

# Evaluasi dan Redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Aplikasi Berbasis Web

Muhammad Fadhil Athallah<sup>1,\*</sup>, Teduh Dirgahayu<sup>2</sup>

Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup>20523201@students.uui.ac.id; <sup>2</sup>teduh.dirgahayu@uui.ac.id

\*penulis korespondensi

## INFO ARTIKEL

### Sejarah Artikel

Diterima: 4 Juni 2024

Direvisi: 30 Juli 2024

Diterbitkan: 30 Agustus 2024

### Kata Kunci

Evaluasi

Redesain

User Experience

User Interface

## ABSTRAK

*User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) berperan penting dalam aplikasi web. Penelitian ini berfokus pada evaluasi dan redesain UI/UX aplikasi web Upulsa.com dengan tujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi interaksi. Penelitian akan berfokus pada evaluasi dan redesain web Upulsa.com pada halaman beranda, *order*, status *order*, harga, dan testimonial. Penelitian ini menggunakan metode evaluasi berbasis pengguna untuk mengidentifikasi kelemahan pada desain yang ada, seperti navigasi yang rumit dan kurangnya konsistensi pada antarmuka web. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui proses redesain yang berorientasi pada pengguna, penelitian ini berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan, membuat aplikasi web lebih mudah digunakan, dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk perbaikan situs web upulsa.com di masa mendatang dari segi UI dan UX, serta meningkatkan kualitas dan jumlah pengunjung situs web upulsa.com. Melalui evaluasi dan redesain antarmuka pengguna yang berfokus pada pengguna, diharapkan pengalaman pengguna dapat diperbaiki secara signifikan.

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 muncul dan ditandai dengan semakin besarnya penggunaan internet untuk kepentingan manusia. Kebutuhan akan kemampuan berkomunikasi semakin terus meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pengguna perangkat telepon genggam, disertai dengan kebutuhan pulsa agar perangkat dapat digunakan untuk berkomunikasi. Semakin tingginya jumlah pengguna telepon genggam, mengakibatkan semakin tinggi juga kebutuhan pulsa[1]. Bagi mahasiswa, pulsa dan internet berperan penting dalam mendukung aktivitasnya di era digital ini. Internet bukan sekadar alat teknologi, melainkan fondasi utama yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan sosial bagi mahasiswa. Mahasiswa perlu membeli pulsa untuk memastikan koneksi internetnya terjaga sehingga proses pembelajaran tidak terhambat[2]. Dalam konteks ini, aplikasi berbasis web yang menjual pulsa secara *online*, seperti Upulsa.com menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Upulsa.com menawarkan layanan pengisian pulsa dan *top-up* berbagai kebutuhan seperti kuota internet, token listrik, *e-money*, dan lainnya.

Dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, termasuk kemajuan baru dalam UI/UX, serta kebutuhan pengguna yang terus berubah dan meningkat, Upulsa.com harus tetap responsif terhadap perubahan tersebut untuk tetap relevan di kala persaingan yang semakin ketat. Kualitas unggul dalam UI/UX dapat menjadi faktor pembeda utama

yang mampu menarik dan mempertahankan minat pengguna. Oleh karena itu, pengembangan dan peningkatan berkelanjutan terhadap kualitas UI/UX menjadi penting agar Upulsa.com dapat tetap memenangkan persaingan di pasar yang terus berkembang[3].

Sebagaimana aplikasi lain, Upulsa.com harus memastikan bahwa UI/UX aplikasi dapat memuaskan pengguna. UI adalah segala sesuatu yang dirancang untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Kualitas UI yang baik akan mengundang perhatian pengguna dan bahkan mampu memikat lebih banyak orang untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Desain UI yang memikat, dengan elemen visual yang menarik, dapat menciptakan daya tarik yang kuat sehingga meningkatkan potensi pengguna untuk menjelajahi lebih lanjut[4]. UX diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan nyaman[5]. UX mendefinisikan bagaimana suatu aplikasi untuk digunakan, yang mencakup bentuk antarmuka, cara komunikasi, maupun pola navigasi.

