

**PENINGKATAN *USABILITY WEBSITE* KOSMETIK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *USER TESTING* DAN
TEKNIK *HEURISTIC EVALUATION***

SKRIPSI

Oleh :
ALIVIA AZZAHRA KHOIRUNNISA
NIM. 200605110066



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

**PENINGKATAN *USABILITY WEBSITE* KOSMETIK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *USER TESTING* DAN
TEKNIK *HEURISTIC EVALUATION***

SKRIPSI

Diajukan kepada:
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh :
ALIVIA AZZAHRA KHOIRUNNISA
NIM. 200605110066

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN *USABILITY WEBSITE* KOSMETIK DENGAN
MENGUNAKAN METODE *USER TESTING* DAN
TEKNIK *HEURISTIC EVALUATION***

SKRIPSI

Oleh :

ALIVIA AZZAHRA KHOIRUNNISA
NIM. 200605110066

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:
Tanggal: 15 Mei 2024

Pembimbing I,



Supriyono, M.Kom
NIP. 19841010 201903 1 012

Pembimbing II,




A'la Syauqi, M.Kom
NIP. 19771201 200801 1 007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Fachrud Kurniawan, M.MT, IPM
NIP. 19771020 200912 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN *USABILITY WEBSITE* KOSMETIK DENGAN MENGUNAKAN METODE *USER TESTING* DAN TEKNIK *HEURISTIC EVALUATION*

SKRIPSI

Oleh :
ALIVIA AZZAHRA KHOIRUNNISA
NIM. 200605110066

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal: 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Puspa Miladin Nuraida Safitri A. Basid, M.Kom
NIP. 19930828 201903 2 018

Anggota Penguji I : Shoffin Nahwa Utama, M.T
NIP. 19860703 202012 1 003


Anggota Penguji II : Supriyono, M.Kom
NIP. 19841010 201903 1 012

Anggota Penguji III : A'la Syauqi, M.Kom
NIP. 19771201 200801 1 007



Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Fachri Kurniawan, M.MT, IPM
NIP. 19771020 200912 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alivia Azzahra Khoirunnisa
NIM : 200605110066
Fakultas / Prodi : Sains dan Teknologi / Teknik Informatika
Judul Skripsi : Peningkatan *Usability Website* Kosmetik
Menggunakan Metode *User Testing* dan Teknik
Heuristic Evaluation

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan, atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dengan mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 05 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Alivia Azzahra Khoirunnisa
NIM.200605110066

MOTTO

...Meskipun terlihat sulit, namun semuanya dapat dijalani...

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua saya yaitu Bapak M. Agus Salim dan Ibu Siti Mubarakah sebagai bentuk tanggung jawab saya kepada orang tua saya. Beliau berjuang keras untuk masa depan saya, hingga saya bisa merasakan bangku kuliah. Skripsi ini juga dipersembahkan untuk adik saya Athar Althaf Salim, yang selalu membuat saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Waabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan *Usability Website* Kosmetik Dengan Menggunakan Metode *User Testing* dan Teknik *Heuristic Evaluation*”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari zaman *jahiliyah* menuju zaman *islamiyah* yakni *addinul islam*.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya merasakan karunia dan bimbingan Allah SWT dengan segala keberhasilan dan ekmajuan yang telah saya raih tidak lepas dari rahmat-Nya serta petunjuk-Nya yang tak tergantikan. Penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari peran dan dukungan banyak pihak yang tak ternilai. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sri Harini, M.Si., selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Dr. Fachrul Kurniawan, M.MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Supriyono, M.Kom dan A’la Syauqi, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Bimbingan, nasihat, dan pengarahan yang diebrikan sangat berarti bagi kemajuan dan kelancaran penelitian ini.
5. Segenap civitas akademika Program Studi Teknik Informatika, terutama seluruh dosen. Terimakasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan ini.
6. Teman-teman dekat penulis yang menjadi saksi skripsi ini dibuat dan teman-teman Program Studi Teknik Informatika Angkatan 2020 “Integer” yang sama-sama mengejar gelar S.Kom.

7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
8. M. Agus Salim, Siti Mubarakah, dan Athar Althaf Salim selaku keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk penulis agar skripsi dapat terselesaikan.
9. Herdin Lucky Ananda, selaku teman yang selalu kebersamai selama masa perkuliahan. Terimakasih telah menemani, mendukung, serta menghibur dalam kesedihan.
10. Penulis sendiri, yang telah berkomitmen dan berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan pada skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Saya berdoa semoga skripsi ini dapat diterima sebagai amal ibadah yang ikhlas dan bermanfaat disisi Allah SWT. Semoga karya ini menjadi bentuk kontribusi dalam rangka memperkuat dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan menjalankan tugas sebagai hamba Allah SWT yang bertanggung jawab.

Malang, 05 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
البحث مستخلص	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II STUDI PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terkait	8
2.2 <i>Usability</i>	11
2.3 <i>Website</i> Aurora	13
2.4 Metode <i>User Testing</i>	14
2.5 Teknik <i>Heuristic Evaluation</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Rumusan Masalah.....	20
3.2 Studi Literatur	20
3.3 <i>User Testing</i>	20
3.3.1 Mendefinisikan Kriteria Responden	21
3.3.2 Aspek <i>Usability</i> yang Akan Dievaluasi	21
3.3.3 <i>Task</i> dan Skenario Pengujian	22
3.3.4 Kuisisioner Aspek <i>Usability</i>	23
3.3.5 Skala Pengukuran	24
3.4 Analisa Hasil.....	25
3.4.1 Uji Validitas Data	25
3.4.2 Uji Reliabilitas Data.....	26
3.4.3 Rumus Total Skor <i>Likert</i>	27

3.4.4 Rumus <i>Index</i>	27
3.5 Pertanyaan Prinsip <i>Heuristic</i>	28
3.6 Kondisi Awal <i>Website</i>	28
3.6.1 Hasil Uji <i>Task</i>	29
3.6.2 Demografi Responden	30
3.6.3 Uji Validitas	31
3.6.4 Uji Reliabilitas	32
3.6.5 Analisa Hasil.....	33
3.7 <i>Heuristic Evaluation</i>	35
3.7.1 Hasil <i>Checklist</i> Prinsip <i>Heuristik</i>	35
3.7.2 Rekomendasi Peningkatan <i>Usability Website</i> Aurora	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi Hasil	39
4.1.1 Tampilan Sistem	39
4.2 Hasil	46
4.2.1 Hasil Pengujian <i>User Testing</i>	46
4.2.1.1 <i>Task User</i>	46
4.2.1.2 Hasil Skenario.....	47
4.2.1.3 Demografi Responden	48
4.2.2 Perhitungan <i>User Testing</i>	51
4.3 <i>Heuristic Evaluation</i>	55
4.3.1 Hasil <i>Checklist</i> Prinsip <i>Heuristic</i>	55
4.3.2 Rekomendasi Perbaikan <i>Usability Website</i> Aurora Kedua.....	56
4.4 Integrasi Islam.....	57
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Nielsen Model Usability.....	13
Gambar 2.2 Tahapan Heuristic Evaluation	17
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Alur Pengujian User Testing	21
Gambar 3.3 Diagram Jenis Kelamin Responden	30
Gambar 3.4 Diagram Kategori Umur Responden	31
Gambar 3.5 Diagram Pekerjaan Responden	31
Gambar 4.1 Halaman Login	40
Gambar 4.2 Halaman Home	42
Gambar 4.3 Halaman Shop	42
Gambar 4.4 Halaman Promo	43
Gambar 4.5 Halaman Blog.....	44
Gambar 4.6 Halaman About Us	45
Gambar 4.7 Halaman Cart.....	46
Gambar 4.8 Diagram Jenis Kelamin Responden	49
Gambar 4.9 Diagram Umr Responden	49
Gambar 4.10 Diagram Pekerjaan Responden	50
Gambar 4.11 Hasil Persentase Aspek Usability.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	10
Tabel 2.2 Prinsip Heuristic Evaluation	17
Tabel 3.1 Kriteria Responden.....	21
Tabel 3.2 Aspek Usability	22
Tabel 3.3 Skenario dan Kode Skenario	22
Tabel 3.4 Kuisisioner Usability (Sumber : Purnamasari & Syakti, 2020).....	23
Tabel 3.5 Skala Pengukuran.....	25
Tabel 3.6 Pertanyaan Prinsip Heuristic (Sumber : Lavery dkk., 1996)	28
Tabel 3.7 Hasil Uji Task	29
Tabel 3.8 Skenario Yang Tidak Berhasil	29
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas.....	32
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas	32
Tabel 3.11 Analisa Data Hasil Kuisisioner.....	33
Tabel 3.12 Interval Persentase (Sumber : Zuhairi, 2022)	33
Tabel 3.13 Interval Persentase Website Aurora	34
Tabel 3.14 Hasil Checklist Prinsip Heuristic	35
Tabel 3.15 Rekomendasi Peningkatan Usability Website Aurora	36
Tabel 4.1 Task User	47
Tabel 4.2 Hasil Task User	47
Tabel 4.3 Skenario yang Tidak Berhasil	48
Tabel 4.4 Bobot Hasil Kuisisioner.....	50
Tabel 4.5 Hasil Total Skor <i>Likert</i>	51
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Index	52
Tabel 4.7 Perhitungan Rata-Rata Index	53
Tabel 4.8 Interval Persentase	53
Tabel 4.9 Hasil Interval Persentase	54
Tabel 4.10 Checklist Prinsip Heuristic.....	56
Tabel 4.11 Rekomendasi Perbaikan Usability Website Aurora Kedua	56

ABSTRAK

Khoirunnisa, Alivia Azzahra. 2024. **Peningkatan Usability Website Kosmetik Dengan Menggunakan Metode User Testing dan Teknik Heuristic Evaluation**. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Supriyono, M.Kom (II) A'la Syauqi, M.Kom

Kata kunci: *User Testing*, Teknik *Heuristic Evaluation*, Website Aurora

Industri kecantikan di Indonesia semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini terbukti dari meningkatnya jumlah merek *skincare* yang berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitasnya. Dengan fokus pada PT. Aurora Harapan Bangsa, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat *usability website* menggunakan metode *user testing* dan teknik *heuristic evaluation*. Penelitian ini mengukur tingkat *usability* dengan lima aspek. Hasil dari pengujian pertama menunjukkan bahwa tingkat *usability* masih tergolong rendah, dengan nilai *learnability* (41.71%), *efficiency* (33.12%), *memorability* (33.75%), *error* (33.12%), dan *user satisfaction* (30.93%). Setelah melakukan perbaikan pada website berdasarkan rekomendasi evaluator, penelitian ini melanjutkan dengan pengujian kedua. Hasil dari pengujian kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai *learnability* (87.5%), *memorability* (84.62%), *efficiency* (87.33%), *error* (87%), dan *user satisfaction* (87.25%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *website* Aurora mengalami peningkatan yang signifikan setelah melalui proses perbaikan.

ABSTRACT

Khoirunnisa, Alivia Azzahra. 2024. **Improving Usability of Cosmetic Website by Using User Testing Method and Heuristic Evaluation Technique.** Thesis. Departement of Informatics Engineering, Faculty of Science and Technology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Promotor: (I) Supriyono, M.Kom (II) A'la Syauqi, M.Kom

The beauty industry in Indonesia is growing over time. This is evident from the increasing number of skincare brands competing to improve their quality. With a focus on PT Aurora Harapan Bangsa, this research aims to improve the usability level of the website using user testing methods and heuristic evaluation techniques. This research measures the usability level with five aspects. The results of the first test show that the usability level is still relatively low, with learnability (41.71%), efficiency (33.12%), memorability (33.75%), error (33.12%), and user satisfaction (30.93%). After making improvements to the website based on the evaluator's recommendations, this research continued with the second test. The results of the second test showed significant improvement, with learnability (87.5%), memorability (84.62%), efficiency (87.33%), error (87%), and user satisfaction (87.25%). Thus, it can be concluded that the Aurora website has improved significantly after going through the improvement process.

Key words: User Testing, Heuristic Evaluation Technique, Aurora Website

البحث مستخلص

خورونيسا، أليفيا الزهراء 2024. تحسين قابلية استخدام الموقع الإلكتروني التجميلي باستخدام أسلوب اختبار المستخدم وتقنية التقييم الاستدلالي. الأطروحة. قسم هندسة المعلوماتية، كلية العلوم والتكنولوجيا، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف: (الأول) سوبريونو، م. كوم (الثاني) آلا سيوقي، م. كوم

الكلمات المفتاحية اختبار المستخدم، تقنية التقييم الاستدلالي، موقع أورورا الإلكتروني

تنمو صناعة التجميل في إندونيسيا بمرور الوقت. ويتضح ذلك من العدد المتزايد من العلامات التجارية للعناية بالبشرة يهدف هذا البحث إلى تحسين PT Aurora Harapan Bangsa التي تتنافس على تحسين جودتها. مع التركيز على شركة مستوى قابلية استخدام الموقع الإلكتروني باستخدام أساليب اختبار المستخدم وتقنيات التقييم الاستدلالي. يقيس هذا البحث مستوى قابلية الاستخدام بخمسة جوانب. تُظهر نتائج الاختبار الأول أن مستوى قابلية الاستخدام لا يزال منخفضاً نسبياً، حيث بلغت نسبة قابلية التعلم % (41.71)، والكفاءة % (33.12)، وقابلية التذكر % (33.75)، والخطأ % (33.12)، ورضا المستخدم % (30.93). بعد إجراء التحسينات على الموقع الإلكتروني بناءً على توصيات المقيّم، استمر هذا البحث بالاختبار الثاني. أظهرت نتائج الاختبار الثاني تحسناً ملحوظاً، حيث بلغت نسبة قابلية التعلم % (87.5)، وقابلية الحفظ % (84.62) والكفاءة % (87.33)، والخطأ % (87)، ورضا المستخدم % (87.25). وبالتالي، يمكن استنتاج أن موقع الإلكتروني قد تحسن بشكل ملحوظ بعد خضوعه لعملية التحسين Aurora

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perawatan diri dan kecantikan sekarang memperoleh popularitas yang sangat besar di Indonesia. Perkembangan ini juga didukung dengan adanya produk perawatan diri yang berlomba-lomba untuk mengeluarkan kualitas terbaiknya. Di Indonesia sendiri sudah banyak brand atau merk *skincare* dan kosmetik yang berkembang dan bersaing dalam industrinya. Semua brand *skincare* yang muncul di negara Indonesia memiliki nilai saing yang tinggi dan berusaha untuk terus mengembangkan produknya, dimulai dari produk-produk yang memiliki keunikan, penuh inovasi, berkualitas tinggi, dan sesuai dengan kebutuhan semua pengguna *skincare* di Indonesia (Siti Rabiah & Anggriany Stefany, 2022).

Perilaku konsumen akan berubah seiring dengan dinamika dan karakteristik masyarakat dan budayanya (Adriyanti & Abubakar, 2023). Konsumen Indonesia cenderung menjadi lebih teliti dan bijaksana dalam memilih barang yang akan mereka beli. Konsumen bukan hanya memperhatikan merek terkenal, tetapi juga melibatkan diri dalam pencarian produk yang menyediakan solusi terbaik untuk kebutuhan perawatan kulit. Faktor-faktor seperti tingkat kepercayaan, kenyamanan, ulasan produk, dan harga berdampak pada keputusan pembelian konsumen di situs belanja *online* (Restuti & Kurnia, 2022).

Salah satu media konsumen untuk melihat ulasan produk biasanya didapat dari *website*. Semua pendapat tentang produk kecantikan dikumpulkan di situs web *Female Daily Review* (E. Y. Hidayat & Handayani, 2023). Selain melihat ulasan

produk, biasanya *website* juga menyediakan deskripsi dari setiap produk yang dijual. Dengan demikian, bisnis kecantikan ini biasanya ditunjang dengan *website* yang bertujuan untuk memudahkan konsumen untuk melihat ulasan produk. Kepercayaan konsumen dan keinginan untuk membeli dapat meningkat karena ulasan positif dan penjualan yang tinggi (Rahmawati & Suwarni, 2023). Salah satu bisnis kecantikan yang ditunjang dengan *website* adalah PT. Aurora Harapan Bangsa.

PT. Aurora Harapan Bangsa merupakan perusahaan yang berkomitmen untuk mendistribusikan kosmetik dan *skincare* berkualitas. Perusahaan ini melakukan transaksi secara *offline* maupun *online*. Untuk *offline store* perusahaan ini berpusat di Kota Malang, Jawa Timur, Sedangkan untuk *online store*-nya perusahaan ini menggunakan beberapa situs *e-commerce* yang terkemuka di negara Indonesia, seperti, Shopee, Lazada, dan Tokopedia. Perusahaan ini juga membangun *website* pribadi untuk membagikan artikel tentang kecantikan dan melakukan transaksi jual beli. Selain itu, perusahaan akan mendapatkan bantuan dalam memasarkan produk secara lebih efektif melalui situs web ini dengan cakupan yang lebih luas.

