



Available online at
Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi
Volume 1 | Issue 1 bulan dan tahun

JSIA

Jurnal Sistem
Informasi &
Aplikasi

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN ANTARMUKA WEBSITE ELSAM DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Alifia Laksita Maheswari¹, Krisnanik Krisnanik²
^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
alifialaksitam@upnvj.ac.id¹, erlykrisnanik@upnvj.ac.id²

Jl Rs Fatmawati No 1 Jaksel

Keywords:

*up to 5 keywords,
italicized, separated by
commas.*

Abstract

ELSAM is an institution engaged in education Human Rights. On its website, ELSAM has a main role as a forum for the Indonesian people to know knowledge and control existing human rights issues, on this website the public can easily get publication information related to research or human rights studies. A website can be said to be good not only in terms of how the appearance is shown, but how a website can provide maximum benefits for users. Users will access a website again if the website has met the expected expectations, and until now no analysis has been carried out for the ELSAM website. Therefore, this study was conducted with the aim of knowing user ratings of ELSAM website user experience. In this study using the User Centered Design (UCD) method with the help of User Experience Questionnaire (UEQ) as a user experience measurement tool. The output of this research is in the form of suggestions for a new interface in the form of a prototype that can be used as a reference for ELSAM in developing its website.

Kata Kunci:

*Antarmuka, Website,
ELSAM, Prototyping,
User Centered Design*

Abstrak

ELSAM ialah suatu lembaga yang bergerak pada bidang pendidikan Hak Asasi Manusia (HAM). Dalam websitenya, ELSAM memiliki peranan utama sebagai wadah bagi masyarakat indonesia untuk mengetahui ilmu serta mengawal isu HAM yang ada, pada website ini masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi publikasi terkait riset atau kajian HAM. Suatu website dapat dikatakan baik tidak hanya dari sisi bagaimana tampilan yang ditunjukkan, tetapi bagaimana sebuah website dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi pengguna. Pengguna akan mengakses kembali suatu website apabila website

tersebut sudah memenuhi ekspektasi yang diharapkan, dan sampai saat ini belum pernah dilakukan analisis untuk website ELSAM. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui penilaian pengguna terhadap user experience website ELSAM. Dalam penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) dengan bantuan User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai tools pengukuran user experience. Luaran dari penelitian ini berupa saran tampilan antarmuka baru berbentuk prototype yang dapat dijadikan acuan ELSAM dalam mengembangkan websitenya.

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, kini *website* menjadi hal wajib untuk dimiliki serta dikembangkan secara berkelanjutan oleh tiap instansi. Dalam *websitenya*, ELSAM memiliki peranan utama sebagai wadah bagi masyarakat indonesia untuk mengetahui ilmu serta mengawal isu Hak Asasi Manusia (HAM) yang ada. HAM merupakan hak yang melekat pada tiap insan manusia. HAM bertujuan melindungi martabat serta kebebasan manusia, yang dalam pelaksanaannya HAM bersifat *universal* berlaku untuk semua manusia tanpa terkecuali yang harus dihargai serta dijunjung tinggi [1]. Pada *website* ELSAM masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi publikasi terkait riset atau kajian HAM.

Suatu *website* dapat dikatakan baik tidak hanya dari sisi bagaimana tampilan yang ditunjukkan, tetapi bagaimana sebuah *website* dapat memberikan manfaat maksimal bagi pengguna. Apabila sebuah *website* memiliki *User Experience* (UX) yang baik, maka dapat meningkatkan kemungkinan pengguna untuk berkunjung kembali. Pengujian UX memiliki manfaat untuk mengetahui sejauh apa *website* dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta seberapa paham pengguna dengan desain ataupun fitur yang ada pada *website* [2]. Namun sampai saat ini belum pernah dilakukan pengujian terukur terhadap *User Experience website* ELSAM serta upaya pengembangan *design website* yang sesuai dengan keinginan juga kebutuhan pengguna, berdasarkan alasan tersebut sudah semestinya dilakukan penelitian terkait dengan pengalaman serta pemahaman pengguna dalam berinteraksi dengan *website* elsam.or.id.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk kerangka penelitiannya, penggunaan metode ini bertujuan agar hasil dari penelitian ini dapat mewakili apa saja kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna, karena dalam prosesnya UCD melibatkan pengguna [3]. Serta guna menunjang penelitian menjadi lebih terukur dan jelas, peneliti juga menerapkan *tools* analisis lain yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ), mengingat dalam metode UEQ terdapat 26 instrumen pertanyaan yang memberikan luaran berupa aspek pada *website* yang membutuhkan perbaikan secara spesifik [4]. Sehingga dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi saran untuk *website* ELSAM dalam mengembangkan *website*-nya.

2. Landasan Teori

2.1 *User Experience*

User Experience merupakan pengalaman pengguna ketika sedang berinteraksi dengan suatu sistem ataupun produk digital. Menjelaskan hal apasaja yang dirasakan oleh

pengguna baik sebelum, sedang dan sesuai berinteraksi dengan sistem. Sebuah sistem dapat dikatakan memiliki *User Experience* yang baik bila memiliki *User Interface* yang responsif [2].

