

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MARU  
BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE  
*DESIGN THINKING***



**DISUSUN OLEH**

**Kelompok 5:**

<b>Diah Paramitha</b>	<b>(201402004)</b>
<b>Adinda Khairani</b>	<b>(201402019)</b>
<b>Wilbert Chandra</b>	<b>(201402073)</b>
<b>Irma Nathasya Br. Ginting</b>	<b>(201402136)</b>

**Dosen Pengampu: Indra Aulia S.Ti., M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
TAHUN 2022/2023**

## **TIM PENYUSUN**

Tugas Besar Desain Interaksi

Nama Aplikasi : MaRu

Disusun oleh : Kelompok 5

Tim Penyusun:

1. Diah Paramitha (201402004)
2. Adinda Khairani (201402019)
3. Wilbert Chandra (201402073)
4. Irma Nathasya Br. Ginting (201402136)

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA**

Saya yang menandatangani Surat Pernyataan ini:

Nama : Adinda Khairani

NIM : 201402019

- A. Menyatakan bahwa artikel dalam Laporan Tugas Akhir yang saya tuliskan bersama anggota tim lainnya benar bersumber dari kegiatan penelitian mandiri yang telah dilakukan sendiri oleh penulis bukan oleh pihak lain dengan Topik “PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MARU BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*” pada Tahun 2022 di Universitas Sumatera Utara.
- B. Naskah ini belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dalam bentuk prosiding maupun jurnal sebelumnya.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran tanpa paksaan pihak manapun juga untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 16 Desember 2022

Pembuat Pernyataan,



Adinda Khairani  
(201402019)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan karunia-Nya pada kelompok penulis dalam menyelesaikan Tugas Besar Mata Kuliah Desain Interaksi sehingga akhirnya tersusunlah sebuah laporan “PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MARU BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”. Tugas ini menjadi ilmu yang sangat berharga dari perkuliahan yang sedang dijalani penulis saat ini. Dengan selesainya laporan tugas ini, maka tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang sudah terlibat dalam membantu terbuatnya tugas besar ini. Dan terkhusus, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Indra Aulia S.Ti., M.Kom., selaku dosen pengampu mata kuliah desain interaksi;
2. Seluruh anggota kelompok yang sudah saling membantu demi terlaksananya ini.

Penulis mohonkan saran dan kritiknya apabila terdapat banyak kekurangan pada hasil laporan tugas besar ini. Semoga laporan ini memberi banyak manfaat pada semua pihak termasuk kelompok penulis. Terima Kasih.

Medan, 16 Desember 2022

Penulis

## ABSTRAK

MaRu (Mari Urut) adalah sebuah rancangan aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan metode perancangan *Design Thinking*. Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk membantu pengguna dalam mencari pemijat secara mudah dan menggunakan jasa pemijat yang sesuai keinginan. Rancangan aplikasi ini bertujuan agar memudahkan pengguna yang awalnya menggunakan sistem secara konvensional menjadi sistem digital. Laporan tugas akhir ini juga ingin mengetahui tingkat kenyamanan pengguna dari segi *User Experience*. Maka dalam laporan ini dilakukan evaluasi pengalaman pengguna MaRu. Evaluasi dilakukan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi dilakukan dengan 29 data. Evaluasi UEQ memiliki penilaian yang cukup baik. Daya tarik memiliki nilai rata-rata 1.19, kejelasan memiliki nilai 1.26. Efisiensi memiliki nilai 1.36, ketetapan memiliki nilai 1.16, stimulasi memiliki nilai 0.74, dan kebaruan memiliki nilai 0.67. Hasil analisa untuk kualitas *pragmatic* sudah berada diatas rata-rata. Namun, kualitas *hedonic* masih berada dibawah rata-rata.

Kata kunci: *user experience*, *UEQ*, memiliki, nilai

## DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN.....	I
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAK .....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL .....	VIII
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan .....	1
1.3 Hasil.....	1
1.4 Metode Pencapaian Tujuan .....	2
BAB II .....	3
ANALISIS DESIGN KARYA.....	3
2.1 Target Pengguna .....	3
2.2 <i>User Requirement</i> .....	3
2.2.1 <i>Description/Purpose of Project</i> .....	3
2.2.2 <i>User Requirements</i> .....	3
2.2.3 <i>Functional Requirements</i> .....	4
2.2.4 <i>System Requirements &amp; Software Interfaces</i> .....	4
2.2.5 <i>Technical Requirements</i> .....	4
2.3 <i>User Persona</i> .....	5
2.4 Batasan Produk .....	8
2.5 Platform yang Digunakan .....	9
2.6 Skenario Penggunaan Rancangan Produk .....	9
2.7 <i>Use Case</i> .....	10
2.8 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	10
2.9 Rancangan <i>Low-Fidelity</i> .....	14
2.10 Rancangan <i>High-Fidelity</i> .....	21
BAB III.....	30
METODE DAN HASIL PENGUJIAN PENGGUNA .....	30

