

Penerapan Metode *Goal Directed Design* Untuk Evaluasi dan Perbaikan *User Interface* Dalam Meningkatkan *User Experience* Pada Aplikasi Hestibell

Meisya Jala Girinda¹⁾ Tan Amelia²⁾ Endra Rahmawati³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) 18410100026@dinamika.ac.id, 2) meli@dinamika.ac.id, 3) rahmawati@dinamika.ac.id

Abstract: Hestibell adalah komunitas bagi semua orang untuk merasa dihargai. Mayoritas anggota Hestibellits adalah wanita, tetapi pria juga dapat bergabung. Hestibell memiliki aplikasi bernama “Hestibell” yang merupakan platform untuk mendukung kegiatan positif dan menyenangkan yang diadakan oleh Hestibell dalam membangun komunitas yang sehat yang dapat menyatukan anggota Hestibell dengan aplikasi, Hestibell dapat memudahkan anggota untuk berinteraksi dengan fitur-fitur dari Aplikasi Hestibell untuk mendapatkan informasi jadwal kegiatan yang diadakan setiap hari, mendapatkan banyak teman komunitas dari berbagai kota, melakukan pembayaran saat mengikuti kegiatan, informasi merchandise loyalty, kerjasama dengan pihak lain dan informasi tentang komunitas. Setelah dilakukan wawancara dengan para pendiri dan anggota Hestibell didapatkan hasil bahwa aplikasi Hestibell belum pernah dievaluasi untuk user interface, tampilan aplikasi jadul, tidak menarik, alur aplikasi tidak jelas, aplikasi dapat tidak berkembang dan bersaing dengan aplikasi lain. Hasil perhitungan evaluasi awal aplikasi Hestibell memiliki mean tidak mencapai 1 sehingga termasuk dalam “Buruk” dengan rata-rata indikator keseluruhan tidak mencapai 1 dengan nilai terendah -0,92 pada percuity dan nilai tertinggi - 0.29 pada kebaruan. Sehingga solusi yang dapat diberikan adalah melakukan penelitian tentang evaluasi dan peningkatan antarmuka pengguna menggunakan metode Goal-Directed Design dan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil pengujian dengan nilai Useberry berarti berhasil diselesaikan task 98% dan click 39% sedangkan dari evaluasi akhir didapatkan mean mencapai 1 dengan nilai tertinggi pada indikator stimulasi 2,02 dan nilai terendah pada kebaruan 1,80 sehingga masuk kriteria “Luar Biasa”. Oleh karena itu desain antarmuka pengguna aplikasi Hestibell dapat diterima oleh pengguna.

Keywords: *Goal-Directed Design*, UI/UX, Aplikasi Hestibell, *User Experience Questionnaire*

Hestibell merupakan komunitas untuk semua orang merasa dihargai yang mayoritas dari *member*-nya adalah kaum wanita, tetapi laki-laki juga dapat bergabung. Hestibell dibentuk oleh Hesti Bell pada tanggal 25 November 2015 di kota Surabaya untuk memenuhi misi yaitu “*Making Indonesia Healthier and Happier*”. Kegiatan yang diadakan oleh Hestibell yaitu kegiatan positif yang dapat menyatukan *member* Hestibell seperti kegiatan kesehatan yaitu olahraga kelas *zumba*, kelas yoga, kelas *aerobic*, dan kelas *belly dance*. Hestibell juga mengadakan kegiatan lain seperti *charity event*, *party event*, perayaan hari besar dan *business event*. Sasaran member dari komunitas Hestibell adalah masyarakat Indonesia dengan rentang usia mulai dari 18 - 65 tahun.

Aplikasi Hestibell dirilis pada 16 September 2020 dengan versi *beta* yang didasari oleh terpilihnya Hestibell untuk bergabung

dengan program pemerintah Indonesia yaitu Gerakan Nasional 1000 *Startup Digital* pada bulan September 2019. Dengan adanya aplikasi, Hestibell dapat memberikan kemudahan bagi *member* Hestibell berinteraksi dengan fitur-fitur yang dimiliki aplikasi Hestibell untuk mendapatkan informasi jadwal kegiatan yang diadakan setiap harinya, mendapatkan banyak teman dikomunitas dari berbagai kota, melakukan pembayaran saat mengikuti kegiatan, informasi poin *loyalty merchandise*, mengadakan kerjasama dengan pihak lain dan informasi tentang komunitas. Adapun fitur-fitur aplikasi Hestibell antara lain: fitur *schedule*, fitur *communities*, fitur *notifications*, fitur *loyalty card*, dan fitur *scratch win*.