2.2 *User Interface*

Suatu tampilan ataupun perantara yang digunakan untuk berinteraksi dengan sistem merupakan pengertian dari *User Interface*. *User Interface* berperan penting dalam suatu sistem untuk memberikan kesan awal yang baik, berawal dari kesan awal ini dapat memikat atensi calon pengguna dan mampu dijadikan suatu kelebihan untuk bersaing dengan kompetitor lain [5].

2.3 *Website*

Website dapat diumpamakan seperti buku dengan tema tertentu karena *website* merupakan tempat untuk menyimpan dan membagikan data serta informasi berdasarkan suatu topik [6]. *Website* merupakan sebuah situs yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh seluruh orang dari penjuru dunia. *Website* terdiri dari beberapa halaman *web* yang berkesinambungan satu sama lain yang kemudian terangkum menjadi sebuah domain atau sub domain yang berada di dalam *World-Wide-Web* (*www*).

2.4 *Redesign*

Re-design merupakan suatu upaya pembaharuan atau penyegaran dari segi estetika dan fungsionalitas yang merujuk dari bentuk desain yang lama kemudian diubah tampilan menjadi lebih baru dengan tujuan dapat memenuhi goals tertentu, meningkatkan fitur dari sebuah tampilan, serta diharapkan dapat memenuhi kekurangan yang ada guna memaksimalkan nilai produk [6].

2.5 *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) yaitu metode yang diaplikasikan untuk merancang suatu sistem atau aplikasi dengan tujuan meningkatkan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Yang dalam prosesnya UCD mengedepankan kebutuhan pengguna dengan melibatkan pengguna dalam setiap prosesnya [3]. Metode UCD berjalan dengan mengumpulkan informasi dari pengguna terkait perilaku, kebiasaan, serta pendapat pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

2.6 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

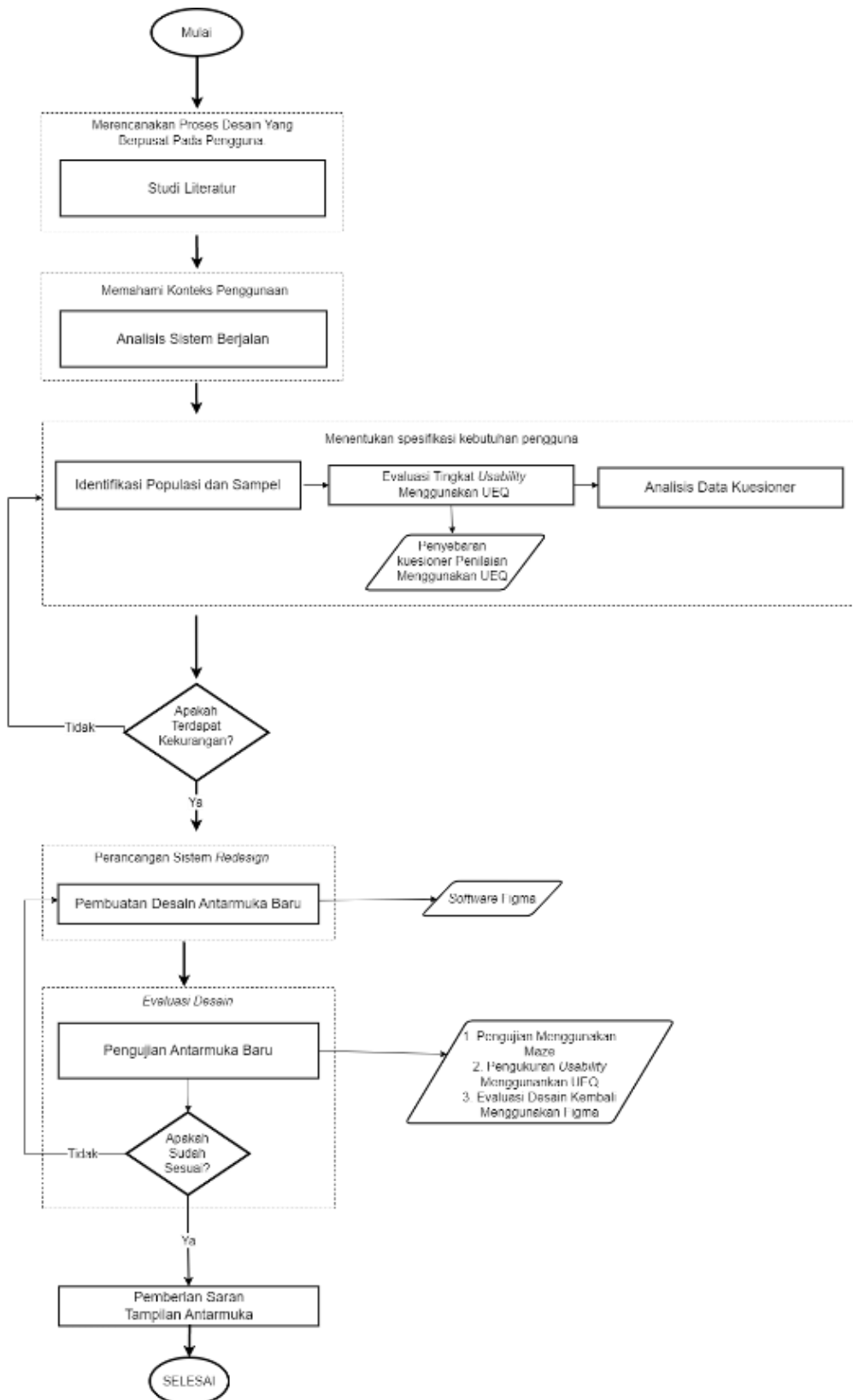
UEQ ialah alat bantu yang termasuk ke dalam bagian dari *usability test* klasik yang digunakan untuk mengumpulkan penilaian komprehensif UX dari sisi manfaat serta pengalaman pengguna. UEQ merupakan pendekatan dengan menggunakan kuesioner yang membantu memberikan penilaian sederhana dan cepat untuk mendapatkan ekspresi perasaan pengguna [4].

