

Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Situs Berita Kontan menggunakan Pengujian *Usability*

Heru Purnomo¹, Ismiarta Aknuranda²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email : ¹herupurnomo@student.ub.ac.id, ²i.aknuranda@ub.ac.id

Abstrak

Kontan merupakan portal berita ekonomi, bisnis dan dan investasi. Tidak hanya menyajikan berita dan informasi, kontan juga menyajikan data–data ekonomi makro , sektoral, hingga data pasar saham dan keuangan secara akurat, lengkap, dan terus diperbarui, dari sumber terpercaya. Selain ada pada website Kontan juga mempunyai aplikasi pada telepon seluler. Namun pada kenyataannya aplikasi ini masih mendapatkan rating yang rendah dalam playstore dan juga terdapat beberapa review yang kurang baik dari pengguna. Review tersebut dapat diduga peneliti belum memenuhi persyaratan dalam aspek *Usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *errors*, dan juga *satisfaction*. Kemudian dilakukan evaluasi guna mengetahui permasalahan apa saja yang didapatkan dari pengujian dan observasi secara langsung kepada pengguna aplikasi Kontan. Didapatkan 4 permasalahan yang termasuk kedalam aspek *usability*. kemudian dibuatlah rekomendasi perbaikan antarmuka guna dapat meningkatkan nilai dari aspek *usability*. lalu dilakukan evaluasi yang kedua dengan menggunakan metode yang sama seperti pada evaluasi yang pertama, guna mengetahui perbandingan antara pengujian pertama dan pengujian kedua. Terjadipeningkatan pada aspek *learnability* sebesar 4%, pada aspek *efficiency* terjadi kenaikan sebesar 0,948, pada aspek *errors* terjadi penurunan 0,53%, dan juga pada aspek *satisfaction* terjadi kenaikan sebesar 10,583.

Kata kunci : *usability*, *learnability*, *efficiency*, *errors*, *satisfaction*

Abstract

Kontan is an economic, business and investment news portal. Not only presenting news and information, cash also presents macroeconomic data, sectoral, to stock market and financial data accurately, completely, and continuously updated, from trusted sources. Apart from being on the website, Cash also has an application on cellular phones. But in fact this application still gets a low rating in the Playstore and there are also some unfavorable reviews from users. The review can be categorized into errors in the Usability aspect, namely Learnability, efficiency, errors, and also Satisfaction. Then an evaluation is carried out to find out what problems are obtained from testing and direct observation to users of the Cash application. There are 4 problems that are included in the usability aspect. Then recommendations for interface improvements are made in order to increase the value from the usability aspect. Then a second evaluation was carried out using the same method as in the first evaluation, in order to find out the comparison between the first test and the second test. There was an increase in the learnability aspect by 4%, in the efficiency aspect there was an increase of 0.948, in the errors aspect there was a decrease of 0.53%, and also in the satisfaction aspect there was an increase of 10,583.

Keywords: *Usability*, *Learnability*, *efficiency*, *errors*, *satisfaction*

1. PENDAHULUAN

Kontan merupakan portal berita ekonomi, bisnis dan dan investasi. Tidak hanya menyajikan berita dan informasi, kontan juga menyajikan data–data ekonomi makro, sektoral, hingga data pasar saham dan keuangan secara akurat, lengkap, dan terus diperbarui, dari

sumber terpercaya (kontan.co.id). Berita dan data yang Kontan sajikan tidak hanya sebatas yang terjadi di Indonesia, tetapi juga data dan berita dari luar negeri. Dilihat dalam ulasan pada Google Playstore terdapat total 632 ulasan yang didalamnya terdapat banyak ulasan yang memberikan rating bintang satu, sehingga aplikasi kontan ini hanya mendapat rating

sebesar 3.4 dan telah di unduh lebih dari 100ribu kali. Dengan rating 3.4 ini merupakan rating yang rendah jika dibandingkan dengan beberapa aplikasi yang menyediakan konten berita ekonomi dan bisnis di Indonesia seperti Bisnis.com dengan rating 4.5, Kompas.com dengan rating 4.5, detik.com dengan rating 4.2 dan liputan6.com dengan rating 4.4. Terhadap aplikasi Kontan terlihat ulasan pengguna yang cenderung negative misalnya, sebagian besar pengguna masih kebingungan memahami aplikasi, penempatan iklan yang dirasa pengguna kurang tepat penempatannya sehingga pengguna merasa kurang nyaman, fitur kolom pencarian, kategori dan konten berita yang tidak dapat memunculkan konten sebagaimana fungsinya.

