

**UJI USABILITY DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA
WEBSITE TRAVISTOURS**

Skripsi



oleh
ARIEF GUNTUR PRABHASWARA
71110014

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2015**

UJI USABILITY DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA WEBSITE TRAVISTOURS

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

ARIEF GUNTUR PRABHASWARA
71110014

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2015

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

UJI USABILITY DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA WEBSITE TRAVISTOURS

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 15 Juni 2015



ARIEF GUNTUR PRABHASWARA

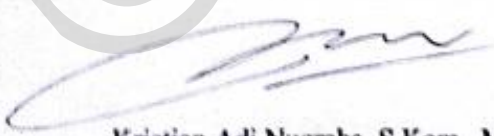
71110014

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : UJI USABILITY DAN PENGEMBANGAN
ANTARMUKA WEBSITE TRAVISTOURS
Nama Mahasiswa : ARIEF GUNTUR PRABHASWARA
N I M : 71110014
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2014/2015

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 13 Mei 2015

Dosen Pembimbing I



Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS.

HALAMAN PENGESAHAN

UJI USABILITY DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA WEBSITE TRAVISTOURS

Oleh: ARIEF GUNTUR PRABHASWARA / 71110014

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 8 Juni 2015

Yogyakarta, 15 Juni 2015
Mengesahkan,


Dewan Penguji:

1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS.
3. Theresia Herlina R., S.Kom., M.T.
4. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.




Dekan

(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan tepat waktu.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini saya telah mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh sebab itu saya ingin mengucapakan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Kristen Duta Wacana beserta staf yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi S-1.
2. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T. dan Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Pengasuh Mata Kuliah di Universitas Kristen Duta Wacana, Program Studi Teknik Informatika yang telah memberi bekal ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
4. Pimpinan Perusahaan Travistours yang telah memberi ijin penelitian kepada penulis.
5. Bapak, Ibu dan Adikku yang tak henti memberikan doa, semangat, dan dukungan.
6. Teman-teman yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk menjadi partisipan selama dilakukannya penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.

Seperti kata pepatah *tak ada gading yang tak retak*, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan selanjutnya sangat penulis harapkan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 25 Mei 2015

Penulis

©UKDWN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.5.1 Populasi dan Teknik Pemilihan Narasumber	2
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.3 Teknik Analisis Data	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Usability	7
2.2.1.1 Task Success	7
2.2.1.2 Time on Task	10
2.2.1.3 Errors	11
2.2.1.4 Efficiency	14

2.2.1.5 Learnability	16
2.2.2 User Experience	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Bahan dan Materi yang Digunakan	18
3.1.1 Software SnagIt	18
3.1.2 Kuesioner UEQ (User Experience Questionnaire)	18
3.1.3 Task Scenario	20
3.2 Data yang Dikumpulkan	23
3.2.1 Task Success	23
3.2.2 Time on Task	23
3.2.3 Errors	23
3.2.4 Efficiency	23
3.2.5 User Experience	24
3.3 Blok Diagram	24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM	
4.1 Daftar Partisipan dan Langkah Pengujian	26
4.1.1 Langkah Pengujian	28
4.2 Pengujian I terhadap Website Kasus	29
4.2.1 Data Pengukuran <i>Task Success</i> Menggunakan Metode <i>Binary Success</i> .	29
4.2.1.1 Data Pengguna Aktif	29
4.2.1.2 Data Pengguna Terampil	31
4.2.2 Data Pengukuran Time on Task	33
4.2.2.1 Data Pengguna Aktif	33
4.2.2.2 Data Pengguna Terampil	34
4.2.3 Data Penghitungan Errors	37
4.2.3.1 Data Pengguna Aktif	37
4.2.3.2 Data Pengguna Terampil	38
4.2.4 Data Pengukuran Efficiency Menggunakan Lostness	40
4.2.4.1 Data Pengguna Aktif	40
4.2.4.2 Data Pengguna Terampil	41
4.2.5 Data Pengukuran User Experience	43

