

EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI WEB INFOKOST.ID



Disusun Oleh:

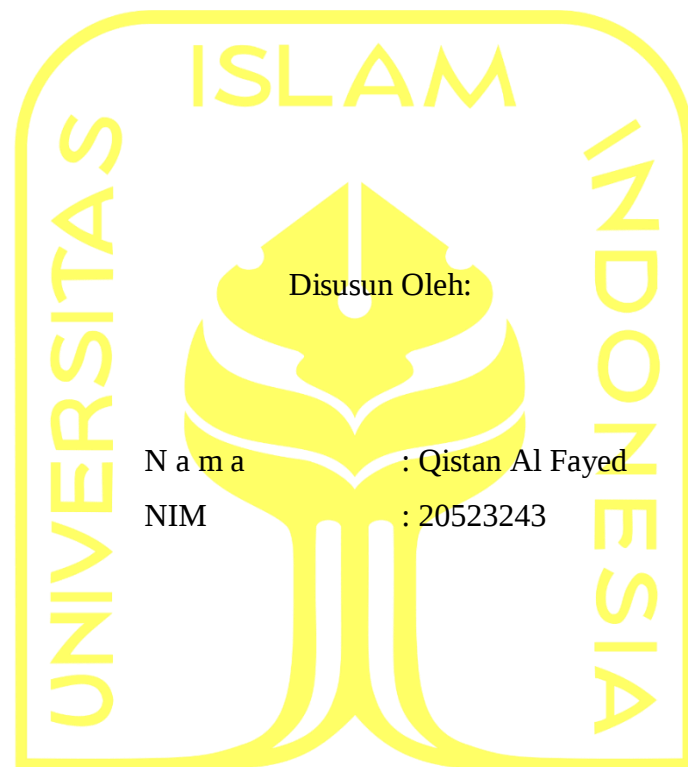
N a m a : Qistan Al Fayed
NIM : 20523243

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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

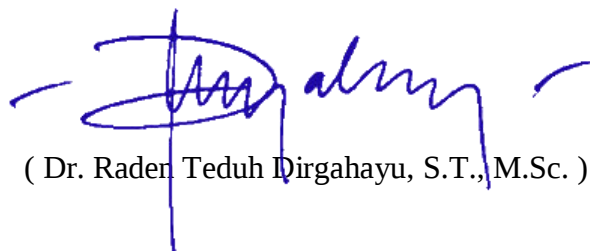
**EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B
TESTING PADA APLIKASI WEB INFOKOST.ID**

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 05 Agustus 2025

Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI WEB INFOKOST.ID

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 05 Agustus 2025

Tim Penguji

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

Anggota 1

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom.,
M.Kom.

Anggota 2

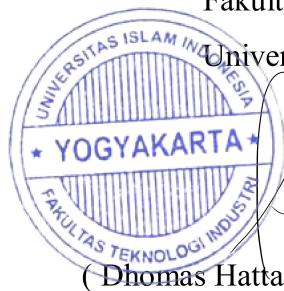
Yu di Prayudi, S.si., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qistan Al Fayed

NIM : 20523243

Tugas akhir dengan judul:

EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI WEB INFOKOST.ID

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, 05 Agustus 2025



(Qistan Al Fayed)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan Tugas Akhir ini dipersembahkan penulis kepada Kedua Orang Tua, Bapak Nazal Mustofa dan Ibu Umi Faridah, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungannya kepada penulis. Terakhir untuk diri saya sendiri, yang telah berusaha dengan sabar dan pantang menyerah untuk sampai di tahap ini.

HALAMAN MOTO

“Allah SWT Tidak Membebani Seseorang Melainkan Sesuai Dengan Kemampuannya.”

(QS. Al Baqarah: 286)

“Karena Bersama Kesulitan pasti ada Kemudahan.”

(QS. Al Insyirah: 5-6)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau.

Skripsi yang berjudul “Evaluasi dan Redesain UI/UX Dengan Metode A/B Testing Pada Aplikasi Web Infokost” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Strata 1 di Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini terdapat banyak tantangan, kendala, dan keterbatasan, namun berkat doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, karya ini akhirnya dapat terselesaikan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

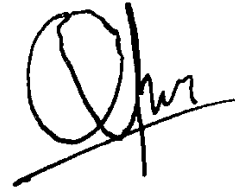
1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, kelancaran, dan keberkahan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada kendala yang berarti.
2. Kepada Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Kepada Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
4. Kepada Bapak Ari Sujarwo, S.Kom., M.I.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Kedua orang tua, Bapak Nazal Mustofa dan Ibu Umi Faridah, atas doa, dukungan dan pengorbanan yang tidak terhingga.
6. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020, yang memberikan dukungan, semangat, serta doa secara langsung maupun tidak langsung.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 05 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'Q' followed by a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

(Qistan Al Fayed)

SARI

Perkembangan teknologi informasi mendorong hadirnya berbagai platform digital untuk mempermudah pencarian tempat tinggal, salah satunya adalah Infokost.id. Namun, hasil observasi menunjukkan adanya permasalahan pada aspek antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menyebabkan kurang optimalnya interaksi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi serta merancang ulang antarmuka Infokost.id menggunakan metode *A/B Testing* agar dapat meningkatkan kualitas pengalaman dan kepuasan pengguna.

Metode penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan (analisis pengguna dan penyusunan *user story*), evaluasi awal (versi A) dengan observasi, wawancara, serta pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS), proses redesain antarmuka berdasarkan temuan evaluasi, kemudian evaluasi lanjutan (versi B) untuk mengukur efektivitas hasil perbaikan, serta perbandingan hasil antara versi A dan B.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *A/B Testing* mampu memberikan dasar evaluasi berbasis data dalam perancangan ulang UI/UX dan meningkatkan *usability* aplikasi.

Kata kunci: Evaluasi UI/UX, Redesain UI/UX, *A/B Testing*, Aplikasi Infokost.id

GLOSARIUM

<i>A/B Testing</i>	Metode pengujian yang digunakan untuk membandingkan dua versi.
<i>Prototype</i>	Representasi awal dari sebuah produk untuk menghasilkan rancangan desain sederhana dari ide yang telah ditemukan.
<i>Redesain</i>	Proses untuk merancang dan merencanakan kembali tampilan atau fungsi dalam sebuah aplikasi.
<i>System Usability Scale</i>	Pengujian dengan menentukan skala kepuasan pengguna.
<i>Usability Testing</i>	Metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah dan efisien suatu produk, seperti aplikasi atau situs web, digunakan oleh pengguna sebenarnya.
<i>User Experience</i>	Keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, termasuk aspek emosional dan fungsi praktis.
<i>User Interface</i>	Tampilan dari produk, layanan, atau sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.
<i>User Journey</i>	Serangkaian langkah yang diambil oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu aktifitas.
<i>User Persona</i>	Representasi dari karakteristik, perilaku, dan kebutuhan pengguna yang potensial.
<i>User Story</i>	Deskripsi singkat dari tujuan pengguna yang difokuskan pada apa yang ingin dicapai.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 User Interface dan User Experience	6
2.1.2 Evaluasi UI dan UX.....	6
2.1.3 Desain UI dan UX.....	8
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 User Story dan User Journey	14
3.2 Evaluasi 1 (Versi A).....	15
3.2.1 Observasi	15
3.2.2 Wawancara	16
3.2.3 Pengujian Usabilitas.....	16
3.2.4 Analisis Hasil Evaluasi Versi A.....	17
3.3 Redesain.....	18
3.4 Evaluasi 2 (Versi B)	18
3.4.1 Observasi	18
3.4.2 Wawancara	19
3.4.3 Pengujian Usabilitas.....	19
3.4.4 Analisis Hasil Evaluasi Versi B.....	20
3.5 Perbandingan Hasil	20
3.6 Deskripsi Kasus.....	21
BAB IV EVALUASI UI/UX.....	21
4.1 Pengguna Sasaran.....	23
4.2 User Story dan User Journey	25
4.3 Evaluasi Versi A	30

4.3.1 Observasi	30
4.3.2 Wawancara	34
4.3.3 Pengujian Usabilitas	35
4.4 Analisis Hasil	36
BAB V REDESAIN UI/UX	38
5.1 Hasil Redesain	38
5.2 Evaluasi Hasil Redesain	41
5.2.1 Observasi	41
5.2.2 Wawancara	45
5.2.3 Pengujian Usabilitas	45
5.3 Analisis Hasil	47
5.4 Perbandingan Hasil A/B Testing.....	47
5.4.1 Observasi	48
5.4.2 Wawancara	48
5.4.3 Pengujian Usabilitas	48
5.4.4 Kesimpulan	49
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
6.1 Kesimpulan	50
6.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan UI dan UX	10
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan SUS	17
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Skor	17
Tabel 3. 4 SUS Score Percentile Rank.....	17
Tabel 4. 2 Partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi.....	24
Tabel 4. 3 Partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi	25
Tabel 4. 4 Observasi Versi A.....	34
Tabel 4. 5 Wawancara Versi A.....	35
Tabel 4. 6 Penilaian SUS Versi A.....	36
Tabel 5. 2 Observasi Versi Redesain	45
Tabel 5. 3 Wawancara Versi Redesain.....	45
Tabel 5. 4 Penilaian SUS Versi Redesain	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	13
Gambar 4. 1 Halaman Login	21
Gambar 4. 2 Halaman Pemfilteran.....	22
Gambar 4. 3 Halaman Pemesanan	22
Gambar 4. 4 Halaman Blog Artikel	23
Gambar 4. 5 Pengguna Sasaran	23
Gambar 4. 6 Halaman Beranda.....	25
Gambar 4. 7 Halaman Login/Daftar	26
Gambar 4. 8 Halaman Filtering	26
Gambar 4. 9 Halaman Hasil Filtering	27
Gambar 4. 10 Halaman Detail Kamar.....	27
Gambar 4. 11 Halaman Pengajuan Pemesanan	28
Gambar 4. 12 Halaman Tambahkan ke Favorit.....	28
Gambar 4. 13 Halaman Daftar Favorit.....	29
Gambar 4. 14 Halaman Kategori Artikel	29
Gambar 4. 15 Halaman Konten Artikel	29
Gambar 5. 1 Prototype Halaman Daftar.....	38
Gambar 5. 2 Prototype Halaman Login	39
Gambar 5. 3 Prototype Halaman Beranda.....	39
Gambar 5. 4 Prototype Halaman Filtering	40
Gambar 5. 5 Prototype Halaman Pengajuan Pemesanan	40
Gambar 5. 6 Prototype Halaman Blog Artikel	41

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah secara mendalam mengubah cara individu mengakses layanan dan informasi, termasuk dalam aktivitas pencarian tempat tinggal sementara seperti kos. Transformasi digital ini mendorong munculnya berbagai platform daring yang dirancang untuk mempermudah proses pencarian hunian secara efisien, fleksibel, dan tanpa batasan geografis. Mahasiswa dan pekerja perantauan kini dapat memanfaatkan aplikasi mobile dan web yang dilengkapi fitur pencarian, filter preferensi, hingga integrasi peta lokasi untuk menemukan kos yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Utami & Nastiar, 2025).

Dalam lanskap aplikasi pencarian kos yang semakin kompetitif, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memainkan peran sentral dalam menarik dan mempertahankan pengguna. UI berfokus pada aspek estetika visual seperti tata letak, warna, dan elemen yang membentuk persepsi awal pengguna terhadap aplikasi. Di sisi lain, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi, mulai dari kemudahan navigasi hingga kepuasan emosional yang dirasakan (Apriliani & Sukmasetya, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa antarmuka yang buruk dapat menyebabkan frustrasi, kebingungan, serta menurunnya loyalitas pengguna, khususnya dalam konteks mahasiswa yang memiliki waktu terbatas dan harapan efisiensi tinggi dalam pencarian tempat tinggal. Oleh karena itu, desain UI/UX yang optimal bukan hanya meningkatkan kenyamanan pengguna, tetapi juga berdampak langsung pada performa platform secara keseluruhan.

Salah satu platform pencarian kos yang cukup dikenal adalah Infokost.id. Meskipun telah menyediakan informasi kos secara komprehensif, observasi awal menunjukkan bahwa terdapat berbagai keluhan dari pengguna terkait desain antarmuka dan alur navigasi yang belum sepenuhnya intuitif. Masalah ini mengindikasikan adanya pain points kritis dalam elemen UI maupun UX yang perlu diidentifikasi secara sistematis.

Meskipun beberapa studi telah mengangkat tema UI/UX dalam aplikasi properti atau pencarian kos, riset yang secara spesifik mengevaluasi pengalaman pengguna berbasis data kuantitatif pada platform Infokost.id masih sangat terbatas. Ini membuka peluang penelitian berbasis eksperimen untuk menguji efektivitas desain antarmuka secara langsung.