Memasarkan produk dengan jangkauan yang lebih luas membutuhkan *website* yang menarik. Sebuah desain yang estetis tidak hanya menciptakan daya tarik visual. Selain tampilan yang menarik, kenyamanan dalam menggunakan *website* juga menjadi faktor penting. Desain yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna dengan menyediakan navigasi intuitif dan fungsionalitas yang mudah dipahami. Dengan menyusun antarmuka yang bersih dan efisien, konsumen

dapat dengan cepat menemukan produk yang mereka cari. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga dapat meningkatkan konversi penjualan. Untuk mengetahui kepuasan pengguna, dapat melakukan survei langsung kepada pengguna.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada pengguna *website* Aurora, hasil yang didapat adalah diperlukan peningkatan terhadap *website* Aurora, karena pengguna merasa kurang puas pada kondisi *website* yang ada sekarang. Kondisi tersebut dapat dilihat dari banyaknya keluhan pengguna tentang *website* yang membuat mereka tidak dapat menyelesaikan tugas dengan cepat. Selain itu pengguna juga tidak dapat dengan cepat mempelajari *website* yang ada saat ini. Untuk itu dibutuhkan peningkatan terhadap *website* Aurora agar pengguna merasa nyaman dengan *website*.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan peningkatan *website* Aurora dengan memperhatikan aspek *usability*. Aspek *usability* merupakan suatu komponen yang mempengaruhi kemudahan dalam menggunakan suatu sistem. Sangat penting untuk melakukan evaluasi karena tingkat *usability* memengaruhi kemudahan penggunaan aplikasi, termasuk aplikasi *mobile* (Putri et al., n.d.). Aspek *usability* merupakan sebuah kunci keberhasilan dari suatu *website* yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini aspek *usability* digunakan untuk mengukur interaksi pengguna terhadap *website* Aurora yang bertujuan untuk mengetahui kenyamanan serta keefektifan pengguna dalam menggunakan *website* ini. Nielsen menyatakan bahwa suatu aplikasi dianggap *usable* jika fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik, hemat waktu, dan memberikan kepuasan (Sabandar &

Santoso, 2018). Produk (*website*) yang berhasil diukur dari kepuasan pelanggan (Kartika Sari Dewi et al., n.d.).

Selain memperhatikan aspek *usability*, studi ini juga menggunakan pendekatan *user testing* dan teknik *Heuristic Evaluation*. Metod *user testing* adalah teknik evaluasi untuk pengembangan sistem yang melibatkan pengguna langsung untuk menguji sistem. Tujuan dari *user testing* akan digunakan untuk mengumpulkan pendapat pengguna atau pengalaman pengguna terhadap *website* ini. Pada penelitian ini *user testing* akan berbentuk kuisisioner yang akan disebarakan kepada pengguna. Setelah itu, hasil survei akan diolah dan interpretasi hasil penilaian faktor *usability* akan dibuat. Teknik evaluasi heuristik akan digunakan untuk memvalidasi hasil uji coba situs web yang akan dilakukan. Evaluasi heuristik biasanya melibatkan ahli dalam proses pengerjaannya (Ependi et al., 2019). Evaluasi heuristik menggunakan sepuluh prinsip yang berkaitan dengan interaksi desain dan digunakan sebagai standar untuk mengukur *usability* (M. R. Utami et al., n.d.). Sepuluh prinsip yang digunakan dalam metode ini adalah sebagai berikut: (1) *visibility of system status*; (2) *match between system and the real world*; (3) *use control and freedom*; (4) *consistency and standards*; (5) *error prevention*; (6) *recognition rather than recall*; (7) *flexibility and efficiency of use*; (8) *aesthetic and minimalist design*; (9) *help user recognize, dialogue, and recovers from error s*; dan (10) *help and document* (Ahshyar & Afani, 2019). Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip *heuristic* (Dalimunthe et al., 2019). Input dari evaluator dimasukkan ke dalam kategori prinsip *heuristic* dalam sistem ini. Dalam penerapannya di penelitian ini

teknik *heuristic evaluation* akan memvalidasi *website* yang telah di uji coba. Dengan bantuan pakar antarmuka pengguna yang menilai *usability website* dari perspektif antarmuka pengguna, kekurangan desain antarmuka pengguna akan disarankan untuk diperbaiki.

Memberikan saran perbaikan terhadap *website* merupakan tindakan baik yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna. Allah SWT menunjukkan bahwa kita harus memberikan yang terbaik kepada sesama dan tidak diperkenankan memberikan sesuatu yang berkualitas rendah kepada sesama, sebagaimana disebutkan dalam Surah Al-Baqarah ayat 267:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفِقُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا كَسَبْتُمْ وَمِمَّا أَخْرَجْنَا لَكُمْ مِنَ الْأَرْضِ وَلَا تَيَمَّمُوا الْخَبِيثَ مِنْهُ تُنْفِقُونَ وَلَسْتُمْ
بِأَخْذِيهِ إِلَّا أَنْ تُغْمِضُوا فِيهِ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَمِيدٌ

"Hai orang-orang yang beriman, nafkahkanlah (sebagian) dari hasil usahamu yang baik-baik dan sebagian dari apa yang Kami keluarkan dari bumi untukmu. Dan janganlah kamu memilih yang buruk-buruk (untuk dinafkahkan), padahal kamu sendiri tidak mau mengambilnya melainkan dengan menutup mata terhadapnya. Dan ketahuilah bahwa sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji." (Q.S. Al-Baqarah: 267)

Mengingat bahwa setiap manusia harus memberikan sesuatu yang terbaik kepada sesama, dengan cara ini, pengembang dapat memberikan yang terbaik kepada pengguna dengan memastikan perangkat lunak dapat digunakan dengan mudah dan efektif. Serta pengembang harus menghindari memberikan produk berkualitas buruk kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah disampaikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan *website* Aurora?
2. Apa hasil dari peningkatan *usability* dari *website* Aurora?

1.3 Batasan Masalah

Fokus penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

- a. Evaluasi *usability* perangkat lunak berpusat pada *usability* berdasarkan faktor-faktor seperti: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *few error*, dan *user satisfication*.
- b. Penelitian ini berfokus pada evaluasi tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) perangkat lunak.
- c. Pengujian dilakukan pada pembeli yang datang ke *offline store* bulan Februari sampai Maret.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan teknik *user testing* dan evaluasi heuristik, diharapkan dapat memberi saran dan masukan untuk peningkatan situs web Aurora
- b. Memperbaiki tingkat *usability website* Aurora

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi:

- a. PT. Aurora Harapan Bangsa

1. Perusahaan dapat mengidentifikasi potensi masalah dalam desain antarmuka.
 2. Dapat meningkatkan *usability* perusahaan ini melalui lima aspek *usability*, yaitu: *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error 's*, dan *User Satisfaction*.
 3. Meningkatkan kualitas *website* Aurora agar pengguna merasa nyaman saat memakai *website* Aurora.
- b. Peneliti
1. Penelitian ini berpotensi untuk menjadi landasan untuk penelitian lanjut dalam bidang ini.
 2. Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan tentang kualitas perangkat lunak.

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Ada sejumlah penelitian sebelumnya yang terkait, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Oktarina, 2019) yaitu Analisis *Usability Website* Universitas Sumatera Selatan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* penelitian ini bertujuan memberikan evaluasi dalam pengembangan *website* Universitas Sumatera Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs web ini dapat dikatakan mudah digunakan dan memiliki kecepatan loading yang baik (Oktarina, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Evrilyan Rozanda et al., 2019) yaitu Analisis *Usability Repository* UIN Suska Riau Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* bertujuan untuk memberikan saran tentang cara terbaik untuk mengoptimalkan variabel dengan persentase yang lebih rendah. Hasil penelitian membuktikan bahwa tingkat *usability* ini mudah dipahami. Selain itu, nilai tertinggi (86%) diberikan pada bidang *help user recognize, diagnose, and recover from error* (Evrilyan Rozanda et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Oktafina et al., 2021) yaitu Evaluasi *Usability Website* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Studi Kasus: (*Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari situs web Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan luaran yang berupa saran tentang desain atau *prototyping* situs web yang lebih efektif dan efisien yang dapat

digunakan sebagai referensi saat pihak Pekerjaan Umum Kota XYZ melakukan perbaikan pada situs web tersebut. Meskipun ada dua prinsip yang tidak memiliki masalah, penelitian ini menemukan 17 masalah dan 17 saran untuk perbaikan berdasarkan temuan masalah yang ada pada subjek penelitian. Prinsip fleksibilitas dan efisiensi penggunaan adalah masalah paling umum. masalah yang memiliki nilai tingkat keparahan 4 untuk tiga masalah, nilai tingkat keparahan 3 untuk empat masalah, nilai tingkat keparahan 2 untuk tujuh masalah, dan nilai tingkat keparahan 0 untuk satu masalah (Oktafina et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Khairil Ahsyar et al., 2019) yaitu Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) dan memberikan saran untuk perbaikannya. Hasil perhitungan penelitian menunjukkan bahwa variabel H3(P8), H4(P9, P10, dan P11), H6(P13, dan P14), H7(P16), dan H10(P22) memiliki persentase terendah dengan kualifikasi cukup baik dan kurang baik, masing-masing. Berdasarkan hasil rekomendasi, variabel H4 memiliki frekuensi masalah tertinggi, dan H7(P16) memiliki persentase terendah (23%), yang menunjukkan kualifikasi kurang baik (Khairil Ahsyar et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Muhammad & Dwi Herlambang, 2018) yaitu Evaluasi Desain Antarmuka Aplikasi *Mobile* BPJS Ketenagakerjaan Menggunakan *Heuristic Evaluation*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah khusus karena aplikasi BPJS Ketenagakerjaan terbaru memiliki rating yang rendah. Penelitian ini menemukan bahwa evaluasi

menunjukkan masalah dalam empat kategori tingkat kesulitan, yaitu *minor*, *medium*, *major*, dan katastrofik. Kategori-kategori ini dibagi menjadi sembilan prinsip *heuristic* (Nur Muhammad & Dwi Herlambang, 2018).

Beberapa penelitian diatas, menunjukkan penggunaan teknik *heuristic evaluation* sebagai metode pengujian dan aspek *usability* yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari suatu *website*. Hal tersebut yang melandasi penelitian ini dengan tujuan mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan teknik *heuristic evaluation* dan metode *user testing*.

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	Serly Oktarina	Analisis <i>Usability Website</i> Universitas Sumatera Selatan Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil evaluasi dari penelitian ini adalah <i>website</i> ini memiliki tingkat <i>usability</i> yang sangat baik, <i>website</i> ini juga memiliki <i>loading time</i> yang baik.
2.	Nesdi Evrilyan Rozanda, Megawati, Fitri Haryati	Analisis <i>Usability Repository</i> UIN Suska Riau Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat <i>usability</i> ini dapat diakses dengan mudah. Selain itu, bidang yang menerima nilai tertinggi (86 %) adalah pada bidang <i>help user recognize, diagnose, and recover from error</i> .
3.	Amalia Oktafiana, Febiyanti Arifatul Jannah, Muchammad Fahur Rizky, Muhammad Verrel Ferly, Yansen Dharma Tangtobing, Sri Rahayu Natasia.	Evaluasi <i>Usability Website</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Studi Kasus: (<i>Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ</i>)	<i>Heuristic Evaluation</i>	Meskipun ada dua prinsip yang tidak memiliki masalah, penelitian ini menemukan 17 masalah dan 17 saran untuk perbaikan berdasarkan temuan masalah yang ada pada subjek penelitian. Prinsip fleksibilitas dan efektivitas penggunaan adalah

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
				tempat masalah terbanyak ditemukan. Ada masalah dengan nilai tingkat keparahan 4, 3, 4, 7, dan 0.
4.	Tengku Khairil Ahsyar, Husna, Syaifullah	Evaluasi <i>Usability</i> Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	Berdasarkan hasil perhitungan, variabel H3(P8), H4(P9, P10, dan P11), H6(P13, dan P14), H7(P16), dan H10(P22) memiliki persentase terendah dengan kualitas yang dikategorikan sebagai cukup baik dan kurang baik, masing-masing. Dari rekomendasi, variabel H4 menghadapi masalah paling sering, dan H7(P16) menunjukkan tingkat persentase terendah (23%), yang menandakan kualitas yang kurang baik.
5.	Fahry Nur Muhammad, Suprpto, Admaja Dwi Herlambang	Evaluasi Desain Antarmuka Aplikasi Mobile BPJS Ketenagakerjaan Menggunakan <i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil evaluasi mencakup masalah dalam empat tingkat kesulitan, yaitu <i>minor</i> , <i>medium</i> , <i>major</i> , dan katastrofik yang dibagi menjadi sembilan prinsip heuristik

2.2 Usability

Istilah *usability* digunakan untuk mengukur seberapa efektif, efisien, dan memuaskan pengguna suatu sistem. *Usability*, menurut Jacob Nielsen, adalah kualitas yang dapat menjelaskan atau mengukur seberapa mudah antarmuka digunakan (Zuhairi, 2022). "*Usability*" berasal dari kata "*usable*", yang secara umum berarti "dapat digunakan dengan baik". Sesuatu dapat dianggap berguna

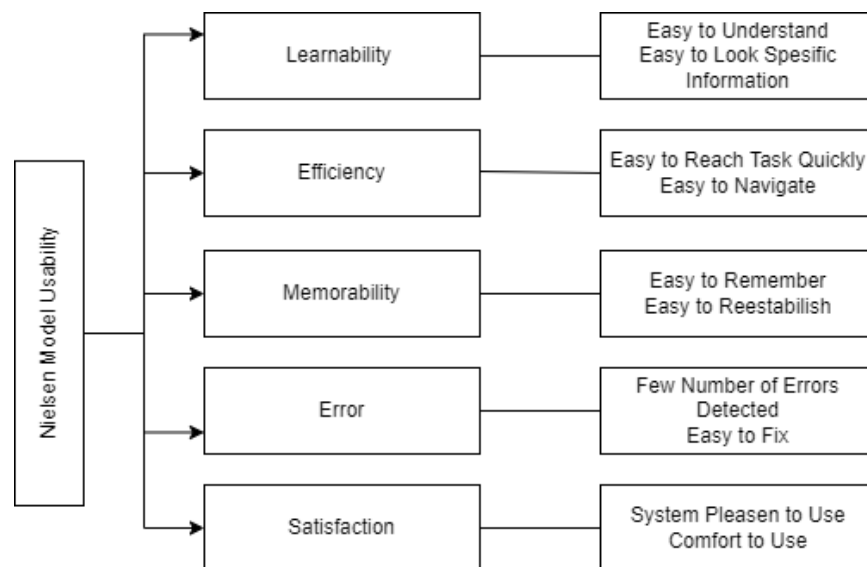
dengan baik jika kesalahan yang terjadi saat digunakan dapat dihilangkan atau diminimalkan, sehingga membuat keputusan yang lebih baik dan bermanfaat bagi pengguna (Rosyidah, 2018). Studi tentang *usability* (kegunaan) termasuk dalam disiplin ilmu multidisiplin *Human Computer Interaction* (HCI) (N. W. Utami et al., n.d.).

Tingkat kepuasan pengguna dalam sebuah perangkat lunak memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap kesuksesan sistem tersebut. Dengan menyediakan antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif, perangkat lunak dapat menginspirasi pengguna untuk tetap setia dan loyal, menciptakan pengalaman yang efisien, serta mengurangi risiko kesalahan. Sistem dengan *usability* yang baik juga memiliki peluang yang lebih baik untuk diterima dipasar yang kompetitif, karena pengguna cenderung lebih tertarik mengadopsinya.

Selain itu, antarmuka yang ramah pengguna dapat mengurangi permintaan dukungan pelanggan dan bantuan teknis, yang berarti menghemat waktu dan sumber daya perusahaan. Akhirnya, *usability* juga memainkan peran penting dalam mencapai tujuan peraturan dan kepatuhan yang diperlukan dalam beberapa industri. Oleh karena itu, dalam pengembangan perangkat lunak, menjadikan *usability* sebagai prioritas utama adalah langkah yang bijak untuk memastikan sistem yang sukses dan memuaskan pengguna.

Usability merupakan sasaran yang dituju untuk mencapai kemudahan dalam penggunaan aplikasi, yang melibatkan pengguna baik secara langsung maupun tidak langsung. Konsep *usability* penting dalam pengembangan perangkat lunak, aplikasi *mobile*, dan berbagai produk lainnya. *Usability* melibatkan berbagai aspek,

yang termasuk kemudahan navigasi *interface* pengguna, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, dan kepuasan pengguna. Terdapat 5 aspek *usability* pada Nielsen Model, pada gambar 2.1 merupakan Nielsen Model *Usability*.