4.2.5.1	Data Pengguna Aktif	43
4.2.5.2	Data Pengguna Terampil	43
4.3	Perubahan dari Hasil Analisis Data Pengujian I	44
4.3.1	Halaman Utama/Home	45
4.3.2	Halaman Pencarian Paket Wisata	48
4.3.3	Halaman Detail Paket Wisata	50
4.3.4	Halaman Pencarian Kamar Hotel	51
4.3.5	Halaman Profil Hotel	53
4.3.6	Halaman Rental Mobil	54
4.3.7	Halaman Detail Mobil	55
4.3.8	Halaman Proses Pencarian Tiket Pesawat	56
4.3.9	Halaman Hasil Pencarian Tiket Pesawat	57
4.4	Rancangan Antarmuka Website Prototype	59
4.4.1	Halaman Utama/Home	59
4.4.2	Halaman Pencarian Paket Wisata	60
4.4.3	Halaman Hasil Pencarian Paket Wisata	61
4.4.4	Halaman Detail Paket Wisata	62
4.4.5	Halaman Pencarian Kamar Hotel	63
4.4.6	Halaman Hasil Pencarian Kamar Hotel	64
4.4.7	Halaman Profil Hotel	65
4.4.8	Halaman Rental Mobil	66
4.4.9	Halaman Detail Mobil	67
4.4.10	Halaman Hasil Pencarian Tiket Pesawat	68
4.5	Implementasi Sistem	69
4.5.1	Halaman Utama/Home	69
4.5.2	Halaman Pencarian Paket Wisata	70
4.5.3	Halaman Hasil Pencarian Paket Wisata	70
4.5.4	Halaman Detail Paket Wisata	71
4.5.5	Halaman Pencarian Kamar Hotel	71
4.5.6	Halaman Hasil Pencarian Kamar Hotel	72
4.5.7	Halaman Profil Hotel	72

4.5.8	Halaman Pemesanan Kamar Hotel	73
4.5.9	Halaman Hasil Pencarian Tiket Pesawat Sekali-Jalan	73
4.5.10	Halaman Pemesanan Tiket Pesawat Sekali-Jalan	74
4.5.11	Halaman Hasil Pencarian Tiket Pesawat Pulang-Pergi	74
4.5.12	Halaman Pemesanan Tiket Pesawat Pulang-Pergi	75
4.5.13	Halaman Rental Mobil	75
4.5.14	Halaman Detail Mobil	76
4.5.15	Halaman Pemesanan Mobil	76
4.6	Pengujian II terhadap Website Prototype	77
4.6.1	Data Pengukuran <i>Task Success</i> Menggunakan Metode <i>Binary Success</i> .	77
4.6.1.1	Data Pengguna Aktif	77
4.6.1.2	Data Pengguna Terampil	79
4.6.2	Data Pengukuran Time on Task	80
4.6.2.1	Data Pengguna Aktif	80
4.6.2.2	Data Pengguna Terampil	83
4.6.3	Data Penghitungan Errors	84
4.6.3.1	Data Pengguna Aktif	84
4.6.3.2	Data Pengguna Terampil	87
4.6.4	Data Hasil Pengukuran <i>Efficiency</i> Menggunakan <i>Lostness</i>	89
4.6.4.1	Data Pengguna Aktif	89
4.6.4.2	Data Pengguna Terampil	91
4.6.5	Data Pengukuran User Experience	94
4.6.5.1	Data Pengguna Aktif	94
4.6.5.2	Data Pengguna Terampil	94
4.7	Perbandingan Data Hasil Pengujian I dan Pengujian II	95
4.7.1	Perbandingan Data Hasil Pengukuran <i>Task Success</i> Pada Pengujian I dan Pengujian II	95
4.7.1.1	Data Pengguna Aktif	95
4.7.1.2	Data Pengguna Terampil	96
4.7.1.3	Data Pengguna Aktif dan Pengguna Terampil	96

