

Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Pemesan Kue “Cakeland” dengan Metode SEQ

I Putu Dana Putra^{a1}, I Putu Gede Hendra Suputra^{a2},

^a Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas
Udayana
Badung, Bali, Indonesia
¹danaputu09@gmail.com
²hendra.suputra@unud.ac.id

Abstract

UI and UX are two inseparable things, these two things are the key to the success of a digital product which is a website or mobile application. UI or User Interface is conceptually part of UX or User Experience. Because if the UI owned by a digital product has a very good design, function, and ease of use, it will also have an impact on the UX or user experience it has. Including if the UI is immature and very difficult to use, it will make the user experience not optimal. This study was made with the aim of analyzing the UI quality of “Cakeland” as a Cake Ordering Application. To measure the quality of the UI that is owned here will be done using the SEQ method or Single Ease Question and tested in a tool called Maze. Quality evaluation on the usability aspect will be carried out later to determine whether the UI owned by the “Cakeland” application is feasible or not and whether the “Cakeland” application is feasible to be improvised in further research.

Keywords: User Interface, Single Ease Question, Cake Ordering Application, Mobile, Usability

1. Pendahuluan

Pengguna perangkat elektronik terlihat tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga sampai anak-anak dan sudah tidak asing dengan *tablet computer* [1]. Dengan hanya menggenggam *mobile device* yang berupa *smartphone* atau tablet, kita sudah bisa melakukan apa saja untuk memenuhi kebutuhan kita, dari mengerjakan sebuah dokumen hingga memesan makanan, misalnya adalah melakukan sebuah pemesanan kue. Penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Pada 2015, hanya terdapat 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan gawai tersebut. Seiring berjalannya waktu, ponsel pintar semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan ponsel pintar pada 2018. Setahun setelahnya, sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan ponsel pintar. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan ponsel pintar. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi ponsel pintar di tanah air tumbuh 25,9% [2]. Pemanfaatan teknologi dalam bidang bisnis membuat bisnis semakin berkembang tidak hanya bagi perusahaan besar namun juga usaha kecil menengah. Penggunaan teknologi dalam melakukan jual beli dapat dimanfaatkan sehingga meningkatkan keuntungan perusahaan [3]. Melihat zaman yang serba digital seperti saat ini, yang dimana hampir seluruh masyarakat mulai menggunakan teknologi dan sudah mengadopsi *mobile device*. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap perancang dan desainer aplikasi juga harus mementingkan bagaimana tampilan desain UI dari aplikasi tersebut, karena jika tampilan aplikasi atau UI yang dimiliki tidak nyaman ketika digunakan dan tidak dapat membantu pengguna dalam memecahkan permasalahan yang dimilikinya, maka itu juga akan memberikan penilaian bahwa aplikasi yang digunakan memiliki tingkat pengalaman pengguna yang buruk.

Terpacu dengan persaingan yang begitu ketat di zaman yang serba digital seperti saat ini, ditambah dengan situasi yang belum kondusif sejak pandemi terutama untuk para pengusaha kue. Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) yang saat ini sedang melanda dunia termasuk Indonesia, memang memberikan dampak signifikan terhadap semua aspek salah satunya yakni Kehidupan Usaha Mikro Kecil dan Menengah. UMKM sangat terpuak dengan terjadinya Pandemi ini. Dari mulai kegiatan produksi, perolehan bahan baku, tenaga kerjanya

sampai kegiatan pemasaran yang sangat membuat pengusaha di sektor UMKM sangat terdampak [4]. Jika dilihat masih ada pelaku UMKM yang belum menggunakan pencatatan keuangan bisnisnya secara digital dan juga belum mengetahui bagaimana cara untuk memperluas dan memperkenalkan bisnisnya dengan memanfaatkan teknologi informasi [5]. Karena dari sudut pandang pelanggan, banyak yang ingin bisa membeli kue tanpa harus berpergian dari luar rumah dan dari segi pandang pelaku usaha terutama pengusaha kue, banyak yang ingin mendapatkan keuntungan lebih dengan membuat sebuah aplikasi yang dapat menjangkau pelanggan dan calon pelanggan dan dapat digunakan oleh pelanggan maupun calon pelanggan nantinya saat hendak ingin memesan kue. Melihat hal tersebut, dilakukanlah sebuah penelitian untuk merancang sebuah tampilan aplikasi atau *user interface* dalam bentuk implementasi teknologi yaitu Sistem Aplikasi Pemesanan Kue berbasis *mobile* yang bernama "Cakeland" yang nantinya dapat membantu para pengusaha kue untuk mulai menjual kuenya secara digital. Cara kerja dari aplikasi ini nantinya adalah sebagai aplikasi yang dapat digunakan oleh seluruh pelanggan atau calon pelanggan yang ingin melakukan pemesanan kue. "Cakeland" memiliki fitur lengkap dimulai dari proses pembuatan akun yang cepat dan sederhana, fitur pembelian kue langsung dari dalam aplikasi, adanya jasa pengiriman kue, dan proses metode pembayaran yang dapat digunakan dengan berbagai cara, dimulai dari menggunakan ATM Bersama hingga *e-wallet*.

