

Usability Study pada Rancangan Website “Jelajah”

Gabriella Cenasta

Program Studi Desain Produk,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01025210015@student.uph.edu

Naila Irfana Al Adawiya

Program Studi Desain Produk,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01025210001@student.uph.edu

Ginaya Eka Putri

Program Studi Desain Produk,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01025210004@student.uph.edu

Devanny Gumulya

Program Studi Desain Produk,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
devanny.gumulya@uph.edu

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji aspek usability pada rancangan website “Jelajah”, sebuah platform untuk mencari layanan belajar keahlian tertentu seperti belajar keramik/ desain perhiasan/memasak makanan tradisional terutama dia area wisata seperti Bali, Yogyakarta untuk berbagai kelompok usia, agar user dapat berwisata tapi juga dapat mendapatkan pengetahuan dan keahlian baru.

Tujuan utama dari studi ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan platform tersebut. Penelitian ini menggunakan metode usability testing yang melibatkan berbagai kelompok user dengan tingkat familiaritas terhadap platform sejenis yang berbeda - beda.

Proses pengujian mencakup evaluasi navigasi, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur yang disediakan. Data dikumpulkan melalui platform usability testing “Maze”. Hasil studi menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas dengan desain antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan. Namun, beberapa perbaikan masih diperlukan, terutama dalam di alur proses reservasi workshop yang masih dianggap membingungkan bagi beberapa user.

Kesimpulannya, platform “Jelajah” memiliki potensi besar untuk menjadi sarana edukasi dan sosial yang efektif, namun perlu dilakukan beberapa penyesuaian untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Studi ini

memberikan rekomendasi konkret untuk perbaikan lebih lanjut dan menekankan pentingnya melibatkan pengguna dalam proses pengembangan berkelanjutan dari desain website.

Kata Kunci: Jelajah, *Workshop*, *Usability Testing*

PENDAHULUAN

Kebahagiaan dari memiliki barang baru seperti sepatu atau ponsel pintar sering kali bersifat sementara karena manusia cenderung cepat beradaptasi dengan barang tersebut. Sebuah penelitian oleh Desmet (2010) menunjukkan bahwa orang lebih sering menyebutkan kegiatan daripada produk sebagai sumber kebahagiaan. Studi-studi dalam psikologi positif juga mendukung pandangan bahwa kebahagiaan yang mendalam jarang datang dari kepemilikan barang, dan materialisme cenderung menjadi prediktor ketidakbahagiaan. Produk dengan nilai pengalaman emosional mungkin memiliki potensi untuk meningkatkan kebahagiaan secara berkelanjutan.

Kuesioner eksploratif menunjukkan bahwa orang lebih sering menyebutkan kegiatan seperti hobi, waktu dengan orang tercinta, dan kreativitas sebagai sumber kebahagiaan. Produk sering kali dianggap sebagai sumber daya yang mendukung kegiatan-kegiatan ini, bukan sebagai sumber kebahagiaan itu sendiri. Misalnya, berlayar membuat seseorang bahagia, dan untuk berlayar, seseorang membutuhkan perahu. Oleh karena itu, desain produk harus berfokus pada aspek kegunaan, estetika, fungsionalitas, dan emosi untuk berkontribusi pada kebahagiaan.

Website “Jelajah” dirancang sebagai platform untuk mengeksplorasi berbagai *workshop* di seluruh kota Indonesia. Melalui kegiatan *workshop* yang menyenangkan, sebagian dana akan didonasikan untuk panti asuhan terdaftar. Website ini cocok untuk semua kalangan umur dan bertujuan memperkenalkan budaya nusantara kepada turis melalui pengalaman tradisional khas Indonesia. “Jelajah” dirancang untuk digunakan kapanpun dan dimanapun, menawarkan berbagai *workshop* yang sesuai untuk kegiatan keluarga.