4.7.2	Perbandingan Data Hasil Pengukuran <i>Time On Task</i> Pada Pengujian I dan Pengujian II	97
4.7.2.1	Data Pengguna Aktif	97
4.7.2.2	Data Pengguna Terampil	98
4.7.2.3	Data Pengguna Aktif dan Pengguna Terampil	98
4.7.3	Perbandingan Data Hasil Pengukuran <i>Errors</i> Pada Pengujian I dan Pengujian II	99
4.7.3.1	Data Pengguna Aktif	99
4.7.3.2	Data Pengguna Terampil	99
4.7.3.3	Data Pengguna Aktif dan Pengguna Terampil	100
4.7.4	Perbandingan Data Hasil Pengukuran <i>Efficiency</i> Pada Pengujian I dan Pengujian II	101
4.7.4.1	Data Pengguna Aktif	101
4.7.4.2	Data Pengguna Terampil	101
4.7.4.3	Data Pengguna Aktif dan Pengguna Terampil	102
4.7.5	Perbandingan Data Hasil Pengukuran <i>User Experience Questionnaire</i> Pada Pengujian I dan Pengujian II	103
4.7.5.1	Data Pengguna Aktif	103
4.7.5.2	Data Pengguna Terampil	103
4.7.5.3	Data Pengguna Aktif dan Terampil	104
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data <i>task success</i> dari 10 partisipan dan 10 <i>task</i> yang mereka kerjakan	8
Tabel 2.2 Data <i>time on task</i> untuk 20 partisipan dan 5 <i>task</i> yang mereka kerjakan 10	
Tabel 3.1 Kuesioner UEQ	19
Tabel 4.1 Daftar partisipan golongan pengguna aktif	26
Tabel 4.1 Daftar partisipan golongan pengguna aktif (lanjutan)	27
Tabel 4.2 Daftar partisipan golongan pengguna terampil	27
Tabel 4.2 Daftar partisipan golongan pengguna terampil (lanjutan)	28
Tabel 4.3 Data pengukuran <i>task success</i> pengguna aktif	29
Tabel 4.4 Data pengukuran <i>task success</i> pengguna terampil	31
Tabel 4.5 Data pengukuran <i>time on task</i> pengguna aktif	33
Tabel 4.6 Data pengukuran <i>time on task</i> pengguna terampil	34
Tabel 4.7 Data penghitungan jumlah <i>error</i> pengguna aktif	37
Tabel 4.8 Data penghitungan jumlah <i>error</i> pengguna terampil	38
Tabel 4.9 Data pengukuran <i>lostness</i> pengguna aktif	40
Tabel 4.10 Data pengukuran <i>lostness</i> pengguna Terampil	41
Tabel 4.11 Data hasil pengukuran <i>user experience</i> pengguna aktif	43
Tabel 4.12 Data hasil pengukuran <i>user experience</i> pengguna terampil	43
Tabel 4.13 Data pengukuran <i>task success</i> pengguna aktif	77
Tabel 4.14 Data pengukuran <i>task success</i> pengguna terampil	79
Tabel 4.15 Data pengukuran <i>time on task</i> pengguna aktif	81
Tabel 4.16 Data pengukuran <i>time on task</i> pengguna terampil	83
Tabel 4.17 Data pengukuran <i>error</i> pengguna aktif	84
Tabel 4.18 Data pengukuran <i>error</i> pengguna terampil	87
Tabel 4.19 Data pengukuran <i>lostness</i> pengguna aktif	89
Tabel 4.20 Contoh kasus penghitungan <i>lostness</i>	90
Tabel 4.21 Data pengukuran <i>efficiency</i> pengguna terampil	91