3. Metodologi Penelitian

User Centered Design (UCD) memiliki 5 tahapan : [7]

- a) *Plan the Human-Centered Design Process*
Dalam tahapan pertama dilaksanakan diskusi dengan beberapa orang yang akan mengerjakan proyek dan berkomitmen untuk menjalankannya dengan berdasar pada pengguna. orang-orang ini memiliki ketentuan yaitu harus paham mengenai metode UCD.
- b) *Understand and Specify the Context of Use*
Lalu langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi pengguna mulai dari karakter saat menggunakan sistem, usia, pekerjaan, tingkat pendidikan dan lainnya. Kemudian menentukan pengguna seperti apa yang akan menggunakan sistem secara spesifik.
- c) *Specify the User Requirements*
Selanjutnya setelah mengetahui siapa pengguna yang menggunakan sistem maka dilakukan pengumpulan data dan juga riset terkait apa saja yang dibutuhkan pengguna ataupun organisasi agar ada di dalam sistem yang digambarkan dengan visual ataupun narasi.
- d) *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*
Dalam tahap keempat mulai melakukan pendesainan awal serta *prototyping* untuk memberikan gambaran terhadap solusi yang diberikan. Setelah *prototyping* ini akan dilakukan analisis kembali dari umpan balik yang diberikan oleh pengguna.
- e) *Evaluate Designs Against Requirements*
Dalam tahapan terakhir setelah menganalisis respon dari usulan yang diberikan, maka solusi desain dilakukan evaluasi dan terus dilakukan perbaikan hingga mencapai tujuan yaitu memenuhi kebutuhan pengguna.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Tahap Penelitian

4. Pembahasan

4.1 Merencanakan Proses Desain Yang Berpusat Pada Pengguna

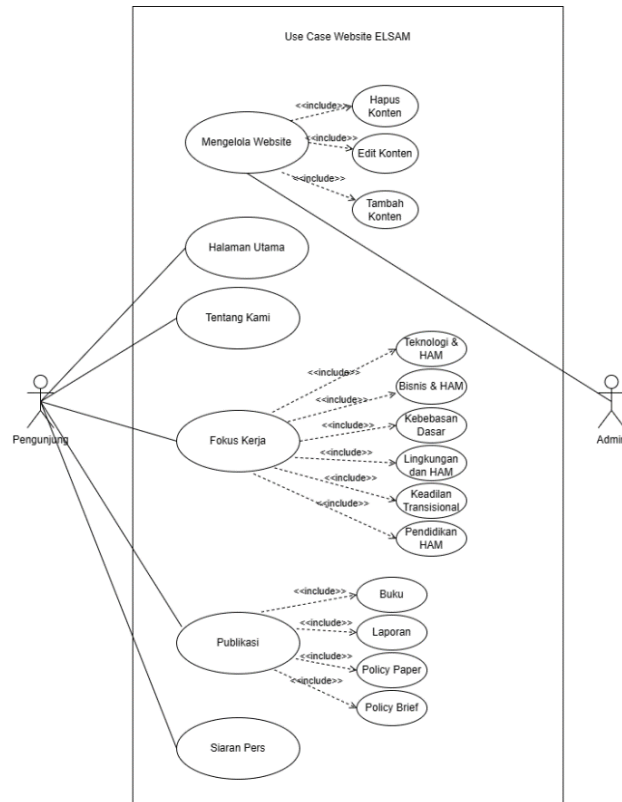
Langkah pertama yang peneliti lakukan sebelum memulai penelitian tentunya mengumpulkan informasi mengenai penelitian yang dilakukan melalui artikel, jurnal, dan buku terkait metode yang akan digunakan dengan tujuan dapat menjadi rujukan dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini akan digunakan metode *user centered design* (UCD) dengan pendekatan *user experience questionnaire* (UEQ) sebagai penilaian *usability*.