Platform “Jelajah” menerapkan prinsip *Design for Happiness* menurut Desmet (2011), yang memperhatikan empat komponen utama: pengembangan talenta dan keahlian, menciptakan kesenangan melalui kegiatan *workshop*, ruang untuk mengekspresikan nilai-nilai pribadi, dan kontribusi positif bagi orang lain. Dengan demikian, platform ini memfasilitasi kegiatan *workshop* bertema nusantara yang menciptakan kebahagiaan serta dampak positif melalui kegiatan amal yang diadakan.

Berdasarkan wawancara dengan enam individu berusia 20-26 tahun, ditemukan bahwa mereka tertarik mengikuti *workshop* dan menyukai konsep *website* “Jelajah”. Platform ini menawarkan ide dan konsep yang menarik bagi kalangan muda, menjadikannya pilihan yang disukai untuk mengeksplorasi kegiatan kreatif dan bermanfaat.

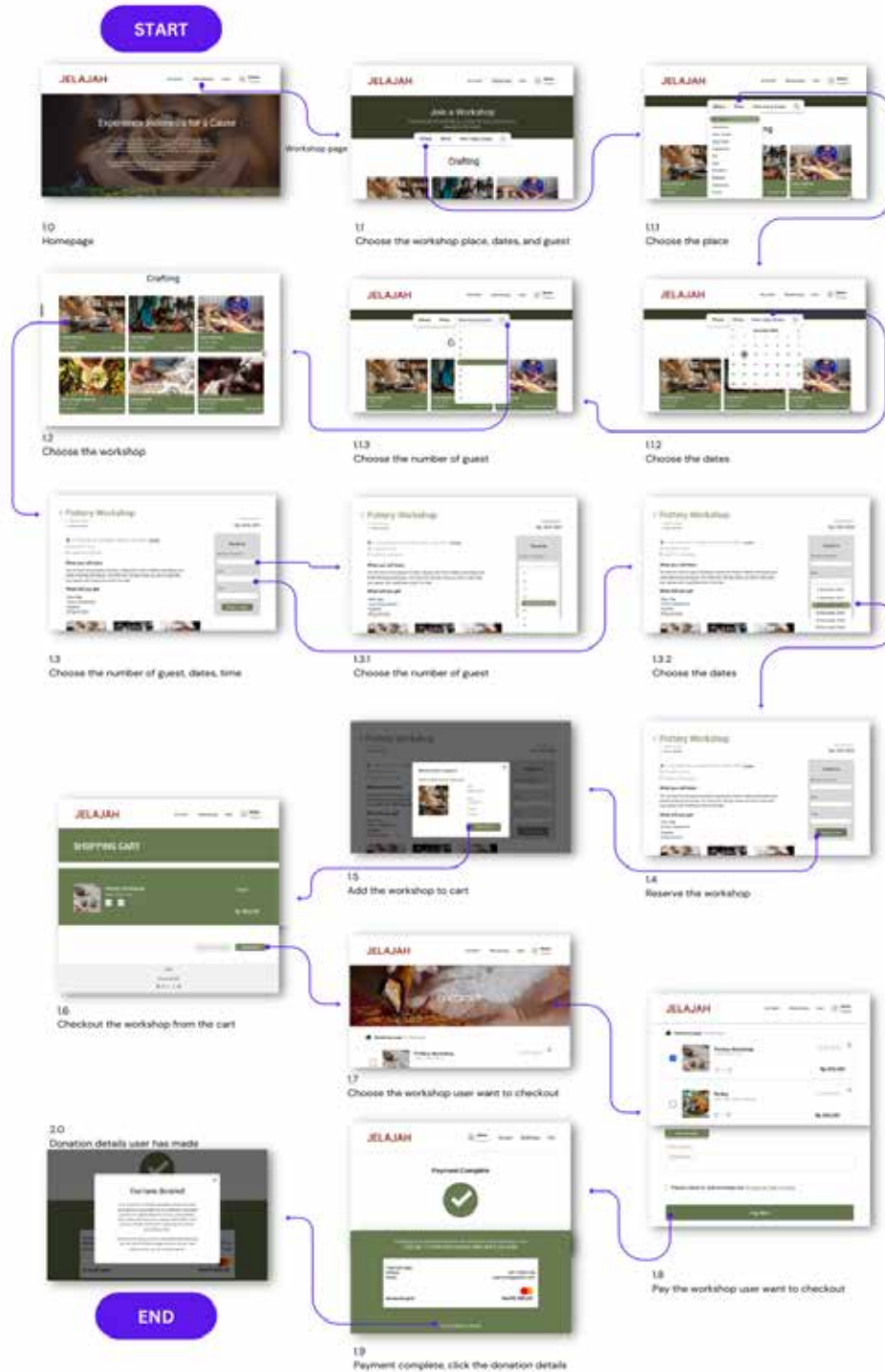
Adapun fitur – fitur yang terdapat pada platform “Jelajah” mencakup :