Tabel 4.22 Data hasil pengukuran <i>user experience</i> pengguna aktif	94
Tabel 4.23 Data hasil pengukuran <i>user experience</i> pengguna terampil	94
Tabel 4.24 Perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pengguna aktif	95
Tabel 4.25 Perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pengguna terampil	96
Tabel 4.26 Perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pengguna aktif dan pengguna terampil	96
Tabel 4.27 Perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pengguna aktif	97
Tabel 4.28 Perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pengguna terampil	98
Tabel 4.29 Perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pengguna aktif dan pengguna terampil	98
Tabel 4.30 Perbandingan rata-rata jumlah <i>error</i> pengguna aktif	99
Tabel 4.31 Perbandingan rata-rata jumlah <i>error</i> pengguna terampil	99
Tabel 4.31 Perbandingan rata-rata jumlah <i>error</i> pengguna terampil(lanjutan) .	100
Tabel 4.32 Perbandingan rata-rata jumlah <i>error</i> pengguna aktif dan pengguna terampil	100
Tabel 4.33 Perbandingan nilai rata-rata <i>lostness</i> pengguna aktif	101
Tabel 4.34 Perbandingan nilai rata-rata <i>lostness</i> pengguna terampil	101
Tabel 4.35 Perbandingan nilai rata-rata <i>lostness</i> pengguna aktif dan pengguna terampil	102
Tabel 4.36 Perbandingan <i>user experience</i> pengguna aktif	103
Tabel 4.37 Perbandingan <i>user experience</i> pengguna terampil	103
Tabel 4.38 Perbandingan <i>user experience</i> pengguna aktif dan pengguna terampil	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Stacked bar chart</i> menunjukkan perbedaan <i>levels of success</i> berdasarkan penyelesaian <i>task</i>	9
Gambar 2.2 Rata-rata <i>time on task</i> dalam satuan detik untuk 19 macam <i>task</i>	11
Gambar 2.3 Sebuah contoh tentang bagaimana cara menyajikan data untuk kemungkinan terjadinya satu <i>error</i>	13
Gambar 2.4 Contoh tentang bagaimana menyajikan data <i>learnability</i> berdasarkan oleh <i>time on task</i>	16
Gambar 3.1 <i>Software SnagIt</i>	18
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> tahapan langkah yang dilakukan peneliti selama berlangsungnya penelitian	25
Gambar 4.1 <i>Form</i> pencarian paket wisata, pencatatan tiket pesawat dan pencarian hotel pada <i>website</i> kasus	30
Gambar 4.2 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian I	33
Gambar 4.3 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website</i> kasus	35
Gambar 4.4 <i>Form</i> pencarian tiket pesawat pada <i>website</i> kasus	35
Gambar 4.5 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website</i> kasus	36
Gambar 4.6 Halaman pemesanan kamar hotel pada <i>website</i> kasus	36
Gambar 4.7 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian I	37
Gambar 4.8 Grafik perbandingan rata-rata <i>error</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian I	39
Gambar 4.9 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>lostness</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian I	42
Gambar 4.10 Grafik perbandingan <i>user experience</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian I	44
Gambar 4.11 Halaman utama/ <i>home</i> pada <i>website</i> kasus	45
Gambar 4.12 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website</i> kasus	46

Gambar 4.13 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website</i> kasus	47
Gambar 4.14 <i>Form</i> pencarian kamar hotel pada <i>website</i> kasus	48
Gambar 4.15 Halaman pencarian paket wisata pada <i>website</i> kasus	48
Gambar 4.16 Halaman detail paket wisata pada <i>website</i> kasus	50
Gambar 4.17 Halaman pencarian kamar hotel pada <i>website</i> kasus	51
Gambar 4.18 Halaman profil hotel pada <i>website</i> kasus	53
Gambar 4.19 Halaman Rental Mobil pada <i>website</i> kasus	54
Gambar 4.20 Halaman detail mobil pada <i>website</i> kasus	55
Gambar 4.21 Halaman proses pencarian tiket pesawat pada <i>website</i> kasus	56
Gambar 4.22 Halaman hasil pencarian tiket pesawat pada <i>website</i> kasus	57
Gambar 4.23 Halaman hasil pencarian tiket pesawat pada <i>website</i> kasus	58
Gambar 4.24 Rancangan halaman utama/ <i>home</i> pada <i>website prototype</i>	59
Gambar 4.25 Rancangan halaman pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	60
Gambar 4.26 Rancangan halaman hasil pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	61
Gambar 4.27 Rancangan halaman detail paket wisata pada <i>website prototype</i> ..	62
Gambar 4.28 Rancangan halaman pencarian kamar hotel pada <i>website prototype</i>	63
Gambar 4.29 Halaman hasil pencarian kamar hotel pada <i>website prototype</i>	64
Gambar 4.30 Rancangan halaman profil hotel pada <i>website prototype</i>	65
Gambar 4.31 Rancangan halaman rental mobil pada <i>website prototype</i>	66
Gambar 4.32 Rancangan halaman detail mobil pada <i>website prototype</i>	67
Gambar 4.33 Rancangan halaman hasil pencarian tiket pesawat pada <i>website prototype</i>	68
Gambar 4.34 Halaman utama/ <i>home</i> pada <i>website prototype</i>	69
Gambar 4.35 Halaman pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	70
Gambar 4.36 Halaman hasil pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	70
Gambar 4.37 Halaman detail paket wisata pada <i>website prototype</i>	71
Gambar 4.38 Halaman pencarian kamar hotel pada <i>website prototype</i>	71
Gambar 4.39 Halaman hasil pencarian kamar hotel pada <i>website prototype</i>	72