Gambar 2.1 Gambar Nielsen Model *Usability*

2.3 Website Aurora

Website Aurora adalah sumber informasi dan destinasi utama bagi pecinta kecantikan yang ingin mengeksplorasi produk kosmetik dan *skincare* berkualitas serta halal. Sebagai perusahaan yang berkomitmen untuk memberikan yang terbaik kepada pelanggan, *website* ini menyediakan beragam artikel informatif seputar dunia kecantikan, tips perawatan kulit, dan ulasan produk. Ini adalah salah satu kelebihan dari *website* ini, karena menyediakan artikel tentang kecantikan. Selain sebagai platform informasi, *website* ini juga merupakan tempat yang nyaman bagi pengguna untuk melakukan transaksi jual beli produk-produk unggulan Aurora. *Website* ini memiliki fitur yang tidak kalah dengan platform lain. Beberapa fitur

yang ada di *website* ini diantaranya adalah fitur keranjang untuk menyimpan produk, fitur katalog produk untuk melihat produk yang dijual, fitur blog untuk melihat artikel tentang kecantikan. Website ini belum memiliki satu fitur yang penting, yaitu fitur *search*

Website ini belum ada penjaminan kualitas perangkat lunak serta dibutuhkan pengalaman pengguna *website* agar *website* ini bisa ditingkatkan lebih baik lagi. Hal ini bertujuan agar pengguna merasa mudah dan nyaman saat menggunakan *website* ini. Menurut salah satu pegawainya, *website* ini perlu dikembangkan atau ditingkatkan lagi agar saat *website* ini digunakan oleh pembeli, maka pembeli bisa merasa nyaman, namun sebelum itu, peneliti harus membagikan kuisisioner kepada pengguna *website*, agar *website* bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembeli.

2.4 Metode *User Testing*

Metode *user testing* adalah pendekatan yang digunakan dalam desain pengalaman pengguna (*user experience design*) dan pengembangan produk atau sistem untuk mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna akhir. Tujuan utama dari *user testing* adalah untuk mengetahui sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna, menemukan masalah yang mungkin mereka temui, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna yang sebenarnya. Pengujian ini mengukur kemampuan produk untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengukur kesederhanaan penggunaan objek, yaitu: melalui pengumpulan data terhadap *completion time, errors and violations* (Muqtadiroh et al., 2017).

Dalam pelaksanaannya, pengguna diminta untuk mengeksekusi tugas yang telah ditentukan melalui sistem, sementara peneliti mengamati bagaimana pengguna menjalankan tugas tersebut dan mengumpulkan data tentang cara pengguna melaksanakan tugas tersebut. Data yang terkumpul selama pengujian mencakup waktu yang diperlukan, jumlah kesalahan yang terjadi, dan tingkat kepuasan pengguna. Data ini akan diolah dan dianalisis untuk memberikan masukan yang dapat digunakan dalam meningkatkan tingkat usability dari website. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana interaksi antara pengguna dan website terjadi saat menyelesaikan tugas. Di sisi lain, pengujian kegunaan bertujuan untuk mengamati secara langsung bagaimana pengguna mengeksekusi tugas dan berinteraksi dengan website. Setelah masalah diidentifikasi, saran akan dibuat untuk menyelesaikan masalah yang muncul di website. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam *user testing* yang harus diperhatikan:

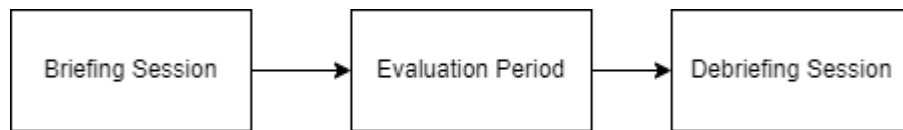
- a. Perencanaan, tahapan ini merupakan tahapan untuk menentukan tujuan dari pengujian, menentukan kelompok sasaran pengguna, serta membuat skenario dan tugas yang akan diberikan kepada pengguna.
- b. Menentukan peserta, tahapan ini dilakukan untuk menentukan atau rekrutmen peserta yang akan mengikuti pengujian.
- c. Sebelum melakukan pengujian *usability*, sangat penting untuk menentukan parameter yang akan digunakan untuk mengukur hasil uji coba.
- d. Pengujian sistem, peserta diberi akses ke sistem dan diminta untuk menyelesaikan tugas.

2.5 Teknik *Heuristic Evaluation*

Teknik *heuristic evaluation* digunakan untuk mengidentifikasi masalah *usability* antarmuka pengguna yang dilakukan oleh ahli. Dalam arti yang sederhana, *heuristic* berarti proses mencari, mengidentifikasi dan mengumpulkan berbagai sumber data untuk memahami berbagai peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan topik atau judul penelitian.

Berdasarkan prinsip yang belum terpenuhi untuk interaksi sistem yang lebih baik, *heuristic evaluation* memberikan hasil perbaikan pada masalah *usability* untuk menghasilkan desain yang diperbarui sesuai dengan pedoman yang digunakan (Hasnanursanti et al., n.d.). Metode *heuristic evaluation* digunakan untuk menemukan masalah dalam aplikasi atau *website* yang berhubungan dengan sepuluh prinsip heuristik dan bagaimana mereka berkorelasi dengan lima prinsip *usability*. Ada tiga tahapan dalam evaluasi ini.

Tahapan evaluasi *heuristic* diatas yang dimulai dari *briefing session*. Tahapan ini adalah tahapan untuk pengenalan dan penjelasan dari objek yang akan di evaluasi. Lalu tahapan kedua yaitu *evaluation period*, dimana tahapan ini merupakan tahapan untuk mengevaluasi *website* yang akan di uji serta mengidentifikasi masalah yang ada di *interface website*. Dan tahapan yang terakhir adalah tahapan *debriefing session* dimana dalam tahapan ini para evaluator memberikan saran berupa rekomendasi perbaikan *website*. Gambar 2.2 merupakan alur dari tahapan *heuristic evaluation*.

Gambar 2.2 Tahapan *Heuristic Evaluation*

Jacob Nielsen dan Rolf Molich membuat sepuluh prinsip evaluasi parameter heuristik, yang digunakan oleh ahli untuk menilai *website* (T. Hidayat et al., 2023).

Tabel 2.2 merupakan prinsip *heuristic evaluation*.

Tabel 2.2 Prinsip *Heuristic Evaluation*

No	Heuristic	Definisi
1.	<i>Visibility of System Status</i>	Sistem harus selalu mengirimkan pesan yang jelas dan relevan kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi.
2.	<i>Match Between System and the Real World</i>	Agar lebih mudah dipahami oleh pengguna, sistem harus menggunakan bahasa dan konsep yang umum digunakan.
3.	<i>User Control and Freedom</i>	Mampu memberikan kenyamanan dan fleksibilitas bagi pengguna saat menavigasi di dalam <i>website</i> .
4.	<i>Consistency and Standards</i>	Untuk menghindari kebingungan, desain yang digunakan harus konsisten dan membuat penggunaan fitur lebih mudah.
5.	<i>Error Prevention</i>	Ada fitur yang dirancang untuk mengurangi kesalahan pengguna.
6.	<i>Recognition Rather than Recall</i>	Sistem memiliki kemampuan untuk membantu pengguna dalam mengingat setiap tindakan yang telah mereka lakukan sehingga pengguna tidak perlu menghafal informasi dari setiap komponennya.
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	Sistem harus membuat pengguna baru dan lama nyaman saat menggunakannya.
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Penataan tampilan yang efektif dan menarik tanpa menggunakan perbedaan warna yang mencolok dalam posisi tindak atau dekorasi yang seragam.
9.	<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>	Saat terjadi kesalahan, sistem akan menampilkan pesan kesalahan dalam bentuk popup bersama dengan panduan atau saran tindakan yang harus diambil.
10.	<i>Help and Documentation</i>	Dalam sistem terdapat opsi menu bantuan dan dokumen sebagai sumber panduan untuk pengguna.

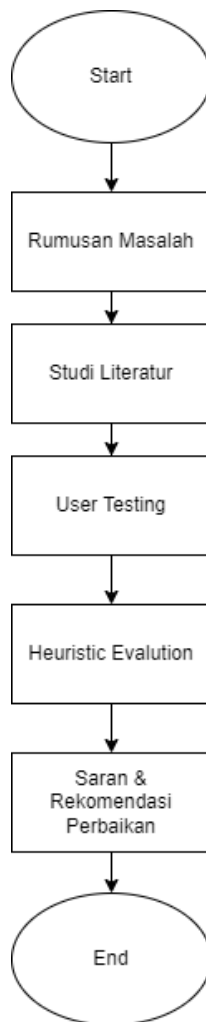
Prinsip diatas dapat membantu evaluator untuk melakukan evaluasi *usability* pada *website*. Penelitian ini akan menggunakan sepuluh prinsip yang telah disebutkan pada tabel 2.2 untuk digunakan dalam wawancara atau wawancara

dengan ahli. Pertanyaan-pertanyaan ini dimaksudkan untuk membantu menemukan kesalahan antarmuka web.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Alur penelitian yang dilakukan terhadap situs web Aurora dijelaskan dalam bab ini. Tahapan rumusan masalah, studi literatur, *user testing*, *heuristic evaluation*, serta saran dan rekomendasi perbaikan *website*. Pada gambar 3.1 merupakan alur pengujian yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1 Metode Penelitian

3.1 Rumusan Masalah

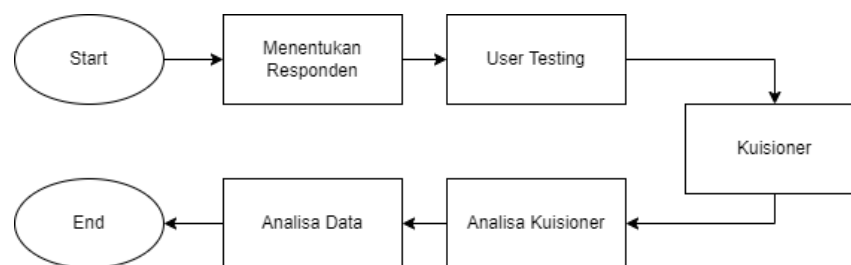
Tahapan ini merupakan tahapan untuk menentukan masalah serta menganalisis masalah. Hasil analisis masalah pada *website* Aurora adanya keluhan dari pengguna *website* karena tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat.

3.2 Studi Literatur

Tahap ini bertujuan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan teknik *heuristic evaluation* dalam konteks peningkatan perangkat lunak. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mengenai metode yang dipakai serta diharapkan melalui tahapan ini peneliti dapat terbantu dalam membuat Keputusan yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian berdasarkan kerangka teori dan pedoman yang telah ditemukan.

3.3 User Testing

Penelitian akan melanjutkan ke tahap *user testing*. Tahap ini melibatkan pengguna aktual yang akan menggunakan *website* Aurora. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem atau situs web dapat digunakan dengan baik oleh pengguna, menemukan masalah yang mungkin dihadapi pengguna, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna yang sebenarnya. Pada gambar 3.2 merupakan alur pengujian dari *user testing*:

Gambar 3.2 Alur Pengujian *User Testing*

3.3.1 Mendefinisikan Kriteria Responden

Untuk penelitian ini, kami memerlukan responden yang memenuhi beberapa kriteria tertentu. Kami mencari partisipan dari berbagai latar belakang dan profesi, termasuk laki-laki dan perempuan dari berbagai pekerjaan seperti mahasiswa, pelajar, pegawai swasta, dan ibu rumah tangga. Dengan demikian, kami berharap dapat mendapatkan pandangan yang beragam dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini. Tabel 3.1 merupakan kriteria yang digunakan untuk menentukan responden.

Tabel 3.1 Kriteria Responden

Kebutuhan Responden	
Kriteria Jenis Kelamin Responden	Laki-laki dan perempuan
Kriteria Pekerjaan Responden	a. Mahasiswa b. Pelajar c. Pegawai swasta d. Ibu rumah tangga

3.3.2 Aspek *Usability* yang Akan Dievaluasi

Aspek antarmuka pengguna dalam evaluasi *usability* diukur menggunakan lima faktor yang mempengaruhi keberhasilan kinerja sebuah situs web. Tujuan dari model Nielsen adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif situs web dalam hal *usability*. Terdapat 5 aspek yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability*

berdasarkan Nielsen Model. Pada tabel 3.2 merupakan aspek *usability* yang digunakan untuk mengukur *website*:

Tabel 3.2 Aspek *Usability*

Aspek Usability	Definisi
<i>Learnability</i>	Mudah dipelajari
<i>Efficiency</i>	Efisien
<i>Memorability</i>	Mudah di ingat
<i>Error's</i>	Pencegahan Kesalahan
<i>User's Satisfaction</i>	Kepuasan Pengguna

3.3.3 Task dan Skenario Pengujian

Bagian terpenting dari evaluasi *usability* adalah membuat tugas yang berbentuk skenario yang akan dilakukan saat menggunakan *website*. Oleh karena itu, skenario ini disusun berdasarkan *usecase* atau tugas yang terdapat pada fungsi *website* Aurora. Pembuatan skenario ini merupakan bagian dari evaluasi performa *website* Aurora terhadap fungsi dan fitur yang disediakan. Dengan cara ini, kualitas situs web dalam hal *usability* juga dapat terukur. Tabel 3.3 merupakan skenario yang telah dibuat.

Tabel 3.3 Skenario dan Kode Skenario

Skenario	Kode Skenario
Mencari produk “dear me” dari halaman shop, lalu mencoba untuk menyimpan di keranjang.	USC01
Mencari kode promo pada halaman promo yang telah disediakan	USC02
Mencoba <i>checkout</i> dan menggunakan promo yang telah disediakan	USC03
Mencoba untuk mencari artikel “ <i>Double Cleansing</i> ” pada halaman blog dengan fitur <i>search</i>	USC04
Mencari product dengan fitur <i>seacrh</i>	USC05

Skenario di atas adalah langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna untuk memeriksa apakah situs web sudah mampu menjalankan skenario

yang dirancang. Jika situs web belum dapat menjalankan skenario tersebut, maka kegagalannya akan dijelaskan dalam tabel skenario yang tidak berhasil.

3.3.4 Kuisiner Aspek *Usability*

Untuk mengumpulkan data yang relevan dalam penelitian ini, kami akan menggunakan pertanyaan yang didasarkan pada aspek *usability*. Pertanyaan-pertanyaan ini dimaksudkan untuk menilai seberapa mudah produk atau layanan yang diuji digunakan oleh pengguna. Dengan begitu, kami dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau peningkatan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Kuisiner yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel 3.4 yang mencakup aspek *usability*.

Tabel 3.4 Kuisiner *Usability* (Sumber: Purnamasari & Syakti, 2020)

No	Aspek <i>Usability</i>	Komponen Pertanyaan	Kode Instrumen
1.	<i>Learnability</i>	Apakah anda dapat mengakses <i>link website</i> Aurora dengan mudah?	L1
		Apakah anda dapat mencari informasi artikel yang diinginkan dengan mudah?	L2
		Dapatkah anda menemukan profil informasi Aurora pada <i>website</i> tersebut?	L3
		Dapatkah anda menemukan link kontak admin pada <i>website</i> ?	L4
		Bisakah anda menemukan menu <i>home</i> pada <i>website</i> ?	L5
2.	<i>Memorability</i>	Dapatkah anda mengingat tampilan menu dan informasi pada <i>website</i> Aurora?	M1
		Apakah anda dapat mengingat <i>link website</i> Aurora dengan mudah?	M2
		Bisakah anda menemukan dan mengakses kembali tentang menu informasi produk pada <i>website</i> Aurora?	M3
		Bisakah anda menemukan dan mengakses kembali menu sebelumnya pada <i>website</i> Aurora?	M4
		Dapatkah anda menemukan informasi tentang profil Aurora kembali?	M5
3.	<i>Usability</i>	Apakah anda dapat mengakses <i>link website</i> Aurora dengan mudah?	U1
		Apakah <i>website</i> Aurora mudah digunakan dengan baik?	U2

No	Aspek Usability	Komponen Pertanyaan	Kode Instrumen
	<i>Usability</i>	Apakah <i>website</i> Aurora merupakan alat bantu dalam proses jual beli dengan mudah?	U3
4.	<i>Efficiency</i>	Apakah anda menemukan <i>link home</i> pada <i>website</i> Aurora dengan cepat?	E1
		Apakah anda melakukan proses <i>search</i> pencarian informasi dengan cepat pada <i>website</i> Aurora?	E2
		Apakah anda melakukan <i>login</i> dengan cepat pada menu <i>login</i> di <i>website</i> Aurora?	E3
		Dapatkah anda menemukan <i>link</i> artikel ter- <i>update</i> dengan cepat?	E4
		Apakah anda dapat kembali ke menu sebelumnya dengan mudah dan cepat pada <i>website</i> Aurora?	E5
5.	<i>Error</i>	Bisakah anda mengakses <i>website</i> Aurora dengan baik?	R1
		Apakah anda menemukan informasi yang diinginkan pada <i>website</i> Aurora dengan baik?	R2
		Apakah anda dapat menelusuri menu <i>search</i> pada <i>website</i> Aurora?	R3
		Bisakah anda mengakses menu <i>homepage</i> pada <i>website</i> Aurora dengan baik?	R4
		Dapatkah anda mengakses setiap menu yang ada di <i>website</i> Aurora dengan baik?	R5
6.	<i>User Satisfaction</i>	Apakah tampilan <i>website</i> Aurora sangat menarik untuk dikunjungi?	S1
		Apakah anda merasa puas dengan fungsi pencarian/ <i>search</i> yang ada di <i>website</i> Aurora?	S2
		Apakah anda sangat tertarik untuk mengakses menggunakan <i>website</i> Aurora?	S3
		Apakah anda merasa nyaman dan ingin mengunjungi <i>website</i> Aurora kembali?	S4
		Dapatkah anda memahami tampilan menu di <i>website</i> Aurora kembali?	S5

3.3.5 Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah alat atau prosedur yang memungkinkan untuk membagi orang atau objek menjadi variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini digunakan pengukuran skala *likert*. Skala *likert* ini diterapkan

untuk menilai sikap, pandangan, serta pendapat terkait fenomena sosial atau sekelompok individu.

