

4. HASIL PENELITIAN & ANALISIS DATA

4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *website mobile* Modico. *Brand* Modico merupakan *brand* furnitur yang mewah dan terjangkau yang berasal dari Surabaya. *Website mobile* Modico ini merupakan *website company profile* yang menjelaskan tentang *brand* dan proyek dari Modico. Pada *website* tersebut Modico memberikan penjelasan tentang *brand* dan kualitas yang dibawakan oleh Modico. Selain itu, pada *website* ini juga ditampilkan video *company profile* dari Modico. Tidak hanya itu ditampilkan juga proyek-proyek yang sudah dibuat oleh Modico sebagai *portfolio* dari perusahaan. Modico juga menampilkan *showroom* dan *event* yang telah diikuti oleh Modico. Dari *website* ini Modico berharap kesan dan *value* dari *brand* Modico dapat tersampaikan ke audiensnya.

Agar kesan dan *value brand* yang ingin menampilkan kesan elegan dan berkualitas ini semakin terlihat dibutuhkan tampilan *website* yang mendukung pula. Oleh sebab itu, pada proses pembuatan desain tampilan *website* Modico dibutuhkan riset mengenai *moodboard website* secara mendalam. Mulai dari pemilihan warna dan *background, font, aset foto, hingga copywriting* dari *website*. Pemilihan warna dari Modico ini diambil dari *color palette brand* Modico sendiri yaitu hitam, putih, abu-abu. Pada *background* ditambahkan tekstur dan gradasi untuk meningkatkan estetika dan kesan elegan dari *website* ini. Untuk *font, website* ini menggunakan gabungan *font sans-serif* dan *serif* dimana *font serif* ini digunakan sebagai *heading* yang memberikan kesan elegan dan *font sans-serif* sebagai *font button* dan *font copy*. Aset foto yang digunakan pada *website* ini juga berfokus melihat detail kualitas dan keeleganan dari furnitur Modico. Untuk melengkapi pengalaman pengguna dan memberikan kesan elegan dari *brand* ini, ditambahkan animasi lembut pada setiap pergantian *section*.

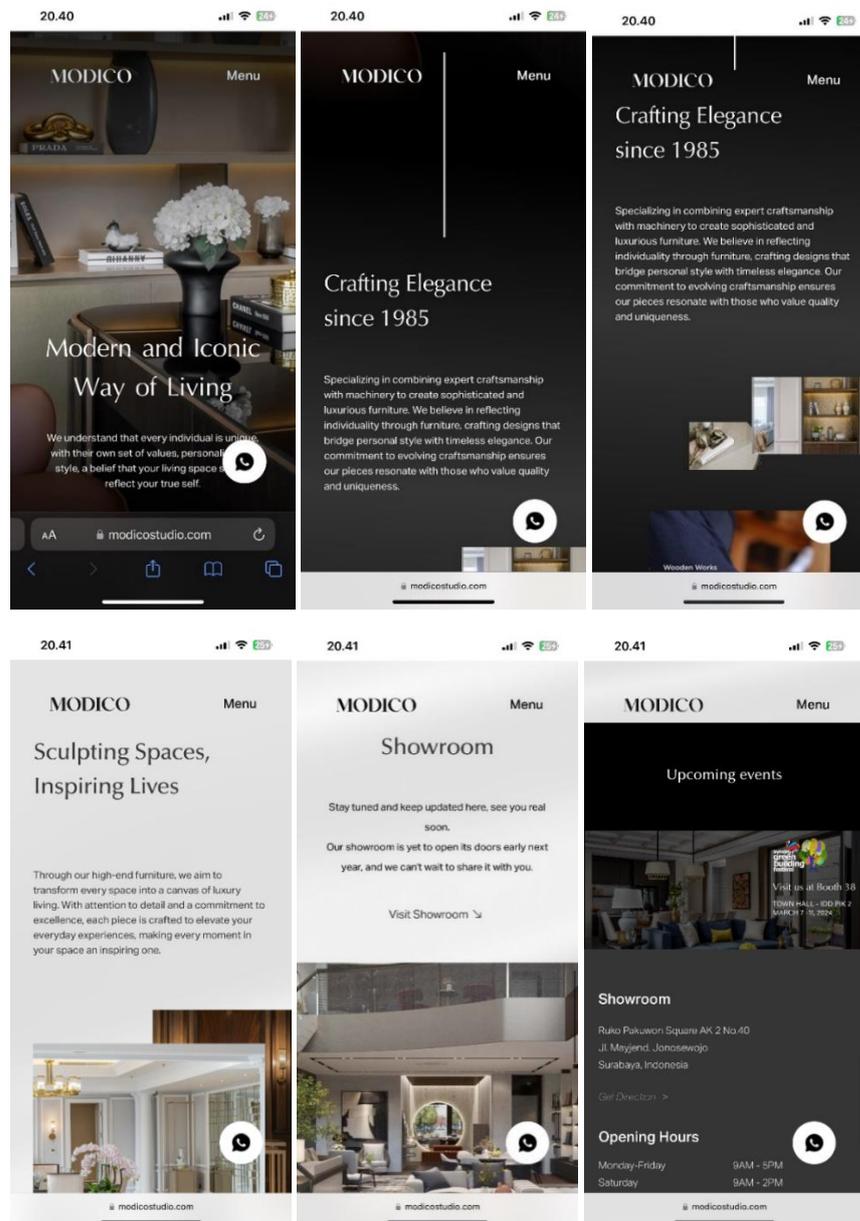
Tidak hanya dari segi tampilan secara estetika saja, pada pembuatan desain tampilan *website* Modico ini juga memperhatikan pengalaman pengguna dari segi penempatan *button* dan alur atau *flow* dari *website*-nya. Konten-konten yang serupa disatukan dalam satu halaman untuk mengurangi jumlah halaman *website* sehingga *website* terlihat simpel dan tidak kompleks. Penempatan *button* juga dibuat menonjol agar mudah dikenali oleh penggunanya. Setelah proses desain *website* Modico ini selesai, desain *website* ini diberikan kepada *developer* untuk melalui *proses development*. Setelah proses *development* selesai, *website* Modico ini bisa diakses melalui internet dengan URL modicostudio.com

4.2. Kajian Objek Penelitian

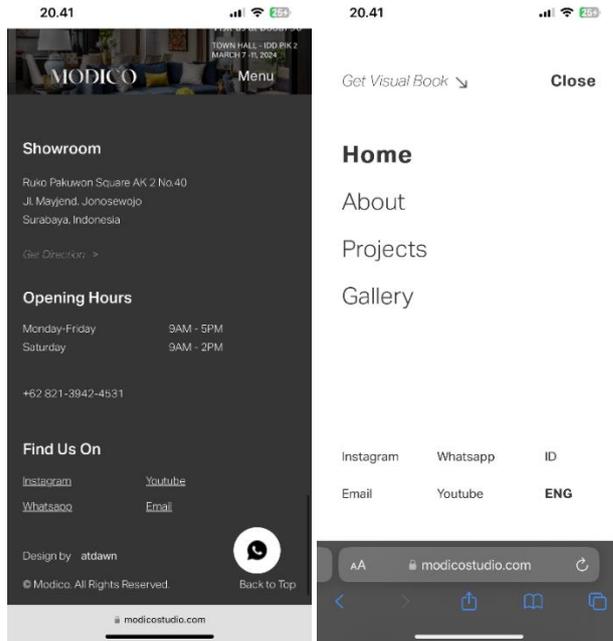
Berikut adalah unit-unit halaman pada *website mobile* Modico yang akan digunakan pada proses pengujian desain tampilan *website mobile* Modico.

4.2.1. Homepage

Homepage ini berisikan *landing page* sebagai tampilan pertama yang dilihat oleh pengguna ketika membuka *website* Modico, *section* pengenalan singkat tentang Modico, Penjelasan *value* dari Modico, *section* pengenalan *showroom*, hingga promosi *event* yang akan dihadiri oleh Modico dan diakhiri dengan *footer* pada bagian bawah halaman.



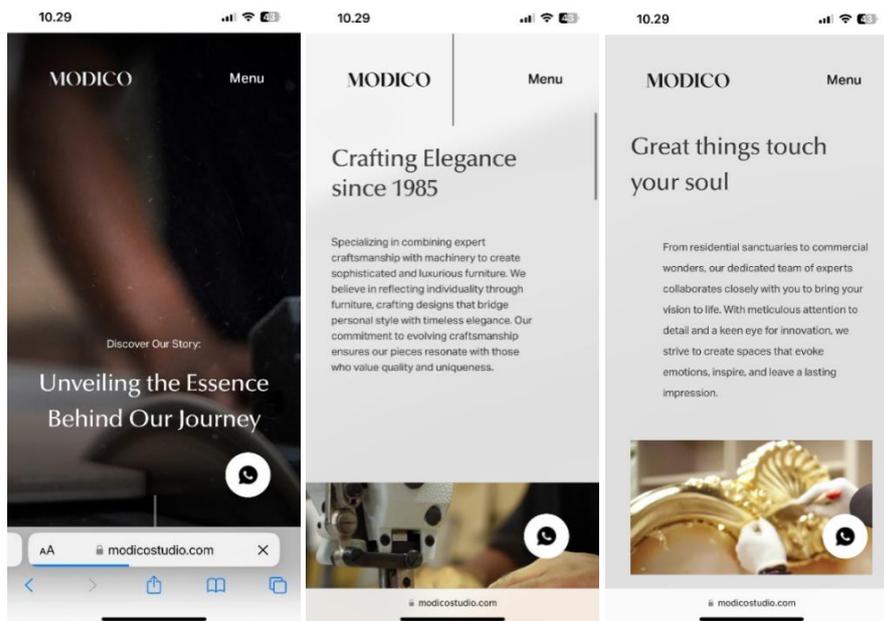
Gambar 4.1. Desain tampilan halaman *homepage website* Modico