Dalam praktek melakukan evaluasi pada tampilan aplikasi, ada salah satu metode yang sangat sering digunakan yaitu *usability testing*. Tujuan dari dilakukannya *usability testing* adalah dapat mengidentifikasi masalah dari desain produk, melihat kesempatan untuk mengimprovisasi, dan mempelajari mengenai target pengguna [6]. Pengukuran *usability* sistem sangat penting untuk mengetahui tinggi atau rendahnya tingkat kebergunaan suatu sistem. Sistem yang memiliki *usability* yang tinggi akan digunakan dalam jangka waktu yang lama karena banyak orang merasakan manfaat dari sistem tersebut. Sedangkan sistem yang memiliki *usability* yang rendah pada akhirnya akan diabaikan oleh pengguna [7]. Adapun sistem evaluasi yang digunakan di dalam penelitian ini adalah SEQ atau *Single Ease Question*. Alih-alih mengukur seberapa baik antarmuka atau prototipe digunakan, SEQ mengukur seberapa sulit menurut pengguna untuk melakukan tugas tertentu [8]. SEQ terdiri dari satu pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 7 dari pilihan yaitu : sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah [9]. Di dalam penelitian ini nantinya penulis akan membahas mengenai bagaimana melakukan evaluasi kualitas prototipe desain tampilan aplikasi *mobile* yang bernama "Cakeland" dengan metode SEQ dan memberikan sebuah hasil yang memberitau apakah tampilan aplikasi menyulitkan pengguna atau justru memudahkan pengguna dan dari hasil tersebut apakah rancangan desain tampilan aplikasi ini nanti patut untuk dikembangkan lebih jauh kedepannya. Penulis disini berharap dengan dilakukannya penelitian ini, dapat membantu proses pengembangan tampilan desain aplikasi *mobile* "Cakeland" menjadi lebih efektif dan tentunya tepat guna.

1.1. User Journey Map

User journey adalah kumpulan dari langkah langkah atau perjalanan seorang pengguna. Langkah langkah yang dimaksud disini itu menggambarkan berbagai skenario kemungkinan soal bagaimana berinteraksi dengan produk yang di desain. *User Journey Map* digunakan untuk memetakan aktivitas pengguna, memahami permasalahan yang terjadi pada setiap aktivitas, serta menemukan solusi dari permasalahan yang akan dimasukkan kedalam fitur dari aplikasi [10].

1.2. Wireframe

Wireframe adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman *website* atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum *stakeholder* menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain *user interface* di buat [11].

1.3. Wireflows

Wireflows mudahnya adalah sebuah kombinasi antara *wireframes* dan *flowchart*. *Wireflows* adalah sebuah rancangan interaksi yang ada didalam sebuah desain tampilan aplikasi.

Wireflow dibuat untuk mengetahui bagaimana alur interaksi dari rancangan wireframe yang telah dibuat [12].

1.4. High Fidelity

High fidelity, merupakan sebuah rancangan pasti dari tampilan desain sebuah aplikasi. *High fidelity* adalah tampilan yang nantinya akan digunakan dan di distribusikan ke pengguna. Di dalam *high fidelity*, sudah ada beberapa komponen seperti ilustrasi, warna, dan juga *icons*. *High fidelity* juga memiliki sebuah benefit diantaranya adalah lebih akrab ke pengguna, lebih mudah dalam menentukan komponen spesifik untuk diuji, dan lebih rapi untuk pemangku kepentingan. Perancangan ini bertujuan untuk menunjukkan visualisasi yang sedekat mungkin dengan produk akhir. Pada tahap ini, *design low-fidelity* yang telah dirancang sebelumnya, akan dibuat lebih mendetail dan nyata [13].

1.5. Single Ease Questions (SEQ)

SEQ merupakan salah satu metode yang sangat sering digunakan dalam menguji sebuah kelayakan dari suatu rancangan tampilan desain aplikasi atau UI. Metode ini sangat sering digunakan karena memiliki karakteristik yang cepat dan mudah, serta data yang dihasilkan nanti akan berupa data kuantitatif dengan menggunakan skala likert dari 1-7. Tak hanya itu SEQ juga bisa dikembangkan menjadi metode yang kompleks dengan dapat mengukur berapa lama pengujian mengerjakan tugas yang diberikan, tingkat kesuksesan dari melakukan tugas, dan berapa banyak *misclick* yang terdapat didalam mengerjakan tugas. Menurut J. Sauro skor SEQ rata-rata adalah sekitar 5,5. Alasan menggunakan SEQ yaitu fasilitator dapat mengetahui secara cepat tanggapan dari responden terhadap masalah yang ada dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, responden akan lebih mudah dalam memberikan penilaian karena dilakukan setelah melakukan tugas yang diberikan [14].