Dalam menerapkan skala *likert*, setiap pertanyaan dalam kuisisioner harus diberi nilai atau tingkatan. Semua peserta akan diminta untuk memilih salah satu dari lima kategori penilaian, masing-masing dengan skor dari satu hingga lima. Skala *likert* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5 Skala Pengukuran

Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

3.4 Analisa Hasil

Setiap studi yang menggunakan kuisisioner untuk mengumpulkan data harus menjalani evaluasi kualitas data untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dapat dianggap valid dan dapat diandalkan untuk mengukur akurasi data yang dianalisis dan untuk menilai kualitas hasil penelitian. Selain itu, uji kualitas data juga membantu dalam menilai apakah data yang terkumpul cukup untuk mendukung temuan dalam penelitian.

3.4.1 Uji Validitas Data

Uji validitas data dilakukan dengan perhitungan antara nilai r_{hitung} dan r_{tabel} (Kasih & Delianti, 2020). Uji validitas memiliki tujuan dalam mengetahui ketepatan dan kecermatan dalam melakukan pengukuran pada alat ukur yang digunakan (Intyanto et al., 2021). Hasil pengujian dari semua variabel yang telah

diuji dimasukkan dengan ketentuan signifikan (Mantik et al., 2022). Berikut adalah dasar pengambilan keputusan untuk uji coba validitas ini:

- a. Angket dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel}
- b. Jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} , maka angket tersebut dinyatakan tidak valid (Oloan Lubs et al., n.d.).

Statistik uji:

$$r_x = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x^2)\}\{n \sum y^2 - (\sum y^2)\}}} \quad (3.1)$$

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi produk momen
- $\sum x$ = Jumlah masing-masing butir
- $\sum xy$ = Jumlah antar skor x dan y
- n = Jumlah subjek/sampel

3.4.2 Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen atau stabil dalam jangka waktu tertentu. Ini dilakukan dengan melihat hasil rumus *Alpha Cronbach* (Azi et al., 2022). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen pengukuran atau kuisioner telah digunakan berulang kali atau apakah responden yang sama telah digunakan (Lengkong et al., 2021). Reliabilitas merujuk pada tingkat keandalan yang berarti dapat dipercaya dan diandalkan (Nurlistiani & Purwati, n.d.). Nilai minimum *Cronbach's Alpha* adalah diatas 0,60 (cukup baik) dan diatas 0,8 (baik)(Aiman Assyauqi & Rianti Agustini, 2023).

Untuk melakukan pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan uji *Cronbach Alpha* yang berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Alpha Cronbach* >0,60, maka dapat dinyatakan bahwa pernyataan penelitian reliabel atau handal
- b. Jika nilai *Alpa Cronbach* <0,60, maka dapat dinyatakan bahwa pernyataan penelitian ini tidak reliabel atau tidak handal(Ismawan et al., 2022).

Statistik Uji:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{k \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \quad (3.2)$$

Keterangan:

- K = Banyaknya butir pertanyaan
 r₁₁ = Reliabilitas instrumen
 $\sum \sigma_b$ = Jumlah varian butir
 σ_t^2 = Varian total

3.4.3 Rumus Total Skor *Likert*

Setelah mengukur tingkat valid dan reliabel data, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat, dan persepsi pengguna terhadap suatu produk atau layanan. Perhitungan yang digunakan menurut skala *likert* adalah sebagai berikut :

$$\text{Total Skor Likert: } T \times P_n \quad (3.3)$$

Dari rumus tersebut maka dapat diperoleh penjelasan sebagai berikut:

- T = Jumlah responden yang memilih
 P_n = Pilihan angka skor *likert*

3.4.4 Rumus *Index*

$$\text{Rumus indeks (\%)} = \frac{\text{Total Skor Liker}}{Y} \times 100\% \quad (3.4)$$

Dari rumus untuk mendapatkan nilai indeks tersebut diperoleh penjelasan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Total skor } likert &= \text{Nilai keseluruhan skala } likert \\ Y &= \text{Skor tertinggi } likert \times \text{Jumlah Responden} \end{aligned}$$

3.5 Pertanyaan Prinsip *Heuristic*

Untuk menilai apakah elemen desain situs web memenuhi prinsip *heuristic* atau tidak, evaluator akan menggunakan pertanyaan yang telah disediakan. Daftar pertanyaan ini dapat membantu mengidentifikasi kesalahan dalam antarmuka. Daftar pertanyaan *heuristic* dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.6 Pertanyaan Prinsip *Heuristic* (Sumber: Lavery dkk., 1996)

No.	Pertanyaan Checklist Prinsip <i>Heuristic</i>
1.	Apakah pengguna mendapatkan informasi tentang kemajuan sistem dengan umpan balik yang sesuai dalam waktu yang wajar?
2.	Apakah konsep penggunaan sistem dan bahasa akrab bagi pengguna? Apakah sistem menggunakan sesuai dengan dunia nyata dan menampilkan informasi yang logis?
3.	Apakah pengguna dapat melakukan apa yang mereka inginkan?
4.	Apakah elemen desain memiliki arti atau efek yang sama di situsasi yang berbeda?
5.	Apakah pengguna dapat membuat kesalahan dimana desain yang baik akan mencegah kesalahan tersebut?
6.	Apakah elemen desain terlihat jelas? Apakahh pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya?
7.	Apakah metode <i>task</i> sudah efisien? Dan apakah pengguna dapat menyesuaikan tindakannya atau sering menggunakan jalan pintas?
8.	Apakah dialog berisi informasi yang tidak relevan?
9.	Apakah pesan kesalahan dinyatakan dalam bahasa sederhana (tanpa kode)? Apakah pesan tersebut akurat menjelaskan masalah dan menyarankan solusi?
10.	Apakah informasi bantuan disediakan, mudah dicari, dan fokus pada tugas-tugas pengguna?

3.6 Kondisi Awal *Website*

Kondisi awal *website* Aurora adalah keadaan awal sebelum rekomendasi perbaikan dari evaluator. Penelitian ini memerlukan kondisi awal *website* untuk menentukan apakah tingkat *usability website* Aurora mengalami peningkatan atau tidak nantinya.

3.6.1 Hasil Uji Task

Selama proses uji coba *website* Aurora (*user testing*), pengguna atau pelanggan Aurora menjalankan berbagai skenario sebagai *test case* untuk mengevaluasi fungsionalitas *website*. Hasil dari uji coba ini mencakup fungsi *website* yang berhasil dijalankan dengan baik serta yang tidak berhasil. Data yang diperoleh dari hasil uji skenario tersebut kemudian akan direkapitulasi untuk mengevaluasi kinerja keseluruhan *website* dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau peningkatan. Tabel 3.7 merupakan hasil dari hasil uji *task* yang dilakukan kepada pelanggan.

Tabel 3.7 Hasil Uji Task

No	Skenario	Berhasil	Tidak Berhasil
1.	USC01	32	0
2.	USC02	0	32
3.	USC03	0	32
4.	USC04	0	32
5.	USC05	32	0

Beberapa temuan masalah atau kendala yang memengaruhi ketidakberhasilan uji skenario yang dijalankan oleh pengguna disebabkan oleh beberapa faktor. Terdapat tiga skenario yang belum bisa dijalankan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dijelaskan pada tabel 3.8 dibawah ini:

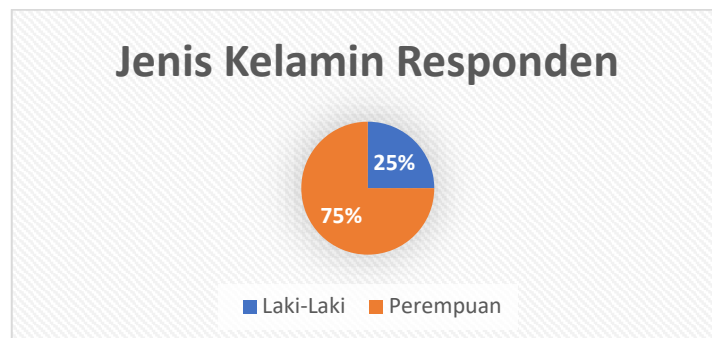
Tabel 3.8 Skenario Yang Tidak Berhasil

No	Skenario yang Tidak Berhasil	Penyebab Kegagalan	Dampak
1.	USC02	Sistem tidak dapat mencari kode promo yang ada di halaman promo	Pengguna tidak dapat memasukkan kode promo
2.	USC03	Pengguna hanya dapat <i>checkout</i> tanpa memakai promo	Pengguna tidak mendapatkan potongan harga

No	Skenario yang Tidak Berhasil	Penyebab Kegagalan	Dampak
3.	USC04	Pengguna belum menemukan fitur <i>search</i> pada halaman blog	Pengguna hanya dapat mencari secara manual dan membutuhkan waktu

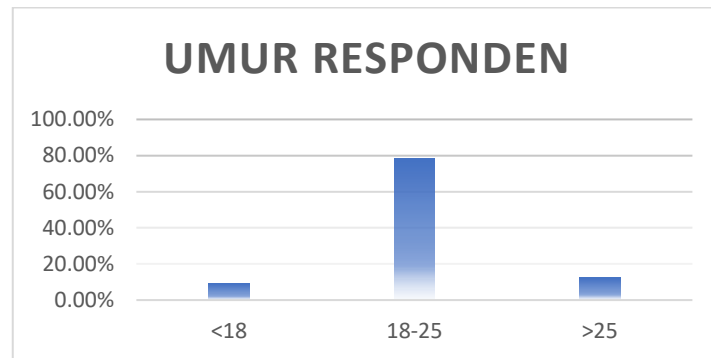
3.6.2 Demografi Responden

Dari deskripsi demografi responden, dapat dipahami karakteristik sampel yang terlibat dalam uji coba *website* Aurora, termasuk informasi tentang jenis kelamin, umur pengguna, dan pekerjaan pengguna. Dengan demikian, dapat dilihat sebaran sampel dalam uji coba tersebut. Berdasarkan gambar 3.3 dapat diketahui bahwa sebanyak 75% responden berjenis kelamin perempuan dan 25% lainnya berjenis kelamin laki laki.



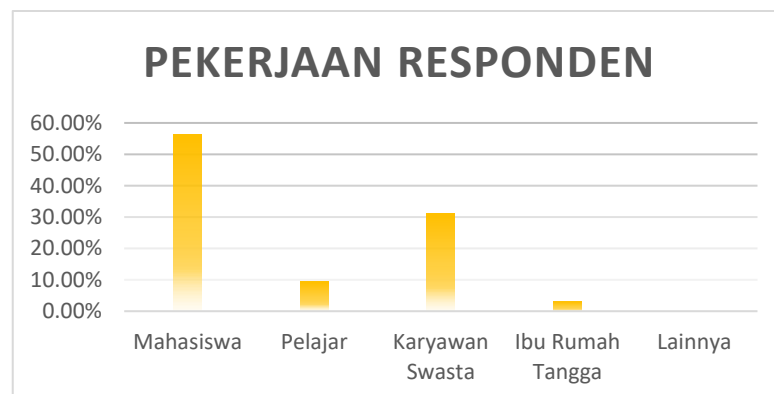
Gambar 3.3 Diagram Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan gambar 3.4 dapat diketahui bahwa sebanyak 9,37% responden berumur dibawah 18 tahun, sebanyak 78,12% responden berumur 18-25 tahun, dan sebanyak 12,50% responden berumur lebih dari 25 tahun.



Gambar 3.4 Diagram Kategori Umur Responden

Berdasarkan gambar 3.5 dapat diketahui bahwa sebanyak 56,52% berprofesi sebagai mahasiswa. Sebanyak 9,38% berprofesi sebagai pelajar. Sebanyak 31,25% berprofesi sebagai karyawan swasta dan sebanyak 3,12% berprofesi sebagai ibu rumah tangga.



Gambar 3.5 Diagram Pekerjaan Responden

3.6.3 Uji Validitas

Hasil uji validitas pada Tabel 3.9 hasil valid didapatkan jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hasil r_{tabel} didapatkan melalui:

$$df = n - 2 \quad (3.5)$$

Uji signifikansi 5% atau 0,05 digunakan untuk menilai validitas nilai r_{tabel} yang dihitung berdasarkan jumlah responden (N). R_{tabel} untuk uji validitas ini diketahui sebesar 0,349 berdasarkan jumlah responden 30. Pada tabel 3.9 merupakan hasil dari uji validitas.

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas

No Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,715	0,349	Valid
2	0,842	0,349	Valid
3	0,870	0,349	Valid
4	0,795	0,349	Valid
5	0,406	0,349	Valid
6	0,644	0,349	Valid
7	0,819	0,349	Valid
8	0,799	0,349	Valid
9	0,816	0,349	Valid
10	0,416	0,349	Valid
11	0,947	0,349	Valid
12	0,902	0,349	Valid
13	0,857	0,349	Valid
14	0,903	0,349	Valid
15	0,905	0,349	Valid
16	0,915	0,349	Valid
17	0,906	0,349	Valid
18	0,929	0,349	Valid
19	0,942	0,349	Valid
20	0,575	0,349	Valid
21	0,921	0,349	Valid
22	0,961	0,349	Valid
23	0,962	0,349	Valid
24	0,836	0,349	Valid
25	0,892	0,349	Valid

3.6.4 Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,60. Pada tabel 3.10 hasil pengujian reliabilitas dinyatakan reliabel karena setiap aspek *usability* memiliki nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,60.

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas

Skala	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
<i>Learnability</i>	0,882	Reliabel
<i>Memorability</i>	0,870	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,965	Reliabel

Skala	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
<i>Error's</i>	0,944	Reliabel
<i>User Satisfaction</i>	0,970	Reliabel

3.6.5 Analisa Hasil

Untuk memberikan penilaian terkait *usability website* Aurora, skala *likert* digunakan untuk mengumpulkan hasil jawaban dari responden setelah kuisiонер disebarkan. Setelah melakukan penyebaran kuisiонер diperoleh hasil seperti pada tabel 3.11 sebagai berikut:

Tabel 3.11 Analisa Data Hasil Kuisiонер

Aspek Usability	Total Skor (Likert)	Index (%)
<i>Learnability</i>	408	51
<i>Memorability</i>	396	49,37
<i>Efficiency</i>	423	48,75
<i>Error's</i>	412	49,75
<i>User Satisfaction</i>	382	49,25

Berdasarkan hasil persentase diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek *learnability* mendapat persentase sebesar 51%, aspek *memorability* mendapat persentase sebesar 49,37%, aspek *efficiency* mendapat persentase sebesar 48,75%, aspek *error* mendapat persentase sebesar 49,75%, dan faktor *user satisfaction* mendapat persentase sebesar 49,25%. Berdasarkan persentase diatas, dapat diartikan bahwa *website* Aurora saat ini masih berada di kualifikasi cukup baik. Hal ini sesuai dengan ini sesuai dengan interval pada tabel 3.12 dibawah ini:

Tabel 3.12 Interval Persentase (Sumber: Zuhairi, 2022)

Interval Persentase	Kualifikasi
0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik
20% - 39,99%	Tidak Baik
40% - 59,99%	Cukup Baik
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, persentase yang telah didapatkan setelah menyebarkan kuisioner kepada pelanggan toko Aurora didapatkan hasil seperti pada tabel 3.13 dibawah ini:

Tabel 3.13 Interval Persentase Website Aurora

Aspek Usability	Hasil	Kualifikasi
<i>Learnability</i>	51%	Cukup Baik
<i>Memorability</i>	49,37%	Cukup Baik
<i>Efficiency</i>	48,75%	Cukup Baik
<i>Error's</i>	49,75%	Cukup Baik
<i>User Satisfaction</i>	49,25%	Cukup Baik

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek *learnability* mendapatkan persentase sebesar 51%, dengan kualifikasi cukup baik. Namun, ditemukan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami dengan cepat *website* Aurora. Salah satu kendala yang dihadapi adalah beberapa tombol yang tidak terlihat seperti tombol, yang menyebabkan kebingungan bagi pengguna. Aspek *memorability* mendapatkan persentase sebesar 49,37% dengan kualifikasi interval cukup baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan *website* ini untuk diingat oleh pengguna, baik dari segi *layout* maupun *icon*. Selanjutnya, aspek *efficiency* mendapatkan persentase sebesar 48,75% dengan kualifikasi interval cukup baik. *Website* ini masih belum membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat. Kemudian, aspek *error's* mendapatkan persentase sebesar 49,75% dengan kualifikasi interval cukup baik. Hal ini disebabkan oleh minimnya peringatan kesalahan yang ditemukan, yang dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna. Terakhir, aspek *user satisfaction* mendapat persentase sebesar 49,25% dengan kualifikasi interval cukup baik.

Website ini masih belum mampu menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengguna karena masih menimbulkan kebingungan.