<b>3.1 Hypothesis Testing .....</b>	<b>30</b>
<b>3.2 Partisipan yang Dilibatkan dalam Penilaian.....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Protokol atau instrumen pengujian.....</b>	<b>31</b>
<b>3.4 Alat Ukur .....</b>	<b>32</b>
<b>3.4.1 Hasil .....</b>	<b>33</b>
<b>3.5 Analisis Temuan Positif dan Negatif .....</b>	<b>40</b>
<b>3.6 Kesimpulan dan saran untuk iterasi peningkatan atau perbaikan.....</b>	<b>40</b>
<b>3.6.1 Kesimpulan.....</b>	<b>40</b>
<b>3.6.2 Saran untuk Iterasi Peningkatan atau Perbaikan.....</b>	<b>41</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>42</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Persona Shelly Epaginta .....	5
Gambar 2.2 User Persona Taufik Rahmat .....	6
Gambar 2.3 User Persona Aulia Halimatusyaddiah .....	7
Gambar 2.4 User Persona Wilbert Chandra.....	8
Gambar 2.5 User Persona M. Hafizh Rayhan.....	8
Gambar 2.6 Use Case Aplikasi MaRu .....	10
Gambar 2.7 HTA Pendaftaran Pengguna.....	11
Gambar 2.8 HTA Login.....	11
Gambar 2.9 HTA Pemesanan Jasa Pijat .....	12
Gambar 2.10 HTA Pemberian Rating dan Komentar .....	12
Gambar 2.11 HTA Profile.....	13
Gambar 2.12 HTA Pesan .....	13
Gambar 2.13 Rancangan Halaman Register .....	14
Gambar 2.14 Rancangan Halaman Login.....	15
Gambar 2.15 Rancangan Halaman Edit Profile .....	17
Gambar 2.16 Rancangan Halaman Beranda dan Pesanan .....	17
Gambar 2.17 Rancangan Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan.....	19
Gambar 2.18 Rancangan Halaman Telepon dan Pesan .....	20
Gambar 2.19 Rancangan Halaman Favorit dan Notifikasi .....	21
Gambar 2.20 Rancangan High-Fidelity Halaman Register .....	21
Gambar 2.21 Rancangan High-Fidelity Halaman Login .....	22
Gambar 2.22 Rancangan High-Fidelity Halaman Edit Profile .....	23
Gambar 2.23 Rancangan High-Fidelity Halaman Beranda dan Pesanan .....	25
Gambar 2.24 Rancangan High-Fidelity Halaman Pembayaran.....	26
Gambar 2.25 Rancangan High-Fidelity Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan .....	28
Gambar 2.26 Rancangan High-Fidelity Halaman Telepon dan Pesan .....	29
Gambar 2.27 Rancangan High-Fidelity Halaman Favorit dan Notifikasi .....	29
Gambar 3.1 26 Item UEQ .....	31
Gambar 3.2 Skala Struktur UEQ .....	32
Gambar 3.3 Pengolahan Data .....	33
Gambar 3.4 Diagram Batang UEQ Aplikasi MaRu.....	40



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Partisipan yang Dilibatkan dalam Penilaian .....	31
Tabel 3.2 Data Respon UEQ.....	34
Tabel 3.3 Data Transformasi Respon UEQ .....	36
Tabel 3.4 Hasil Rataan, Varian, dan Simpangan Baku.....	37
Tabel 3.5 Nilai Hasil Perhitungan Setiap Skala.....	38
Tabel 3.6 Hasil UEQ.....	39

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pijat merupakan salah satu profesi dibidang jasa, dalam pekerjaan ini dibutuhkan kemahiran penyalur jasa sebagai terapis kepada pemakai jasa sebagai pelanggan. Saat ini usaha pijat mulai banyak diminati, disebabkan oleh kehidupan yang semakin penuh dengan persaingan saat bekerja. Konsumen para tukang pijat tidak ada batasan usia maupun golongan, mulai dari anak-anak sampai orang yang sudah tua.

Di saat sekarang ini, bisnis pijat merupakan suatu peluang bisnis yang sangat baik. Hal ini dapat dikatakan, karena bisnis pijat telah menjadi salah satu kebutuhan bagi gaya hidup sehat masyarakat. Baik pria maupun wanita ingin mempertahankan kesehatan dirinya, maka dapat memilih pijat sebagai alternatif kesehatan. Pijat telah menjadi salah satu solusi yang dikenal sebagai metode sehat untuk menunjang aktivitas masyarakat yang semakin padat.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, aplikasi berbasis *mobile* hadir seiring meningkatnya kebutuhan manusia dalam melakukan interaksi sosial dengan sesamanya. Dalam perancangan sebuah aplikasi diperlukan sebuah desain yang disebut *User Interface* dan *User Experience* atau UI/UX. UI/UX memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi diminta rapi dan terorganisir agar tidak membingungkan pengguna ketika berinteraksi langsung dengan *website* atau aplikasi yang kelak akan dibuat.

Menyungung tema “Menuju Indonesia Emas dengan Kearifan Lokal”, Aplikasi MaRu (Mari Urut) berbasis *mobile phone* hadir untuk membantu masyarakat dalam memesan jasa pijat secara *online*.

### **1.2 Tujuan**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam mendesain interface Aplikasi MaRu adalah:

1. Mempermudah pemakai jasa atau pelanggan dalam memesan jasa pijat secara *online*.
2. Memberikan informasi jasa pijat secara detail dalam memesan.
3. Memudahkan transaksi antara pemijat dengan pelanggan.

### **1.3 Hasil**

Adapun hasil yang akan dicapai dalam mendesain *interface* Aplikasi MaRu adalah:

1. Pengguna dapat menggunakan Aplikasi MaRu berdasarkan kebutuhan.
2. Pengguna mendapatkan tampilan aplikasi terbaik berdasarkan observasi yang dilalui.
3. Dengan desain yang interaktif, pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah.

#### 1.4 Metode Pencapaian Tujuan

Adapun metode yang digunakan dalam mendesain user interface Aplikasi MaRu adalah metode *Design Thinking*, dengan tahapan sebagai berikut:

##### 1. *Empathize*

Pada tahap ini, kami melakukan riset untuk dapat membuat *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses tersebut kami lakukan dengan survei menggunakan Google Form yang sudah disebarakan kepada responden sebagai dasar pembuatan untuk user persona dari Aplikasi MaRu. Dari data tersebut akan diketahui kebutuhan pengguna yang akan diterapkan dalam desain sistem.