1. Fitur *Add Wishlist* untuk mengumpulkan atau menandai workshop-workshop yang kita sukai atau kita tertarik. Fitur ini juga memudahkan kita untuk mengumpulkan dan mencari *workshop* sudah kita masukkan ke *wishlist*.
2. Fitur *Text Field* untuk menulis ulasan *workshop* yang telah diikuti, agar dapat membantu user lain dalam mempertimbangkan *workshop* yang akan diikuti dan juga membantu memberikan masukan agar kegiatan *workshop* tersebut bisa berkembang.
3. Fitur *Progress Bar* untuk memantau progres kita setiap kita telah mengikuti *workshop*. Di setiap level nya kita juga mendapatkan privilese yang berbeda.
4. Fitur *Accomplished Skills* untuk melihat kemampuan – kemampuan yang telah kita pelajari dan kita peroleh dari *workshop* yang telah diikuti.
5. Fitur *Carrousel Images* untuk melihat foto-foto tentang *workshop* secara mudah. Isi foto adalah foto-foto yang menunjukkan kegiatan dan hasil *workshop* tersebut.

Tabel 1 Website Jelajah.

<i>DFH Principle</i>	<i>UI COMPONENT</i>	Tampilan di <i>Website</i>
<i>Happiness relies on the goals people choose and their reasons for pursuing them.</i>	<i>Add Wishlist Text field</i>	
<i>The focus of DFH is on enjoying the process, not just the end goal of happiness.</i>	<i>Progress bar Accomplished skills</i>	
<i>Variation is key because no matter what it is that makes you happy, you can get bored of it after a while.</i>	<i>Carrousel images</i>	

User flow fungsi utama website *Jelajah* adalah untuk *reserve workshop* dengan memilih jumlah participant, tanggal *workshop*, dan juga waktu *workshop*. User dapat melihat donasi yang telah dilakukan dari pesanan yang telah dilakukan.



Gambar 1 User Flow Website Jelajah

Tujuan paper ini adalah sebagai berikut.

1. Menguji kelayakan pengalaman user pada website *Jelajah* yang sudah didesain melalui *usability study* website untuk mengetahui apakah berhasil membantu meningkatkan kembali kesadaran akan kerajinan dan kuliner tradisional khas Indonesia.
2. Mendeteksi area di mana pengguna mengalami kesulitan atau kebingungan saat menggunakan *website*, sehingga perbaikan dapat dilakukan.
3. Memastikan bahwa struktur dan navigasi website logis dan intuitif, sehingga pengguna dapat menemukan informasi atau layanan yang mereka cari dengan mudah.
4. Memastikan bahwa desain antarmuka dan fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

KAJIAN TEORI

Usability Study

Menurut Benjamin B. Bederson dan Ben Shneiderman (2003), *“The goals of usability study were to examine the initial design ideas of the products in order to see if the user interface design could be improved, and to compare its overall usability against an existing product.”*

Menurut Gobinda G. Chowdhury, Sudatta Chowdhury (2011), *“A usability study may be conducted to assess an entire information product or service with reference to all its features and functionalities, or it may be conducted to assess one or more of its specific features. Alternatively, a usability study may be conducted to compare various information products and services or comparable features of some selected information products and services, for example only the search interface and search options of comparable products as opposed to every feature and functionality.”*

