

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE
PT BATU AYU GRUP DENGAN METODE *LEAN USER EXPERIENCE (LEAN UX)***

I Kadek Dita Oka Mahendra
Universitas Udayana, Bali, Indonesia
Email : ditaoka93@gmail.com

Keywords

*UI/UX, Lean UX,
Usability Testing,
Prototipe, Website*

Abstrak

Penelitian ini membahas perancangan desain UI/UX Website PT Batu Ayu Grup dengan menggunakan metode Lean User Experience (Lean UX). Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna pada Website perusahaan yang menyediakan produk dan layanan di bidang konstruksi dan kerajinan batu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain prototipe Website dengan fitur Minimum Viable Product (MVP) yang diuji melalui metode System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), dan Think Aloud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe Website ini berhasil memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna, dengan skor SUS mencapai 73,83 dan skor UEQ menunjukkan tingkat efisiensi dan keandalan yang tinggi. Namun, terdapat ruang untuk perbaikan dalam aspek visual dan interaktivitas, khususnya dalam meningkatkan dimensi keterbaruan dan stimulasi. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk penyempurnaan desain dan pengujian lebih lanjut dengan kelompok pengguna yang lebih besar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah mendorong berbagai sektor untuk mengadopsi transformasi digital sebagai upaya peningkatan efisiensi, daya saing, serta jangkauan pasar (Arianto, 2021). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 221.563.479 jiwa, dengan tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Keberadaan platform digital saat ini tidak lagi dianggap sebagai pilihan, melainkan kebutuhan strategis bagi perusahaan, terutama dalam rangka memperluas pangsa pasar dan membangun hubungan yang lebih dekat dengan pelanggan (Rizki Saputra Adyan, 2024). Salah satu platform digital yang paling penting adalah *Website*, yang berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan identitas perusahaan, produk, dan layanan dengan jangkauan yang lebih luas (Mardha Ariyani, 2023). *Website* juga berperan sebagai platform komunikasi yang selalu aktif 24/7, memungkinkan perusahaan untuk menyampaikan informasi terbaru, promosi, dan layanan interaktif tanpa batasan waktu dan tempat (Bima

Huberta, 2023). Dengan demikian, kemampuan perusahaan untuk merespons permintaan pelanggan dengan cepat dan efisien menjadi faktor kunci dalam mempertahankan loyalitas pelanggan dan mengungguli persaingan. Website yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pelanggan serta memfasilitasi pengalaman pengguna yang optimal (Sari, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Website memiliki peran strategis dalam meningkatkan daya saing perusahaan serta memperluas jangkauan pasar mereka (Dhamara, 2017). Perusahaan yang memiliki Website cenderung lebih mudah menjalin kerja sama dengan klien, karena informasi yang tersedia secara online mempermudah proses komunikasi dan penawaran (Chairunnita, 2024). Tidak hanya menjadi sarana promosi, Website juga berfungsi sebagai platform komunikasi yang efektif, khususnya bagi perusahaan konstruksi, yang menghadapi persaingan ketat di industri jasa konstruksi. Dengan strategi promosi yang tepat, Website dapat membantu perusahaan menyajikan layanan yang ditawarkan, menampilkan portofolio proyek yang telah diselesaikan, serta memberikan informasi harga atau penawaran secara transparan (Risky Ade Sucahyo, 2023).

Namun, pentingnya kehadiran Website juga menjadi tantangan bagi PT Batu Ayu Grup, sebuah perusahaan yang bergerak di sektor konstruksi dan berlokasi di Desa Pringsari, Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem, Bali. Meskipun memiliki berbagai lini usaha seperti kerajinan batu tabas, patung ukir, material bangunan, persewaan alat berat, dan jasa bangunan, PT Batu Ayu Grup belum memanfaatkan Website sebagai media strategis untuk memperluas jangkauan informasi produk dan layanan mereka. Saat ini, perusahaan hanya mengandalkan media sosial seperti Facebook dan Instagram, yang belum mampu menyediakan informasi yang lengkap bagi konsumen. Akibatnya, pelanggan sering kali harus menghubungi perusahaan melalui WhatsApp atau telepon untuk mendapatkan informasi awal, sebuah proses yang dapat lebih efisien dengan adanya Website. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan dengan konsumen, ditemukan beberapa permasalahan utama terkait ketiadaan media digital yang memadai, seperti kesulitan dalam menemukan informasi produk/jasa, kurangnya portofolio yang mudah diakses, serta ketidakmampuan untuk melakukan pemesanan secara online. Permasalahan ini menunjukkan kebutuhan akan solusi digital yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efisien dan efektif.