Dari hal yang telah disebutkan dalam paragraf ke tiga bahwa terdapat permasalahan pada aplikasi Kontan dan memerlukan identifikasi lebih lanjut. Dapat diduga bahwa pada aplikasi Kontan ini belum memenuhi persyaratan aturan *usability* dari segi *learnability* karena pengguna masih kebingungan saat menggunakan aplikasi. Dikarenakan pengguna masih kebingungan dalam menggunakan aplikasi yang mana juga dapat mempengaruhi aspek *usability* yang lain yaitu *efficiency*, dimana pengguna bias saja menghabiskan waktu yang cukup lama dalam penggunaan aplikasi. Dan jika pengguna merasa fitur aplikasi tidak memunculkan konten sebagaimana mestinya itu juga termasuk menyalahi dari segi *Error*. Hal tersebut juga dapat berdampak pada aspek *satisfaction* atau kepuasan pengguna. Jika dibiarkan maka hal ini dapat mempengaruhi minat pengguna dalam penggunaan aplikasi berkurang. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pengujian *usability*. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengetahui masalah apa yang dialami pengguna aplikasi Kontan secara langsung, kekurangan dalam desain antarmuka, dan masalah apa yang mereka temukan saat berinteraksi langsung dengan aplikasi. Pengujian *usability* adalah metode menilai *usability* dengan menggunakan sistem untuk mengamati pengguna secara langsung dan mengumpulkan dan menganalisis data terhadap fungsi *usability* sistem tersebut (Nielsen & Norman, 2012).

Usability adalah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. *Usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk bisa dipelajari

dengan cepat dan seberapa mudah suatu produk bisa digunakan (D. Mills, 2003). *Usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya (Ghozali, 2007).

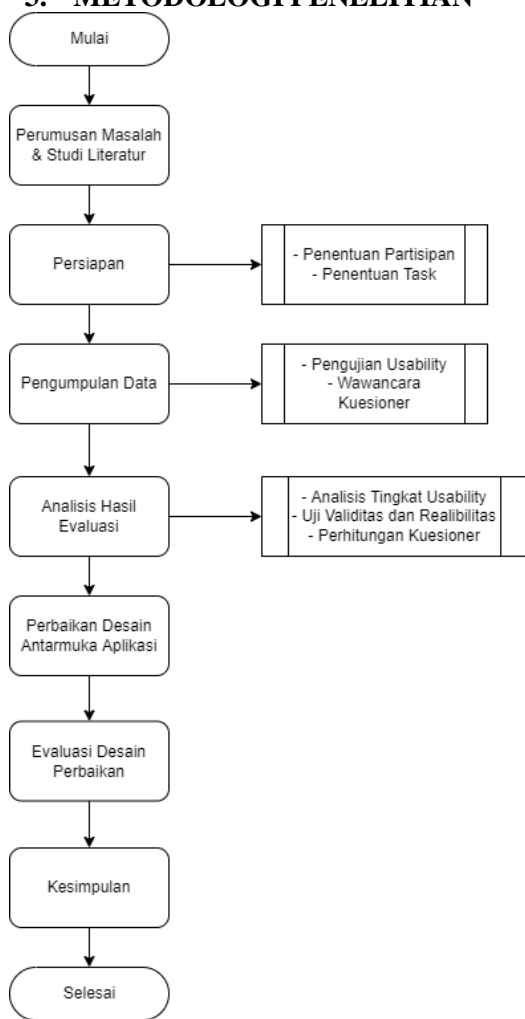
Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan pengguna terkait aspek *usability* terhadap aplikasi Kontan. Kemudian hasil dari evaluasi ini digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna aplikasi Kontan berdasarkan dari masalah yang ditemukan. Setelah dilakukannya perbaikan antarmuka pengguna aplikasi Kontan kemudian dievaluasi kembali guna mengetahui perbandingan aspek *usability* dari pengujian awal dan pengujian setelah dilakukannya perbaikan antarmuka pengguna.