Menurut Jennifer Emanuel (2013), *“Usability studies are a form of library evaluation that are often passed off as research. However, at its core, usability is an evaluation method, not a research method. The goal is to make an argument that usability studies can be a valid form of scholarly research if certain limitations inherent in usability studies are addressed in the research design.”*

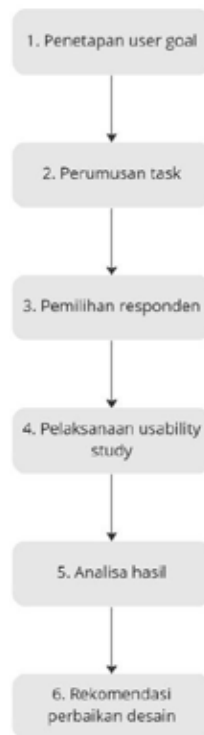
Usability study adalah metode evaluasi untuk menilai kesesuaian desain awal suatu produk dengan fitur-fiturnya dan membandingkan kegunaannya dengan produk alternatif. Penelitian ini dapat mencakup penilaian menyeluruh terhadap semua fitur atau fokus pada elemen tertentu, serta membandingkan berbagai produk informasi berdasarkan fitur yang sebanding.

Usability study penting untuk memastikan desain produk dapat ditingkatkan berdasarkan feedback pengguna, menghasilkan produk akhir yang matang dan siap digunakan. Terdapat dua jenis *usability study*: *moderated* dan *unmoderated*. *Moderated* melibatkan fasilitator yang memandu peserta, sedangkan *unmoderated* memungkinkan peserta menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa

interaksi langsung dengan fasilitator. Penelitian ini menggunakan usability study unmoderated. Penelitian ini fokus pada tiga metrik *usability study*: *efficiency* (durasi singkat untuk menyelesaikan tugas), *effectiveness* (jumlah kesalahan selama tugas), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna terhadap produk). Task-task dalam usability study digunakan untuk mengevaluasi interaksi pengguna dengan produk, mencakup efisiensi penggunaan, kemudahan memahami produk, dan kepuasan pengguna. Hasil dari task ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain dan fungsi produk akhir.

METODOLOGI

Jenis metode penelitian yang digunakan untuk menyusun jurnal penelitian ini adalah *unmoderated usability study*, yaitu studi yang tidak dimoderatori dan melibatkan peserta dalam menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa interaksi langsung dengan fasilitator.



Gambar 2 Tahapan Metodologi.

Task 1: Pada *workshop page*, anda mereservasi *Pottery workshop* dengan 1 *guest* pada tanggal 2 Desember 2023 pukul 10:00 WITA, setelah memasukan detail reservasinya, tekan button *Reserve now!*

Dari skala 1 - 5 (sangat tidak mudah – tidak mudah – cukup – mudah – sangat mudah) seberapa mudah Anda mengerjakan *task* ini?

Bagian apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam mengerjakan *task* ini?

Task 2: Anda mendadak tidak bisa mengikuti *workshop* pada hari yang sudah di *reserve*, maka anda mencoba *cancel workshop* yang sudah di *reserve* pada

reservation page. Buka navigasi *account* pada header, pilih navigasi *reservation* lalu tekan button *cancel reservation*, kembali tekan *cancel reservation* pada saat *cancellation notice!*

Dari skala 1 - 5 (sangat tidak mudah – tidak mudah – cukup – mudah – sangat mudah) seberapa mudah Anda mengerjakan task ini?
Bagian apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam mengerjakan *task* ini?

Task 3: Anda telah mengikuti berbagai macam *workshop*, dari *workshop* yang telah diikuti anda dapat melihat skill yang didapatkan. Anda membuka navigasi *account* pada *header*, pilih *manage account*, dan tekan button *accomplished skills!*

Dari skala 1 - 5 (sangat tidak mudah – tidak mudah – cukup – mudah – sangat mudah) seberapa mudah Anda mengerjakan *task* ini?

