

**Evaluasi UI/UX dengan metode A/B testing pada situs web Dinas
Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta**



Disusun Oleh:

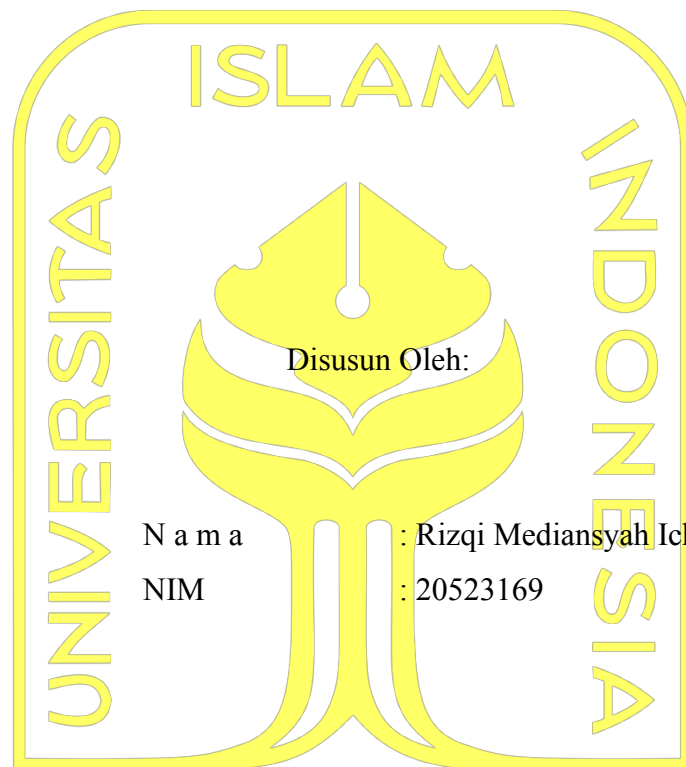
N a m a : Rizqi Mediansyah Ichwan
NIM : 20523169

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**Evaluasi UI/UX dengan metode A/B testing pada
situs web Dinas Komunikasi dan Informatika
Daerah Istimewah Yogyakarta**

TUGAS AKHIR



N a m a : Rizqi Mediansyah Ichwan

NIM : 20523169

الجامعة الإسلامية
الابستد الاندو

Yogyakarta, ..14 Januari, 2025

Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**Evaluasi UI/UX dengan metode A/B testing pada
situs web Dinas Komunikasi dan Informatika
Daerah Istimewah Yogyakarta**

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, 14 Januari, 2025

Tim Penguji

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

Anggota 1

Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc., Ph.D.

Anggota 2

Dr. Nur Wijyaning Rahayi, S.Kom., M.Cs.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Mediansyah Ichwan

NIM : 20523169

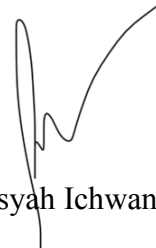
Tugas akhir dengan judul:

**Evaluasi UI/UX dengan metode A/B testing pada
situs web Dinas Komunikasi dan Informatika
Daerah Istimewah Yogyakarta**

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, 14 Januari 2025



(Rizqi Mediansyah Ichwan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada Kepada Ayah dan Ibu, terima kasih atas cinta dan dukungan yang tiada henti. Kalian adalah pilar utama dalam hidup saya, yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk terus berjuang dan meraih impian. Tanpa doa, pengorbanan, dan kasih sayang kalian, saya tidak akan bisa mencapai titik ini.

HALAMAN MOTO

Incepto ne desistam.

(Semoga aku tidak menyerah dari tujuanku.)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alakum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur kehadirat Allah Subbhanahu Wa Ta'ala yang Maha Penolong, dan Maha Penyayang, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Penulisan laporan ini adalah untuk menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “EVALUASI UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA SITUS WEB DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif serta bermanfaat bagi kita semua. Selama proses penelitian, penulis menghadapi beberapa kesulitan, baik dalam pengumpulan data maupun dalam analisis yang harus dilakukan. Meskipun demikian, penulis berusaha untuk mengatasi setiap kendala yang muncul demi kelancaran penelitian ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Ayah dan Ibu, selaku orangtua penulis, selalu memberikan doa dan semangat yang tiada henti, serta menyediakan berbagai fasilitas yang sangat mendukung penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menjalani setiap langkah dengan keyakinan dan motivasi.
2. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Prof., Dr., Ir., Hari Purnomo, M.T., IPU, ASEAN.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Arif Hidayat., S.T., M.T. selaku Wakil Dekan Bidang Keagamaan, Kemahasiswaan, dan Alumni. Yang selalu mendukung dan membantu kegiatan penulis selaku anggota lembaga kampus.
5. Bapak Dr. Raden Teduh Dirghayu, S.T., M.Sc. Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis yang senantiasa selalu memberikan ilmu, wawasan, arahan, serta waktu untuk membimbing penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. Ketua Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.

7. Bapak Dr. Syarif Hidayat, S.Kom., M.I.T selaku dosen pembimbing akademik penulis yang telah membantu penulis dalam beberapa masalah akademik penulis.
8. Rekan-Rekan Demisioner DPM FTI 2022/2023, HMIF 2021/2022. Terimakasih telah membentuk karakter serta memberikan yang lebih luas lagi.
9. Rekan-rekan satu angkatan Informatika 2020 (VARSITY), saya ingin mengucapkan terima kasih atas waktu dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama selama ini. Setiap momen yang kita habiskan, baik dalam suka maupun duka, telah memberikan pengalaman berharga dan memperkuat ikatan di antara kita. Semoga kita semua dapat terus bertumbuh dan berkembang menjadi pribadi-pribadi yang lebih baik, saling mendukung dalam mencapai impian dan tujuan masing-masing, serta tetap menjaga semangat kolaborasi dan persahabatan yang telah terjalin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu dengan penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Semoga Allah SWT memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua Aamiin.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 14 Januari, 2025



(Rizqi Mediansyah I)

SARI

Situs web berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada pengguna internet, dengan konten yang mencakup teks, gambar, dan video. Penggunaan situs web semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi, melayani berbagai keperluan seperti pencarian informasi, pendidikan, transaksi bisnis, dan komunikasi antara pemerintah daerah dan masyarakat. Situs web pemerintahan daerah, khususnya, berperan sebagai kanal komunikasi yang memudahkan masyarakat mengakses informasi terkait layanan pemerintah. Minimal, situs web ini harus memuat informasi geografi dan peraturan daerah, sejalan dengan konsep e-government yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pelayanan publik. E-government juga mencakup lembaga legislatif dan yudikatif, dengan fokus pada efektivitas dan akuntabilitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, penting bagi situs web untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan, program, dan layanan dengan baik, di mana user interface (UI) dan user experience (UX) memainkan peran krusial. Penelitian ini memilih situs web Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai objek studi, yang berfungsi menyediakan informasi dan mempromosikan inovasi teknologi informatika dari pemerintah. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menerapkan metode A/B Testing yang melibatkan perbandingan antara desain lama dan desain terbaru dari situs web Diskominfo DIY. Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas kedua desain dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam pengujian kedua versi desain, peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan mengenai preferensi dan interaksi pengguna terhadap masing-masing desain.

Kata kunci: UI/UX, Situs web Pemerintah, SUS, A/B *Testing*, Evaluasi, *E-Government*

GLOSARIUM

<i>User Interface</i>	Tampilan dari suatu situs web, aplikasi, dan sistem yang secara visual dapat dilihat dan berinteraksi oleh pengguna suatu
<i>User Experience</i>	Pengalaman keseluruhan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau sistem. Mencakup aspek fungsionalitas, kegunaan, dan kepuasan pengguna.
SUS	Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait usability suatu system, produk, atau pun suatu situs web
<i>E-Government</i>	Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh pemerintah untuk menyediakan layanan publik, meningkatkan efisiensi, dan memfasilitasi interaksi antara pemerintah dan masyarakat.
E-Governance	Proses pengelolaan pemerintahan yang menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan partisipasi publik, transparansi, dan akuntabilitas dalam pengambilan keputusan.
<i>A/B Testing</i>	Metode pengujian di mana dua versi dari suatu elemen (misalnya, halaman web) dibandingkan untuk menentukan mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.2 Penelitian Sebelumnya	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Persiapan	13
3.1.1 Pemahaman Kasus	13
3.1.2 Identifikasi Pengguna Sasaran	14
3.1.3 Penetapan <i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i>	15
3.2 Evaluasi 1 (versi A).....	15
3.2.1 Observasi.....	15
3.2.2 Wawancara.....	17
3.2.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
3.2.4 Analisis Hasil Evaluasi 1	20

3.3	Evaluasi 2 (versi B).....	20
3.4	A/B <i>Testing</i>	21
BAB IV EVALUASI UI/UX.....		22
4.1	Pemahaman Kasus	22
4.2	Pengguna Sasaran	24
4.3	<i>User Stories</i> dan <i>User Journeys</i>	26
	4.3.1 <i>User Stories</i>	26
	4.3.2 <i>User Journey</i>	30
4.4	Evaluasi A (Versi Lama).....	30
	4.4.1 Observasi.....	31
	4.4.2 Wawancara.....	37
	4.4.3 System Usability Scale (SUS).....	40
4.5	Analisis Hasil	41
	4.5.1 <i>User Journey</i>	41
	4.5.2 Wawancara.....	42
	4.5.3 Sytem Usability Scale	43
BAB V EVALUASI UI/UX DAN A/B testing.....		44
5.1	Pemahaman kasus	44
5.2	Pengguna Sasaran	45
5.3	<i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i>	45
	5.3.1 <i>User Stories</i>	45
	5.3.2 <i>User Journey</i>	48
5.4	Evaluasi B (Versi baru).....	49
	5.4.1 Observasi.....	49
	5.4.2 Wawancara.....	52
	5.4.3 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	55
5.5	Analisis Hasil	55
	5.5.1 <i>User Journey</i>	56
	5.5.2 Wawancara.....	56
	5.5.3 <i>System Usability Scale</i>	57
5.6	Perbandingan Hasil A/B Testing.....	58
	5.6.1 <i>User Journey</i>	58
	5.6.2 Wawan cara.....	59
	5.6.3 System Usability Scale.....	59

BAB VI KESIMPULAN	61
6.1 Kesimpulan	61
6.2 Saran.....	62
Daftar Pustaka.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Penilaian.....	8
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan SUS.....	9
Tabel 3.1 Tabel penilaian.....	16
Tabel 3.2 Contoh Penilaian <i>User Journey</i>	17
Tabel 3.3 <i>Template</i> pertanyaan wawancara.....	18
Tabel 3.4 Kuesioner SUS.....	19
Tabel 3.5 Skor SUS.....	20
Tabel 4.1 <i>User Journey</i> paling efektif.....	30
Tabel 4.2 Data Partisipan.....	31
Tabel 4.3 Jawaban Wawancara 1.....	37
Tabel 4.4 Jawaban Wawancara 2.....	38
Tabel 4.5 Jawaban Wawancara 3.....	38
Tabel 4.6 Jawaban Wawancara 4.....	39
Tabel 4.7 Jawaban Wawancara 5.....	39
Tabel 4.8 Perhitungan SUS Partisipan.....	40
Tabel 4.9 Hasil Analisis.....	41
Tabel 4.10 Hasil rangkuman Wawancara.....	42
Tabel 5.1 Tabel <i>User Journey</i> yang paling efektif.....	49
Tabel 5.2 Daftar Partisipan 2.....	49
Tabel 5.3 Hasil Wawancara 1.....	52
Tabel 5.4 Hasil Wawancara 2.....	53
Tabel 5.5 Hasil Wawancara 3.....	53
Tabel 5.6 Hasil Wawancara 4.....	54
Tabel 5.7 Hasil Wawancara 5.....	54
Tabel 5.8 Hasil SUS desain Terbaru.....	55
Tabel 5.9 Penilaian <i>User Journey</i> Desain Terbaru.....	56
Tabel 5.10 Rangkuman wawancara Desain Terbaru.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Beranda Desain Lama	2
Gambar 1.2 Tampilan Beranda Desain Terbaru	3
Gambar 3.1 Alur Penelitian	13
Gambar 3.2 Aplikasi Perekam Layar	15
Gambar 4.1 Halaman Utama situs web Dinas Komunikasi dan Informatika	22
Gambar 4.2 Fitur Layanan situs web Dinas Komunikasi dan Informatika.....	23
Gambar 4.3 Informasi Publik situs web Dinas Komunikasi dan Informatika	24
Gambar 4.4 Pengguna sasaran situs web Dinas Komunikasi dan Informatika.....	25
Gambar 4.5 Stories 1	26
Gambar 4.6 Stories 2.....	27
Gambar 4.7 Stories 2.2.....	27
Gambar 4.8 Stories 3.....	28
Gambar 4.9 Stories 4.....	29
Gambar 4.10 Stories 5.....	29
Gambar 4.11 Partisipan 1	31
Gambar 4.12 Partisipan 2.....	32
Gambar 4.13 Partisipan 3	33
Gambar 4.14 Partisipan 4.....	35
Gambar 4.15 Partisipan 5.....	36
Gambar 5.1 Halaman Beranda Desain Terbaru	44
Gambar 5.2 Stories 1 Desain Terbaru.....	46
Gambar 5.3 Stories 2 Desain Terbaru.....	46
Gambar 5.4 Stories 2.2 Desain Terbaru.....	47
Gambar 5.5 Stories 3 Desain Terbaru.....	47
Gambar 5.6 Stories 4 Desain Terbaru.....	48
Gambar 5.7 Stories 5 Desain Terbaru.....	48

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situs web merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna internet. Konten yang disajikan di dalam situs web mencakup teks, gambar, dan video. Penggunaan situs web semakin populer seiring dengan kemajuan teknologi. Fungsi situs web melibatkan berbagai keperluan seperti mencari informasi, pendidikan, pembelajaran, tutorial, transaksi bisnis, dan lainnya, hal ini berlaku baik untuk suatu individu, bisnis, maupun institusi pemerintahan. Situs web pemerintahan daerah berfungsi sebagai kanal komunikasi dan penyedia informasi bagi pemerintah daerah kepada masyarakat. Pemerintah daerah ke pemerintah daerah, pemerintah daerah ke kalangan bisnis (Sakti Anggoro et al., 2024). Melalui situs web ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi terkait layanan pemerintah dengan memanfaatkan perkembangan pesat teknologi internet saat ini (Hery Ristiawan, 2015).

Situs web minimal harus memuat informasi mengenai geografi, peraturan atau kebijakan daerah. menegaskan bahwa peraturan tersebut sesuai dengan konsep *e-government*, yang merupakan usaha pemerintah dalam memajukan pelaksanaan pemerintahan melalui penggunaan teknologi elektronik. (Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government, 2003) Pemerintah memanfaatkan teknologi informasi untuk memberikan informasi dan layanan kepada warga negara, baik dalam urusan bisnis maupun hal-hal terkait dengan pemerintahan. *e-government* juga dapat diterapkan dalam lembaga legislatif, yudikatif, dan administrasi publik, dengan tujuan meningkatkan efisiensi di internal dan memberikan pelayanan kepada masyarakat. *e-government* harus memenuhi aspek efisiensi, efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas suatu pemerintahan. Jika aspek-aspek tersebut terpenuhi, baru dapat dikatakan bahwa *website* tersebut baik (Cheisviyanny et al., 2018). Namun, dalam pemenuhan aspek tersebut, terdapat aspek yang mendukung dari aspek-aspek tersebut, yaitu agar informasi mengenai kegiatan, program, kebijakan, dan layanan dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, peran *user Interface* (UI) dan *user Experience* (UX) menjadi sangat berpengaruh terhadap aktivitas pengguna terhadap situs web tersebut.