1.6. Figma

Figma merupakan sebuah alat bantu untuk mengerjakan sebuah rancangan desain aplikasi dengan mudah dan juga cepat. Figma terkenal dengan langganannya yang gratis dan untuk menggunakannya tidak perlu dengan menginstall aplikasinya tapi bisa dengan membukanya langsung dari dalam website. Figma juga memiliki basis komunitas yang besar yang kerap membagikan aset aset desain dan juga pengetahuan seputar desain.

1.7. Maze

Maze merupakan sebuah alat bantu dalam melakukan sebuah pengujian usabilitas. Maze disini tak hanya membantu pengujian dengan segala metode yang ada di pengujian usabilitas tetapi juga memberikan sebuah hasil yang berupa data kuantitatif yang sangat kompleks yang dapat membantu proses pengembangan dari sebuah rancangan tampilan desain aplikasi kedepannya menjadi lebih baik dan harapannya bisa tepat guna.

2. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Single Ease Question* atau SEQ yang dimana, metode tersebut merupakan salah satu metode yang ada di dalam proses pengujian usabilitas yang digunakan untuk mengukur apakah tampilan desain aplikasi atau UI yang telah dirancang dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna atau sebaliknya, SEQ merupakan metode yang menghasilkan sebuah data yang berupa data kuantitatif. Adapun beberapa tahapan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.1. Studi Literatur

Di dalam penelitian ini, penulis memula penelitian dengan melakukan studi literatur terhadap materi yang berkaitan dengan analisis UI atau tampilan aplikasi, pengujian usabilitas dengan metode SEQ, dan juga materi *usability* secara general. Studi literatur di dapat dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan banyak literatur lainnya. Ini sangatlah penting agar analisis yang dilakukan di dalam penelitian nanti dapat berjalan dengan baik dan terukur.

2.2. Identifikasi Masalah

Di tahap selanjutnya di dalam penelitian ini, penulis melanjutkan dengan melakukan sebuah identifikasi masalah. Identifikasi masalah disini dilakukan untuk mencari tau kendala kendala apa saja yang sering dirasakan oleh pengguna yang berupa pelanggan maupun calon pelanggan yang akan memesan kue. Tujuan dari identifikasi masalah ini adalah penulis dapat memulai dalam menyusun sketsa dasar untuk mendesain tampilan aplikasi berdasarkan data data permasalahan yang di dapat karena telah melakukan sebuah identifikasi masalah. Identifikasi masalah disini akan dilakukan dengan menggunakan *user journey map*. Metode User Journey Mapping memiliki kemampuan menggali masalah lebih dalam yang terdapat pada suatu kegiatan atau prosedur yang melibatkan pengguna bahkan para pemangku kepentingan terkait [15].

2.3. Perancangan Wireframe dan Wireflow

Di tahap selanjutnya, penulis akan mulai melakukan perancangan solusi yang berupa perencanaan desain untuk tampilan aplikasi dari “Cakeland” ini nanti. Bentuk dari perencanaan desain ini akan berupa sebuah *wireframe* dan juga *wireflow*. Perancangan *wireframe* dan juga *wireflow* ini nanti akan dilakukan di dalam sebuah tools yang bernama figma.

2.4. Pembuatan Tampilan High Fidelity

Di tahap selanjutnya, penulis akan mulai membuat desain berdasarkan data yang telah terkumpul dan telah dikonversi menjadi *wireframe*. Dari *wireframe* yang telah dibuat, desain akan dikembangkan menuju bentuk *high fidelity*. *High fidelity* sekali lagi merupakan rancangan desain terakhir atau rancangan desain yang telah pasti dan telah berisi dengan ilustrasi, warna, dan *icons*, dimana rancangan ini nanti yang akan digunakan dan yang akan diuji kelayakannya kepada pengguna. Pembuatan *high fidelity* akan menggunakan sebuah *tools* desain yang sama ketika membuat *wireframe* dan *wireflow* yaitu figma.