Dalam tahapan ini peneliti juga melakukan wawancara kepada pihak ELSAM guna mendapatkan informasi-informasi terkait proses bisnis organisasi, hal yang dirasakan serta harapan pihak ELSAM terhadap *website* yang dimiliki saat ini. Dari wawancara ini didapatkan informasi bahwa *website* ELSAM menjadi unsur utama dalam menjalankan proses bisnis dari organisasi. Selain itu, dalam wawancara ELSAM menyatakan bahwa belum pernah dilakukannya penelitian terkait *website* yang dimiliki baik dari sisi *user interface* ataupun *user experience*. Oleh karenanya ini merupakan hal menarik bagi peneliti untuk dapat melakukan pengujian pengukuran *usability* yang berpusat pada pengguna yang kemudian hasil pengujian akan diolah oleh peneliti untuk pemberian saran tampilan *website* untuk organisasi ELSAM yang sesuai dengan keinginan pengguna.

4.2 Memahami Konteks Penggunaan

Website ELSAM ialah sebuah *website* yang memiliki fokus untuk menyediakan berbagai informasi terkait hak asasi manusia untuk keperluan pendidikan, riset ataupun kajian. Pada *website* ini terdapat halaman utama yang memuat seluruh informasi penting pada *website*. Menu tentang kami yang menyajikan informasi terkait ELSAM, kemudian fokus kerja ELSAM yang terdiri dari : 1) HAM dan Teknologi, 2) HAM dan Bisnis, 3) Kebebasan Dasar, 4) Lingkungan dan HAM, 5) Keadilan Transisional, 6) Pendidikan HAM. Kemudian terdapat menu publikasi yang memuat tulisan yang diterbitkan oleh ELSAM dalam bentuk : 1) buku, 2) laporan, 3) *policy paper*, 4) *policy brief*. Kemudian terdapat menu siaran pers sebagai pengawalan terhadap isu-isu HAM terkini.

Dalam *website* ini terdapat 2 aktor yaitu pengunjung dan admin. *Use case* yang ada pada *website* ELSAM dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Use Case Diagram

4.3 Menentukan spesifikasi kebutuhan pengguna

4.3.1 Identifikasi Populasi dan Sampel

Peneliti menjadikan pengguna tetap *website* ELSAM yang berdomisili di Jakarta dan Depok sebagai populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 1.037 orang. Untuk penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan perhitungan slovin dengan *error tolerance* 10% maka sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang. Kemudian dalam menyebarkan kuesioner peneliti melakukan pengambilan sampel dengan teknik *stratified random sampling*, dimana teknik ini membagi populasi ke dalam kelompok-kelompok yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang mewakili setiap kelompok. Adapun rumus dalam menentukan proporsi sampel adalah :

$$N = \frac{Ns}{Nt} \times nt$$

Dimana:

- N : Besarnya sampel tiap strata
- Ns : Jumlah anggota populasi tiap strata
- Nt : Total populasinya
- nt : Besar sampel yang telah ditetapkan

Lalu didapatkan sampel untuk pengguna tetap yang berdomisili di Jakarta sebanyak 81 dan yang berdomisili di Depok sebanyak 19.

4.3.2 Evaluasi Tingkat Usability Menggunakan UEQ

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui tingkat usability dari website ELSAM. Penyebaran kuesioner ini dilakukan kepada pengguna *website* ELSAM dengan ketentuan ketuntasan responden ; 1) Merupakan pengguna tetap website

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung | 11 |
| baik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | menggembirakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | efisien | 20 |
| jelas | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | membingungkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | inovatif | 26 |

Gambar 3. Bentuk Kuesioner UEQ

Sumber : [8]

ELSAM, 2) Berusia antara 18-35 tahun, 3) Berdomisili di Jakarta atau Depok. Penyebaran kuesioner dilakukan sesuai dengan pedoman kuesioner UEQ. Adapun di bawah ini merupakan bentuk kuesioner UEQ dapat dilihat pada gambar 3 :

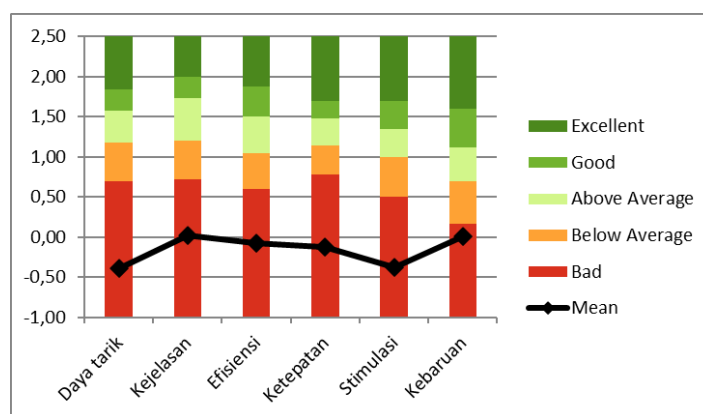
4.3.3 Analisis Data Kuesioner

Setelah mendapatkan hasil kuesioner, didapatkan sebanyak 109 responden, Kemudian hasil penilaian diinputkan ke dalam tools, tools UEQ akan langsung melakukan transformasi data mengubah nilai menjadi skala -3 untuk nilai terendah sampai dengan + 3 untuk nilai tertinggi. Hasil perhitungan untuk rata-rata, varian, dan simpangan baku dari website ELSAM saat ini dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Result Website ELSAM