Berdasarkan wawancara dengan *member* Hestibell, didapatkan hasil bahwa banyak *member* yang tidak ingin menggunakan aplikasi karena kesulitan mempelajari dan

menggunakan aplikasi seperti kesulitan mendapatkan informasi, kesulitan membaca teks yang ada, kesulitan mencari menu, alurnya tidak jelas, *member* masih bertanya tentang cara penggunaan aplikasi padahal sudah diberikan pengarahannya, terjadinya kecurangan karena banyak *member* yang menitip daftar karena tidak bisa menggunakan aplikasi sehingga membuat *member* yang mendaftarkan teman mendapatkan poin *loyalty* lebih dari 1, Hestibell menerima pembayaran dengan cara tunai di lokasi kegiatan dan dicatat pada buku yang mengakibatkan antrian panjang di lokasi kegiatan sehingga *member* Hestibell mengeluhkan kegiatan yang harus ditunda beberapa menit. Perekapannya jumlah keikutsertaan *member* terhadap kegiatan yang diadakan Hestibell menjadi lambat dikarenakan pengurus Hestibell harus menghitung jumlahnya pada buku catatan dan poin *loyalty* yang didapatkan *member* pada aplikasi.

Dari data *Playstore*, hingga saat ini aplikasi Hestibell telah diunduh sebanyak lebih dari 500 pengguna dari total keseluruhan *member* Hestibell sebanyak 25.000 orang. *Rating* pengguna di *Playstore* saat ini memiliki nilai sebesar 3.9 dari 10 orang yang memberikan penilaian. Beberapa pengguna aplikasi Hestibell memberikan komentar di *Playstore* dengan mengeluhkan bahwa aplikasi Hestibell dirasa kurang memuaskan baik dari fitur maupun sistem.

Penyebaran kuesioner yang dilakukan penulis dapat memperkuat data dalam evaluasi awal terhadap aplikasi Hestibell dengan menggunakan teknik *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penyebaran kuesioner melibatkan 78 responden *member* Hestibell di Surabaya yang terdiri dari 1 orang yaitu *founder* Hestibell, 1 orang yaitu *developer* aplikasi Hestibell, 69 orang dari *member* Hestibell, dan 7 orang calon pengguna aplikasi Hestibell. Hasil *benchmark* yang diperoleh dari penyebaran kuesioner adalah semua indikator *User Experience Questionnaire* (UEQ) memiliki nilai *mean* rendah. Hasil *benchmark* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Benchmark* UEQ Awal

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson</i>
<i>Attractiveness</i>	-0.86	<i>Bad</i>
<i>Perspicuity</i>	-0.92	<i>Bad</i>
<i>Efficiency</i>	-0.80	<i>Bad</i>
<i>Dependability</i>	-0.84	<i>Bad</i>
<i>Stimulation</i>	-0.51	<i>Bad</i>
<i>Novelty</i>	-0.29	<i>Bad</i>