Setelah hasil penilaian kualitas *website usability* melalui metode *user testing*, maka untuk melakukan validasi atas hasil tersebut diterapkan teknik *heuristic evaluation*. Penerapan teknik ini untuk validasi hasil penilaian *website* oleh pengguna, dimana *expert* akan memberikan *judgement* terhadap hasil *user testing*.

3.7 Heuristic Evaluation

Dalam penelitian ini, tahap *heuristic evaluation* berfungsi sebagai langkah validasi yang dilakukan oleh evaluator terhadap situs web Aurora, sesuai dengan hasil kuisioner yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelumnya. Ini adalah langkah yang memungkinkan untuk mengevaluasi situs web tersebut sesuai dengan standar desain yang telah ditetapkan dan menemukan masalah atau kekurangan yang mungkin ada. Dengan kombinasi metode evaluasi ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kualitas dan pengalaman pengguna dari situs web Aurora.

3.7.1 Hasil Checklist Prinsip Heuristik

Setelah melakukan pengujian pada *user* langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan *heuristic evaluation*. Tabel 3.14 Dibawah ini merupakan hasil *checklist heuristic evaluation* dari evaluator.

Tabel 3.14 Hasil Checklist Prinsip Heuristik

No	Prinsip Heuristik	Checklist	
		Yes	No.
1.	<i>Visibility of the System Status</i>		✓
2.	<i>Match Between System and the Real World</i>	✓	
3.	<i>User Control and Freedom</i>	✓	

No	Prinsip Heuristik	Checklist	
		Yes	No.
4.	<i>Consistency and Standards</i>		✓
5.	<i>Error Prevention</i>	✓	
6.	<i>Recognition Rather than Call</i>		✓
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>		✓
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>		✓
9.	<i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>	✓	
10.	<i>Help and Documentation</i>		✓

3.7.2 Rekomendasi Peningkatan Usability Website Aurora

Hasil rekomendasi yang diperoleh melalui evaluator yang menilai *website* Aurora menyoroti beberapa area di mana peningkatan bisa dilakukan. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan *website* Aurora dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan. Tabel 3.15 merupakan rekomendasi dari evaluator untuk *website* Aurora.

Tabel 3.15 Rekomendasi Peningkatan Usability Website Aurora

No	Prinsip Heuristic	Faktor Usability	Deskripsi Permasalahan	Rekomendasi
1.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<i>User Satisfaction</i>	Pada setiap halaman untuk <i>icon</i> akun dan <i>cart</i> terlihat kaku dan tidak estetik	Mengganti <i>icon</i> menjadi <i>icon</i> yang lebih estetik
2.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<i>User Satisfaction</i>	<i>Font</i> yang digunakan pada <i>website</i> ini masih belum sesuai dengan tema <i>skincare</i> . <i>Font</i> yang digunakan masih belum elegan	Mengganti <i>font</i> menjadi lebih elegan, seperti contohnya <i>font</i> “Seriff” agar tema <i>skincare</i> yang diangkat oleh <i>website</i> ini terlihat elegan
3.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<i>User Satisfaction</i>	Pada halaman detail produk, terlalu banyak <i>whitespace</i> sehingga terlihat banyak kekosongan dalam detail produk	Mengurangi <i>whitespace</i> dengan menata ulang <i>layout</i> yang ada atau <i>redesign</i> detail produk
4.	<i>Recognition Rather than Recall</i>	<i>Learnability</i>	Pada halaman detail produk <i>button</i> untuk menambah dan mengurangi produk	Mengganti <i>button</i> untuk mengurangi atau menambahkan barang dengan

No	Prinsip Heuristic	Faktor Usability	Deskripsi Permasalahan	Rekomendasi
			masih tidak terlihat, sehingga <i>user</i> akan mengalami kesulitan untuk pertama kali jika ingin menambah atau mengurangi produk karena <i>button</i> yang tidak terlalu kelihatan.	<i>button</i> tanda “+” dan “-”.
5.	<i>Visibilty of System Status</i>	<i>Learnability</i>	Pada halaman blog, <i>button</i> “balas” tidak <i>ter-highlight</i> sehingga seperti bukan <i>button</i> yang membuat <i>user</i> bingung karena <i>button</i> “balas” tidak terlalu terlihat jelas	Memberikan warna primer seperti warna pink di <i>button</i> “balas” agar <i>user</i> tidak kebingungan untuk memahaminya
6.	<i>Visibilty of System Status</i>	<i>Error</i>	Pada halaman blog, saat komentar ditambahkan, jumlah yang telah berkomentar tidak sinkron, meskipun sudah ada yang berkomentar, namun jumlah komentar masih menunjukkan angka 0.	Pada halaman ini perlu diperbaiki agar nantinya tidak membuat <i>user</i> kebingungan untuk memahami kenapa komentarnya tidak sinkron.
7.	<i>Recognition Rather than Recall</i>	<i>User Satisfaction</i>	Pada halaman produk <i>user</i> tidak dapat melihat rating bintang yang diberikan oleh <i>user</i> lain. Sehingga gambar bintang yang terdapat pada halaman produk masih belum berfungsi dengan baik	Pada halaman ini seharusnya dibuat lebih berfungsi agar <i>user</i> tidak kebingungan untuk mencari rating produk
8.	<i>Flexybility and Efficiency of Use</i>	<i>Efficiency</i>	Pada halaman <i>checkout</i> , kupon promo tidak tersedia. Begitu pula, pada halaman promo, tidak terdapat kode kupon yang tersedia.	Menambahkan keterangan kode promo pada halaman promo
9.	<i>Concistency and Standard</i>	<i>Learnability</i>	Pada setiap halaman, tombol "Masuk" dan "Daftar" mengarah pada halaman akun yang sama, yang menyebabkan kebingungan bagi pengguna karena tombolnya berbeda	Pada bagian ini seharusnya <i>button</i> yang dibuat hanya satu saja, yaitu <i>button</i> “Akun”. Sehingga tidak menimbulkan pertanyaan dari pengguna karena

No	Prinsip <i>Heuristic</i>	Faktor <i>Usability</i>	Deskripsi Permasalahan	Rekomendasi
			namun menuju ke tujuan yang sama.	dua <i>button</i> yang mengarahkan pada tindakan yang sama.
10	<i>Consistency and Standard</i>	<i>Error</i>	Pada halaman produk, terdapat tulisan "home/product" yang tidak memiliki fungsi saat diklik. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan pada pengguna, yang mungkin bertanya-tanya tentang tujuan atau fungsi tombol tersebut.	Menghapus tulisan "home/product" atau membuat tulisan tersebut mengarah pada halaman "home".
11	<i>Flexibility and Efficiency to Use</i>	<i>Efficiency</i>	Pada setiap halaman, tidak terdapat fitur <i>search</i> yang memudahkan pengguna untuk menyelesaikan pekerjaan dan menghemat waktu pengguna.	Menambahkan fitur <i>search</i> untuk memudahkan pengguna.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Hasil

Implementasi sistem berdasarkan sistem yang sudah dibuat yaitu dengan menggunakan *framework* Odoo ERP versi 17, dengan PostgreSQL sebagai *database* dan Docker-compose sebagai alat menjalankan aplikasi.

Pembuatan toko *online* Aurora pada Odoo ERP dimulai dengan meng-*install* modul *website* dengan nama “My Website”. Setelah meng-*install* modul *website*, perlu meng-*install* modul *e-commerce*, modul blog untuk kebutuhan *website*. Setelah meng-*install* ketiga modul tersebut, selanjutnya meng-*install* modul penjualan, persediaan stok, dan pembelian tujuannya untuk memudahkan operasional toko.

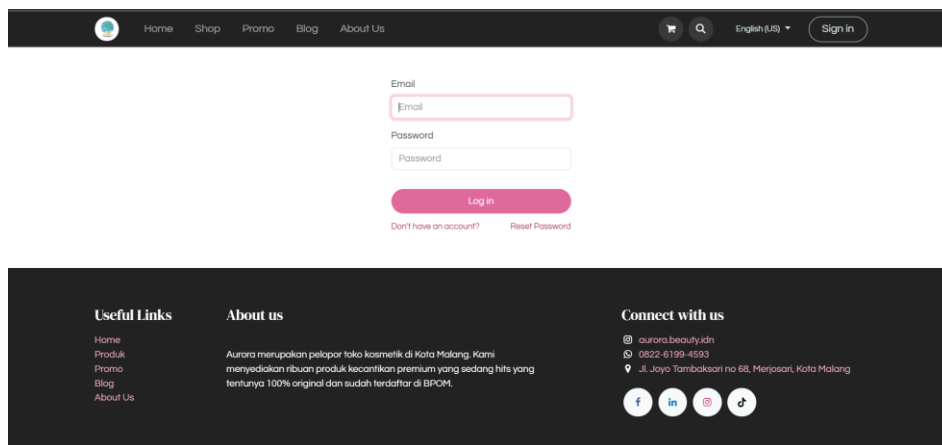
4.1.1 Tampilan Sistem

Halaman *user interface* sistem dibuat dengan menggunakan *framework* Odoo ERP untuk memudahkan pembuatan sistem. Tampilan sistem dibuat sesuai dengan hasil evaluasi dari evaluator *heuristic*.

a) Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan pengguna untuk proses identifikasi pengguna. Pengguna harus menginputkan *email* dan *password*, lalu pengguna yang telah berhasil melakukan proses *login* dapat masuk ke sistem. Apabila pengguna belum memiliki akun, maka pengguna disarankan untuk membuat akun dengan menekan tombol “*Don't have an account?*”. Pengguna juga bisa merubah

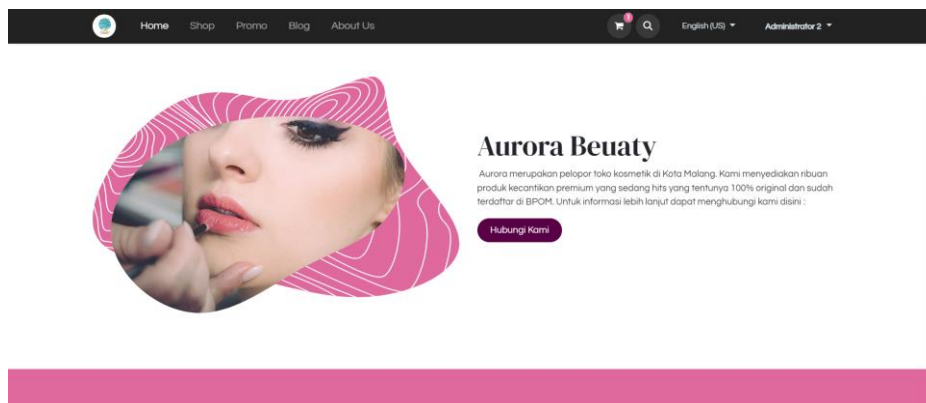
password saat pengguna lupa dengan *password*-nya dengan menekan tombol “Reset Password”. Halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Halaman *Login*

b) Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman awal yang berisi tentang sekilas profil Aurora, produk yang dijual, kelebihan memilih belanja di Aurora, serta promo yang ada di Aurora. Pada halaman *home* ini terdapat perubahan dari halaman *home website* pertama Aurora, halaman *home* ini memiliki fitur *search* yang tidak dimiliki oleh *website* pertama Aurora. Halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Home Shop Promo Blog About Us English (US) Administrator 2

Alasan Memilih Kami?

Pengiriman Tepat Waktu
Produk yang sudah dipesan segera kami proses supaya bisa sampai tepat waktu

Toko Terpercaya
Sudah ratusan ribu pelanggan yang percaya dan membeli produk kecantikan dari Aurora

Fast Respon
Admin Aurora selalu fast respon untuk menjawab pertanyaan dan membantu kendala yang Anda alami

100% Original
Semua produk beauty yang ada di Aurora 100% original dan sudah terdaftar di BPOM RI

Harga Terjangkau
Berbagai produk kecantikan bisa Anda dapatkan di Aurora dengan harga yang murah

Product



G&G Hair Vitamin Mist (Mist Daisy)
Rp 51,500.00
★★★★★ (0)

[View Product](#)



G&G Body Serum (Rouge 540)
Rp 76,000.00
★★★★★ (0)

[View Product](#)



G&G Body Serum (Peony Blush)
Rp 76,000.00
★★★★★ (0)

[View Product](#)





G&G Body Serum (English Pear)
Rp 76,000.00
★★★★★ (0)


[View Product](#)


Our Product


Make-up


Skincare






Lipcare


Haircare


Bodycare

PAYDAY SALE

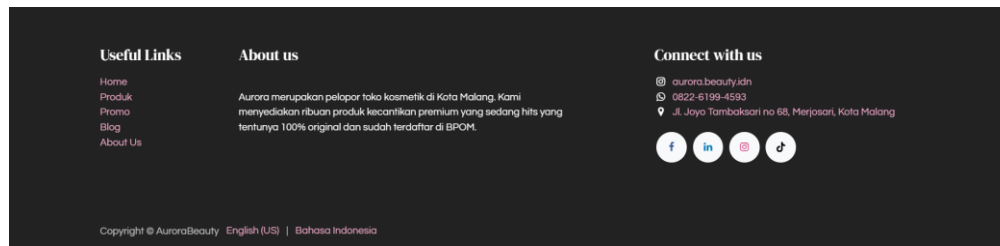
Pay Day Sale
Berlaku setiap tanggal 24 hingga akhir bulan.
SSK
[Belanja Sekarang](#)

Twin Date Sale
Berlaku di tanggal kembar sampai H+1 setiap bulan.
SSK
[Belanja Sekarang](#)

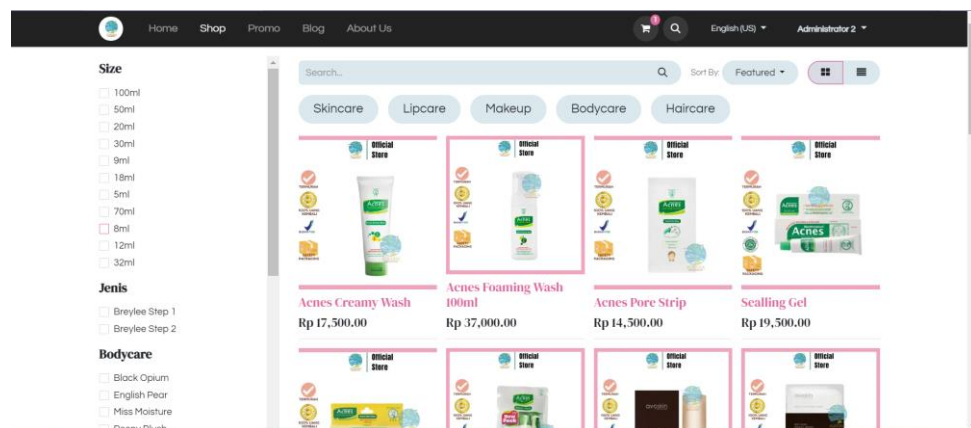
BUY 1 GET 1 FREE

Buy 1 Get 1
Berlaku untuk semua produk.
SSK
[Belanja Sekarang](#)

Gambar 4.2 Halaman *Home*

c) Halaman *Shop*

Halaman *shop* ini merupakan halaman produk yang dijual di Toko Aurora. Dalam halaman *shop* ini terdapat perubahan pada fitur filter. Dalam *website* ini *user* dapat mencari produk dengan berbagai cara, seperti mengurutkan produk mulai harga yang tertinggi hingga terendah. Lalu pengguna juga dapat memfilter produk melalui jenis dan *size*. Halaman *shop* dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:

Gambar 4.3 Halaman *Shop*

d) Halaman *Promo*

Halaman *promo* merupakan halaman yang berisi tentang syarat dan ketentuan jika kita memakai *promo* tertentu yang terdapat pada halaman *home*. Pada halaman *promo* ini berbeda dengan halaman *promo* yang ada pada *website*

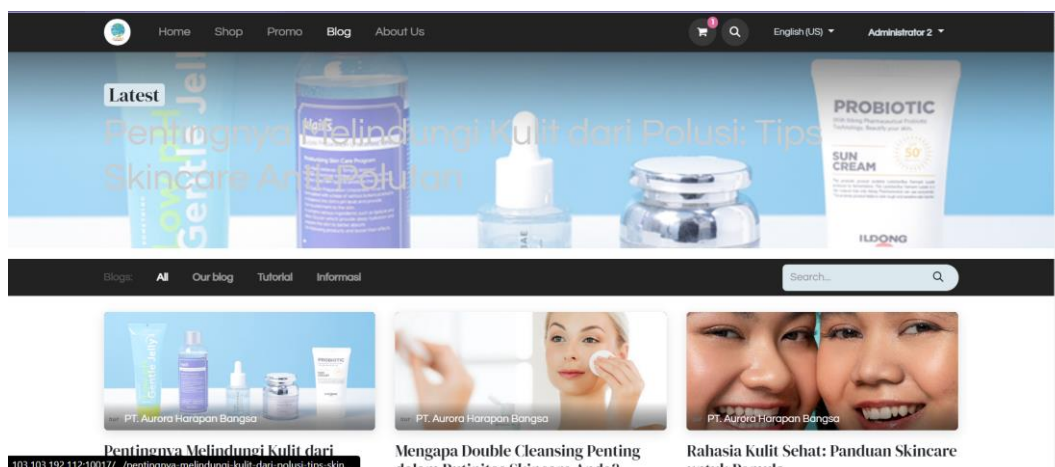
pertama Aurora, yang tidak dicantumkan syarat dan ketentuan promo. Halaman ini dibuat dengan tujuan agar pengguna merasa mudah untuk melihat syarat dan ketentuan promo yang ingin dipakai beserta periode promonya. Halaman promo dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4 Halaman Promo

e) Halaman Blog

Halaman blog merupakan halaman yang berisi kumpulan artikel yang akan ditulis oleh *admin* dan akan diposting di *website* ini. Tujuan adanya halaman blog ini agar *user* bisa mengetahui beberapa informasi dan tahapan untuk merawat tubuh dan wajah. Dalam halaman blog ini berbeda dengan halaman blog pada *website* pertama Aurora, pada halaman blog *website* ini terdapat penambahan fitur *search*. Hal ini bertujuan agar *user* mudah mencari artikel yang mereka cari dengan menuliskan kata kunci nya saja. Halaman blog dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