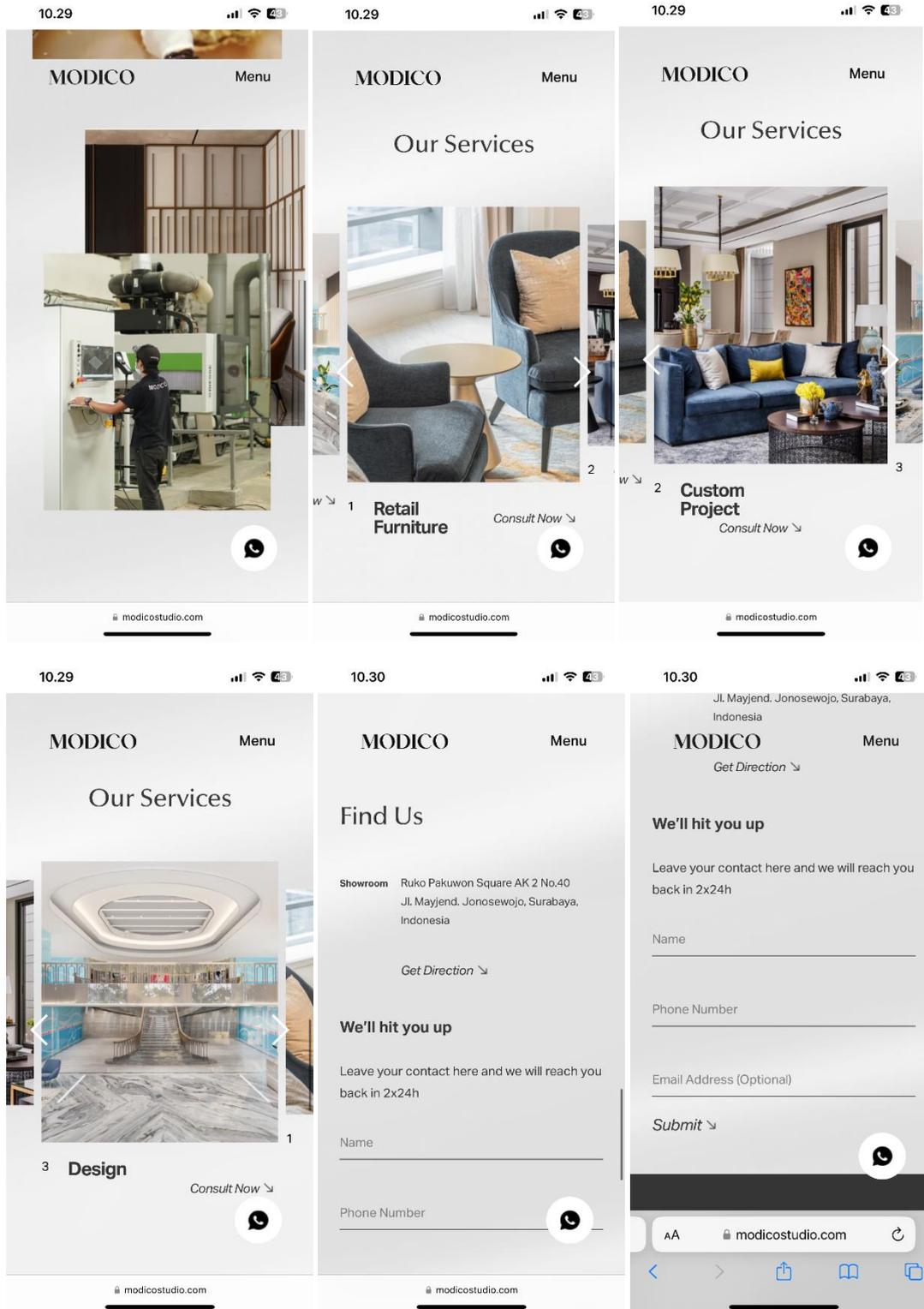
Gambar 4.2. Desain tampilan halaman footer & menu website Modico

4.2.2. About Page

Halaman *about* ini berisikan penjelasan mengenai *brand* Modico, visi dan misi dari Modico, jenis servis yang disediakan oleh Modico, alamat *showroom* dari Modico hingga formulir bagi pengguna yang ingin menghubungi Modico



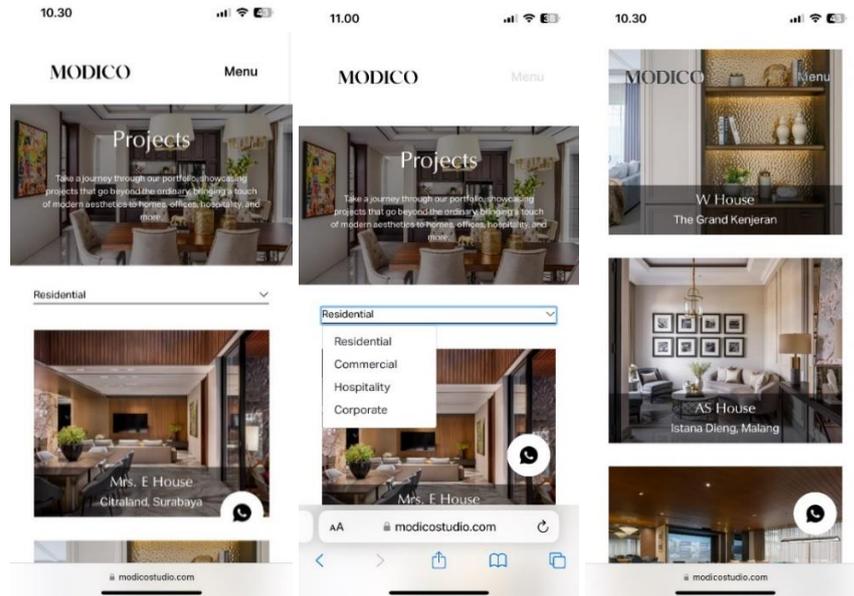
Gambar 4.3. Desain tampilan halaman *about page* website Modico



Gambar 4.4. Desain tampilan halaman *about page website* Modico

4.2.3. Projects Page

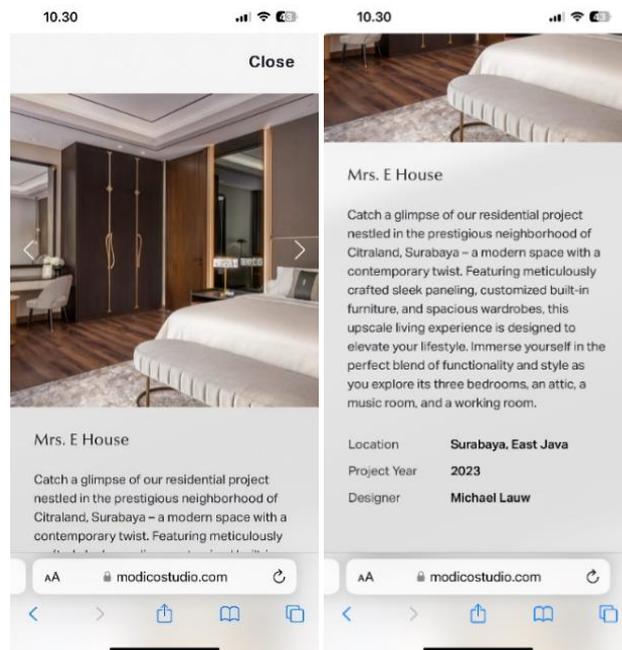
Pada halaman ini ditampilkan proyek-proyek Modico yang dikelompokkan berdasarkan kategori dari proyeknya.



Gambar 4.5. Desain tampilan halaman *projects page website Modico*

4.2.4. Project detail pop-up page

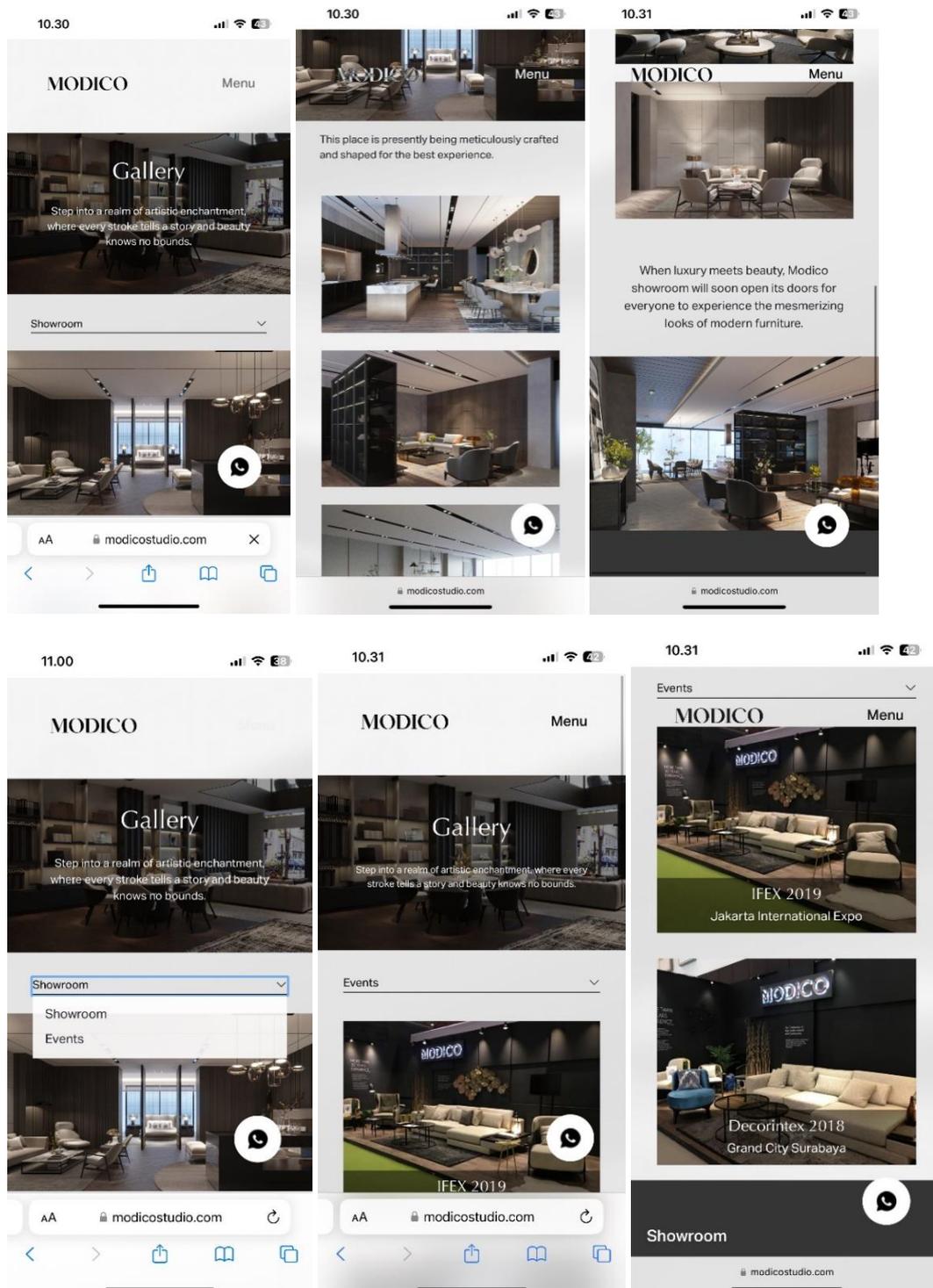
Halaman *pop-up* ini berisikan penjelasan proyek, foto, tahun, desainer, lokasi dari proyek.