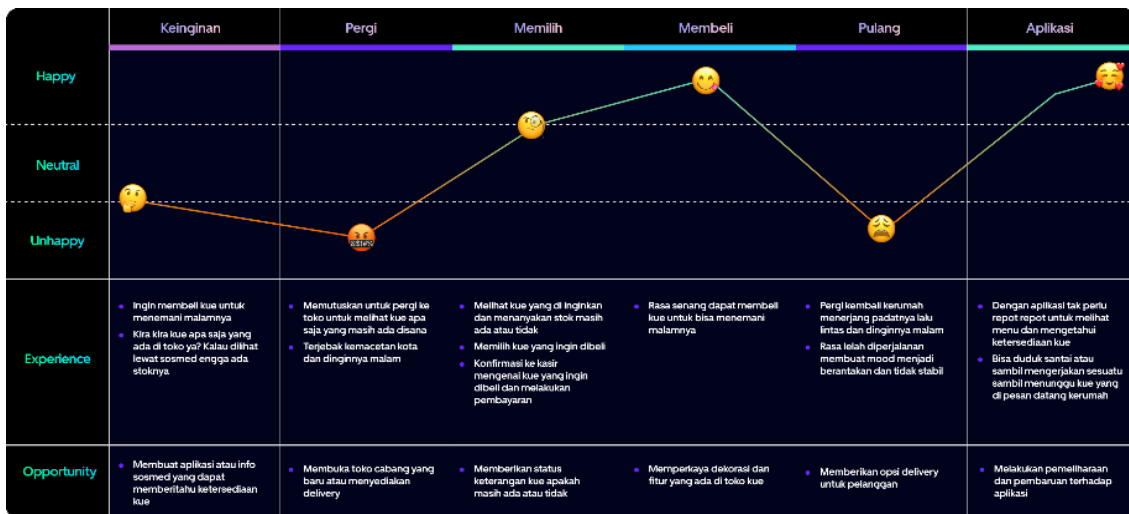
2.5. Pengujian Usabilitas

Di tahap terakhir penelitian ini, yang dimana sebagai tahap penentu apakah sebuah rancangan desain aplikasi yang telah dibangun memiliki tingkat kemudahan yang baik dan layak untuk dikembangkan lebih jauh. Penulis disini akan melakukan sebuah pengujian usabilitas dengan menggunakan metode SEQ atau *Single Ease Question* dengan menggunakan task dan penilaiannya menggunakan skala likert 1-7. Di dalam pengujian usabilitas ini nantinya penulis juga akan memerlukan responden. Dalam mengumpulkan dan mencari jumlah responden untuk melakukan pengujian penulis membaca sebuah riset dari Nielsen yang menulis tentang “Quantitative Study: How Many Users to Test” bahwa untuk melakukan pengujian usabilitas yang menghasilkan data quantitative, ada baiknya mengujinya dengan responden yang berjumlah 20. Ini dikarenakan responden yang berjumlah 20 menghasilkan hasil yang tidak jauh berbeda dengan menggunakan jumlah yang lebih besar. Sehingga dengan jumlah responden yang lebih sedikit dapat menekan biaya dan kelebihan waktu. Sebagai hasilnya penulis merencanakan untuk mencari 30 responden untuk pengujian ini dan akan menggunakan sebuah *tools* pengujian usabilitas yang bernama Maze nantinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah bagian hasil dan pembahasan pada penelitian ini. Pada bagian ini terdapat hasil yang diperoleh melalui tahap perancangan desain tampilan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna nantinya. Dari hasil tersebut nantinya akan dievaluasi menggunakan metode SEQ atau *Single Ease Question*. Proses pengujian usabilitas akan dilakukan oleh 30 responden yang telah direncanakan oleh penulis. Proses pengujian nanti akan dilakukan oleh responden dengan mengerjakan sebuah tugas dengan menjalankan *prototype* yang telah diberikan dan memberikan penilaian berdasarkan skala likert yaitu 1 sampai 7. Disini responden diwajibkan untuk memberikan penilaian terhadap *prototype* dan penilaian tersebut akan menentukan apakah rancangan desain tampilan aplikasi mudah digunakan dan layak untuk diimplementasikan sebagai sebuah aplikasi.

3.1. Rancangan User Journey Map



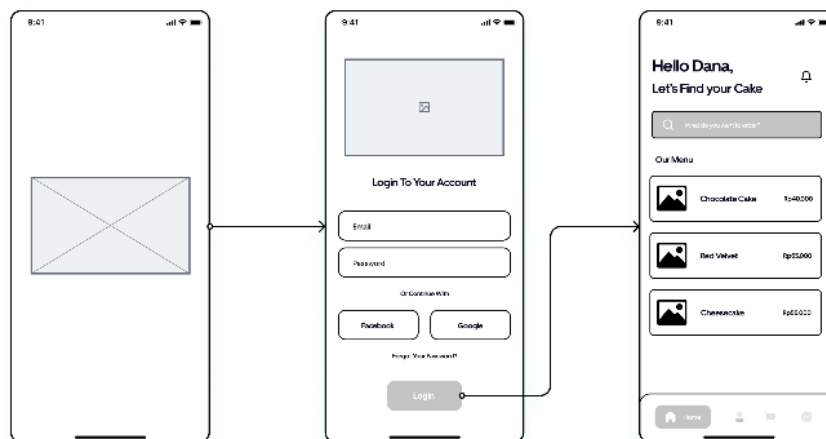
Gambar 1. User Journey Map

User journey map diatas mengilustrasikan perjalanan pengguna dari sebelum mengenal dan menggunakan produk sampai sudah menggunakannya. Di dalam user journey map tidak hanya ada perjalanan pengguna tapi juga berisi grafik tingkat kenyamanan pengguna, deskripsi lengkap terkait pengalaman pengguna dan juga kesempatan atau opportunity yang dimana bisa dijadikan sebuah opini untuk meningkatkan kualitas produk.