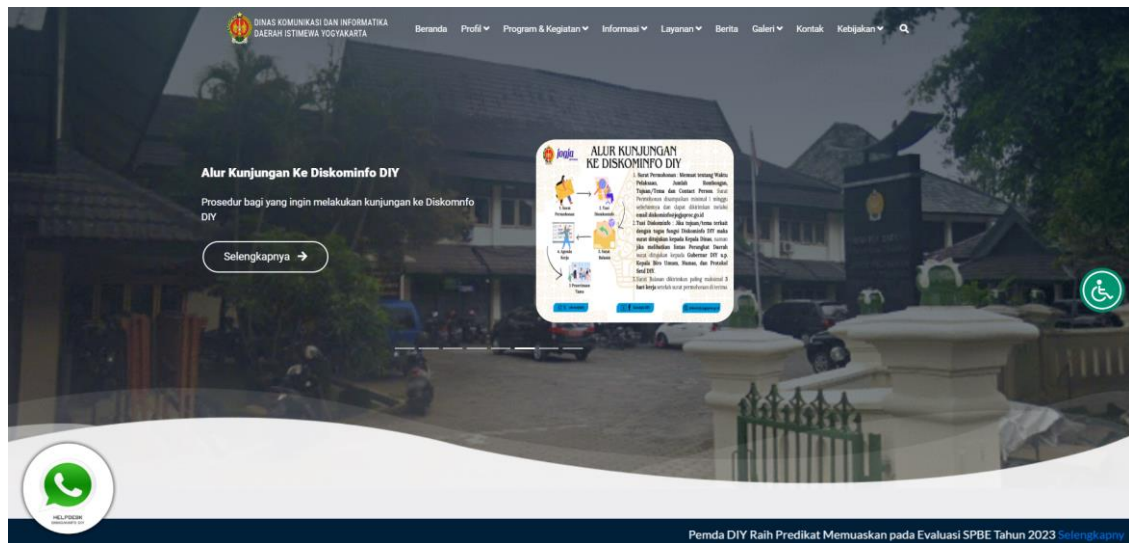
Disini peneliti memilih situs Web pemerintahan Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang memiliki fungsi menyediakan informasi mengenai kegiatan, program, kebijakan, dan layanan yang tersedia pada daerah.

Selain itu, situs web ini menjadi *platform* penting untuk mempromosikan inovasi dan proyek-proyek teknologi informatika yang dicanangkan oleh Pemerintah (Firdaus Masyhur, 2014).



Gambar 1.1 Tampilan Beranda Desain Lama

Dilihat pada gambar 1.1 menunjukkan halaman utama atau beranda situs web Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) desain yang lama. Menurut penulis, situs web ini memiliki beberapa kekurangan terkait dengan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Kekurangan ini dapat mempengaruhi kepuasan pengguna saat mengakses dan menggunakan situs web tersebut. Desain UI/UX yang kurang optimal dapat menyebabkan navigasi yang membingungkan, tampilan yang tidak menarik, atau fitur yang sulit diakses, sehingga mengurangi efektivitas dan kenyamanan pengguna dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan. (Adithia Anggrahi Marjani Asniati, 2023)



Gambar 1.2 Tampilan Beranda Desain Terbaru

Dilihat pada gambar 1.2 perubahan desain yang diterapkan oleh Diskominfo DIY pada tampilan terbaru menunjukkan pembaruan yang cukup signifikan. Desain ini menghadirkan antarmuka yang lebih modern dan bersih, dengan penggunaan warna yang lebih segar dan tipografi yang lebih mudah dibaca. Tata letak yang lebih terstruktur memudahkan navigasi secara keseluruhan. Pembaruan ini mencerminkan upaya untuk tidak hanya meningkatkan estetika visual, tetapi juga fungsionalitas dan aksesibilitas, sehingga informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan efisien oleh masyarakat.

Disini penulis melakukan evaluasi menggunakan metode *A/B testing*. Dalam *A/B testing*, terdiri dari dua variasi yang berbeda, yaitu versi A (Lama) dan versi B (Terbaru), Di ujikan kepada pengguna, kemudian data mengenai kinerja masing-masing versi dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan mana yang lebih efektif dan titik mana saja yang menjadi kelemahan pada suatu situs web (Wijaya & Pramatha, 2023). Melalui proses evaluasi ini, pengembang dapat mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan suatu sistem, sehingga perbaikan dapat dilakukan dalam hasil evaluasi yang telah dilakukan (Gede et al., 2022).

Selama masa penelitian ini, situs web Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) mengalami pembaruan yang cukup signifikan. Pembaruan ini terjadi tepat ketika peneliti sedang menganalisis hasil dari desain situs web pemerintahan yang lama. Perubahan tersebut mencakup berbagai hal, mulai dari peningkatan tampilan antarmuka hingga perbaikan fitur-fitur yang ada, dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Evaluasi dilakukan dengan menguji situs web pemerintahan tersebut,

dan hasil pengujian digunakan untuk menilai apakah UI/UX situs web pemerintahan yang baru dapat berfungsi dengan lebih baik dalam memberikan informasi kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada Penelitian Ini:

- a. Apa saja kelemahan dan potensi perbaikan terhadap desain lama situs web diskominfo DIY dengan desain terbaru dari situs web diskominfo DIY dalam pengujian yang dilakukan kepada pengguna?.
- b. Bagaimana melakukan evaluasi dari desain situs web diskominfo DIY yang lama terhadap desain situs web diskominfo DIY terbaru menggunakan metode *A/B testing*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada Penelitian Ini:

- a. Penelitian ini difokuskan pada evaluasi pada UI/UX situs web Diskominfo DIY.
- b. Partisipan yang terlibat dalam pengujian merupakan masyarakat yang berdomisili di Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah memberikan hasil evaluasi menggunakan metode *A/B testing* untuk menilai efektivitas serta penyelesaian masalah yang dirumuskan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari evaluasi situs web Dinas Komunikasi dan Informatika DIY adalah sebagai berikut:

- a. Membantu dalam pengambilan keputusan untuk pengembangan lebih lanjut dari situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Meningkatkan pengalaman pengguna, hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan pertimbangan perbaikan dan pengembangan kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari beberapa bab yang disusun secara terstruktur untuk memudahkan pemahaman dan penyampaian informasi. Yang terdiri dari 6 bab yaitu;

- a. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika Penelitian.

b. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan teori-teori yang mendukung penelitian, serta penelitian-penelitian yang serupa dan yang relevan dengan judul yang diteliti.

c. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai alur penelitian yang dilakukan, serta menjelaskan fungsi masing-masing pengujian yang diterapkan dalam penelitian ini.

d. **BAB IV EVALUASI UI/UX**

Bab ini berisi penjelasan mengenai pengujian yang dieksekusi pada desain web yang lama.

e. **BAB V EVALUASI UI/UX DAN A/B TESTING**

Bab ini berisi penjelasan mengenai pengujian yang dieksekusi pada desain web yang terbaru, serta dilakukan pengaplikasian metode A/B testing untuk membandingkan efektivitas berbagai elemen desain lama dengan yang terbaru.

f. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini adalah bab penutup dari penelitian ini yang membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

a. User Interface dan User Experience

User Interface (UI) atau antarmuka merupakan bagian dari situs web atau perangkat lunak yang terlihat dalam konteks desain. fokusnya terletak pada pengaturan sistem dan interaksi antara pengguna dengan sesama pengguna melalui berbagai mekanisme seperti perintah, penginputan data, dan pemanfaatan konten (Yarfi et al., 2019). Antarmuka pengguna (UI) menjadi komponen krusial dalam sistem situs web karena hampir seluruh rangkaian operasi situs web memerlukan interaksi melalui antarmuka pengguna. Keberhasilan atau kegagalan desain antarmuka pengguna dapat berdampak signifikan terhadap produktivitas sistem secara keseluruhan. Pentingnya antarmuka pengguna dalam sistem situs web tidak hanya terbatas pada keterlibatan pengguna dengan mesin, melainkan juga mencakup dimensi sosial dari interaksi antara pengguna dengan sesama pengguna. Pengguna tidak hanya memberikan perintah atau memasukkan data ke dalam sistem, melainkan juga berinteraksi, berkolaborasi, dan bertukar informasi dengan sesama pengguna melalui antarmuka yang telah dirancang. Desain antarmuka pengguna bukan hanya sarana untuk menyediakan akses ke fitur-fitur aplikasi, tetapi juga berperan dalam membentuk pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, desain antarmuka pengguna yang cermat dan terfokus dapat membawa dampak positif pada interaksi manusia dengan sistem, menciptakan lingkungan yang mendukung produktivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Muslimin & Zuraidah, 2023).

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna mencakup suatu pendekatan yang memperhitungkan segala kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan oleh pengguna dan berusaha memahami setiap langkah yang diambil oleh pengguna dalam menjalani proses tertentu. Ini melibatkan perhatian terhadap berbagai skenario yang mungkin terjadi selama interaksi pengguna dengan produk atau sistem, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman desainer terhadap penggunaan produk tersebut. Dalam esensinya, UX bukan hanya sekadar memikirkan kebutuhan fungsional, melainkan juga menggali secara mendalam bagaimana pengguna berinteraksi, merespons, dan mengambil keputusan di setiap tahap perjalanan pengguna (Latifah Hanum et al., 2022). Pengalaman pengguna (UX) menjadi elemen kunci dalam memastikan bahwa suatu produk mampu memberikan layanan yang memadai, sehingga dapat memberikan kepuasan optimal kepada para

penggunanya ketika berinteraksi dengan produk tersebut. Dalam konteks ini, aspek *UX* mencakup lebih dari sekadar aspek fungsional, melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, preferensi, dan tingkat kepuasan pengguna selama seluruh proses penggunaan produk (Latifah Hanum et al., 2022). Perbedaan antara *UI* dan *UX* terletak pada nilai yang terdapat dalam *UI* digital, yaitu memastikan kenyamanan pengguna selama navigasi dan interaksi di situs web yang dirancang. Hal ini bersifat relatif dan bukanlah suatu ilmu yang pasti. *UX* lebih bersifat konseptual terkait dengan cara merancang antarmuka agar lebih sederhana, ramah pengguna, dan mudah diakses, bahkan bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi (Prasetyo et al., 2022).

b. Evaluasi *User Interface* dan *User Experience*

Secara umum, evaluasi adalah proses untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana pencapaian suatu kegiatan. Evaluasi bertujuan untuk mengukur kinerja atau hal-hal yang dilakukan, dan sangat penting untuk menilai apa yang telah dicapai. Evaluasi juga merupakan suatu proses sistematis dalam menentukan sejauh mana *website* atau sistem aplikasi telah berhasil. Evaluasi memberikan informasi yang berguna bagi para pengambil keputusan untuk menentukan kebijakan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Evaluasi juga mencakup pengumpulan informasi tentang kinerja suatu situs web dengan tujuan untuk memilih alternatif keputusan yang tepat (Tangkudung et al., 2019).

Dalam menentukan aspek apa yang akan dievaluasi pada suatu situs web, penulis mempertimbangkan aspek usability. Usability atau kebergunaan memiliki arti kemampuan untuk digunakan dengan baik. Ini merupakan suatu konsep dalam desain dan pengembangan pada suatu situs web. Secara umum, usability diartikan sebagai proses optimalisasi interaksi antara pengguna dan sistem, yang dapat ditentukan melalui pengalaman interaksi pengguna yang interaktif. Fokus utama dari usability adalah memastikan pengguna dapat menggunakan situs web dengan mudah dan efisien. Aspek utama dari usability melibatkan desain yang baik harus mampu memandu pengguna melalui proses interaksi dengan mudah dan tanpa kebingungan (*UI*). Navigasi yang jelas membantu pengguna menemukan informasi yang mereka cari tanpa kesulitan (*UX*), sementara penyusunan informasi yang efektif memastikan bahwa konten disajikan dengan cara yang logis dan mudah dipahami (*UX*) (Sidik, 2018).

Pada penelitian ini, untuk mencapai desain *UI* dan *UX* yang dapat diterima pengguna, penulis memilih menggunakan metode *A/B testing*. *A/B testing* merupakan

pendekatan yang melibatkan perbandingan antara dua versi desain atau fitur. Tujuan utama dari metode A/B testing ini adalah untuk menentukan mana di antara kedua desain tersebut yang lebih baik dari tingkat usabilitasnya. Metode ini sangat memerlukan respons pengguna terhadap perubahan-perubahan tertentu dalam suatu desain (Wijaya & Pramarta, 2023). Pokok utama dari A/B testing terletak pada kemampuan untuk menguji dan memvalidasi asumsi-asumsi yang ada pada suatu desain. Desain yang intuitif atau efektif bisa saja mendapatkan respon yang tidak diharapkan dari pengguna. Dengan menggunakan metode A/B testing, penulis dapat memperoleh informasi langsung mengenai preferensi pengguna dan melakukan perbaikan berdasarkan data empiris (Hananto et al., 2022).

c. *System Usability Scale (SUS)*

Untuk mendukung penulis dalam melakukan evaluasi UI/UX, penulis menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode ini merupakan alat yang efektif untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari suatu sistem. Dengan menggunakan SUS, penulis dapat mengumpulkan data yang relevan mengenai seberapa mudah dan menyenangkan pengguna berinteraksi dengan sistem yang diuji. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk perbaikan desain, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. SUS adalah alat pengujian usabilitas yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 saat ia bekerja di Digital Equipment Corporation. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna, di mana 5 pertanyaan bersifat positif dan 5 pertanyaan lainnya bersifat negatif. Setiap pengguna diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut menggunakan skala 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidakpuasan mereka terhadap antarmuka yang diuji (Tullis & Albert, 2013). Metode ini telah terbukti efektif dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat usabilitas suatu sistem, sehingga dapat digunakan untuk perbaikan desain di masa mendatang.

Tabel 2.1 Skala Penilaian

Nilai	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Ragu-Ragu

4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 2.2 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

d. A/B testing

A/B testing adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis perbedaan variasi pada satu website. Metode ini melibatkan penyajian dua versi berbeda dari halaman web kepada pengguna yang berbeda secara bersamaan. Dengan membandingkan kinerja kedua versi tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi elemen mana yang lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan tingkat interaksi. A/B testing memungkinkan pengambilan keputusan berbasis data yang lebih baik dalam pengembangan dan perbaikan desain website (Siroker & Koomen, 2015).

Contoh implementasi A/B testing yang memberikan dampak signifikan dapat dilihat pada website kampanye politik presiden AS pada tahun 2008 dan 2012. Pada masa itu, Siroker, yang menjabat sebagai *campaign manager*, menerapkan metode *A/B testing* untuk menguji berbagai elemen dalam kampanye digital, seperti warna tombol, teks ajakan bertindak, dan tata letak halaman. Dengan membandingkan variasi yang berbeda secara bersamaan kepada pengguna yang berbeda, tim kampanye dapat mengidentifikasi kombinasi yang paling efektif dalam menarik perhatian dan mendorong tindakan dari pengunjung situs. Hasil dari penerapan A/B testing ini sangat mengesankan, di mana kampanye tersebut berhasil mengumpulkan lebih dari 2 juta email pendaftar. Selain itu,

metode ini juga berkontribusi pada penggalangan dana yang mencapai 60 juta dolar AS dari donasi. Keberhasilan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas A/B testing dalam meningkatkan keterlibatan dan dukungan dari pemilih.

Dampak positif yang dihasilkan dari penggunaan A/B testing ini menarik perhatian banyak korporasi, yang mulai mengadopsi strategi serupa dalam kampanye pemasaran mereka. Dengan memanfaatkan pendekatan berbasis data, perusahaan-perusahaan tersebut dapat lebih memahami perilaku konsumen dan mengoptimalkan pengalaman pengguna, sehingga meningkatkan konversi dan hasil akhir dari kampanye mereka (Virag, 2022).

2.2 Penelitian Sebelumnya

Pada penelitian yang dilakukan (Hany et al., 2023) yang berjudul “Evaluasi Dan Perancangan User Interface (UI) Untuk Meningkatkan User Experience (UX) Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Pada Aplikasi Sitabsis Di SMPN 03 Gading Rejo” Dalam penelitian tersebut, diambil sampel data untuk mengetahui pendapat beberapa pengguna mengenai antarmuka pengguna (UI) dan usability situs web. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cermat, yang mencakup penentuan calon pengguna yang relevan, penyebaran kuesioner, serta pelaksanaan wawancara langsung dengan pengguna. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman pengguna, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam desain UI dan usability situs web. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, penelitian dapat memberikan rekomendasi yang lebih tepat untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan (Ernowo et al., 2021) dengan judul “Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing” Penelitian ini menguji antarmuka situs web CGV Cinema dengan menggunakan metode A/B testing, yang menggabungkan elemen interaksi pengguna dengan situs web, serta pengukuran menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai efektivitas antarmuka yang ada, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dalam desain UI/UX. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya evaluasi berkelanjutan terhadap pengalaman pengguna untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas situs web, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan lebih baik.