Sebagai langkah strategis untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain Website PT Batu Ayu Grup menggunakan metode Lean UX. Metode ini dipilih karena fokus pada pengalaman pengguna serta efisiensi dalam merancang solusi. Lean UX juga memungkinkan iterasi desain berdasarkan umpan balik nyata dari pengguna, sehingga lebih tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Fransiska Fedelina Christover, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi berupa Website yang tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi dasar, tetapi juga memfasilitasi transaksi dan memperluas jangkauan konsumen. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menguji prototipe Website PT Batu Ayu Grup yang dapat meningkatkan efisiensi komunikasi dan memperkuat posisi perusahaan dalam menghadapi persaingan industri konstruksi.

2. METODE PENELITIAN

Declare Assumption

Dalam tahap awal metode *Lean UX*, kita melakukan deklarasi asumsi. Ini melibatkan interaksi langsung dengan pengguna melalui wawancara atau penyebaran kuesioner. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna (D. A. Ramadhan dan J. A. P. Gultom, 2020). Tahap awal ini dibagi menjadi enam bagian, yaitu *problem statements*, *assumptions worksheet*, *prioritizing assumptions*, *hypotheses*, *proto-persona*, dan fitur (Y. E. Nanda Prayoga, 2022)

Create an MVP

Dalam konteks penelitian ini, *Minimum Viable Product* (MVP) mengacu pada prototipe awal Website PT Batu Ayu Grup yang dirancang dengan fitur minimum yang dapat memenuhi kebutuhan utama pengguna (Muhammad Rifky Gifari, 2024). Berdasarkan wawancara awal dan data kuesioner, fitur utama yang diidentifikasi adalah:

- A. Halaman produk dan jasa yang berisi informasi lengkap dan terstruktur mengenai produk unggulan seperti kerajinan batu tabas dan jasa konstruksi.
- B. Portofolio proyek yang menampilkan hasil kerja proyek sebelumnya dalam format yang mudah diakses, seperti galeri gambar atau video.
- C. Formulir penawaran harga untuk memudahkan calon pelanggan untuk meminta informasi harga secara langsung.

- D. Prototipe ini dirancang menggunakan perangkat lunak Figma dalam format high-fidelity, untuk gambaran awal diagram alir data prototipe dapat dilihat pada lampiran 1 yang dimana untuk diagram alir data dibuat dari perspektif konsumen. MVP ini akan diuji melalui metode *usability test* seperti SUS, UEQ, dan *Think Aloud* guna memastikan bahwa fitur minimum yang disediakan mampu menjawab kebutuhan pelanggan secara langsung dan efisien. (Muhammad Rifky Gifari, 2024).

Run an Experiment

Pada Tahap ini adalah dimana prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan diuji dan ditinjau ulang. Pengujian pada tahapan ini akan dilakukan pengujian dengan metode *System Usability Scale (SUS)*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, dan *Think Aloud* (Muhammad Rifky Gifari, 2024). Dalam tahap ini akan menggunakan 15 orang partisipan. Menurut Nielsen Norman (2023) sekitar 5-7 partisipan sudah cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah *usability* yang signifikan. Adapun deskripsi dari partisipan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pelanggan yang pernah menggunakan jasa atau pembelian material minimal sebanyak satu kali.
- b. Partisipan yang cukup familiar dengan *browsing* internet dan menggunakan platform digital (50%).
- c. Rentang usia partisipan adalah 25–50 tahun, karena rentang ini mencakup target pelanggan utama perusahaan yang sedang aktif dalam proyek konstruksi atau pengelolaan bisnis.
- d. Partisipan yang sedang merencanakan atau melakukan renovasi maupun pembangunan yang berada di area yang menjadi fokus operasi PT Batu Ayu Group, yaitu wilayah Karangasem dan Bali.