##### 2. *Define*

Pada tahap ini, kami melakukan analisis data dari hasil riset yang telah kami dapatkan dari survei yang telah dilakukan di tahap *empathize*. Setelah itu, maka kebutuhan pengguna dapat didefinisikan dan dapat dibuat user persona yang sesuai.

##### 3. *Ideate*

Pada tahap ini, kami melakukan *brainstorming* antar anggota kelompok untuk mencari ide yang sesuai dan tepat dalam membantu menyelesaikan permasalahan pengguna.

##### 4. *Prototype*

Pada tahap ini, kami melakukan *prototyping* (perancangan) berdasarkan ide solusi yang sudah didapat. Ide yang sudah didapat pada tahap *ideate* direalisasikan pada tahap ini dengan beberapa langkah dimulai dari pembuatan *low-fidelity prototype*, *high-fidelity prototype*, *userflow*, dan *wireframe* dari aplikasi yang dibuat.

##### 5. *Test*

Pada tahap ini, kami melakukan pengujian atas aplikasi yang sudah dirancang hingga versi paling akhir. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing*, yang mana kami meminta beberapa responden dari tahap *empathize* sebagai pengguna yang mencoba bagaimana aplikasi kami berjalan sesuai dengan *flow* yang ada. Tahap ini menentukan apakah *prototype* aplikasi yang dibuat dapat digunakan dengan mudah dan membantu pengguna dalam mencapai tujuannya.

## **BAB II**

### **ANALISIS DESIGN KARYA**

#### **2.1 Target Pengguna**

Target pengguna pada perancangan Aplikasi MaRu ialah masyarakat umum yang menggunakan jasa pijat secara konvensional namun sering menggunakan *mobile apps* dalam kehidupan sehari-hari. Sistem pemesanan jasa tukang pijat secara konvensional adalah pengguna mencari tahu melalui orang atau tetangga sekitar rumahnya, kemudian pengguna menghubungi nomor yang tersedia jika orang atau tetangga yang ditanya punya nomor telepon pemijat jika tidak, maka pengguna harus mencari tahu alamat pemijatnya. Sedangkan dari sisi pemijat, seringkali sudah banyak pelanggan dan jarang berada di rumah. Masalah yang terjadi adalah pengguna banyak memakan waktu hanya untuk mencari pemijat yang ada. Masalah lainnya pemijat sudah banyak pelanggan yang mengantri dan tidak tahu kapan akan giliran pelanggan. Dan apabila sudah dapat pemijat, belum tentu sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat menghindari masalah-masalah seperti di atas dengan mendapat informasi-informasi yang mereka harapkan pada aplikasi.

#### **2.2 User Requirement**

##### **2.2.1 Description/Purpose of Project**

- Mempermudah pengguna dalam melakukan pemanggilan jasa pijatan.
- Membantu pemijat dalam menyusun jadwal kerjanya.
- Mendapatkan informasi dari profil pemijat, serta dapat melakukan komunikasi lewat *chat* maupun telepon.

##### **2.2.2 User Requirements**

- Semua orang dari remaja sampai dewasa dapat menggunakan aplikasi ini.
- Rentang usia yang dapat menggunakan aplikasi ini dari umur 17 sampai 65 tahun (tergantung pandai dalam menggunakan teknologi).
- Pengguna berlokasi di Indonesia.
- Aktivitas sehari-hari pengguna adalah aktif dan melibatkan pemakaian teknologi.

- Gaya hidup pengguna pernah melakukan pemanggilan jasa pijat secara konvensional dalam kehidupan sehari-hari dan membutuhkan aplikasi yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh sistem terdahulu.
- Kepentingan pengguna untuk aplikasi ini adalah untuk melakukan perencanaan pemesanan jasa pemijat dengan lebih baik.

### **2.2.3 Functional Requirements**

- Aplikasi ini harus bisa membantu pengguna untuk mendapatkan pemijat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Aplikasi ini harus bisa memberikan informasi baik dari sisi pengguna maupun dari sisi pemijat.
- Aplikasi ini harus menyelesaikan masalah terkait jadwal pemijat yang sering kali tidak sesuai dengan pengguna (terjadi jika pemesanan secara konvensional).
- Aplikasi ini harus menyampaikan feedback dalam bentuk rating dan komentar terhadap pemijat yang dipilih.
- Aplikasi ini harus membantu pengguna dalam melakukan pembayaran secara non-tunai.
- Aplikasi ini harus membantu komunikasi antara kedua belah pihak.