Untuk itu, pendekatan *A/B Testing* diusulkan sebagai metode eksperimen yang tepat untuk membandingkan dua versi desain UI/UX berdasarkan interaksi nyata pengguna. Dengan metode ini, aspek seperti posisi tombol, efisiensi navigasi, dan kecepatan pencarian dapat dievaluasi secara objektif untuk mengetahui desain mana yang memberikan pengalaman pengguna terbaik (Utami & Nastiar, 2025).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk:

- a) Mengidentifikasi permasalahan utama dalam desain UI/UX Infokost.id,
- b) Merancang solusi desain yang berbasis kebutuhan pengguna,
- c) Memvalidasi efektivitas desain baru melalui pengujian *A/B Testing*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan UI/UX serta dampak praktis dalam meningkatkan kualitas platform pencarian kos berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web dengan metode *A/B Testing* untuk meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna? kemudian apa saja hasil yang diperoleh setelah melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web dengan metode *A/B Testing*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah fokus kepada evaluasi dan redesain ui/ux aplikasi web infokost.id yang menggunakan metode *A/B Testing* untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna aplikasi web infokost.id.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi web infokost.id dan menguji efektivitas metode *A/B Testing* dalam melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web infokost.id

Pemilihan metode *A/B Testing* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh hasil evaluasi yang objektif dan berbasis data nyata dari pengguna. Metode ini lebih unggul dibandingkan pendekatan subjektif murni karena memungkinkan perbandingan langsung antara versi antarmuka lama (Versi A) dan versi perbaikan (Versi B). Dengan

demikian, peneliti dapat mengidentifikasi secara kuantitatif peningkatan aspek *usability* serta menghubungkannya dengan pengalaman nyata pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pengalaman dan kepuasan pengguna aplikasi web infokost.id
- b. Memberikan rekomendasi perbaikan pada aspek ui/ux untuk aplikasi web infokost.id

1.6 Metode Penelitian

Proses evaluasi serta perancangan ulang UI dan UX pada aplikasi web infokost.id dilakukan melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Alur Langkah

Tahap awal berfokus pada perancangan sistematika penelitian. Pada bagian ini ditampilkan diagram alur penelitian yang dilengkapi dengan penjelasan untuk setiap langkah yang dilakukan sepanjang proses penelitian.

b. Persiapan

Langkah ini mencakup kegiatan awal yang diperlukan untuk memulai penelitian. Peneliti terlebih dahulu memahami permasalahan yang diteliti, mengenali target pengguna, serta menyusun *user story* dan *user journey* sebagai dasar kegiatan penelitian berikutnya.

c. Evaluasi 1 (Versi A)

Tahapan ini merupakan evaluasi awal terhadap aplikasi sebelum dilakukan perancangan ulang. Proses evaluasi mencakup observasi, wawancara, serta pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Data yang dikumpulkan pada tahap ini kemudian dianalisis guna memberikan gambaran awal terhadap aspek yang perlu diperbaiki.

d. Redesain

Berdasarkan temuan hasil analisis dari evaluasi awal, peneliti melakukan proses perancangan ulang. Redesain difokuskan pada perbaikan elemen-elemen antarmuka sesuai temuan yang didapatkan pada tahap sebelumnya.

e. Evaluasi 2 (Versi B)

Setelah desain selesai, peneliti melanjutkan dengan evaluasi tahap kedua. Tujuannya adalah untuk menilai hasil perbaikan desain dan mengukur perbedaan dengan versi sebelumnya.

f. Perbandingan Hasil

Langkah terakhir adalah membandingkan desain lama (pra-redesain) dengan desain baru (pasca-redesain). Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang diperoleh setelah dilakukannya redesign.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca memahami alur dan struktur isi laporan tugas akhir ini. Berikut adalah rincian sistematika penyusunan dokumen:

a. Bab I: PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, metode penelitian yang digunakan, serta penjelasan sistematika penulisan dokumen ini.

b. Bab II: LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan berbagai teori dan konsep yang relevan dengan penelitian. Materi dalam bab ini dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kajian teori dan kajian pustaka sebagai landasan konseptual.

c. Bab III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan terkait metode yang diterapkan selama proses penelitian dan perancangan ulang aplikasi web. Terdiri atas tahapan studi literatur, persiapan awal, evaluasi pertama, kegiatan redesign, evaluasi kedua, dan perbandingan hasil.

d. Bab IV: EVALUASI

Bab ini menjelaskan secara detail proses evaluasi yang dilakukan, mulai dari pemaparan kasus, identifikasi pengguna sasaran, penyusunan *user story* dan *user journey*, hingga proses pengujian serta analisis hasil evaluasi.

e. Bab V: REDESAIN

Bab ini menyampaikan hasil dari proses redesign yang telah dilakukan terhadap aplikasi web infokost.id. Termasuk di dalamnya adalah perbandingan antara desain sebelum dan sesudah redesign untuk menunjukkan perbedaan dan peningkatan.

f. Bab VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi ringkasan hasil dari keseluruhan proses penelitian dan redesign UI/UX aplikasi. Di akhir bab ini juga disampaikan saran bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan atau menerapkan pendekatan serupa.

g. Daftar Pustaka

Bab ini memuat seluruh referensi dan sumber yang digunakan selama penyusunan laporan tugas akhir, baik berupa buku, jurnal, maupun sumber digital lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Berikut adalah teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian ini:

2.1.1 User Interface dan User Experience

User Interface (UI) merupakan tampilan visual dari sebuah sistem atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem tersebut (Kholik et al., 2024). UI mencakup elemen-elemen grafis seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, serta navigasi yang dirancang untuk memudahkan interaksi pengguna terhadap sistem. Menurut (Ghiffary et al., 2018) desain antarmuka yang baik akan menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mempermudah pengguna dalam mencapai tujuan penggunaan sistem. UI juga memiliki peran penting dalam menciptakan komunikasi visual antara produk dan pengguna. (Amimah, 2021) menyatakan bahwa UI harus mempertimbangkan aspek bentuk, warna, dan tipografi guna menghasilkan pengalaman visual yang optimal. Semakin berkualitas antarmuka suatu sistem, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut (Priswara et al., 2021).

User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Desain UX berorientasi pada menciptakan pengalaman yang positif dan memuaskan dengan mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan dan aksesibilitas (Kholik et al., 2024). UX mencerminkan bagaimana pengguna menilai sebuah sistem berdasarkan interaksi yang dialaminya. UX bersifat subjektif dan dinamis, artinya pengalaman pengguna dapat berbeda antar individu serta berubah seiring waktu tergantung pada konteks penggunaan dan pembaruan sistem (Shirvanadi & Idris, 2021). Oleh karena itu, perancangan UX harus berorientasi pada pengguna, dengan memperhatikan kebutuhan, harapan, serta karakteristik pengguna. UX yang dirancang dengan baik tidak hanya menjadikan sistem fungsional, tetapi juga menyenangkan dan mudah digunakan.

2.1.2 Evaluasi UI dan UX

Evaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan proses penting dalam mengukur kualitas desain antarmuka serta tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem (Mu'afy et al., 2024). Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan pada sistem yang

sedang berjalan dan menjadi dasar dalam merancang perbaikan guna meningkatkan *usability*. *Usability* sendiri merupakan atribut kualitas dari pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, atau perangkat digital lainnya (Siregar, 2022). *Usability* berkaitan dengan kualitas dari pengalaman yang dirasakan user pada saat menggunakan aplikasi (Priswara et al., 2021). Kurangnya frustrasi selama penggunaan adalah faktor utama yang menentukan apakah produk dapat digunakan atau tidak (usable atau tidak). Ketika sebuah produk atau layanan sepenuhnya dapat digunakan, pengguna dapat melakukan apa yang mereka inginkan seperti yang diharapkan, bebas dari hambatan, keragu-raguan, atau kekhawatiran tentang bagaimana melanjutkannya (Evan, 2019). Menurut kutipan dari (Alfaresy, 2023), Pengujian dalam penelitian menggunakan lima aspek *usability* atau lima atribut seperti yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen dan sejalan dengan *usability* menurut ISO 9241:11 yaitu:

a) Kemudahan Dipelajari (*Learnability*)

Sistem harus dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna dapat dengan cepat mempelajari cara menggunakannya dan mulai menggunakan aplikasi tanpa hambatan

b) Daya ingat (*Memorability*)

Sistem harus efisien dalam penggunaannya, memungkinkan pengguna yang sudah terlatih untuk mencapai tingkat produktivitas yang tinggi dalam penggunaan aplikasi

c) Efisiensi (*Effeciency*)

Aplikasi sebaiknya mudah diingat oleh para pengguna, sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi kembali setelah meninggalkannya untuk beberapa waktu tanpa harus mempelajari ulang cara menggunakannya.

d) Kesalahan (*Errors*)

Aplikasi sebaiknya memiliki tingkat kesalahan yang minimal, agar pengguna mengalami sedikit kesalahan saat menggunakannya.

e) Kepuasan (*Satisfaction*)

Aplikasi seharusnya nyaman digunakan dan memuaskan pengguna dalam penggunaannya.

Salah satu metode yang digunakan dalam evaluasi UX adalah *A/B Testing*. 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. *A/B Testing* memungkinkan pengambilan keputusan berbasis

data yang lebih baik dalam pengembangan dan perbaikan desain website (Kohavi & Longbotham, 2023). Untuk itu, terdapat kekuatan dan kelemahan dari penggunaan metode *A/B Testing* ini.

Berikut kekuatan dari *A/B Testing*:

- a) *A/B Testing* memberikan data empiris tentang kinerja perubahan desain atau fitur.
- b) Dapat mengukur dampak langsung dari perubahan, membantu dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna.
- c) Memungkinkan untuk menguji perubahan dengan cepat dan efisien.

Sedangkan kelemahan dari *A/B Testing* adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu dan sumber daya untuk merancang, melaksanakan, dan menganalisis uji coba.
- b) Hanya dapat menguji satu variabel per sesi uji coba.
- c) Hasilnya dapat dipengaruhi oleh bias pengujian atau kesalahan interpretasi data.

2.1.3 Desain UI dan UX

Dalam konteks desain antarmuka modern, penerapan pendekatan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi pondasi utama dalam menyusun struktur layout, permainan warna, tipografi, dan elemen interaktif lainnya. Integrasi antara UI dan UX yang baik akan menghasilkan antarmuka yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional.

Desain UI (*User Interface*) adalah proses pembuatan antarmuka pada perangkat lunak, yang berfokus pada pengalaman dan interaksi pengguna dengan produk. Tujuan utama desain UI adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mulus, yang dapat dicapai dengan mengikuti beberapa prinsip utama. Menurut (Hamidli, 2023), Berikut adalah beberapa prinsip utama dari desain UI:

- a) Kesederhanaan (*Simplicity*)

Desain yang sederhana dan lugas adalah landasan desain UI yang baik. Antarmuka pengguna harus mudah dipahami dan dinavigasi, dengan gangguan atau kekacauan yang minimal. Semakin sederhana desainnya, semakin mudah bagi pengguna untuk mencapai tujuan mereka tanpa frustrasi atau kebingungan.

- b) Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi sangat penting untuk desain UI yang baik, karena hal ini menciptakan rasa keakraban dan prediktabilitas bagi pengguna. Elemen desain yang konsisten seperti warna,

tipografi, dan tata letak memudahkan pengguna untuk memahami dan menavigasi antarmuka.

c) Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik adalah komponen penting dari desain UI yang baik karena membantu pengguna memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Umpan balik dapat berupa berbagai macam bentuk, termasuk isyarat visual, efek suara, atau animasi. Misalnya, ketika pengguna mengklik sebuah tombol, tombol tersebut harus berubah warna atau memberikan indikasi visual untuk menunjukkan bahwa tindakan pengguna berhasil.

d) Desain yang Berpusat pada Pengguna (*User-centered Design*)

Desain UI yang baik selalu mengutamakan kebutuhan pengguna dan preferensi pengguna. Desain harus disesuaikan dengan target audiens, dan pengalaman pengguna harus intuitif, menyenangkan, dan efisien. UI juga harus dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan.

e) Visibilitas (*Visibility*)

Mengacu pada kemampuan pengguna untuk melihat dan memahami apa yang mereka berinteraksi. Antarmuka harus memberikan umpan balik yang jelas dan terlihat, seperti teks atau isyarat visual, untuk memastikan bahwa pengguna memahami keadaan sistem dan pilihan mereka.

Sedangkan desain UX (*User Experience*) adalah proses menciptakan produk yang memberikan pengalaman yang mulus dan intuitif bagi pengguna. Dari penjelasan (Hamidli, 2023), Prinsip-prinsip utama desain UX difokuskan pada pembuatan desain yang fungsional dan menyenangkan untuk digunakan. Berikut ini adalah beberapa prinsip utama desain UX:

a) Kegunaan (*Usability*)

Desain harus mudah digunakan dan dinavigasi, mengurangi beban kognitif pengguna dan membuatnya lebih efisien untuk mencapai tujuan mereka. Antarmuka harus intuitif dan cukup jelas, hanya membutuhkan sedikit usaha untuk menggunakannya.

b) Aksesibilitas (*Accessibility*)

Memastikan bahwa produk atau layanan dapat digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan. Desain harus dapat diakses untuk memberikan pengalaman yang sama bagi semua pengguna.

c) Kegembiraan (*Delight*)

Mengacu pada respons emosional yang dimiliki pengguna saat menggunakan produk atau layanan. UX yang dirancang dengan baik harus membangkitkan emosi positif, seperti

kegembiraan atau kegembiraan, membuat pengguna lebih mungkin untuk terlibat dengan produk atau layanan di masa depan.

d) Efisiensi (*Efficiency*)

Memastikan bahwa pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan cepat dan mudah. Desain harus dioptimalkan untuk kecepatan dan kinerja, mengurangi waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas.

e) Kejelasan (*Clarity*)

Memastikan bahwa antarmuka jelas dan lugas, memberikan informasi yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan tujuan mereka. Desain harus menarik secara visual, tetapi tidak mengorbankan kejelasan.

Berdasarkan penjelasan menyeluruh mengenai UI dan UX, berikut perbedaan UI dan UX yang disajikan dalam tabel 2.1 berikut ini.