| Item | Mean | Variance | Std. Dev. | No. | Left | Right | Scale |
|------|--------|----------|-----------|-----|----------------------|---------------------------|------------|
| 1 | → 0,7 | 2,6 | 1,6 | 134 | menyusahkan | menyenangkan | Daya tarik |
| 2 | → 0,5 | 2,4 | 1,5 | 134 | tak dapat dipahami | dapat dipahami | Kejelasan |
| 3 | → 0,4 | 2,3 | 1,5 | 134 | kreatif | monoton | Kebaruan |
| 4 | → 0,3 | 2,6 | 1,6 | 134 | mudah dipelajari | sulit dipelajari | Kejelasan |
| 5 | → 0,8 | 3,4 | 1,8 | 134 | bermanfaat | kurang bermanfaat | Stimulasi |
| 6 | ↓ -1,3 | 3,7 | 1,9 | 134 | membosankan | mengasyikkan | Stimulasi |
| 7 | ↓ -1,4 | 3,9 | 2,0 | 134 | tidak menarik | menarik | Stimulasi |
| 8 | ↓ -1,5 | 3,7 | 1,9 | 134 | tak dapat diprediksi | dapat diprediksi | Ketepatan |
| 9 | → 0,2 | 2,5 | 1,6 | 134 | cepat | lambat | Efisiensi |
| 10 | ↓ -1,4 | 3,7 | 1,9 | 134 | berdaya cipta | konvensional | Kebaruan |
| 11 | → 0,0 | 2,7 | 1,6 | 134 | menghalangi | mendukung | Ketepatan |
| 12 | → 0,4 | 2,3 | 1,5 | 134 | baik | buruk | Daya tarik |
| 13 | → 0,7 | 3,1 | 1,8 | 134 | rumit | sederhana | Kejelasan |
| 14 | → 0,8 | 2,6 | 1,6 | 134 | tidak disukai | menggembirakan | Daya tarik |
| 15 | → 0,6 | 2,4 | 1,5 | 134 | lazim | terdepan | Kebaruan |
| 16 | ↓ -1,5 | 3,6 | 1,9 | 134 | tidak nyaman | nyaman | Daya tarik |
| 17 | → 0,5 | 2,7 | 1,6 | 134 | aman | tidak aman | Ketepatan |
| 18 | → 0,4 | 2,6 | 1,6 | 134 | memotivasi | tidak memotivasi | Stimulasi |
| 19 | → 0,4 | 3,1 | 1,8 | 134 | memenuhi ekspektasi | tidak memenuhi ekspektasi | Ketepatan |
| 20 | → 0,5 | 2,7 | 1,6 | 134 | tidak efisien | efisien | Efisiensi |
| 21 | ↓ -1,4 | 3,7 | 1,9 | 134 | jelas | membingungkan | Kejelasan |
| 22 | → 0,5 | 2,9 | 1,7 | 134 | tidak praktis | praktis | Efisiensi |
| 23 | ↓ -1,6 | 4,0 | 2,0 | 134 | terorganisasi | berantakan | Efisiensi |
| 24 | ↓ -1,3 | 3,8 | 1,9 | 134 | atraktif | tidak atraktif | Daya tarik |
| 25 | ↓ -1,5 | 3,7 | 1,9 | 134 | ramah pengguna | tidak ramah pengguna | Daya tarik |
| 26 | → 0,5 | 3,0 | 1,7 | 134 | konservatif | inovatif | Kebaruan |

Pada tiap pertanyaan diberikan kode warna sesuai dengan kategorinya. Untuk nilai *mean* < -0,8 merepresentasikan evaluasi negatif, nilai -0,8 sampai 0,8 merepresentasikan evaluasi netral, nilai > 0,8 merepresentasikan evaluasi positif. Secara keseluruhan sub kategori website ELSAM mendapatkan nilai rata-rata yang netral. Selanjutnya yaitu perbandingan hasil nilai rata-rata dengan benchmark dapat dilihat gambar 4 :



Gambar 4. Benchmark Website ELSAM

Pada grafik perbandingan nilai rata-rata dengan benchmark memperlihatkan bahwa dari ke 6 sub kategori UEQ, website ELSAM masih dalam kategori buruk. Website mendapatkan rata-rata impresi -0,39 untuk sub kategori daya tarik, 0,02 untuk sub kategori kejelasan, -0,08 untuk sub kategori efisiensi, -0,13 untuk sub kategori ketepatan, -0,38 untuk sub kategori stimulasi, 0,01 untuk sub kategori kebaruan.