Bagian apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam mengerjakan *task* ini?

Pertanyaan Kesimpulan:

1. Dari skala 1 - 5 apakah menurut anda *website Jelajah* membantu anda dalam mencari *workshop* yang diinginkan dengan mudah sekaligus berdonasi untuk orang yang membutuhkan?
2. Dari skala 1 - 5 apakah menurut anda *website Jelajah* dapat membantu meningkatkan kembali kesadaran akan kerajinan dan kuliner tradisional khas Indonesia?
3. Dari skala 1 - 5 Bagaimana Anda menilai *website Jelajah* secara keseluruhan dalam hal tampilan?
4. Dari skala 1 - 5 Bagaimana Anda menilai *website Jelajah* secara keseluruhan dalam hal kemudahan penggunaan?
5. Apakah anda memiliki kritik serta saran untuk *website Jelajah*?

PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil UAT yang telah dilakukan kepada 6 responden dengan kategori yang berbeda yaitu Beginner, Intermediate, dan Advance, task termudah bagi keenam user adalah task 3, yaitu task mengenai fitur *accomplished skill*, dengan perintah “Anda telah mengikuti berbagai macam *workshop*, dari *workshop* yang telah diikuti anda dapat melihat skill yang didapatkan. Anda membuka navigasi *account* pada *header*, pilih *manage account*, dan tekan button *accomplished skills!*”. Sedangkan task tersulit bagi user adalah task 1, yaitu task mengenai reservasi *workshop*, dengan perintah “Pada *workshop page*, anda mereservasi Pottery *workshop* dengan 1 *guest* pada tanggal 2 Desember 2023 pukul 10:00 WITA, setelah memasukan detail reservasinya, tekan button *Reserve now!*”.

Kendala yang terjadi mayoritas berada di *task 1*, pada halaman *workshop page* dan *workshop detail page*, dimana pada saat menekan *button* pilihan destinasi, tanggal, waktu serta jumlah *guest*, user kesulitan dalam memilihnya dan menekan pilihan pilihan lain karena path yang kami susun banyak menggunakan komponen

komponen yang mungkin membingungkan bagi user. Untuk rata rata waktu pengerjaan pada *task 1* adalah 1 menit, untuk *task 2* adalah 28 detik, untuk *task 3* adalah 16 detik. Sedangkan untuk skala kemudahan pengoperasian *website* adalah 4.8.



Gambar 3 Tampilan *Heatmap* dari *Landing Page*.

Tampilan *heatmap* dari *landing page*, bila dilihat dari gambar heatmap maka perhatian user terbesar ada pada lokasi yang ingin mereka tuju, pilihan-pilihan *workshops*, dan *button* pada lokasi, *guest*, dan tanggal *workshop* yang ingin ditentukan. Dari data – data *open ended* yang sudah diberikan kepada user, rata-rata dari respon mereka terhadap *website* ini adalah sudah cukup untuk dipahami dan rata-rata semua menjawab bahwa *website* ini cukup mudah untuk digunakan, jadi dapat disimpulkan bahwa *website* ini cukup fleksibel untuk orang-orang yang ingin mengikuti *workshop*.

Berdasarkan pertanyaan mengenai kemampuan *website* menjawab masalah pertama “Membantu meningkatkan kembali kesadaran akan kerajinan dan kuliner tradisional khas Indonesia”, rata rata user memilih skala 5 yaitu sangat membantu. Untuk pertanyaan kedua mengenai kemampuan *website* menjawab masalah dan goal “Membantu orang orang yang membutuhkan pada institusi sosial dari beberapa hasil pemasukan *workshop*”, rata rata user memilih skala 5 yaitu sangat membantu dan lainnya memilih skala 4 yaitu membantu.

Rata rata dari pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan *website* adalah skala 5 yaitu sangat mudah, sedangkan lainnya adalah skala 4 yaitu mudah.

Untuk pertanyaan mengenai penilaian tampilan *website*, user memilih skala 4 yaitu baik dan lainnya skala 5 yaitu sangat baik.