3.2. Wireframe & Wireflow

3.2.1. Alur dari Splash Screen Menuju Halaman Utama

Splash → Login → Home

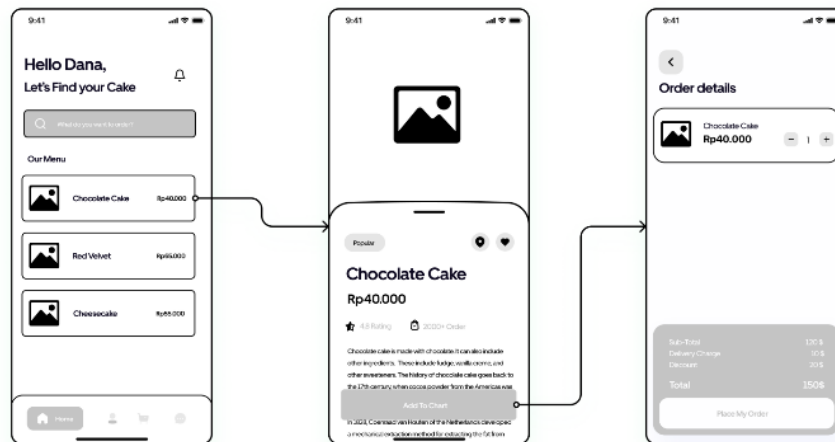


Gambar 2. Wireflow Splash Screen Menuju Halaman Utama

Di dalam Gambar 2, terlihat rancangan dasar dari desain tampilan aplikasi dan juga rancangan interaksi dari halaman splash yang menampilkan logo, masuk kedalam halaman login/sign up, dan yang terakhir masuk kedalam halaman utama.

3.2.2. Alur dari Halaman Utama Menuju Detail Order

Home → Cake Detail → Order Details

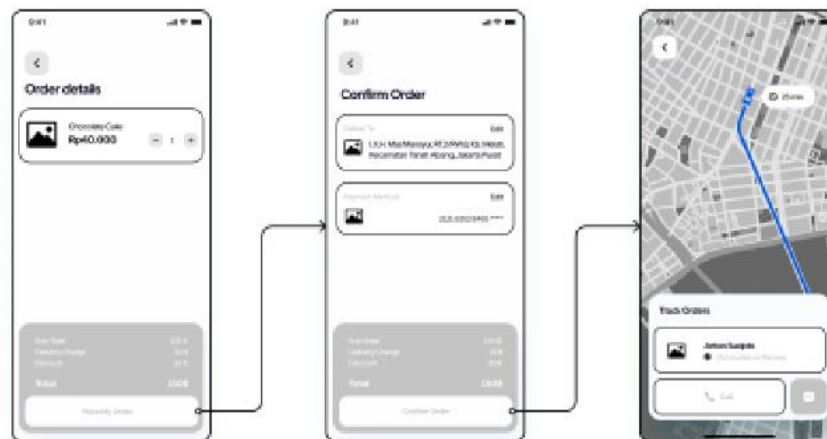


Gambar 3. Wireflow Halaman Utama Menuju Detail Order

Selanjutnya adalah Gambar 3 yang menunjukkan rancangan dasar dari desain tampilan di bagian halaman utama menuju halaman detail order. Terlihat diatas sebuah interaksi ketika pengguna memilih menu yang ingin dibeli, lalu masuk kedalam detail dari menu tersebut, dan ketika menekan tombol tambahkan ke keranjang akan diarahkan ke detail order sebelum pembayaran.

3.2.3. Alur dari Detail Order Menuju Track Order

Order Details → Payments → Track Order

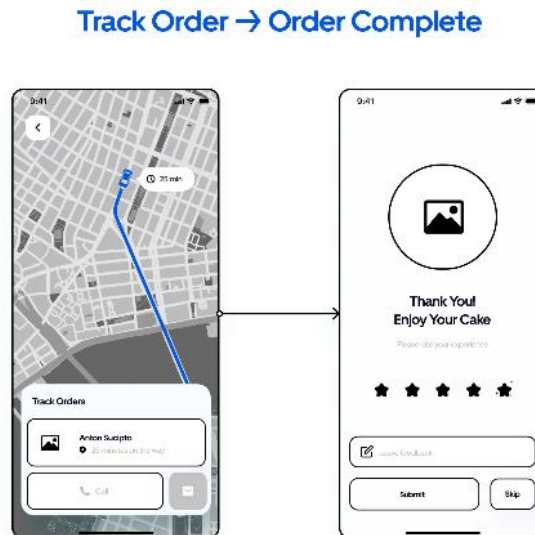


Gambar 4. Wireflow Detail Order Menuju Track Order

Pada Gambar 4, menunjukkan rancangan dasar dari desain tampilan dan juga rancangan dasar dari interaksi dimulai dari detail order hingga *track* order. Di dalam ini bisa dilihat sebuah interaksi ketika pengguna menekan tombol untuk melanjutkan menu pembayaran, pengguna akan dialihkan menuju halaman untuk mengkonfirmasi order yang dimana berisi pilihan untuk mengedit alamat yang dituju dan juga metode pembayaran, ketika sudah merasa cukup pengguna bisa menekan lakukan pembayaran, dan halaman selanjutnya akan memperlihatkan informasi

perjalanan kue lengkap dengan informasi *driver* yang mengantarkan kue. Pengguna juga bisa menelepon dan juga melakukan komunikasi via *chat* dari dalam aplikasi dengan sang *driver*.