Aspek	User Interface	User Experience
Fokus	Desain visual dan elemen interaktif	Keseluruhan pengalaman pengguna
Komponen	Tata letak, warna, ikon, tipografi, navigasi	Kenyamanan, emosi, kecepatan, kegunaan
Tujuan	Membuat antarmuka menarik dan intuitif	Memberikan pengalaman yang memuaskan
Pendekatan	Desain visual dan estetika	Desain berpusat pada pengguna
Evaluasi	Konsistensi visual, estetika	<i>Usability testing</i> , <i>A/B testing</i> , <i>feedback</i> pengguna

Tabel 2. 1 Perbedaan UI dan UX

2.2 Penelitian Sebelumnya

Studi literatur ini mengkaji lima penelitian terbaru yang menyoroti pentingnya *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam pengembangan website, serta metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaikinya. Kelima penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa UI/UX yang dirancang dengan baik berkorelasi positif dengan kepuasan pengguna, efisiensi operasional, dan pencapaian tujuan aplikasi.

Penelitian pertama oleh (Ernowo et al., 2021), berfokus pada pengujian antarmuka website CGV Cinemas. Latar belakang penelitian ini adalah masalah kebingungan pengguna akibat

terlalu banyaknya item pada halaman utama website CGV, yang melampaui batas kognitif manusia. Tujuannya adalah untuk menguji dan memperbaiki antarmuka website tersebut menggunakan metode A/B Testing dan *System Usability Scale* (SUS). Melalui pengumpulan data kuesioner dari 30 responden dalam dua iterasi (antarmuka asli dan purwarupa perbaikan), ditemukan bahwa skor SUS antarmuka asli hanya 55 (kategori marginal, membutuhkan perbaikan). Namun, setelah perbaikan yang mengimplementasikan aspek IMK seperti konsistensi desain (mengikuti style guide aplikasi mobile), fokus banner promosi, penempatan judul film, dan penambahan pilihan lokasi, purwarupa perbaikan berhasil mencapai skor SUS 90 (kategori acceptable), menunjukkan impresi yang sangat baik dari pengguna dan pengurangan beban kognitif.

Selanjutnya, (Pratama et al., 2018) melakukan analisis perbandingan kualitas UI/UX pada platform online coding course (Codecademy, W3school, dan Udemy). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa SMK untuk menguasai berbagai bahasa pemrograman di era industri 4.0, yang tidak selalu terakomodasi oleh kurikulum. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan membandingkan ketiga platform tersebut berdasarkan pendekatan 5E (Effective, Efficient, Engaging, Error Tolerant, Easy to Learn) menggunakan A/B Testing. Hasil analisis dari Google Trends dan angket Google Form menunjukkan bahwa W3school menjadi platform yang paling diminati oleh masyarakat umum dan siswa SMK. Hal ini disebabkan oleh aksesnya yang gratis, antarmuka yang cerah, banyaknya open project, dan kemudahan menyalin syntax. Codecademy berada di posisi kedua karena sifatnya yang trial dan berbayar serta keterbatasan syntax yang bisa disalin, sementara Udemy di posisi terakhir karena berbayar dan tidak menyediakan free trial, meskipun disukai oleh kelompok expert. W3school dinilai memenuhi kriteria 5E dan menawarkan akses yang mudah tanpa prasyarat yang rumit.

Penelitian ketiga oleh (Ratnasari et al., 2020) membahas perancangan UI/UX pada website startup Qtaaruf. Latar belakang masalahnya adalah rendahnya jumlah pengunjung dan interaksi pada fitur-fitur penting website, yang diindikasikan oleh UI/UX yang kurang tepat dan minim notifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan UI/UX yang ramah pengguna dan sesuai dengan mindset responden. Metode yang digunakan adalah Google Design Sprint dan A/B Testing, dengan validasi pada 100 responden muslim lajang. Hasil validasi menunjukkan bahwa prototype final merupakan kombinasi dari prototype A dan B. Prototype A dipilih untuk fitur pendaftaran (68.75%), galeri, testimoni, dan proses ta'aruf (100%), sedangkan prototype B dipilih untuk fitur subscribe (100%). Desain akhir menampilkan skema warna yang senada,

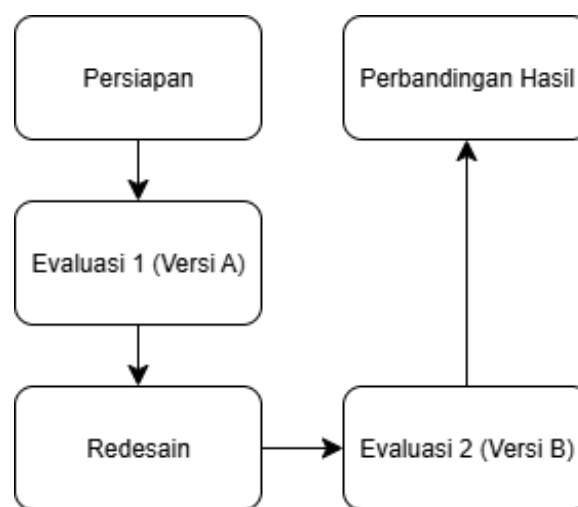
font Segoe UI yang mudah dibaca, ilustrasi flat design, layout yang konsisten, notifikasi interaktif, serta fitur tambahan seperti like, comment, dan share untuk meningkatkan interaksi pengguna.

Selanjutnya, (Kirom & Swalaganata, 2024) merancang UI website Event Organizer Headbang Group di Lumajang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode operasional manual yang masih banyak digunakan oleh EO, termasuk Headbang Group, yang menyebabkan inefisiensi dan kurangnya pengenalan merek. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi operasional dan citra merek melalui perancangan UI website menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Proses UCD melibatkan identifikasi pain points, perumusan solusi, pembuatan workflow dan wireframe, serta pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan A/B Testing dengan *Net Promoter Score* (NPS) pada 30 responden. Hasilnya sangat positif: skor SUS rata-rata mencapai 72.5 (kategori "Excellent"), dan A/B Testing dengan NPS menunjukkan bahwa rancangan website ini 30% lebih unggul dibandingkan website sejenis lainnya. Ini mengindikasikan keberhasilan dalam menciptakan UI/UX yang efektif dan diterima dengan baik oleh pengguna.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan langkah-langkah penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu mengevaluasi dan merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi web infokost.id menggunakan metode *A/B Testing*. Alur dan tahapan penelitian secara keseluruhan ditampilkan dalam bentuk gambar diagram alir penelitian dibawah ini, yang menggambarkan runtutan proses dari awal hingga akhir.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

Berikut ini adalah penjabaran setiap tahapan dalam proses penelitian:

3.1 Persiapan

Tahap ini mencakup beberapa aktivitas penting yang bertujuan untuk membangun pemahaman yang komprehensif mengenai konteks permasalahan dan kebutuhan pengguna. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi pemahaman terhadap konteks permasalahan, identifikasi karakteristik pengguna sasaran, serta penyusunan *user story* dan *user journey* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku pengguna. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam fase persiapan penelitian ini:

3.1.1 Pemahaman Kasus

Pemahaman kasus adalah langkah awal yang fundamental untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada pada aplikasi web Infokost.id. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi mendalam terhadap struktur fungsional aplikasi, mengidentifikasi fitur-fitur

utama yang tersedia, dan menganalisis bagaimana proses interaksi pengguna berjalan dalam skenario penggunaan nyata. Ini melibatkan peninjauan dokumentasi yang ada, eksplorasi langsung aplikasi sebagai pengguna, dan identifikasi potensi pain points atau area yang menyebabkan kesulitan bagi pengguna. Tujuan utama dari pemahaman kasus ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kondisi UI/UX aplikasi saat ini, serta mengidentifikasi celah antara desain yang ada dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna.

3.1.2 Identifikasi Pengguna Sasaran

Identifikasi pengguna sasaran merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa seluruh proses evaluasi dan redesign berpusat pada kebutuhan dan karakteristik pengguna yang relevan. Langkah ini perlu dilakukan untuk memastikan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan harapan kelompok pengguna yang dituju secara tepat. Dengan mengetahui siapa target utama aplikasi, kita dapat fokus dalam merancang fitur-fitur baru atau melakukan perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dan penggunaan aplikasi secara keseluruhan.

Dalam konteks penelitian ini, pengguna sasaran aplikasi infokost.id adalah mahasiswa laki-laki berusia 21-22 tahun yang aktif menggunakan perangkat laptop untuk mencari informasi tempat tinggal atau kos secara daring. Kategori ini dipilih karena merepresentasikan mayoritas pengguna utama aplikasi dan memiliki pengalaman langsung maupun potensial dalam menggunakan layanan pencarian kost secara online. Untuk kebutuhan evaluasi, terdapat lima orang partisipan yang dibagi menjadi dua kelompok, Kelompok A terdiri dari tiga orang partisipan, dimana pengguna tersebut pernah menggunakan aplikasi infokost.id, yang memberikan masukan berdasarkan pengalaman langsung, sedangkan Kelompok B terdiri dari dua orang partisipan, adalah pengguna yang belum pernah menggunakan aplikasi, yang memberikan perspektif awal terhadap aplikasi web infokost.id. identifikasi informasi pengguna sasaran ditentukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu Demografi (Usia, jenis kelamin, status), Psikografi (Minat, gaya hidup), dan Teknografi (Perangkat yang digunakan, literasi digital).

3.1.3 Penetapan User Story dan User Journey

Penggunaan *user story* dan *user journey* adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendetail tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi web Infokost, serta mengidentifikasi bagian penting yang mempengaruhi pengalaman pengguna.

User Story merupakan narasi singkat dari perspektif pengguna mengenai hal yang ingin mereka lakukan dalam aplikasi serta tujuan yang ingin dicapai. sedangkan *User Journey* adalah representasi alur interaksi yang dilalui pengguna saat menyelesaikan satu *user story*. Pemetaan

user journey dilakukan untuk memahami setiap titik kontak antara pengguna dan sistem, dari halaman awal hingga mencapai tujuan yang diharapkan. Ini berguna untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien sistem dalam mendukung kebutuhan pengguna. Setiap *user journey* disusun dengan tujuan untuk memetakan proses dari awal hingga akhir pengalaman pengguna, mengidentifikasi titik-titik kritis (*pain points*) dan area yang perlu perbaikan, dan memberikan dasar untuk evaluasi pada tahap *usability testing* dan pengujian A/B.

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan lima *user story* dan diiringi dengan *user journey* nya. Terdapat 5 *user story* yang ditetapkan oleh peneliti dari beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi web Infokost. *User story* ditulis dengan format “sebagai [peran user persona], saya ingin [aksi yang dilakukan], sehingga [tujuan yang diharapkan]”. Sedangkan untuk *user journey* ditulis dalam format “halaman - [aksi] – halaman”.

3.2 Evaluasi 1 (Versi A)

Tahap ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengevaluasi sistem sebelum dilaksanakan proses perancangan ulang. Evaluasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan guna mengidentifikasi berbagai permasalahan dan kekurangan yang terdapat pada desain antarmuka yang sudah ada. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses evaluasi Versi A:

3.2.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung perilaku dan interaksi pengguna saat menggunakan sistem dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah disusun berdasarkan *user story*. Aktivitas pengguna dicatat secara detail dengan tujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala antarmuka yang dapat mengganggu kenyamanan dan efektivitas penggunaan sistem. Adapun tugas yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai pengguna, saya ingin login ke akun saya, sehingga saya bisa mengakses fitur-fitur di aplikasi web infokost.id.
- b) Sebagai pengguna, saya ingin mencari kos berdasarkan filter tertentu, sehingga saya bisa menemukan kos sesuai kebutuhan saya.
- c) Sebagai pengguna, saya ingin memesan kamar kos secara online, sehingga saya tidak perlu datang langsung ke lokasi.
- d) Sebagai pengguna, saya ingin melihat kos favorit, sehingga dapat mengetahui daftar pilihan kos sementara

- e) Sebagai pengguna, saya ingin membaca artikel pada blog infokost.id, sehingga saya bisa mendapatkan informasi dan wawasan baru

3.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari pengguna mengenai persepsi, kepuasan, serta keluhan mereka terhadap sistem. sebanyak lima partisipan dilibatkan dalam wawancara, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok yang pernah menggunakan aplikasi dan kelompok yang belum pernah menggunakan aplikasi. langkah ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna mengenai pengalaman mereka. pertanyaan yang diajukan meliputi:

- a) Hal apa yang disukai oleh pengguna pada aplikasi web Infokost?
- b) Hal apa yang tidak disukai oleh pengguna pada aplikasi web Infokost?

3.2.3 Pengujian Usabilitas

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang digunakan untuk menguji kegunaan sistem pada komputer dengan menggunakan sudut pandang subjektif pengguna sebagai dasar untuk sebuah pengukurannya (Brooke, 2020). SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986.

SUS terdiri dari 10 pernyataan yang dijawab oleh pengguna berdasarkan skala Likert 1 sampai 5, dari “Sangat Tidak Setuju” (STS) hingga “Sangat Setuju” (SS). Setelah data dari partisipan diperoleh, dilakukan perhitungan terhadap data SUS tersebut. proses ini dilakukan mengikuti aturan, dimana nilai setiap pertanyaan bernomor ganjil dikurangi dengan angka satu, sementara untuk pertanyaan bernomor genap dihitung dengan cara mengurangi angka lima dari nilai yang diberikan responden. Skor akhir SUS diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dari masing-masing pertanyaan, kemudian hasil tersebut dikalikan dengan 2,5. Daftar pertanyaan SUS yang digunakan, disertai dengan skala penilaian likert sebagaimana terlihat pada tabel 3.2 dan tabel 3.3 berikut ini.

No	Pertanyaan
1	Saya merasa ingin sering menggunakan sistem ini.
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan.
4	Saya merasa akan membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.

5	Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.
7	Saya membayangkan sebagian besar orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat yakin dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat mulai menggunakan sistem ini.

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 3. 2 Skala Penilaian Skor

SUS juga dapat dikonversi ke dalam *percentile rank* yang digunakan untuk menentukan predikat hasil penilaian. Skor SUS memiliki rentang nilai dari 0 sampai 100. Rentang skor untuk interpretasi hasil SUS dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.