Gambar 4.6. Desain tampilan halaman *project detail page website Modico*

4.2.5. Gallery page

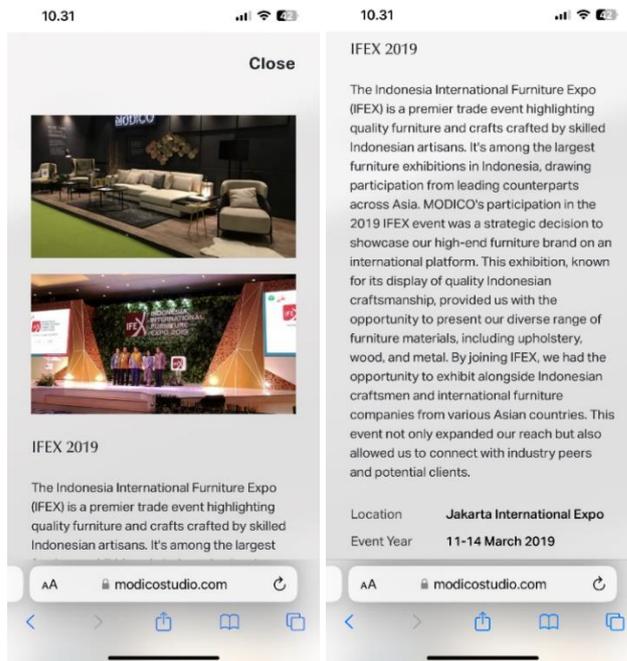
Halaman *gallery* ini berisikan informasi dan foto mengenai *showroom* dan informasi mengenai *event-event* yang diikuti oleh Modico



Gambar 4.7. Desain tampilan halaman *gallery page website* Modico

4.2.6. Event detail pop-up page

Halaman *pop-up* ini berisikan penjelasan *event*, foto *event*, tahun, dan lokasi dari *event*



Gambar 4.8. Desain tampilan halaman *event detail page website* Modico

4.3. User Testing

4.3.1. Persiapan *user testing* atau pengujian *website*

Peneliti melakukan pengujian terhadap tampilan *website mobile* Modico kepada lima partisipan yang sesuai dengan kriteria target audiens dari Modico. Pengujian *website* ini dilakukan dengan memberikan enam tugas yang harus dilakukan pada *website mobile* Modico. Agar para partisipan bisa menjelajahi *website* secara menyeluruh, tugas yang diberikan pun dibuat beragam dan meliputi semua komponen dan halaman *website mobile* Modico. Berikut adalah tugas-tugas yang diberikan pada saat pengujian tampilan *website mobile* Modico kepada para partisipan.

Tabel 4.1. Tabel tugas saat pengujian tampilan *website mobile* Modico

No.	Deskripsi Tugas/Task	Standar Pengerjaan Tugas
1.	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Buka <i>browser</i> - Ketik Modico pada <i>search bar</i> - Menemukan hasil <i>search website</i> modicostudio.com - Tekan <i>link</i> modicostudio.com

2.	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Dari <i>homepage</i> buka tombol menu yang ada pada bagian kanan atas halaman - Pilih menu halaman <i>about</i> - <i>Scroll</i> halaman <i>about</i> sampai menemukan <i>section services</i>
3.	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - Tekan tombol menu pada bagian kanan atas halaman - Pilih menu halaman proyek - Tekan <i>dropdown button</i> kategori dan pilih kategori <i>hospitality</i> - <i>Scroll</i> sampai menemukan proyek Alcola Villa Caspia - Tekan proyek Alcola Villa Caspia untuk melihat detail proyek Alcola Villa Caspia
4.	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<p>Pilihan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari <i>homepage scroll</i> terus sampai menuju <i>footer</i> untuk melihat alamat <i>showroom</i> <p>Pilihan 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dari <i>homepage</i> tekan tombol menu - Pilih menu halaman <i>about</i> - <i>Scroll</i> sampai menemukan <i>section "find us"</i> untuk melihat alamat <i>showroom</i>
5.	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Tekan tombol menu - Pilih menu halaman <i>gallery</i> - Tekan <i>dropdown button</i> kategori dan pilih kategori <i>events</i> - <i>Scroll</i> sampai menemukan <i>event</i> IFEX 2019 - Tekan <i>event</i> IFEX 2019 untuk melihat detail <i>event</i>
6.	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Tekan tombol menu pada bagian kanan atas - Tekan tombol ID pada bagian kanan bawah untuk mengganti bahasa <i>website</i>

4.3.2. Hasil *user testing* atau pengujian *website*

Setelah menentukan mekanisme dari pengujian *website mobile* Modico, ditentukan partisipan yang sesuai dengan kriteria target audiens Modico, yaitu milenial dengan rentang usia 25-40 tahun, SES B-A, tinggal di Surabaya, dan memiliki kebiasaan melakukan riset sebelum melakukan transaksi. Pemilihan partisipan ini harus disesuaikan dengan calon user dari *website* tersebut karena desain *website* yang akan diuji telah dibuat sesuai dengan kebutuhan user dari *website* tersebut. Partisipan yang dibutuhkan adalah sejumlah lima orang sesuai dengan teori dari Jakob Nielsen. Pengujian akan dilakukan satu per satu kepada partisipan. Selain itu, dilakukan juga pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan partisipan. Selain observasi, dilakukan wawancara tambahan berkaitan dengan pengujian untuk mendengarkan pendapat dari partisipan seputar pengujian yang dilakukan. Setelah pengujian dan wawancara selesai, diberikan kuesioner untuk memperoleh pendapat partisipan mengenai tampilan *website mobile* Modico. Pengujian ini akan dilakukan lagi kepada para partisipan satu minggu setelah pengujian pertama untuk menganalisis aspek *memorability* dari desain tampilan *website* Modico. Pada pengujian kedua, partisipan akan menyelesaikan tugas yang sama seperti saat pengujian pertama. Berikut adalah informasi seputar pengujian yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.2. Informasi pengujian tampilan *website mobile* Modico

No.	Nama & Umur Partisipan	Durasi Pengujian	Tanggal Pengujian pertama	Tanggal Pengujian Kedua
1	Lukas, 25 tahun	15 menit	23 Maret 2024	31 Maret 2024
2	Felicia, 25 tahun	15 menit	26 Maret 2024	2 April 2024
3	Natalia, 37 tahun	15 menit	28 Maret 2024	4 April 2024
4	Indah, 36 tahun	15 menit	28 Maret 2024	4 April 2024
5	Vincent, 36 tahun	15 menit	28 Maret 2024	4 April 2024

Dari pengujian yang dilakukan, berikut adalah hasil setiap pengujian desain tampilan *website mobile* Modico pada setiap partisipan.

Tabel 4.3. Deskripsi tahapan pengerjaan setiap tugas pengujian tampilan *website mobile* Modico oleh partisipan 1

Partisipan 1		Lukas, 25 tahun
No.	Deskripsi task/tugas	Tahapan pengerjaan
1	Cari <i>website</i> Modico	- User membuka <i>browser</i>

	melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menulis Modico pada <i>search bar</i> namun tidak menemukan - <i>User</i> menulis Modico Studio pada <i>search bar</i> namun tidak menemukan - <i>User</i> memasukkan url modicostudio.com secara manual - <i>User</i> masuk ke <i>website</i> Modico
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>About</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>button about</i> - <i>User</i> menscroll halaman <i>about</i> sampai <i>section service</i> - <i>User</i> menemukan <i>section service</i>
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>button projects</i> - <i>User</i> menjelajahi halaman proyek (<i>scroll</i>) sambil membaca judul proyek - <i>User</i> tidak menemukan proyek Alcola Villa Caspia pada halaman tersebut, user kembali ke bagian atas halaman dan melihat <i>dropdown menu</i> kategori proyek - <i>User</i> menekan kategori <i>residential</i>, user menyadari kategori tersebut halaman yang sama - <i>User</i> menekan <i>dropdown menu</i> kembali dan menekan kategori <i>commercial</i>, user mengamati judul proyek pada halaman <i>commercial</i>, user tidak menemukan proyek tersebut. User sedikit kebingunan - <i>User</i> kembali menekan <i>dropdown menu</i> kategori dan menekan kategori <i>hospitality</i> dan menjelajahi halaman <i>hospitality</i> dan menemukan proyek Alcola Villa Caspia - <i>User</i> menekan tulisan Alcola Villa Caspia - <i>User</i> menemukan halaman detail proyek Alcola Villa Caspia

4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User scroll</i> menuju ke <i>footer website</i> - <i>User</i> menemukan alamat <i>showroom</i> Modico
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>button gallery</i> - <i>User</i> melihat <i>dropdown menu</i> pada halaman <i>gallery</i> dan menekan <i>button event</i> - <i>User</i> menemukan tulisan <i>event</i> IFEX 2019 - <i>User</i> menekan tulisan <i>event</i> IFEX 2019 - <i>User</i> menemukan halaman detail <i>event</i> IFEX 2019
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menemukan tulisan ID dan ENG - <i>User</i> menekan <i>button</i> ID dan berhasil mengubah bahasa <i>website</i> menjadi Bahasa Indonesia

Setelah partisipan selesai melakukan tugas-tugas pengujian, dilakukan wawancara tambahan seputar pengujian tampilan *website mobile* Modico. Dari wawancara tersebut, partisipan mengatakan bahwa pengguna tidak kesulitan dalam melakukan pengujian karena tampilan dari *website* Modico ini sudah terasa familiar seperti *website-website* lainnya di internet.