### **2.2.4 System Requirements & Software Interfaces**

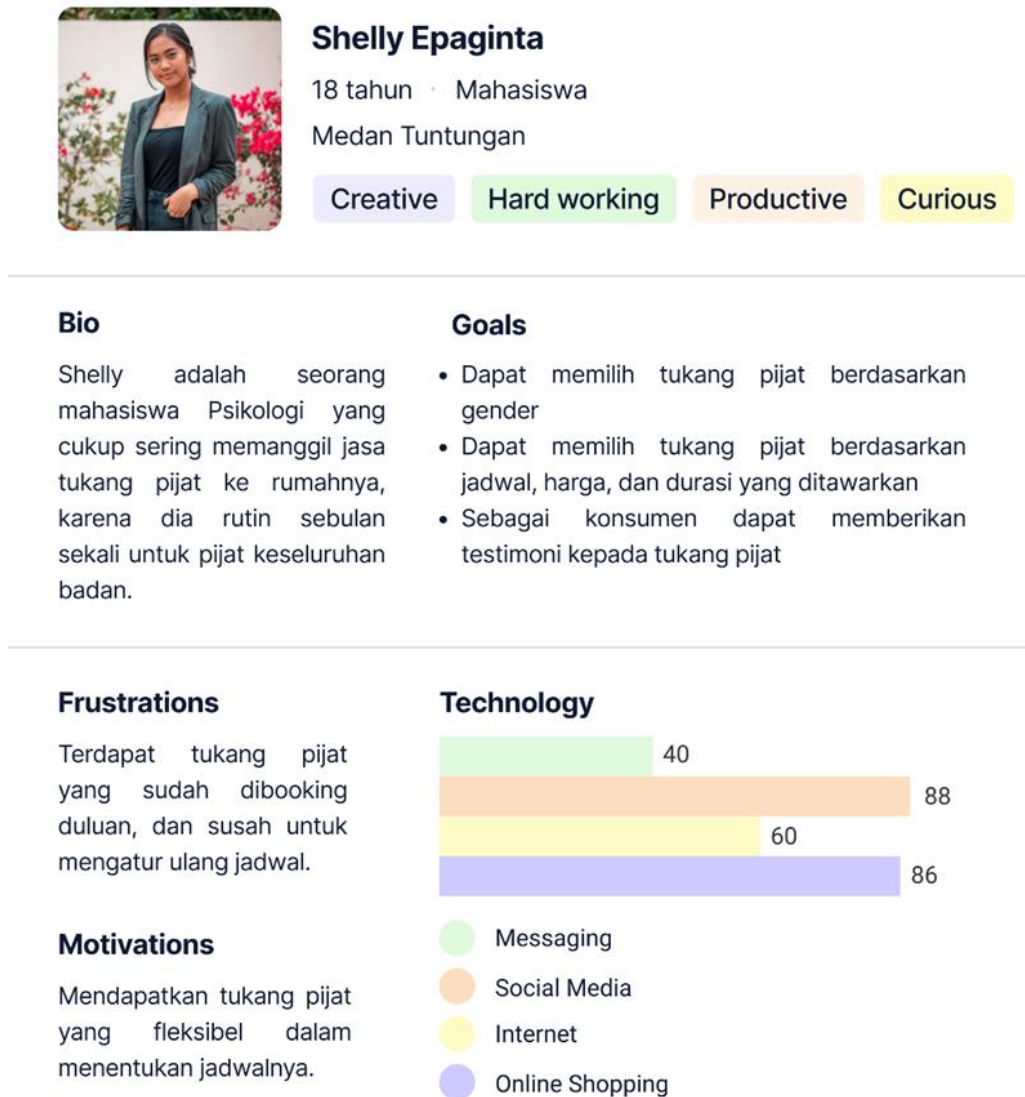
- Sistem harus melindungi privasi kedua belah pihak termasuk data pribadi.
- Sistem harus memberikan layanan pemesanan jasa pijatan, komunikasi, transaksi, dan informasi dengan presentasi 90%.
- Sistem harus menyertakan prosedur otorisasi diaman penggunaanya harus mengidentifikasi diri dengan KTP dan password.

### **2.2.5 Technical Requirements**

- Sistem operasi yang digunakan adalah iOS.
- Perangkat yang dibutuhkan produk adalah perangkat *mobile*.
- Produk (Aplikasi) yang digunakan harus dalam akses internet.

### 2.3 User Persona

Metode yang kami gunakan adalah dengan membuat kuesioner yang dibagikan dengan menggunakan Google Form.



Gambar 2.1 User Persona Shelly Epaginta



**Taufik Rahmat**

Mahasiswa

21 Tahun

Tebing Tinggi

*The key to life  
is practical  
and easy*

### Bio

Taufik adalah seorang mahasiswa Pertanian yang memiliki hobi bermain futsal dan sepak bola dan sering kali mengikuti perlombaan antar jurusan maupun fakultas. Hal ini tak heran jika ia terkadang mengalami keseleo ataupun pegel-pegel di seluruh tubuhnya. Aktivitas yang lumayan sibuk, juga membuatnya lebih suka memakai aplikasi mobile karena praktis.

### Motivations

Mebutuhkan tukang pijat yang dapat memijat dirinya di rumah tanpa perlu datang ke tempatnya.

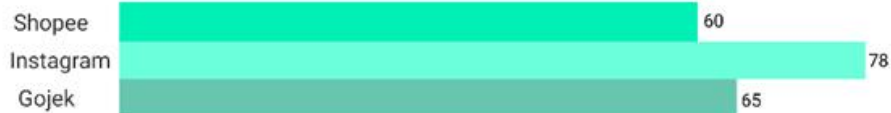
### Frustration

Sering mengalami kesulitan jika pergi ke tempat tukang pijatnya, karena pindah alamat.

### Goals

- Dapat melihat profil lengkap si tukang pijat.
- Dapat memesan tukang pijat yang sama dengan mudah dan cepat.
- Dapat memberikan kepuasan yang diinginkan pelanggan.

### Technology



Gambar 2.2 User Persona Taufik Rahmat



Gambar 2.3 *User Persona* Aulia Halimatusyaddiah





Gambar 2.4 *User Persona* Wilbert Chandra



Gambar 2.5 *User Persona* M. Hafizh Rayhan

## 2.4 Batasan Produk

Batasan produk dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- Produk membutuhkan akses internet.
- Produk dirancang menggunakan aplikasi figma dan didesain pada platform *mobile*, dengan menggunakan ukuran frame 390x844 pixel (ukuran iphone 13/13 pro).

- c. Desain aplikasi dirancang untuk memudahkan masyarakat melakukan pemesanan jasa pijat.
- d. Aplikasi digunakan secara umum.