4.3.4 Solusi Desain

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan terhadap website ELSAM serta komentar yang diberikan oleh pengguna, peneliti merumuskan solusi yang dapat digunakan sebagai saran perbaikan website ELSAM diantaranya :1) Memperbaiki isi konten yang ada pada

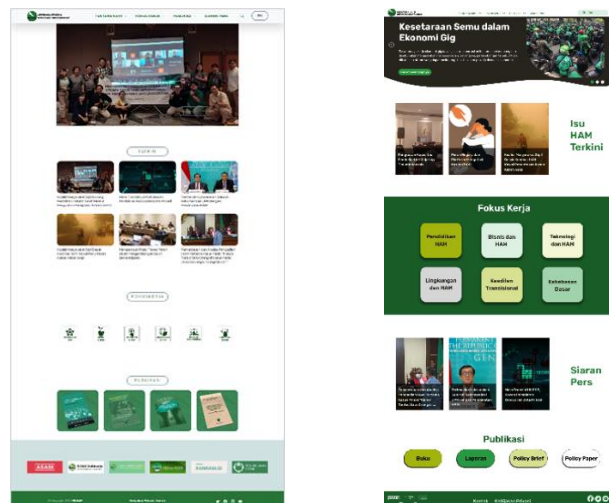
halaman utama website menjadi lebih informatif, 2) Merubah tata letak konten yang ada pada website ELSAM, 3) Melakukan konsistensi font yang digunakan, 4) Memperjelas tombol, serta isi konten yang disajikan, 5) Merubah warna pada beberapa konten website menjadi lebih menarik.

4.4 Pembuatan desain antar muka baru

Dalam merancang antarmuka baru, peneliti melakukan rancangan desain sesuai dengan solusi desain yang dirumuskan sebelumnya. Perubahan umum untuk seluruh halaman dilakukan pada : 1) *navigation bar*, dimana pada bagian ini jarak antar sub menu diseragamkan, 2) fitur pencarian, dimana saat pengguna mengetik maka akan langsung muncul dan tidak diarahkan menuju halaman lain, 3) *footer*, dibuat lebih sederhana dengan informasi *Sub website* diganti dengan logo dan diletakkan pada bagian kiri *footer*, 4) *pagination*, penunjuk *page* dibuat seragam pada tengah laman dan dibuat lebih menarik. Kemudian perubahan lainnya ada pada laman :

4.4.1. Halaman Utama

Pada halaman utama peneliti melakukan beberapa perubahan pada tampilan berjalan *website* elsam. Pada bagian atas *redesign* terdapat *highlight* isu HAM terkini, dilanjutkan dengan beberapa konten HAM terbaru yang disajikan ELSAM baik dari fokus kerja serta siaran pers. Kemudian juga terdapat *shortcut* menu untuk fokus kerja serta publikasi. Perubahan yang diberikan adalah tampilan yang lebih berwarna dibandingkan dengan design yang ada pada *website* ELSAM yang berjalan saat ini. Hal ini dilakukan guna menarik perhatian pembaca pada inti informasi yang disajikan. Di laman ini juga dilakukan perubahan bentuk card serta tombol, perubahan beberapa tone warna menjadi lebih kontras namun warna yang digunakan juga masih merupakan identitas warna dari organisasi ELSAM.



Gambar 5. Halaman utama berjalan (kiri) dan *redesign* (kanan)

4.4.2. Tentang ELSAM

Pada laman ini di desain pada teksnya dirubah menjadi bentuk *card* untuk materi utamanya, agar membuat tampilan lebih nyaman dibaca serta pengunjung dapat langsung ada

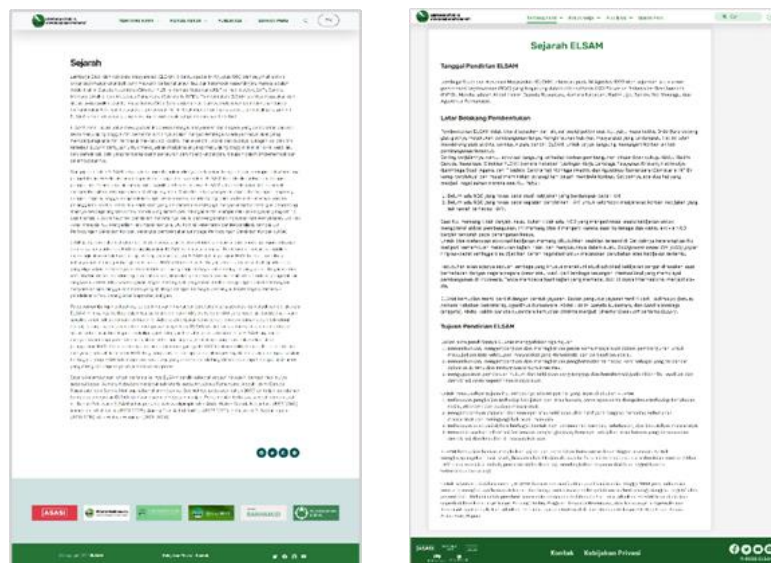


Gambar 6. tentang ELSAM (Kiri) dan *redesign*

Halaman berjalan (Kanan)

4.4.3. Sejarah

Pada laman ini tidak banyak dilakukan perubahan, di laman ini perubahan yang dilakukan adalah pada sisi konten dimana konten materi dijadikan beberapa sub-bab, dibuatkan poin poin, serta pemberian ukuran teks yang berbeda pada tiap judul sub-bab.