Selanjutnya dilakukan pengujian berikutnya kepada partisipan kedua. Berikut adalah hasil setiap pengujian desain tampilan *website mobile* Modico pada partisipan 2.

Tabel 4.4. Deskripsi tahapan pengerjaan setiap tugas pengujian tampilan *website mobile* Modico oleh partisipan 2

Partisipan 2		Feli, 25 tahun
No.	Deskripsi task/tugas	Tahapan pengerjaan
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka <i>browser</i> - <i>User</i> mengetik Modico pada <i>search bar</i> - <i>User</i> menscroll hasil pencarian dan menemukan <i>website</i> Modico - <i>User</i> menekan <i>link</i> dan masuk ke <i>website</i> Modico
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan tombol <i>menu</i> - <i>User</i> menekan tombol <i>about</i> - <i>User</i> menscroll halaman <i>about</i> hingga

	<i>about</i>	menemukan <i>section services</i>
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan tombol <i>menu</i> - <i>User</i> menekan tombol proyek - <i>User</i> menelusuri halaman proyek sampai <i>footer</i> namun tidak menemukan - <i>User</i> sedikit kebingungan dan mencoba kembali ke atas - <i>User</i> menekan <i>dropdown menu</i> kategori dan memilih kategori <i>residential</i> - <i>User</i> menyadari halaman <i>residential</i> itu sama seperti halaman sebelumnya , <i>user</i> kembali menekan <i>dropdown menu</i> dan memilih kategori <i>commercial</i> - <i>User</i> tidak menemukan proyek Alcola Villa Caspia di halaman <i>commercial</i>, <i>user</i> kembali ke <i>dropdown menu</i> dan <i>user</i> kebingungan untuk menekan <i>button</i> mana - <i>User</i> menekan <i>button hospitality</i> dan menelusuri (scroll down) <i>user</i> akhirnya menemukan proyek Alcola Villa Caspia - <i>User</i> menekan tulisan Alcola Villa Caspia - <i>User</i> menemukan halaman detail proyek Alcola Villa Caspia
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User scroll</i> halaman <i>homepage</i> hingga <i>footer</i> - <i>User</i> menemukan alamat <i>showroom</i> Modico
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> mencoba <i>scroll homepage</i> namun tidak menemukan <i>event</i> - <i>User</i> menekan tombol <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>about</i> - <i>User</i> menelusuri halaman <i>about</i> namun tidak menemukan - <i>User</i> kembali menekan <i>menu</i> dan memilih proyek - <i>User</i> melihat <i>dropdown menu</i> pada halaman proyek namun tidak menemukan

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> kembali membuka <i>menu</i> dan memilih tombol <i>gallery</i> - <i>User</i> menelusuri halaman <i>gallery</i> bagian <i>showroom</i> dan masih kebingungan karena tidak menemukan - <i>User</i> kembali membuka <i>menu</i> dan memilih <i>home</i> - <i>User</i> kembali menelusuri <i>homepage</i> dan menemukan <i>upcoming event</i> yang mana bukanlah tujuan akhir dari tugas tersebut - Moderator membantu memberikan <i>clue</i> pada <i>user</i> yaitu memberi tahu pada halaman <i>event</i> ada di halaman <i>gallery</i> - <i>User</i> memahami dan membuka halaman <i>gallery</i> - <i>User</i> melihat <i>dropdown menu showroom</i> dan mencoba menekannya, <i>user</i> menemukan kategori <i>event</i> pada <i>dropdown menu</i> tersebut - <i>User</i> menekan <i>dropdown menu event</i> dan menemukan <i>event IFEX 2019</i> - <i>User</i> menekan tulisan <i>IFEX 2019</i> dan menemukan halaman detail <i>event IFEX 2019</i>
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User scroll</i> halaman <i>homepage</i> hingga <i>footer</i> - <i>User</i> melihati satu per satu elemen pada <i>footer</i> namun tidak menemukan <i>button</i> bahasa - <i>User</i> membuka <i>menu</i> dan menemukan <i>button</i> bahasa di kanan bawah - <i>User</i> menekan <i>button</i> ID dan berhasil mengganti bahasa <i>website</i>

Setelah pengujian selesai dilakukan, dilakukan wawancara kepada partisipan untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai pengalaman partisipan setelah mencoba menggunakan dan menjelajahi *website mobile* Modico. Dari wawancara tersebut, partisipan mengatakan bahwa tampilan *website* ini terasa asing karena partisipan jarang membuka *website-website* seperti ini. Hal ini membuat partisipan merasa sedikit kesulitan dalam mencari *section* seperti *event*, *project detail*. Partisipan sedikit kesulitan menentukan tujuan dari tugas tersebut terdapat pada *page*

apa dan harus menekan *button* yang mana. Namun partisipan merasa hal ini masih bisa diselesaikan dengan mencoba-coba tombol yang ada dan mempelajari *website* secara lebih mendalam.

Selanjutnya dilakukan pengujian berikutnya kepada partisipan ketiga. Berikut adalah hasil setiap pengujian desain tampilan *website mobile* Modico pada partisipan 3.

Tabel 4.5. Deskripsi tahapan pengerjaan setiap tugas pengujian tampilan *website mobile* Modico oleh partisipan 3

Partisipan 3		Natalia, 37 tahun
No.	Deskripsi task/tugas	Tahapan pengerjaan
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka <i>browser</i> - <i>User</i> menulis Modico pada <i>search bar</i> - <i>User scroll</i> halaman hasil pencarian hingga menemukan <i>link</i> modicostudio.com - <i>User</i> menekan <i>link website</i> Modico dan masuk pada <i>website</i> Modico
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>button about</i> - <i>User scroll</i> halaman <i>about</i> hingga menemukan <i>section service</i> - <i>User</i> menemukan <i>section service</i> pada halaman <i>about</i>
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menekan <i>button projects</i> - <i>User</i> mencoba menelusuri halaman proyek namun <i>user</i> tidak menemukan proyek Alcola Villa Caspia - <i>User</i> kembali menscroll ke atas dan menemukan <i>dropdown menu</i> kategori proyek - <i>User</i> memilih kategori <i>hospitality</i> karena berpikir proyek villa yang masuk dalam ranah <i>hospitality</i> - <i>User scroll</i> halaman proyek dengan kategori <i>hospitality</i> dan menemukan proyek Alcola Villa

		<p>Caspia</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan tulisan Alcolla Villa Caspia dan menemukan halaman detail proyek Alcolla Villa Caspia
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> berpikir biasanya alamat <i>showroom</i> terdapat pada halaman <i>about</i> sehingga <i>user</i> menekan <i>button about</i> - <i>User scroll</i> halaman <i>about</i> dan menemukan alamat <i>showroom</i> pada halaman <i>about</i>
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> agak kebingungan karena kata <i>events</i> tidak ada pada <i>menu</i> - <i>User</i> menutup <i>menu</i> dan coba menelusuri <i>homepage</i> namun tidak menemukan - <i>User</i> kembali menekan navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> mencoba menekan <i>button gallery</i> - <i>User</i> melihat <i>dropdown menu</i> yang menunjukkan kategori <i>showroom</i> dan <i>user</i> mencoba menekan <i>dropdown menu</i> tersebut - <i>User</i> menemukan kategori <i>event</i> pada <i>dropdown menu</i> tersebut dan menekannya - <i>User</i> mencoba <i>scroll</i> halaman kategori <i>events</i> tersebut dan menemukan <i>event</i> IFEX 2019 - <i>User</i> menekan <i>event</i> tersebut dan berhasil menemukan halaman detail <i>event</i> IFEX 2019
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menemukan <i>button</i> ENG dan ID - <i>User</i> menekan <i>button</i> ID - <i>User</i> berhasil merubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

Setelah dilakukan pengujian ini, dilakukan wawancara dengan partisipan untuk memperoleh pendapat atau pengalaman partisipan dalam menggunakan dan mengerjakan tugas

pada *website mobile* Modico ini. Partisipan mengatakan *website* ini mudah dikenali dan dipelajari pada pertama kali penggunaan *website* ini. Partisipan pun merasa setiap tugasnya mudah dilakukan karena *website*-nya yang mudah dimengerti meskipun pada beberapa bagian partisipan harus sedikit berpikir dalam menentukan letak tempat tujuan tugas tersebut.

Selanjutnya dilakukan pengujian berikutnya kepada partisipan keempat. Berikut adalah hasil setiap pengujian desain tampilan *website mobile* Modico pada partisipan 4.