Berdasarkan hasil evaluasi awal aplikasi Hestibell pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai *mean* pada 6 indikator tersebut tidak mencapai angka 1 sehingga masuk ke dalam kriteria “*bad*” dengan nilai terendah pada indikator *perspicuity* (kejelasan) sebesar -0.92 dan nilai tertinggi pada indikator *novelty* (kebaruan) sebesar -0.29. Pengukuran pada metode UEQ terbagi menjadi 3 area yaitu area positif berada pada angka 0.8 sampai 3, area netral berada pada angka -0.8 sampai 0.8 dan area negatif berada pada angka -0.8 sampai -3. Sehingga aplikasi Hestibell saat ini berada pada area netral hingga negatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *founder* dan *member* Hestibell didapatkan hasil bahwa aplikasi Hestibell belum pernah dilakukan evaluasi *user interface* sehingga *founder* dan *member* Hestibell menginginkan adanya perbaikan *user interface* aplikasi. *Founder* Hestibell menilai tampilan aplikasi jadul, kurang menarik dan alur dari aplikasi tidak jelas agar aplikasi Hestibell dapat berkembang dan bersaing dengan aplikasi lain. Hestibell juga mendapatkan masukan dari Gerakan Nasional 1000 *Startup* Digital untuk memperbaiki aplikasi Hestibell karena aplikasi Hestibell merupakan ide bagus untuk dikembangkan menjadi *startup*. *Founder* Hestibell menginginkan aplikasi Hestibell menjadi aplikasi yang kompleks dengan adanya fitur yang mempermudah pengguna agar tidak kesulitan menggunakan aplikasi Hestibell dan pengguna bisa saling berinteraksi. Misalnya, pengguna dapat dengan mudah melakukan pembayaran keikutsertaan kegiatan, melihat jadwal kegiatan, mem-*posting* informasi, saling berdiskusi, melihat *loyalty* dan menukarkan *merchandise*. Aplikasi kompleks yang dimaksud oleh *founder* Hestibell adalah aplikasi yang terdiri dari sejumlah bagian yang rumit, lengkap dan saling berhubungan sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi Hestibell seperti adanya fitur yang bisa mengedukasi, mempermudah *loyalty*, fitur *chat*, dan fitur pembayaran yang mudah.

Dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut adalah pengguna kesulitan dalam menggunakan aplikasi Hestibell sehingga berakibat pada jumlah aplikasi terunduh pada *Playstore* dan *Appstore* tidak mengalami kenaikan setiap harinya dan menghambat proses bisnis atau jalannya kegiatan Hestibell.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, bahwa aplikasi Hestibell bagus dari sisi ide dan sistem tetapi buruk dari sisi tampilan maka aplikasi Hestibell membutuhkan desain

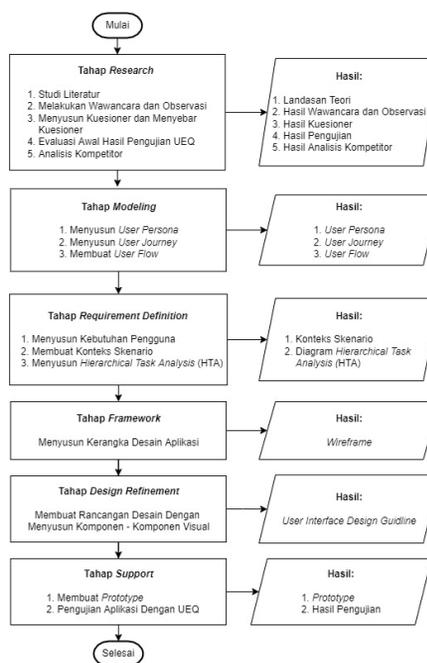
user interface yang menarik dan dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi Hestibell sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu dilakukannya penelitian evaluasi dan perbaikan desain *user interface* dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode *Goal Directed Design* adalah metode yang dapat memberikan solusi untuk menghasilkan rancangan desain *user interface* aplikasi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai acuan untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat *user experience* aplikasi Hestibell di mata pengguna. Selanjutnya dilakukan perbaikan desain *user interface* aplikasi dan pengujian dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Menurut Soegaard (2018), *user experience* yang baik adalah pengalaman yang memenuhi kebutuhan pengguna tertentu dalam konteks tertentu di mana pengguna menggunakan produk. Metode *Goal Directed Design* pertama kali dikemukakan oleh Alan Cooper bahwa *Goal Directed Design* berfokus pada tujuan pengguna. Metode *Goal Directed Design* adalah pendekatan yang melibatkan pengguna yang ditargetkan dalam desain *system* yang akan mendukung tujuan pengguna (Jones, et.al., 2017). Kelebihan dari metode *Goal Directed Design* dibandingkan dengan metode lain adalah metode *Goal Directed Design* mementingkan pengguna dalam menggunakan sistem berdasarkan tujuan dan kebutuhan pengguna terutama pada sistem yang kompleks. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah suatu bagian dari tes kegunaan klasik untuk mendapatkan kesan yang komprehensif *User Experience* (UX) dari sebuah aspek kegunaan dan aspek pengalaman (Santoso, et.al., 2016).