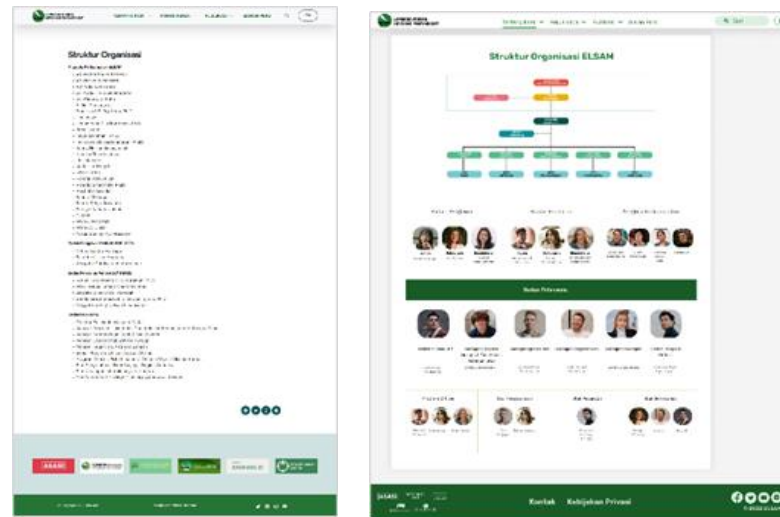


Gambar 7. sejarah berjalan *redesign* (Kanan)

Halaman berjalan (Kiri) dan

4.4.4. Struktur Organisasi

Perbedaan desain yang dilakukan peneliti pada laman ini adalah laman dibuat lebih banyak gambar dari yang sebelumnya hanya berbentuk list tulisan.



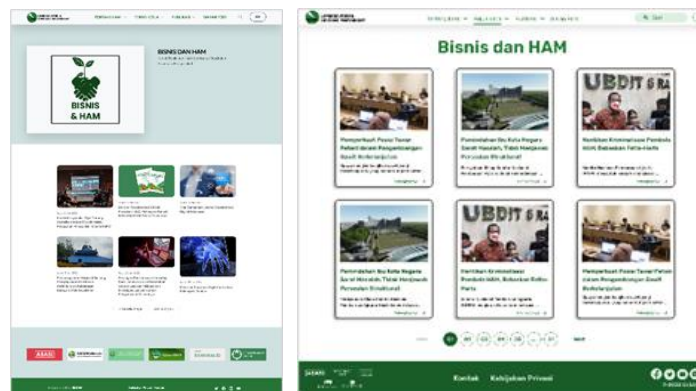
Gambar 8. struktur berjalan (Kiri) dan

(Kanan)

Halaman organisasi redesign

4.4.5. Fokus Kerja

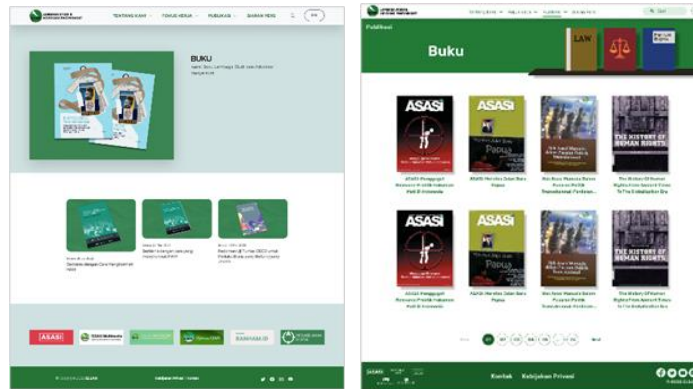
Pada rancangan ini dilakukan perubahan menjadi lebih sederhana dengan mengimplementasikan bentuk card artikel menjadi lebih banyak memuat informasi.



Gambar 9. Halaman Fokus kerja berjalan (kiri) dan redesign (kanan)

4.4.6. Publikasi

Pada laman ini fitur *header* tetap diberikan kotak namun dengan ukuran yang lebih kecil. Header tetap diberikan karena konten yang disajikan di bawahnya hanya berupa gambar *cover book* dan judul, sehingga diberikan kotak dengan tujuan agar laman tidak terkesan banyak tulisan serta untuk membuat laman menjadi lebih menarik.

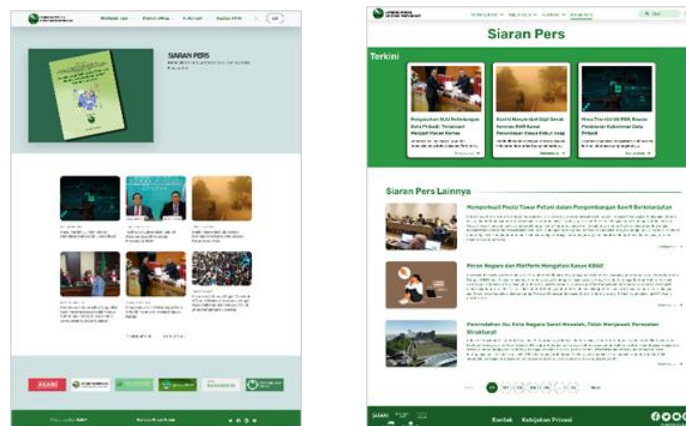


Gambar 10. publikasi berjalan *redesign* (kanan)

Halaman (kiri) dan

4.4.7. Siaran Pers

Perubahan yang dilakukan adalah pemberian *highlight* artikel pers pada bagian atas serta mengubah konten menjadi lebih banyak teks guna memberikan gambaran umum kepada pengunjung seperti apa siaran pers yang akan dibaca.

