Surhes	<p><i>User stories</i> 1: Beranda - [Join Yoters: Mendaftar melalui Google] - Terdaftar - [Email: Pesan - Aktivasi] - Login.</p> <p><i>User stories</i> 2: Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 3: Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 4: Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</p> <p><i>User stories</i> 5: Beranda - [Artikel: Daily Life - Memilih Artikel] - Membaca Artikel</p>
Lestina	<p><i>User stories</i> 2: Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 3: Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</p> <p><i>User stories</i> 4: Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi</p>

	Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan. <i>User stories 5: Beranda - [Artikel: Tips - Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</i>
Alhimni	<i>User stories 2: Beranda - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</i> <i>User stories 3: Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</i> <i>User Stories 4: Beranda - [Store: Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</i> <i>User Stories 5: Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</i>
Alif	<i>User stories 2: Beranda - About Us - Career - Contact Us - [Event: Pilih Event - Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</i> <i>User stories 3: Beranda - [Career: Isi Formulir Pendaftaran] - Terdaftar.</i> <i>User stories 4: Beranda - [Store: Buku - Memilih Buku - Menambahkan Buku] - Daftar Belanja - [Detail Pembayaran : Isi Formulir Pengiriman - Jenis Pengiriman - Daftar Pemesanan] - Mendapatkan Pesanan.</i> <i>User Stories 5: Beranda - [Artikel: Karir - Memilih Artikel] - Membaca Artikel.</i>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa partisipan pertama dan kedua berhasil menjalankan *user journey* yang telah ditetapkan peneliti dan semua partisipan melaksanakan *user journey* dengan konsisten dalam melaksanakan *user stories*. Oleh karena itu, tidak terdapat hambatan bagi partisipan dalam menjalankan *user journey* dari hasil redesain.

5.2.2 Wawancara

Pada tahapan selanjutnya yaitu wawancara, peneliti melakukan wawancara kepada partisipan agar mendapatkan umpan balik kualitatif terhadap hasil redesain yang telah dibuat. Hasil wawancara terhadap hasil redesain dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Hasil Wawancara Hasil Redesain

Nama	Hal yang Disukai	Hal yang Tidak Disukai
Reynaldi	Tersedianya fitur mendaftar akun melalui pihak ketiga sehingga memudahkan pengguna dalam membuat akun.	Tidak ada.
Surhes	Tersedianya fitur pencarian sehingga memudahkan dalam mencari informasi yang diinginkan.	Ukuran font pada tampilan navigasi bar yang sedikit kecil.

Lestina	Tampilan warna simple namun menarik sehingga membuat pengguna memahami isi informasi yang diberikan pada aplikasi web tersebut.	Tidak ada.
Alhimni	Tampilan warna yang memiliki ikonik tersendiri menjadikan situs ini berbeda dengan situs lainnya.	Tidak adanya filter pada fitur artikel sehingga sedikit menyulitkan pengguna.
Alif	Setiap <i>event</i> memiliki penjelasan singkat terkait jenis kegiatan atau benefit yang didapatkan sehingga memudahkan user dalam mengetahui tentang <i>event</i> yang diadakan.	Tidak ada.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap partisipan terkait hasil redesain, didapatkan kesimpulan bahwa hasil redesain YOT, partisipan menyukai tampilan warna yang simple namun menarik, informasi singkat tentang setiap event, dan fitur yang memudahkan pencarian informasi menjadi hal yang disukai dari situs ini, namun kurangnya filter pada fitur artikel dan ukuran tulisan pada navigasi bar yang sedikit kecil.

5.2.3 Pengujian Usabilitas

Pada tahapan selanjutnya yaitu pengujian usabilitas, peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan penghitungan SUS kepada partisipan agar mendapatkan umpan balik kuantitatif terhadap hasil redesain yang telah dibuat. Hasil pengujian usabilitas terhadap hasil redesain dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Usabilitas Hasil Redesain

No	Pertanyaan	Partisipan				
		Lestina	Alif	Alhimni	Reynaldi	Surhes
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	2	5	3	3	4
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	1	1	2	1	1
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	5	5	5	5	4
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	1	1	1	2	3
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	5	5	4	4	5
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	2	1	3	1	2