## 2.5 Platform yang Digunakan

Dalam mendesain *user interface* aplikasi MaRu, kami menggunakan figma sebagai platform untuk membuat desain dengan ukuran *frame* 390x844 pixel (ukuran iphone 13/13 pro).

## 2.6 Skenario Penggunaan Rancangan Produk

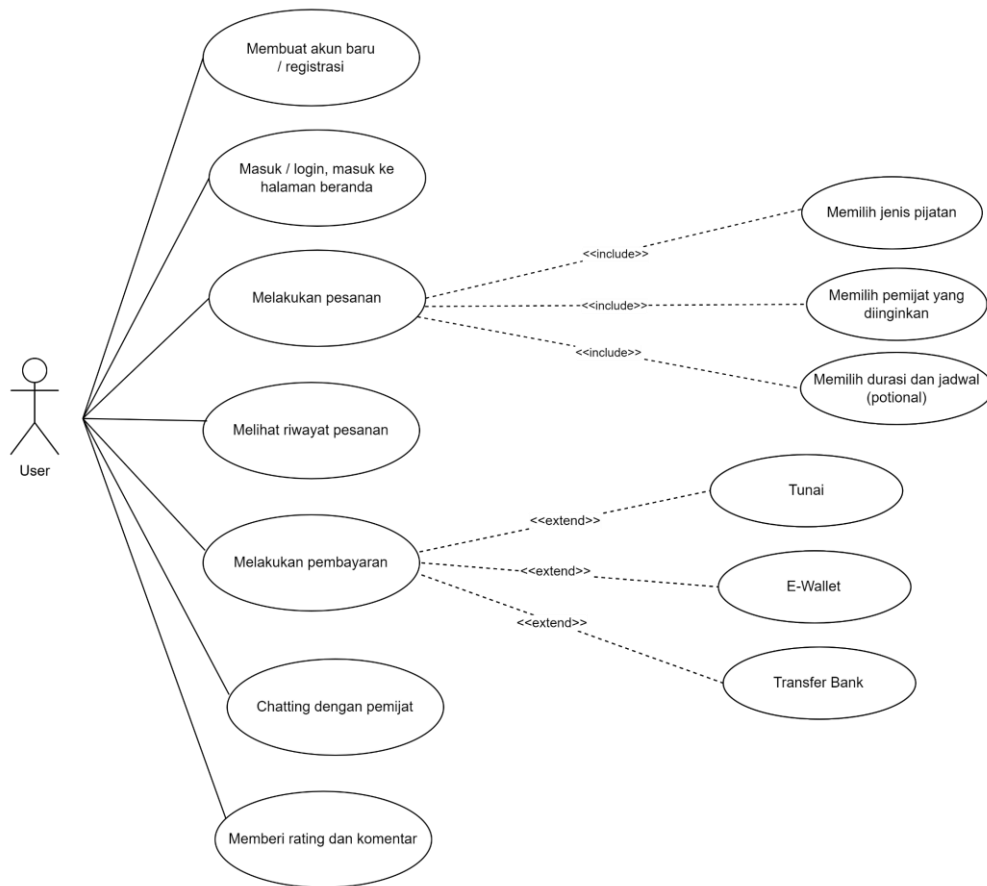
Taufik Rahmat seorang mahasiswa Jurusan Pertanian yang memiliki hobi bermain futsal dan sepak bola. Selain itu, Taufik juga suka melakukan aktivitas di luar rumah. Saat bermain futsal atau sepak bola ia sering mengalami keselo dan juga pegel-pegel karena aktivitas nya yang lumayan sibuk. Untuk mengatasi masalah tersebut, Taufik memanggil jasa tukang pijat secara konvensional. Namun, hal itu tidak efektif bagi Taufik yang sibuk. Taufik juga menceritakan hal ini kepada temannya yang juga sering memesan tukang pijat namun secara *online* sehingga temannya pun mengenalkan Taufik dengan aplikasi ‘MaRu’. Dengan adanya MaRu, Taufik dapat mengatasi masalah yang ia temui bila memanggil jasa tukang pijat secara konvensional.

Pada awalnya Taufik akan membuka aplikasi tersebut, kemudian dia bisa melihat daftar tukang pijat yang tersedia. Disini secara otomatis daftar tukang pijat adalah laki-laki karena Taufik adalah seorang laki-laki. Ia bisa memilih berdasarkan daerah, rating, dan juga hari. Lalu setelah Taufik sudah memilih tukang pijat yang diinginkan, dia dapat melihat detail dari tukang pijat yang dipilihnya. Profil tukang pijat, rating, dan komentar. Setelah itu dia dapat menentukan durasi lamanya pijatan, dimana semakin lama durasinya maka semakin mahal biaya yang akan dikeluarkan. Taufik juga dapat memilih jadwal kapan ia kan melakukan pijatan (opsional). Setelah itu bisa klik pesan/ok dan pesanan akan diproses.

Setelah selesai, Taufik dapat memberikan rating berupa bintang dan juga komentar terhadap tukang pijat tersebut. Selain itu jika Taufik puas dan ingin kembali memakai jasa tukang pijat yang sama, ia dapat memasukkannya ke daftar favorit agar ke depannya ia lebih mudah memesan tukang pijat yang sama.

Setelah selesai secara keseluruhan, Taufik bisa keluar dari aplikasi MaRu.