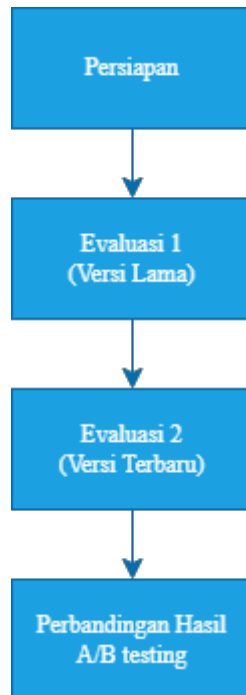
Pada penelitian yang dilakukan (Halim Adirasyid et al., 2019) dengan judul “Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic” Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan Usability Testing mengungkapkan adanya kendala terkait tampilan dan tata letak pada situs web pemerintahan yang diteliti. Sebanyak 49 permasalahan teridentifikasi pada situs web tersebut, yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi. Temuan ini menunjukkan pentingnya evaluasi mendalam terhadap antarmuka dan tata letak situs web pemerintahan tersebut, agar dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Dengan memperbaiki aspek-aspek yang bermasalah, diharapkan situs web pemerintahan dapat lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat dan meningkatkan interaksi pengguna.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (M. Rudyanto Arief, 2019) penelitian berjudul “Evaluasi Website Pemerintah Kabupaten Rembang Dengan Metode Usability Testing” ini menunjukkan bahwa pentingnya evaluasi kebergunaan website, khususnya dalam konteks layanan pemerintah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kebergunaan website dapat diukur melalui pengujian usability. Pada penelitian ini juga menunjukkan hasil yang memuaskan, meskipun hasil pengujian memuaskan tak bisa di pungkiri masi di perlukannya perbaikan, agar dapat memberikan kualitas layanan yang memuaskan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Beny et al., 2019) dengan judul “EVALUASI USABILITY SITUS WEB KEMENKUMHAM KANTOR WILAYAH JAMBI DENGAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE” di penelitian ini berfokus pada evaluasi usability situs web, khususnya situs pemerintah seperti Kemenkumham Jambi. Penelitian ini menggunakan metode usability testing dan System Usability Scale (SUS) untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, seperti informasi yang tidak lengkap dan kurangnya pemahaman masyarakat tentang fungsi layanan yang tersedia. Dengan melibatkan 30 peserta dari berbagai latar belakang keterampilan komputer, penelitian ini menemukan bahwa tingkat penyelesaian tugas rata-rata hanya mencapai 60%, dan skor SUS yang rendah (49.67) menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam *usability* situs tersebut. Temuan ini menyoroti perlunya perbaikan, seperti pembuatan halaman khusus untuk informasi layanan publik dan peningkatan visibilitas fungsi pencarian. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana antarmuka web yang efektif dan ramah pengguna dapat meningkatkan interaksi publik dan penyebaran informasi oleh institusi pemerintah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, penelitian akan menjelaskan metodologi yang digunakan untuk mengevaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Pada Gambar 3.1 Metodologi ini terdiri dari beberapa fase penting yang saling terkait, yaitu Persiapan, Evaluasi 1, Evaluasi 2, dan Perbandingan Hasil. Setiap fase memiliki peran yang krusial dalam keseluruhan proses penelitian.

3.1 Persiapan

3.1.1 Pemahaman Kasus

Tahapan pemahaman kasus merupakan kegiatan melakukan observasi terhadap situs web yang akan di jadikan sebagai objek penelitian, dengan melakukan penilaian secara subjektif oleh penulis untuk menentukan fitur-fitur utama pada situs web yang perlu di lakukan perbaikan, yang mana hasil penilaian seubjektif penulis tersebut akan di jadikan acuan untuk bahan uji coba kepada pengguna lainnya.

3.1.2 Identifikasi Pengguna Sasaran

Pada tahap ini dilakukan penentuan pengguna sasaran dari situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta, yang mana pengguna sasaran ini merupakan representasi kelompok pengguna dari situs web tersebut baik yang sudah pernah mengakses atau menggunakan situs web tersebut dan yang belum pernah sama sekali mengakses situs web tersebut. Dalam identifikasi pengguna sasaran setidaknya mencakup beberapa aspek yaitu.

a. Demografi

Demografi merupakan kelompok pengguna situs web. Informasi demografi ini melibatkan faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan atribut lainnya yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan profil pengguna.

b. Psikografi

Psikografi pengguna merujuk pada informasi tentang aspek-aspek psikologis, perilaku, dan preferensi psikologis dari kelompok pengguna suatu situs web. Berbeda dengan demografi, yang fokus pada karakteristik demografis seperti usia, jenis kelamin, dan pendidikan, psikografi melibatkan faktor-faktor seperti kepribadian, motivasi, minat, kebiasaan, hal yang disukai dan hal yang tidak disukai.

c. Teknografi

Teknografi pengguna tidak jauh berbeda dengan demografi dan psikografi tetapi teknografi lebih focus kepada pertimbangan teknologi pengguna yang menggunakan situs web, literasi teknologi, perangkat apa saja yang sering di gunakan oleh pengguna.

Dalam proses pengujian, penting untuk melibatkan pengguna yang memenuhi berbagai aspek-aspek yang telah ditentukan. Selain itu, pengguna sasaran dibagi menjadi dua kategori: pengguna yang pernah menggunakan situs web dan pengguna yang belum pernah mengakses situs tersebut. Pembagian ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna. Setiap sesi pengujian akan melibatkan lima pengguna yang memenuhi kriteria ini, sehingga diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana situs web dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan berbagai jenis pengguna. Dengan melibatkan kedua kelompok ini, pengujian dapat mencakup berbagai sudut pandang, yang pada gilirannya akan membantu dalam pengembangan dan perbaikan situs web secara keseluruhan.

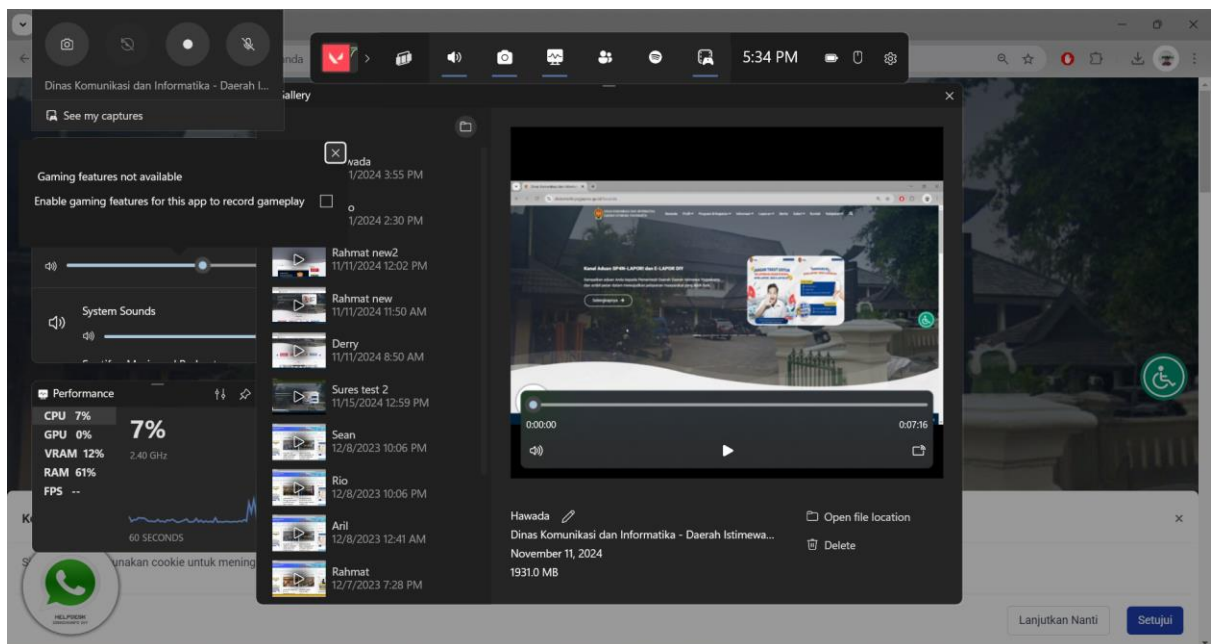
3.1.3 Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

Penetapan *User Stories* dan *User Journey* sebanyak lima *stories*. *User Stories* menjelaskan tugas-tugas konkret yang ingin dicapai oleh pengguna, sementara *User Journey* menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Ini menjadi landasan untuk melakukan pengujian dengan melibatkan pengguna sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran.

3.2 Evaluasi 1 (versi A)

3.2.1 Observasi

Tahap observasi melibatkan implementasi *User Stories* dan *User Journey* pada situs web, melibatkan pengguna yang sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Observasi dilakukan dengan tujuan memastikan bahwa desain UI/UX memberikan pengalaman yang memadai, alur langkah tiap partisipan dalam melakukan tiap user story berdasarkan rekaman layar laptop yang digunakan untuk pengujian, yang di ambil pada saat observasi dilakukan.



Gambar 3.2 Aplikasi Perekam Layar

Pada gambar 3.2 merupakan aplikasi yang di gunakan untuk membantu penulis dalam merekam layar adalah *Game bar Ver.7.224.11211.0*, yang merupakan aplikasi yang tersedia pada laptop yang digunakan dengan mengakses *Shortcuts ctrl+alt+G*, yang kemudian penulis

melakukan penerjemahan dari video yang telah direkam menjadi alur navigasi pengguna (*User Journey*) dengan format **Halaman-[Aksi]-Halaman-[Aksi]**.

Setelah dilakukan penerjemahan hasil *User Journey* yang dilakukan responden, kemudian di lakukan Perbandingan *User Journey* yang di buat penulis yang mana merupakan *User Journey* yang paling efisien dalam menyelesaikan *User story*, di bandingkan dengan *User Journey* responden, kemudian di lakukan penilaian berdasarkan aktifitas pengguna, pengguna yang pernah menggunakan situs web ini apabila memiliki nilai rata-rata yang tinggi, berarti pengguna tersebut mudah mengingat (*memorability*) navigasi yang ada pada situs web ini, untuk pengguna baru apabila nilai semakin tinggi berarti pengguna mudah mempelajari (*Learnability*) navigasi dari situs web ini, penilaian di lakukan dengan menggunakan skema penilaian pada tabel 3.1 .

Tabel 3.1 Tabel penilaian

		Partisipan				
No.	User Story	A*	B*	C*	D	E
1	US 1	3	2	3	0	2
2	US 2	2				
3	US 3	3				
4	US 4	3				
5	US 5	2				
	Rata-rata	2.6				
	Skor	2.7 (memory)			1.5 (learn)	

* = Responden yang pernah menggunakan situs web

Untuk menilai kesamaan, dapat digunakan skala, misal:

0 = berbeda (<50%),

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

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

3 = sama (90% sd 100%).

Contoh perhitungan kesamaan *User Journey* yang dilakukan pengguna sebagai berikut:

Tabel 3.2 Contoh Penilaian *User Journey*

<i>User Journey Paling efektif</i>	<i>User Journey Pengguna</i>	Nilai
Beranda-[Scroll: Sebelah kanan permohonan> formulir permohonan]- Formulir permohonan	Beranda-[Menu: Informasi > Informasi Publik > Alur Permohonan Informasi]- Alur Permohonan Informasi- [klik: Kotak Form Permohonan]- Form Permohonan	0

Dapat dilihat pada tabel 3.2 *User Journey* paling efektif dan *User Journey* pengguna memiliki kesamaan dalam menemukan formulir permohonan. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam cara pengguna menemukan formulir tersebut, yang dinilai berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila kemiripan antara *User Journey* pengguna dan *User Journey* paling efektif kurang dari 50%, maka nilai yang diperoleh adalah 0. Hal ini disebabkan oleh langkah-langkah yang dieksekusi oleh pengguna dalam menyelesaikan *User Story* yang diberikan, yang menggunakan metode yang kurang efektif dan efisien. Dengan demikian, penting untuk menganalisis langkah-langkah yang diambil oleh setiap pengguna pengguna.

3.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu aspek penting dalam *A/B testing* di gunakan untuk pengambilan umpan balik dengan cara kualitatif kepada para pengguna sasaran, wawancara dilakukan dengan memberikan lima pertanyaan terkait situs web selama pengguna mengerjakan *User Story* pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 *Template* pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman anda menggunakan situs web ini?
2	Apakah mudah menggunakan situs web ini?
3	Apa yang menyulitkan anda selama mengakses situs web ini?
4	Apa yang anda sukai dari situs web ini?
5	Apa yang anda tidak sukai dari situs web ini?

3.2.3 *System Usability Scale (SUS)*

Pada tahapan ini pengguna memberikan umpan balik secara kuantitatif dengan memberikan penilaian. SUS adalah suatu teknik pengujian kegunaan yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan suatu aplikasi. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, metode SUS awalnya digunakan untuk menguji sistem perkantoran elektronik. Metode ini memungkinkan pengguna memberikan penilaian subjektif terhadap kegunaan aplikasi tanpa mengorbankan elemen pengujian utama seperti efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. SUS dapat dilakukan dengan cepat sehingga memudahkan pengukuran persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua jenis, 5 pertanyaan berkonotasi positif dan 5 pertanyaan berkonotasi negatif. Kuesioner diberikan kepada peserta tes dan diminta untuk memberikan pendapat mengenai produk yang diuji. Hasil penilaian yang diberikan oleh responden akan disesuaikan dengan ketentuan kategori penilaian SUS dan digunakan untuk memastikan kegunaan dan kelayakan produk.

Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan seperti pada tabel 3.4. Kuesioner diberikan kepada pengguna dan diminta untuk memberikan pendapat mengenai produk yang diuji. Hasil penilaian yang diberikan oleh responden akan disesuaikan dengan ketentuan kategori penilaian SUS dan digunakan untuk memastikan kegunaan dan kelayakan situs web (Sharfina & Santoso, 2016).

terdiri dari 5 pilihan skala yaitu:

STS = Sangat Tidak Setuju dengan bobot nilai = 1

TS = Tidak Setuju, dengan bobot nilai = 2

R = Ragu-Ragu, dengan bobot nilai = 3

S = Setuju, dengan bobot nilai = 4

SS = Sangat Setuju, dengan bobot nilai = 5

Tabel 3.4 Kuesioner 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

Pada langkah selanjutnya, nilai dari setiap soal ganjil dihitung menggunakan rumus yang ada berikut:

Pertanyaan nomor ganjil = bobot nilai -1

Sedangkan untuk nilai dari setiap nomor genap alam dihitung menggunakan rumus berikut:

Pertanyaan nomor ganjil = 5 – bobot nilai

Skor SUS ditentukan dengan menjumlahkan bobot dari nilai nilai individu soal ganjil dan genap. kemudian kalikan dengan 2,5. Rumus untuk menghitung skor SUS adalah:

$$x = \Sigma \text{ bobot nilai } x 2,5$$

Berikut rumus perhitungan rata-rata nilai SUS.

$$\bar{X} = \Sigma x / n$$

Keterangan:

Σx = jumlah bobot nilai keseluruhan

n = jumlah responden

Pendekatan SUS *Score Percentile Rank* digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui rata-rata skor SUS. Panduan untuk skor rata-rata SUS *score percentile rank* untuk menentukan kelayakan ditunjukkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Skor SUS

Nilai	Kategori
> 80.3	Sangat Baik
68 - 80.3	Baik
68	Cukup
51 - 68	Buruk
< 51	Sangat Buruk

3.2.4 Analisis Hasil Evaluasi 1

Pada tahap ini, analisis akan dilakukan terhadap hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, serta wawancara yang dilakukan kepada responden setelah mereka menyelesaikan *User Story* yang diberikan. Proses ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman pengguna dan mendapatkan wawasan tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan sistem. Selain itu, analisis juga akan mencakup skor hasil nilai SUS yang diperoleh dari responden. Dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan skor SUS, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kegunaan sistem, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3.3 Evaluasi 2 (versi B)

Pada tahap ini, dilakukan implementasi pengujian terhadap desain terbaru situs web, di mana proses pengujian dijalankan untuk mengumpulkan pendapat pengguna mengenai desain UI/UX yang diperbarui. Pengujian ini dilakukan dengan metode yang sama seperti pada evaluasi sebelumnya, dengan perbedaan utama terletak pada desain yang dieksekusi untuk pengujian kali ini. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh umpan balik yang konstruktif dari pengguna, yang akan menjadi dasar untuk penyesuaian dan perbaikan lebih lanjut pada antarmuka dan pengalaman pengguna situs web.