Tabel 4.6. Deskripsi tahapan pengerjaan setiap tugas pengujian tampilan *website mobile* Modico oleh partisipan 4

Partisipan 4		Indah, 36 tahun
No.	Deskripsi task/tugas	Tahapan pengerjaan
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka <i>browser</i> dan mengetik Modico pada <i>search bar</i> - <i>User</i> menemua informasi Modico dari hasil pencarian dan menekan <i>icon website</i> yang ada pada tautan Google Maps - <i>User</i> masuk pada <i>website</i> Modico
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> dan menekan tombol <i>about</i> - <i>User scroll</i> halaman <i>about</i> hingga menemukan <i>section services</i>
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> dan menekan tombol <i>projects</i> - <i>User</i> mencoba menelusuri halaman <i>projects</i> kategori <i>residential</i> - <i>User</i> sedikit kebingungan menentukan kategori dari proyek, user kembali ke bagian atas halaman dan menemukan <i>dropdown menu</i> kategori proyek - <i>User</i> memilih kategori <i>commercial</i> dan masih tidak menemukan - <i>User</i> kembali menekan <i>dropdown menu</i> dan menekan kategori <i>hospitality</i> - <i>User</i> menelusuri halaman kategori <i>hospitality</i>

		<p>dan menemukan proyek Alcola Villa Caspia</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menekan tulisan Alcola Villa Caspia dan menemukan halaman detail proyek Alcola Villa Caspia
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User scroll</i> halaman <i>homepage</i> sampai pada bagian <i>footer</i> - <i>User</i> menemukan alamat <i>showroom</i> dari Modico
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> namun bingung <i>event</i> ini masuk pada halaman apa - <i>User</i> mencoba menekan <i>button projects</i> - <i>User</i> mencoba melihat <i>dropdown menu</i> pada halaman proyek namun tidak menemukan - <i>User</i> mencoba kembali ke <i>homepage</i>, namun tetap tidak menemukan - <i>User</i> mencoba membuka halaman <i>gallery</i> dan menekan <i>dropdown menu</i> pada halaman <i>gallery</i> - <i>User</i> menemukan kategori <i>event</i> dan menekan kategori <i>event</i> tersebut - <i>User</i> menemukan <i>event</i> IFEX 2019 dan menekannya - <i>User</i> menemukan halaman detail <i>event</i> IFEX 2019
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> - <i>User</i> menemukan <i>button</i> ID dan ENG - <i>User</i> menekan <i>button</i> ID - <i>User</i> berhasil mengubah bahasa <i>website</i> ke Bahasa Indonesia

Setelah pengujian selesai, dilakukan wawancara kepada partisipan. Dari wawancara ini, partisipan mengatakan bahwa *website mobile* Modico memiliki indikasi yang baik sehingga partisipan merasa mudah dalam menjelajahi dan mengerjakan tugas tersebut. Selanjutnya dilakukan pengujian berikutnya kepada partisipan kelima. Berikut adalah hasil setiap pengujian desain tampilan *website mobile* Modico pada partisipan 5.

Tabel 4.7. Deskripsi tahapan pengerjaan setiap tugas pengujian tampilan *website mobile* Modico oleh partisipan 5

Partisipan 5		Vincent, 36 tahun
No.	Deskripsi task/tugas	Tahapan pengerjaan
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> menulis Modico pada <i>search bar browser</i> - <i>User</i> menemukan <i>icon website</i> pada hasil pencarian Modico - <i>User</i> menekan <i>icon website</i> Modico - <i>User</i> masuk ke <i>website</i> Modico
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> dan menekan tombol <i>about</i> - <i>User</i> menelusuri halaman <i>about</i> dan menemukan <i>section services</i> yang disediakan Modico
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> dan menekan tombol <i>projects</i> - <i>User</i> mencoba menelusuri halaman proyek kategori <i>residential</i> - <i>User</i> tidak menemukan dan kembali ke atas hingga menemukan <i>dropdown menu</i> kategori proyek - <i>User</i> berharap jika terdapat <i>search bar</i> pada halaman proyek - <i>User</i> menekan kategori <i>hospitality</i> - <i>User</i> menelusuri halaman kategori <i>hospitality</i> dan menemukan proyek Alcola Villa Caspia - <i>User</i> menekan proyek Alcola Villa Caspia dan menemukan halaman detail proyek Alcola Villa Caspia
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User scroll homepage</i> hingga <i>footer</i> - <i>User</i> menemukan alamat <i>showroom</i> Modico
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> mencoba menelusuri halaman <i>homepage</i> untuk melihat apakah <i>event</i> ini ada di <i>homepage</i> namun tidak menemukan

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> mencoba membuka halaman <i>about</i> untuk melihat apakah <i>event</i> ini ada pada halaman tersebut namun tidak menemukan - <i>User</i> mendapatkan <i>clue</i> dari moderator bahwa terdapat pada halaman <i>gallery</i> - <i>User</i> membuka halaman <i>gallery</i> dan menemukan <i>dropdown menu</i> - <i>User</i> menekan <i>dropdown menu</i> dan menekan kategori <i>events</i> - <i>User</i> menelusuri halaman kategori <i>events</i> dan menemukan <i>event</i> IFEX 2019 - <i>User</i> menekan <i>event</i> tersebut dan menemukan halaman detail <i>event</i> IFEX 2019
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - <i>User</i> membuka navigasi <i>menu</i> dan menemukan <i>button</i> ID dan ENG - <i>User</i> menekan <i>button</i> ID dan berhasil mengubah bahasa <i>website</i> ke Bahasa Indonesia

Setelah pengujian dilakukan, dilakukan wawancara kepada partisipan. Dari wawancara tersebut, partisipan merasa *website mobile* Modico ini mudah dijelajahi karena penempatan setiap informasinya mudah dicari dan jelas penempatannya. Partisipan hanya sedikit merasakan kesulitan pada bagian mencari *event* karena partisipan bingung mencari letak dari *section event*.

Sebagai salah satu data yang diperlukan untuk aspek *efficiency* pada teori usability Jakob Nielsen, setiap pengerjaan tugas dilakukan juga pengukuran durasi pengerjaan tugas tersebut. Berikut adalah waktu yang dibutuhkan setiap partisipan untuk menyelesaikan setiap tugas pada pengujian desain tampilan *website mobile* Modico.

Tabel 4.8. Tabel waktu pengerjaan tugas pengujian setiap partisipan pada pengujian pertama

No.	Deskripsi task/tugas	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5	Rata-Rata Waktu
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	44 detik	19 detik	18 detik	10 detik	12 detik	20,6 detik

2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	15 detik	15 detik	20 detik	21 detik	15 detik	17,2 detik
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	39 detik	52 detik	25 detik	34 detik	32 detik	36,4 detik
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	5 detik	4 detik	15 detik	3 detik	22 detik	9,8 detik
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	7 detik	65 detik	27 detik	29 detik	42 detik	34 detik
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	1.5 detik	20 detik	4 detik	4 detik	7 detik	7,3 detik

Peneliti membagikan kuesioner kepada para partisipan setelah menjalani pengujian desain tampilan *website mobile* Modico. Data kuesioner ini digunakan sebagai data untuk aspek *satisfaction* pada teori usability Jakob Nielsen. Data kuesioner ini berupa pendapat dari para partisipan secara objektif mengenai desain tampilan *website mobile* Modico. Pertanyaan kuesioner lebih menanyakan tampilan website dari segi warna, tipografi, alur, penamaan *button*, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan agar data yang didapat lebih spesifik mengenai desain tampilan.

Dari kuesioner tersebut partisipan mengatakan tentang kesan pertama ketika membuka *website* Modico. Partisipan mengatakan bahwa *website* Modico ini terasa familiar seperti *website* pada umumnya, mampu menunjukkan kesan *website* interior, kesan mewah, tampilan

visual yang bagus, tidak rumit, dan mudah diakses. Berikut adalah pendapat partisipan mengenai beberapa aspek dari *website mobile* Modico.

- a. Warna: Dari segi warna, partisipan juga memberikan pendapat berupa warna yang digunakan pada *website* ini memberikan kesan elegan dan profesional serta penggunaan warna hitam putih yang dapat menonjolkan foto dari Modico.
- b. Font: Font yang digunakan pada *website* ini pun sudah jelas dan mudah dibaca.
- c. Alur *website*: Untuk alur *website* terdapat partisipan yang merasa *section*-nya terlalu banyak namun terdapat partisipan yang merasa alurnya mudah dipahami dan sub halaman dari *website* ini dirasa tidak terlalu banyak.
- d. Penamaan tombol: Penamaan tombol pada *website* ini terdapat beberapa yang mudah dipahami namun juga terdapat beberapa penamaan yang sedikit membingungkan.
- e. Keseluruhan: Secara keseluruhan menurut para partisipan *website* ini sudah memenuhi standar *website company profile*, memberikan kesan berkelas yang disertai dengan animasi yang menarik. Tidak hanya menarik dan memberikan kesan yang berkelas, *website* ini juga mudah dilihat dan dibaca secara keseluruhan.

Pada kuesioner tersebut terdapat juga pemberian nilai kepuasan dari setiap partisipan terhadap masing-masing aspek tampilan *website mobile* Modico. Pemberian nilai kepuasan ini dibagi menjadi empat standar nilai, yaitu 1 menunjukkan nilai sangat buruk, 2 menunjukkan nilai buruk, 3 menunjukkan nilai baik, 4 menunjukkan nilai sangat baik. Berikut adalah nilai kepuasan yang diberikan oleh para partisipan terhadap desain tampilan *website mobile* Modico.

Tabel 4.9. Tabel persentase kepuasan partisipan terhadap desain tampilan *website mobile* Modico.

No.	Aspek yang dinilai	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
1	Warna	4	3	4	4	4
2	Tipografi	4	4	4	4	4
3	Alur <i>website</i>	3	2	4	4	4
4	Penamaan tombol	3	2	4	4	4
5	Keseluruhan	3	4	4	4	4

Dari pengujian ini akan dilakukan pengujian kedua sebagai data yang diperlukan untuk melihat aspek *memorability* usability *website mobile* Modico. Pengujian kedua ini dilakukan satu minggu setelah pengujian pertama terhadap para partisipan. Pada pengujian ini peneliti

meminta partisipan untuk melakukan tugas-tugas yang sama seperti tugas yang diberikan pada pengujian pertama. Selama pengujian, dilakukan observasi dan pengukuran waktu yang dibutuhkan partisipan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Observasi ini dilakukan untuk melihat apakah partisipan masih mengingat langkah-langkah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, apakah partisipan melupakan tampilan *website mobile* Modico dan kebingungan dalam mengerjakannya, apakah waktu yang dibutuhkan partisipan menjadi lebih cepat ataupun lambat. Dari pengujian tersebut didapatkan data berupa waktu yang dibutuhkan para partisipan untuk menyelesaikan tugas-tugas pada pengujian kedua yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.10. Tabel waktu pengerjaan tugas pengujian setiap partisipan pada pengujian kedua

No	Deskripsi task/tugas	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5	Rata-Rata Waktu
1	Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	13 detik	18 detik	17 detik	10 detik	12 detik	14 detik
2	Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	9 detik	10 detik	15 detik	15 detik	14 detik	12,6 detik
3	Cari halaman detail dari proyek Alcola VillaCaspia	22 detik	21 detik	22 detik	25 detik	24 detik	22,8 detik
4	Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	5 detik	4 detik	7 detik	3 detik	5 detik	4,8 detik
5	Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	7 detik	14 detik	15 detik	17 detik	18 detik	14,2 detik
6	Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	4 detik	4 detik	4 detik	4 detik	5 detik	4,2 detik

Pada pengujian kedua ini, partisipan terlihat masih mengingat alur dan desain tampilan *website mobile* Modico. Partisipan masih mengingat letak-letak komponen pada *website mobile* Modico. Partisipan juga masih mengingat langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Pada proses pengerjaan tugas-tugas tersebut, tingkah laku dan tindakan partisipan dalam menyelesaikan tugas terbagi menjadi dua, yaitu terdapat partisipan yang mengulangi langkah-langkah yang dilakukannya pada pengujian pertama dan terdapat partisipan yang mengingat kesalahannya sehingga dapat memperbaiki langkah-langkahnya dan dapat mencapai tujuannya dengan lebih cepat dan efisien. Berikut adalah hasil observasi tindakan dari partisipan pada pengujian kedua.