Hasil akhir dari penelitian ini berupa rancangan desain *user interface* pada aplikasi Hestibell yang diharapkan dapat memperbaiki tampilan aplikasi Hestibell berdasarkan kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna sesuai dengan pengalaman pengguna sehingga pengguna merasa puas dan nyaman saat menggunakan aplikasi Hestibell.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah bagaimana mendesain *user interface* yang

membuat *member* dapat melihat jadwal kegiatan dan pembayaran keikutsertaan kegiatan, bagaimana mendesain *user interface* yang membuat *member* dapat mem-posting informasi dan berdiskusi, dan bagaimana mendesain *user interface* yang membuat *member* dapat melihat poin *loyalty* dan menukarkan *merchandise* berdasarkan keanggotaan. Menurut Roth (2017), desain *user interface* adalah proses yang sangat kreatif dan pembuatan visual yang koheren dan unik bergantung pada penyempurnaan ulang dari keputusan desain global seperti tata letak, responsivitas antarmuka, navigasi aplikasi, kemampuan dan umpan balik visual, skema warna, dan tipografi serta keputusan desain lokal seperti *tooltips*, informasi, dan teks khusus untuk ikon. Untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut maka dilakukan tahapan pengembangan menggunakan metode *goal directed design*. Tahapan dalam proses penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

Research

Pada tahap *research* penulis melakukan wawancara dan observasi untuk mendapatkan data kualitatif agar dapat memahami lebih dalam mengenai aplikasi Hestibell, mengetahui pola pikir dan perilaku yang menunjukkan motivasi, tujuan dan kebutuhan pengguna serta metode yang akan digunakan pada Penelitian ini.

Studi Literatur

Pada tahap studi literatur peneliti akan mempelajari metode yang digunakan pada Penelitian ini yaitu metode GDD dan UEQ. Studi literatur dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian dengan mengamati dan mengkaji beberapa jurnal, buku dan *website* tepercaya yang dapat dijadikan peneliti sebagai referensi dalam Penelitian ini.

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi aplikasi dan komunitas Hestibell saat ini, mengetahui kebutuhan pengguna dan hasil yang diharapkan oleh *Founder* dan *member* Hestibell. Penulis melakukan wawancara terstruktur dengan *Founder* Hestibell yaitu Hesti Bell dengan mengajukan 15 pertanyaan dengan menggunakan *voice call* untuk mempersingkat waktu dan mempermudah narasumber menjawab pertanyaan. Penulis juga melakukan wawancara secara tatap muka langsung dengan mengajukan 12 pertanyaan terhadap 5 narasumber yaitu *member* Hestibell di kota Surabaya dengan latar belakang yang berbeda-beda. Wawancara dilakukan berdasarkan pengalaman mereka menggunakan aplikasi Hestibell selama bergabung dengan Hestibell.

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi Hestibell dengan beberapa langkah yaitu observasi aplikasi saat ini. Observasi aplikasi saat ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada aplikasi Hestibell.

Menyusun dan Menyebarkan Kuesioner

Penyebaran kuesioner pada Penelitian ini menggunakan alat ukur *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang berisi 26 item pertanyaan. Kuesioner ini diberikan kepada responden yang telah dipilih yaitu *member* dan calon *member* Hestibell. Selanjutnya indikator item pertanyaan dimodifikasi menjadi pertanyaan yang mudah dipahami pengguna

Responden diberikan skala *likert* dari angka 1 sampai 7 sebagai penilaian terhadap pertanyaan yang ada. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan *Google Form*. Sebelum mengisi kuesioner pengguna diminta untuk menggunakan dan/atau melihat aplikasi Hestibell.