Adapun ketiga metode evaluasi *usability* yang digunakan adalah sebagai berikut:

System Usability Scale (SUS)

Metode SUS digunakan untuk penilaian kuantitatif kegunaan *Website* yang dibuat secara keseluruhan. Terdapat sepuluh pertanyaan mengenai SUS yang akan diisi oleh partisipan. Berikut adalah 10 pernyataan pada kuesioner SUS (Sidik S. M., 2018)

User Experience Questionnaire (UEQ)

Metode UEQ digunakan untuk evaluasi menyeluruh yang berfokus pada pengalaman pengguna. Dengan *prototipe* yang dibuat bersifat interaktif (*high-fidelity*)

yang hampir menyerupai produk asli memungkinkan pengguna mengalami alur desain seperti di *Website* nyata. maka evaluasi UEQ dapat menilai persepsi pengguna terhadap *interface* dan pengalaman keseluruhan, yang bisa diterapkan pada prototipe di figma seperti *attractiveness* (daya tarik visual) *perspicuity* (kemudahan memahami tata letak) *stimulation* (kesan inovasi) dapat diukur meskipun prototipe masih berbasis klik dan navigasi. Banyak penelitian telah menggunakan UEQ untuk evaluasi prototipe. Misalnya, studi oleh Dian Jois (2020) dan Helmi Dhamara (2024) menunjukkan bahwa UEQ dapat memberikan umpan balik secara komprehensif tentang aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam desain awal aplikasi atau *Website*. Terdapat 26 Pernyataan untuk melakukan evaluasi kuesioner UEQ yang mewakili 6 aspek evaluasi. Berikut 26 pernyataan tersebut (Shandranuur Fauziah Novitasari, 2020)

Think Aloud

Metode ini digunakan untuk mencari tahu pengalaman pengguna lebih mendalam dan *spesifik*. Pada evaluasi *Think Aloud* penulis membuat *task scenario* yang dapat dilihat pada bagian lampiran 3 yang harus dilakukan partisipan. Setelah selesai mengerjakan *task scenario* partisipan diminta memberikan komentar mengenai protoipe yang dibuat berdasarkan pengerjaan *task scenario* yang sudah dilakukan (Angelita Salsabila, 2024)

Feedback and Research

Tahap terakhir dari metode *Lean UX* ini adalah memperoleh, mengolah dan mengumpulkan masukan atau *feedback* dari pengujian atau eksperimen tersebut, yang telah dilakukan. Apabila hasilnya memuaskan, maka prototipe dianggap dapat diterima jika tidak maka akan dilakukan perbaikan (Muhammad Rifky Gifari, 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Declare Assumption

Pada tahap awal metode *Lean UX*, kami melakukan deklarasi asumsi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi pengguna. Tahap ini dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain problem statements, assumptions worksheet, prioritizing assumptions, hipotesis, proto-persona, dan fitur.

Problem Statements

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, kami mengasumsikan bahwa pelanggan PT Batu Ayu Group mengalami kesulitan dalam mengakses informasi produk dan jasa yang disediakan di situs web. Pengguna membutuhkan informasi yang lebih jelas dan terstruktur.

Assumptions Worksheet

Asumsi pengguna dan bisnis dibagi menjadi dua kategori:

User Assumption: Pelanggan membutuhkan katalog produk yang terstruktur, portofolio proyek, informasi harga yang jelas, dan fitur kontak langsung.

Business Assumption: Pelanggan sering kesulitan menemukan informasi produk dan harga yang jelas, serta membutuhkan portofolio proyek untuk menilai kualitas layanan.