Gambar 4.40 Halaman profil hotel pada <i>website prototype</i>	72
Gambar 4.41 Halaman pemesanan kamar hotel pada <i>website prototype</i>	73
Gambar 4.42 Halaman hasil pencarian tiket pesawat sekali jalan pada <i>website prototype</i>	73
Gambar 4.43 Halaman pemesanan tiket pesawat sekali-jalan pada <i>website prototype</i>	74
Gambar 4.44 Halaman hasil pencarian tiket pesawat pulang-pergi pada <i>website prototype</i>	74
Gambar 4.45 Halaman pemesanan tiket pesawat pulang-pergi pada <i>website prototype</i>	75
Gambar 4.46 Halaman rental mobil pada <i>website prototype</i>	75
Gambar 4.47 Halaman detail mobil pada <i>website prototype</i>	76
Gambar 4.48 Halaman pemesanan mobil pada <i>website prototype</i>	76
Gambar 4.49 <i>Form</i> pencarian tiket pesawat pada <i>website prototype</i>	78
Gambar 4.50 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	78
Gambar 4.51 <i>Form</i> pencarian tiket pesawat pada <i>website prototype</i>	78
Gambar 4.52 Halaman utama/ <i>home</i> pada <i>website prototype</i>	79
Gambar 4.53 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	80
Gambar 4.53 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	82
Gambar 4.54 <i>Form</i> pencarian paket wisata pada <i>website prototype</i>	83
Gambar 4.55 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	84
Gambar 4.56 <i>Form</i> pemesanan paket wisata pada <i>website prototype</i>	85
Gambar 4.57 <i>Form</i> pemesanan kamar hotel pada <i>website prototype</i>	86
Gambar 4.58 Kode verifikasi <i>website prototype</i>	86
Gambar 4.59 Kode konfirmasi pada <i>website prototype</i>	87
Gambar 4.60 Grafik perbandingan rata-rata <i>error</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	88
Gambar 4.61 Halaman detail mobil pada <i>website prototype</i>	92
Gambar 4.62 Tampilan <i>form</i> pemesanan mobil pada <i>website prototype</i>	93

Gambar 4.63 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>lostness</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	93
Gambar 4.64 Grafik perbandingan <i>user experience</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	95
Gambar 4.65 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>task success</i> pada pengujian I dan pengujian II	97
Gambar 4.66 Grafik perbandingan nilai rata-rata <i>time on task</i> pada pengujian I dan pengujian II	99
Gambar 4.67 Grafik perbandingan rata-rata <i>error</i> pengujian I dan pengujian II	100
Gambar 4.48 Grafik perbandingan rata-rata <i>lostness</i> pengujian I dan pengujian II	102
Gambar 4.64 Grafik perbandingan data <i>user experience</i> pengguna aktif dan pengguna terampil pada pengujian II	104