3.4 A/B Testing

A/B testing adalah metodologi yang memungkinkan perbandingan dua atau lebih variasi dari suatu elemen untuk menentukan mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan konversi atau kepuasan pengguna (Siroker & Koomen, 2013). Dalam hal ini elemen yang di gunakan yaitu hasil evaluasi 1 dan 2 yang mana desain 1 merupakan desain yang lama dan yang 2 merupakan merupakan desain terbaru, kemudian hasil yang kedua akan di analisis kembali apakah hasil perbaikan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada pada desain.

BAB IV

EVALUASI UI/UX

4.1 Pemahaman Kasus

Disini penulis melakukan penilaian secara subjektif terhadap situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta. Situs web Dinas Kominfo DIY, berdasarkan informasi yang tersedia di website diskominfo tersebut website ini mengalami rencana pembaruan terakhir pada tahun 2019 bulan agustus 22 yang mana diskominfo DIY melakukan koordinasi terhadap pengembangan websitenya, yang mana melibatkan pengembang yaitu PT Citra Gama Sakti. Dalam artikel berita ini juga menyebutkan bahwa tujuan website diskominfo DIY ini untuk sebagai media informasi dan komunikasi yang bersifat interaktif serta dapat ditingkatkan menjadi sistem transaksional yang mempercepat pelayanan kepada masyarakat(Dinas Komunikasi Dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta, 2019). Dari sudut pandang penulis melihat beberapa halaman pada situs web tersebut perlu mengalami perbaikan yaitu.

a. Halaman Utama



Gambar 4.1 Halaman Utama situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta.

Menurut penulis fitur paling utama dari sebuah situs web yang memberikan kesan pertama pada sebuah situs web yaitu halaman utamanya. Karena di halaman utama ini lah seluruh pengguna ketika mengakses website ini akan diperlihatkan, kemudian di halaman

utama ini harusnya lebih difokuskan lagi terhadap pembahasan yang berguna bagi masyarakat sebab pada saat ini pada halaman utama lebih kepada transparansi atau pelaporan kegiatan yang dilakukan oleh diskominfo DIY. Di halaman utama hal yang ingin ditonjolkan masih belum jelas antara apa yang dilakukan instansi ini atau terkait perekrutan yang dilakukan oleh instansi ini, pada *navbar* di halaman utama ini menampilkan terlalu banyak sub-sub menu yang tidak sesuai dengan judul menu, dan pada kolom berita terbaru tulisan judul berita yang ditampilkan terlalu besar sehingga mengganggu pandangan.

b. Fitur Layanan



Gambar 4.2 Fitur Layanan situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta.

Disini layanan yang disediakan pada umumnya adalah layanan yang digunakan untuk keperluan pemerintahan seperti surat permohonan untuk pembuatan *domain* jika dinas lainnya memerlukan terkait *domain* dan lain-lain, sebaik nya pada menu layanan ini dibagi lagi yang mana layanan untuk masyarakat dan layanan mana untuk instansi pemerintahan di DIY. Di fitur layanan ini tidak bisa di klik untuk menampilkan seluruh layanan namun ditampilkan berdasarkan sub layanan yang di klik, layanan yang disediakan umumnya untuk keperluan antar instansi yang mana layanan ini di gabung dengan layanan yang diperlukan masyarakat dan instansi di yogyakarta.

c. Informasi Publik



Gambar 4.3 Informasi Publik situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dikarenakan ini merupakan sebuah website yang dimiliki oleh suatu instansi pemerintahan menurut saya fitur yang penting adalah fitur yang berguna bagi keperluan masyarakat khususnya masyarakat yogyakarta, pada fitur informasi publik masih ditampilkan secara flat atau masih kurang menarik dan dikemas menarik agar masyarakat merasa dapat mendapatkan informasi yang diperlukan, seperti peletakan *link* yang tidak rapi dan kurang informatif untuk menjadi sebuah menu Informasi Publik.

4.2 Pengguna Sasaran

Pengguna sasaran merupakan target pengguna yang akan dilakukan observasi untuk memberikan kriteria pengguna seperti apa yang menjadi sasaran pada penelitian ini, yang dilihat dari aspek *demographic*, *Technographic*, *Psikografi*.

Susilo

DEMOGRAPHICS

- UMUR : 22
- Pendidikan : SMA
- Pekerjaan : Mahasiswa SI
- Domisili : Yogyakarta

INTEREST

- Mengakses media sosial whatsapp, Instagram, Tiktok, Youtube.
- Riding menggunakan sepeda motor.

GOALS

- Ingin mencari informasi terkait titik-titik di Yogyakarta melalui CCTV yang ada di Yogyakarta.
- Mencari lokasi kantor Dinas Komunikasi dan Informatika DIY
- Melakukan pelaporan terhadap permasalahan atau aspirasi yang ingin di sampaikan kepada pemerintah DIY sebagai masyarakat yang berdomisili di Yogyakarta.
- Mencari berita terbaru terkait kegiatan Dinas Komunikasi dan Informatika DIY

TEKNOGRAPHICS

Susilo seorang mahasiswa yang kesehariannya menggunakan gadget seperti Handphone dan Laptop, susilo juga sering melakukan kegiatan belanja online di e-commerce serta cukup sering menggunakan platform tersebut, dan susilo juga merupakan pengguna aktif media sosial seperti Instagram

Gambar 4.4 Pengguna sasaran situs web Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pada gambar 4.4 dapat dilihat demografi pengguna sasaran yang menjadi target observasi adalah individu berusia sekitar 22 tahun, yang merupakan seorang mahasiswa dan berdomisili di Yogyakarta. Pemilihan kelompok ini dilakukan untuk mendapatkan perspektif dari pengguna aktif media sosial, mengingat mahasiswa pada usia ini cenderung lebih terlibat dalam berbagai platform digital. Dengan memahami pengalaman dan kebutuhan mereka, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang berharga mengenai perilaku dan preferensi pengguna dalam menggunakan media sosial, serta dampaknya terhadap interaksi sosial. Pengguna sasaran juga di bagi menjadi 2 kelompok yaitu yang sudah pernah menggunakan situs web diskominfo DIY dan kelompok pengguna yang belum pernah menggunakannya. Hal ini dilakukan untuk mendapat kan perspektif terkait *memorability* untuk pengguna yang sudah pernah menggunakan situs web dan *learnability* untuk pengguna yang belum pernah menggunakan situs web.

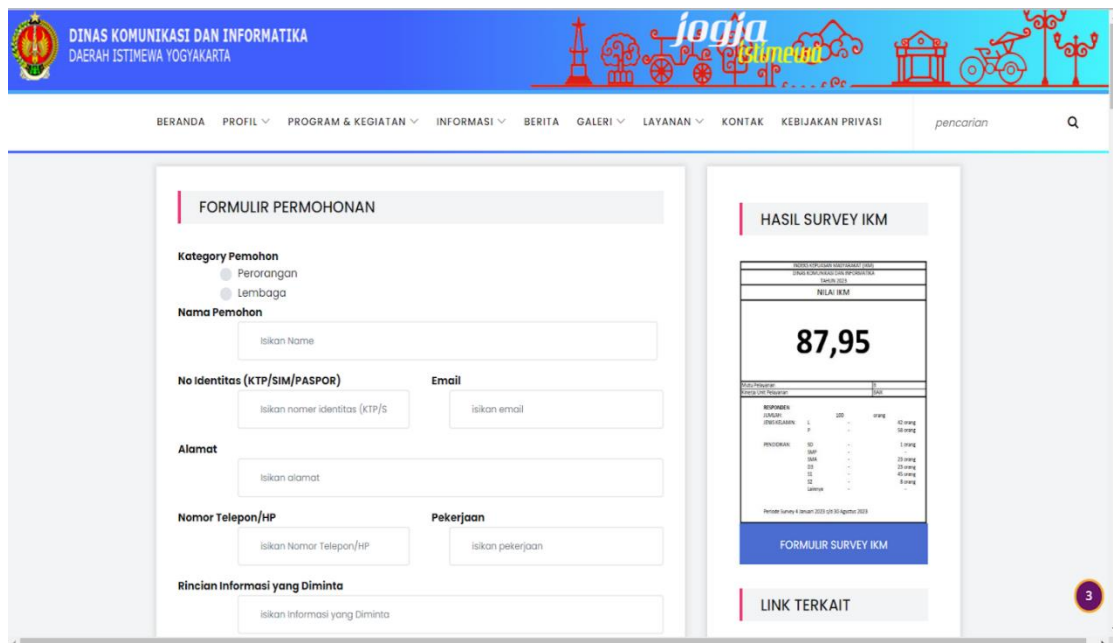
4.3 User Stories dan User Journeys

Bagian ini memuat *User Stories* dan *User Journeys* yang dirancang untuk keperluan observasi pengguna situs web. Tujuannya masih sama untuk memastikan bahwa seluruh pengguna mendapatkan studi kasus pengujian yang konsisten. Dalam menentukan *User Stories* dan *User Journeys*, penulis memilih *User Journey* yang paling efektif untuk mengakses fitur-fitur tertentu. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh data yang akurat mengenai interaksi pengguna dengan situs web.

4.3.1 User Stories

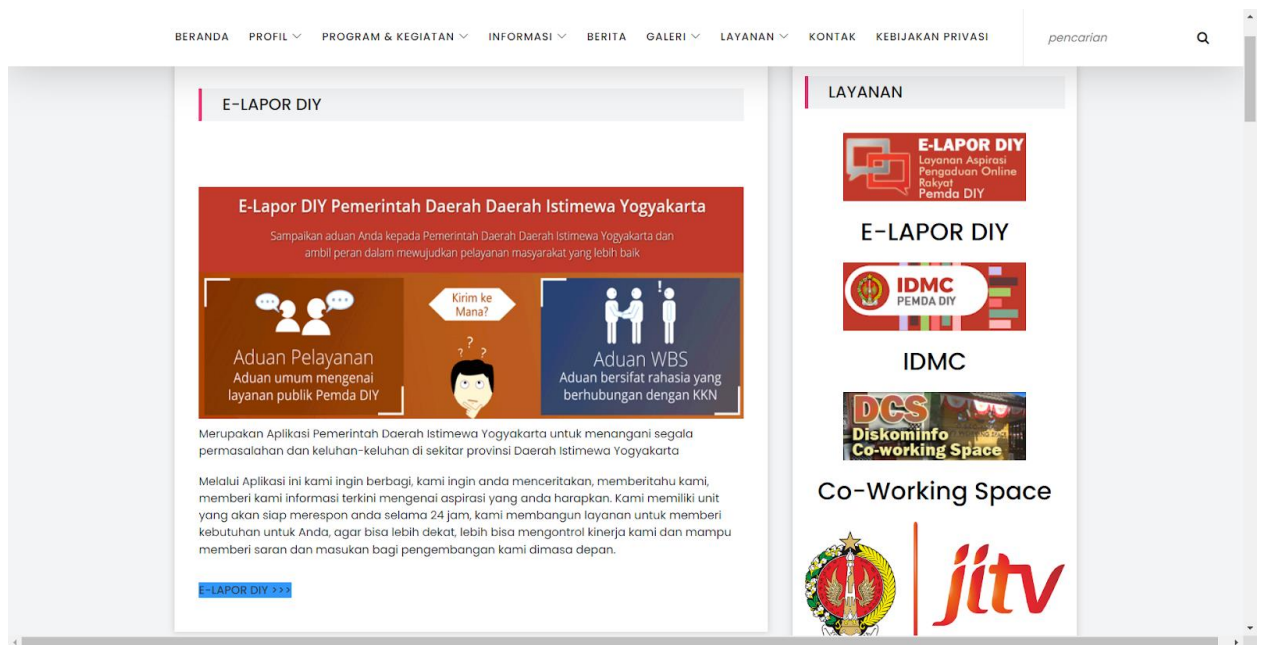
User Stories yang disusun dalam penelitian ini akan mengarahkan proses observasi dan pengujian, memberikan hasil wawasan mengenai pengalaman pengguna dan efektivitas situs web. Penulis memberikan 5 *User Stories* yang akan menjadi tugas partisipan untuk mengerjakan *User Stories* yang di berikan. Berikut *User Stories* nya:

- a. “Sebagai seorang mahasiswa yang sedang melakukan penelitian, saya ingin meminta informasi langsung dari dinas Komunikasi dan informatika DIY secara langsung, sehingga saya dapat mendapatkan keterangan langsung dari objek yang saya teliti.”



Gambar 4.5 Stories 1

- b. “Sebagai masyarakat Yogyakarta, Saya ingin melaporkan kondisi jalan di daerah tempat tinggal saya, sehingga pemerintah dapat mengetahui kondisi jalan di tempat tinggal saya.”

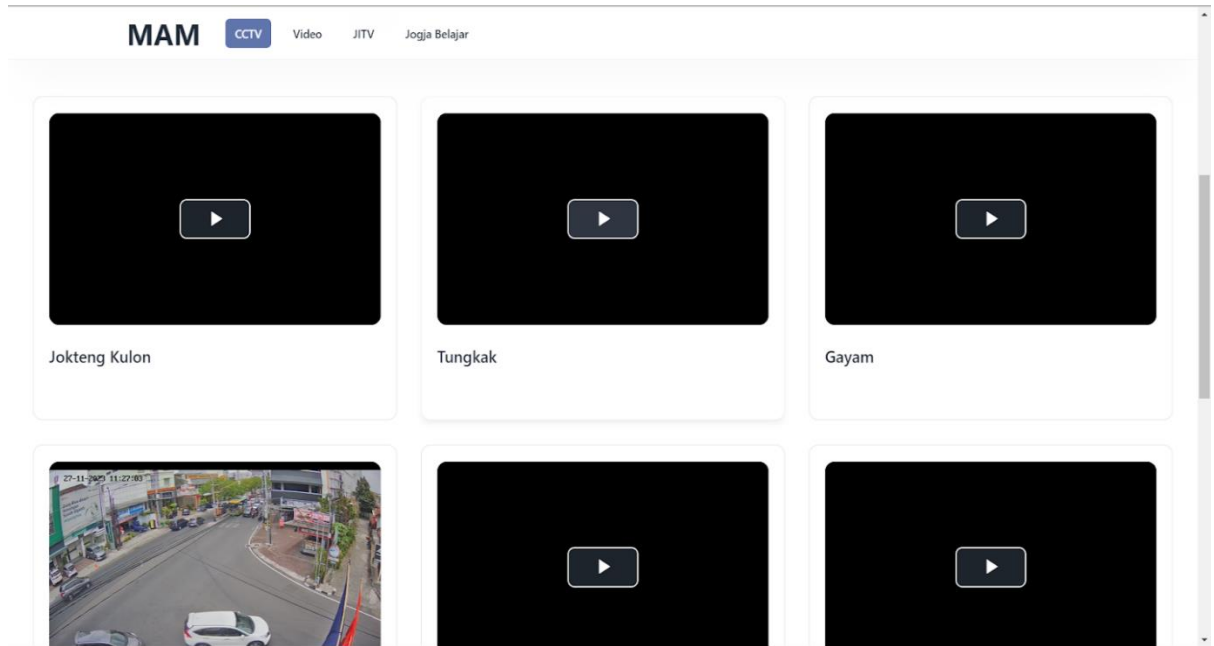


Gambar 4.6 Stories 2



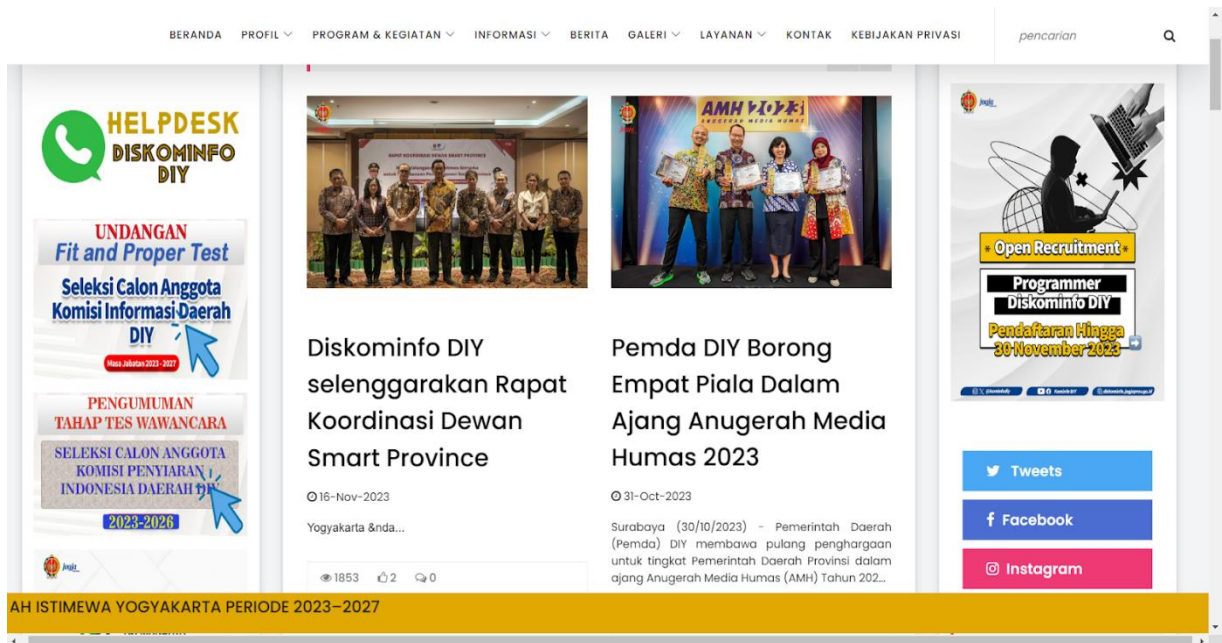
Gambar 4.7 Stories 2.2

- c. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin melihat kondisi lalu lintas di daerah yogyakarta secara langsung melalui CCTV, sehingga dapat mengetahui kondisi jalan mana yang mengalami kemacetan untuk di hindari.”