Predikat	Keterangan
Sangat Baik	> 80,3
Baik	68 - 80,3
Cukup	68
Buruk	51 - 68
Sangat Buruk	< 51

Tabel 3. 3 SUS Score Percentile Rank

3.2.4 Analisis Hasil Evaluasi Versi A

Analisis ini disusun berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tiga metode utama evaluasi, yaitu wawancara, observasi, dan pengujian usabilitas menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi elemen-elemen antarmuka dan

interaksi pengguna yang telah berfungsi secara efektif, serta mengungkap aspek-aspek yang masih menimbulkan hambatan atau kebingungan dalam penggunaan aplikasi. Data dari masing-masing metode dikumpulkan dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai persepsi pengguna terhadap sistem. Hasil analisis ini menjadi dasar yang krusial dalam menyusun strategi perbaikan dan perancangan ulang antarmuka, dengan fokus pada penyesuaian desain berdasarkan kebutuhan dan perilaku pengguna aktual.

3.3 Redesain

Redesain dilakukan untuk memberikan solusi yang nyata terhadap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) yang ditemukan pada versi awal dari aplikasi web infokost.id. Proses redesain ini menggunakan pendekatan berbasis data yang diperoleh setelah dilakukannya evaluasi tahap pertama (versi A) melalui observasi perilaku pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, wawancara mendalam untuk menggali pengalaman subjektif pengguna, dan analisis kuantitatif berdasarkan skor SUS yang mencerminkan persepsi kegunaan sistem.

3.4 Evaluasi 2 (Versi B)

Tahap evaluasi kedua merupakan langkah yang bertujuan untuk menguji efektivitas perancangan ulang antarmuka pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi Versi B dilaksanakan dengan menggunakan metodologi yang identik dengan evaluasi Versi A untuk memastikan konsistensi dan validitas perbandingan hasil. Tahap ini melibatkan partisipan yang sama dengan evaluasi sebelumnya, yaitu lima orang mahasiswa laki-laki berusia 21-22 tahun yang terbagi dalam dua kelompok berdasarkan pengalaman penggunaan aplikasi infokost.id. Proses evaluasi Versi B dilakukan setelah implementasi perbaikan desain berdasarkan temuan dari evaluasi Versi A, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai dampak perubahan yang telah diterapkan terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.4.1 Observasi

Observasi pada evaluasi Versi B dilaksanakan dengan menggunakan cara yang sama dengan evaluasi Versi A untuk mempertahankan standarisasi pengukuran dan memungkinkan perbandingan yang valid antara kedua versi aplikasi. Observasi juga difokuskan pada identifikasi apakah perbaikan desain yang telah diterapkan berhasil mengatasi permasalahan

yang ditemukan pada evaluasi Versi A, sekaligus memastikan bahwa tidak timbul masalah baru akibat perubahan yang dilakukan.

3.4.2 Wawancara

Wawancara pada evaluasi Versi B dilakukan dengan struktur pertanyaan yang sama dengan evaluasi Versi A namun dengan penekanan khusus pada persepsi pengguna terhadap perubahan yang telah diimplementasikan. Kelima partisipan yang terdiri dari tiga orang pada Kelompok A (pengguna berpengalaman) dan dua orang pada Kelompok B (pengguna baru) diwawancarai secara mendalam untuk memperoleh *feedback* komprehensif mengenai pengalaman mereka menggunakan versi aplikasi yang telah diperbaiki. Pertanyaan wawancara dirancang untuk mengeksplorasi dua aspek utama, yaitu hal-hal yang disukai pengguna pada aplikasi web Infokost versi B dan hal-hal yang masih dianggap tidak memuaskan atau memerlukan perbaikan lebih lanjut. Selain pertanyaan inti tersebut, wawancara juga mencakup pertanyaan komparatif yang memungkinkan partisipan untuk memberikan penilaian terhadap perbaikan yang telah dilakukan, khususnya bagi partisipan Kelompok A yang memiliki pengalaman dengan versi sebelumnya. Proses wawancara dilakukan dalam suasana yang kondusif untuk mendorong partisipan memberikan *feedback* yang jujur dan konstruktif, dengan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk memperoleh informasi yang mendalam tanpa menyebabkan kelelahan pada partisipan.

3.4.3 Pengujian Usabilitas

Pengujian *usability* pada evaluasi Versi B menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang identik dengan evaluasi Versi A untuk memastikan komparabilitas hasil pengukuran. Sepuluh pertanyaan SUS yang sama diberikan kepada kelima partisipan dengan skala Likert 1-5, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". kuesioner SUS dilakukan segera setelah partisipan menyelesaikan seluruh tugas observasi untuk memastikan penilaian yang diberikan mencerminkan pengalaman langsung mereka dengan versi aplikasi yang telah diperbaiki. Proses perhitungan skor SUS mengikuti metodologi standar, dimana nilai pertanyaan bernomor ganjil dikurangi dengan angka satu, sementara pertanyaan bernomor genap dihitung dengan mengurangi angka lima dari nilai responden, kemudian seluruh skor dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0-100. Data SUS Versi B akan dianalisis tidak hanya secara individual untuk menentukan tingkat *usability* berdasarkan *percentile rank*, tetapi juga dibandingkan secara statistik dengan hasil SUS Versi A untuk mengukur signifikansi perbaikan yang telah dicapai melalui proses redesain.

3.4.4 Analisis Hasil Evaluasi Versi B

Analisis hasil evaluasi Versi B dilakukan melalui pendekatan triangulasi data yang mengintegrasikan temuan dari observasi, wawancara, dan pengujian *usability* untuk memberikan gambaran holistik mengenai efektivitas perbaikan yang telah diimplementasikan. Proses analisis dimulai dengan kompilasi dan kategorisasi data observasi untuk mengidentifikasi pola perilaku pengguna, perubahan dalam efisiensi penyelesaian tugas, dan tingkat kesulitan yang dialami partisipan saat berinteraksi dengan versi aplikasi yang telah diperbaiki. Data wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis konten untuk mengidentifikasi tema-tema utama dalam *feedback* pengguna, mencakup aspek positif yang berhasil ditingkatkan, area yang masih memerlukan perbaikan, dan persepsi keseluruhan terhadap pengalaman pengguna pada Versi B. Skor SUS dihitung dan dikonversi ke dalam percentile rank untuk menentukan kategori *usability* aplikasi, sekaligus dibandingkan dengan skor SUS Versi A untuk mengukur tingkat peningkatan yang dicapai. Hasil analisis Versi B menjadi dasar untuk menarik kesimpulan mengenai keberhasilan redesain dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut guna mencapai tingkat *usability* yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna sasaran.

3.5 Perbandingan Hasil

Tahap perbandingan hasil bertujuan untuk membandingkan data dan temuan yang diperoleh dari Evaluasi 1 (Versi A) dengan Evaluasi 2 (Versi B). Perbandingan ini dilakukan untuk mengukur efektivitas dan dampak dari proses redesain UI/UX yang telah diimplementasikan pada aplikasi web Infokost.id. Perbandingan hasil ini akan menjadi dasar yang kuat untuk menyusun kesimpulan penelitian dan memberikan rekomendasi yang berbasis data untuk pengembangan aplikasi Infokost.id di masa mendatang, serta menjadi referensi bagi pengembang aplikasi lain dalam menerapkan metode *A/B Testing* untuk peningkatan UI/UX.

BAB IV

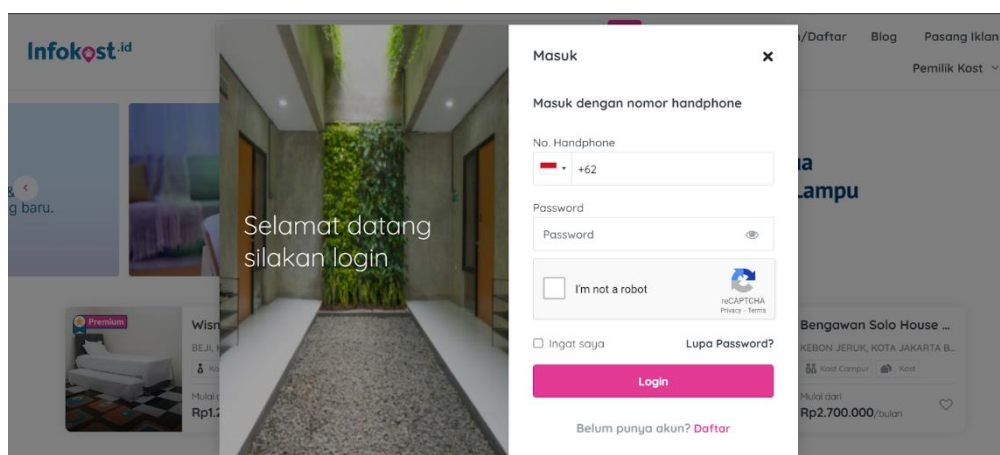
EVALUASI UI/UX

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan proses evaluasi untuk aplikasi web infokost.id:

4.1 Deskripsi Kasus

Infokost.id adalah website yang memberikan informasi mengenai berbagai jenis kost di Indonesia. Infokost.id telah diakuisisi oleh Rukita dan menghadirkan kembali Infokost.id ke masyarakat sejak Februari 2022. Infokost.id merupakan situs pencarian kost di Indonesia yang hadir di tahun 2011. Sebelumnya Infokost.id sempat berada di bawah naungan GDP Venture, yakni perusahaan pembiayaan Group Djarum, yang akhirnya secara resmi mengumumkan penutupan dan pemberhentian operasional Infokost.id pada 31 Desember 2020 lalu. Tujuan utama situs ini adalah membantu masyarakat menemukan pilihan kost yang terjangkau dan sesuai. Website ini ditujukan kepada masyarakat yang sedang mencari tempat sewa, seperti pelajar, mahasiswa serta pekerja yang membutuhkan tempat tinggal. Infokost.id adalah situs web yang menyediakan layanan pencarian dan penyewaan tempat kost di berbagai kota di Indonesia. Beberapa fitur utama yang terdapat pada aplikasi web infokost.id, antara lain:

- a) Fitur Login. ini mengarahkan pengguna untuk masuk ke dalam website untuk mengeksplor dan mengakses fitur aplikasi web infokost.id. Pengguna dapat masuk dengan menggunakan nomor handphone dan password. fitur ini dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4. 1 Halaman Login

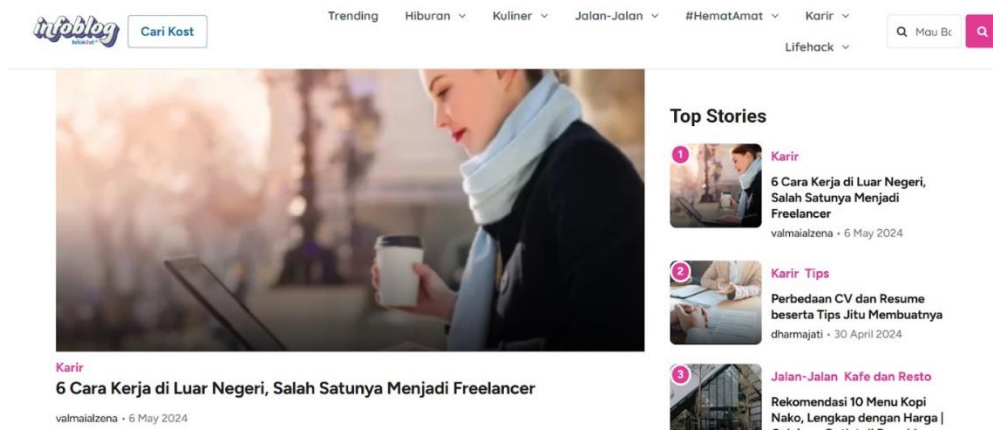
- b) Fitur Filter Pencarian Kos. ini memungkinkan pengguna untuk mencari dan menemukan berbagai kos di lokasi tertentu berdasarkan preferensi pencarian. Setelah memilih tempat kos berdasarkan preferensi kos yang diinginkan, pengguna dapat melihat detail seperti harga, fasilitas, deskripsi. Fitur ini sangat membantu bagi pengguna yang sedang mencari hunian yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pencarian. fitur ini dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini.

Gambar 4. 2 Halaman Pemfilteran

- c) Fitur Pemesanan. ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan secara online untuk mengamankan tempat kos yang diinginkan. fitur ini dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini.

Gambar 4. 3 Halaman Pemesanan

- d) Fitur Blog. ini memungkinkan pengguna untuk menemukan dan melihat informasi artikel sesuai dengan minat bacanya. fitur ini dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4. 4 Halaman Blog Artikel

4.2 Pengguna Sasaran

Pengguna sasaran utama yang ditetapkan adalah mahasiswa laki-laki berusia 21 tahun yang aktif menggunakan perangkat laptop untuk mencari informasi tempat tinggal atau kos secara daring. Pemilihan demografi ini didasarkan pada asumsi bahwa kelompok ini merepresentasikan mayoritas pengguna potensial Infokost.id. Identifikasi pengguna sasaran dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini.