## 2.7 Use Case

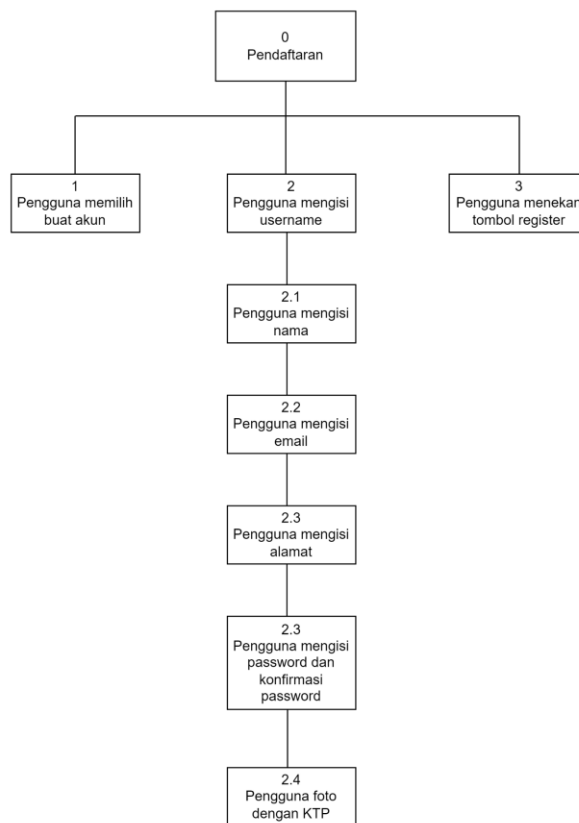


Gambar 2.6 Use Case Aplikasi MaRu

## 2.8 Hierarchical Task Analysis (HTA)

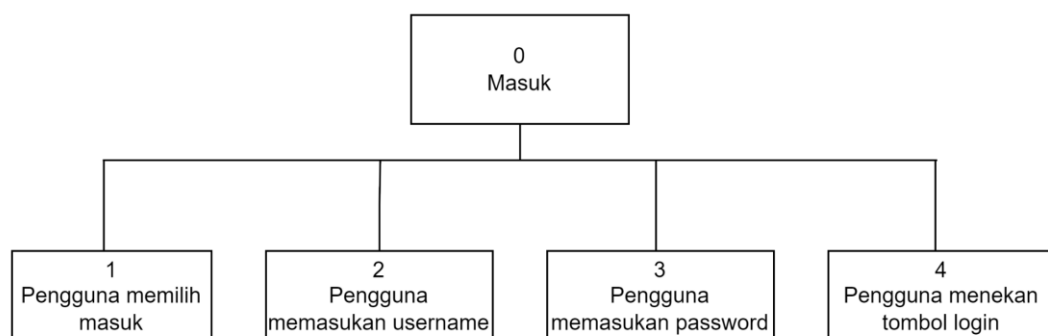
HTA menggambarkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Langkah-langkah yang digambarkan berdasarkan kebiasaan yang dilakukan calon pengguna mulai dari awal aktivitas hingga selesai. HTA yang dibuat pada penelitian ini meliputi HTA pendaftaran pengguna, HTA *login*, HTA pesananan jasa pemijat, HTA pembayaran, HTA pemberian rating dan komentar, HTA *profile*, HTA pesan, HTA notifikasi, dan HTA favorit. Berikut merupakan penjelasan setiap HTA:

a. HTA Pendaftaran Pengguna



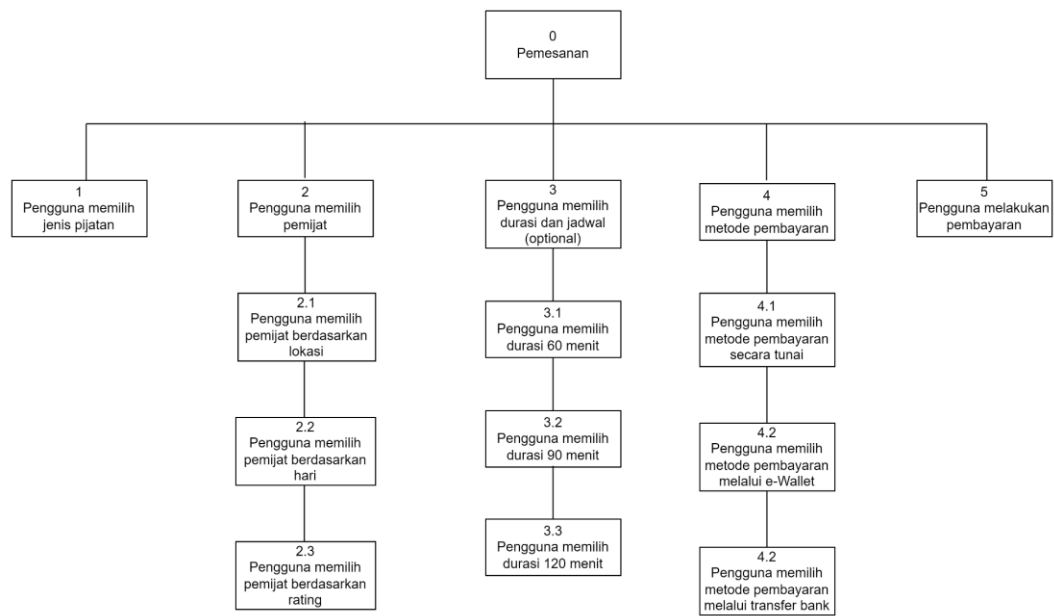
Gambar 2.7 HTA Pendaftaran Pengguna

b. HTA *Login*



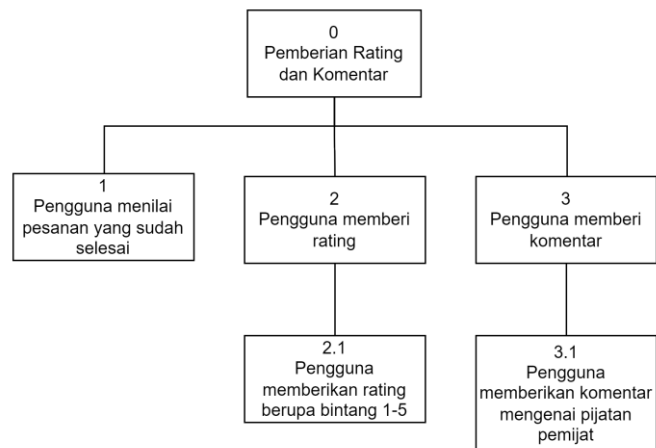
Gambar 2.8 HTA *Login*

c. HTA Pemesanan Jasa Pemijat



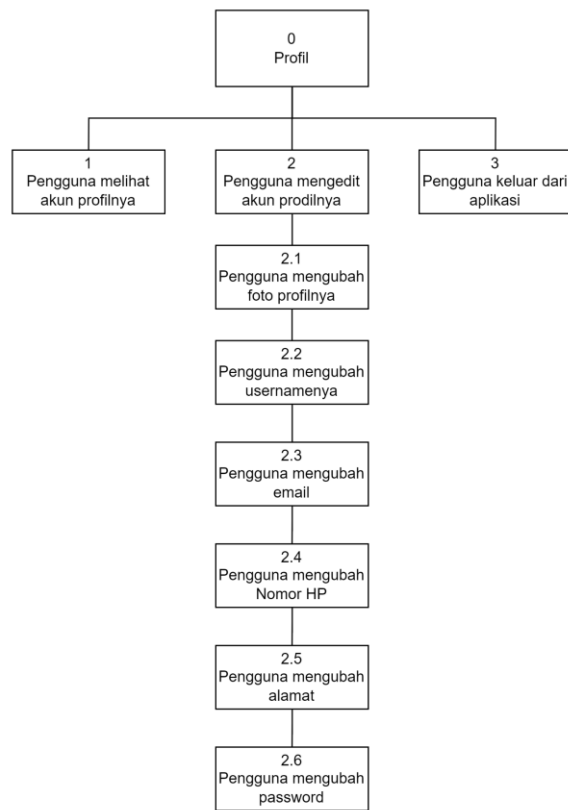
Gambar 2.9 HTA Pemesanan Jasa Pijat

d. HTA Pemberian Rating dan Komentar



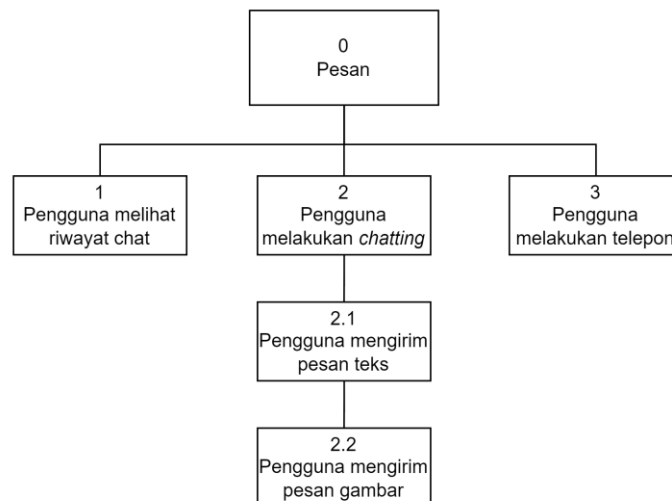
Gambar 2.10 HTA Pemberian Rating dan Komentar

e. HTA *Profile*



Gambar 2.11 HTA *Profile*

f. HTA *Pesan*



Gambar 2.12 HTA *Pesan*

## 2.9 Rancangan *Low-Fidelity*

### 1. Rancangan Halaman *Register*

Three mobile app wireframes for the Register page:

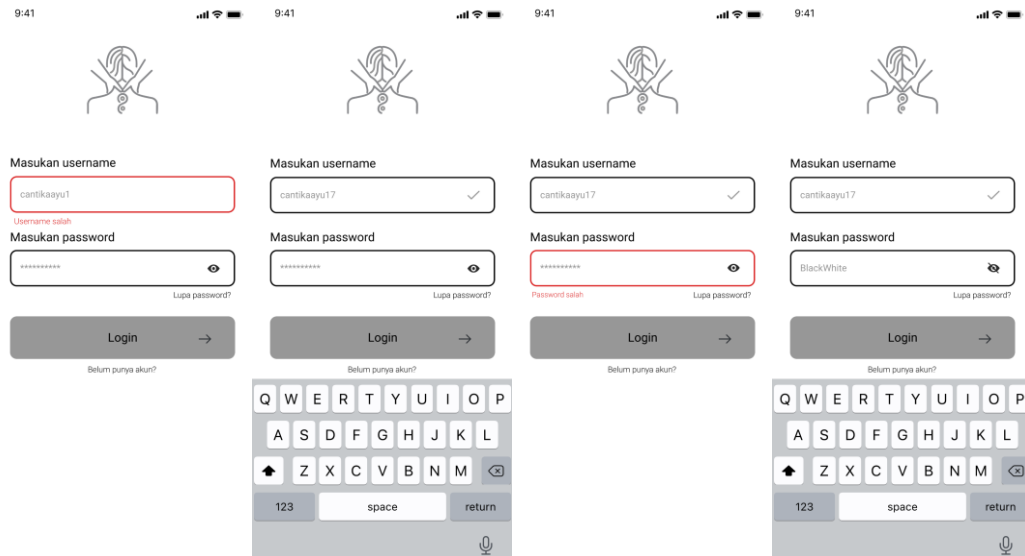
- Wireframe 1:** Shows the login/register toggle. The "Masukan username" field is active. Below it is the "Masukan password" field. A "Login" button is at the bottom with a link "Belum punya akun?".
- Wireframe 2:** Shows the registration form. Fields include "Masukan username", "Masukan password", "Konfirmasi Password", and "Foto dengan KTP". A "Register" button is at the bottom.
- Wireframe 3:** Shows the photo upload step. It includes a "Foto dengan KTP" section with a "Kembali" button and a "Selesai" button.