Prioritizing Assumptions

Berdasarkan hasil kuesioner dan grafik, kami memprioritaskan masalah-masalah berikut:

Asumsi 1: Kesulitan menemukan informasi produk/jasa

Asumsi 3: Tidak ada informasi harga atau penawaran

Asumsi 4: Tidak bisa melihat review pelanggan lain

Asumsi 2: Kurangnya portofolio yang mudah diakses

Asumsi 5: Perlu kontak langsung atau fitur live chat

Hipotesis

Kami merumuskan hipotesis bahwa jika PT Batu Ayu Group merancang situs web dengan katalog produk yang lengkap, harga transparan, portofolio proyek, serta testimoni pelanggan, maka pelanggan akan lebih mudah mendapatkan informasi dan meningkatkan kepercayaan terhadap perusahaan.

Proto-Persona

Gambar 1. Proto persona



Fitur

Beberapa fitur yang disarankan untuk mengatasi masalah utama dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Usulan fitur Website

Fitur	Target pencapaian
Katalog produk dan jasa	Untuk memudahkan pelanggan menemukan informasi produk atau jasa.
Fitur daftar harga	Untuk transparansi informasi harga atau penawaran, memudahkan membuat keputusan dengan cepat.
Galeri portofolio	Memudahkan akses portofolio proyek untuk menilai kualitas layanan PT Batu Ayu Grup.
Fitur ulasan	Memudahkan melihat testimoni atau review dari pelanggan lain untuk membangun kepercayaan terhadap perusahaan.
Fitur kontak langsung	Meningkatkan Kepuasan Pengguna melalui Akses Komunikasi Langsung.

Create an MVP

Desain MVP (*Minimum Viable Product*) dikembangkan dengan mempertimbangkan masalah utama yang ditemukan di tahap deklarasi asumsi. Prototipe ini memiliki skema warna dominan kuning dengan kode heksa ## FFB200, yang melambangkan kehangatan, kebahagiaan, dan stabilitas. Fitur-fitur yang akan dikembangkan untuk MVP termasuk:

1. Katalog Produk dan Jasa: Untuk memudahkan pengguna menemukan informasi produk dan jasa.
2. Fitur Daftar Harga: Menyediakan transparansi harga dan memudahkan pengambilan keputusan.
3. Galeri Portofolio: Memudahkan akses portofolio proyek untuk menilai kualitas layanan.
4. Fitur Ulasan: Memberikan testimoni pelanggan untuk membangun kepercayaan.
5. Fitur Kontak Langsung: Meningkatkan kepuasan pengguna dengan akses komunikasi langsung dengan tim PT Batu Ayu Group.

Dengan fitur-fitur ini, prototipe diharapkan dapat memberikan solusi langsung terhadap masalah yang dihadapi pengguna dan meningkatkan pengalaman mereka saat mengakses situs web PT Batu Ayu Group.

Gambar 2. Prototipe *Website*



Run an Experiment

Prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan diuji dan ditinjau ulang. Pengujian pada tahapan ini akan dilakukan pengujian dengan metode *System Usability Scale (SUS)*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, dan *Think Aloud*.

System Usability Scale (SUS)

Perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)* dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 15 responden. Pada prosesnya, jawaban untuk pertanyaan bernomor ganjil dikurangi 1, sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap, nilai dihitung dengan mengurangkan jawaban dari 5. Setelah itu, total dari kedua perhitungan tersebut dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor SUS keseluruhan. Dari metode ini, penelitian ini menghasilkan skor SUS sebesar 73.83, sebagaimana ditampilkan dalam hasil perhitungan pada tabel 2 berikut.

R	Total Skor	R	Total Skor	R	Total Skor
1	70	6	82.5	11	72.5
2	80	7	87.5	12	62.5
3	67.5	8	67.5	13	77.5
4	75	9	72.5	14	62.5
5	85	10	80	15	65
Total					73.83333

Berdasarkan hasil yang diperoleh, evaluasi SUS untuk prototipe *Website PT Batu Ayu Grup* menunjukkan nilai 73,833. Dari nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa *acceptability range* menunjukkan penerimaan yang baik dari pengguna, dengan hasil evaluasi masuk dalam kategori *acceptable*. Untuk *grade scale*, yang menilai tingkat kualitas prototipe, hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe berada di kategori C.