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Usability atau penggunaan berasal dari kata *usable*. Ini umumnya berarti dapat digunakan dengan benar. Jika semua fitur berfungsi dengan baik dan pengguna dapat meminimalkan berbagai bug dan kekurangan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, pengguna dapat mengklasifikasikan sesuatu sistem sebagaimana mestinya. *Usability* penggunaan sekarang diakui sebagai penentu utama keberhasilan sistem dan produk interaktif (Misfud, 2015). *Usability* sekarang diakui sebagai penentu utama keberhasilan sistem dan produk interaktif (Nielsen & Norman, 2012). *Usability* dapat didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna tertentu dapat menggunakan produk untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien serta mencapai kepuasan dalam konteks penggunaannya (Ghozali, 2007). Proses pengukuran tingkat *usability* dapat dilakukan dengan mengetahui pendapat pengguna secara langsung saat pengguna menggunakan sistem. Aspek *usability* *Learnability* diukur menggunakan *success rate*. Proses pengukuran tingkat kegunaan dapat dilakukan dengan mengetahui langsung pendapat pengguna saat pengguna sedang menggunakan sistem Nielsen (2001). *Efficiency* adalah seberapa mudah bagi pengguna untuk belajar tentang desain dan seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas yang ditetapkan oleh peneliti (Nielsen & Norman, 2012). *Errors* atau kegagalan adalah ukuran apakah suatu fitur rusak atau tidak berfungsi

dengan baik. Pengguna tidak melakukan banyak kesalahan saat menggunakan sistem, atau jika pengguna melakukan kesalahan, pengguna dapat dengan mudah menyelesaikannya (Mifsud, 2015). Satisfaction pengukuran tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang ditawarkan oleh aplikasi. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner ini terdiri dari 10 pernyataan dengan penilaian skala likert 1-5 untuk tiap pernyataan, Jika partisipan merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, partisipan akan mengisi pada titik tengah skala pengujian (Brooke, 1996).

3. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada tahapan yang pertama penulis melakukan persiapan yaitu menyiapkan hal yang harus dilakukan dalam pengujian usability. mulai dari menentukan partisipan yang dimana partisipan disini menggunakan partisipan yang berusia produktif yaitu antara 15 tahun sampai 64 tahun (bps.go.id) sebanyak 5 orang.

dikarenakan aplikasi kontan ini dapat dinikmati semua kalangan.

Selanjutnya adalah menentukan task atau tugas yang diberikan hanya tugas utama dari aplikasi Kontan dan juga berdasarkan yang telah disebutkan pada latar belakang. Berikut merupakan tugasnya.

1. Pengguna Memilih salah satu berita yang ada pada aplikasi Kontan
2. Pengguna Mencari berita terpopuler
3. Pengguna memilih kategori berita investasi pada menu
4. pengguna pencarian berita melalui menu search dengan kata kunci yang telah disediakan
5. pengguna keluar dari aplikasi

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan juga data kualitatif, data kuliitatif diperoleh dari wawancara kepada responden terkait berdasarkan aspek *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, dan juga *error*. Data yang diperoleh secara kuantitatif adalah data pada aspek *Satisfaction* yang disebar kepada 30 orang (Rummel, 2015) yang pernah menggunakan aplikas Kontan.

Kemudian dilakukannya analisis hasil evaluasai untuk mengelompokkan mana yang termasuk kedalam permasalahan usability. selanjutnya akan dilakukan perbaikan aplikasi dengan menggunakan guideline yang sesuai. Selanjutnya dilakukan kembali evaluasi yang sama dengan evaluasi yang pertama guna membandingkan apakah terjadi perubahan nilai pada aspek usability.

4. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian yang pertama didapatkan aspek usability sebagai berikut:

Pengujian Usability 1

Tabel 1 evaluasi pertama

Aspek	Hasil
<i>Learnability</i>	90%
<i>Efficiency</i>	0,09596
<i>Errors</i>	1,06%
<i>Satisfaction</i>	57,167

Hasil pengujian ini akan dibandingkan dengan pengujian selanjutnya setelah dilakukannya rekomendasi perbaikan aplikasi.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada partisipan guna mendapatkan permasalahan secara kualitatif. Setelah dilakukannya wawancara kepada responden didapatkan masalah yang terjadi selama partisipan menggunakan atau menjalankan tugas yang telah diberikan oleh peneliti. Kemudian permasalahan tersebut dikelompokkan yang berkaitan dengan aspek usability agar dapat dilakukannya pembuatan rekomendasi perbaikan antarmuka aplikasi, untuk permasalahannya bisa dilihat pada tabel dibawah ini. akan menguraikan beberapa masalah yang diidentifikasi selama proses pengujian kegunaan selama wawancara dan observasi. Bagian ini yaitu mengelompokkan masalah ini berdasarkan aspek *usability*. Ini ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2 Permasalahan Usability

Kode	Permasalahan	Aspek Usability
M1	Gambar iklan yang terlalu banyak dan posisinya terlalu besar sehingga mengganggu kenyamanan pengguna	<i>Efficiency, Satisfaction</i>
M2	Letak pilihan menu/navigasi bar dengan icon yang kecil dan tidak terdapat keterangan fungsinya.	<i>Learnability</i>
M3	Masih banyak terdapat <i>space</i> atau ruang kosong pada halaman aplikasi	<i>Efficiency</i>
M4	Jarak antara pilihan kategori menu dinilai terlalu dekat sehingga partisipan seringkali salah dalam memilih kategori	<i>Efficiency, error</i>

5. REKOMENDASI

Selanjutnya akan dilakukan pembuatan

guideline guna mempermudah dalam acuan sebagai perbaikan aplikasi.

Tabel 3 *Guidelines*

Kode	Deskripsi Usability Guidelines	Sumber
USG1	Label teks harus ringkas dan jelas untuk menggambarkan konten pada tab	Material.io, 2022
USG2	Penggunaan bahasa pada aplikasi harus dapat dengan mudah dimengerti semua umur dan penggunaan Bahasa	Material.io, 2022
USG3	Button harus ditemukan dengan mudah diantara elemen lain	Material.io, 2022
USG4	Menggunakan tipografi guna menyajikan desain dan konten yang jelas dan efisien.	Material.io, 2022
USG5	Bilah aplikasi bawah yang menampilkan navigasi dan tindakan utama pada bagian bawah layar.	Material.io, 2022
USG6	Bilah navigasi bawah untuk menampilkan menu utama berupa ikon dan label teks pada layar	Material.io, 2022
USG7	<i>Empty state</i> atau halaman yang kosong terdiri dari tagline teks dan juga gambar non-interaktif	Material.io, 2022
USG8	Disebelah atau dibawah <i>icon</i> dapat ditambah <i>text</i> agar lebih jelas	Material.io, 2022
USG9	Image list untuk menampilkan gambar dan kisi yang terorganisir	Material.io, 2022
USG10	Menggunakan <i>cards</i>	Material.io,

	yaitu berisi konten dan tindakan tentang satu subjek	2022
--	--	------

Setelah itu dilakukannya perbaikan pada permasalahan – permasalahan yang telah dikelompokkan dengan aspek usability.

5.1 Rekomendasi Tampilan Antarmuka Pengguna

Permasalahannya adalah penempatan iklan yang tidak sesuai, memenuhi layar dan tidak bisa ditutup menurut responden. Semua responden merasa ini tampilan ini kurang nyaman apabila dilihat sehingga responden harus menggulir layar kebawah untuk melihat informasi yang ada dalam beranda. Ini juga mempengaruhi kenyamanan responden dalam menjalankan pada tugas 1 yaitu membuka salah satu berita yang ada dalam aplikasi kontan dimana pengguna kebingungan membedakan yang mana konten berita dan juga yang mana iklan. Meskipun tidak ada partisipan yang melakukan kesalahan dari tugas 1 yang telah diberikan oleh partisipan tetapi ini juga menjadi pertimbangan peneliti dalam memberikan rekomendasi permasalahan tersebut. Dari permasalahan tersebut peneliti membuat rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna dan dapat dilihat pada Gambar 2.