Tabel 4.11. Tabel observasi tindakan partisipan pada pengujian kedua

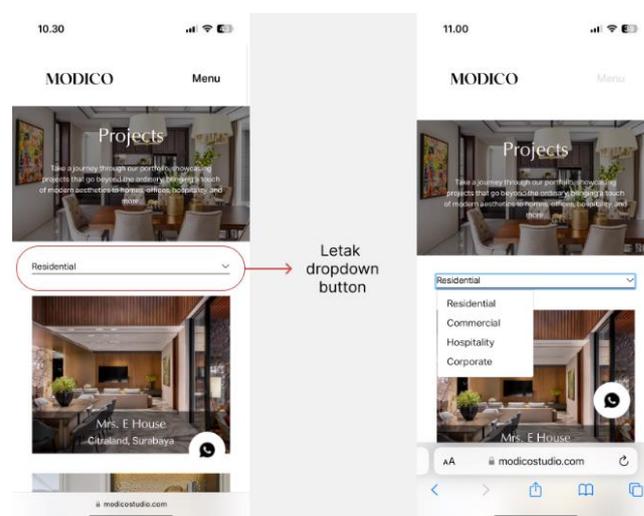
Task/ Tugas	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
Cari <i>website</i> Modico melalui <i>browser</i>	Memperbaiki kesalahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan
Cari jenis-jenis <i>services</i> yang disediakan oleh Modico pada halaman <i>about</i>	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan
Cari halaman detail dari proyek Alcola Villa Caspia	Masih mengulangi kesalahan	Memperbaiki kesalahan	Tidak ada perubahan	Memperbaiki kesalahan	Memperbaiki kesalahan
Cari alamat <i>showroom</i> dari Modico	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan
Cari halaman detail <i>event</i> IFEX 2019	Tidak ada perubahan	Memperbaiki kesalahan	Memperbaiki kesalahan	Memperbaiki kesalahan	Memperbaiki kesalahan
Ubah bahasa <i>website</i> dari Bahasa Inggris menjadi Bahasa Indonesia	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan	Tidak ada perubahan

4.4. Pembahasan

4.4.1. Learnability

Dalam teori usability Jakob Nielsen, kriteria *learnability* yang dimaksudkan dalam sebuah tampilan *website* adalah seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan atau mengerjakan sebuah tindakan pada desain tampilan yang baru pertama kali pengguna lihat. Dari enam jenis tugas yang diberikan pada saat pengujian, terdapat tugas yang dapat dengan mudah diselesaikan oleh partisipan dan terdapat tugas yang sedikit membuat partisipan kesulitan. Tugas yang dapat dengan mudah diselesaikan oleh partisipan adalah tugas 1 (mencari *website* Modico pada *browser*), tugas 2 (mencari jenis *services* di halaman *about*), tugas 4 (mencari alamat *showroom* Modico), dan tugas 6 (mengganti bahasa *website* Modico). Empat tugas ini dapat dengan mudah diselesaikan oleh partisipan dan langkah-langkah yang dilakukan oleh partisipan pun sesuai dengan standar pengerjaan yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan empat tugas ini memiliki tujuan yang jelas dan didukung oleh penamaan *button* yang tepat dan *layout* yang mirip dengan *website* pada umumnya yang memudahkan sehingga partisipan dapat dengan mudah menyelesaikannya.

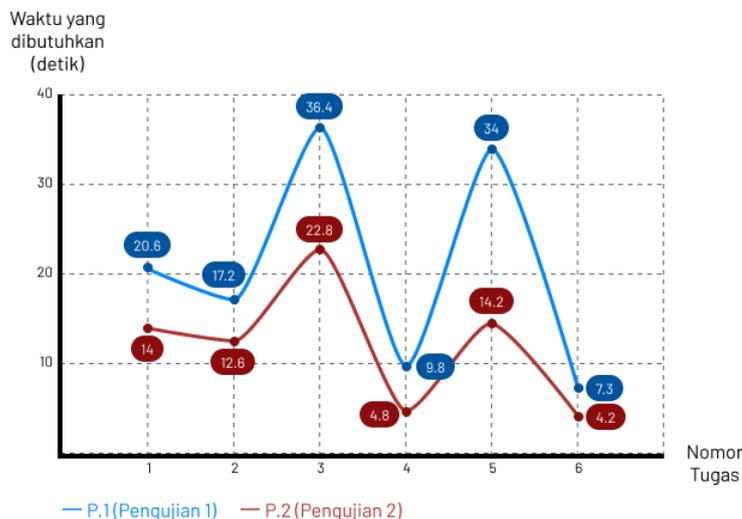
Sedangkan pada tugas 3 (mencari detail proyek Alcola Villa Caspia), dan tugas 5 (mencari detail *event* IFEX 2019) partisipan masih merasa kesulitan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kesulitan ini dikarenakan partisipan yang kebingungan dengan letak tempat tujuan dari tugas tersebut (letak proyek Alcola Villa Caspia & *event* IFEX 2019) dan penamaan *button* kategori hingga *menu* yang kurang menggambarkan isi dari *button* tersebut. Selain penamaan dari *button*, terdapat beberapa partisipan yang tidak menemukan *dropdown button* pada halaman *projects* dan *gallery*. Hal ini menandakan *layout* dan prinsip *gestalt* dari desain *dropdown button* yang kurang menonjol sehingga *button* tersebut tidak bisa dibedakan oleh partisipan.



Gambar 4.9. Desain tampilan halaman *projects* dan *dropdown button* pada halaman *projects*

Seperti yang kita ketahui, *gestalt* dalam sebuah *layout* desain dapat membangun persepsi pengguna dalam melihat desain tampilan tersebut. Pada prinsip *gestalt* terdapat prinsip *proximity* yang dapat membuat pengguna mengelompokkan sesuatu yang berdekatan. Melalui prinsip *proximity* ini seharusnya *dropdown button* dan *list* proyek dapat dibedakan pengelompokannya agar pengguna dapat membedakan kedua kelompok tersebut. Karena jarak antara *dropdown button* dan *list* proyek yang masih terlalu dekat menyebabkan pengguna kurang menyadari keberadaan *dropdown button* tersebut. Namun melalui kesulitan tersebut, partisipan mencoba mempelajari tampilan *website* Modico dengan mencoba mengotak-atik *website* tersebut. Dari mencoba mempelajari *website* tersebut, pada akhirnya partisipan dapat berhasil menyelesaikan tugas tersebut.

Kemudahan partisipan dalam mengerjakan tugas pada saat pengujian ini juga ditunjukkan dengan perubahan waktu yang dibutuhkan oleh partisipan. Rata-rata waktu yang dibutuhkan partisipan untuk menyelesaikan setiap tugas menjadi lebih singkat pada pengujian kedua. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan *website mobile* Modico ini mudah dipelajari dan mudah diingat. Berikut adalah grafik perbedaan rata-rata waktu yang dibutuhkan partisipan untuk menyelesaikan tugas pada pengujian pertama dan kedua.



Gambar 4.10. Grafik perbandingan rata-rata waktu yang dibutuhkan partisipan untuk menyelesaikan setiap tugas pada pengujian pertama (P.1) dan pengujian kedua (P.2)

Dari tindakan yang dilakukan para partisipan ini menunjukkan bahwa *website mobile* Modico ini sudah memenuhi kriteria *learnability* karena *website* ini dapat dijelajahi dengan baik dan dapat dipelajari dengan mudah. Kesulitan yang dihadapi oleh pengguna dapat berubah menjadi kemudahan dengan mencoba menjelajahi dan memahami *website* tersebut. Hal lain

yang menunjukkan bahwa *website mobile* Modico ini sudah memenuhi kriteria *learnability* adalah dari wawancara dengan para partisipan, para partisipan mengatakan bahwa *website mobile* Modico mudah dijelajahi dan kesulitan yang mereka hadapi dapat diatasi dengan mudah dengan mencoba mempelajari *website* tersebut.

4.4.2. Efficiency

Efficiency dalam usability Jakob Nielsen ini adalah seberapa cepat pengguna dapat mengerjakan sebuah tindakan pada tampilan tersebut ketika pengguna sudah mempelajari desain tampilan. Pengukuran dengan menggunakan stopwatch dilakukan untuk melihat seberapa cepat partisipan dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut. Dikarenakan kriteria *efficiency* ini melihat kecepatan pengguna setelah mempelajari desain tampilan, dilakukan pengecekan terhadap perubahan waktu dari pengujian pertama dan pengujian kedua untuk melihat apakah waktu yang dibutuhkan partisipan menjadi lebih singkat setelah mempelajari desain tampilan.