AKBAR

PSIKOGRAFI

- Gaya hidup: suka berelaborasi, dan senang berinteraksi dengan orang baru
- Kebutuhan: kos-kosan yang nyaman, aman, dan dekat dengan kampus
- Tujuan: Ingin menemukan kos-kosan yang sesuai dengan kebutuhannya

DEMOGRAFI

Usia: 21 TAHUN

Jenis Kelamin: LAKI-LAKI

Pendidikan: MANAJEMEN

Status: MAHASISWA

Lokasi: TEGAL

TEKNOGRAFI

- Pengguna aktif internet dan media sosial
- Menggunakan laptop untuk mencari informasi kos-kosan
- Mampu menggunakan aplikasi dan web untuk mencari informasi kos-kosan

TENTANG DIA

Akbar adalah seorang mahasiswa yang aktif bersosialisasi dan suka mengeksplorasi tempat-tempat baru. Ia membutuhkan kos-kosan yang nyaman, aman, dan dekat dengan kampus untuk menunjang aktivitas sehari-hari nya

SUKA

- Lingkungan yang nyaman dan aman
- Kesempatan untuk aktivitas fisik
- Bertemu orang baru
- Memanfaatkan internet dan media sosial untuk mencari informasi

TIDAK SUKA

- Lingkungan yang rawan atau bahaya
- Tinggal jauh dari kampus
- Kesulitan dalam menggunakan teknologi internet dan media sosial

Gambar 4. 5 Pengguna Sasaran

Untuk keperluan evaluasi, pengujian tersebut dilakukan kepada lima partisipan. Berdasarkan (Nielsen, 2000), menjelaskan bahwa Uji kegunaan yang rumit adalah pemborosan sumber daya. Hasil terbaik diperoleh dengan menguji tidak lebih dari 5 pengguna dan menjalankan sebanyak mungkin uji kecil yang Anda mampu. Kemudian lima partisipan tersebut dibagi menjadi dua kelompok, Kelompok A (Pengguna Baru), Dua partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi, memberikan perspektif awal sedangkan Kelompok B (Pengguna Berpengalaman), Tiga partisipan yang pernah menggunakan aplikasi Infokost.id, memberikan masukan berdasarkan pengalaman langsung. Identifikasi pengguna sasaran ini mencakup tiga aspek utama: Demografi (usia, jenis kelamin, status, jurusan), Psikografi (minat, gaya hidup), dan Teknografi (perangkat yang digunakan, literasi digital). Berikut ini adalah tabel 4.2 dan tabel 4.3 yang terdiri dari dua kelompok partisipan.

Nama	Data
Fajar	Umur : 22 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Status : Mahasiswa Manajemen Literasi : Smartphone, Laptop Minat Teknologi : <i>Mid tech proficiency</i>
Azka	Umur : 21 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Status : Mahasiswa Hukum Literasi : Smartphone, Laptop Minat Teknologi : <i>Mid tech proficiency</i>

Tabel 4. 1 Partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi

Nama	Data
Raihan	Umur : 22 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Status : Mahasiswa Manajemen Literasi : Smartphone, Laptop Minat Teknologi : <i>Mid tech proficiency</i>
Aqsal	Umur : 21 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki

	Status : Mahasiswa Hukum Literasi : Smartphone, Laptop Minat Teknologi : <i>Mid tech proficiency</i>
Rifqi	Umur : 22 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Status : Mahasiswa Teknik Literasi : Smartphone, Laptop Minat Teknologi : <i>Mid tech proficiency</i>

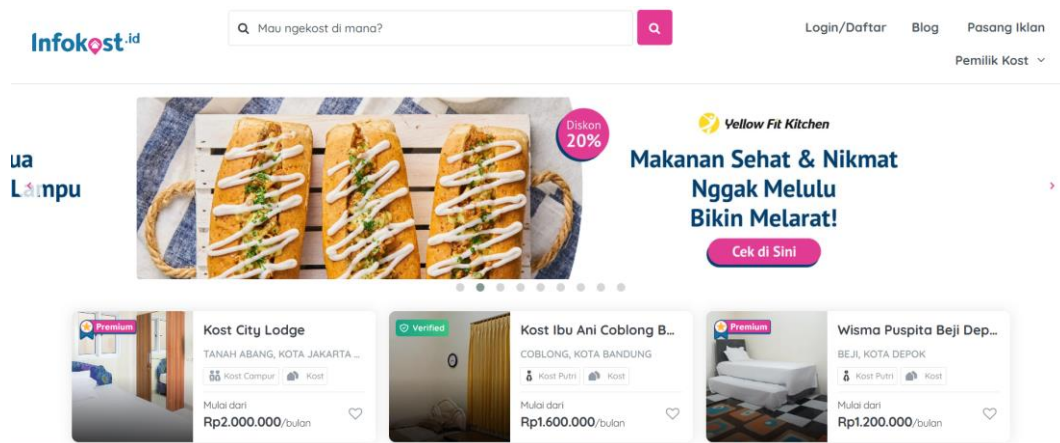
Tabel 4. 2 Partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi

4.3 User Story dan User Journey

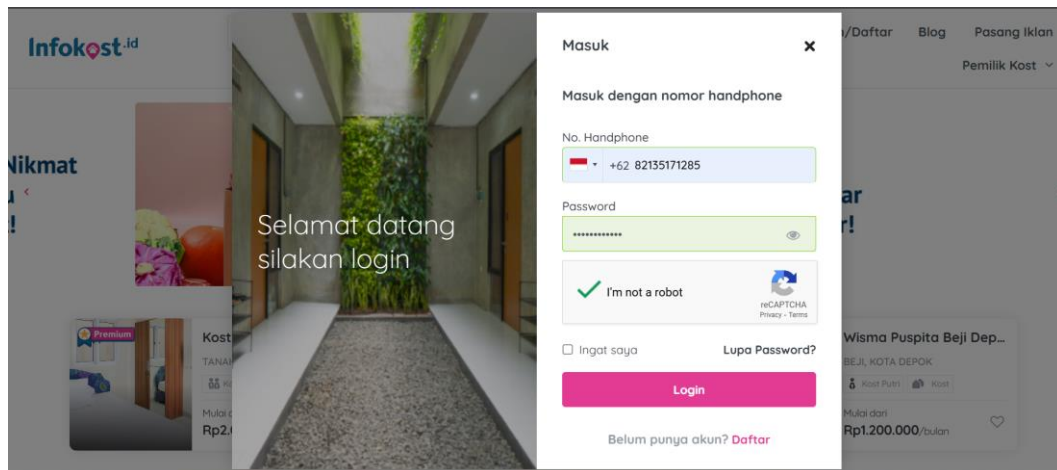
Berikut ini *user story* diikuti dengan *user journey* yang telah ditetapkan:

1. Sebagai Pengguna Baru, saya ingin mendaftar dan membuat akun, sehingga dapat mengakses fitur aplikasi infokost.id.

User Journey 1 : Beranda - [Klik Login/Daftar] → Halaman Login/Daftar - [Mengisi nomor telepon dan password] - [Verifikasi captcha] → Beranda - [Mulai mengeksplorasi fitur] → Beranda (dengan akses lengkap)



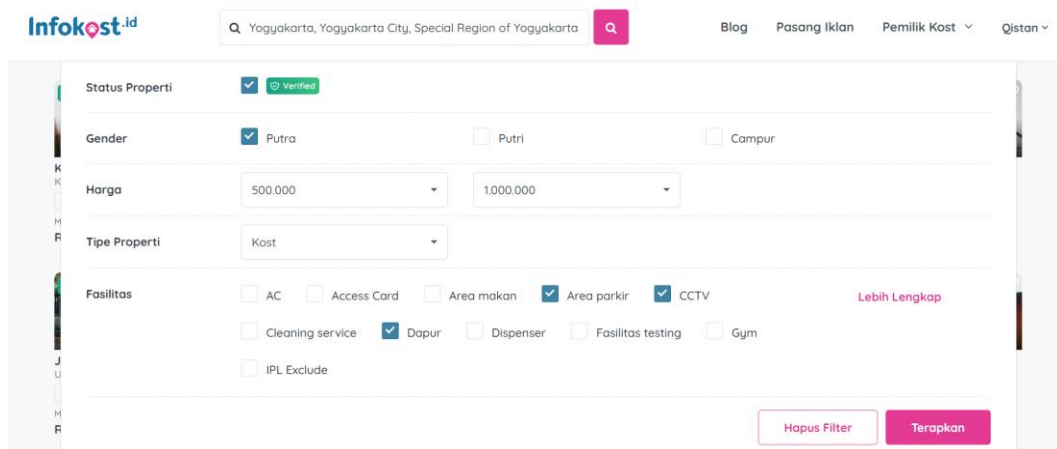
Gambar 4. 6 Halaman Beranda



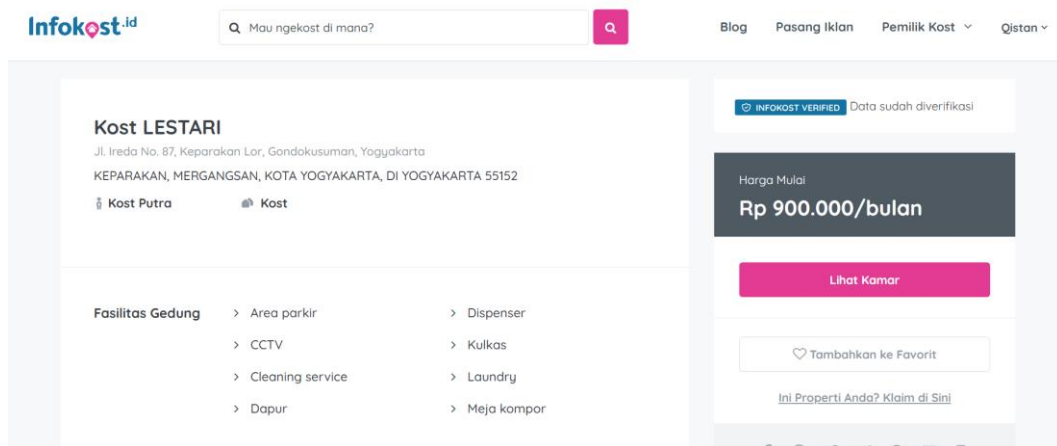
Gambar 4. 7 Halaman Login/Daftar

2. Sebagai Pengguna, saya ingin mencari kos menggunakan filter, sehingga dapat menemukan kos yang paling sesuai dengan kebutuhan.

User Journey 2 : Beranda - [Klik search bar] → Halaman Pencarian - [Ketik lokasi] → Halaman Pencarian - [Klik menu "filter"] → Halaman Filter - [Klik "Terapkan"] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos untuk detail] → Halaman Detail Kos



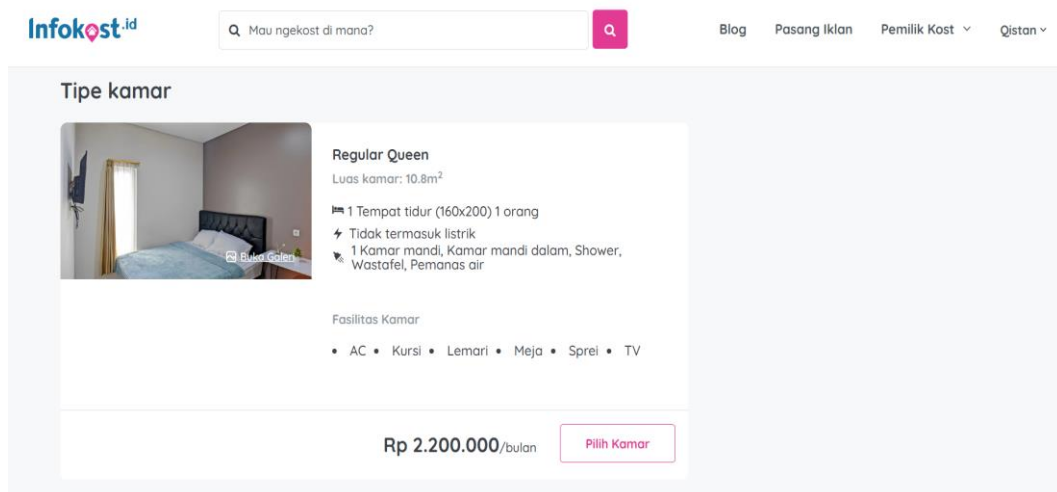
Gambar 4. 8 Halaman Filtering



Gambar 4. 9 Halaman Hasil Filtering

3. Sebagai Pengguna, saya ingin mengajukan kamar kos secara online, sehingga dapat mengamankan kamar tanpa harus berkunjung ke lokasi.