*User Interface* yaitu segala sesuatu yang dibuat menjadi sebuah perangkat informasi di mana individu dapat berinteraksi melalui tampilan layar pada perangkat seluler yang digunakan. Berdasarkan artian tersebut disimpulkan bahwa UI merupakan teknologi yang menampilkan elemen desain pada layar dengan tujuan sebagai perantara antara pengguna dan aplikasi. Dengan semakin meningkatnya kualitas UI, sistem akan lebih mudah mengundang perhatian pengguna dan bahkan mampu memikat lebih banyak orang untuk berinteraksi dengan sistem tersebut. Desain antarmuka yang memikat, dengan elemen visual yang menarik, dapat menciptakan daya tarik yang kuat sehingga meningkatkan potensi pengguna untuk menjelajahi lebih lanjut[6]. Sementara itu, *user experience* diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi dengan nyaman. UX berfungsi untuk mendefinisikan betapa mudahnya suatu produk untuk digunakan dalam bentuk antarmuka, komunikasi, maupun pola navigasi. Tujuan UX adalah agar pengguna dapat memahami cara menggunakan suatu produk[7]. Berdasarkan penjelasan mengenai UI/UX, berikut penjelasan perbedaan UI dan UX disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan UI dan UX

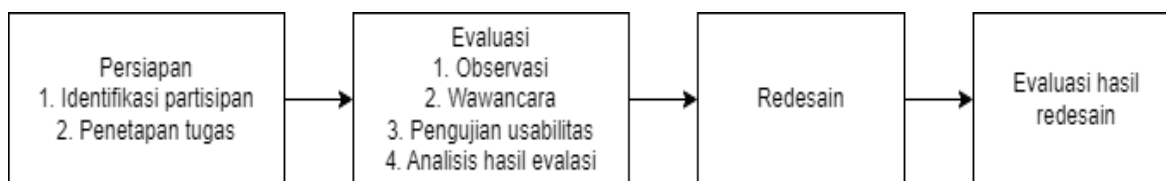
Aspek	UI	UX
Definisi	Tampilan elemen desain pada layar sebagai penghubung interaksi antara pengguna dan aplikasi.	Kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan nyaman, yang mencakup antarmuka, komunikasi, dan pola navigasi.
Fokus Utama	Aspek visual seperti warna, tata letak, ikon, dan elemen-elemen antarmuka.	Pengalaman pengguna, termasuk alur kerja, navigasi, dan pemahaman pengguna terhadap sistem.
Tujuan	Menyediakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan interaksi.	Memastikan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan efektif dan menciptakan kenyamanan dalam penggunaan.
Peran	Meningkatkan daya tarik dan menarik perhatian pengguna saat berinteraksi dengan sistem.	Menciptakan kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna untuk mendukung penggunaan jangka panjang.

Penelitian terdahulu mengevaluasi usability dan merekomendasikan perbaikan desain dari *website* (SELMA) milik Universitas Brawijaya. Studi ini memanfaatkan kuesioner *Website Usability Evaluation* (WEBUSE) untuk menilai usability dan WEBQUAL 4.0 untuk kualitas layanan, dengan metode WEBUSE yang berbasis pada pendekatan subjektif. Melibatkan 30 responden dari Fakultas Ilmu Komputer dan Pusat Informasi, Dokumentasi, dan Keluhan (PIDK), penelitian ini mengumpulkan sampel acak 147 responden melalui kuesioner *online*. Hasil evaluasi dan rekomendasi perbaikan tampilan *website* SELMA UB disajikan dalam laporan ini[8].

Penelitian oleh Muh. Ramadhana Dwi Wahyunan pada tahun 2022 berfokus pada redesain pengalaman pengguna Sistem Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) di Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia dengan pendekatan Human Centered Design (HCD), melibatkan 7 mahasiswa akhir sebagai subjek dari 12 November 2021 hingga 25 April 2022, dan melalui tahapan Inspirasi, Ideasi, serta Implementasi, menghasilkan rancangan desain ulang berdasarkan analisis kebutuhan serta masalah bagi pengguna[9]. Penelitian lainnya oleh Deni Erlansyah dan Untari (2023) menyoroiti redesain *website* SI-PUMA di Kabupaten Banyuasin menggunakan metode yang bernama design thinking yang mana terdapat 5 tahapan berupa *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan mereka, mencerminkan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pelayanan publik[10].

Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk mengangkat tema tentang evaluasi dan redesain aplikasi web Upulsa.com agar menjadi aplikasi web yang lebih menarik dari segi UI dan meningkatkan pengalaman pengguna dari segi UX. Penelitian ini akan berfokus pada evaluasi dan redesain secara menyeluruh terhadap UI/UX Upulsa.com, dengan harapan penelitian ini dapat memberikan pedoman untuk perbaikan yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi web Upulsa.com.

## METODE



Gambar 1. Alur metode

Tahapan-tahapan dalam penelitian pada Gambar 1, terdiri dari:

### Persiapan meliputi identifikasi partisipan dan penetapan tugas

#### a. Identifikasi partisipan

Pemilihan partisipan dalam evaluasi untuk penelitian ini difokuskan pada kriteria mahasiswa yang mayoritasnya menggunakan internet dan rutin membeli pulsa serta kuota untuk mendukung akses mereka ke internet. Terdapat lima partisipan pada penelitian ini, kelima partisipan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok yang sudah pernah menggunakan situs web Upulsa.com dan kelompok yang belum pernah menggunakannya. Berikut partisipan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Partisipan

No	Nama	Demografi, Teknografi, dan Psikografi
1	Dicky	Umur : 21 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta Status : Mahasiswa Jurusan : Informatika Literasi Teknologi : Smartphone dan Laptop Minat : Teknologi dan internet
2	Gian	Umur : 21 Jenis Kelamin : Laki-laki Lokasi : Yogyakarta

		Status Jurusan Literasi Teknologi Minat	: Mahasiswa : Pendidikan Dokter : Smartphone dan Laptop : Sosial media dan internet
3	Riza	Umur Jenis Kelamin Lokasi Status Jurusan Literasi Teknologi Minat	: 21 : Laki-laki : Yogyakarta : Mahasiswa : Psikologi : Smartphone dan Laptop : Internet
4	Amanda	Umur Jenis Kelamin Lokasi Status Jurusan Literasi Teknologi Minat	: 21 : Perempuan : Yogyakarta : Mahasiswa : Informatika : Smartphone dan Laptop : Sosial media dan internet
5	Rais	Umur Jenis Kelamin Lokasi Status Jurusan Literasi Teknologi Minat	: 21 : Laki-laki : Yogyakarta : Mahasiswa : Manajemen : Smartphone, tablet, dan laptop : Internet dan keuangan

b. Penetapan tugas

Tugas yang harus dilakukan oleh partisipan dinyatakan sebagai *user stories* yang menggambarkan fungsionalitas yang bernilai bagi pengguna aplikasi [11]. Terdapat 5 *user stories* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- Sebagai pelanggan, saya ingin melakukan pengisian pulsa dengan mudah agar tidak perlu berkunjung ke kios fisik.
- Sebagai pengguna, saya ingin dapat melihat riwayat transaksi saya, sehingga memungkinkan saya untuk mengetahui rincian transaksi pulsa.
- Sebagai pelanggan yang puas dengan pelayanan pengisian pulsa, saya ingin memberikan testimoni positif mengenai pengalaman saya menggunakan layanan web pengisian pulsa tersebut.
- Sebagai calon pelanggan, saya ingin melihat testimoni dari pelanggan yang telah melakukan transaksi dan memberikan ulasan terhadap layanan web tersebut.
- Sebagai calon pelanggan, saya ingin mengetahui daftar harga yang disediakan oleh web tersebut sehingga dapat menentukan pilihan pulsa yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran saya.

**Evaluasi meliputi observasi, wawancara, pengujian usability, dan analisis hasil evaluasi**

a. Observasi

Observasi dilakukan ketika partisipan menjalankan *user stories*. Hasil observasi direkam sebagai *user journey* yaitu penulis menetapkan rangkaian langkah yang akan dilalui oleh partisipan saat menggunakan aplikasi. Hal ini melibatkan pemetaan proses dari awal hingga akhir penggunaan aplikasi. Format *user journey* yang digunakan adalah: halaman – [aksi] – halaman.