7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	5	4	5	4	5
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	1	2	1	2	2
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	5	4	3	4	4
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	1	2	2	2	2
Skor SUS		90.0	90.0	77.5	80.0	80.0
Rata-rata		83.5				
Predikat		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil pengujian usabilitas yang telah dilakukan terhadap partisipan terkait hasil redesain, didapatkan kesimpulan bahwa hasil redesain YOT, memiliki fungsi yang terintegrasi dengan baik, dengan peningkatan pada inkonsistensi yang ditemukan, hal ini dibuktikan dengan skor yang rendah pada pertanyaan 6. Selanjutnya untuk partisipan baru tidak begitu merasa membutuhkan dukungan teknis yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan skor yang rendah pada pertanyaan 4. Kemudian partisipan juga percaya bahwa banyak orang akan cepat mempelajari cara menggunakan sistem ini, hal ini dibuktikan dengan skor yang rendah pada pertanyaan 10. Meskipun ada beberapa partisipan yang merasa sedikit perlu mempelajari hal baru sebelum menggunakan sistem, mayoritas merasa percaya diri menggunakan sistem ini. Dengan skor SUS rata-rata 83.5, sistem ini mendapatkan predikat "Sangat Baik," menunjukkan tingkat usabilitas yang baik dan pengalaman pengguna yang positif.

5.3 Pengujian A/B

Setelah melakukan evaluasi UI terhadap hasil redesain, selanjutnya peneliti melakukan pengujian A/B. Pengujian A/B sendiri dilakukan dengan membandingkan desain asli yang dinamakan dengan versi A dan hasil redesain yang dinamakan versi B. Tahap pengujian A/B sendiri membandingkan hasil observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas terhadap desain asli dan hasil redesain.

5.3.1 Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada desain asli dan hasil redesain didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan dalam alur partisipan yang menunjukkan peningkatan kemudahan penggunaan sehingga partisipan dapat menyelesaikan *task* lebih cepat.

Pada desain asli yaitu *user stories* 1 melibatkan langkah-langkah manual seperti mengisi formulir pendaftaran dan membuat password setelah menerima email aktivasi. Dalam hasil redesain, proses ini disederhanakan dengan menambahkan opsi pendaftaran melalui *Google* atau *Facebook*, yang mengurangi jumlah langkah yang diperlukan dan mempercepat proses pendaftaran. Selain itu adanya penambahan opsi pendaftaran dapat

Untuk alur lainnya, seperti mendaftar pada *user stories* 2, *user stories* 3, *user stories* 4, dan *user stories* 5, baik desain asli maupun redesain memiliki langkah-langkah yang serupa. Secara keseluruhan, hasil redesain berhasil menyederhanakan beberapa proses kritis dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan mengurangi kompleksitas dan mempercepat alur tugas, khususnya dalam proses pendaftaran akun.

5.3.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara terhadap partisipan pada desain asli dan hasil redesain didapatkan kesimpulan bahwa pada desain asli, pengguna mengapresiasi tampilan aplikasi web yang baik, fitur *event* dan *career* yang mendukung produktivitas mahasiswa, ketersediaan tanggal rilis artikel yang memberikan informasi apakah artikel tersebut baru atau lama, serta kemudahan akses pada proses pendaftaran yang tercermin dalam penyajian formulir secara lengkap. Selain itu, kelengkapan menu yang mendukung jenjang karir juga menjadi daya tarik utama.

Namun, pengguna mengeluhkan tampilan warna yang tidak konsisten antar halaman, tampilan UI yang kurang menarik, dan tampilan pendaftaran akun yang tidak menarik. Dalam hasil redesain, banyak masalah ini berhasil diatasi dengan menambahkan fitur pendaftaran akun melalui pihak ketiga seperti *Google*, yang memudahkan proses pendaftaran dan mengurangi jumlah langkah yang diperlukan. Fitur pencarian juga diperkenalkan, memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang diinginkan. Tampilan warna yang lebih konsisten dan menarik, dengan warna ikonik yang membedakan situs ini dari situs lain, juga mendapat pujian. Pengguna juga mengapresiasi penjelasan singkat tentang event yang diadakan, yang membantu mereka memahami manfaat dan jenis kegiatan yang ditawarkan. Meskipun masih ada keluhan minor seperti ukuran font pada navigasi bar yang sedikit kecil

dan kurangnya filter pada fitur artikel, jumlah keluhan ini jauh berkurang dibandingkan dengan desain asli. Secara keseluruhan, redesain ini berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyederhanakan proses, memperbaiki tampilan antarmuka, dan memperkenalkan fitur baru yang relevan dan bermanfaat.