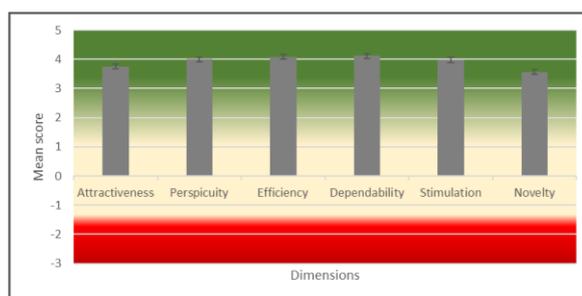
Sementara itu, pada *adjective* rating, yang menilai kebergunaan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe mendapat kategori *good*.

User Experience Questionnaire (UEQ)

Tabel 3. Hasil UEQ

Enam dimensi utama	Mean
Attractiveness	3,755556
Perspiciuity	4
Efficiency	4,083333
Dependability	4,116667
Stimulation	3,983333
Novelty	3,566667

Gambar 3. Hasil diagram *user Experience Questionnaire*



Hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk prototipe yang diuji menunjukkan bahwa beberapa dimensi memiliki skor yang cukup baik, sementara yang lain masih membutuhkan peningkatan. Dimensi *Attractiveness* (Daya Tarik) mendapatkan skor rata-rata 3.76, yang menunjukkan bahwa tampilan sistem cukup menarik, namun masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih memikat pengguna. Dimensi *Perspiciuity* (Kejelasan) memperoleh skor 4.00, yang mengindikasikan bahwa sistem cukup mudah dipahami dan tidak membingungkan bagi pengguna. Dimensi *Efficiency* (Efisiensi) dan *Dependability* (Keandalan) masing-masing mendapatkan skor 4.08 dan 4.12, yang menunjukkan bahwa sistem cukup efisien dan dapat diandalkan dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan cepat dan tanpa masalah besar. Namun, dimensi *Stimulation* (Stimulasi) dengan skor 3.98 menunjukkan bahwa meskipun sistem cukup menarik, ada ruang untuk meningkatkan elemen interaktif dan pengalaman yang lebih menyenangkan. Sementara itu, *Novelty* (Keunikan) memperoleh

skor 3.57, yang menunjukkan bahwa sistem mungkin belum memberikan pengalaman baru atau inovatif yang cukup, dan perlu ditingkatkan dengan fitur-fitur yang lebih unik dan menarik.

Think Aloud

Setelah melakukan tugas yang diberikan maka berikut pendapat atau *feedback* dari pengujian atau eksperimen yang telah dilakukan dari setiap *task skenario*.

Tabel 4. *Feedback*

<i>Task</i>	<i>Feedback</i>	
1	Respon positif: semua responden berhasil dan tidak ada kesulitan yang berarti	Respon negatif : tidak ada
2	Respon positif: semua responden berhasil dan tidak ada kesulitan yang berarti	Respon negatif: tidak ada
3	Respon positif: semua responden berhasil dan tidak ada kesulitan yang berarti	Respon negatif: tidak ada
4	Respon positif: semua responden berhasil dan tidak ada kesulitan yang berarti	Respon negatif: satu responden (R14) memberikan kesan negatif yaitu pada menu pilihan lain kurang terlihat bisa diklik untuk informasi penawaran lainnya.
5	Respon positif: semua responden berhasil 10 dari 15 tanpa kesulitan (R1,R2,R3,R4,R5,R8,R10,R11,R12,R13)	Respon negatif: 5 responden (R6,R7,R9,R14,R15) memberikan respon negatif yaitu kesusahan untuk menemukan karena sulit menemukan tempatnya karena ada dibagian bawah yang dikira ada navigasi pada bagian atas.
6	Respon positif: semua responden berhasil dan tidak ada kesulitan yang berarti	Respon negatif: tidak ada

7	Respon positif: semua responden berhasil 8 dari 15 tanpa kesulitan (R1,R2,R7,R8,R9,R10,R11,R12,)	Respon negatif: 7 responden (R3,R4,R5,R6,R13,R14,R15) memberikan respon negatif yaitu kesulitan untuk menemukan navigasi menuju live chat dengan alasan tidak begitu memperhatikan, logo yang digunakan kurang mempresentasikan halaman live chat.
---	--	---

Feedback and Research

Berdasarkan hasil pengujian prototipe *Website* PT Batu Ayu Grup, berikut adalah penilaian terhadap apakah prototipe dapat dinyatakan memuaskan atau belum memuaskan:

Pada Evaluasi *System Usability Scale* (SUS): Hasil yang diperoleh berada pada adjective rating D atau lebih.