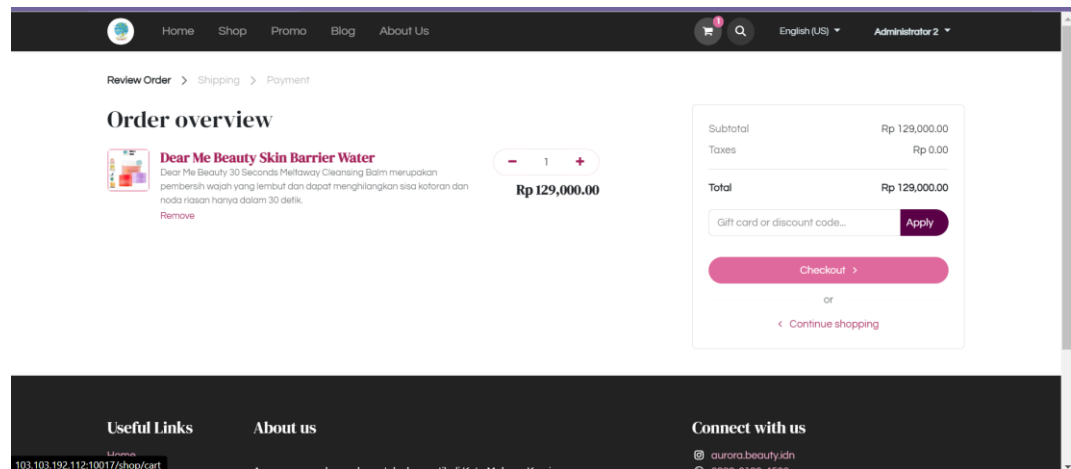
Gambar 4.5 Halaman *Blog*

f) Halaman *About Us*

Halaman *about us* merupakan halaman yang memuat sejarah berdirinya toko Aurora hingga menjadi PT. Aurora Harapan Bangsa. Lalu juga terdapat sertifikat kerja sama dengan beberapa brand hal ini agar *customer* percaya bahwa produk yang dijual Aurora merupakan produk yang original. Halaman *about us* dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini:

Gambar 4.6 Halaman *About Us*g) *Cart*

Cart merupakan keranjang yang dapat digunakan *customer* untuk menyimpan produk yang ingin dibeli. Dalam *cart customer* dapat menerapkan promo yang ingin dipakai. Halaman *cart* dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini:

Gambar 4.7 Halaman *Cart*

4.2 Hasil

Setelah dilakukan beberapa perbaikan *website* Aurora, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian kepada *user*. Pengujian dibuat dengan meminta *user* menjalankan *task* yang telah diberikan. Setelah *task* dijalankan, *user* akan diminta untuk mengisi kuisisioner yang telah disediakan.

4.2.1 Hasil Pengujian *User Testing*

Dibawah ini merupakan hasil pengujian dari 40 responden yang datang ke toko Aurora. Responden yang datang diminta untuk mencoba *website* Aurora yang baru dan mengisi kuisisioner yang telah disediakan.

4.2.1.1 *Task User*

Tugas yang diberikan kepada pengguna bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan dan kinerja mereka dalam mengoperasikan situs web baru Aurora. Tugas ini juga berfungsi sebagai indikator untuk menentukan apakah pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan berbagai fitur dan fungsi yang

disediakan oleh situs tersebut. Dalam evaluasi ini, terdapat lima tugas spesifik yang dirancang untuk mengukur kinerja situs web Aurora. Setiap tugas dirancang dengan hati-hati untuk memastikan bahwa semua aspek penting dari situs web diuji, mulai dari navigasi dasar hingga penggunaan fitur-fitur canggih. Tabel 4.1 mencantumkan secara rinci setiap tugas yang telah disiapkan untuk pengguna.

Tabel 4.1 *Task User*

Skenario	Kode Skenario
Mencari produk “dear me” dari halaman shop, lalu mencoba untuk menyimpan di keranjang.	USC01
Mencari kode promo pada halaman promo yang telah disediakan	USC02
Mencoba <i>checkout</i> dan menggunakan promo yang telah disediakan	USC03
Mencoba untuk mencari artikel “ <i>Double Cleansing</i> ” pada halaman blog dengan fitur <i>search</i>	USC04
Mencari product dengan fitur <i>seacrh</i>	USC05

4.2.1.2 Hasil Skenario

Setelah memberikan tugas kepada pengguna, hasil dari skenario tugas yang diberikan kepada pengguna adalah beberapa tugas berhasil diselesaikan dengan baik oleh pengguna, sementara ada juga tugas yang tidak berhasil atau mengalami kesulitan dalam penyelesaiannya. Data ini memberikan gambaran tentang efektivitas dan kegunaan *website*, serta bagian yang perlu diperbaiki pada *website*. Pada tabel 4.2 merupakan hasil dari *task* yang telah diujikan kepada pengguna.

Tabel 4.2 Hasil Task User

No	Skenario	Berhasil	Tidak Berhasil
1.	USC01	40	0
2.	USC02	38	2
3.	USC03	35	5
4.	USC04	40	0
5.	USC05	40	0

Dibawah ini merupakan temuan masalah atau kendala yang memengaruhi ketidakberhasilan uji skenario yang dijalankan oleh pengguna. Terdapat dua skenario yang belum bisa dijalankan oleh tujuh orang pengguna. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dijelaskan dalam tabel 4.3 dibawah ini:

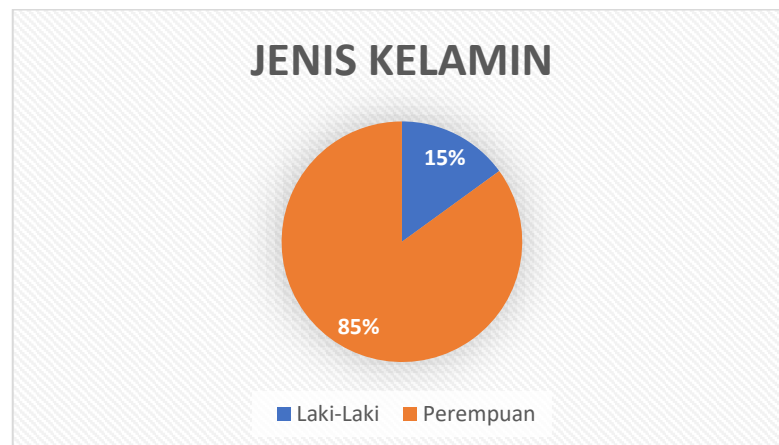
Tabel 4.3 Skenario yang Tidak Berhasil

No	Skenario yang Tidak Berhasil	Penyebab Kegagalan	Dampak
1.	USC02	Ada beberapa <i>user</i> yang tidak membaca kode promo yang telah tersedia di halaman promo	Pengguna tidak dapat memasukkan kode promo
2.	USC03	<i>User</i> tidak menemukan kode promo yang ada di halaman promo sehingga <i>user</i> tidak dapat menggunakan kode promo	Pengguna tidak mendapatkan potongan harga

Setelah melakukan uji skenario, langkah selanjutnya *user* diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang telah dibuat hal ini bertujuan untuk mengukur kepuasan *user* dalam memakai *website* Aurora ini. Berikut ini adalah pertanyaan yang diberikan kepada *user*:

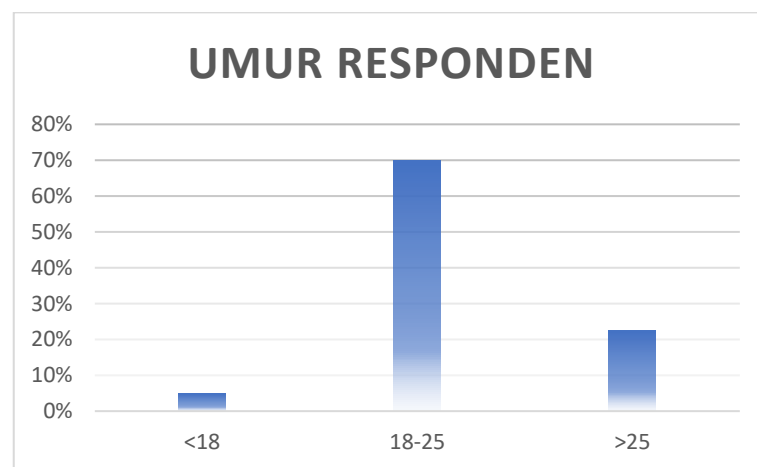
4.2.1.3 Demografi Responden

Dari deskripsi demografi responden, dapat dipahami karakteristik sampel yang terlibat dalam uji coba *website* Aurora, termasuk informasi tentang jenis kelamin, umur pengguna, dan pekerjaan pengguna. Dengan demikian, dapat dilihat sebaran sampel dalam uji coba tersebut. Berdasarkan gambar 4.8 dapat diketahui bahwa sebanyak 85% responden berjenis kelamin perempuan dan 15% responden berjenis kelamin laki-laki.



Gambar 4.8 Diagram Jenis Kelamin Responden

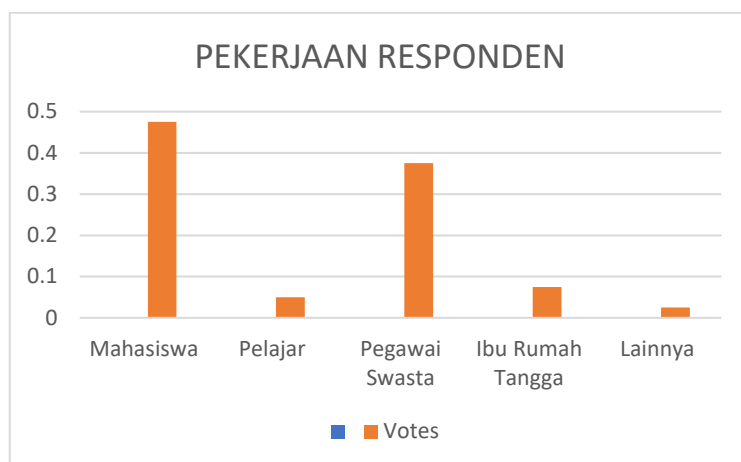
Berdasarkan gambar 4.9 dapat diketahui bahwa sebanyak 5% responden berumur kurang dari 18 tahun. Sebanyak 70% responden berumur 18-25 tahun, dan 22,50% responden berumur lebih dari 25 tahun.



Gambar 4.9 Diagram Umur Responden

Berdasarkan gambar 4.10 dapat diketahui bahwa sebanyak 47,50% responden berprofesi sebagai mahasiswa. Sebanyak 5% responden berprofesi sebagai pelajar. Sebanyak 37,50% responden berprofesi sebagai pegawai swasta.

Sebanyak 7,50% responden berprofesi sebagai ibu rumah tangga, dan 2,50% diluar dari profesi yang telah disebutkan.



Gambar 4.10 Diagram Pekerjaan Responden

Gambar diatas menunjukkan bahwa 85% responden berjenis kelamin perempuan dan 15% sisanya berjenis kelamin laki-laki. Kemudian dapat diketahui bahwa sebagian besar (70%) umur responden adalah antara 18 tahun hingga 25 tahun. Selain itu, grafik jenis pekerjaan menunjukkan bahwa sebagian besar (47,50%) jenis pekerjaan responden adalah sebagai mahasiswa. Kuisisioner diatas diisi oleh 40 responden pelanggan yang datang ke toko Aurora. Tabel 4.4 merupakan hasil dari rekap kuisisioner yang telah diisi oleh responden:

Tabel 4.4 Bobot Hasil Kuisisioner

Aspek Usability	Kode Instrumen	Bobot				
		1	2	3	4	5
<i>Learnability</i>	L1	0	0	12	13	12
	L2	0	0	8	24	6
	L3	0	0	3	10	23
	L4	0	0	2	8	27
	L5	0	0	4	16	18
<i>Memorability</i>	M1	0	0	9	25	2
	M2	0	0	2	5	30
	M3	0	0	8	27	2
	M4	0	0	4	14	18
	M5	0	0	1	17	19

Aspek Usability	Kode Instrumen	Bobot				
		1	2	3	4	5
<i>Efficiency</i>	E1	0	0	6	13	17
	E2	0	0	1	20	16
	E3	0	0	1	13	22
	E4	0	0	1	5	30
	E5	0	0	7	26	5
<i>Error</i>	R1	0	0	0	3	33
	R2	0	0	2	30	5
	R3	0	0	0	4	32
	R4	0	0	3	31	3
	R5	0	0	0	12	24
<i>User Satisfaction</i>	S1	0	0	0	5	31
	S2	0	0	3	32	2
	S3	0	0	4	11	22
	S4	0	0	1	15	20
	S5	0	0	2	15	20

Dari rekap hasil kuisioner yang telah diisi responden, langkah selanjutnya adalah menghitung total skor *likert* dan menghitung nilai *index* untuk mendapatkan interpretasi dari aspek *usability website* Aurora.

4.2.2 Perhitungan User Testing

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebarakan kepada 40 responden, data tersebut akan diolah untuk mencari total skor *likert* dan *index* untuk mendapatkan interpretasi. Maka dengan penjelasan tersebut diperoleh hasil seperti pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Total Skor *Likert*

Aspek Usability	Kode Instrumen	Total Likert
<i>Learnability</i>	L1	148
	L2	145
	L3	164
	L4	173
	L5	166
<i>Memorability</i>	M1	137
	M2	176
	M3	142
	M4	158

Aspek Usability	Kode Instrumen	Total Likert
	M5	166
<i>Efficiency</i>	E1	155
	E2	163
	E3	165
	E4	173
	E5	150
<i>Error</i>	R1	177
	R2	151
	R3	176
	R4	148
	R5	168
<i>User Satisfaction</i>	S1	175
	S2	147
	S3	166
	S4	163
	S5	166

Dari hasil total skor *likert* diatas, langkah selanjutnya adalah mencari *index* dari instrumen yang telah kita buat, maka dengan penjelasan tersebut diperoleh hasil seperti pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan *Index*

Kode Instrumen	Total Likert	Index (%)
L1	148	74
L2	145	72,5
L3	164	82
L4	173	86,5
L5	166	83
M1	137	68,5
M2	176	88
M3	142	71
M4	158	79
M5	166	83
E1	155	77,5
E2	163	81,5
E3	165	82,5
E4	173	86,5
E5	150	75
R1	177	88,5
R2	151	75,5
R3	176	88
R4	148	74
R5	168	84
S1	175	87,5
S2	147	73,5
S3	166	83

Kode Instrumen	Total Likert	Index (%)
S4	163	81,5
S5	166	83

Setelah mengetahui nilai *index* (%) maka langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata agar dapat diperoleh nilai *index* (%) dari masing-masing variabelnya. Pada tabel 4.7 merupakan hasil dari perhitungan rata-rata *index*.

Tabel 4.7 Perhitungan Rata-Rata *Index*

Aspek Usability	Rata-rata persentase <i>index</i> (%)
<i>Learnability</i>	79,6%
<i>Memorability</i>	78,5%
<i>Efficiency</i>	81,6%
<i>Error</i>	79,4%
<i>User Satisfaction</i>	77,9%

Berdasarkan hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahawa aspek *learnability* mendapat persentase sebesar 79,6%, aspek *memorability* mendapat persentase sebesar 78,5%, aspek *efficiency* mendapat persentase sebesar 81,6%, aspek *error* mendapat persentase sebesar 79,4%, dan aspek *user satisfaction* mendapat persentase sebesar 77,9%.