User Journey 3 : Beranda - [Klik pilihan kos atau ketik lokasi] → Halaman Detail Kos / Halaman Hasil Pencarian - [Lihat deskripsi] → Halaman Detail Kos - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Isi formulir pemesanan] → Halaman Konfirmasi Pemesanan



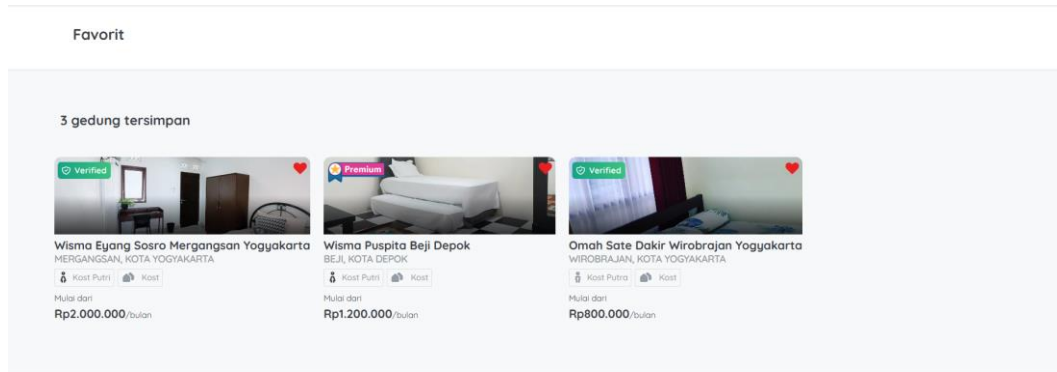
Gambar 4. 10 Halaman Detail Kamar

Gambar 4. 11 Halaman Pengajuan Pemesanan

4. Sebagai Pengguna, saya ingin melihat kos favorit, sehingga dapat mengetahui daftar pilihan kos sementara

User Journey 4 : Beranda - [Klik search bar] → Halaman Pencarian - [Ketik lokasi] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "tambahkan ke favorit"] → Halaman Detail Kos - [Klik menu favorit di pojok kanan atas] → Halaman Daftar Favorit

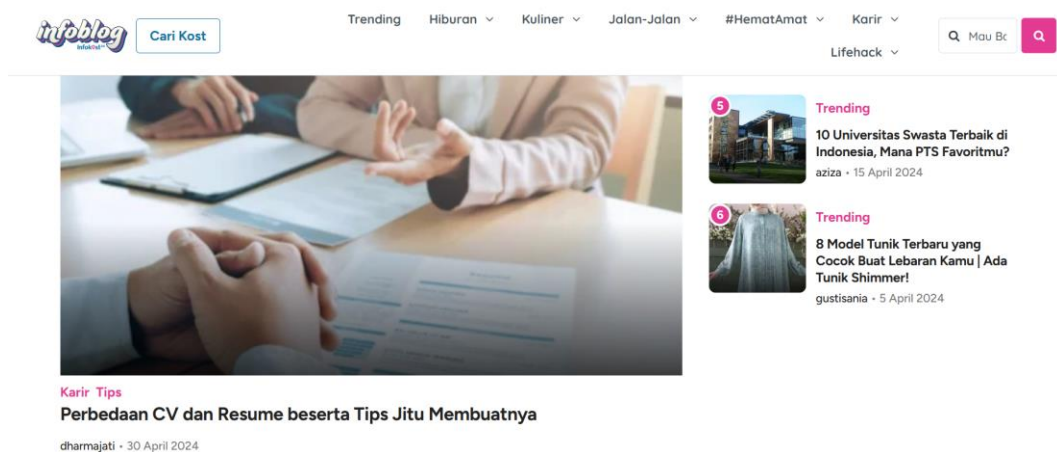
Gambar 4. 12 Halaman Tambahkan ke Favorit



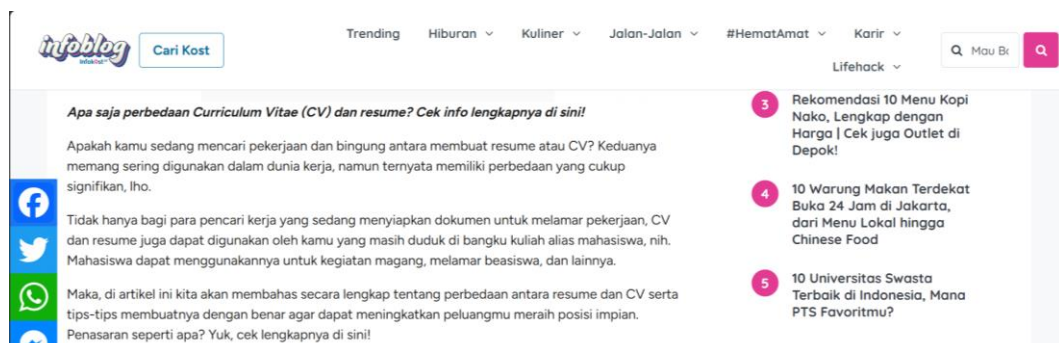
Gambar 4. 13 Halaman Daftar Favorit

5. Sebagai Pengguna, saya ingin membaca artikel terkini, sehingga dapat memperoleh wawasan dan informasi yang tersedia.

User Journey 5 : Beranda - [Klik menu "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih kategori artikel] - [Klik judul artikel] → Halaman Detail Artikel



Gambar 4. 14 Halaman Kategori Artikel



Gambar 4. 15 Halaman Konten Artikel

4.4 Evaluasi Versi A

Tahap pengujian merupakan inti dari evaluasi UI/UX pada aplikasi web Infokost.id, yang dirancang untuk mengumpulkan serta mendapatkan data mengenai pengalaman pengguna. Proses ini melibatkan serangkaian aktivitas terstruktur, yaitu observasi, wawancara dan pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS) oleh partisipan. Berikut penjelasan setiap aktivitas yang dilakukan:

4.4.1 Observasi

Pengguna yang telah terpilih diminta untuk mengoperasikan web infokost.id dan menyelesaikan serangkaian tugas yang telah ditentukan sesuai dengan *user story* yang ada. Alur langkah yang dilakukan partisipan dalam menjalankan *user story* saat mengoperasikan aplikasi web infokost.id disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini.

Nama	Alur Langkah Partisipan
Responden 1	<i>User Story 1</i> Browser - [Ketik URL "infokost.id"] → Landing Page - [Mengisi nomor telepon dan password] - [Verifikasi captcha] → Beranda Aplikasi
	<i>User Story 2</i> Beranda - [Klik menu "search bar"] → Halaman Pencarian - [Gunakan filter pencarian kos] - [Terapkan filter] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos
	<i>User Story 3</i> Beranda - [Ketik lokasi kos secara spesifik di fitur "search bar"] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "Lihat Kamar"] → Halaman Daftar Kamar - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Ajukan pemesanan]
	<i>User Story 4</i> Beranda - [Klik bilah pencarian] → Halaman Pencarian - [Ketik lokasi yang diinginkan] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "tambahkan ke favorit"] → Halaman Detail Kos

	<i>User Story 5</i> Beranda - [Klik menu "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih kategori bacaan yang sesuai keinginan] → Halaman Kategori Blog - [Klik judul bacaan] → Halaman Detail Artikel
Responden 2	<i>User Story 1</i> Browser - [Ketik URL "Infokost.id"] → Landing Page - [Klik "Login"] → Halaman Login - [Masukkan nomor HP dan password] - [Verifikasi captcha] → Halaman Utama Aplikasi
	<i>User Story 2</i> Beranda - [Klik menu search bar] → Halaman Pencarian - [Gunakan filter pencarian kos sesuai kebutuhan] → Halaman Pencarian - [Terapkan filter] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos
	<i>User Story 3</i> Beranda - [Ketik lokasi kos di "search bar"] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos dan lihat deskripsi] - [Klik "Lihat Kamar"] → Halaman Daftar Kamar - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Ajukan pemesanan]
	<i>User Story 4</i> Beranda - [Akses bilah pencarian] → Halaman Pencarian - [Masukkan Lokasi kos] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "tambahkan ke favorit"]
	<i>User Story 5</i> Beranda - [Klik menu "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih menu kategori artikel sesuai preferensi] → Halaman Kategori Blog - [Klik judul artikel] → Halaman Detail Artikel
Responden 3	<i>User Story 1</i>

	Browser - [Ketik URL "infokost.id"] → Landing Page - [Klik "login"] → Halaman Login - [Masukkan nomor HP dan password] → Halaman Login - [Verifikasi captcha] → Beranda Aplikasi
	<i>User Story 2</i> Beranda - [Klik menu search bar] → Halaman Pencarian - [Klik menu "filter" pencarian kos] → Halaman Filter - [Klik "Terapkan"] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos
	<i>User Story 3</i> Beranda - [Masukkan kriteria preferensi pencarian kos] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih salah satu kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "Lihat Kamar"] → Halaman Daftar Kamar - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Isi form dan ajukan pemesanan]
	<i>User Story 4</i> Beranda - [Masukkan Lokasi kos] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "tambahkan ke favorit"]
	<i>User Story 5</i> Beranda - [Klik menu "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih kategori artikel] → Halaman Kategori Blog - [Klik hasil artikel yang relevan] → Halaman Detail Artikel
Responden 4	<i>User Story 1</i> Browser - [Ketik URL "infokost.id"] → Landing Page - [Klik "Login"] → Halaman Login - [Masukkan nomor HP dan password] - [Verifikasi captcha] → Halaman Utama Aplikasi
	<i>User Story 2</i> Beranda - [Klik menu search bar] → Halaman Pencarian - [Gunakan filter pencarian kos sesuai kebutuhan] → Halaman Pencarian - [Terapkan filter] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos

	<i>User Story 3</i> Beranda - [Klik pilihan kos yang diinginkan] → Halaman Detail Kos - [Klik "Lihat Kamar"] → Halaman Daftar Kamar - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Isi formulir dan Ajukan Pemesanan]
	<i>User Story 4</i> Beranda - [Mengetik lokasi kos yang diinginkan] → Halaman Hasil Pencarian - [Menambahkannya ke favorit dengan mengklik "tambahkan ke favorit"] → Halaman Hasil Pencarian
	<i>User Story 5</i> Beranda - [Klik "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih kategori yang tersedia] → Halaman Kategori Blog - [Scroll dan klik artikel yang diinginkan] → Halaman Detail Artikel - [Klik artikel lain dari sidebar] → Halaman Detail Artikel (artikel baru)
Responden 5	<i>User Story 1</i> Browser - [Ketik URL "infokost.id"] → Landing Page - [Klik "Login"] → Halaman Login - [Masukkan nomor hp dan password] → Halaman Login - [Verifikasi captcha] → Halaman Utama
	<i>User Story 2</i> Beranda - [Klik menu search bar] → Halaman Pencarian Halaman Pencarian - [Gunakan filter pencarian kos sesuai kebutuhan] → Halaman Pencarian - [Terapkan filter] → Halaman Hasil Pencarian - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos
	<i>User Story 3</i> Beranda - [Scroll daftar kos] - [Klik pilihan kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "Pilih Kamar"] → Halaman Form Pemesanan - [Isi data] → Halaman Form Pemesanan - [Klik "Ajukan Pemesanan"]
	<i>User Story 4</i>

	Beranda - [Akses bilah pencarian] → Halaman Pencarian - [Masukkan Lokasi kos] → Halaman Hasil Pencarian - [Pilih kos] → Halaman Detail Kos - [Klik "tambahkan ke favorit"]
	<i>User Story 5</i> Beranda - [Klik menu "Blog"] → Halaman Blog - [Pilih kategori artikel sesuai keinginan] → Halaman Kategori Blog - [Klik judul artikel] → Halaman Detail Artikel

Tabel 4. 3 Observasi Versi A

Dari hasil observasi, menunjukkan bahwa seluruh pengguna mampu menyelesaikan kelima *user story* yang telah ditetapkan. Alur interaksi pengguna relatif konsisten dan menunjukkan bahwa fungsi dasar dari sistem telah dapat dijalankan dengan baik. Namun, masih terdapat beberapa hambatan kecil dalam navigasi dan keterlihatan fitur tertentu yang mengindikasikan perlunya penyempurnaan dalam desain antarmuka dan penyajian informasi.

4.4.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi terhadap pengguna, dilanjutkan dengan mengumpulkan *feedback* dari pengguna melalui wawancara. Rangkuman hasil wawancara yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Nama	Hal Yang Disukai	Hal Yang Tidak Disukai
Responden 1	a. proses login yang mudah b. menentukan pilihan tempat kos berdasarkan preferensi	a. tampilan tata letak, warna dan font aplikasi yang kurang cocok dan kurang konsisten b. waktu loading yang cukup lama
Responden 2	a. menentukan pilihan tempat kos berdasarkan filter b. menambahkan kos ke daftar favorit	a. adanya iklan yang mengganggu tampilan aplikasi b. adanya tanda love di pojok kanan atas gambar kos

Responden 3	a. melihat detail kos b. mengajukan pemesanan kos	a. muncul notif “ <i>request denied</i> ” saat mencoba search bar b. tata letak tampilan gambar dan detail kos, font yang kurang tertata rapi
Responden 4	melihat peta tempat lokasi	Tidak ada
Responden 5	menemukan berbagai informasi di blog artikel	a. tata letak menu dan search bar yang kurang tertata dan kurang konsisten b. tata letak tampilan gambar dan artikel, ukuran, warna, font yang kurang cocok

Tabel 4. 4 Wawancara Versi A

Dari hasil wawancara, menunjukkan bahwa pengguna umumnya merasa terbantu dengan adanya fitur-fitur seperti filter pencarian, daftar favorit, dan blog informasi. Pengguna juga menilai bahwa proses login dan pengajuan kamar kos sudah cukup mudah. Namun demikian, terdapat sejumlah masalah yang diidentifikasi, antara lain tampilan antarmuka yang kurang konsisten, gangguan dari elemen iklan, serta notifikasi kesalahan sistem yang tidak informatif.

4.4.3 Pengujian Usabilitas

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi penggunaan sistem atau aplikasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan. Hasil kuesioner SUS oleh para pengguna beserta dengan perhitungan skor yang diperoleh, disajikan pada tabel 4.6 berikut ini.

No	Pernyataan	Partisipan				
		R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	3	0	1	3	3
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	2	1	2	3	2

3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	3	1	2	3	4
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	2	1	2	4	3
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	1	0	2	2
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	2	1	1	3	3
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	2	2	3	4	4
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	1	1	3	3
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	2	1	0	2	3
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	2	1	2	3	4
Skor		55	25	35	75	77,5
Rata-rata		53,5				
Predikat		Kurang				

Tabel 4. 5 Penilaian SUS Versi A

Berdasarkan hasil penilaian SUS versi A, diperoleh skor rata-rata sebesar 53,5 yang termasuk dalam kategori “kurang”.

4.5 Analisis Hasil

Evaluasi versi A dari antarmuka aplikasi web Infokost.id menunjukkan bahwa pengguna pada umumnya mampu menyelesaikan semua tugas yang telah ditentukan berdasarkan lima skenario *user story*. Melalui metode observasi, terlihat bahwa partisipan secara teknis dapat menyelesaikan proses login, pencarian kos, pemesanan kamar, menambahkan kos ke favorit, dan mengakses artikel blog. Namun, meskipun tugas berhasil diselesaikan, terdapat hambatan minor pada proses navigasi dan keterlihatan fitur tertentu yang mengganggu kelancaran

interaksi pengguna. Contohnya termasuk kesulitan dalam menemukan ikon tertentu dan desain halaman yang belum sepenuhnya intuitif.