**b. Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap seluruh partisipan, yang bertujuan untuk memperoleh informasi penilaian dan pendapat partisipan terhadap aplikasi web Upulsa.com. Wawancara ini dirancang untuk mendapatkan perspektif langsung dari partisipan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Dengan demikian, data yang didapatkan dari tahap wawancara dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang kebutuhan, serta kendala yang mungkin dihadapi oleh pengguna selama menggunakan aplikasi web Upulsa.com. Berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara dengan partisipan:

1. Apa yang memudahkan partisipan dalam mengeksekusi *user story*?
2. Apa yang menyulitkan partisipan dalam mengeksekusi *user story*?
3. Apa yang disukai partisipan pada aplikasi web Upulsa.com?
4. Apa yang tidak disukai partisipan pada aplikasi web Upulsa.com?

**c. Pengujian usabilitas**

Tahapan ini dilaksanakan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang berupa kuesioner untuk mengukur usabilitas dari sesuai sudut pandang subjektif pengguna [12]. Pada SUS, terdapat 10 pertanyaan dan 5 jawaban, yaitu:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Ragu-ragu
4. Setuju
5. Sangat setuju

Berikut daftar pertanyaan SUS yang akan ditanyakan kepada partisipan:

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

**Redesain**

Pada tahapan ini penulis melakukan redesign berdasarkan hasil evaluasi dengan partisipan. Redesain ini dilakukan menggunakan *tools* Figma.

**Evaluasi Hasil Redesain**

Pada tahapan ini penulis kembali melakukan evaluasi terhadap hasil redesign. Evaluasi ini kembali dilakukannya tahapan observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas terhadap hasil redesign.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Evaluasi

#### 1. Observasi

Pada tahapan observasi ini partisipan yang sudah dipilih diminta untuk mencoba web aplikasi Upulsa.com dan menjalankan *task* yang sudah ditentukan pada *user stories*. Berikut adalah Alur Langkah Partisipan dalam melakukan *user stories* saat menggunakan aplikasi web Upulsa.com. Dari observasi berikut didapat kesimpulan berupa partisipan dapat mengeksekusi *task* sesuai yang sudah ditentukan pada *user stories*.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan setelah partisipan menjalankan *user stories*. Rangkuman hasil wawancara dengan kelima partisipan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Wawancara

Nama	Partisipan	Hal yang disukai	Hal yang tidak disukai
Dicky	1	Kemudahan transaksi pulsa dan menarik.	Beberapa metode pembayaran membutuhkan <i>login</i> , kurang voucher, dan UI yang kurang menarik.
Gian	2	Kemudahan dalam transaksi	UI kurang menarik
Riza	3	Kemudahan melihat transaksi terdahulu	Beberapa peletakan tulisan yang berdekatan dan UI yang kurang menarik
Amanda	4	Kemudahan melihat daftar harga dan kemudahan memahami web	Peletakan yang berdekatan, <i>font</i> kecil, dan UI kurang menarik
Rais	5	Transaksi yang mudah dan cepat dan UI yang simpel	Kurangnya informasi jika pembelian gagal

#### 3. Pengujian usabilitas

Hasil pengujian usabilitas menggunakan SUS oleh partisipan, beserta perhitungan skor yang dihasilkan, terperinci dalam Tabel 4.

Tabel 4. Tabel SUS

No.	Pertanyaan	Partisipan				
		1	2	3	4	5
1	Pertanyaan 1	4	3	2	4	3
2	Pertanyaan 2	3	2	3	2	2
3	Pertanyaan 3	4	4	4	5	4
4	Pertanyaan 4	2	2	3	2	2
5	Pertanyaan 5	3	3	4	4	4
6	Pertanyaan 6	3	3	2	1	2
7	Pertanyaan 7	4	3	3	4	4
8	Pertanyaan 8	2	2	2	1	1
9	Pertanyaan 9	5	3	4	4	3
10	Pertanyaan 10	3	3	5	2	2
	Skor SUS	67.5	60.0	55.0	82.5	72.5

	Rata-rata	67.5
	Predikat	Buruk

Berdasarkan hasil pengujian usabilitas, upulsa.com mendapatkan skor 67.5 dan berpredikat Buruk. Fokus utama perbaikan yaitu menghilangkan inkonsistensi dan memastikan bahwa semua fungsi terintegrasi dengan baik dan mudah dipahami oleh pengguna tanpa memerlukan dukungan teknis yang signifikan.