- A. Hasil SUS: Nilai yang diperoleh prototipe adalah 73,833, yang berada dalam kategori *acceptable*, dan masuk dalam *adjective rating* C atau lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa prototipe cukup mudah digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.
- B. Pada Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ): Nilai rata-rata berada di antara -0,8 dan 0,8 (skala normal, ditandai dengan panah kuning) atau lebih dari 0,8 (skala positif, ditandai dengan panah hijau).
- C. Hasil UEQ: Secara umum, skor UEQ menunjukkan hasil yang positif, dengan dimensi *efficiency* dan *dependability* memperoleh skor lebih dari 4,00, serta *attractiveness* dan *stimulation* yang lebih rendah. Namun, skor rata-rata keseluruhan menunjukkan bahwa prototipe berada pada skala normal atau lebih, mengindikasikan pengalaman pengguna yang memadai.

Berdasarkan hasil evaluasi, prototipe *Website* PT Batu Ayu Grup dinyatakan memuaskan karena nilai SUS berada dalam kategori *acceptable* (*adjective rating* D atau lebih), dan hasil UEQ menunjukkan skor yang berada pada skala normal atau lebih. Prototipe ini telah memenuhi kriteria untuk diterima oleh pengguna, meskipun ada beberapa area yang masih bisa diperbaiki, terutama dalam hal daya tarik visual dan keunikan fitur.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini, telah dilakukan perancangan usulan prototipe *Website* PT Batu Ayu Grup dengan menggunakan metode *lean ux* dan evaluasi usulan prototipe yang sudah dibuat dengan metode *Usability testing* metode SUS , UEQ, dan *Think Aloud*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan beberapa kesimpulan yaitu Usulan rancangan desain *Website* pada PT. Batu Ayu Grup yang dikembangkan menggunakan metode *Lean UX* berhasil menghasilkan prototipe yang dapat diterima oleh pengguna. Metode *Lean UX* yang diterapkan berfokus pada kolaborasi tim dan umpan balik cepat untuk menciptakan desain yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototipe *Website* ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan efisiensi, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu perbaikan dalam hal daya tarik visual dan fungsionalitas untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, rancangan desain *Website* PT. Batu Ayu Grup menggunakan metode *Lean UX* telah berhasil menghasilkan prototipe yang sesuai dengan harapan pengguna dan dapat diterima dengan baik.

Evaluasi terhadap prototipe *Website* menggunakan metode *Usability Testing* yang mencakup *System Usability Scale (SUS)*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, dan *Think Aloud* menunjukkan hasil yang baik secara keseluruhan: Hasil *SUS* menunjukkan nilai 73,833, yang berada dalam *acceptability range* dan termasuk dalam kategori *acceptable*. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe diterima dengan baik oleh pengguna dan memenuhi standar kegunaan yang diharapkan. Untuk *grade scale*, prototipe berada pada kategori C, yang menunjukkan kualitas yang baik namun masih ada ruang untuk peningkatan. Evaluasi dengan *adjective rating* menunjukkan bahwa prototipe mendapatkan kategori *good* dalam hal kebergunaan, yang mengindikasikan bahwa prototipe cukup berguna bagi pengguna. Berdasarkan hasil *UEQ*, beberapa dimensi menunjukkan hasil yang cukup baik, seperti *efficiency* (4.08) dan *dependability* (4.12), yang mengindikasikan bahwa prototipe efisien dan dapat diandalkan dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka. Dimensi *perspicuity* (4.00) menunjukkan bahwa sistem mudah dipahami dan tidak membingungkan. Namun, ada ruang untuk perbaikan pada dimensi *attractiveness* (3.76), *stimulation* (3.98), dan *novelty* (3.57), yang menunjukkan bahwa prototipe perlu meningkatkan elemen visual, interaktivitas, dan memberikan pengalaman yang lebih unik dan inovatif.