Pada gambar 2 peneliti menggunakan *guidelines* Menggunakan tipografi guna menyajikan desain dan konten yang jelas dan efisien (USG4), *Empty state* atau halaman yang kosong terdiri dari tagline teks dan juga gambar non-interaktif (USG7), dan Image list untuk menampilkan gambar dan kisi yang terorganisir (USG9). Yaitu melakukan organisir gambar iklan untuk dijadikan satu dalam satu kelompok agar dapat memudahkan pengguna dalam melihat tampilan awal aplikasi dan juga agar pengguna tidak kebingungan membedakan mana konten aplikasi dan mana iklan aplikasi.

Kedua permasalahannya yaitu partisipan merasa bahwa letak pilihan menu/navigasi bar dengan icon yang kecil dan tidak terdapat keterangan fungsinya cukup membuat partisipan kebingungan. Pada saat partisipan melakukan tugas 2 dan 3 partisipan merasa harusnya setiap pilihan menu terdapat ikon dan juga keterangan fungsinya agar partisipan lebih mudah memahami tentang kegunaan dari aplikasi Kontan. *Nav bar* selalu bergerak jika partisipan menggulirkan halaman kebawah sehingga jikalau partisipan ingin memilih menu harus mencari menggulirkan halaman layar keatas lagi guna menemukan *nav bar* atau menu-menu dari aplikasi Kontan. Oleh karena itu peneliti membuat rekomendasi berdasarkan masalah tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2 perbaikan 1



Gambar 3 Perbaikan 2

Gambar 3 adalah rekomendasi peneliti menggunakan *guidelines* Label teks harus ringkas dan jelas untuk menggambarkan konten pada tab (USG1), Penggunaan bahasa pada aplikasi harus dapat dengan mudah dimengerti semua umur dan penggunaan Bahasa (USG2), Button harus ditemukan dengan mudah diantara elemen lain (USG3), Bilah aplikasi bawah yang menampilkan navigasi dan tindakan utama pada bagian bawah layar (USG5), dan Disebelah atau dibawah *icon* dapat ditambah *text* agar lebih jelas (USG8). Yang paling penting adalah *nav bar: bottom* agar memudahkan pengguna dalam memilih menu yang tersedia dalam aplikasi Kontan. Hal ini juga terinspirasi dari beberapa aplikasi yang menyediakan konten-konten berita seperti halnya Detik.com, Kompas.com dan juga Twitter. Bilah navigasi bawah ini juga menggunakan icon dan keterangan tulisan atau keterangan agar lebih dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna.

Ketiga permasalahan menurut partisipan pengujian *usability*. Partisipan merasa masih banyak terdapat *space* atau ruang kosong pada halaman aplikasi Kontan sehingga partisipan harus menggulirkan layar cukup jauh untuk membaca artikel atau konten berita pada aplikasi Kontan. Hal ini terjadi pada saat partisipan mengerjakan tugas 1 yaitu memilih salah satu berita yang berada pada aplikasi konten. Artikel berita tersebut menurut partisipan masih banyak terdapat jarak antar komponen kurang rapi dan juga kurang konsisten. Oleh sebab itu peneliti membuat rekomendasi tampilan antarmuka pengguna aplikasi Kontan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Perbaikan 3

Pada Gambar 4 adalah rekomendasi tampilan antarmuka yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti menggunakan guideline Image list untuk menampilkan gambar dan kisi yang terorganisir (USG9), Menggunakan tipografi guna menyajikan desain dan konten yang jelas dan efisien (USG4), *Empty state* atau halaman yang kosong terdiri dari tagline teks dan juga gambar non-interaktif (USG7). Yaitu mengorganisir gambar dan tulisan agar lebih mudah dan nyaman dilihat oleh pengguna agar lebih efisien tidak ada *space* yang terlihat kosong. Dan juga menggunakan tipografi agar tulisan teks lebih konsisten dan dapat dibaca dengan jelas. Dengan begini pengguna akan lebih mudah membaca dan lebih cepat membaca artikel dalam aplikasi Kontan.