Dari wawancara lanjutan, didapatkan umpan balik yang beragam. Beberapa pengguna menyatakan kemudahan dalam login dan fitur filter pencarian yang membantu dalam menemukan kos sesuai preferensi. Namun, banyak juga yang menyoroti masalah tampilan antarmuka, seperti ketidakkonsistenan font dan warna, serta penempatan menu yang tidak rapi. Gangguan lain yang cukup signifikan adalah kehadiran iklan yang mengganggu tampilan serta kemunculan notifikasi sistem yang tidak informatif seperti “request denied” tanpa penjelasan lanjutan.

Dalam hal *usability*, hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata sebesar 53,5. Nilai ini termasuk dalam kategori “kurang”, yang mencerminkan bahwa pengalaman pengguna terhadap sistem belum optimal. Banyak partisipan yang merasa sistem masih kompleks, kurang terintegrasi, dan membutuhkan pembelajaran tambahan sebelum dapat digunakan dengan percaya diri. Ini menandakan bahwa aspek *learnability* dan *memorability* pada versi A belum sepenuhnya terpenuhi. Dengan demikian, hasil evaluasi versi A menyimpulkan bahwa meskipun fungsi dasar berjalan, pengalaman pengguna secara keseluruhan masih memerlukan perbaikan yang signifikan pada aspek antarmuka, navigasi, dan kenyamanan penggunaan.

BAB V

REDESAIN UI/UX

Redesain ini dilakukan berdasarkan hasil temuan dari proses evaluasi, yaitu observasi, wawancara dan pengujian usabilitas yang dilakukan bersama partisipan.

5.1 Hasil Redesain

Perancangan ulang ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Berikut adalah hasil redesain yang dilakukan:

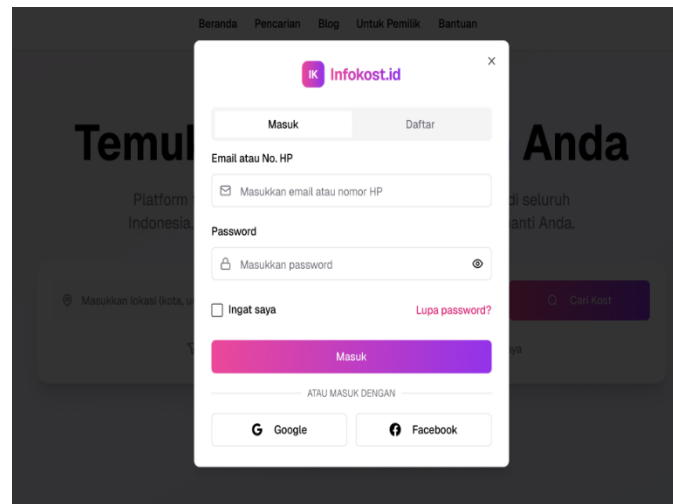
a) Halaman Daftar

Tampilan tata letak yang lebih rapi dan konsisten. Hasil Redesain Halaman Daftar dapat dilihat pada gambar 5.1 dibawah ini.

Gambar 5. 1 *Prototype* Halaman Daftar

b) Halaman Login

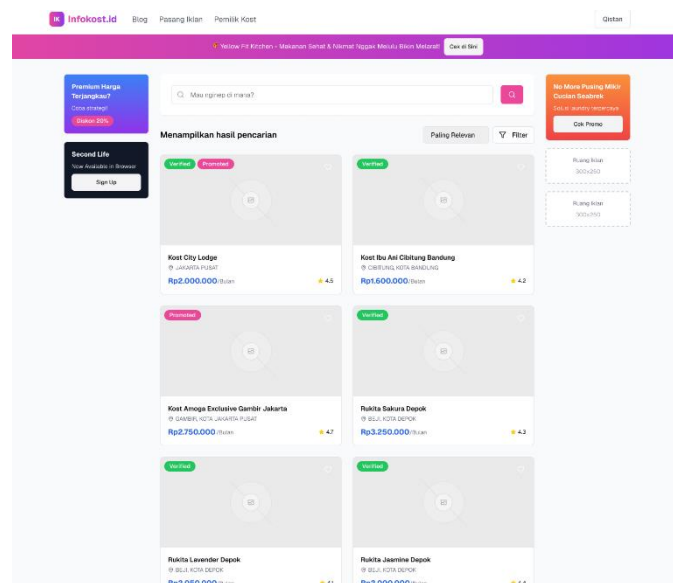
Tampilan tata letak yang lebih rapi dan konsisten. Hasil Redesain Halaman Login dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. 2 *Prototype* Halaman Login

c) Halaman Beranda

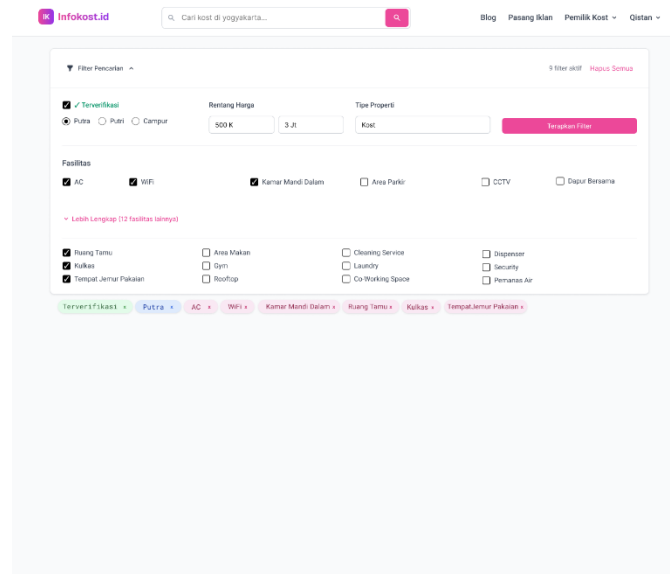
Tata letak, font dan warna yang lebih rapi dan terstruktur. Hasil Redesain Halaman Beranda dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. 3 *Prototype* Halaman Beranda

d) Halaman Filter Pencarian

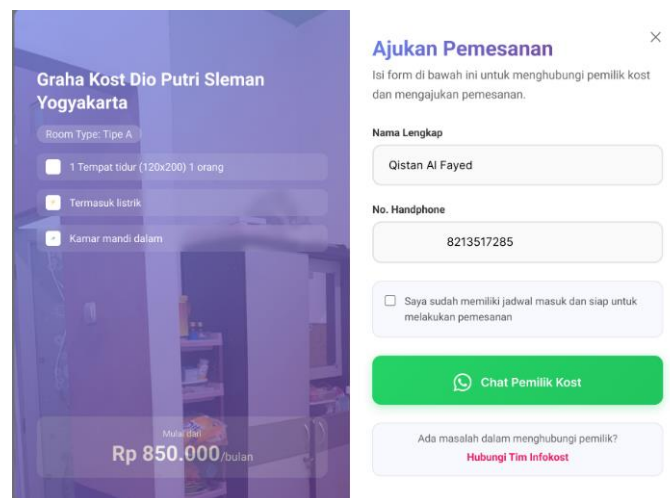
Tampilan tata letak yang lebih rapi dan konsisten. Hasil Redesain Halaman Daftar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. 4 *Prototype* Halaman Filtering

e) Halaman Pemesanan

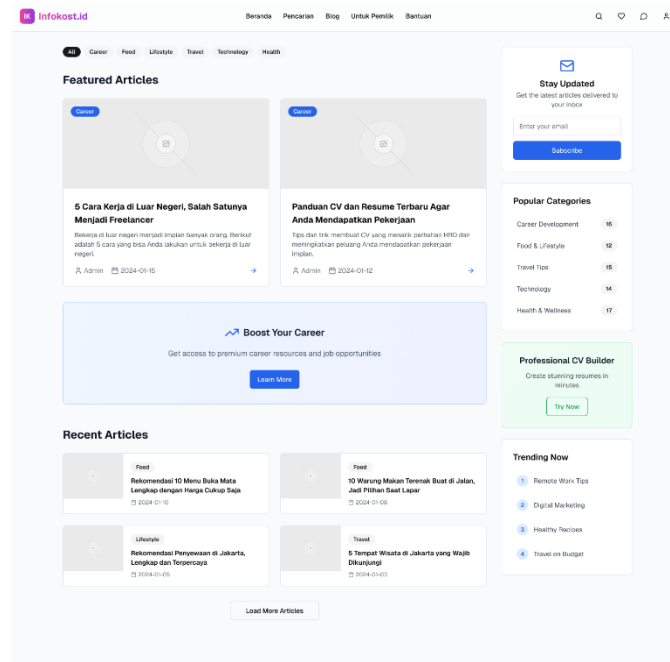
Tampilan tata letak, warna dan font yang lebih rapi dan konsisten. Hasil Redesain Halaman Pemesanan dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5. 5 *Prototype* Halaman Pengajuan Pemesanan

f) Halaman Blog

Tampilan tata letak yang lebih rapi dan konsisten. Hasil Redesain Halaman Blo dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5. 6 *Prototype* Halaman Blog Artikel

5.2 Evaluasi Hasil Redesain

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas hasil redesain antarmuka aplikasi Infokost.id. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap interaksi pengguna dengan desain baru, serta penilaian *usability* dengan *System Usability Scale* (SUS).

5.2.1 Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap interaksi pengguna terhadap hasil redesain dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna tersebut.

Berikut *user journey* peneliti berdasarkan versi hasil redesain yang telah diterapkan:

- User Journey 1* : Buka Infokost.id → Klik Login → Masukkan nomor HP & password → Verifikasi captcha → Masuk
- User Journey 2* : Klik search bar → Ketik lokasi → Klik “Filter” → Pilih preferensi → Klik “Terapkan” → Lihat hasil kos
- User Journey 3* : Klik salah satu kos → Klik “Lihat Kamar” → Klik “Pilih Kamar” → Isi formulir → Klik “Ajukan”
- User Journey 4* : Detail Kos → Klik Ikon "Love" → Simpan ke Favorit
- User Journey 5* : Klik Menu Blog → Pilih Kategori → Klik Artikel → Gunakan Search Bar Jika Diperlukan

Hasil Observasi dari partisipan terhadap versi redesain dapat dilihat pada tabel 5.2 berikut ini.

Responden	Alur Langkah Partisipan
Responden 1	<i>User Story 1</i> Buka Infokost.id → Klik “Login” → Isi nomor HP dan password → Verifikasi captcha → Masuk ke beranda utama
	<i>User Story 2</i> Klik search bar → Ketik kota tujuan → Klik “Filter” → Pilih jenis kos dan harga → Terapkan → Lihat hasil kos
	<i>User Story 3</i> Klik kos yang diinginkan → Klik “Lihat Kamar” → Pilih kamar → Isi form → Klik “Ajukan Pemesanan”
	<i>User Story 4</i> Cari kos → Klik ikon hati (favorit) → Kos langsung masuk ke daftar favorit
	<i>User Story 5</i> Klik menu “Blog” → Pilih kategori → Klik artikel → Scroll → Kembali ke daftar artikel
Responden 2	<i>User Story 1</i> Akses halaman utama → Klik tombol login di pojok kanan → Masukkan nomor HP → Verifikasi → Akses halaman beranda
	<i>User Story 2</i> Ketik lokasi → Klik ikon filter → Tentukan preferensi (harga, fasilitas) → Terapkan → Daftar kos muncul dengan relevansi tinggi
	<i>User Story 3</i> Pilih kos dari hasil pencarian → Klik tombol pemesanan → Form isian muncul → Submit → Konfirmasi berhasil

	<i>User Story 4</i> Navigasi ke hasil pencarian → Klik tanda “favorit” → Sistem mengonfirmasi secara otomatis
	<i>User Story 5</i> Masuk ke blog → Gunakan search bar → Klik salah satu artikel → Navigasi antarmuka nyaman
Responden 3	<i>User Story 1</i> Ketik URL → Klik login → Input data → Verifikasi captcha → masuk ke halaman utama
	<i>User Story 2</i> Akses fitur pencarian → Ketik lokasi → Filter berdasarkan harga dan fasilitas → Terapkan → Klik salah satu kos
	<i>User Story 3</i> Cari kos → Pilih detail → Klik “Pilih Kamar” → Masukkan data → Submit pemesanan
	<i>User Story 4</i> Klik hasil kos → Klik ikon favorit → Kos disimpan otomatis di halaman favorit
	<i>User Story 5</i> Akses blog → Pilih artikel populer → Baca konten → Pindah ke artikel lain dengan menu samping
Responden 4	<i>User Story 1</i> Buka web infokost.id → Login dengan data yang sudah ada → Verifikasi captcha → Berhasil masuk
	<i>User Story 2</i>

	Gunakan pencarian → Pilih filter → Terapkan filter → Hasil kos langsung sesuai preferensi
	<i>User Story 3</i> Masuk ke kos pilihan → Klik “Pilih Kamar” → Isi data → Ajukan → Tampil notifikasi sukses
	<i>User Story 4</i> Klik kos di beranda → Tambahkan ke favorit dari halaman detail → Notifikasi muncul
	<i>User Story 5</i> Klik “Blog” di navigasi utama → Scroll artikel → Baca → Kembali ke kategori
Responden 5	<i>User Story 1</i> Klik “Login” di halaman awal → Masukkan nomor HP dan password → Verifikasi → Akses menu utama
	<i>User Story 2</i> Cari berdasarkan lokasi → Atur filter preferensi (harga, fasilitas) → Terapkan
	<i>User Story 3</i> Pilih kos → Klik “Pesan Sekarang” → Isi formulir → Klik “Ajukan” → Muncul konfirmasi pemesanan
	<i>User Story 4</i> Cari kos → Tambahkan ke favorit dengan klik ikon hati → Favorit berhasil disimpan
	<i>User Story 5</i> Klik menu “Blog” → Klik artikel berdasarkan minat → Scroll konten → Gunakan search jika ingin cari artikel lain

Tabel 5. 1 Observasi Versi Redesain

Dari observasi hasil redesain, menunjukkan peningkatan dalam hal efisiensi navigasi dan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap *user story*. Partisipan secara konsisten mampu menyelesaikan semua tahapan interaksi secara mandiri.