Selain pertanyaan diatas, kami telah memberikan *form* untuk seluruh user mengisi kritik dan saran terhadap *website* Jelajah, terdapat user yang memiliki saran untuk memperbaiki *prototype* dibagian reservation saat memasukan tanggal dan pilihan lainnya untuk tampilannya dapat memperlihatkan pilihan mereka.

Task 1 Pada workshop page, anda mereservasi Pottery workshop dengan 1 guest pada tanggal 2 Desember 2023 pukul 10:00 WITA, setelah memasukan detail reservasinya, tekan button Reserve now!						
Respon- den	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil (tuliskan persentase direct success)	Miss click rate
Hana	23	Pekerja Kantoran	Beginner	1 min	Indirect success	50.0%
Nauval	20	Fashion Retail	Beginner	2 min	Mission Unfinished	31.1%
Rayhan	26	Freelance designer	Intermediate	43 sec	Indirect success	0.0%
Eileen	20	Mahasiswa	Intermediate	23 sec	Indirect success	0.0%
Michelle	21	Mahasiswa	Advance	20 sec	Indirect success	0.0%
Jason	26	Pekerja Kantoran	Advance	20 sec	Indirect success	0.0%
Task 2 Anda mendadak tidak bisa mengikuti workshop pada hari yang sudah di reserve, maka anda mencoba mencancel workshop yang sudah di reserve pada reservation page. Buka navigasi account pada header, pilih navigasi reservation lalu tekan button cancel reservation, kembali tekan cancel reservation pada saat cancellation notice!						
Respon- den	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil (tuliskan persentase direct success)	Miss click rate
Hana	23	Pekerja Kantoran	Beginner	54,2 sec	Direct success 100%	0.0%
Nauval	20	Fashion Retail	Beginner	11,9	Direct success 100%	0.0%
Rayhan	26	Freelance designer	Intermediate	38,4 sec	Direct success 100%	0.0%
Eileen	20	Mahasiswa	Intermediate	9,2 sec	Direct success 100%	0.0%
Michelle	21	Mahasiswa	Advance	10 sec	Direct success 100%	0.0%
Jason	26	Pekerja Kantoran	Advance	28 sec	Direct success 100%	0.0%

Task 3	Anda telah mengikuti berbagai macam workshop, dari workshop yang telah diikuti anda dapat melihat skill yang didapatkan. Anda membuka navigasi account pada header, pilih manage account, dan tekan button accomplished skills!					
Respon- den	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil (tuliskan persentase direct success)	Miss click rate
Hana	23	Pekerja Kantoran	Beginner	23 sec	Direct success 100%	0.0%
Nauval	20	Fashion Retail	Beginner	14.1 sec	Direct Success 100%	50%
Rayhan	26	Freelanc designer	Intermediate	19,2 sec	Direct success 100%	0.0%
Eileen	20	Mahasiswa	Intermediate	10,2 sec	Direct Success 100%	0.0%
Michelle	21	Mahasiswa	Advance	13 sec	Direct success 100%	0.0%
Jason	26	Pekerja Kantoran	Advance	15 sec	Direct success 100%	0.0%

Apabila dilihat dan dibandingkan dari kategori user, maka dapat dilihat bahwa *advance user* lebih berhasil pada *task 3* dibandingkan dengan *user beginner*, waktu yang dibutuhkan juga cenderung lebih cepat untuk *user advance* dibandingkan *user beginner*.

Pembahasan

Dari hasil *usability study* dapat disimpulkan bahwa task tersulit adalah *task 1*, dilihat dari *user testing maze* yang sudah dibuat, durasi user rata-rata lumayan memakan waktu yang lama dibandingkan dengan *task 2* & juga *3*. Jika dilihat dari *tester path* pada *task 1*, terdapat 39.9% *misclick's page* sedangkan pada *task 2* & *task 3* *misclick* rate lebih minim dibandingkan dengan *task 1*.