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengembangkan antarmuka *website* Travistours. Pada penelitian ini, peneliti melakukan 2 kali pengujian. Pengujian I menggunakan *website* kasus (www.travistours.com), sedangkan pengujian II menggunakan *website prototype* hasil dari pengembangan antarmuka *website* kasus. Ada 2 hal mendasar yang diukur dalam penelitian ini yaitu tingkat *usability* (*task success*, *time on task*, *error* dan *efficiency*) dan *user experience*. Data tingkat *usability* diukur dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan data *user experience* diukur dengan menggunakan *template* UEQ (*User Experience Questionnaire*) yang diunduh pada www.ueq-online.org Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat *usability* dan *user experience* dari kedua *website* tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai rata-rata *task success* yaitu 95% dibanding 83%, nilai rata-rata *time on task* yaitu 134 detik dibanding 247 detik, jumlah rata-rata *errors* yaitu 0,103 *errors* dibanding 0,667 *errors*, nilai *lostness* yaitu 0,061 dibanding 0,091 dan nilai rata-rata dari kelima skala *user experience* (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan) yaitu 1,797 dibanding -0,247.

Kata kunci: *usability*, *user experience*, *website*, antarmuka.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengembangkan antarmuka *website* Travistours. Pada penelitian ini, peneliti melakukan 2 kali pengujian. Pengujian I menggunakan *website* kasus (www.travistours.com), sedangkan pengujian II menggunakan *website prototype* hasil dari pengembangan antarmuka *website* kasus. Ada 2 hal mendasar yang diukur dalam penelitian ini yaitu tingkat *usability* (*task success*, *time on task*, *error* dan *efficiency*) dan *user experience*. Data tingkat *usability* diukur dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan data *user experience* diukur dengan menggunakan *template* UEQ (*User Experience Questionnaire*) yang diunduh pada www.ueq-online.org Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat *usability* dan *user experience* dari kedua *website* tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai rata-rata *task success* yaitu 95% dibanding 83%, nilai rata-rata *time on task* yaitu 134 detik dibanding 247 detik, jumlah rata-rata *errors* yaitu 0,103 *errors* dibanding 0,667 *errors*, nilai *lostness* yaitu 0,061 dibanding 0,091 dan nilai rata-rata dari kelima skala *user experience* (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan) yaitu 1,797 dibanding -0,247.

Kata kunci: *usability*, *user experience*, *website*, antarmuka.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bagi para *web developer*, melakukan uji *usability* terhadap suatu *website* merupakan hal yang sangatlah penting. Dengan melakukan uji *usability*, mereka akan dapat mengetahui tentang bagaimana kualitas serta tingkat kemudahan yang dirasakan oleh para penggunanya. Bila data yang diperoleh dari hasil uji *usability* menunjukkan bahwa *website* yang mereka teliti jauh dari kata memuaskan atau memiliki tingkat *usability* yang rendah, maka akan dilakukan perbaikan atau pengembangan yang lebih lanjut, sehingga *website* yang mereka teliti dapat mencapai tingkat *usability* yang lebih baik.

Travistours adalah perusahaan yang menyediakan jasa pelayanan wisata dan transportasi dalam negeri maupun luar negeri. Dengan situsnyanya yang dapat diakses melalui alamat URL: www.travistours.com, pengguna dapat melakukan pemesanan tiket pesawat, pemesanan hotel, pemesanan paket wisata, dan peminjaman kendaraan roda empat (mobil) secara *online*.

Cukup banyaknya *user interaction* yang terdapat pada *website* tersebut menimbulkan suatu pertanyaan, yaitu apakah hal tersebut juga diikuti dengan tingkat *usability* dan antarmuka yang baik sehingga memudahkan para pengguna dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan uji *usability* terhadap *website* Travistours sebagai bahan dilakukannya penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana perbandingan data hasil uji *usability* yang pertama dengan data hasil uji *usability* yang kedua?
- b. Bagaimana perbandingan data hasil uji *user experience* yang pertama dengan data hasil uji *user experience* yang kedua?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membuat beberapa batasan, antara lain:

- a. Peneliti tidak melakukan pengujian terhadap keamanan dari sistem.
- b. Peneliti tidak melakukan pengujian terhadap *website* Travistours berbasis *mobile*.
- c. Pengujian tidak dilakukan pada antarmuka admin.
- d. Pengujian hanya dilakukan terhadap partisipan golongan pengguna terampil dan pengguna aktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan antarmuka *website* kasus sehingga memiliki tingkat *usability* dan *user experience* yang lebih tinggi.