3.2.4. Alur dari Track Order Menuju Order Selesai

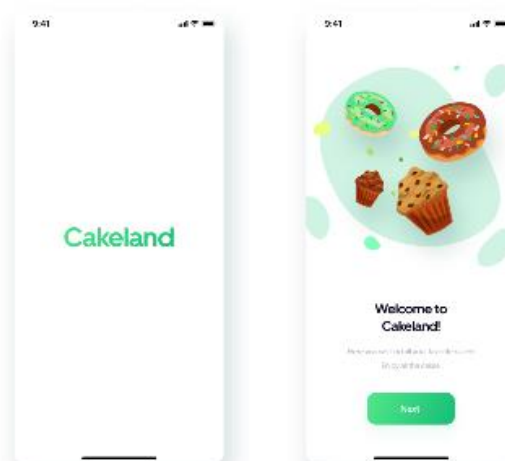


Gambar 5. Wireflow Track Order Menuju Order Selesai

Di dalam gambar ini menjelaskan ketika pesanan sudah sampai di tempat tujuan, maka akan muncul sebuah halaman baru yang berisi ucapan terima kasih dan pemberian *review* terkait pengalaman pengguna dalam menunggu dan mendapatkan pesannya.

3.3. Implementasi Desain

3.3.1. Tampilan Splash Screen dan Onboarding Screen

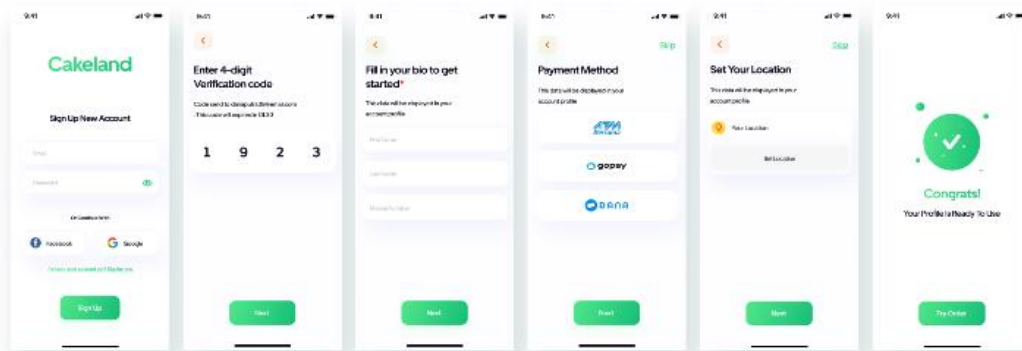


Gambar 6. Tampilan Splash Screen dan Onboarding Screen

Terlihat pada gambar diatas, terdapat desain tampilan aplikasi *splash screen* dan *onboarding screen*. Di dalam tampilan diatas terlihat ada logo pada *splash screen* dan ada sebuah sambutan

di bagian *onboarding screen* dan tombol selanjutnya untuk langsung masuk kedalam halaman Sign Up/Login.

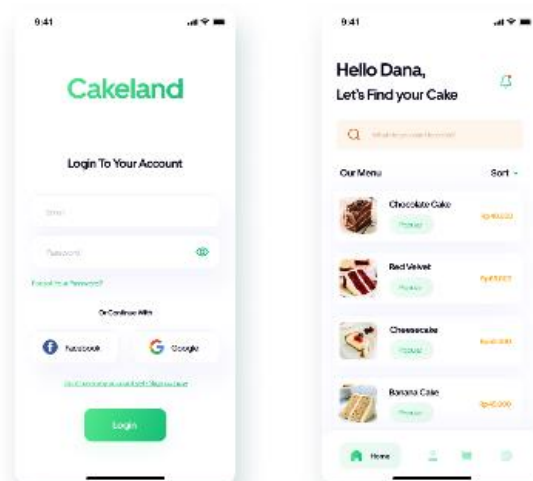
3.3.2. Tampilan Sign Up



Gambar 7. Tampilan Sign Up

Pada tampilan *sign up* terlihat ada form untuk mengisi *email* dan juga *password*, lalu ada tombol untuk melakukan *sign up* dengan facebook atau akun google, *shortcut* untuk melakukan login jika sudah memiliki akun dan tombol *sign up*. Halaman selanjutnya ada halaman untuk mengisi nomor verifikasi, lalu halaman untuk mengisi data diri, halaman untuk mengisi metode pembayaran, halaman untuk menambahkan alamat rumah, dan yang terakhir adalah halaman *complete*.