Gambar 4.8 Stories 3

- d. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin mengakses berita paling baru yang ada di situs web dinas komunikasi dan informatika DIY, sehingga dapat mengetahui berita-berita terkini terkait dinas komunikasi dan informatika DIY.”



Gambar 4.9 Stories 4

- e. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin mengetahui info lebih lanjut terkait wifi publik, sehingga mengetahui titik mana saja di kota yogyakarta yang memiliki wifi publik.”



Gambar 4.10 Stories 5

4.3.2 *User Journey*

User Journey yang menggambarkan langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan situs web. *User Journey* membantu mengidentifikasi pengalaman pengguna secara menyeluruh, mulai dari tahap awal hingga penyelesaian tugas. Disini penulis membuat *User Journey* yang paling efektif untuk menyelesaikan *User Stories* yang diberikan. Dapat dilihat Pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 *User Journey* paling efektif

<i>User Stories</i>	<i>User Journey</i>
1	Beranda-[Scroll: Sebelah kanan permohonan> formulir permohonan]- Formulir permohonan
2	Beranda-[Scroll: Layanan Utama> Gambar E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY- [Link: E-Lapor DIY]
3	Beranda-[Scroll: Kolom kiri CCTV> Kotak Biru “CCTV JOGJA”]- CCTV jogja
4	Beranda-[Scroll: Berita> pilih kolom berita dengan tanggal rilis terbaru]- Berita terbaru
5	Beranda-[Scroll: Layanan utama> WiFi Publik]- WiFi Publik

4.4 Evaluasi A (Versi Lama)

Dalam tahap evaluasi dilakukan kepada 5 orang partisipan, yang sesuai dengan pengguna sasaran yang telah di tentukan sebelumnya. Dapat dilihat pada tabel 4.2, daftar pengguna yang menjadi sasaran pada penelitian ini.

Tabel 4.2 Data Partisipan

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Sudah/Belum pernah Menggunakan Situs web
1	Surhes	21	Mahasiswa	Sudah Pernah Menggunakan Situs Web
2	Rahmat	22	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web
3	Sean	21	Mahasiswa	Sudah Pernah Menggunakan Situs Web
4	Rio	21	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web
5	Aril	22	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web

4.4.1 Observasi

Tahap ini dilakukan observasi terhadap bagaimana partisipan mengeksekusi *User Story* yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil eksekusi yang dilakukan oleh partisipan:

a. Sures



Gambar 4.11 Partisipan 1

1. User Story 1:

Beranda – [Menu:Informasi > Unduhan] – Unduhan – [Kembali Beranda]- Beranda-
[Menu: Kebijakan Privasi]- Kebijakan Privasi– [Kembali Beranda]- Beranda-[Search:

formulir] – hasil pencarian- [link: Formulir permohonan]- Formulir permohonan–
[Kembali Beranda]-Beranda.

2. User Story 2:

Beranda- [Menu:Profil]- Beranda- [Menu: Beranda > Gambar E-LAPOR]- E-LAPOR
DIY- [link: E-lapor DIY]- E-Lapor DIY.

3. User Story 3:

Beranda- [Menu: Beranda > CCTV JOGJA]- Multimedia asset management-
[Menu:CCTV]- CCTV

4. User Story 4:

Beranda-[Menu:Beranda > Berita Terbaru]- Berita lama-[Kembali Beranda]- Beranda-
[Menu: Berita]- Berita-[Kotak berita paling atas]- Berita terbaru

5. User Story 5:

Beranda-[Menu: Layanan > Layanan wifi public]- Layanan wifi public

b. Rahmat



Gambar 4.12 Partisipan 2

1. User Story 1:

Beranda-[Menu: Informasi > Layanan Informasi Pulik > Tata cara memperoleh informasi]- Tata cara memperoleh informasi-[Box Unduh form permohonan]- Gdrive form-[Kembali tatacara memperoleh informasi]- tatacara memeperoleh informasi-[Box Form permohonan]- form permohonan

2. User Story 2:

Beranda-[Menu:Informasi > saluran pengaduan > Melalui E-Lapor DIY]- E Lapor DIY- [link: E-lapor DIY]- E-Lapor DIY

3. User Story 3:

Beranda-[Menu: Galeri > Video] - Galeri – [Menu: Layanan > Jogja Multimedia] – Multimedia Asset Management.

4. User Story 4:

Beranda-[Menu: Berita]- Berita –[Berita: Gambar berita paling kiri atas]-Berita terbaru

5. User Story 5:

Beranda-[Menu: Layanan > Layanan WIFI Publik]- WIFI Publik

c. Sean



Gambar 4.13 Partisipan 3

1. User Story 1:

Beranda-[Menu: Informasi > Informasi Publik > Alur Permohonan Informasi]- Alur Permohonan Informasi- [Alur Permohonan Informasi: Kotak Form Permohonan]- Form Permohonan

2. User Story 2:

Beranda- [Menu: Layanan]- Beranda-[Menu: Layanan > Email Pemda]- Mail Pemda- [Mail Pemda: Gambar E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY- [link: E-lapor DIY]- E-Lapor DIY

3. User Story 3:

Beranda-[Menu:Layanan > Fasilitas Video Conference]- Fasilitas Video Conference – [Kembali]- Beranda- [Menu: Layanan > Jogja Multimedia] – Multimedia Asset Management

4. User Story 4:

Beranda-[Beranda: Pilih berita berdasarkan tanggal terbaru]- Berita terbaru

5. User Story 5:

Beranda – [Menu: Layanan > Layanan WIFI Publik] – Layanan WIFI Publik

d. Rio



Gambar 4.14 Partisipan 4

1. *User Story 1:*

Beranda-[Pencarian: kominfo]- Daftar Pencarian-[Menu: Beranda]- Beranda- [Menu: Kontak]- Kontak- [Menu: Informasi > Unduhan]- File Unduhan – [Kategori File: Unduhan]- File Kategori Unduhan-[Pencarian: Formulir]- Hasil pencarian- [Menu: Beranda]- Beranda- [Beranda: FORMULIR PERMOHONAN]- Formulir permohonan

2. *User Story 2:*

Beranda-[Menu: Informasi > Saluran Pengaduan > Melalui E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY

3. *User Story 4:*

Beranda-[Menu:Layanan > Jogja Multimedia]- Multimedia Asset Management

4. *User Story 4:*

Beranda-[Beranda : Berita Terbaru > Pilih Berita berdasarkan Tanggal]- Bukan Berita Terbaru-[Menu: Beranda]- Beranda-[Menu: Informasi > Informasi Publik > Diumumkan Berkala]- Informasi Di umumkan Berkala-[Menu: Beranda]- Beranda-[Menu: Berita]- Berita – [Berita: Berita Kiri Paling Atas]- Berita Terbaru

5. *User Story 5:*

Beranda-[Menu: Kontak]- Kontak- [Menu: Layanan > Layanan WIFI Publik]- WIFI Publik

e. Aril



Gambar 4.15 Partisipan 5

1. *User Story 1:*

Beranda-[Menu: Profil > Tugas dan Fungsi]- Tugas dan Fungsi-[Menu: Beranda]- Beranda-[Menu: Informasi > Informasi Publik > Daftar Informasi Publik DIP-DIK]- File Kategori Daftar Informasi Publik- [Kembali] – Beranda-[Menu: Informasi publik]- Beranda-[Beranda: FORMULIR PERMOHONAN]-Formulir Permohonan

2. *User Story 2:*

Beranda-[Pencarian: E-Lapor]- Hasil pencarian- [Menu: Informasi> Saluran Pengaduan > Melalui E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY

3. *User Story 3:*
Beranda-[Beranda: CCTV JOGJA]- Multimedia Asset Management
4. *User Story 4:*
Beranda-[Beranda: Berita terbaru > Pilih Kotak Berita berdasarkan tanggal]- Berita Terbaru
5. *User Story 5:*
Beranda-[Menu: Kontak]- Kontak- [Menu: Layanan > Layanan WIFI Publik]- WIFI Publik

4.4.2 Wawancara

Pada Tahapan wawancara ini peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada pengguna terhadap pengalaman dalam mengerjakan kan *User Story* dengan jawaban sebagai berikut.

- a. Sures

Tabel 4.3 Jawaban Wawancara 1

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Pengalaman saya menggunakan website ini cukup baik, tapi untuk <i>UI</i> dari website ini sudah cukup lama perlu diganti dengan <i>UI</i> yang lebih kekinian, untuk <i>UX</i> juga dapat diperbaiki di bagian beberapa informasi <i>website</i> .
2.	Tidak terlalu mudah untuk menggunakan <i>website</i> ini, dikarenakan tampilannya yang membuat saya bingung dalam menggunakan <i>website</i> .
3.	<i>UI UX</i> yang tidak mengikuti tren membuat pengguna sedikit kesulitan untuk mengakses informasi, akan lebih baik jika memperbarui <i>UI UX</i> menjadi lebih baik lagi.
4.	Fitur di <i>website</i> yang saya sukai adalah pada bagian pencarian mungkin ini cukup efektif di gunakan.
5.	Hal yang saya tidak sukai adalah pada bagian <i>UI UX</i> , Saran saya agar di perbarui dengan mengikuti tren <i>UI UX</i> sekarang.

b. Rahmat

Tabel 4.4 Jawaban Wawancara 2

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Tampilan <i>call center</i> pada halaman beranda kurang menarik, peletakana sub menu pada beranda tidak memiliki visi, tata letak penempatan pilihan fitur tidak sesuai baik download berkas maupun pengisian berkas secara <i>online</i> tidak rapi
2.	tidak mudah karena penempatan sub menu tidak sesuai dengan menu utama, mudah karena sub menu tidak perlu dialihkan ke tab baru dan apabila di akses menu langsung menuju ke sub menu
3.	<i>loading website</i> yang lama, tidak konsisten sub menu dengan menu utama, pada tab menu tidak menampilkan tanggal berita tersebut di keluarkan dan pada beranda sub berita baru panah mengganti berita tidak berhenti pada berita paling terbaru, <i>seacrh bar</i> pada <i>website</i> tidak berfungsi dengan baik. pada halaman beranda <i>help desk</i> diskominfo diy dari segi desain dan fungsionalitas kurang menarik, sebaiknya <i>help desk</i> menjadi fitur <i>chat online</i> di situs web tanpa harus pindah ke whatsapp
4.	opsi menu yang banyak dan cukup detail
5.	warna link untuk informasi lebih lanjut nya mengganggu dan kurang menarik, peletakkan link di dalm sub menu kurang proporsional dan kurang update

c. Sean

Tabel 4.5 Jawaban Wawancara 3

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Saya sulit mengoperasikan <i>website</i> ini dikarenakan penempatan fitur-fitur yang tidak proposional
2.	Sangat sulit mengoperasikannya, saya kebingungan mencari fitur-fitur tersebut

3.	Mencari fitur-fitur, warna dan font kurang menarik, dan warna pada tampilan tidak menarik
4.	<i>Website</i> ini lengkap dalam hal layanan
5.	Saya merasa agak kesulitan dalam menemukan beberapa fitur pengaduan serta <i>website</i> tersebut terlalu monoton

d. Rio

Tabel 4.6 Jawaban Wawancara 4

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Pengalaman saya menggunakan ini, pada awalnya
2.	Tidaklah mudah, karena terdapat beberapa pilihan menu di mana pemilihan kata pada menu tersebut dapat memiliki makna ganda.
3.	Terdapat pilihan menu yang penggunaan katanya sulit dipahami. Pengumuman yang terdapat pada halaman utama mengganggu pengguna.
4.	Terdapat fasilitas <i>CCTV</i> yang dapat secara langsung melihat keseluruhan kota Yogyakarta
5.	Desain web yang kurang menarik dan terlalu rumit

e. Aril

Tabel 4.7 Jawaban Wawancara 5

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	dari segi pengalaman, web yang saya akses cukup membingungkan dan terkadang menyulitkan pengguna, dikarenakan server yang kerap kali terputus koneksi.
2.	cukup menyulitkan dan membingungkan.
3.	kerap kali terputus koneksi dari server, penempatan informasi yang kurang tepat, update informasi terbaru sangat membingungkan.
4.	tampilan warna <i>website</i> yang sangat menarik, dengan perpaduan warna yang tegas.

5.	peletakkan menu informasi yang membingungkan.
----	---

4.4.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, umpan balik kuantitatif dikumpulkan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Selanjutnya, hasil umpan balik dari kuesioner SUS akan dihitung untuk menghasilkan skor SUS, dalam penilaian pada situs web diskominfo DIY ini menghasilkan rata-rata 46,5 yang mana sesuai dengan predikat dalam SUS yaitu sangat buruk, seperti yang ditampilkan pada Tabel 4.8.berikut .

Tabel 4.8 Perhitungan SUS Partisipan

No.	Pertanyaan	Partisipan				
		Sures*	Rahmat	Aril	Sean*	Rio
1.	Saya akan sering menggunakan sistem ini	2	1	1	1	3
2.	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	4	3	3	1	2
3.	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	2	2	1	1	3
4.	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	3	5	1	3	4
5.	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	1	3	1	3	3
6.	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	1	1	3	3	2
7.	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	2	3	3	1	4
8.	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	4	3	1	1	2
9.	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	2	1	3	3	4
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	4	3	1	1	2
Skor SUS		32.5	37.5	50.0	50.0	62.5
Rata-rata		46.5				

4.5 Analisis Hasil

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi, wawancara, dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) pada desain situs web yang lama untuk memahami pengalaman pengguna. Berdasarkan data dari tabel- tabel sebelumnya diperoleh umpan balik dari partisipan setelah mereka menggunakan situs web Diskominfo DIY. Umpan balik ini mengidentifikasi bagaimana tanggapan pengguna selama mengerjakan *User Story* yang di berikan. Hasil analisis ini memberikan wawasan berharga yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas situs web Diskominfo DIY.