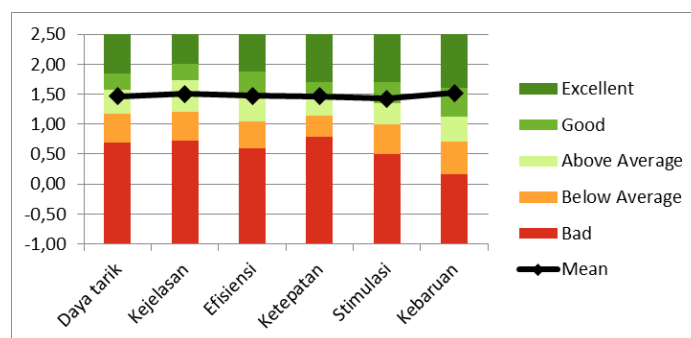


Gambar 11. Halaman berjalan (kiri) dan (kanan)

siaran pers *redesign*

4.5 Pengujian Antarmuka Baru

Tahapan selanjutnya adalah pengujian User Experience Questionnaire (UEQ) untuk hasil *redesign* website. Adapun hasil pengujian tersebut menghasilkan grafik di bawah ini :



Gambar 12. Benchmark Redesain Website ELSAM

Berdasarkan grafik diatas dapat terlihat bahwa grafik penilaian *usability redesign website* ELSAM mengalami peningkatan yang signifikan. Jika sebelumnya seluruh garis *mean* terletak pada bar berwarna merah yang bermakna buruk, setelah dilakukan redesain mendapatkan grafik garis *mean* di kategori baik.

Pada tabel 2 yang ada di bawah ini merupakan perbandingan hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) antara *website* berjalan dengan rancangan *redesign website* ELSAM.

Tabel 2. Perbandingan Hasil *usability test*

| No | Indikator | Rata-rata | | Selisih | Keterangan |
|----|------------|-----------|---------|---------|------------|
| | | Sebelum | Sesudah | | |
| 1 | Daya tarik | -0,39 | 1,46 | 1,85 | Meningkat |
| 2 | Kejelasan | 0,02 | 1,50 | 1,48 | Meningkat |
| 3 | Efisiensi | -0,08 | 1,47 | 1,55 | Meningkat |
| 4 | Ketepatan | -0,13 | 1,47 | 1,6 | Meningkat |
| 5 | Stimulasi | -0,38 | 1,42 | 1,8 | Meningkat |
| 6 | Kebaruan | 0,01 | 1,52 | 1,53 | Meningkat |

Setelah dilakukan Redesign pada website ELSAM didapatkan peningkatan penilaian *usability* sebesar 46% untuk daya tarik, 50% untuk kejelasan, 47% untuk efisiensi, 47% untuk ketepatan, 42% untuk stimulasi dan 52% untuk kebaruan. Sehingga hasil keseluruhan penilaian *usability redesign website* ELSAM mengalami kenaikan sebesar 47%.

5 Kesimpulan

Bersumber pada hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan metode *User Experiencer Questionnaire* didapati nilai *usability website* elsam yang masih kurang baik. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan untuk *website* ELSAM dari sisi UI/UX guna meningkatkan tingkat *usability website* ELSAM.

Hasil pengukuran tingkat *usability* terhadap rancangan *redesign website* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, yaitu meningkat sebesar 47%. Maka penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan desain *website* ELSAM, mengingat penelitian ini menggunakan metode UCD yang mengikutsertakan pengguna dalam prosesnya sehingga hasil yang didapatkan dapat dikatakan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna.

Referensi

- [1] A. Putra, "Interpretasi Hak Asasi Manusia dalam Ideologi Pancasila dan Implikasinya Terhadap Persatuan dan Kesatuan di Indonesia," *J. HAM*, vol. 13, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.30641/ham.2022.13.1-14.

- [2] I. Arief, A. Muluk, A. S. Indrapriyatna, and M. Falevy, "Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 5, no. 6, pp. 1052-1061, 2021, doi: 10.29207/resti.v5i6.3532.
- [3] G. W. Serbiadventa, M. Bezaleel, and J. Prestiliano, "IT-EXPLORE," vol. 02, pp. 30-47, 2023.
- [4] Y. Sari, M. Arafah, and Novitasari, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 247-253, 2021, doi: 10.29207/resti.v5i2.3022.
- [5] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020.
- [6] W. Marta, "Jurnal Desain Komunikasi Kreatif," vol. 1, no. 2, pp. 10-12, 2019, doi: 10.35134/judikatif.v13i1.1.
- [7] ISO 9241-210, "Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems," *Int. Stand.*, vol. 2, pp. 1-33, 2019, [Online]. Available: <https://www.iso.org/standard/77520.html>.
- [8] M. Azhar Abdillah, "Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan User Interface Pada Website Surabaya Mengaji Menggunakan Metode Design Sprint," 2019.