Tampilan dan *UI component* yang masih membingungkan user ada di *workshop page* & *workshop detail page* dari data & heatmap yang tertera pada *maze*. User masih kebingungan dengan *flow* & *path* yang sudah dibuat, contohnya pada bagian destinasi, tanggal, waktu, serta jumlah guest yang di mana pada saat menekan button, user terlihat kesulitan karena komponen-komponen yang dibuat terlalu banyak sehingga user kebingungan saat melakukan *testing* pada *page* tersebut. Seperti yang dicantumkan pada hasil/data pembahasan diatas, rata-rata waktu pengerjaan pada *task 1* adalah 1 menit, untuk *task 2* adalah 28 detik, sedangkan untuk *task 3* adalah 16 detik.

Berdasarkan temuan dari studi usability yang mengidentifikasi tampilan dan komponen UI yang membingungkan pengguna pada halaman *workshop* dan detail *workshop*, serta kesulitan pengguna dalam alur dan jalur yang sudah dibuat,

berikut adalah beberapa rekomendasi desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna:

1. Simplifikasi Layout dan Komponen UI

- Pengurangan Komponen yang Tidak Diperlukan: Kurangi jumlah komponen pada halaman destinasi, tanggal, waktu, dan jumlah tamu. Hanya tampilkan elemen yang benar-benar diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- Grup Elemen yang Relevan: Kelompokkan elemen yang terkait untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan mengakses informasi. Misalnya, tempatkan semua informasi terkait tanggal dan waktu dalam satu kelompok.

2. Optimasi Navigasi dan Alur Pengguna

- Petunjuk Langkah demi Langkah: Berikan petunjuk atau instruksi langkah demi langkah untuk membantu pengguna dalam mengisi informasi yang diperlukan. Ini dapat berupa tooltip atau wizard yang menjelaskan setiap langkah.
- Indikator Progres: Tambahkan indikator progres yang menunjukkan kepada pengguna di mana mereka berada dalam proses pemesanan, membantu mereka memahami alur dan apa yang harus dilakukan selanjutnya.

3. Peningkatan Visual dan Hierarki Informasi

- Kontras: Gunakan kontras warna yang lebih jelas untuk tombol dan elemen interaktif lainnya sehingga lebih mudah dikenali. Sorot elemen penting seperti tombol “lanjutkan” atau “submit” dengan warna yang mencolok.
- Ukuran dan Spasi: Sesuaikan ukuran teks dan spasi antar elemen untuk memastikan bahwa informasi mudah dibaca dan tidak terlalu berdekatan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari keseluruhan proses yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *website Jelajah* sudah dapat menjawab permasalahan umum bagi orang-orang yang sering mengikuti *workshop*. Seringkali, kita minim akan informasi tentang *workshop* ketika kita pergi berwisata ke daerah atau di luar ibukota.

Website Jelajah dapat membantu untuk mengakses informasi tentang *workshop*, dan bahkan kita dapat membuat reservasi *workshop* tersebut melalui *Jelajah* sehingga kita bisa menikmati liburan ke suatu daerah tersebut dengan maksimal dan juga mendapatkan wawasan. *Website Jelajah* dapat membantu meningkatkan kesadaran akan kerajinan dan kuliner tradisional khas Indonesia. Dari situ lah kita mencapai goal dalam *design for happiness*. Agar desain semakin sempurna maka rekomendasi pengembangan fitur kedepannya adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan dokumentasi donasi yang tersalurkan agar user mengetahui bahwa dana benar-benar tersalurkan
2. Reservasi *workshop* untuk bisa diubah tanggal nya tanpa perlu cancel supaya menghindari biaya yang hangus atau jika tertinggal *workshop*nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Benjamin B. Bederson, & Ben Shneiderman. (2003). *The Craft of Information Visualization : Readings and Reflections*. Morgan Kaufmann.
- Emanuel, J. (2013). *Usability testing in libraries: methods, limitations, and implications*. Emerald Group Publishing Limited.
- Gobinda G. Chowdhury, Sudatta Chowdhury. (2011). *Information Users and Usability in the Digital Age*. Facet.