4.5.1 *User Journey*

Tahap ini penulis melakukan penilaian pada *User Journey* yang telah dilakukan oleh seluruh partisipan oenilaian dilakukan dengan membanding kan *User Journey* paling efektif dengan *User Journey* yang di lakukan oleh partisipan. Dapat di lihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Analisis

No.	<i>User Story</i>	Partisipan					Rerata
		Sures*	Sean*	Rahmat	Rio	Aril	
1	US 1	0	0	0	0	0	0
2	US 2	3	1	0	0	0	0,8
3	US 3	3	0	0	0	3	1,2
4	US 4	1	3	3	0	3	2
5	US 5	3	3	3	1	1	2,2
	Rata-rata	2	1,4	1,2	0,2	1,4	1,24
	Skor	1,7 (Memorability)		0,93 (learnability)			

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.9, terlihat bahwa pada *user story* pertama, yaitu menemukan halaman permohonan informasi kepada Diskominfo DIY, hasil dari *User Journey* yang dilakukan oleh partisipan menunjukkan nilai rerata sebesar 0. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh partisipan menggunakan alur yang kurang efektif dalam

menemukan halaman tersebut. Sebaliknya, pada *user story* kelima, yang berkaitan dengan akses ke halaman informasi tentang WiFi Publik, nilai rerata yang diperoleh adalah 2,2. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan relatif menggunakan alur yang efektif dalam menyelesaikan *user story* ini. Perbedaan hasil ini menggambarkan tingkat kemudahan yang bervariasi dalam mengakses berbagai fitur, yang dapat menjadi masukan penting untuk perbaikan antarmuka dan navigasi situs.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat perbedaan antara partisipan yang pernah menggunakan situs web ini (Sures* dan Sean*) dengan partisipan yang belum pernah menggunakannya (Rahmat, Rio, dan Aril). Partisipan yang memiliki pengalaman sebelumnya dengan situs web menunjukkan nilai yang cukup tinggi, yang mencerminkan kemudahan mereka dalam menyelesaikan *user story*. Sebaliknya, partisipan yang belum pernah menggunakan situs web ini memperoleh nilai yang lebih rendah, yang mengindikasikan kesulitan lebih besar dalam menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa *learnability* situs web ini masih rendah, sehingga pengguna baru membutuhkan waktu atau usaha lebih untuk memahami navigasi dan fungsi-fungsi yang tersedia. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk meningkatkan aspek *user experience*, khususnya dalam mendukung pengguna baru agar lebih cepat beradaptasi.

4.5.2 Wawancara

Pada tahap ini, penulis menyajikan rangkuman dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi oleh partisipan saat menggunakan situs web yang diteliti. Data yang diperoleh menjadi landasan penting untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan utama, serta memberikan masukan yang relevan untuk pengembangan situs web agar lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil rangkuman Wawancara

No	Permasalahan	Penjelasan
1	Tampilan Yang Membingungkan	Pada Beranda situs web ini menggunakan warna-warna terlalu terang dan pop-up menu berlebihan,

		yang membingungkan pengguna dalam mencari fitur yang diinginkan.
2	Tata letak menu yang kurang rapi	Tata letak halaman fitur terlihat berantakan, dengan <i>box button</i> yang disusun tanpa alignment yang rapi, sehingga mengurangi kenyamanan visual dan kemudahan navigasi.
3	Banner pengumuman pada halaman utama	Terlalu banyak banner pengumuman di beranda mengganggu kenyamanan pengguna dan mengurangi fokus pada konten utama.
4	Tata letak informasi yang tidak konsisten	Tata letak informasi yang tidak konsisten mempersulit pengguna dalam memahami struktur halaman dan menemukan informasi dengan cepat.

4.5.3 Sytem Usability Scale

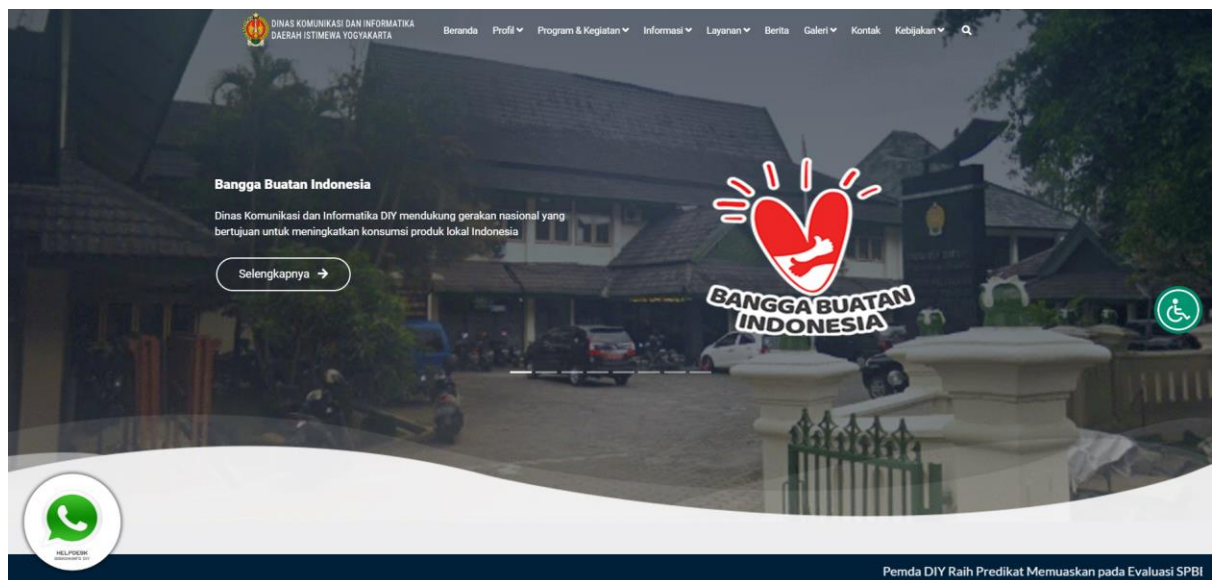
Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada situs web Dinas Komunikasi dan Informatika DIY menunjukkan bahwa seluruh partisipan memberikan skor rata-rata 46,5. Berdasarkan panduan interpretasi SUS, nilai ini termasuk dalam kategori "Sangat Buruk", yang menunjukkan bahwa situs web tersebut memiliki kelemahan signifikan dalam aspek kegunaan, navigasi, dan kenyamanan pengguna. Skor ini mencerminkan bahwa pengguna mungkin mengalami kesulitan dalam memahami atau menggunakan fitur-fitur yang tersedia, sehingga menimbulkan kesulitan, dan menghambat tujuan interaksi mereka dengan situs web tersebut. Temuan ini menegaskan perlunya evaluasi menyeluruh dan pengembangan perbaikan yang mendasar untuk meningkatkan kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

BAB V

EVALUASI UI/UX DAN A/B testing

5.1 Pemahaman kasus

Setelah evaluasi terhadap desain lama situs web Diskominfo DIY selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menguji versi terbaru dari situs web tersebut untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna versi terbaru. Pengujian ini dirancang untuk memahami seberapa baik desain baru tersebut memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi fungsionalitas maupun pengalaman penggunaan dapat berikut merupakan tampilan beranda pada desain terbaru dapat dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman Beranda Desain Terbaru

Dalam proses ini, penulis kembali melibatkan partisipan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti observasi *User Journey* untuk memahami langkah-langkah pengguna saat menjelajahi situs, wawancara mendalam untuk menggali pandangan dan masukan lebih detail, serta pengisian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan situs secara kuantitatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kelebihan dan kekurangan desain baru.

5.2 Pengguna Sasaran

Pada bab ini pengguna sasaran merupakan target pengguna yang akan dilakukan observasi, untuk kriteria pengguna sasaran yang akan menjadi target masih sama dengan evaluasi pada desain sebelumnya, dilihat dari aspek *demographic*, *technographic*, dan psikografi.

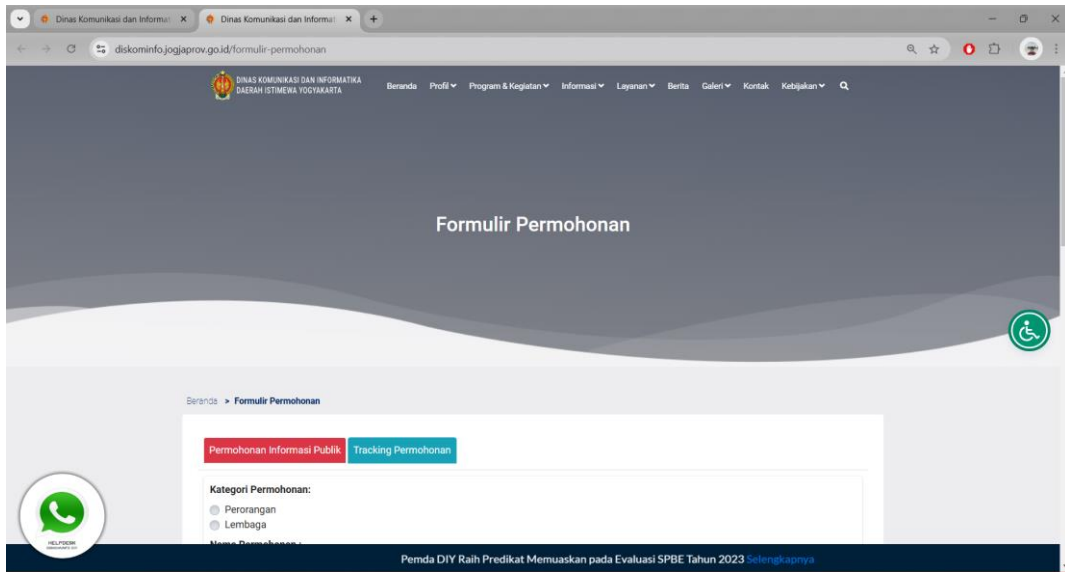
5.3 *User Stories* dan *User Journey*

Bagian ini memuat *User Stories* dan *User Journeys* yang dirancang untuk keperluan observasi pengguna situs web. Tujuannya masih sama untuk memastikan bahwa seluruh pengguna mendapatkan studi kasus pengujian yang konsisten. Dalam menentukan *User Stories* dan *User Journey*, penulis memilih *User Journey* yang paling efektif untuk mengakses fitur-fitur tertentu.

5.3.1 *User Stories*

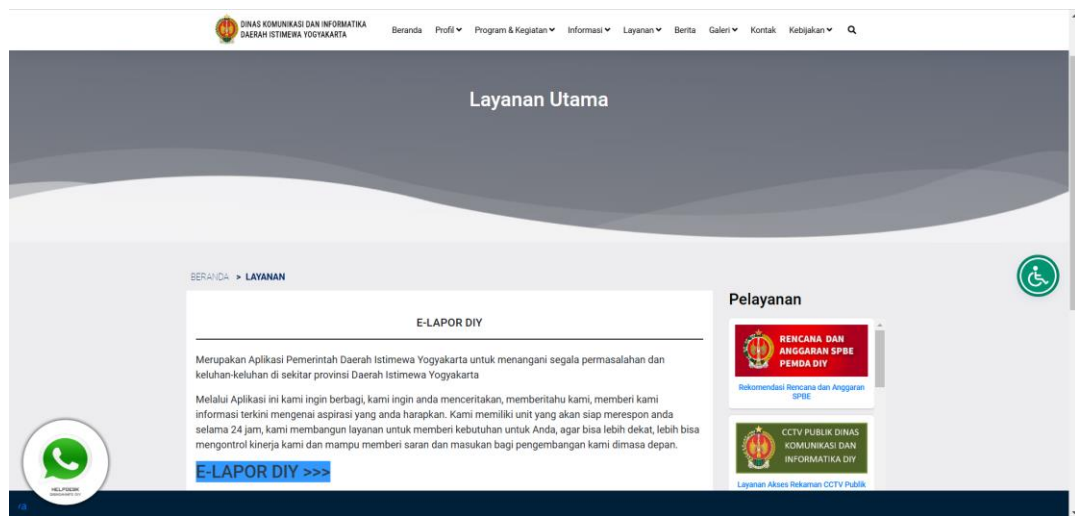
User Stories pada evaluasi B ini menggunakan *User Stories* yang sama dengan evaluasi sebelumnya, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apakah desain terbaru ini memberikan dampak yang berbeda ketika dihadapkan pada konteks yang sama. Dengan mempertahankan *User Stories* yang konsisten, proses observasi dapat lebih fokus dalam menganalisis perubahan yang terjadi, serta mengevaluasi efektivitas dan respons pengguna terhadap desain yang telah diperbarui. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perbedaan dalam pengalaman pengguna dan memahami bagaimana elemen-elemen baru dalam desain dapat memengaruhi interaksi dan kepuasan pengguna. Berikut 5 *User Stories* yang akan menjadi tugas partisipan dalam pengujian:

- a. “Sebagai seorang mahasiswa yang sedang melakukan penelitian, saya ingin meminta informasi langsung dari dinas Komunikasi dan informatika DIY secara langsung, sehingga saya dapat mendapatkan keterangan langsung dari objek yang saya teliti.”

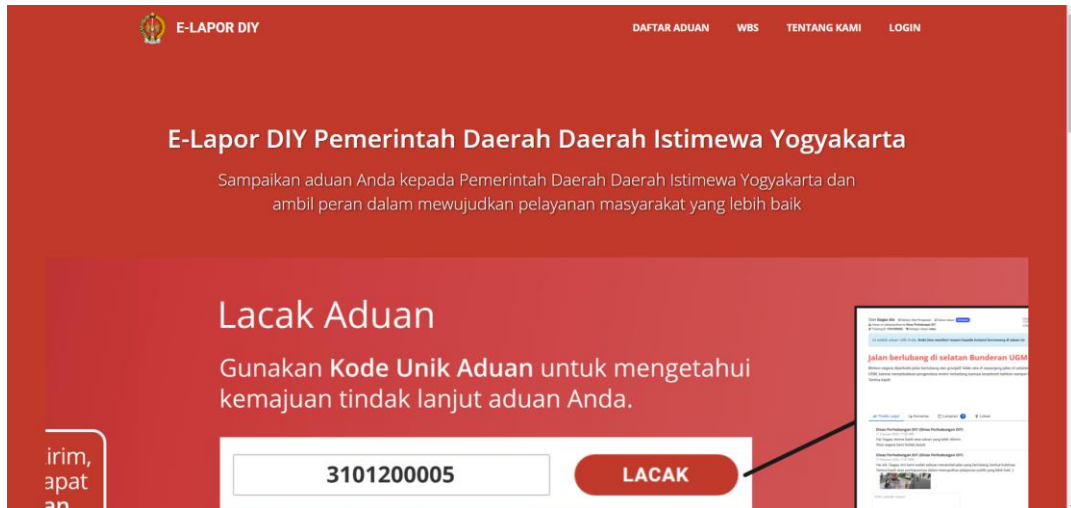


Gambar 5.2 Stories 1 Desain Terbaru

- b. “Sebagai masyarakat Yogyakarta, Saya ingin melaporkan kondisi jalan di daerah tempat tinggal saya, sehingga pemerintah dapat mengetahui kondisi jalan di tempat tinggal saya.”