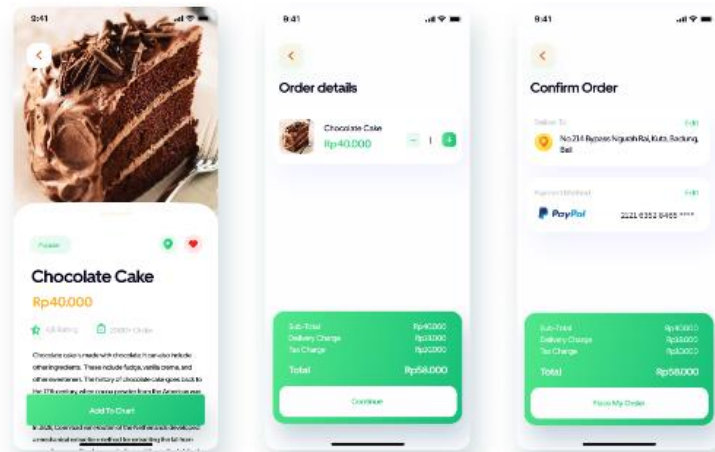
3.3.3. Tampilan Log In dan Halaman Utama



Gambar 8. Tampilan Log In dan Halaman Utama

Pada tampilan *log in* untuk mengisi *email* dan juga *password*, lalu ada tombol untuk melakukan *login* dengan facebook atau akun google, *shortcut* untuk melakukan *sign up* jika belum memiliki akun dan tombol *log in*.

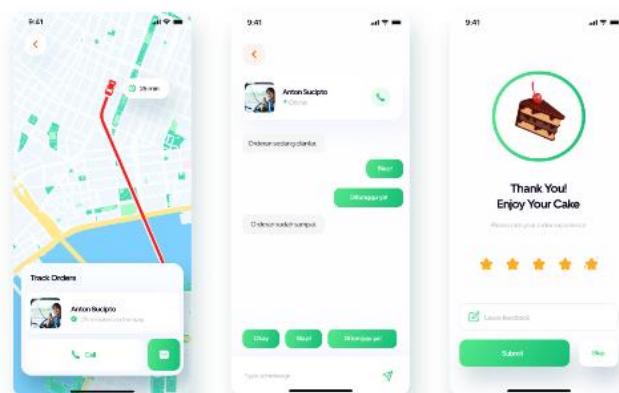
3.3.4. Tampilan Detail Menu, Detail Order, dan Konfirmasi Pemesanan



Gambar 9. Tampilan Detail Menu, Detail Order, dan Konfirmasi Pemesanan

Pada tampilan diatas terdapat tampilan dari detail menu, detail order, dan juga tampilan untuk detail pembayaran. Di dalam detail menu terdapat deskripsi mengenai menu, lalu ada beberapa komponen untuk memberikan favorit kepada menu, ada komponen harga, komponen bintang *review* dan juga tombol untuk menambahkan menu ke dalam keranjang. Lalu pada menu detail order, pengguna bisa menambah dan mengurangi kue yang ingin dipesan, dan ada komponen untuk memberikan informasi mengenai harga dan juga tombol untuk memproses menuju pembayaran. Lalu yang terakhir adalah tampilan konfirmasi pemesanan, didalam halaman tersebut pengguna bisa mengubah alamat pengiriman dan metode pembayaran, serta berisi komponen informasi harga dan juga tombol untuk mengkonfirmasi pembayaran.

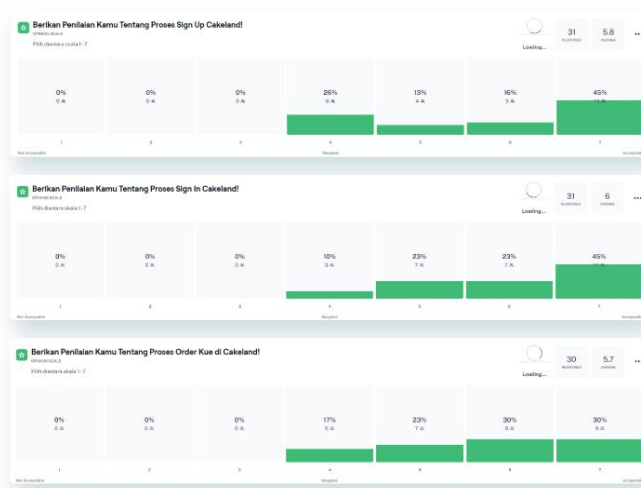
3.3.5. Tampilan Track Order, Chat Driver, dan Tampilan Pesanan Sukses



Gambar 10. Tampilan Track Order, Chat Driver, dan Tampilan Pesanan Sukses

Terlihat pada gambar 10 terlihat tampilan *track order* yang informasi perjalanan *driver* ketika mengantarkan pesanan, yang dilengkapi dengan map, estimasi waktu, dan juga komponen yang berisi informasi *driver* lengkap dengan metode untuk menghubungi *driver* baik lewat telepon dan juga pesan. Lalu ada tampilan ketika melakukan *chat* dengan *driver*, serta yang terakhir adalah tampilan pesanan sukses yang dimana pengguna bisa memberikan bintang, menulis komentar review, dan tombol untuk mengirim *review* dan tombol *skip* jika ingin melewati *review*.