#### 4. Analisis Hasil

Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipan dapat menjalankan tugas sesuai dengan cerita pengguna yang telah ditetapkan, dengan kesalahan yang minimal. Partisipan mampu mencapai tujuan dari tugas yang diberikan. Hasil wawancara menunjukkan adanya faktor-faktor yang memudahkan pengguna, seperti kemudahan penyelesaian tugas, tampilan yang sederhana, kejelasan, dan kemudahan pemahaman. Namun, aspek-aspek seperti tampilan yang kurang menarik, peletakan tulisan yang berdekatan, dan penggunaan *font* yang kecil menjadi kendala yang diungkapkan oleh partisipan. Hasil dari pengujian usabilitas dengan SUS menunjukkan bahwa rata-rata skor usabilitas aplikasi web ini adalah 67.5, dengan predikat "Buruk". Analisis terhadap pernyataan-pernyataan dalam SUS mengindikasikan kekurangan pada beberapa aspek, seperti kompleksitas sistem, inkonsistensi, dan tingkat kesulitan pemahaman. Meskipun sebagian partisipan merasa percaya diri dan dapat mempelajari sistem dengan cepat, tetapi sebagian lainnya merasa bahwa sistem ini cukup rumit. Berdasarkan analisis hasil dari tahap evaluasi berikut didapat hasil berupa daftar rekomendasi perbaikan UI/UX web Upulsa.com yaitu:

1. Perubahan *font*
2. Pembaruan tampilan agar terlihat lebih menarik
3. Perbaikan peletakan beberapa elemen tampilan seperti peletakan yang berdekatan

#### Redesain

Berdasarkan rekomendasi perbaikan tersebut, proses redesign dilakukan untuk mendapatkan desain UI baru. Redesain ini akan berfokus pada perbaikan pada kelemahan desain lama yang sudah didapatkan dari tahap evaluasi web. Sebagai tambahan dikarenakan adanya kekurangan pada peletakan, pemilihan warna dan pemilihan *font* maka perbaikan akan berfokus pada perubahan tata letak dan tema. Perbaikan akan dibuat lebih berwarna dan memberikan beberapa ikon agar tampilan tidak membosankan bagi pengguna. Berikut ini perbedaan antara UI versi lama dan UI versi redesign di setiap halaman.

##### 1. Beranda

Perbandingan desain versi lama dan versi redesign halaman beranda aplikasi web Upulsa.com terdapat pada gambar 2. Pada halaman beranda, peneliti mengubah tata letak dan memindahkan *form order* ke halaman *order*. Peneliti juga memberikan ikon-ikon agar tampilan lebih menarik.



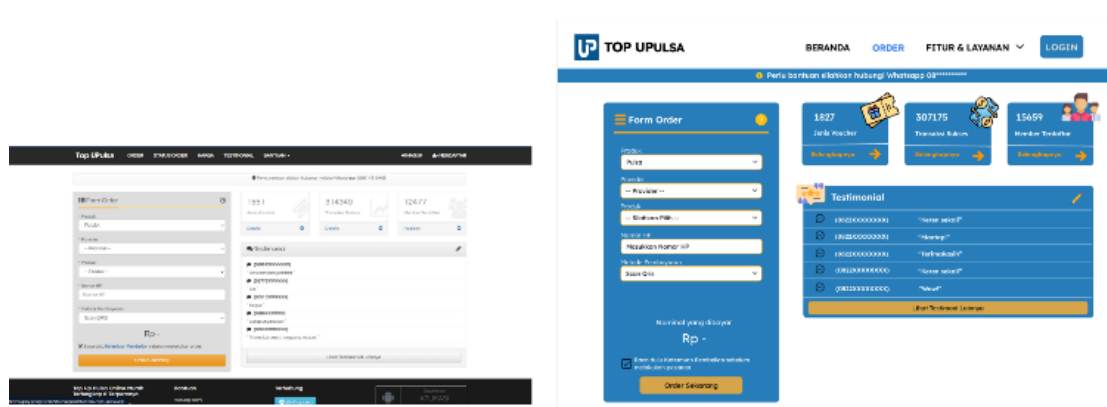
Versi lama

Versi redesain

Gambar 2. Perbandingan Desain Halaman Beranda

### 2. Order

Perbandingan desain versi lama dan versi redesain halaman *order* aplikasi web Upulsa.com terdapat pada gambar 3. Pada halaman ini Peneliti memberikan warna biru dan menambah ikon-ikon agar tampilan lebih menarik.