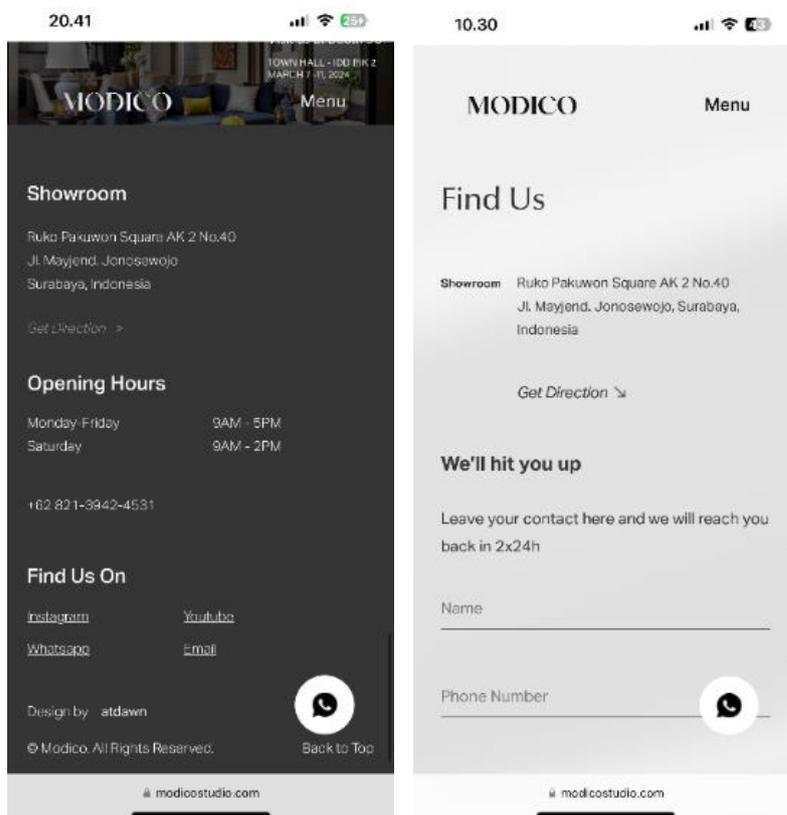
Dari hasil pengujian kedua ini didapatkan bahwa partisipan masih mengingat letak-letak komponen pada *website mobile* Modico sehingga dapat menyelesaikan semua tugas dengan waktu yang lebih cepat. Pada tabel perbandingan waktu dapat dilihat bahwa setiap partisipan dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat karena partisipan sudah mempelajari desain tampilan dari *website mobile* Modico. Berikut adalah perbandingan waktu setiap partisipan menyelesaikan pada pengujian 1(P.1) dan pengujian 2 (P.2).

Tabel 4.12. Tabel perbandingan waktu partisipan menyelesaikan tugas pada pengujian 1(P.1) dan pengujian 2(P.2)

No.	Partisipan 1		Partisipan 2		Partisipan 3		Partisipan 4		Partisipan 5	
	P.1	P.2								
1	44 detik	13 detik	19 detik	18 detik	18 detik	17 detik	10 detik	10 detik	12 detik	12 detik
2	15 detik	9 detik	15 detik	10 detik	20 detik	15 detik	21 detik	15 detik	15 detik	14 detik
3	39 detik	22 detik	52 detik	21 detik	25 detik	22 detik	34 detik	25 detik	32 detik	24 detik
4	5 detik	5 detik	4 detik	4 detik	15 detik	7 detik	3 detik	3 detik	22 detik	5 detik
5	7	7	65	14	27	15	29	17	42	18

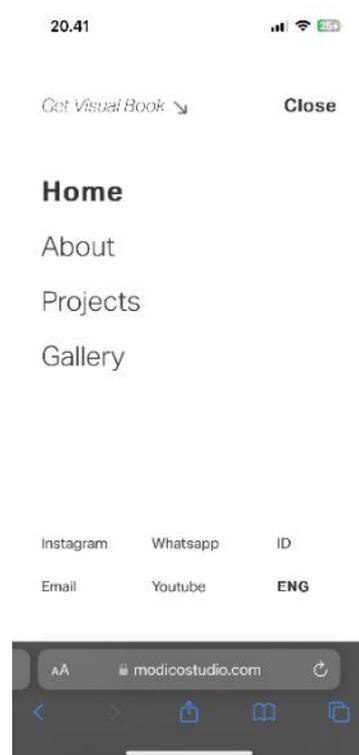
	detik	detik	detik	detik	detik	detik	detik	detik	detik	detik
6	1.5 detik	4 detik	20 detik	4 detik	4 detik	4 detik	4 detik	4 detik	7 detik	5 detik

Dari hasil observasi yang dilakukan juga terdapat beberapa tindakan yang menunjukkan perubahan tingkah dan waktu yang dibutuhkan oleh partisipan. Setelah mengerjakan tugas yang kedua, peneliti melihat bahwa para partisipan secara tidak langsung mencoba mempelajari desain tampilan dari *website mobile* Modico ini seperti dengan mengamati tombol-tombol pada navigasi *menu* dan mengamati *layout* gambar serta tulisan pada halaman-halaman *website*. Karena pengamatan ini, partisipan menjadi lebih cepat dan efisien dalam mengerjakan tugas-tugas selanjutnya. Sebagai contoh yaitu pada tugas keempat yang mana partisipan diminta untuk mencari alamat *showroom*. Dikarenakan sebelumnya partisipan sudah mencoba menelusuri *website* melalui tugas 1 sampai 3, beberapa partisipan sudah mengetahui letak alamat *showroom* yang berada pada *footer website* dan pada *about page*. Hal ini menyebabkan waktu yang dibutuhkan oleh para partisipan untuk menyelesaikan tugas mencari alamat *showroom* ini sangatlah cepat.



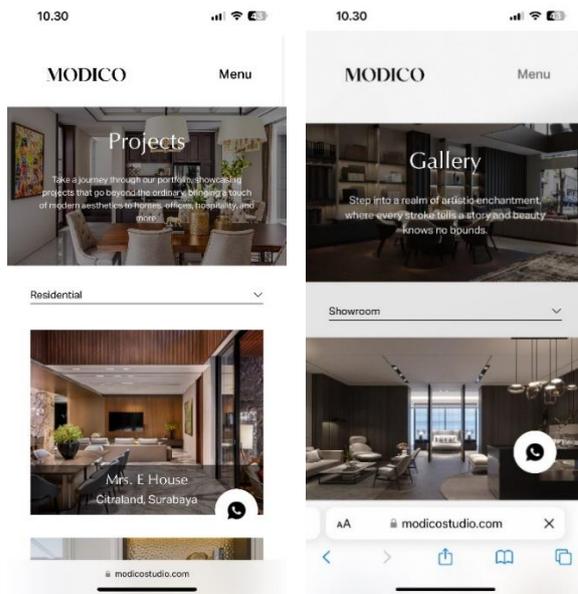
Gambar 4.11. Desain tampilan *footer* dan *section find us* pada halaman *about*

Begitu pula yang terjadi pada tugas keenam dimana partisipan diminta untuk mengubah bahasa *website* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia. Karena pada tugas dua sampai lima partisipan selalu membuka navigasi *menu*, partisipan sudah mengetahui bahwa *button* yang menunjukkan bahasa yaitu ID dan ENG terdapat pada navigasi *menu*. Hal ini menyebabkan waktu yang dibutuhkan partisipan menjadi lebih cepat dalam menyelesaikan tugas tersebut.



Gambar 4.12. Desain tampilan halaman *menu*

Selain itu terdapat hal lain juga yang mempengaruhi kecepatan partisipan dalam menyelesaikan tugas-tugas pengujian yaitu *layout* desain halaman *website*. Hal ini terlihat pada pengerjaan tugas 3 dan 5 di mana partisipan diminta untuk mencari detail proyek dan *event*. Pada tugas 3 (mencari detail proyek Alcola Villa Caspia), partisipan secara tidak langsung mempelajari *layout* dari halaman proyek. Ketika partisipan mencoba menyelesaikan tugas 5 (mencari detail *event* IFEX 2019) pada halaman *gallery*, partisipan sudah familiar dengan *layout* pada halaman *gallery* ini. Hal ini dikarenakan halaman *projects* dan *gallery* ini memiliki *layout* yang sama hanya terdapat perubahan gambar dan konten. Hal ini membuat partisipan menjadi lebih cepat mengerjakan tugas 5 karena sebelumnya sudah memahami *layout* halaman tersebut pada tugas 3.



Gambar 4.13. Desain tampilan halaman *projects* dan halaman *gallery*

Karena waktu yang dibutuhkan oleh partisipan menjadi lebih cepat setelah mempelajari desain tampilan dan beberapa aspek desain *website mobile* Modico yang mendukung partisipan untuk mempelajari desain tampilan dengan cepat, desain *website mobile* Modico sudah memenuhi kriteria *efficiency* dari usabilitas Jakob Nielsen.

4.4.3. Memorability

Memorability dalam usabilitas Jakob Nielsen berarti seberapa mudah pengguna memulihkan kemahiran atau kemampuan menggunakan tampilan tersebut ketika pengguna kembali menggunakan desain tampilan setelah sekian lama. Pada penelitian ini dilakukan pengujian kedua dengan waktu satu minggu setelah pengujian pertama. Hasil pengujian kedua menunjukkan bahwa para partisipan masih mengingat desain tampilan *website mobile* Modico dan mampu mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan baik. Tidak hanya itu, bahkan pada tugas-tugas yang sebelumnya para partisipan melakukan kesalahan pada pengujian kedua ini partisipan mengingat kesalahan mereka dan langsung mengambil langkah yang benar. Karena masih mengingat desain tampilan dan perbaikan dari kesalahan, partisipan tentu dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan waktu yang lebih cepat.