Evaluasi Awal Hasil Pengujian Aplikasi

Data hasil perhitungan evaluasi awal pengujian aplikasi Hestibell dengan kuesioner UEQ didapatkan dari responden dihitung dengan menggunakan *UEQ Analysis Data Tools*. Hasil uji *Benchmark User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdapat 6 indikator didalamnya memiliki nilai *mean*, antara lain: *attractiveness* (daya tarik) sebesar -0.86, *perspicuity* (kejelasan) sebesar -0.92, *efficiency* (efisien) sebesar -0.80, *dependability* (ketepatan) sebesar -0.84, *stimulation* (stimulasi) sebesar -0.51, dan *novelty* (kebaruan) sebesar -0.29. Sehingga indikator berada dalam kategori “*bad*” (buruk) artinya aplikasi Hestibell pada *dataset benchmark* memiliki nilai dalam kisaran 25% hasil terburuk dan didapatkan permasalahan yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Permasalahan Pada Indikator

<i>Scale</i>	Permasalahan	Solusi
Attractiveness (Daya Tarik)	Sulit menggunakan aplikasi karena sulit mendapatkan informasi yang lengkap.	Perlu aplikasi yang kompleks dengan informasi yang lebih lengkap, tampilan yang menyenangkan dan <i>icon</i> yang <i>familiar</i> digunakan oleh pengguna.
	Tampilan tidak membuat suasana hati gembira. Tidak <i>familiar</i> dengan <i>icon</i> yang digunakan aplikasi.	
Perspicuity (Kejelasan)	Sulit memahami dan mempelajari aplikasi.	Kemudahan mempelajari dan menggunakan aplikasi dengan proses yang tidak rumit atau bertele-tele.
	Sulit mencari menu dan alurnya rumit atau tidak jelas.	
Efficiency (efisien)	Proses mendapatkan informasi yang lambat, tidak efisien dan tidak praktis.	Ketepatan proses memperoleh informasi dan tata letak isi atau konten yang terorganisir.
	Tata letak pada aplikasi tidak rapi.	

Scale	Permasalahan	Solusi
Dependability (ketepatan)	Terdapat fitur yang tidak sesuai isi atau kontennya.	Penambahan fitur dan isi atau kontennya yang sesuai kebutuhan pengguna.
	Fitur kurang lengkap dan kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	
Stimulation (stimulasi)	Aplikasi kurang bermanfaat karena masih menggunakan buku dan media sosial lain dalam menjalankan proses bisnisnya.	Mengoptimalkan aplikasi sebagai penunjang proses bisnisnya dengan fitur yang lengkap sesuai kebutuhan.
	Aplikasi tidak menarik karena warna monoton dan tidak terdapat kalimat yang memotivasi.	Menggunakan warna yang sesuai dengan karakter dan fungsi aplikasi serta penggunaan kalimat yang membangun.
Novelty (kebaruan)	Tampilan jadul dan kurang menarik. Aplikasi tidak dapat bersaing karena tidak lebih baik dari aplikasi lainnya.	Tampilan aplikasi menjadi lebih modern dan menarik sesuai dengan <i>trend</i> desain aplikasi saat ini.

Modeling

Tahap *modeling* mengidentifikasi dan menggabungkan berbagai pola perilaku, sikap, bakat, tujuan yang berbeda-beda dari hasil tahap *research* untuk dijadikan dasar dalam menentukan *persona*. Penulis akan membuat *user persona*, *user journey* dan menentukan jenis pengguna *member* Hestibell agar nantinya desain *user interface* aplikasi yang dibuat memiliki batasan-batasan dan dapat mencapai tujuan serta kebutuhan yang diinginkan pengguna.

Requirement Definition

Pada tahap *requirement* penulis akan menentukan tujuan *persona* dan kebutuhan. Selanjutnya dilakukan proses penentuan konteks

skenario dengan mempersiapkan kebutuhan pengguna untuk mencapai tujuan pengguna. Penulis akan menyusun kebutuhan pengguna untuk membuat konteks skenario dan membuat *Hierarchical Task Analysis* (HTA) yang dianalisis dan yang disusun untuk menghasilkan suatu struktur alur berisi *task* pengguna dalam menggunakan aplikasi Hestibell.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Framework

Pada tahap *framework* penulis membuat kerangka interaksi yang berisi tata letak dan struktur tampilan aplikasi dengan model konseptual yang telah disusun ke dalam bentuk *wireframe*. *Wireframe* dibuat sebagai rancangan awal tampilan aplikasi sebelum dibuat *prototype*. Pada tahapan ini dilakukan perbaikan *user interface* aplikasi Hestibell dalam bentuk *wireframe* atau *low-fidelity* berdasarkan langkah-langkah yang telah ditentukan sebelumnya dalam menentukan kebutuhan pengguna pada aplikasi Hestibell. Berikut contoh *wireframe* yang telah dibuat yang merupakan *wireframe* dari halaman kegiatan pada gambar 2.