1.5. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana penelitian ini menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel (Arikunto, 2006).

1.5.1. Populasi dan Teknik Pemilihan Informan/Narasumber

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi atau objek penelitian adalah masyarakat umum. Pada umumnya terdapat tiga tingkatan pengguna, yaitu:

- a. Pengguna aktif: pengguna yang terampil dan aktif dalam menggunakan internet
- b. Pengguna terampil: pengguna yang terampil menggunakan *internet*.
- c. Pengguna awam: pengguna yang baru tahu *internet*.

Namun dikarenakan oleh proses dari *task scenario* yang nantinya berjalan cukup rumit, maka peneliti memutuskan hanya mengambil partisipan yang merupakan pengguna terampil dan pengguna aktif. Jumlah dari partisipan dibatasi sebanyak 30 orang.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti.

a. Menggunakan Kuesioner

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*) untuk memperoleh data yang berkaitan dengan *user experience* atau perasaan/kesan dari partisipan.

b. Menggunakan Software Snagit

Software snagit ini nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk merekam apa saja yang dilakukan oleh partisipan ketika sedang menyelesaikan *task*.

c. Data-Data untuk Desain *Website Prototype*

Data foto dan informasi hotel untuk halaman detail hotel pada *website prototype* berasal dari *website* Traveloka. Sedangkan data foto untuk halaman detail mobil dan detail paket wisata pada *website prototype* berasal dari Google.

1.5.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003:70), yaitu:

a. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan hal utama dari kegiatan analisis data. Cara pengumpulan data dari masing-masing pengukuran adalah sebagai berikut.

- *Task Success*

Pengumpulan data *task success* dilakukan dengan menggunakan metode *binary success*.

- *Time on Task*

Pengumpulan data *time on task* dilakukan dengan cara mencatat selang waktu, yaitu antara waktu dimulainya pengerjaan *task*

dengan waktu berakhirnya pengerjaan *task* yang dilakukan oleh setiap partisipan.

- *Errors*

Pengumpulan data *errors* dilakukan dengan cara mencatat setiap *error* yang terjadi ketika partisipan mengerjakan suatu *task*.

- *Efficiency*

Pengumpulan data *efficiency* dilakukan dengan cara menghitung jumlah aksi yang dilakukan oleh partisipan dalam mengerjakan tiap-tiap *task*.

- *Learnability*

Peneliti dapat mengambil salah satu data dari *time on task*, *number of step* atau *number of errors* untuk dijadikan data *learnability*.

b. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan di lapangan. Pada penelitian ini, reduksi data diperlukan sebagai solusi jika nanti pada saat melakukan pengujian terdapat partisipan yang tidak kooperatif dalam mengerjakan suatu *task*, sehingga data yang diperoleh tidak *valid*.

c. *Display Data*

Display data adalah penyajian sekumpulan data atau informasi yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam menarik suatu kesimpulan serta pengambilan suatu keputusan. Penyajian data kuantitatif disajikan dalam bentuk angka.

d. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan penelitian ini, maka sistematika penulisan dibuat sebagai berikut:

Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian sebelumnya yang disajikan dalam pustaka dan menghubungkannya dengan sistem informasi yang akan dibuat. Selain itu, bab ini berisi juga mengenai konsep dan teori yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan, seperti pengetahuan tentang cara pengukuran tentang tingkat *usability* dan *user experience*.

Bab 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dari teori-teori yang digunakan dan bagaimana cara menterjemahkannya ke dalam suatu sistem yang hendak dibuat. Pada dasarnya bab ini memuat tentang alat yang dipakai di dalam penelitian, data yang akan dikumpulkan serta proses perancangan yang akan dilakukan diuraikan dengan jelas.