Bagian yang paling diingat oleh para partisipan adalah pada tugas kelima dimana para partisipan diminta untuk mencari detail *event* IFEX 2019. Karena sebelumnya kebanyakan partisipan tidak mengerti letak bagian *events* yang terletak pada halaman *gallery*, hal ini membekas dan menjadi hal yang paling diingat oleh partisipan. Pengaruh lain yang membuat *website mobile* Modico ini mudah diingat adalah isi *website* dan halaman-halaman *website* serta

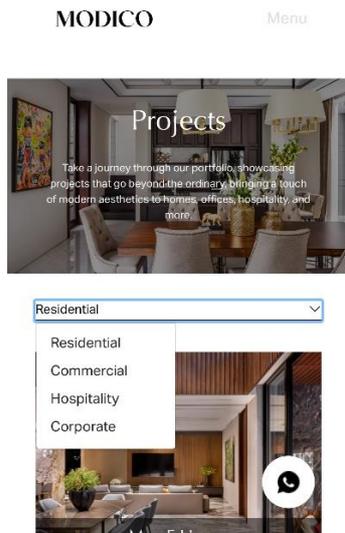
bagian-bagian *website* yang tidak terlalu banyak dan memiliki *layout* tampilan yang mirip sehingga para partisipan pun tidak memerlukan daya fokus dan daya ingat yang lebih untuk memahami *website mobile* Modico ini. Dari hasil pengujian kedua yang menunjukkan partisipan masih mengingat desain tampilan *website mobile* Modico dan alur *website mobile* Modico ini menunjukkan bahwa *website mobile* Modico ini sudah memenuhi kriteria *memorability* dari usability Jakob Nielsen.

4.4.4. Errors

Dalam usability Jakob Nielsen, *errors* disini berarti seberapa banyak kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, seberapa parah kesalahan yang dilakukan pengguna, dan seberapa mudah mereka menyadari dan membenarkan kesalahan tersebut. Dari pengujian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa tugas yang sering menjadi kesalahan para partisipan. Tugas yang sering menjadi kesalahan tersebut ialah tugas 3 (mencari detail proyek Alcola Villa Caspia) dan tugas 5 (mencari detail *event* IFEX 2019). Kedua tugas ini bisa dibilang serupa di mana keduanya diminta untuk mencari halaman detail namun pada kedua tugas ini terdapat perbedaan kesalahan yang dialami partisipan.

Pada tugas 3 partisipan tidak kebingungan dalam menentukan letak halamannya di mana semua partisipan mengetahui bahwa detail proyek ini terdapat pada halaman *projects*. Kebanyakan partisipan melakukan kesalahan pada halaman *projects* tersebut di mana terdapat dua jenis kesalahan yang dilakukan partisipan pada halaman *projects*. Kesalahan yang pertama adalah setelah partisipan masuk pada halaman *projects* partisipan tidak menyadari keberadaan *dropdown button* kategori proyek. Partisipan langsung mencoba *scroll* halaman *projects* tersebut. Dari sini bisa disimpulkan dari segi desain bahwa *layout* dari *dropdown button* pada halaman *projects* ini kurang menonjol dalam peletakannya. Partisipan baru menyadari keberadaan *dropdown button* ini ketika tidak menemukan proyek Alcola Villa Caspia setelah menjelajahi halaman *projects* dan mencoba kembali ke bagian atas halaman *projects*.

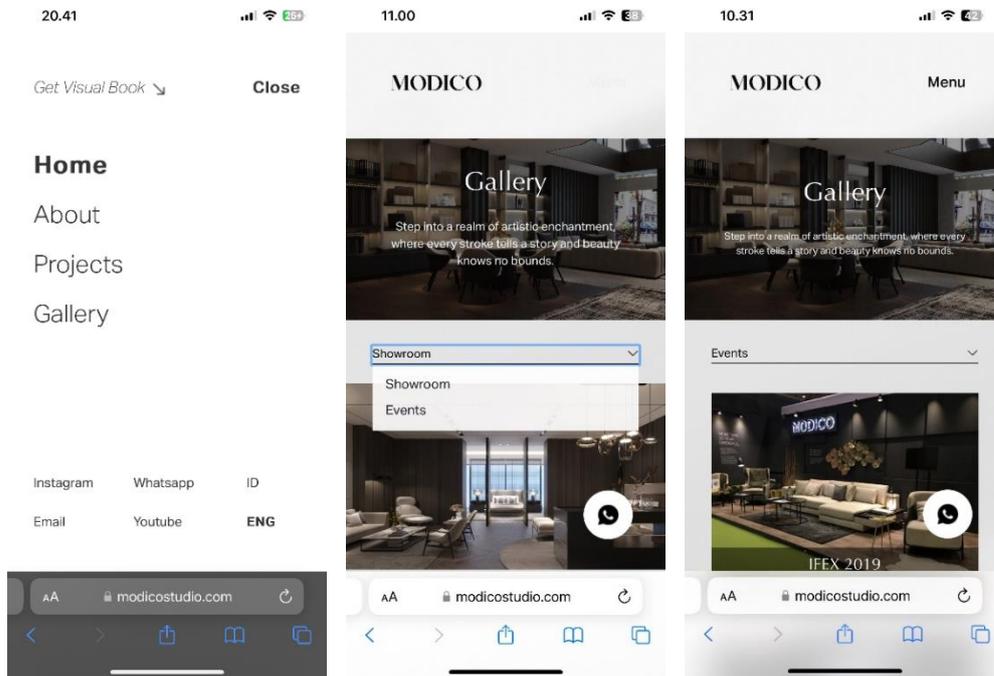
Kesalahan yang kedua adalah partisipan melakukan kesalahan pada saat menentukan kategori proyek pada *dropdown button* di halaman *projects*. Kebanyakan partisipan tidak mengerti bahwa proyek Alcola Villa Caspia ini berada pada kategori *hospitality*. Dari kesalahan ini, cara partisipan untuk menemukannya adalah dengan mencoba menekan semua kategori dan mencari proyek Alcola Villa pada setiap kategori.



Gambar 4.14. Desain tampilan *dropdown button* pada halaman *projects*

Tugas kedua yang banyak dilakukan kesalahan oleh partisipan adalah tugas 5 (mencari detail *event* IFEX 2019). Kesalahan yang paling banyak dilakukan oleh para partisipan adalah partisipan tidak dapat menentukan letak *events* terdapat pada halaman apa. *Section events* sendiri terletak pada halaman *gallery*. Namun ketika partisipan diberikan tugas ini, terdapat partisipan yang mencoba menjelajahi *homepage*, *about page*, maupun mencoba mencari pada halaman *projects*. Dari kesalahan ini menandakan bahwa penamaan *button* di *menu* terutama pada *button gallery* kurang tepat dan kurang menggambarkan isi dari *button* tersebut. Cara para partisipan untuk memperbaiki kesalahan ini pun beragam yaitu terdapat partisipan yang mencoba menelusuri *website* hingga menemukan dan terdapat partisipan yang meminta petunjuk kepada moderator.

Ketika partisipan sudah masuk pada halaman *gallery*, partisipan sudah tidak membuat kesalahan dan dapat langsung menemukan bagian *events*. Meskipun bagian *events* ini terdapat di dalam *dropdown button* yang mana partisipan perlu menekan *dropdown button* terlebih dahulu, partisipan tidak bingung dan langsung menekan *dropdown button*. Hal ini dikarenakan desain tampilan halaman *gallery* dan *projects* yang memiliki *layout* yang sama sehingga partisipan sudah mengetahui keberadaan *dropdown button* ini. Karena penggunaan *layout* yang sama ini partisipan sudah familiar dan mengerti langkah apa yang harus mereka lakukan.



Gambar 4.15. Desain tampilan halaman *menu* dan halaman *gallery*

4.4.5. *Satisfaction*

Kriteria terakhir dalam usability Jakob Nielsen adalah *satisfaction* yang berarti seberapa puas pengguna dalam menggunakan desain tampilan tersebut. Untuk melihat seberapa puas para partisipan dalam menggunakan desain tampilan *website mobile* Modico ini, diberikan kuesioner kepada para partisipan. Dari kuesioner tersebut, para partisipan memberikan nilai kepuasan dan pendapat mereka mengenai beberapa aspek dari *website mobile* Modico yaitu aspek warna, tipografi, alur *website*, penamaan tombol, dan secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat dari para partisipan kesan pertama yang ditimbulkan ketika melihat desain tampilan *website mobile* Modico, *website* Modico ini sudah memberikan kesan yang tepat yaitu menunjukkan kesan elegan dan menggambarkan *brand* furnitur melalui desain tampilan *website*-nya. *Website mobile* Modico ini juga memperoleh kepuasan dari partisipan dari segi warna dimana warna yang digunakan pada *website* ini menunjukkan kesan elegan dan profesional serta pemakaian warna hitam putih ini dapat membuat foto pada *website* ini terlihat lebih menonjol. Begitu pula dengan tipografi pada *website* ini memperoleh kepuasan dari partisipan karena mudah dibaca dan jelas. Sedangkan untuk aspek alur *website* dan penamaan pada *website* ini memperoleh kepuasan yang beragam di mana terdapat partisipan yang puas dan merasa kedua aspek tersebut mudah dipahami dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Namun juga terdapat partisipan yang masih merasa kedua aspek ini sedikit

mbingungkan sehingga mempengaruhi kepuasan pengalaman mereka dalam menggunakan *website mobile* Modico ini.

Untuk mengetahui nilai kepuasan partisipan dalam menggunakan *website mobile* Modico, partisipan diminta juga untuk memberikan nilai kepuasan untuk setiap aspek pada kuesioner. Standar nilai pada kuesioner ini adalah 1 sampai 4 dimana 1 menunjukkan sangat buruk dan 4 menunjukkan sangat baik. Berikut adalah nilai rata-rata kepuasan yang diberikan oleh partisipan melalui kuesioner.

Tabel 4.13. Tabel nilai kepuasan rata-rata desain *website mobile* Modico menurut partisipan

No.	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata
1	Warna	3.8
2	Tipografi	4
3	Alur website	3.4
4	Penamaan tombol	3.4
5	Keseluruhan	3.8

Dari hasil rata-rata yang didapatkan dari kuesioner, partisipan memberikan nilai kepuasan yang masuk pada standar nilai baik (3-4) bagi desain *website mobile* Modico. Hasil ini menunjukkan bahwa *website mobile* Modico sudah memberikan kepuasan dan menghasilkan pengalaman pengguna yang baik. Oleh sebab itu, hal ini menandakan desain *website mobile* Modico sudah memenuhi kriteria *satisfaction* dalam teori usabilitas Jakob Nielsen.