Keempat permasalahan tentang jarak antar kategori menu berita yang dinilai partisipan perlu adanya perbaikan. Partisipan merasa jarak antara pilihan kategori menu dinilai terlalu dekat sehingga partisipan seringkali salah dalam memilih kategori berita pada aplikasi Kontan. Partisipan sering melakukan kesalahan yaitu salah memilih kategori berita investasi karena dinilai partisipan jarak antar kategori berita terlalu dekat sehingga partisipan seringkali salah dalam memilih kategori berita investasi namun partisipan malah memilih kategori dibawah kategori berita investasi yaitu keuangan. Hal

tersebut tersebut mengharuskan partisipan mengulangi tugas 3 yang telah diberikan oleh peneliti. Namun pada akhirnya partisipan dapat menyelesaikan tugasnya menggunakan kesempatan terakhir yang dimilikinya. Oleh sebab itu peneliti membuat rekomendasi tampilan antarmuka pengguna pada menu kategori berita aplikasi Kontan yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Perbaikan 4

Pada Gambar 5 merupakan rekomendasi tampilan antarmuka yang telah dibuat oleh peneliti. Jadi disini peneliti menggunakan *guidelines* menggunakan *cards* yaitu berisi konten dan tindakan tentang satu subjek (USG10) dari material.io yaitu *cards* guna menampilkan konten dan tindakan pada satu objek. Hal ini jg terinspirasi dari pilihan kategori menu pada aplikasi kompas.com. Dengan dipisah - pisahnyanya menu kategori ini dapat memudahkan pengguna dalam memilih kategori menu berita tanpa takut salah dalam memilih kategori berita pada menu aplikasi Kontan.

5.2 Pengujian Usability 2

Kemudian dilakukan Evaluasi Kedua guna mengetahui apakah terjadi perubahan dibandingkan evaluasi yang pertama.

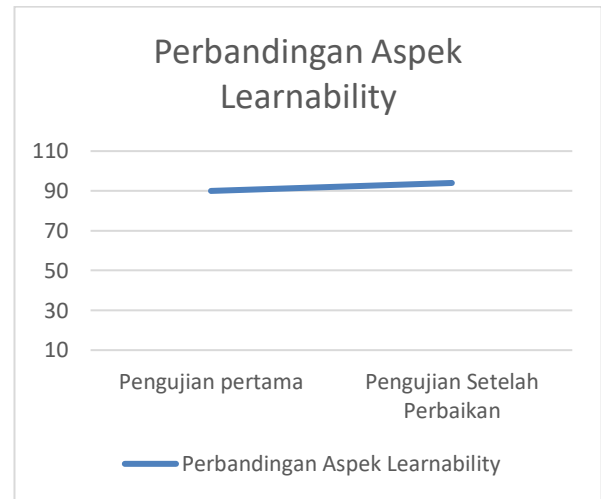
Tabel 4 evaluasi kedua

Aspek	Hasil
Learnability	94%

Efficiency	0,011584
Errors	0,53%
Satisfaction	67,75

5.3 Aspek Learnability

Membandingkan hasil pada aspek *Learnability* dari pengujian yang telah didapat pada saat pertama pertama kali dilakukan pengujian dan kedua.

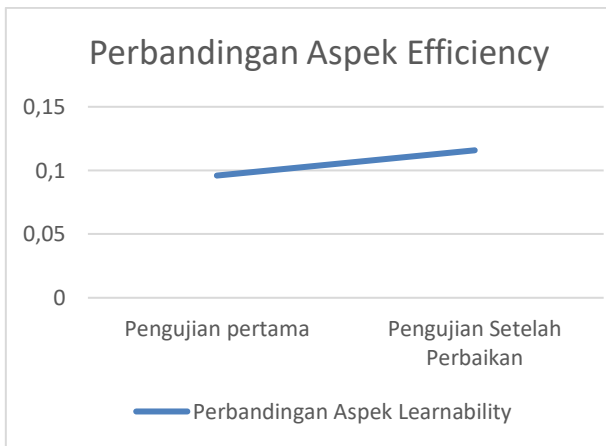


Gambar 6 Grafik Perbandingan Evaluasi Learnability

Pada Gambar 6 penghitungan dari pengujian yang pertama pada aspek *Learnability* adalah 90% sedangkan pada saat setelah dilakukannya perbaikan aplikasi adalah 94%. Hal ini menunjukkan telah terjadi kenaikan setelah dilakukkannya perbaikan pada aplikasi. Kenaikan hanya sebesar 4% dikarenakan pada saat pengujian yang pertama sudah menghasilkan tingkat keberhasilan yang tinggi yaitu 90%. Pada pengujian kedua setelah dilakukkannya perbaikan tampilan antarmuka aplikasi hanya terdapat 2 kesalahan dikarenakan partisipan tidak tahu dimana letak pilihan menu keluar dari aplikasi.