Gambar 2. Wireframe Halaman Kegiatan

Lalu pada gambar 3 merupakan *wireframe* halaman untuk pembayaran.



Gambar 3. Wireframe Halaman Pembayaran

Design Refinement

Pada tahapan ini dilakukan proses mendesain ulang aplikasi Hestibell dengan penyusunan tipografi, penyusunan gambar,

penyusunan komponen elemen visual dan rancangan desain dengan memperhatikan aspek keseragaman dan konsistensi dari pemilihan *font*, warna, logo, dan *button*. Dalam perbaikan dan perancangan *user interface* aplikasi Hestibell, tampilan aplikasi versi *mobile* dirancang dengan ukuran 375x812px.

Support

Hasil desain yang telah dibuat selanjutnya dibuat *prototype* atau *high-fidelity* sebagai objek untuk evaluasi akhir pengujian *user experience* aplikasi Hestibell dari setiap *task* yang telah ditentukan.

Prototype

Menurut Martono (2019), *prototype* merupakan salah satu dari implementasi sebuah desain produk yang akan dibangun.

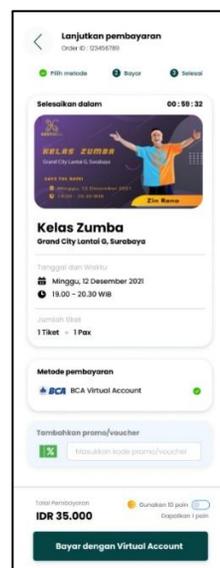
Hasil dari *prototype* ini merupakan simulasi bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan *user interface* aplikasi Hestibell secara nyata. *Prototype* dibuat dengan menggunakan *tools Figma*. Pada gambar 4 dibawah ini merupakan *prototype* dari halaman kegiatan.



Gambar 4. Prototype Halaman Kegiatan

Halaman ini adalah halaman menu kegiatan yang berisi berbagai kegiatan yang diadakan Hestibell. Halaman ini akan tampil apabila pengguna menekan *icon* menu kegiatan pada *navbar*. Pengguna dapat mencari kegiatan yang diinginkan dengan menekan *icon* pencarian. Pengguna juga dapat mem-*filter* kegiatan berdasarkan jenis kegiatannya dengan menekan *button breadcrumbs* sesuai jenis kegiatan yang diinginkan. Jika pengguna ingin melakukan

pemesanan tiket keikutsertaan kegiatan, pengguna harus menekan kegiatan yang dipilih yang selanjutnya akan tampil halaman detail kegiatan. Lalu pada gambar 5 merupakan *prototype* halaman pembayaran.



Gambar 5. Prototype Halaman Pembayaran

Evaluasi Akhir dan Pengujian Aplikasi

Setelah *prototype* dibuat, tahap terakhir adalah melakukan pengujian menggunakan *Useberry* untuk mendokumentasikan *experience user* selama *testing* aplikasi untuk mengetahui keberhasilan dan lama pengguna menyelesaikan *task*. Pada tahap ini responden diminta melakukan sebanyak 15 aktivitas atau *task* yang dibuat dengan mudah untuk dipahami terkait hasil desain yang telah ditentukan berdasarkan fungsi yang ada pada *prototype* aplikasi Hestibell. Pengujian ini dilakukan oleh 5 orang responden. Responden diminta mengklik-klik atau menjalankan *prototype* untuk menjawab *task* yang diberikan dengan benar. Dari 15 *task* yang dikerjakan 5 responden diperoleh hasil penyelesaian *task* sebesar 98% secara keseluruhan dengan tingkat kesalahan *klik* sebesar 39% di luar *hotspot prototype*.