5.2.2 Wawancara

Setelah melakukan pengujian terhadap pengguna, dilanjutkan dengan wawancara untuk menggali lebih dalam persepsi, pengalaman, serta masukan mereka terhadap hasil redesain yang telah diterapkan. Hasil wawancara terhadap versi redesain tersebut terangkum dalam tabel 5.3 berikut ini.

Responden	Hal yang memudahkan	Hal yang menyulitkan
Responden 1	Tata letak menu yang lebih rapi dan konsisten	Tidak ada
Responden 2	Pemfilteran kos lebih presisi	Gambar keterangan kos yang masih terbatas
Responden 3	Halaman lebih rapi dan nyaman	Tidak ada
Responden 4	Tombol, ikon dan fitur “love” lebih jelas terlihat	Tidak ada
Responden 5	Tampilan blog lebih variatif untuk dibaca	Belum ada halaman lanjutan yang berisi detail bacaan artikel blog

Tabel 5. 2 Wawancara Versi Redesain

Berdasarkan wawancara hasil redesain, umpan balik partisipan menunjukkan bahwa desain ulang telah meningkatkan kualitas interaksi pengguna terhadap sistem. Tetapi masih terdapat kendala kecil yang terjadi.

5.2.3 Pengujian Usabilitas

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi penggunaan sistem atau aplikasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan. Hasil penilaian *usability* terhadap versi redesain disajikan pada tabel 5.4 berikut ini.

No	Pernyataan	Partisipan				
		R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	4	3	4	5	4
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	2	3	2	2	3
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	4	4	4	4	4
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	4	4	4	4	4
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	3	4	4	4	4
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	3	2	2	2	3
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	4	4	5	5	4
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	3	2	1	2
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	4	4	4	5	4
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	3	2	3	2	3
Skor		70	67,5	72,5	73	68,8
Rata-rata		70,3				
Predikat		Baik				

Tabel 5. 3 Penilaian SUS Versi Redesain

Berdasarkan penilaian SUS versi redesain, Hasilnya menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata SUS sebesar 70,3, yang masuk dalam kategori baik.

5.3 Analisis Hasil

Evaluasi terhadap versi redesain antarmuka aplikasi Infokost.id menunjukkan peningkatan yang sangat positif dibandingkan dengan versi sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, seluruh partisipan dapat menyelesaikan lima skenario *user story* dengan lebih cepat, efisien, dan tanpa hambatan berarti. Alur interaksi pengguna berjalan lebih alami dan sistem merespons lebih konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa redesain yang diterapkan telah berhasil memperbaiki masalah pada versi sebelumnya, terutama dalam hal efisiensi navigasi dan keberhasilan pengguna menyelesaikan tugas tanpa kebingungan.

Umpan balik dari wawancara juga mencerminkan peningkatan yang signifikan. Seluruh pengguna menyampaikan bahwa tampilan antarmuka kini terasa lebih bersih, intuitif, dan navigasi antar fitur menjadi lebih jelas. Proses login dinilai lebih cepat, filter pencarian menjadi lebih presisi, dan fitur favorit kini lebih mudah digunakan tanpa perlu penjelasan tambahan. Bahkan tampilan blog yang sebelumnya dianggap tidak konsisten kini dinilai lebih nyaman untuk dibaca, dengan navigasi artikel yang lebih baik. Yang menarik, pada versi redesain tidak ditemukan masukan negatif yang berarti dari partisipan.

Secara kuantitatif, nilai SUS pada versi redesain mengalami peningkatan signifikan dengan skor rata-rata sebesar 70,3. Nilai ini masuk dalam kategori “baik”, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa percaya diri menggunakan sistem, mudah mempelajarinya, dan menikmati pengalaman interaksi secara keseluruhan. Selain itu, partisipan merasa bahwa sistem telah terintegrasi dengan baik, tidak membingungkan, dan memungkinkan mereka untuk dengan cepat menyelesaikan setiap tugas yang ada. Ini menandakan bahwa aspek *learnability* dan *memorability* pada versi redesain telah ditingkatkan secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi versi redesain membuktikan bahwa perbaikan UI/UX yang dilakukan memberikan dampak nyata terhadap kenyamanan dan efektivitas penggunaan aplikasi. Redesain berhasil menyelesaikan kelemahan utama dari versi awal dan memberikan pengalaman pengguna yang jauh lebih baik, baik dari sisi teknis maupun emosional.

5.4 Perbandingan Hasil A/B Testing

Tahap ini bertujuan untuk membandingkan keseluruhan hasil evaluasi antara versi A dan Versi B. Pengujian dilakukan dengan metode *A/B Testing* melalui tiga pendekatan, yaitu observasi, wawancara, serta pengujian usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

5.4.1 Observasi

Pada tahap observasi, pengguna diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas berdasarkan skenario *user story* yang telah ditetapkan. Observasi dilakukan secara langsung terhadap perilaku pengguna selama proses interaksi dengan sistem, baik pada versi A maupun versi B.

Pada versi A, ditemukan bahwa meskipun seluruh partisipan mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan, mereka mengalami beberapa hambatan seperti kesulitan dalam menemukan fitur tertentu, ketidakteraturan tata letak antarmuka, serta gangguan elemen visual yang mengurangi kenyamanan. Sebaliknya, pada versi B, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Seluruh pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien tanpa hambatan berarti. Navigasi menjadi lebih jelas, elemen antarmuka lebih konsisten, dan interaksi lebih intuitif.

5.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap lima partisipan yang terbagi dalam dua kelompok: pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi dan pengguna baru. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi persepsi subjektif terhadap antarmuka aplikasi sebelum dan sesudah redesign.

Pada versi A, sebagian besar responden mengeluhkan tampilan antarmuka yang kurang konsisten, lambatnya waktu pemuatan halaman, serta adanya elemen visual yang mengganggu, seperti iklan dan ikon yang tidak intuitif. Walaupun demikian, mereka tetap mengapresiasi adanya fitur pencarian dan filter kos, blog, serta proses pemesanan online. Setelah dilakukan redesign, seluruh partisipan menyatakan bahwa versi B memberikan pengalaman yang jauh lebih baik. Fitur filter menjadi lebih mudah diakses, tampilan antarmuka lebih bersih dan modern, serta proses navigasi lebih efisien. Tidak ada lagi keluhan yang signifikan ditemukan dalam wawancara versi B, menunjukkan bahwa perbaikan desain telah berhasil menjawab kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

5.4.3 Pengujian Usabilitas

Pengujian *usability* dilakukan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi UI UX aplikasi web Infokost.id sebelum dan sesudah dilakukan redesign. Metode yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pernyataan berbasis skala Likert dan direspon oleh lima partisipan yang telah ditetapkan dalam studi. Hasil pengujian menunjukkan perbedaan signifikan antara Versi A dan Versi B. Pada versi A, nilai rata-rata SUS hanya mencapai 53,5, yang tergolong dalam kategori “kurang”.

Setelah dilakukan proses redesain berdasarkan hasil evaluasi awal, terjadi peningkatan skor *usability*. Versi B memperoleh rata-rata skor SUS sebesar 70,3 yang tergolong dalam kategori “baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses redesain berhasil mengatasi hambatan yang ditemukan sebelumnya, seperti inkonsistensi elemen visual, gangguan iklan, dan posisi fitur yang tidak intuitif. Observasi terhadap pengguna pada versi B memperlihatkan kelancaran dalam penyelesaian seluruh *user story*, tanpa kendala yang berarti. Demikian pula, wawancara pasca-pengujian mencatat respons positif dari partisipan, seperti tampilan antarmuka yang lebih bersih, alur interaksi yang lebih jelas, serta penyempurnaan fitur pencarian dan pemesanan.

5.4.4 Kesimpulan

Pengujian A/B yang dilakukan untuk membandingkan keseluruhan hasil evaluasi performa dan pengalaman pengguna antara versi A dan Versi B. Metode evaluasi dilakukan secara paralel melalui observasi perilaku pengguna, wawancara mendalam, serta pengisian kuesioner SUS yang identik pada kedua versi, untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil.

Berdasarkan triangulasi data dari ketiga metode tersebut, dapat disimpulkan bahwa redesain antarmuka membawa dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pengalaman pengguna. Partisipan mampu menyelesaikan seluruh *user journey* dengan lebih efisien dan menunjukkan rasa puas terhadap tampilan serta fungsi sistem. Kualitas interaksi juga meningkat, ditunjukkan dengan skor SUS yang melonjak ke kategori “baik”. Wawancara memperkuat temuan ini, dengan masukan positif seperti perbaikan struktur navigasi, konsistensi elemen visual, serta peningkatan kenyamanan saat menjelajah konten blog dan melakukan pemesanan kamar. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan *A/B testing* dalam evaluasi UI/UX tidak hanya efektif secara kuantitatif, tetapi juga valid secara kualitatif.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan evaluasi awal (versi A), proses redesain, hingga pengujian hasil redesain (versi B) terhadap aplikasi web Infokost.id, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a) Evaluasi awal terhadap UI/UX Infokost.id menunjukkan adanya sejumlah kekurangan pada aspek visual antarmuka dan pengalaman interaksi pengguna, antara lain: ketidakkonsistenan tampilan, waktu muat halaman yang lambat, notifikasi sistem yang tidak informatif, serta desain elemen yang tidak sepenuhnya mendukung kemudahan navigasi.
- b) Metode *A/B Testing* efektif dalam mengevaluasi dan membandingkan dua versi desain aplikasi. Melalui pengujian *usability* menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS), versi awal memperoleh skor rata-rata 53,5 (kategori Buruk), sedangkan versi hasil redesain memperoleh skor yang lebih tinggi dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam *usability* dan kepuasan pengguna.
- c) Proses redesain UI/UX yang dilakukan berdasarkan temuan observasi, wawancara, dan hasil SUS, berhasil meningkatkan kejelasan antarmuka, konsistensi elemen visual, kecepatan akses informasi, serta efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas utama di dalam aplikasi web.
- d) Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis data pengguna yang sistematis dapat menghasilkan desain yang lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna sasaran. Redesain yang dilakukan telah berhasil menghilangkan hambatan-hambatan yang sebelumnya diidentifikasi.

6.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya. Perbaikan tampilan serta konsistensi visual desain dan navigasi pengalaman pengguna perlu ditingkatkan dan dikembangkan agar pengguna dapat menikmati pengalaman penggunaan yang menyenangkan. Selanjutnya

diharapkan penelitian lanjutan dapat memperluas jumlah partisipan dan variasi demografi pengguna, sehingga hasil evaluasi dapat lebih merepresentasikan populasi pengguna Infokost.id secara keseluruhan. Kemudian juga dapat melakukan kombinasi evaluasi dan pengujian yang lebih mendalam lagi dengan metode lain untuk memperoleh data perilaku pengguna yang lebih dalam dan objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Amimah. (2021). Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi JRku menggunakan User Centered Design (UCD). *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56457>
- Brooke, J. (2020). *SUS : A Retrospective*. January 2013.
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2(2), 150–157. <https://ojs.uaaj.ac.id/index.php/jiaj/article/view/5485>
- Evan, R. (2019). Tugas Akhir. 175.45.187.195, 31124. [ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri \(0710710019\).pdf](ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri (0710710019).pdf)
- Farhat Mu'afy, M., Adhi Nugroho, B., & Yusuf, A. (2024). Evaluasi User Interface Dan User Experience Website Jumpstart Coffee Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12313–12320. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11777>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. *Research Article*, 1–18.
- Kirom, A. H., & Swalaganata, G. (2024). Rancangan UI Website Event Organizer Headbang Group di Kota Lumajang dengan Metode UCD Menggunakan User Testing SUS dan A/B Testing. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 1–12.
- Kohavi, R., & Longbotham, R. (2023). Online Controlled Experiments and A/B Tests. *Encyclopedia of Machine Learning and Data Science*, 1–13. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-7502-7_891-2
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nngroup.

- <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Pratama, A. A., Sudarmaningtyas, P., Hariani, S., & Wulandari, E. (2018). User Interface/User Experience Dengan Metode Google Design Sprint Dan A/B Testing Pada Website Startup Qtaaruf. *Jsika*, 7(4), 1–9. www.qtaaruf.com
- Priswara, I., Sagirarni, T., & Wahyuningtyas, N. (2021). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi MNC Trade New Menggunakan Metode Double Diamond pada PT. MNC Sekuritas. *Jsika*, 10(04), 1–8. <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/jsika/article/view/3943>
- Rafi Arribaath Alfaresy. (2023). Pengujian Usabilitas Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System Usability Scale. *Pengujian Usabilitas Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System Usability Scale*.
- Ratnasari, N., Prasetya, A., & #2, W. (2020). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Analisis Perbandingan Kualitas UI/UX Platform Online Coding Course pada Pembelajaran Daring Pemrograman Komputer dengan Metode A/B Testing*. <https://trends.google.com>.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Siregar. (2022). No העינים לנגד הכיבאמתTitle שמה את לראות קשה 8.5.2017, 2003–2005.
- Utami, P. Y., & Nastiar, M. F. (2025). Perancangan UI / UX Adha Kost Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 3(1), 0–15.
- Winly Apriliani, P., & Sukmasetya, P. (2023). Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 346–356. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2375>

LAMPIRAN