Berdasarkan hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan terhadap *website* Aurora ini sangat baik. Hal ini sesuai dengan interval yang ada pada tabel 4.8 dibawah ini:

Tabel 4.8 Interval Persentase

Interval Persentase	Kualifikasi
0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik
20% - 39,99%	Tidak Baik
40% - 59,99%	Cukup Baik
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

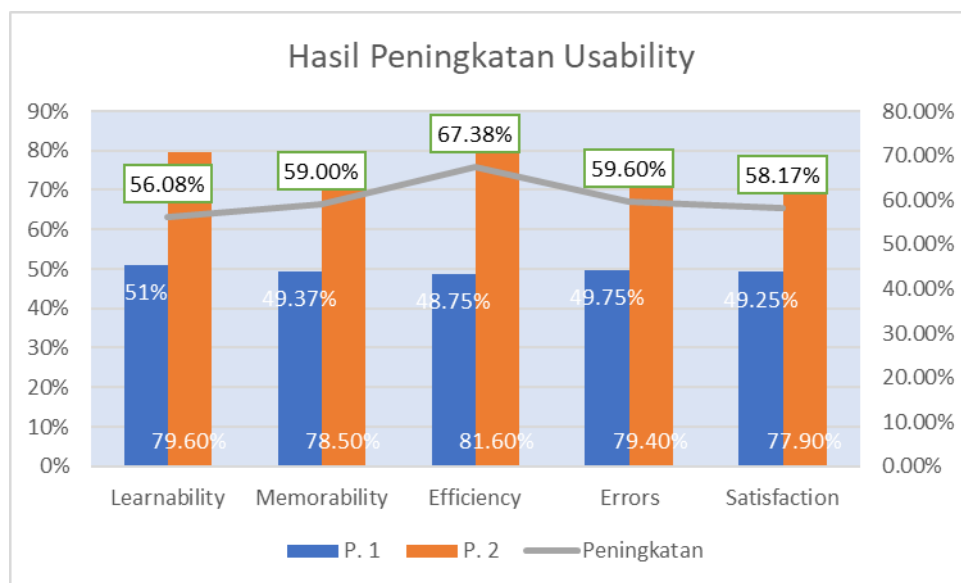
Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh setelah menyebarkan kuesioner kepada 40 pelanggan toko Aurora. Setiap item dalam kuesioner

dirancang untuk mengukur elemen spesifik dari pengalaman pengguna. hasil yang dirangkum dalam tabel 4.9. Tabel ini merinci tingkat keberhasilan dan kepuasan pengguna terhadap berbagai aspek dari situs web Aurora.

Tabel 4.9 Hasil Interval Persentase

Aspek Usability	Hasil	Kualifikasi
<i>Learnability</i>	79,6%	Baik
<i>Memorability</i>	78,5%	Baik
<i>Efficiency</i>	81,6%	Sangat Baik
<i>Error</i>	79,4%	Baik
<i>User Satisfaction</i>	77,9%	Baik

Berdasarkan hasil persentase diatas dapat diketahui untuk aspek *learnability* mendapatkan persentase sebesar 79,6% dengan kualifikasi interval adalah baik karena *website* ini mudah untuk dipahami dari segi *icon* yang digunakan dan bahasa yang digunakan juga mudah dipahami. Serta pengguna dapat menemukan informasi yang spesifik mengenai rating produk. Aspek *memorability* mendapatkan persentase sebesar 78,5% dengan kualifikasi interval adalah baik karena *website* ini mudah diingat oleh *user* baik dari segi *icon* maupun *layout* nya. Aspek *efficiency* mendapatkan persentase sebesar 81,6% dengan kualifikasi interval baik karena *website* ini dapat membantu *user* untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, sehingga *user* merasa terbantu dengan *website* ini. Untuk aspek *error* mendapatkan persentase sebesar 79,4% dengan kualifikasi interval baik hal ini dikarenakan *website* ini memberikan peringatan saat *user* melakukan kesalahan. Dan aspek *user satisfaction* mendapat persentase sebesar 77,9% dengan kualifikasi interval baik hal ini karena, *website* ini memberikan kenyamanan untuk pengguna dan membuat pengguna merasa tertarik untuk mengunjungi *website* ini lagi. Persentase dari masing-masing aspek *usability* digambarkan dalam gambar 4.11 sebagai berikut:



Gambar 4.11 Hasil Peningkatan Aspek *Usability*

4.3 *Heuristic Evaluation*

Dalam penelitian ini, tahap evaluasi heuristik berfungsi sebagai langkah validasi yang dilakukan oleh evaluator terhadap situs web Aurora. Langkah ini sejalan dengan hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelumnya. Melalui tahap ini, situs web dievaluasi berdasarkan prinsip-prinsip desain yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi potensi masalah atau kekurangan yang mungkin ada. Dengan mengombinasikan metode evaluasi ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kualitas dan pengalaman pengguna dari situs web Aurora.

4.3.1 Hasil *Checklist Prinsip Heuristic*

Setelah melakukan pengujian pada pengguna, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi heuristik. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai situs web Aurora berdasarkan prinsip-prinsip desain yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi potensi masalah atau kekurangan yang

mungkin ada. Tabel 4.10 di bawah ini menunjukkan hasil checklist evaluasi heuristik yang dilakukan oleh evaluator.

Tabel 4.10 Checklist Prinsip Heuristic

No	Prinsip Heuristik	Checklist		Bukti
		Yes	No.	
1.	<i>Visibility of the System Status</i>	✓		
2.	<i>Match Between System and the Real World</i>	✓		
3.	<i>User Control and Freedom</i>	✓		
4.	<i>Consistency and Standards</i>	✓		
5.	<i>Error Prevention</i>	✓		
6.	<i>Recognition Rather than Call</i>		✓	
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	✓		
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	✓		
9.	<i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>		✓	
10.	<i>Help and Documentation</i>		✓	

4.3.2 Rekomendasi Perbaikan Usability Website Aurora Kedua

Rekomendasi yang diperoleh dari evaluator yang menilai situs web Aurora menyoroti beberapa area yang dapat ditingkatkan. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan situs web Aurora dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih memuaskan. Tabel 3.11 menunjukkan rekomendasi dari evaluator untuk situs web Aurora.

Tabel 4.11 Rekomendasi Perbaikan Usability Website Aurora Kedua

No	Prinsip Heuristic	Faktor Usability	Deskripsi Permasalahan	Rekomendasi
1	<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	<i>Error</i>	Tidak ada journey untuk konfirmasi kalau pembeli sudah transfer atau belum, jadi di admin akan ada rancu	Buat journey ketika customer sudah checkout, harus ada journey konfirmasi bahwa user sudah transfer

4.4 Integrasi Islam

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan tentang memberikan kualitas yang terbaik untuk seseorang. Untuk memberikan kualitas terbaik, penting untuk memahami sepenuhnya kebutuhan dan harapan pengguna terhadap suatu produk. Dengan memahami secara mendalam apa yang diinginkan oleh pengguna, kita dapat secara efektif meningkatkan kualitas produk untuk memenuhi ekspektasi mereka. Melalui penyesuaian dan peningkatan yang berkelanjutan, produk dapat menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik secara keseluruhan. Hal ini seperti yang telah dijelaskan pada surah Ar-Ra'd ayat 11:

"إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ"

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan tak ada pelindung bagi mereka selain Dia “(Q.S. Ar-Ra’d: 11)

Seperti yang dinyatakan dalam ayat tersebut, produk tidak akan mengalami perubahan dan peningkatan kualitas secara otomatis. Sebagaimana Allah SWT tidak akan mengubah keadaan seseorang kecuali mereka berusaha untuk mengubahnya, begitu pula dengan produk yang membutuhkan upaya aktif untuk meningkatkan kualitasnya. Kualitas yang baik tidak akan tercapai tanpa usaha dan komitmen untuk melakukan perbaikan yang berkelanjutan. Dengan demikian, kesadaran akan kebutuhan untuk terus berusaha.

Menurut Tafsir Al-Muyassar, atau Kementerian Agama Arab Saudi, Allah memiliki malaikat yang datang secara bergantian kepada manusia, baik dari

depan maupun dari belakangnya, yang menjaganya dari perintah Allah dan menghitung apa-apa yang berasal darinya; Keadaan baik atau buruk, sesungguhnya Allah tidak mengubah nikmat yang telah diberikan kepada suatu kaum, kecuali jika mereka sendiri mengubah apa yang telah diperintahkan kepada mereka, dan kemudian mereka berbuat dosa terhadap-Nya. Dan jika Allah ingin menimpakan malapetaka kepada sebuah kelompok, tidak ada cara untuk menghindarinya, dan tidak ada yang bisa membantu mereka. Allah akan menangani urusan mereka, memberi mereka apa yang mereka suka dan menolak apa yang mereka benci.

Tafsir Surah Ar-Ra'd ayat 11 dari Al-Muyassar memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana Allah SWT memperlakukan manusia dan bagaimana manusia bertanggung jawab atas pilihan mereka sendiri. Allah mengatakan bahwa perubahan dalam kehidupan manusia tidak terjadi secara alami; sebaliknya, itu bergantung pada upaya dan komitmen setiap orang untuk mengubah kondisi mereka sendiri. Hal ini juga berlaku dalam konteks peningkatan *usability* dalam pengembangan produk. Seperti yang dijelaskan dalam tafsir tersebut, kebaikan dan keburukan dalam hidup manusia direkam oleh malaikat yang menjaga dan menghitung setiap tindakan. Demikian pula, dalam pengembangan produk, setiap langkah dan perubahan harus diarahkan menuju peningkatan *usability* sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Dengan memahami bahwa Allah SWT menuntut usaha dan komitmen untuk meraih perubahan yang diinginkan, kita juga diingatkan akan pentingnya terus berusaha memperbaiki produk agar memenuhi standar kualitas yang lebih baik. Dengan

demikian, kesadaran akan tanggung jawab dan komitmen untuk melakukan perbaikan yang berkelanjutan menjadi kunci dalam mencapai kualitas produk yang optimal dan memuaskan pengguna.

Ini menunjukkan bahwa Al-Qur'an tetap relevan dan dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam penelitian ini dan perbaikan *website*. Terutama dalam konteks peningkatan *usability*, kita dapat mengambil inspirasi dari Al-Qur'an tentang pentingnya mempertahankan dan meningkatkan kualitas. Ini mencerminkan perlunya memastikan bahwa *website* Aurora ditingkatkan dengan standar yang tinggi.

Kajian integrasi antara Al-Qur'an dan penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip yang terkandung dalam ayat-ayat dan tafsir Al-Qur'an dapat memberikan bimbingan yang berharga untuk meningkatkan *usability*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian pertama yang dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa *website* Aurora membutuhkan beberapa perbaikan. Data pengolahan dan tugas yang diberikan kepada 32 responden menunjukkan bahwa tiga tugas masih gagal dijalankan di *website* Aurora. Penyebab kegagalan pertama adalah tidak ditemukannya kupon promo pada halaman promo, sementara penyebab kegagalan kedua adalah pengguna hanya dapat *checkout* tanpa menggunakan promo, dan penyebab kegagalan ketiga adalah pengguna masih belum dapat mencari artikel menggunakan fitur *search*. Oleh karena itu, *website* Aurora masih memerlukan beberapa perbaikan. Hal ini juga divalidasi oleh evaluator yang menilai *website* Aurora. Dari hasil pengujian pertama, interval persentase aspek *usability* masih mendapatkan kategori cukup baik, dengan nilai *learnability* (51%), *memorability* (49,37%), *efficiency* (48,75%), *error* (49,75%), dan *user satisfaction* (49,25%). Evaluator memberikan rekomendasi perbaikan terhadap *website* Aurora, yaitu dengan menyarankan untuk menambahkan fitur *search* serta menambahkan kode kupon untuk *user*. Peneliti kemudian melakukan perbaikan dan melakukan pengujian kedua kepada 40 pelanggan yang datang ke toko Aurora. Hasil pengolahan data dan tugas yang dilakukan oleh 40 pelanggan menunjukkan bahwa ada dua tugas yang masih gagal dijalankan oleh beberapa orang. Penyebab kegagalan pertama karena ada beberapa orang yang tidak membaca kode promo yang telah tersedia, sementara penyebab kegagalan kedua

adalah pengguna tidak menemukan kode promo yang ada di halaman promo. Namun, hasil interval persentase aspek *usability* mencapai kategori yang baik, dengan nilai *learnability* (79,6%), *memorability* (78,5%), *efficiency* (81,6%), *Error* (79,4%), dan *User satisfaction* (77,9%). Ada satu rekomendasi perbaikan yang disarankan evaluator untuk *website* Aurora agar lebih baik lagi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *website* Aurora telah berhasil meningkatkan kualitasnya dan mencapai kategori yang baik dalam interval persentase aspek *usability*.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut yaitu:

1. Memperluas ukuran sampel untuk pengujian kedua dengan melibatkan lebih banyak pelanggan
2. Pengujian lebih lanjut terhadap aspek lain *usability*, yaitu *accessibility*, *readability*, dan navigasi
3. Melakukan metode pengujian yang berbeda agar memberikan wawasan tambahan tentang kelemahan dan kekuatan *website* Aurora.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanti, A., & Abubakar, A. H. (2023). *PENGARUH PERILAKU KONSUMEN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK KECANTIKAN MELALUI E-COMMERCE SHOPEE*. 17. <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i2.42375>
- Ahsyar, T., & Afani, D. (2019). *EVALUASI USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*.
- Aiman Assyauqi, A., & Rianti Agustini, S. (2023). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Analisis Usability Web E-Learning UNAMA Sebagai Media Pembelajaran Kelas Online Dengan Metode Usability Testing. *JAKAKOM*, 3(2). <https://doi.org/10.33998/jakakom.v3i2>
- Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(2), 1080. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3802>
- Dalimunthe, N., Nazari, F., Purba, K., & Adawiyah, A. (2019). EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 245–250. www.pekanbaru.go.id.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Evrilyan Rozanda, N., Haryati, F., Studi Sistem Informasi, P., & Sains dan Teknologi, F. (2019). *Analisis Usability Repository UIN Suska Riau Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* (Vol. 12). <http://repository.uin-suska.ac.id>.
- Hasnanursanti, A. R., Hanggara, B. T., & Perdanakusuma, A. R. (n.d.). *Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*.
- Hidayat, E. Y., & Handayani, D. (2023). Penerapan 1D-CNN untuk Analisis Sentimen Ulasan Produk Kosmetik Berdasar Female Daily Review. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 8(3), 153–163. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v8i3.2022.153-163>
- Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Wijaya, Y. A. (2023). ANALISA WEBSITE PORTAL INFORMASI SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN

METODE HEURISTIC EVALUATION. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).

Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. (2021). Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.2.9549>

Ismawan, A., Hidayat, M., & Prasetyo Utomo, D. (2022). ANALISIS USABILITY DALAM USER EXPERIENCE PADA WEBSITE KECAMATAN KALIWIRO MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 4(1). <http://kecamatankaliwiro.wonosobokab>.

Kartika Sari Dewi, F., Dri Handarkho, Y., & Veronica Prasetyo, F. (n.d.). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career. In *Jurnal Buana Informatika* (Vol. 13, Issue 2).

Kasih, A., & Delianti, V. (2020). *Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>

Khairil Ahsyar, T., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., Soebrantas Panam No, J. H., & -Indonesia, R. (2019). *Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* (Vol. 12).

Lavery, D., Cockton, G., & Atkinson, M. (1996). *Heuristic Evaluation Usability Evaluation Materials Heuristic Evaluation for Software Visualisation Usability Evaluation Materials*. <http://www.dcs.gla.ac.uk/asp/materials/>.

Lengkong, O., Dawn Tumewu, M., Thelma, N., & Lumintang, T. (2021). Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire Usability Analysis of the Tokopedia M-Commerce Application Towards User Satisfaction Using the USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire. *Cogito Smart Journal* |, 7(1). www.statista.com

Mantik, J., Nopita, M., Dian Purnamasari, S., Yudiastuti, H., Ilmu Komputer, F., Bina Darma, U., Jenderal Ahmad Yani No, J., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). In *Jurnal Mantik* (Vol. 6, Issue 3). Online.

Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., Darmaningrat, E. W. T., & Aprilian, F. R. (2017). Usability Evaluation to Enhance Software Quality of Cultural Conservation

- System Based on Nielsen Model (WikiBudaya). *Procedia Computer Science*, 124, 513–521. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.12.184>
- Nur Muhammad, F., & Dwi Herlambang, A. (2018). *Evaluasi Desain Antarmuka Aplikasi Mobile BPJS Ketenagakerjaan Menggunakan Heuristic Evaluation* (Vol. 2, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurlistiani, R., & Purwati, N. (n.d.). *Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale*.
- Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION STUDI KASUS: (WEBSITE DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA XYZ). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>
- Oktarina, S. (2019). *ANALISIS USABILITY WEBSITE UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*.
- Oloan Lubs, B., Salim, A., Kamal Raya No, J., & Barat, R. (n.d.). *EVALUASI USABILITY SISTEM APLIKASI MOBILE JKN MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE*.
- Purnamasari, S. D., & Syakti, F. (2020). Implementasi Usability Testing dalam Evaluasi Website Sekolah. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(3), 420–426. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i3.1000>
- Putri, N. L., Wedayanti, A., Kadek, N., Wirdiani, A., Ketut, I., & Purnawan, A. (n.d.). *Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing*. 7(2).
- Rahmawati, R., & Suwarni, E. (2023). Ulasan Produk dan Jumlah Produk Terjual Dampaknya pada Keputusan Pembelian di Marketplace Shopee. In *JURNAL DIMMENSI* / (Vol. 46, Issue 1).
- Restuti, N., & Kurnia, M. (2022). *Pengaruh Harga, Ulasan Produk, Kemudahan Transaksi, Kualitas Informasi dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Produk Kecantikan Secara Online Pada Marketplace Shopee*.
- Rosyidah, U. (2018). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018 SENSITEK 2018 STMIK Pontianak* (Vol. 12).
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *50 TEKNIKA*, 7(1).