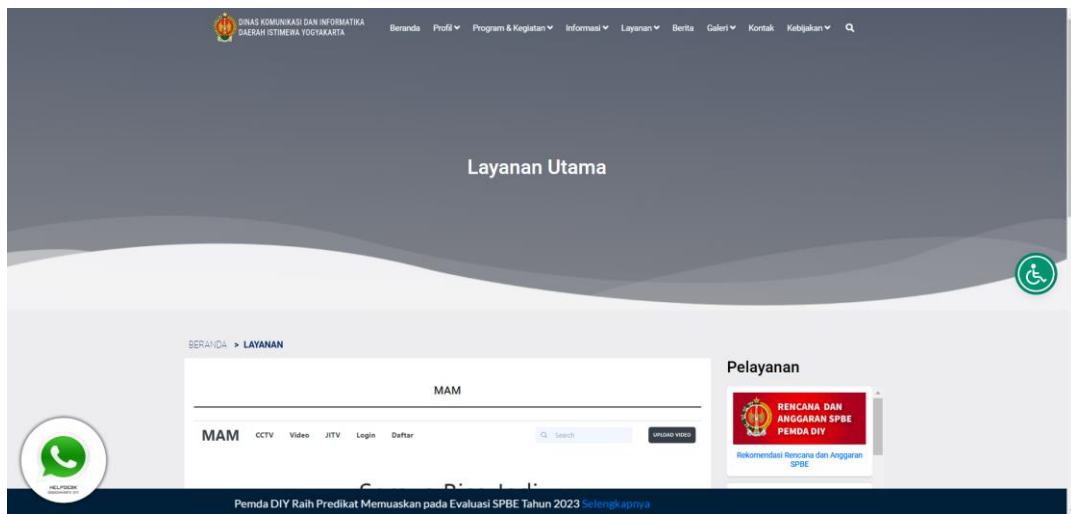


Gambar 5.3 Stories 2 Desain Terbaru



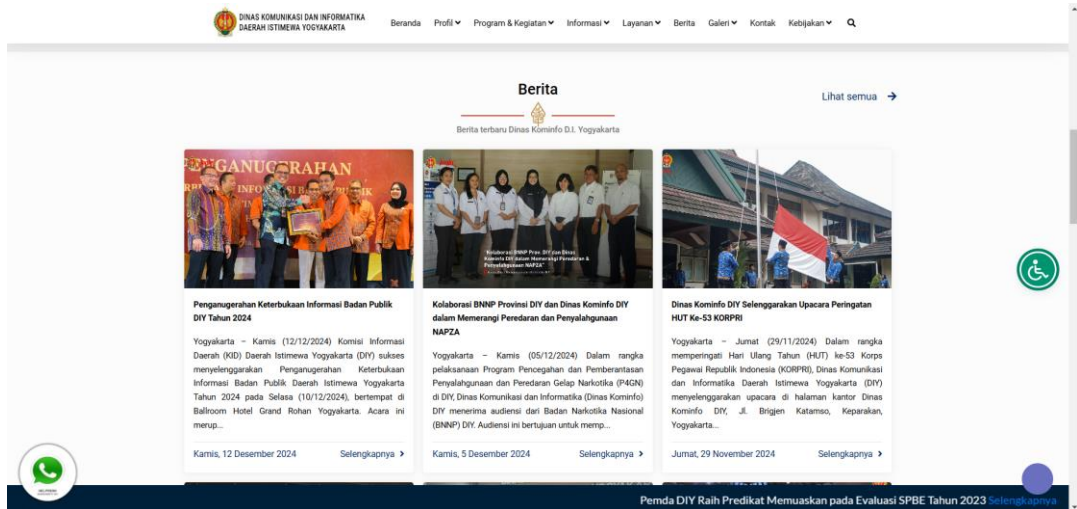
Gambar 5.4 Stories 2.2 Desain Terbaru

- c. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin melihat kondisi lalu lintas di daerah yogyakarta secara langsung melalui CCTV, sehingga dapat mengetahui kondisi jalan mana yang mengalami kemacetan untuk di hindari.”



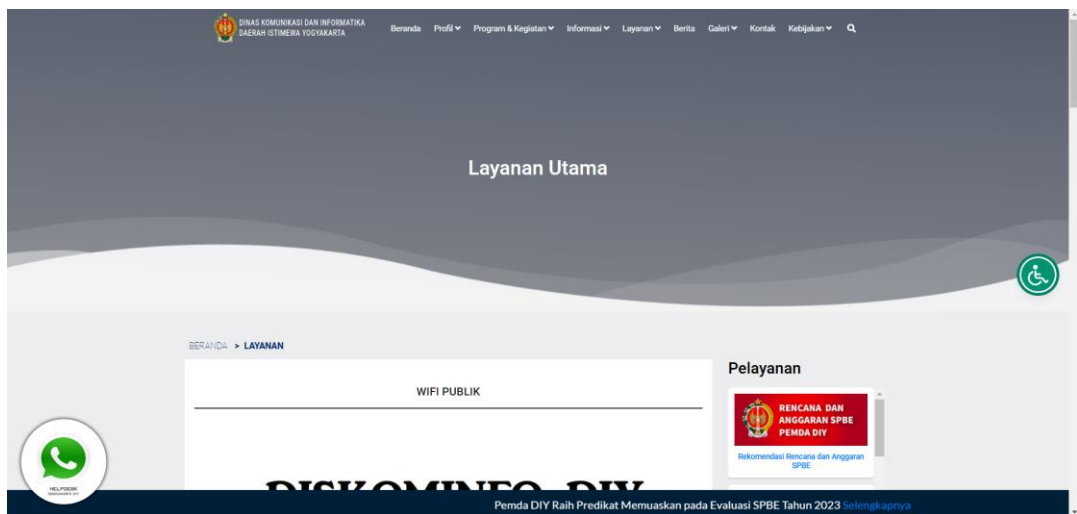
Gambar 5.5 Stories 3 Desain Terbaru

- d. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin mengakses berita paling baru yang ada di situs web dinas komunikasi dan informatika DIY, sehingga dapat mengetahui beritaberita terkini terkait dinas komunikasi dan informatika DIY.”



Gambar 5.6 Stories 4 Desain Terbaru

- e. “Sebagai masyarakat yogyakarta, saya ingin mengetahui info lebih lanjut terkait wifi publik, sehingga mengetahui titik mana saja di kota yogyakarta yang memiliki wifi publik.”



Gambar 5.7 Stories 5 Desain Terbaru

5.3.2 User Journey

User Journey merupakan langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan situs web. Pada evaluasi B ini *User Journey* yang paling efektif untuk menyelesaikan *User Stories* yang diberikan, memiliki sedikit penyesuaian di karenakan situs web telah mengalami pembaruan. Berikut merupakan *User Journey* yang paling efektif dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5.1 Tabel *User Journey* yang paling efektif

<i>User Stories</i>	<i>User Journey</i>
1	Beranda-[Scroll: Layanan Utama- Gambar Formulir Pemohonan]- Formulir Permohonan-[klik Link FORMULIR PERMOHONAN]- Formulir Permohonan
2	Beranda-[Scroll: Layanan Utama- Gambar E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY-[Klik link E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY
3	Beranda-[Menu: Layanan Utama- Gambar MAM]- Halaman Multimedia Data Center and Media Asset Management-[Klik Link MAM]- MAM-[Klik CCTV] - CCTV
4	Beranda-[Menu: Berita- Berita Paling atas Kiri]- Berita Terbaru
5	Beranda-[Menu: Layanan Utama- gambar WIFI Publik]- Halaman WIFI Publik

5.4 Evaluasi B (Versi baru)

Tahap Evaluasi B masih dilakukan melibatkan 5 partisipan yang sesuai dengan pengguna sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Dapat dilihat pada tabel 5.2

Tabel 5.2 Daftar Partisipan 2

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Sudah/Belum pernah Menggunakan Situs web
1	Surhes	21	Mahasiswa	Sudah Pernah Menggunakan Situs Web
2	Rahmat	22	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web
3	Derry	21	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web
4	Rio	21	Mahasiswa	Belum Pernah Menggunakan Situs Web
5	Hawada	22	Mahasiswa	Sudah Pernah Menggunakan Situs Web

5.4.1 Observasi

Pada tahap observasi ini penulis meminta partisipan untuk mengerjakan tugas yang diberikan seperti pada versi sebelumnya, diperoleh hasil *User Journey* dari partisipan yang menggunakan desain terbaru. Hasil tersebut kemudian disajikan sebagai berikut:

a. Surhes

1. Beranda-[Search bar : formulir > tidak ditemukan]- Beranda –[Beranda: Layanan utama > Formulir Permohonan] – Formulir Permohonan- [link: Formulir Permohonan]- Formulir Permohonan
2. Beranda- [Beranda: Layanan utama > mail pemda]- mail pemda-[kembali keberanda]- beranda – [Beranda: Layanan Utama > E-lapor DiY]- E-lapor DIY
3. Beranda-[beranda: search bar > cctv> tidak ditemukan]- beranda- [beranda: Layanan utama> layanan akses rekaman cctv]- Layanan akses rekamana cctv-[link: form permohonan rekaman cctv]- Formulir pengecekan rekaman cctv-[kembali ke beranda]- beranda-[beranda: Layanan utama>MAM]- MAM-[link: website MAM]- MAM
4. Beranda-[beranda: berita > gambar paling atas kiri]- berita paling terbaru
5. Beranda-[beranda: Layanan utama>wifi publik]- wifi public

b. Derry

1. Beranda-[beranda: search bar> permohonan informasi]- alur permohonan informasi- [link: Form permohonan]- formulir permohonan
2. Beranda- [beranda: Layanan utama> E-lapor Diy]-E-lapor Diy-[link: E-Lapor DIY]- E-Lapor DIY
3. Beranda-[beranda: search bar> lalu lintas> tidak di temukan]- beranda-[beranda: Layanan utama> layanan akses cctv publik]- layanan akses cctv publik-[link: form permohonan rekaman cctv]- formulir rekaman cctv-[kembali ke beranda]- beranda- [beranda:layanan utama>MAM]- MAM-[link: Mam] – MAM
4. Beranda-[beranda:Berita]-berita-[berita: gambar atas paling kiri]-berita terbaru
5. Beranda-[Beranda:search bar> wifi]- wifi public

c. Hawada

1. Beranda-[beranda: search bar> formulir permohonan informasi> tidak ditemukan]- beranda-[beranda: Layanan utama>Formulir permohonan]-formulir permohonan- [link:form permohonan]-formulir permohonan

2. Beranda-[beranda: Layanan utama>E-Lapor DIY]-E-Lapor DIY-[link:E-Lapor DIY]-E-Lapor DIY
3. Beranda-[beranda: Layanan utama>Layanan akses rekaman cctv publik]-Layanan akses rekaman cctv publik-[link:form permohonan rekaman cctv]-form rekaman-[kembali ke beranda]-beranda-[beranda: Layanan utama>MAM]- MAM-[link:MAM]- MAM
4. Beranda-[beranda: Berita>lihat semua]- Berita-[Gambar berita kiri paling atas]-berita terbaru
5. Beranda-[beranda: Layanan utama>wifi publik]- wifi public

d. Virio

1. Beranda-[beranda:informasi>unduh]-unduh-[unduh:searchbar>formulir permohonan informasi>tidak ditemukan]-unduh-[kembali ke beranda]-beranda-[beranda: Layanan utama>formulir permohonan]-Formulir permohonan-[link: formulir permohonan]- formulir permohonan
2. Beranda-[beranda:kontak]- kontak-[kembali ke beranda]-beranda-[beranda: Layanan utama>E-lapor DIY]-E-Lapor DIY-[link:E-Lapor DIY]-E-Lapor DIY
3. Beranda-[beranda:Layanan >jogaj multimedia]-MAM-[link:MAM]- MAM
4. Beranda-[Beranda:Berita]-Berita-[Gambar berita paling atas kiri]- berita terbaru
5. Beranda- [beranda:Layanan >wifi publik]-wifi public

e. Rahmat

1. Beranda-[beranda:informasi>informasi> SOP permohonan informasi]-SOP permohonan informasi-[kembali ke beranda]- beranda-[beranda: search bar>formulir permohonan>tidak di temukan> permohonan> alur permohonan informasi]-alur permohonan informasi-[link:form permohonan]- Formulir permohonan
2. Beranda-[beranda: search bar>Lapor]-Beranda-[beranda:layanan utama> E-lapor DIY]-E-Lapor DIY-[link:E-lapor DIY]-E-Lapor DIY
3. Beranda-[beranda:layanan utama>Layanan akses rekaman cctv publik]-Layanan akses rekaman cctv publik-[searchbar:cctv> tidak di temukan]-layanan akses rekaman cctv publik-[pelayan>MAM]- MAM-[link:MAM]- MAM
4. Beranda-[Beranda: Berita]- Berita-[gambar paling atas kiri]- Berita paling baru
5. Beranda-[Beranda:Layanan>LayanaWifi publik]-wifi public

5.4.2 Wawancara

Setelah partisipan menyelesaikan pengerjaan *User Stories* yang telah diberikan, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan partisipan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan, pengalaman, dan masukan mereka terkait desain versi terbaru situs web Diskominfo DIY. Dalam proses ini, partisipan akan diminta untuk memberikan tanggapan mengenai kemudahan penggunaan, tampilan visual, serta kesesuaian fitur yang ada dengan kebutuhan mereka. Hasil dari wawancara ini akan menjadi bahan penting untuk mengetahui titik-titik mana saja yang menjadi kelemahan pada desain terbaru dan memastikan apakah situs web dapat memenuhi ekspektasi pengguna.

dapat dilihat pada tabel 5.3 – 5.8

a. Sures

Tabel 5.3 Hasil Wawancara 1

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	awal pertama kali menggunakan website ini, sangat bagus dan ramah untuk pencari informasi, tetapi ada beberapa hal yang harus di tingkat yaitu pencaharian objek yang tidak berjalan dengan baik
2.	pada saat menggunakan website ini untuk mencari informasi saya bisa mendapatkan informasi dengan mudah , dengan melihat fitur layanan utama yang telah di sediakan
3.	Yang menyulitkan saya adalah saya harus mencari beberapa informasi tersebut secara manual, dikarenakan fitur pencaharian tidak berjalan dengan begitu baik
4.	Tidak ada yang mengganggu di website ini,yang mungkin membuat beberapa pengguna tidak menyukainya.
5.	Untuk sekelas website Diskominfo DIY ini sudah cukup bagus untuk tampilan UI dan UX nya, dan yang buat saya kagum ada fitur yang mendukung pengguna dengan disabilitas.

b. Derry

Tabel 5.4 Hasil Wawancara 2

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Pengalaman saya menggunakan situs web ini cukup baik, antarmuka yang sederhana memudahkan navigasi dalam mengakses situs web ini.
2.	Ya, situs web ini mudah digunakan karena tampilannya cukup simple.
3.	Kesulitan utama adalah tata letak informasi seperti link menuju halaman tertentu yang kurang rapi, sehingga terkadang membuat bingung.
4.	Saya suka desain yang minimalis dan kemudahan akses ke berbagai informasi yang diperlukan tanpa banyak langkah.
5.	Hal yang tidak disukai adalah beberapa link yang tidak akurat dan mengarahkan ke halaman yang tidak sesuai.

c. Hawada

Tabel 5.5 Hasil Wawancara 3

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	tidak terlalu rumit namun butuh pembiasaan dalam penggunaannya
2.	tidak terlalu mudah namun tergantung pada Tingkat pengetahuan orang yang menggunakan situs web ini
3.	sulit mencari informasi yang ada di dropdown tab karena terlalu banyak pilihan yang cukup membingungkan
4.	bisa mendapat banyak informasi terkait dengan situs web ini
5.	link yang terdapat di web tersebut tidak kelihatan, seperti pada halaman cctv dan formulir

d. Virio

Tabel 5.6 Hasil Wawancara 4

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Pada awalnya terasa bingung, akan tetap setelah beberapa kali mencoba sudah terbiasa dengan situs web ini
2.	mudah namun diperlukan waktu adaptasi untuk mengakses situs web ini
3.	Ada beberapa bagian yang seharusnya butuh penekanan agar mudah untuk di akses (tombol link yang seharusnya di bedakan font atau warnanya) namun dibuat menyatu dengan kalimat penjelasan fungsi tab tersebut
4.	memiliki fitur untuk mengakses cctv kota Yogyakarta
5.	tidak ada

e. Rahmat

Tabel 5.7 Hasil Wawancara 5

Nomor Pertanyaan	Jawaban
1.	Saya dapat mengetahui beberapa hal yang dapat di urus secara elektronik, tetapi kesulitan mencari berita terbaru dan mencari link yg bentuknya nyatu dengan narasi di web dan tidak menarik
2.	Tidak begitu sulit dalam hal pencarian kebutuhan, tetapi juga tidak begitu mudah mengoperasikannya
3.	yang menyulitkan adalah antara tab yang di inginkan harus mengakses lagi link dengan bentuk sama seperti narasi, sehingga sulit dilihat dan tampilan beberapa link ke tab lainnya/tujuan cukup tidak menarik.
4.	pilihan menu di beranda
5.	menu tab yang tidak konsisten karna terdapat link dan file yg tidak di seharusnya ada dibagian tab tersebut

5.4.3 System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini, dilakukan pengujian System Usability Scale (SUS) terhadap desain versi terbaru situs web Diskominfo DIY. Hasil dari pengujian SUS ini disajikan dalam bentuk tabel pada Tabel 5.8, yang memberikan gambaran mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan fungsionalitas situs web tersebut. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Tabel 5.8 Hasil SUS desain Terbaru

No.	Pernyataan	Partisipan				
		Sures*	Derry*	Rahmat	Rio	Hawada
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	3	1	3	3	3
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	2	3	4	2	4
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	4	5	3	4	4
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	1	2	2	3	2
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	5	3	2	4
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	3	1	4	2	2
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	4	5	4	4	2
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	1	2	1	3
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	4	5	4	5	5
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	2	1	2	2	3
	Skor SUS	70.0	82.5	57.5	70.0	60.0
	Rata-rata	68.0				
	Predikat	Cukup				

5.5 Analisis Hasil

Setelah pembaruan dilakukan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) DIY, penulis menganalisis hasil pengujian yang melibatkan partisipan pada desain terbaru situs web. Analisis ini mencakup evaluasi *User Journey* untuk memahami alur interaksi pengguna, wawancara mendalam untuk menggali pengalaman serta pandangan mereka, dan pengukuran kembali menggunakan Sistem Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan situs web. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai apakah pembaruan yang dilakukan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pengalaman mereka.