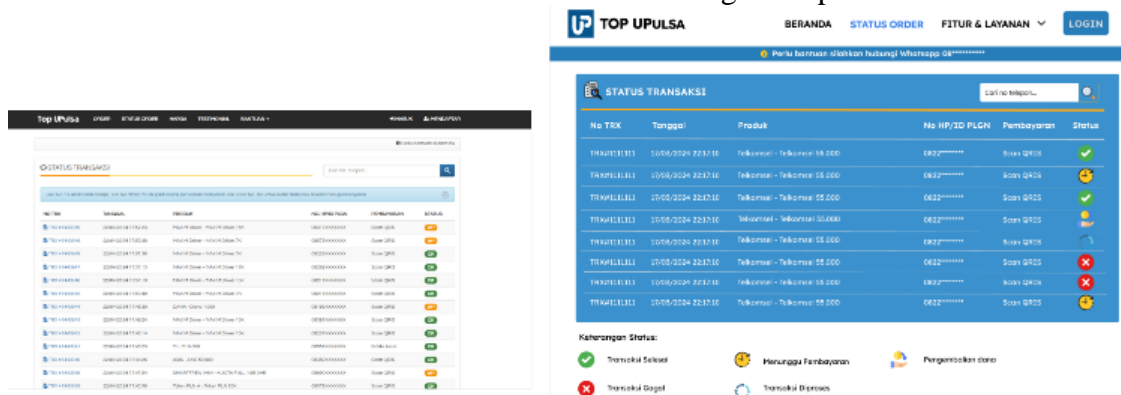
Versi lama

Versi redesain

Gambar 3. Perbandingan Desain Halaman Order

### 3. Status Order

Perbandingan desain versi lama dan versi redesain halaman *Status Order* aplikasi web Upulsa.com terdapat pada gambar 4. Pada halaman ini Peneliti memberikan warna biru dan menambah ikon-ikon agar tampilan lebih menarik.