Selanjutnya dilakukan evaluasi akhir dengan kuesioner UEQ untuk mengukur aplikasi berdasarkan indikator dengan *Google Form* berisi 26 item pertanyaan yang sama dengan evaluasi awal dan didapatkan data sebanyak 76 responden dari *member* Hestibell. Hasil uji *Benchmark* UEQ yang terdapat 6 indikator di dalamnya memiliki nilai *mean* seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Benchmark* UEQ Akhir

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson</i>
<i>Attractiveness</i>	1.89	<i>Excellent</i>
<i>Perspicuity</i>	2.01	<i>Excellent</i>
<i>Efficiency</i>	1.90	<i>Excellent</i>
<i>Dependability</i>	1.85	<i>Excellent</i>
<i>Stimulation</i>	2.02	<i>Excellent</i>
<i>Novelty</i>	1.80	<i>Excellent</i>

Indikator yang berada dalam kategori “*Excellent*” artinya memiliki nilai pada kisaran hasil terbaik 10%.

Dari hasil pengujian dengan *Useberry* dan uji *benchmark* UEQ dapat diartikan bahwa hasil perancangan *user interface* aplikasi Hestibell dapat diterima pengguna dengan merasakan pengalaman kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi dengan berhasil menyelesaikan *task*, desain *user interface* aplikasi yang menarik, kreatif dan inovatif apalagi jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Hasil evaluasi awal desain *user interface* aplikasi Hestibell menggunakan metode UEQ mendapatkan nilai *mean* tidak mencapai angka 1 sehingga masuk ke dalam kriteria “*bad*” dengan nilai terendah -0.92 pada indikator *perspicuity* (kejelasan) dan nilai tertinggi -0.29 pada indikator *novelty* (kebaruan). Desain *user interface* aplikasi Hestibell berada pada indikator area netral hingga negatif. Artinya, nilai *mean* yang didapatkan pada semua indikator berada di area negatif karena menunjukkan nilai negatif dari secara keseluruhan desain *user interface* aplikasi Hestibell baik dari fitur maupun tampilan.
2. Perbaikan desain *user interface* dibuat berdasarkan tampilan awal aplikasi Hestibell dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* dan didapatkan hasil yaitu menu kegiatan, halaman detail kegiatan, fitur pemesanan untuk menyelesaikan masalah pendaftaran keikutsertaan yang masih lewat *chat Whatsapp*, fitur pembayaran untuk menyelesaikan masalah pembayaran dengan cara tunai yang masih dicatat pada buku, fitur *chat* dan komentar, fitur *filter* kegiatan, menu

komunitas, menu *merchandise* dan fitur penukaran poin *loyalty* untuk menyelesaikan masalah perhitungan jumlah stiker *loyalty* yang didapatkan *member* pada buku, menu beranda, fitur *history* kegiatan untuk menyelesaikan masalah jumlah keikutsertaan *member* terhadap kegiatan dan menu profil.

3. Hasil pengujian dengan *Useberry* kepada 5 responden didapatkan nilai rata-rata keberhasilan penyelesaian *task* sebesar 98% dan kesalahan *klik* sebesar 39%.
4. Evaluasi akhir setelah perbaikan desain *user interface* aplikasi Hestibell menggunakan metode UEQ mendapatkan nilai *mean* dengan nilai tertinggi pada indikator *stimulation* (stimulasi) sebesar 2.02 dan nilai terendah pada indikator *novelty* (kebaruan) sebesar 1.80, sehingga masuk ke dalam kriteria “*Excellent*”. Desain *user interface* Aplikasi Hestibell berada pada indikator area netral hingga positif. Artinya, nilai *mean* yang didapatkan berada di area positif dan menunjukkan nilai positif sehingga desain *user interface* aplikasi Hestibell dapat diterima pengguna.

RUJUKAN

- Jones, W., Drake, C., Mack, D., Reeder, B., Trautner, B., & Wald, H. L. (2017). Developing mobile clinical decision support for nursing home staff assessment of urinary tract infection using goal-directed design. *Applied Clinical Informatics*, 8(2), 632–650. <https://doi.org/10.4338/ACI-2016-12-RA-0209>
- Martono, M. (2019). Implementasi Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 13(1), 38. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2019.13.1.566>
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 2017(Q2). <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>
- Santoso, H., Schrepp, M., Kartono Isal, R. Y., Yudha Utom, A., & Priyogi, B. (2016). Measuring the User Experience. *The Journal of Educators Online*, 13(1). <https://doi.org/10.9743/jeo.2016.1.5>
- Soegaard, M. (2018). The basics of user experience (UX) design. *Interaction Design Foundation*, 58–64.