3.4. Hasil Pengujian Metode Single Ease Question dan Efektivitas



Gambar 11. Hasil Pengujian Usabilitas Metode Single Ease Question

Terlihat dari gambar 11, hasil pengujian usabilitas dengan metode *Single Ease Question* atau SEQ. Jika diperhatikan *task 1* mendapatkan rata rata nilai 5,8, lalu di *task 2* mendapatkan rata rata nilai 6,0, dan di *task 3* mendapatkan rata rata nilai 5,7 dengan jumlah responden yang menguji desain tampilan aplikasi ini sebanyak 31 responden dan yang telah berhasil menyelesaikan *task* atau tugas disaat pengujian sebanyak 30 responden.

Rumus Perhitungan Efektivitas dan Completion Rate

$$Effectiveness = \frac{\text{Number of tasks completed successfully}}{\text{Total number of tasks undertaken}} \times 100\%$$

Melalui rumus yang terdapat pada gambar 11, disini hasil dari perhitungan efektivitas dan completion rate dari rancangan desain tampilan aplikasi “Cakeland” mendapatkan skor sebesar 97% itu merupakan angka yang sangat tinggi dikarenakan responden yang berhasil mengerjakan semua tugas atau *task* sebanyak 30 responden dari 31 responden.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa rancangan desain tampilan aplikasi “Cakeland” yang diuji dengan menggunakan salah satu metode pengujian usabilitas yaitu SEQ atau *single ease question* mendapatkan rata rata nilai 5,8 pada tugas pertama, lalu mendapatkan rata rata nilai 6,0 pada tugas kedua, dan mendapatkan rata rata nilai 5,7 pada tugas ketiga. Ketiga rata rata nilai yang di dapatkan tersebut sudah berada diatas rata rata nilai SEQ yaitu 5,5. Serta nilai efektivitas dan completion rate yang dihasilkan sudah mencapai 97%, dimana dari 31 responden yang menguji desain tampilan aplikasi ini, 30 diantaranya berhasil dan hanya 1 orang yang tidak berhasil dalam mengerjakannya hingga akhir. Ini menyimpulkan bahwa “Cakeland” memiliki tampilan yang efektif dan mudah digunakan serta layak untuk diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi di pengembangan selanjutnya.

Referensi

- [1] D. M. A. Lesmana, "Pemanfaatan Aplikasi Mobile Android Sebagai Media Pembelajaran Dan Latihan Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar", Universitas Esa Unggul, 2018.
- [2] Y. Pusparisa, " Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025", 15 September 2020. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>. [1 Oktober 2022]
- [3] R. Hadisaputra, N. Agitha and M. A. Albar, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona" *JTIKA*, vol. 2, no. 1, p. 50, 2020.
- [4] Wahjono, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Usaha Mikro Kecil Menengah Pengusaha Kue Kereng Desa Krincing Kabupaten Magelang" *INFOKAM*, vol. XVII, no. 1, p. 37, 2021.
- [5] E. Lovita, et al., "Digitalisasi UKM: Solusi Menjalankan Bisnis di Era Normal Baru Covid-19 " *PROGRESIF*, vol. 2, no. 1, p. 53, 2022.
- [6] K. Moran, "Usability Testing 101", 1 Desember 20219. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>. [1 Oktober 2022]
- [7] A. Supriyatna, "Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media Of Knowledge" *TeknoIS*, vol. 8, no. 1, p. 3, 2018.
- [8] LP2M, "Mengenal Single Ease Question (SEQ) – Definisi Dan Kegunaannya", 18 Agustus 2022. [Online]. Available: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/18/mengenal-single-ease-question-seq-definisi-dan-kegunaannya/>. [2 Oktober 2022]
- [9] F. A. Romadhanti, I. Aknuranda, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang)" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 10, p. 3315, 2020.
- [10] R. F. A. Aziza, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey" *INFOS*, vol. 3, no. 2, p. 7, 2020.
- [11] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film" *JEIS*, vol. 2, no. 1, p. 44, 2022.
- [12] F. E. Permana, et al., "Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, p. 2864, 2022.
- [13] A. R. Perdanakusuma, et al., "User Interface Design Development on PT SAMUDERA INDONESIA Website Using Human Centered Design Method Perancangan User Interface E-Learning Training Program Kemaritiman dan Logistik PT. Samudera Indonesia dengan Metode User Centered Design (UCD)" *JICTE*, vol. 4, no. 1, p. 4, 2021.
- [14] D. Aditama, et al., " Perancangan DashboardSistem Informasi Pemingkatan UBAQA (UB Annual Quality Award) dengan Metode Human Centered Design" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 4, p. 1102, 2020.
- [15] A. Nurfitri, et al., "Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, p. 7543, 2019.

halaman ini sengaja dibiarkan kosong