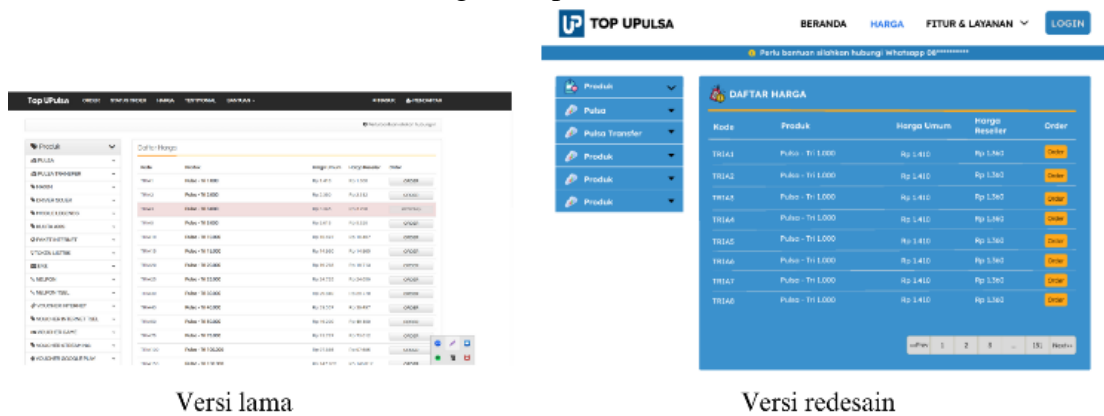
Versi lama

Versi redesain

Gambar 4. Perbandingan Desain Halaman Status Order

4. Harga

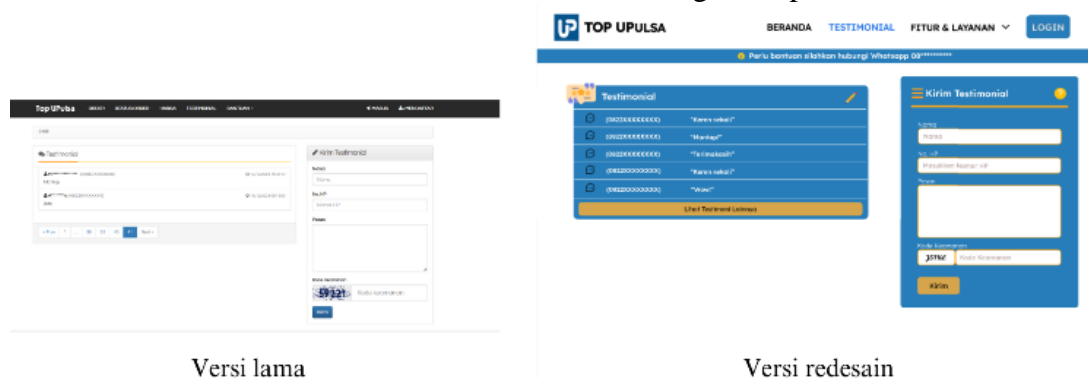
Perbandingan desain versi lama dan versi redesain halaman harga aplikasi web Upulsa.com terdapat pada Gambar 5. Pada halaman ini Peneliti memberikan warna biru dan menambah ikon-ikon agar tampilan lebih menarik.



Gambar 5. Perbandingan Desain Halaman Harga

5. Testimonial

Perbandingan desain versi lama dan versi redesain halaman testimonial aplikasi web Upulsa.com terdapat pada gambar 6. Pada halaman ini Peneliti memberikan warna biru dan menambah ikon-ikon agar tampilan lebih menarik.



Gambar 6. Perbandingan Desain Halaman Testimonial

Evaluasi Hasil Redesain

Pada tahapan ini, dilakukan kembali evaluasi terhadap hasil redesain. Evaluasi ini melibatkan partisipan yang sama dengan tahapan evaluasi sebelumnya.

1. Observasi Hasil Redesain

Pada tahapan observasi ini partisipan yang sudah dipilih diminta kembali untuk mengobservasi hasil redesain. Tahapan ini diharapkan agar pengguna dapat berinteraksi dengan hasil redesain untuk mendapatkan feedback. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan bahwa partisipan berhasil menjalankan tugas sesuai *user journey* yang sudah ditetapkan oleh penulis. Semua partisipan melaksanakan tugas dengan cara yang konsisten dalam mengeksekusi *user story*. Dapat disimpulkan tidak ada hambatan bagi partisipan dalam menjalankan versi redesain.

2. Wawancara Hasil Redesain

Pada tahapan wawancara ini, penulis melakukan wawancara kembali kepada para partisipan mengenai hasil redesain. Berdasarkan hasil wawancara partisipan terhadap hasil redesain, dapat disimpulkan bahwa pengguna menyukai fitur yang

ditampilkan dengan baik, tampilan yang berwarna, dan pengalaman pengguna yang nyaman. Meskipun terdapat catatan mengenai beberapa bagian informasi berupa teks yang cukup panjang. Peletakan elemen yang lebih menarik serta font yang baik turut mendapatkan respon positif. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Wawancara Hasil Redesain

Nama	Partisipan	Hal yang disukai	Hal yang tidak disukai
Dicky	1	Fitur ditampilkan dengan baik, tampilan berwarna, dan pengalaman pengguna nyaman.	Tidak ada
Gian	2	Pemilihan warna baik dan nyaman dilihat, tampilan lebih menarik.	Beberapa bagian informasi berupa teks yang cukup panjang
Riza	3	Warna yang menarik	Tidak ada
Amanda	4	Peletakan menarik, dan <i>font</i> yang baik	Tidak ada
Rais	5	Menarik dari segi estetika dan efisiensi, perbaikan yang cukup baik	<i>Highlight</i> produk kurang

### 3. Pengujian Usabilitas Hasil Redesain

Setelah melakukan observasi dan wawancara, penulis meminta partisipan untuk menjawab pertanyaan pengujian usabilitas untuk versi hasil redesain. Berikut hasil pengujian usabilitasnya.