5.4 Aspek Efficiency

Membandingkan hasil pada aspek *Efficiency* dari pengujian yang telah didapat pada saat pertama pertama kali dilakukan pengujian dan kedua.

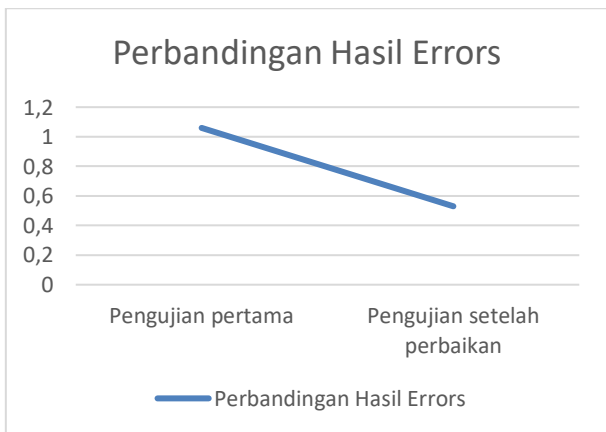


Gambar 7 Grafik Perbandingan Evaluasi *Efficiency*

Pada Gambar 7 menunjukkan penghitungan dari pengujian yang pertama pada aspek *efficiency* dengan nilai 0,09596 sedangkan pada saat setelah dilakukannya perbaikan aplikasi dengan nilai 0,111584. Hal ini menunjukkan telah terjadi kenaikan rata-rata pada saat partisipan melakukan setiap tugas yang telah diberikan. Kenaikan ini juga dapat diduga karena pada saat pengujian yang pertama setiap tugas dilakukan menggunakan jaringan internet sedangkan pada saat pengujian kedua tidak menggunakan jaringan internet ini juga berpengaruh terhadap kecepatan aplikasi dalam melakukan load data dan juga berkurangnya partisipan dalam melakukan setiap tugas yang telah diberikan.

5.5 Aspek Errors

Membandingkan hasil pada kategori *Errors* dari pengujian yang telah didapat pada saat pertama pertama kali dilakukan pengujian dan kedua.



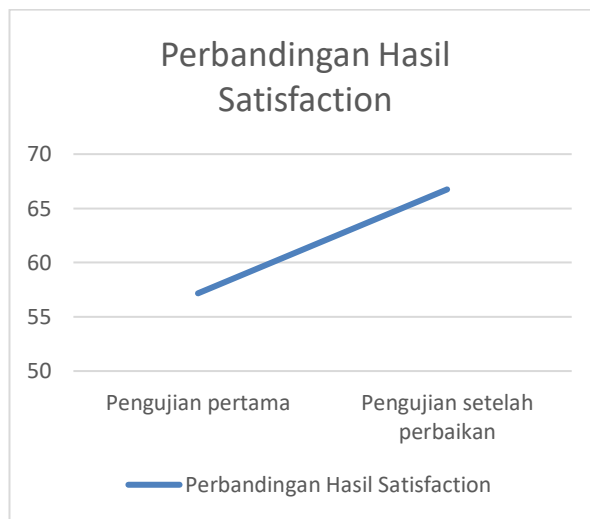
Gambar 8 Grafik Perbandingan Evaluasi *Errors*

Pada Gambar 8 menunjukkan penghitungan

dari pengujian yang pertama pada aspek *Error* adalah sebesar 1,06% sedangkan pada saat setelah dilakukannya perbaikan aplikasi adalah sebesar 0.53%. Hal ini menunjukkan telah terjadi penurunan 2kali lipat dari sebelumnya setelah dilakukannya perbaikan pada aplikasi. Penurunan ini menunjukkan semakin sedikit responden melakukan kesalahan pada saat menggunakan aplikasi Kontan. Pada saat pengujian yang pertama partisipan seringkali mengalami kegagalan atau *errors* pada saat melakukan pemilihan kategori berita pada bagian menu, kemudian pada pengujian kedua setelah dilakukannya perbaikan antarmuka pengguna pada bagian kategori menu berita tidak ditemukan kesalahan oleh semua partisipan pengujian *usability*.