5.5.1 User Journey

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap *User Journey* yang dilalui oleh partisipan dalam menggunakan situs web. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selanjutnya, hasil dari *User Journey* partisipan dibandingkan dengan *User Journey* yang dianggap paling efektif untuk menyelesaikan User Story yang telah ditentukan. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara pengalaman pengguna aktual dan pengalaman yang diharapkan, serta untuk menemukan area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan situs web. Dapat dilihat pada tabel 5.9

Tabel 5.9 Penilaian *User Journey* Desain Terbaru

No.	User Story	Partisipan					Rerata
		Sures*	Hawada*	Rahmat	Virio	Derry	
1	US 1	2	2	0	1	0	1
2	US 2	2	3	3	2	3	2,6
3	US 3	1	2	1	3	1	1,6
4	US 4	3	3	3	3	3	3
5	US 5	3	3	3	3	3	3
	Rata-rata	2,2	2,6	2	2,4	2	2,16
	Skor	2,4 (Memorability)		2,13 (learnability)			

5.5.2 Wawancara

Selanjutnya, penulis melakukan analisis terhadap hasil wawancara yang melibatkan partisipan yang telah berpartisipasi dalam pengujian desain terbaru situs web Diskominfo DIY. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman, persepsi, dan masukan partisipan terkait pembaruan yang dilakukan. Berikut hasil analisis wawancara dengan pengguna pada tabel 5.10

Tabel 5.10 Rangkuman wawancara Desain Terbaru

No	Permasalahan	Penjelasan
1	Fitur Pencarian	Partisipan mengungkapkan bahwa fitur pencarian pada situs web ini kurang efektif dalam membantu mereka menemukan menu yang diinginkan. Meskipun dirancang untuk memudahkan navigasi, banyak pengguna merasa kesulitan mendapatkan hasil yang relevan.
2	Tombol link menuju halaman yang lebih lengkap	Beberapa tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman yang lebih lengkap masih kurang teratur, dan ada tombol yang hanya menggunakan teks tanpa warna pembeda, sehingga tidak jelas bahwa itu adalah tombol yang dapat diklik.
3	Menu Dropdown yang terlalu banyak pilihan	partisipan merasa bahwa Navigation Bar pada halaman beranda menampilkan terlalu banyak menu, yang sering kali tidak konsisten dengan menu yang mereka cari. Hal ini dapat membingungkan pengguna dan menghambat pengalaman navigasi yang lancar.

5.5.3 *System Usability Scale*

Hasil analisis System Usability Scale (SUS) pada desain terbaru menunjukkan bahwa skor rerata yang diperoleh adalah 68.0. Skor ini menempatkan desain pada tingkatan "cukup" dalam hal kegunaan. Dalam konteks evaluasi kegunaan, skor ini menunjukkan bahwa desain

tersebut memenuhi standar minimum yang diharapkan untuk fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Meskipun tidak mencapai tingkat yang sangat baik, skor ini menunjukkan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efektif, meskipun mungkin masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran bahwa desain terbaru sudah cukup memadai untuk digunakan, namun perlu adanya peningkatan untuk mencapai tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi.

5.6 Perbandingan Hasil A/B Testing

A/B Testing, sebuah metode yang digunakan untuk membandingkan dua versi dari suatu elemen desain untuk menentukan mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu. A/B Testing memungkinkan penulis untuk menguji perubahan dengan melibatkan pengguna dalam pengujian langsung, sehingga dapat mengumpulkan data yang relevan mengenai preferensi dan perilaku partisipan. Dengan menganalisis hasil dari kedua versi.

5.6.1 *User Journey*

Setelah melakukan analisis terhadap dua desain yang berbeda, yaitu desain lama dan desain terbaru, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam skor yang diberikan. Pada desain lama, aspek memorability dan learnability masing-masing memperoleh skor 1,7 dan 0,93, yang menunjukkan bahwa partisipan mengalami kesulitan dalam mengingat dan mempelajari fitur-fitur situs. Sebaliknya, pada desain terbaru, skor untuk memorability dan learnability meningkat menjadi 2,4 dan 2,13. Peningkatan ini mencerminkan perbaikan yang jelas dalam pengalaman pengguna, di mana desain terbaru lebih mudah diingat dan dipelajari.

Meskipun desain terbaru menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek, partisipan masih belum mencapai skor yang memuaskan dalam menyelesaikan User Story (US) 3. Pada desain lama, skor rata-rata yang diperoleh untuk menyelesaikan US 3 adalah 1,2, sedangkan pada desain baru hanya meningkat sedikit menjadi 1,4, dengan kenaikan sebesar 0,2. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbaikan, partisipan masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan US 3. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun desain terbaru telah meningkatkan beberapa elemen kegunaan, masih terdapat tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, hasil analisis ini menunjukkan bahwa perubahan yang dilakukan pada desain telah berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi interaksi pengguna dengan situs web secara cukup menyeluruh.

5.6.2 Wawancara

Bab ini menyajikan analisis hasil wawancara dengan partisipan yang menguji desain lama dan desain terbaru. Dari wawancara tersebut, terungkap adanya beberapa perbaikan signifikan dalam desain terbaru, namun juga ditemukan masalah yang masih belum teratasi. Analisis ini bertujuan untuk menggali pengalaman pengguna dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperhatikan. Pada desain lama, mayoritas partisipan mengungkapkan bahwa tampilan situs web terasa membingungkan. Banyaknya banner informasi yang ditampilkan secara bersamaan dianggap mengganggu, sehingga sulit bagi pengguna untuk fokus pada konten yang relevan. Selain itu, tataletak menu yang tidak rapi dan kurang konsisten menambah kebingungan, membuat pengguna kesulitan dalam menavigasi situs. Ketidakjelasan dalam penyajian informasi ini menciptakan pengalaman yang frustrasi, di mana pengguna merasa kehilangan arah dan tidak dapat menemukan apa yang mereka cari dengan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa desain lama tidak efektif dalam menyajikan informasi secara jelas dan teratur, sehingga menghambat interaksi yang lancar dan memuaskan bagi pengguna.

Sedangkan pada desain baru, partisipan merasakan kendala yang lebih sedikit dibandingkan dengan desain lama. Pada desain baru tampilan situs web dikemas dalam bentuk yang lebih sederhana atau minimalis sehingga menurut partisipan tampilan pada desain terbaru ini lebih sederhana, sehingga partisipan dapat mengakses fitur-fitur penting dari situs web ini tanpa adanya distraksi lainnya, desain terbaru lebih sederhana dan intuitif namun masih terdapat beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Salah satu isu yang diidentifikasi adalah fitur pencarian yang kurang berfungsi dengan baik. Selain itu, keberadaan menu dropdown yang masih terlalu banyak membuat navigasi menjadi kurang efisien, karena pengguna harus melalui banyak pilihan untuk mencapai tujuan mereka. Masalah lain yang dihadapi adalah pembuatan tombol yang hanya berupa teks, yang tidak memiliki perbedaan visual yang jelas, sehingga partisipan kesulitan mengenali elemen tersebut sebagai tombol yang dapat diklik.

5.6.3 System Usability Scale

Setelah dilakukan pengujian terhadap dua desain, yaitu desain lama dan desain terbaru, menggunakan System Usability Scale (SUS), hasil yang diperoleh menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam tingkat kepuasan pengguna. Desain terbaru berhasil meraih skor penilaian 68,0, yang tergolong dalam kategori "cukup." Skor ini mencerminkan adanya peningkatan dalam aspek kegunaan, di mana pengguna merasa lebih nyaman dan lebih mudah

dalam menavigasi situs. Peningkatan ini mungkin disebabkan oleh perbaikan dalam tata letak, pengurangan elemen yang mengganggu, serta penataan menu yang lebih rapi dan konsisten.

Sebaliknya, desain lama hanya memperoleh skor 46.5, yang berada dalam kategori "sangat buruk." Skor rendah ini menunjukkan banyaknya masalah yang dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan situs, seperti tampilan yang membingungkan, banner informasi yang berlebihan, dan navigasi yang tidak efisien. Pengalaman negatif ini berkontribusi pada frustrasi pengguna, yang merasa kesulitan untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Hasil ini menegaskan bahwa meskipun desain terbaru masih memiliki ruang untuk perbaikan, ada kemajuan yang jelas dibandingkan dengan desain sebelumnya. Peningkatan skor SUS ini sangat penting untuk meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan situs web, serta menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan telah memberikan dampak positif bagi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

kesimpulan ini akan merangkum temuan utama dari analisis yang telah dilakukan terhadap desain lama dan desain terbaru. Melalui pengujian dan wawancara dengan partisipan, berbagai aspek kegunaan dan pengalaman pengguna, memberikan wawasan yang berharga mengenai efektivitas masing-masing desain. Kesimpulan ini bertujuan untuk menyoroti perbaikan yang telah dicapai dengan menggunakan A/B testing, serta mengidentifikasi masalah yang masih perlu diatasi. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang arah pengembangan desain di masa depan dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Berikut hal yang dapat di simpulkan pada hasil penelitian ini:

- a. Peningkatan *memorability* dan *Learnability*: Dapat dilihat dari kedua *User Journey* partisipan pada desain lama dan desain baru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai *memorability* dan *learnability*. Hal ini menandakan bahwa situs web ini semakin mudah dipelajari dan diingat oleh pengguna. Partisipan merasa lebih nyaman saat menjelajahi situs, dengan kemampuan untuk dengan cepat memahami navigasi dan fungsi yang tersedia. Peningkatan *memorability* juga berarti bahwa setelah tidak menggunakan situs dalam beberapa waktu, partisipan dapat dengan mudah mengingat cara berinteraksi dengan antarmuka. Desain yang lebih sederhana dan intuitif berkontribusi pada pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan dan efisiensi saat menggunakan situs.
- b. Penyederhanaan desain: Terbukti efektif berdasarkan hasil A/B testing. Pada desain lama (A), partisipan merasa bahwa desain tersebut rumit dan membingungkan, yang menghambat interaksi mereka dengan situs. Sebaliknya, pada desain terbaru (B), partisipan melaporkan pengalaman yang lebih baik berkat tampilan yang lebih sederhana dan intuitif. Penyederhanaan ini tidak hanya meningkatkan kemudahan penggunaan tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.
- c. Peningkatan Usabilitas: Berdasarkan skor System Usability Scale (SUS), penilaian pengguna terhadap situs web mengalami peningkatan dari kategori "Sangat Buruk" menjadi "Cukup". Hal ini menunjukkan bahwa pembaruan desain yang diterapkan memberikan dampak positif dan menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

6.2 Saran

saran ini akan menyajikan rekomendasi berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis desain lama dan desain terbaru. Dengan mempertimbangkan umpan balik dari partisipan dan hasil pengujian kegunaan, saran ini bertujuan untuk memberikan panduan yang konstruktif dalam upaya perbaikan desain. Diharapkan ke depannya, pengujian UI/UX situs web pemerintahan dilakukan secara berkala dengan menggunakan metode A/B testing. Pendekatan ini sangat penting untuk memastikan bahwa situs web tetap relevan dengan perubahan tren dan perilaku pengguna yang dinamis. Dengan melakukan pengujian secara rutin, tim pengembang dapat mengidentifikasi elemen-elemen yang perlu diperbaiki dan mengadaptasi desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi digital yang terus berlangsung, pengujian berkala akan memungkinkan situs web untuk berinovasi dan meningkatkan fungsionalitasnya, sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Dengan demikian, situs web pemerintahan tidak hanya akan memenuhi harapan pengguna saat ini, tetapi juga siap menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

Daftar Pustaka

- Adithia Anggrahi Marjani Asniati, & F. F. (2023). PENGARUH USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP MINAT BELI ULANG AKUN NETFLIX. *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL*, 2(4), 1645–1658.
- Beny, B., Yani, H., & Ningrum, G. M. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.25273/research.v2i1.4282>
- Cheisviyanny, C., Helmy, H., & Dwita, S. (2018). *ANALISIS KUALITAS WEBSITE PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN/KOTA DI PROVINSI SUMATERA BARAT*. Dinas Komunikasi Dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta. (2019, August 23). *Diskominfo DIY Melakukan Koordinasi Pengembangan Website Dinas*.
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. In *Jurnal Informatika Atma Jogja* (Vol. 2, Issue 2).
- Firdaus Masyhur. (2014). KINERJA WEBSITE RESMI PEMERINTAH PROVINSI DI INDONESIA. *Jurnal Pekommas*, 17(1), 9–14.
- Gede, I., Suryawan, T., Agung, G., Satyawati, A. A., Wayan, I., Purnama, A., Dwi, M., & Arsana, P. (2022). Evaluasi dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale dan Automated Software Testing. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 11, 18–28. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v11i1>
- Halim Adirasyid, R., Muslimah Az-Zahra, H., & Yudi Setiawan, N. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8804–8813.
- Hananto, B. A., Melini, E., Zulkarnain, A., & Kotandi, J. (2022). Uji Coba Metode A/B Testing dalam Proses Desain (Objek Eksperimen: Visual Tampilan Permainan Digital Acaraki). *GESTALT*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v4i1.109>
- Hany, H. Z. N., Eko Setiawan, A., Ardhy, F., & Rizki, F. (2023). e Evaluasi Dan Perancangan User Interface (UI) Untuk Meningkatkan User Experience (UX) Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Pada Aplikasi Sitabsis Di SMPN 03 Gading Rejo. *Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (A.J.I.E.E)*, 5(2), 234–244. <https://doi.org/10.30604/jti.v5i2.236>

- Hery Ristiawan. (2015). ANALISIS USER WEBSITE PEMERINTAH UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE BERBASIS CITIZEN CENTRIC. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), 122–135.
- Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government, Pub. L. No. 3, Peraturan Perundang-undangan 5 (2003).
- Latifah Hanum, A., Karunia Miranti, T., Fatmawati, D., Frendi Diyon, M., & Joyo Prawiro, C. (2022). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Heart Metrics. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(2), 362–372. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i2.390>
- M. Rudyanto Arief, F. K. Sara. D. B. S. W. A. (2019). Evaluasi Website Pemerintah Kabupaten Rembang Dengan Metode Usability Testing. *Respati*, 14(3). <https://doi.org/10.35842/jtir.v14i3.309>
- Muslimin, W., & Zuraidah, E. (2023). Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design. *Jurnal Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer (KLIK)*, 4(2).
- Prasetyo, S. M. ., Simanjuntak, H., Laksono, D. B., & Gunawan, M. G. (2022). UI UX DEVELOPER. LOGIC. *Jurnal LOGIC*, 1(1).
- Sakti Anggoro, T., Ricky Martin Purba, G., & Rahayu, H. (2024). Implementasi E-Government Sebagai Bentuk Perwujudan Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 4521–4535.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS)*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Sidik, A. S. M. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Jurnal Technologia*, 9(2).
- Siroker, D., & Koomen, P. (2013). *A / B Testing: The Most Powerful Way to Turn Clicks Into Customers*.
- Siroker, D., & Koomen, P. (2015). *A/B Testing: The Most Powerful Way to Turn Clicks into Customer* (pp. 7–9).
- Tangkudung, I., Dako, R. D., & Dako, A. Y. (2019). EVALUASI WEBSITE MENGGUNAKAN METODE ISO/IEC 25010. *Jurnal Seman TEch*, 1(1).
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). Self-Reported Metrics. In *Measuring the User Experience* (pp. 121–161). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-415781-1.00006-6>
- Virag, J. (2022, October 25). *A/B testing and experimentation in the Obama 2008 and 2012 campaigns*.

Wijaya, I. K. S., & Pramatha, C. R. A. (2023). IMPLEMENTASI A/B TESTING SEBAGAI PENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MASTERFISH DIUKUR DENGAN CONVERSION RATE. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, 12(1).

Yarfi, A., Puspa, G., & Jatisidi, A. (2019). PERANCANGAN UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA “DESIGN OF UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BASED ON ANDROID APPLICATIONS AS MEDIA INTRODUCTION OF PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA.”
<https://properti.kompas.com/read/2017/02/10/2200>