Pada pengujian menggunakan metode Think Aloud, sebagian besar responden berhasil menyelesaikan tugas dengan baik tanpa kesulitan yang berarti. Tugas-tugas seperti navigasi, pencarian informasi, dan interaksi dengan sistem dapat diselesaikan tanpa hambatan. Namun, ada beberapa masalah yang muncul, seperti: Pada Task 4, satu responden (R14) memberikan umpan balik negatif terkait menu pilihan lain yang kurang terlihat dan tidak jelas apakah bisa diklik untuk melihat informasi lebih lanjut. Pada Task 5, beberapa responden (5 dari 15) mengalami kesulitan dalam menemukan elemen yang dibutuhkan karena lokasi elemen yang terletak di bagian bawah halaman. Beberapa responden mengira elemen tersebut seharusnya berada di bagian atas. Pada Task 7, 7 responden mengeluhkan kesulitan dalam menemukan navigasi menuju live chat. Mereka merasa logo yang digunakan kurang mewakili halaman live chat dan tidak cukup menarik perhatian mereka.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Angelita Salsabila, M. U. (2024). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Matahari Mall Dengan Metode Think Aloud dan System Usability Scale. . *Journal Of Information Systems Management And Digital Business (Jismdb) Volume2 No1*, 18-28.
- Arianto, B. (2021). Pengembangan Umkm Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 233–247.
- Bima Huberta, A. B. (2023). Perancangan Chatbot Website Program Studi Informatika Menggunakan Framework Codeigniter. *Jitet (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 546-554. .
- Chairunnita. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penyediaan Jasa Konstruksi Berbasis Website. *Seminar Nasional Informatika – Fti Upgris*, 298-304.
- Dhamara, H. (2017). Perancangan User Experience Aplikasi Penjualan Properti Dengan Metode Human Centered Design (Hcd) Studi Kasus: Pt. Cakrawala Agrapana Indonesia. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1-9.
- Dian Jois, I. N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Event Organizer Berbasis Aplikasi Mobile Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Repositor*, Vol. 2, No. 10, 1321-1330.
- Fransiska Fedelina Christover, L. M. (2023). Perancangan Web Portal Landing Page Klinik Utama Luthfi Medical Center Dengan Metode Lean Ux. *Jurnal Digit*, 67-80.
- Helmi Dhamara, H. M. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Penjualan Properti Dengan Metode Human Centered Design (Hcd) Studi Kasus: Pt. Cakrawala

- Agrapana Indonesia. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1-9.
- Mardha Ariyani, A. S. (2023). Implementasi Metode Aida Dalam Pengembangan Website Sebagai Peningkatan Promosi Produk Makanan Umkm Puding Hayu. . *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 250-261.
- Muhammad Rifky Gifari, M. A. (2024). Perancangan Website Penjualan Dengan Metode Lean Ux Dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Tekno Kompak Vol. 18, No. 2*, 368-379.
- Risky Ade Sucahyo, Y. H. (2023). Pembuatan Website Company Profile Cv.Citra Mandiri Sukses. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 97-98.
- Rizki Saputra Adyan, L. A. (2024). Dampak Pengungkapan Informasi Website . *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Perencanaan* , 1-11.
- Sari, P. (2020). Penggunaan Media Sosial Dalam Pemasaran Oriflame Peran . *Universitas Islam Negeri Mataram*, 1-3.
- Shandranuur Fauziah Novitasari, Y. T. (2020). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan UserExperience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer Vol. 1, No. 2*, 57-62.
- Sidik, S. M. (2018). Enggunaan System Usability Scale (Sus) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 83-88.
- Sidik, S. M. (2018). enggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. . *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 83-88.
- Y. E. Nanda Prayoga, N. A. (2022). Pengembangan Ux Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean Ux. *Satin - Sains DanTeknol. Inf.*