5.6 Aspek Satisfaction

Membandingkan hasil pada aspek *Satisfaction* dari pengujian yang telah didapat pada saat pertama pertama kali dilakukan pengujian dan kedua.



Gambar 9 Grafik Perbandingan Evaluasi *Satisfaction*

Pada Gambar 9 menunjukkan penghitungan dari pengujian yang pertama pada aspek *Satisfaction* adalah sebesar 57,167. sedangkan pada saat setelah dilakukannya perbaikan aplikasi adalah sebesar 67,75. Hal ini menunjukkan telah terjadi kenaikan sebesar 10,583 dari evaluasi sebelumnya. Kenaikan ini menunjukkan kepuasan pengguna yang terus naik. Hasil ini masih kurang dari dari 68, mungkin ada masalah serius dengan sistem, tetapi jika SUS lebih besar dari 68, maka tidak perlu terlalu khawatir tentang system (Thomas, 2015). Yang artinya, sistem ini masih harus

dilakukan kembali perbaikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas maka dibuatlah kesimpulan dari penelitian ini dan didapatkan hasil sebagai berikut.

1. Mendapatkan hasil nilai aspek *Learnability* sebesar 90%, nilai aspek *efficiency* sebesar 0,09596, nilai aspek *error* sebesar 1,06%, nilai aspek *Satisfaction* sebesar 57,167 pada evaluasi pengujian *usability* yang pertama.
2. Dari 5 tugas yang telah diberikan terdapat 5 permasalahan yang diperoleh berdasarkan wawancara kepada partisipan yaitu, partisipan merasa gambar iklan yang terlalu banyak dan posisinya terlalu besar sehingga mengganggu kenyamanan pengguna, letak pilihan menu/navigasi bar dengan icon yang kecil dan tidak terdapat keterangan fungsinya, masih banyak terdapat space atau ruang kosong pada halaman aplikasi, jarak antara pilihan kategori menu dinilai terlalu dekat sehingga partisipan seringkali salah dalam memilih kategori berita dan juga partisipan merasa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk aplikasi melakukan *load* data.
3. Terdapat 4 buah perbaikan antarmuka yaitu melakukan organisir gambar iklan untuk dijadikan satu dalam satu kelompok agar dapat memudahkan pengguna dalam melihat tampilan awal aplikasi dan juga agar pengguna tidak kebingungan membedakan mana konten aplikasi dan mana iklan aplikasi. Perubahan dan penambahan Bilah navigasi bawah (*nav bar: bottom*) ini juga menggunakan icon dan keterangan tulisan atau keterangan agar lebih dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna. mengorganisir gambar dan tulisan pada halaman artikel berita. Pada tab menu menambahkan *cards* guna menampilkan konten dan tindakan pada satu objek.

4. Setelah melakukan perbaikan tampilan antaruka dilakukan evaluasi lagi untuk yang ke 2 dengan metode yang sama terjadi peningkatan pada aspek *Learnability* sebesar 4%, pada aspek *Efficiency* terjadi kenaikan sebesar 0,948, pada aspek *errors* terjadi penurunan 0,53%, dan juga pada aspek *satisfaction* terjadi kenaikan sebesar 10,583. Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan rekomendasi tampilan antarmuka pengguna pada aplikasi Kontan mengalami kenaikan atau *progress*.

Untuk saran dari peneliti adalah untuk melakukan evaluasi pada aplikasi kontan dengan menggunakan metode yang lain seperti berdasarkan tujuan ataupun menggunakan expert dan juga melakukan evaluasi sistem dengan seluruh fitur bukan hanya pada fitur utama saja.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, I., 2007. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kontan, 2022. Kontan [Online]
Available at: <https://kontan.co.id/>
[Accessed2022].
- D. Mills, J., (2003). A Review for Teacher. SPSS Textbooks, pp. 59 - 70.
- Misfud, J., 2015. Usability Geek. [Online]
Available at:
<https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
[Accessed2022].
- Google, 2022. Material Design. [Online]
Available at: <https://material.io/>
[Accessed2022].
- Nielsen, J., 2012. Introduce to Usability. [Online]
Available at:
<https://www.nngroup.com/articles/Usability-101-introduction-toUsability/>
[Accessed 2022].