- Siti Rabiah, A., & Anggriany Stefany, F. (2022). ANALISIS PREFERENSI KONSUMEN TERHADAP PRODUK PERAWATAN DIRI (SKINCARE) LOKAL YANG MEMPENGARUHI CUSTOMER LOYALTY Oleh. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 11(3). www.janio.com,
- Utami, M. R., Setiawan, I., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (n.d.). *Analisis Usability Pada Aplikasi Allo Bank Menggunakan Heuristics Evaluation*. 8(2), 81–90.
- Utami, N. W., Ketut, I., Arthana, R., Gede, I., & Darmawiguna, M. (n.d.). *EVALUASI USABILITY PADA E-LEARNING UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE USABILITY TESTING* (Vol. 9, Issue 1).
- Zuhairi, N. A. (2022). EVALUATION OF THE USE OF THE VIDEO CONFERENCE PLATFORM ON ZOOM BASED ON THE NIELSEN MODEL. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 23–32. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.10254>

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jalan Gajayana 50 Malang 65144 Telepon/Faksimite (0341) 559933
Website: <http://saintek.uin-malang.ac.id>, email: saintek@uin-malang.ac.id

Nomor : B-28.O/FST.01/TL.00/04/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Pimpinan PT. Aurora Harapan Bangsa
Jl. Joyo Tambaksari no 68, Merjosari, Kota Malang, Jawa Timur

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penelitian mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas nama:

Nama : ALIVIA AZZAHRA KHOIRUNNISA
NIM : 200605110066
Judul : PENINGKATAN USABILITY WEBSITE KOSMETIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER TESTING DAN TEKNIK HEURISTIC EVALUATION
Dosen Pembimbing : SUPRIYONO,M.Kom

Maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian dan mendapatkan data Data Customer Toko Aurora di PT. Aurora Harapan Bangsa dengan waktu pelaksanaan pada tanggal 05 Februari 2024.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Malang, 17 April 2024

Scan QRCode ini



untuk verifikasi surat


Anton Prasetyo, M.Si
NIP. 19770925 200604 1 003

Surat Ijin Pengambilan Data Penelitian

Lampiran 1 Hasil Evaluasi Oleh *Evaluator*


Pertanyaan Checklist Heuristic Evaluation	
1.	Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Visibility of The System Status</i>
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>System Pleasent of Use</i>
	Pertanyaan : Apakah setiap halaman memiliki judul yang jelas dan informatif?


Pertanyaan Checklist Heuristic Evaluation	
	Jawaban : ya
2.	Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Match Between System and the Real World</i>
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>Easy to Understand</i>
	Pertanyaan : Apakah terminologi dan bahasa yang digunakan pada website mudah dipahami oleh pengguna?
	Jawaban : Ya
3.	Prinsip Heuristic Evaluation : User Control and Freedom
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>System Pleasant to Use</i>
	Pertanyaan : Seberapa mudah bagi Anda untuk membatalkan atau keluar dari tindakan yang dilakukan secara tidak sengaja? Apakah sistem memberikan fleksibilitas yang cukup bagi Anda untuk mengontrol pengalaman Anda?
	Jawaban : Cukup mudah, system ini cukup memberikan fleksibilitas bagi saya dalam mengontrol pengalaman saya seperti control navigasi antar halaman website dan memberikan maupun membatalkan barang dikeranjang ataupun dikomentar.
4.	Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Consistency and Standards</i>
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>Easy to Reestablish, Easy to Understand</i>
	Pertanyaan : Apakah elemen desain memiliki makna yang sama atau efek yang sama di situasi yang berbeda?
	Jawaban : Saat ingin mendaftar akun atau login, tidak dibedakan halamannya, sehingga terdapat 2 makna yang sama di situasi yang berbeda.
5.	Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Error Prevention</i>
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : Few Number of Errors Detected
	Pertanyaan : Apakah website membantu pengguna untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan?
	Jawaban : Cukup membantu, sistem ini memberikan informasi error ketika ada salah satu form yang tidak diisi.
6.	Prinsip Heuristic Evaluation : Recognition Rather than Call
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) :

Pertanyaan Checklist Heuristic Evaluation	
	<p>Easy to Remember</p> <p>Pertanyaan : Apakah elemen desain seperti objek, tindakan dan pilihan terlihat? Apakah pengguna dipaksa untuk mengingat informasi dari satu bagian sistem ke bagian yang lainnya?</p> <p>Jawaban : Semua elemen objek, tindakan dan pilihan cukup terlihat sehingga saya akan secara langsung mampu beradaptasi dengan website ini dengan hanya sekali pemakaian. Mungkin saja ada beberapa elemen salah satunya seperti text button pada “Batalkan balasan” perlu di highlight supaya terlihat seperti button.</p>
7.	<p>Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Flexibility and Efficiency of Use</i></p> <p>Korelasi dengan Usability (Nielsen Model) : <i>Easy to Reach Quickly</i></p> <p>Pertanyaan : Apakah Anda merasa sistem ini memberikan opsi atau fitur yang memungkinkan Anda menyelesaikan tugas dengan cepat?</p> <p>Jawaban : Cukup mudah, system ini memberikan opsi seperti filter sehingga user mampu mencari dan memfilter produk dengan cepat dan efisien. Namun, untuk fitur penambahan barang dan pengurangan barang, user harus mencari dulu karena fitur yang digunakan untuk menambah atau mengurangi barang kurang kelihatan.</p>
8.	<p>Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Aesthetic and Minimalist Design</i></p> <p>Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>Comfort to Use</i></p> <p>Pertanyaan : Apakah desain yang sederhana dan tidak berantakan membuat Anda merasa lebih nyaman saat menggunakan sistem ini?</p> <p>Jawaban : Ya, desain yang simple dan langsung menuju ke goals pengguna akan menjadikan system ini nyaman digunakan.</p>
9.	<p>Prinsip Heuristic Evaluation : <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i></p> <p>Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>Easy to Fix</i></p> <p>Pertanyaan : Seberapa cepat Anda bisa menemukan solusi atau langkah untuk memperbaiki kesalahan yang Anda temui dalam sistem ini?</p> <p>Jawaban : Hanya dengan membaca perintah kesalahan dan cara mengatasinya sudah cukup membantu saya memperbaiki kesalahan yang saya temui.</p>
10.	<p>Prinsip Heuristic Evaluation :</p>

Pertanyaan Checklist Heuristic Evaluation	
	Help and Documentation
	Korelasi dengan Indikator Usability (Nielsen Model) : <i>Easy to Look For Specific Information, Easy to Navigate, Easy to Identify Navigational Mechanism</i>
	Pertanyaan : Apakah Anda merasa bahwa sistem memberikan petunjuk atau panduan yang cukup jelas tentang cara menggunakan fitur-fitur atau menyelesaikan tugas tertentu?
	Jawaban : Untuk poin kesepuluh ini belum saya temukan, lebih baik Ketika pengguna pertamakali masuk ke halaman website bisa disajikan video tutorial pemesanannya, atau di berikan button saja di hero section untuk memutar video tutorialnya.

Lampiran 2 Permasalahan User Interface (UI)

Website
Aurora
Deskripsi Permasalahan : Elemen dari <i>icon</i> yang digunakan masih belum minimalis dan masih terlalu kaku, sehingga perlu di perbaiki atau di buat lebih estetika lagi.
Asal Penemuan Masalah : Pada halaman home untuk <i>icon cart</i> dan akun masih membutuhkan perbaikan

Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic : <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>

Website
Aurora
Deskripsi Permasalahan : <i>Font</i> yang digunakan untuk tema <i>skincare</i> biasanya digunakan <i>font</i> yang lebih elegan.
Asal Penemuan Masalah : Pada setiap halaman yang masih menggunakan <i>font</i> yang masih belum elegan


Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :
Aesthetic and Minimalist Design

Website

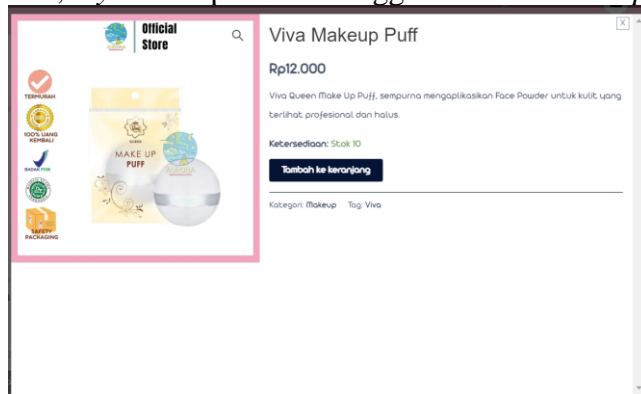
Aurora

Deskripsi Permasalahan :

Pada halaman *detail* produk masih terdapat *whitespace* yang banyak.

Asal Penemuan Masalah :

Pada detail produk, *layout* dirapihkan sehingga tidak ada *whitespace* yang lebar



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :
Aesthetic and Minimalist Design

Website

Aurora

Deskripsi Permasalahan :


Pada halaman *detail* produk *button* untuk menambah dan mengurangi produk masih tidak terlihat, sehingga *user* akan mengalami kesulitan untuk pertama kali jika ingin menambah atau mengurangi produk karena *button* yang tidak terlalu kelihatan.


Asal Penemuan Masalah :

Pada halaman *detail* produk



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :
Recognition Rather than Recall

Website
Aurora
<p>Deskripsi Permasalahan : Pada halaman <i>blog</i>, <i>button</i> “balas” tidak ter-<i>highlight</i> sehingga seperti bukan <i>button</i> yang membuat <i>user</i> bingung karena <i>button</i> “balas” tidak terlalu terlihat jelas.</p>
<p>Asal Penemuan Masalah : Pada halaman <i>blog</i></p>  <p>The screenshot shows a comment section for the article "7 Cara Menghilangkan Bekas Jerawat di Pipi". It displays "0 komentar" and a comment from user "P" (username "bagus") dated "MEI 5, 2024 PADA 12:18". A "Balas" button is visible at the bottom right of the comment area, highlighted with a red rectangular box.</p>
<p>Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic : <i>Visibility of System Status</i></p>

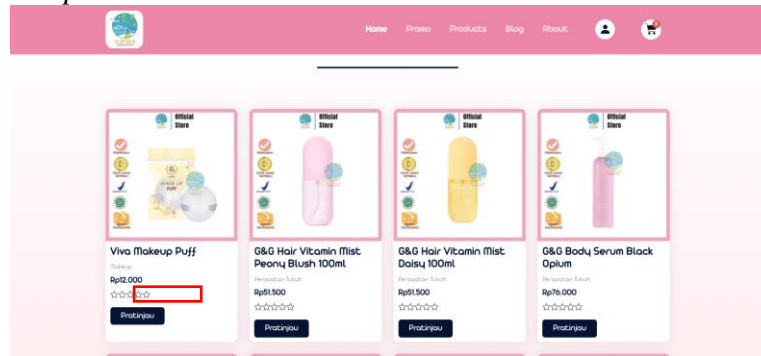
Website
Aurora
<p>Deskripsi Permasalahan : Pada halaman <i>blog</i>, saat komentar ditambahkan, jumlah yang telah berkomentar tidak sinkron, meskipun sudah ada yang berkomentar, namun jumlah komentar masih menunjukkan angka 0.</p>
<p>Asal Penemuan Masalah : Pada halaman <i>blog</i></p>  <p>The screenshot shows a comment section for the article "7 Cara Menghilangkan Bekas Jerawat di Pipi". It displays "0 komentar" and a comment from user "P" (username "bagus") dated "MEI 5, 2024 PADA 12:18". A "Balas" button is visible at the bottom right of the comment area, highlighted with a red rectangular box.</p>
<p>Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic : <i>Visibility of System Status</i></p>

Website
Aurora
Deskripsi Permasalahan :

Pada halaman produk *user* tidak dapat melihat rating bintang yang diberikan oleh *user* lain. Sehingga gambar bintang yang terdapat pada halaman produk masih belum berfungsi dengan baik

Asal Penemuan Masalah :

Pada halaman *product* dan *home*



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :

Recognition Rather than Recall

Website

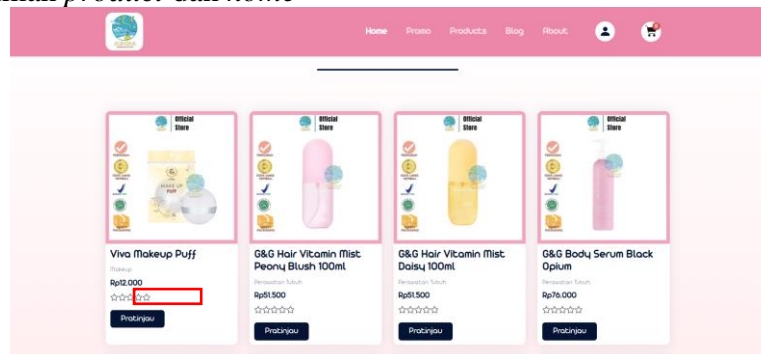
Aurora

Deskripsi Permasalahan :

Pada halaman produk *user* tidak dapat melihat rating bintang yang diberikan oleh *user* lain. Sehingga gambar bintang yang terdapat pada halaman produk masih belum berfungsi dengan baik

Asal Penemuan Masalah :

Pada halaman *product* dan *home*



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :

Recognition Rather than Recall

Website

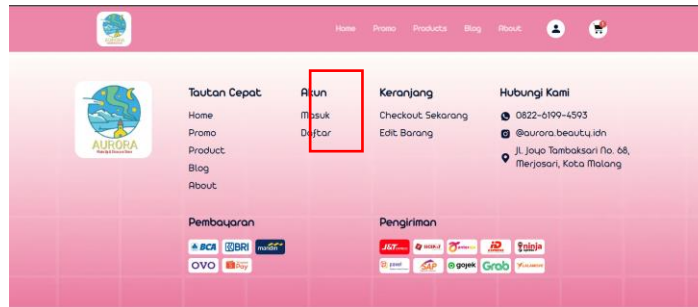
Aurora

Deskripsi Permasalahan :

Pada setiap halaman, tombol "Masuk" dan "Daftar" mengarah pada halaman akun yang sama, yang menyebabkan kebingungan bagi pengguna karena tombolnya berbeda namun menuju ke tujuan yang sama.

Asal Penemuan Masalah :

Pada setiap halaman



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :

Consistency and Standards

Website

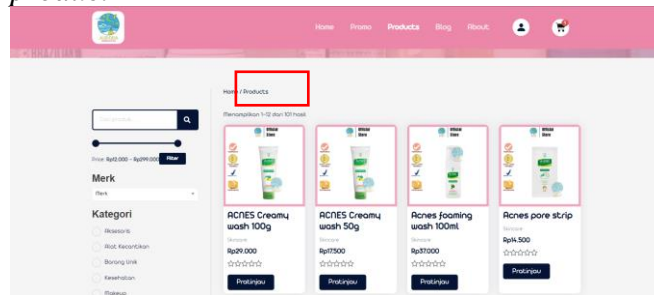
Aurora

Deskripsi Permasalahan :

Pada halaman produk, terdapat tulisan "home/product" yang tidak memiliki fungsi saat diklik. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan pada pengguna, yang mungkin bertanya-tanya tentang tujuan atau fungsi tombol tersebut.

Asal Penemuan Masalah :

Pada halaman *product*



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :

Consistency and Standards

Website

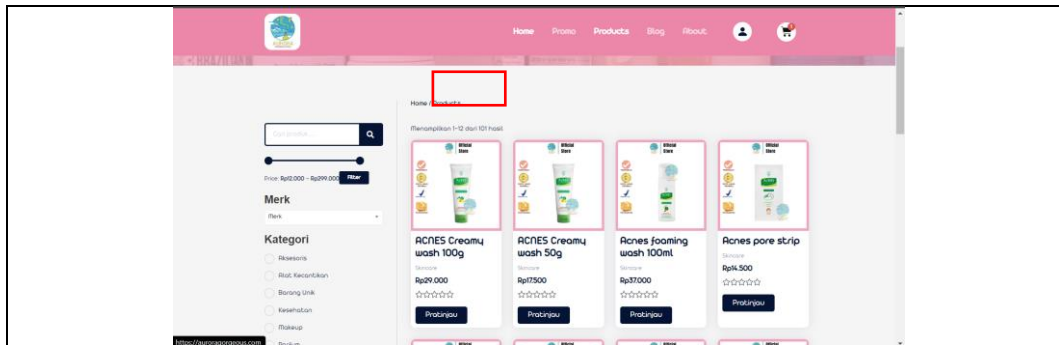
Aurora

Deskripsi Permasalahan :

Pada setiap halaman, tidak terdapat fitur *search* yang memudahkan pengguna untuk menyelesaikan pekerjaan dan menghemat waktu pengguna.

Asal Penemuan Masalah :

Pada setiap halaman



Korelasi Masalah dengan Prinsip Usability Heuristic :
Flexibility and Efficiency to Use