Bab 4 IMPLEMENTASI ANALISIS SISTEM

Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis dari penelitian yang bersifat terpadu.

Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem yang lebih lanjut.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian I dan pengujian II yang telah dipaparkan pada bab 4, peneliti mendapatkan 2 kesimpulan utama yaitu:

- a. Secara keseluruhan tingkat *usability website prototype* lebih tinggi dibandingkan tingkat *usability website* kasus (www.travistours.com) dengan perbandingan nilai rata-rata *task success* yaitu 95% dibanding 83%, nilai rata-rata *time on task* yaitu 134 detik dibanding 227 detik, jumlah rata-rata *errors* yaitu 0,103 *errors* dibanding 0,667 *errors*, dan nilai *lostness* yaitu 0,061 dibanding 0,051.
- b. *User experience website prototype* lebih positif dibandingkan *user experience website* kasus (www.travistours.com) dengan perbandingan nilai rata-rata dari kelima skala (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan) yaitu 1,797 dibanding -0,247.
- c. Pesan *error* yang jelas sangat membantu para partisipan dalam menyelesaikan *task*.
- d. *Efficiency website* Travistours dapat ditingkatkan melalui beberapa hal, yaitu: meminimalisasi perpindahan halaman, fasilitas *sorting* data menurut kategori tertentu terhadap data hasil pencarian, dan ditampilkannya *form* pencarian paket wisata, kamar hotel dan tiket pesawat secara tidak bersamaan.
- e. Penggunaan bahasa lokal/bahasa Indonesia dapat membantu pemahaman pengguna lokal dalam mengoperasikan suatu *website*.

5.2 Saran

Untuk pengembangan yang lebih lanjut terhadap penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

- a. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil 30 orang partisipan. Peneliti berharap jumlah partisipan pada penelitian selanjutnya untuk ditambah lebih banyak lagi sehingga hasil dari penelitian pun menjadi lebih akurat.
- b. Dikarenakan oleh terbatasnya waktu, maka hanya ada 5 hal yang diukur dalam penelitian ini yaitu: *task success*, *time on task*, *error*, *efficiency* dan *user experience*. Oleh karena itu disarankan pada penelitian selanjutnya untuk menitik beratkan penelitian terhadap *learnability* dari *website Travistours*.
- c. Pengelompokkan partisipan ke dalam pengguna aktif ataupun pengguna terampil harus berdasarkan pada suatu hal, sebagai contoh dapat dilihat dari lamanya waktu yang mereka gunakan untuk mengakses internet dalam satu hari, karena pengelompokkan partisipan tidak dapat dilakukan dengan hanya menurut asumsi dari peneliti semata.
- d. Usahakan agar menggunakan tempat serta peralatan (modem, laptop, dll) yang sama pada saat melakukan pengujian terhadap masing-masing partisipan sehingga data yang dihasilkan pun menjadi lebih *valid*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- International Organization for Standardization, (1998), ISO 9241-11: Guidance on Usability. Diakses pada tanggal 25 September 2014 dari <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>
- Irmawati, D. T. (2013). Analisis dan Perancangan Website sebagai Sarana Informasi pada Media Tour Travel Medan. *Naskah Publikasi*.
- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think*. California: New Riders.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif. *jurnal*.
- Noviandhi, A. (2012). Perbandingan Pengaruh User Experience pada Situs terhadap Citra Merek pada Pengguna Goal-Directed dan Pengguna Experiential(Studi Eksperimen pada www.hellosourally.com terhadap Citra Merek Sour Sally). *Skripsi*, 13.
- Praptiningsih. (2011). Analisis dan Perancangan Media Promosi Berbasis Website pada PT. Bali Megah Wisata Tour & Travel. *Naskah Publikasi*.
- Sauro, J.(2012). *Quantifying The User Experience*. London: Morgan Kaufmann.

- Subekti, N. D. (2013). Evaluasi Usability Situs Layanan Pemesanan Tiket Online.
Skripsi.
- Tullis, T. & Albert, B. (2011). *Measuring the User Experience*. London: Morgan
Kaufmann.

©UKDW