5.3.3 Pengujian Usabilitas

Berdasarkan hasil wawancara terhadap partisipan pada desain asli dan hasil redesain didapatkan kesimpulan bahwa desain asli dan hasil redesain aplikasi web, terdapat perbaikan signifikan dalam pengalaman pengguna. Pada desain asli, meskipun mayoritas partisipan menyatakan kemungkinan untuk sering menggunakan sistem, terdapat beberapa masalah seperti persepsi kompleksitas yang tinggi, inkonsistensi dalam sistem, serta kebutuhan akan dukungan teknis yang cukup signifikan. Skor rata-rata SUS pada desain asli adalah 74,5 dengan predikat "Baik".

Setelah melakukan redesain, terlihat bahwa sebagian besar partisipan merasa sistem menjadi lebih mudah digunakan, dengan persepsi yang lebih positif terhadap integrasi fungsi, konsistensi, dan tingkat kompleksitas yang lebih rendah. Skor rata-rata SUS meningkat menjadi 83,5 dengan predikat "Sangat Baik", menunjukkan bahwa redesain telah berhasil meningkatkan usabilitas sistem secara keseluruhan. Pengguna juga lebih percaya diri dan lebih sedikit merasa perlu mempelajari hal baru sebelum menggunakan sistem, mengindikasikan pengalaman pengguna yang lebih mudah dipahami dan efisien.

5.3.4 Kesimpulan

Melalui observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas terhadap desain asli dan hasil redesain, terbukti bahwa redesain yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas, aksesibilitas, efisiensi, dan kejelasan penggunaan aplikasi secara signifikan.

Hasil observasi menunjukkan partisipan dapat menyelesaikan tugas dengan lancar dan sesuai harapan pada hasil redesain, dengan alur yang konsisten dalam menyelesaikan *user story*. Redesain ini juga membantu partisipan menyelesaikan *task* lebih cepat dan akurat, serta meminimalisir kesalahan penggunaan sistem. Antarmuka yang lebih mudah dipahami dan estetis pada hasil redesain berhasil meningkatkan produktivitas pengguna secara keseluruhan.

Temuan observasi diperkuat dengan hasil wawancara, di mana partisipan merasakan peningkatan signifikan dalam hal kualitas dan kejelasan penggunaan pada hasil redesain. Kesulitan yang ditemui pada desain asli tidak lagi ditemukan pada hasil redesain. Fitur

pencarian yang ditambahkan pada navigasi bar, tampilan warna yang lebih konsisten dan menarik, dan pengguna mengapresiasi penjelasan singkat tentang *event* yang diadakan. Walaupun terdapat masukan untuk ukuran font pada navigasi bar yang sedikit kecil dan kurangnya filter pada fitur artikel, namun secara keseluruhan perbaikan ini berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyederhanakan proses, memperbaiki tampilan antarmuka, dan memperkenalkan fitur baru yang relevan dan bermanfaat.

Pengujian usability menunjukkan bahwa hasil redesain mendapatkan predikat sangat baik, jauh lebih baik dibandingkan desain asli yang hanya mendapatkan predikat baik. Hal ini menunjukkan bahwa redesain telah memenuhi harapan pengguna meningkatkan usability sistem secara keseluruhan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih mudah dipahami dan efisien.