Tabel 5. SUS Hasil Redesain

No.	Pertanyaan	Partisipan				
		1	2	3	4	5
1	Pertanyaan 1	4	4	4	5	3
2	Pertanyaan 2	1	2	2	2	2
3	Pertanyaan 3	5	5	4	5	5
4	Pertanyaan 4	2	2	1	2	2
5	Pertanyaan 5	4	3	4	4	4
6	Pertanyaan 6	2	2	2	1	2
7	Pertanyaan 7	4	4	3	4	4
8	Pertanyaan 8	1	1	2	1	1
9	Pertanyaan 9	5	5	4	5	4
10	Pertanyaan 10	1	2	3	2	2
	Skor SUS	87.5	80.0	72.5	90.0	77.5
	Rata-rata	81.5				
	Predikat	Sangat Baik				

Berdasarkan hasil pengujian usability hasil redesign mendapatkan skor 81.5 dan berpredikat sangat baik. Hasil pengujian ini mencerminkan kepuasan dan pengalaman pengguna yang positif secara keseluruhan dan juga meningkatkan usability dari web.

## KESIMPULAN

Dengan dilakukannya evaluasi dan redesign UI/UX aplikasi web Upulsa.com dapat diambil kesimpulan: 1) Pentingnya evaluasi dan redesign berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas aplikasi web. 2) Proses evaluasi penting untuk melakukan redesign dikarenakan *feedback* yang dihasilkan dari evaluasi akan menjadi panduan dalam melakukan redesign.

## REFERENSI

- [1] K. A. Winata, "SCAFFOLDING : Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme TUNTUTAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4 . 0 Koko Adya Winata UIN Sunan Gunung Djati Bandung SCAFFOLDING : Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme," *SCAFFOLDING J. Pendidik. Islam dan Multikulturalisme*, vol. 2, no. 1, pp. 12–24, 2020.
- [2] A. P. Nabilah, K. N. Fitri, R. K. Primastuti, R. T. Khoirunnisaa, A. Anju, and E. Ernawati, "Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa," *Populika*, vol. 9, no. 2, pp. 13–22, 2021, doi: 10.37631/populika.v9i2.388.
- [3] A. Rachman and J. Sutopo, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur," *Semant. Tek. Inf.*, vol. 9, no. 2, p. 139, 2023, doi: 10.55679/semantik.v9i2.45878.
- [4] T. O. Boucher and A. Yalçin, "Design of a User Interface," *Des. Ind. Inf. Syst.*, pp. 163–259, 2006, doi: 10.1016/b978-012370492-4/50006-4.
- [5] M. Hassenzahl, "User Experience and Experience Design," no. January, 2016.
- [6] D. C. Yen and W. S. Davis, "User interface design," *Inf. Syst. Consult. Handb.*, vol. 2, no. 2, pp. 375–385, 2020, doi: 10.1201/9781420049107-48.
- [7] N. Hamidli, "Introduction to UI / UX Design : Key Concepts and Principles," pp. 1–18, 2023.
- [8] Q. Aynayya, M. C. Saputra, and D. Pramono, "Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website Seleksi Mahasiswa ( SELMA ) Universitas Brawijaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 4, pp. 1446–1456, 2018.
- [9] M. Ramadhana Dwi Wahyuan, "Redesign User Experience Sistem Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Program Studi Informatika Program Sarjana Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd)," 2022.
- [10] D. Erlansyah, "Redesain Website Si-Puma (Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat) Pada Kabupaten Banyuwangi Menggunakan Metode Design Thingking," vol. 14, no. 03, pp. 672–682, 2023.
- [11] A. M. Moreno and A. Yagüe, "Agile user stories enriched with usability," *Lect. Notes Bus. Inf. Process.*, vol. 111 LNBIP, pp. 168–176, 2012, doi: 10.1007/978-3-642-30350-0\_12.
- [12] A. W. Cowley, "IUPS--a retrospective.," *Physiologist*, vol. 49, no. 3, pp. 171–173, 2006.