Secara keseluruhan, hasil dari ketiga metode evaluasi tersebut menunjukkan bahwa hasil redesain tidak hanya menyelesaikan masalah yang ada pada desain asli, tetapi meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Redesain ini telah mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan kualitas antarmuka pengguna, menjadikannya lebih mudah dipahami, estetis, dan fungsional bagi pengguna.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web Young On Top menggunakan metode pengujian A/B didapatkan kesimpulan bahwa proses redesain UI/UX secara signifikan dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta kualitas aplikasi web. Melalui proses wawancara yang mendalam dan menghitung System Usability Scale (SUS) dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam menentukan langkah-langkah redesain yang akan diimplementasikan. Evaluasi terkait kualitas, aksesibilitas, efisiensi, dan kejelasan penggunaan terhadap UI/UX menjadi sangat penting dalam konteks aplikasi web, mengingat umpan balik yang diperoleh dari pengguna dapat dijadikan sebagai panduan utama untuk mengarahkan perbaikan dan penyempurnaan pada desain UI/UX yang ada. Peningkatan pada hasil redesain dibuktikan dengan hasil wawancara dan pengujian usabilitas yang telah dilaksanakan dengan besar peningkatan yaitu 12,04%. Pada hasil redesain, skor pengujian usabilitas mencapai 83,5 dengan predikat sangat baik, sedangkan pada desain asli hanya memperoleh skor 74,5 yang berpredikat baik.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian selanjutnya adalah dengan meningkatkan jumlah partisipan yang dilibatkan dalam penelitian, sehingga dapat memperoleh umpan balik yang lebih luas dan representatif. Selain itu, disarankan untuk menyediakan user stories yang komprehensif untuk setiap fitur aplikasi, sehingga dapat mengevaluasi kesesuaian fitur-fitur tersebut dengan pengalaman pengguna dan mengidentifikasi area yang memerlukan peningkatan. Selanjutnya, melakukan evaluasi mendalam setelah proses redesain dilakukan akan membantu dalam mengevaluasi dampak dari perubahan tersebut terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bana, N. P. (2021). ANALISIS DAN PERBAIKAN WEBSITE KONSULTAN PERENCANA DENGAN PENDEKATAN REMOTE USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/32678>
- Arifin, D. M., Kartika Safitri, R., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zuhri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 11–2018.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40.
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, November 1995*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Crowther, M. S., Keller, C. C., & Waddoups, G. L. (2004). Improving the quality and effectiveness of computer-mediated instruction through usability evaluations. *British Journal of Educational Technology*, 35(3), 289–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.0007-1013.2004.00390.x>
- Garret, J. J. (2011). The Elements of User Experience Second Edition (User-Centered Design for The Web and Beyond). In *Interactions* (Vol. 10, Issue 5). https://www.academia.edu/6511543/The_Elements_of_User_Experience_User_Centered_Design_for_the_Web_and_Beyond_Second_Edition
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*. 1–30.
- Himawan, H., & Florestyanto, M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Hossain, M. (2023). *Digital Marketing Strategies for Bangladeshi Market: Navigating the Digital Frontier in Bangladesh*. Motaher Hossain. <https://books.google.co.id/books?id=IVTOEAAAQBAJ>
- Ikhlas, M. I. (2022). *Perancangan Ulang User Interface Website Tracking Tiara Track Dan Implementasi User Experience Dengan Pendekatan Design Thinking Tugas Akhir Jalur Magang*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40630>
- Kohavi, R., & Longbotham, R. (2023). Online Controlled Experiments and A/B Tests. In *Encyclopedia of Machine Learning and Data Science* (pp. 1–13). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-7502-7_891-2

- Shirvanadi, E. C. (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>
- Siroker, D., & Koomen, P. (2015). *A / B Testing: The Most Powerful Way to Turn Clicks Into Customers*. John Wiley & Sons, Incorporated. <https://doi.org/10.1002/9781119176459>
- Utami, N. W. (2020). Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Sistem Informasi Akuntansi*, 9(1), (halaman 112).
- Wulandari, S. (2022). *EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WESBITE SINTESIS+ MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN (UCD), EYE TRACKING & SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*.
- Ziqri, A., Riestianto, A. A., & Cahya Wardhana, A. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi Google Meet Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 20–31.

LAMPIRAN

Lampiran tidak perlu diberi nomor halaman. Dokumen apa saja yang dimasukkan dalam lampiran cukup diberi judul dengan kata 'LAMPIRAN' yang dilanjutkan dengan huruf abjad besar untuk penomoran. Cukup judul 'LAMPIRAN' saja yang dimasukkan dalam daftar isi. Judul-judul lampiran, seperti Lampiran A, Lampiran B dan seterusnya, tidak perlu dimasukkan dalam daftar isi.