Gambar 2.13 Rancangan Halaman *Register*

### 2. Rancangan Halaman *Login*

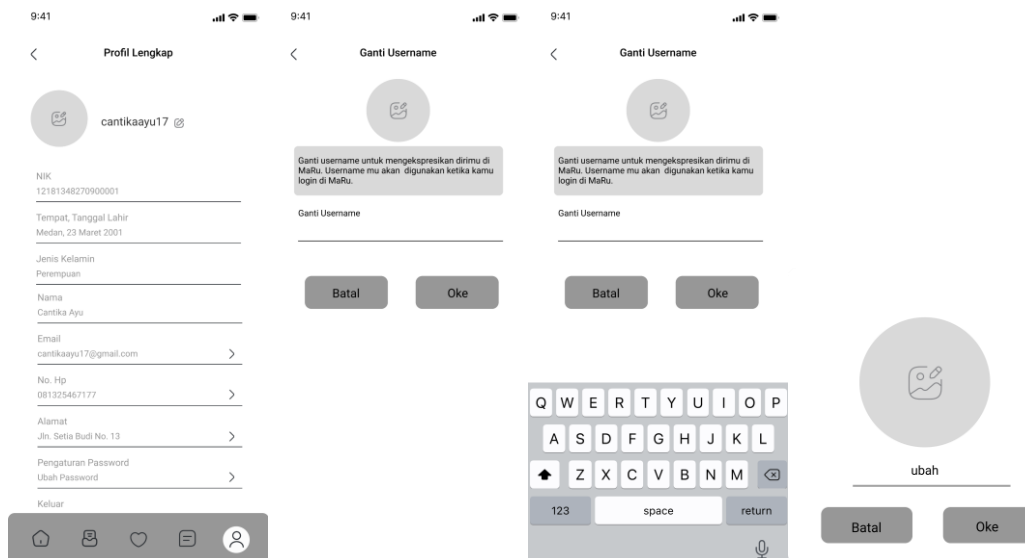
Four mobile app wireframes for the Login page:

- Wireframe 1:** Shows the login form with "Masukan username" and "Masukan password" fields. A "Login" button is at the bottom with a link "Belum punya akun?".
- Wireframe 2:** Shows the login form with the username field filled with "cantikaayu1" and a checkmark. The password field is filled with "BlackWhite". The "Login" button is active.
- Wireframe 3:** Shows the login form with the username field filled with "cantikaayu1" and a checkmark. The password field is filled with "BlackWhite". The "Login" button is active.
- Wireframe 4:** Shows the login form with the username field filled with "cantikaayu1" and a checkmark. The password field is filled with "BlackWhite". The "Login" button is active.

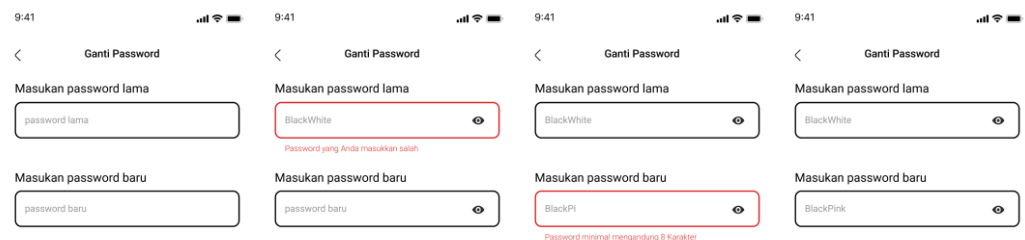
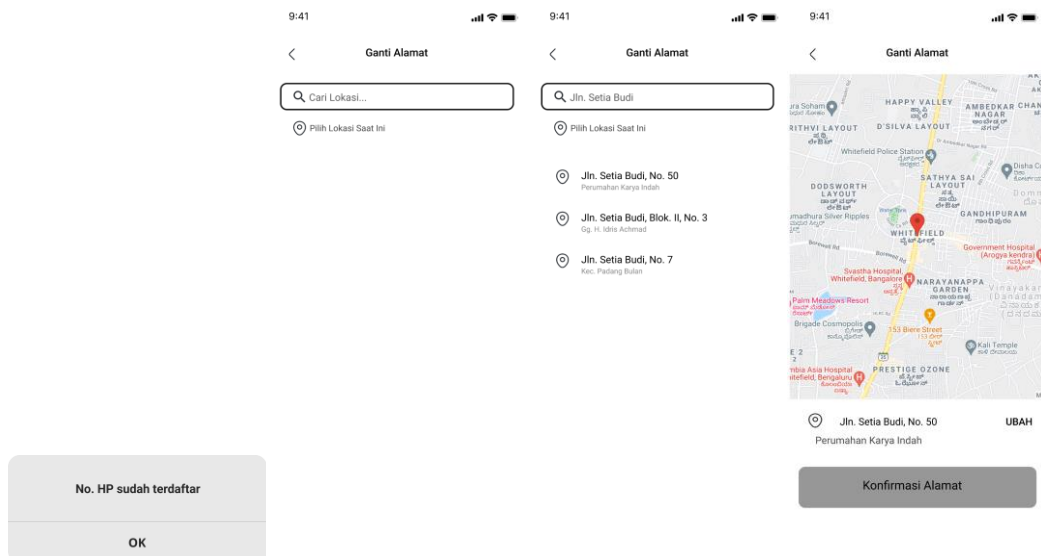
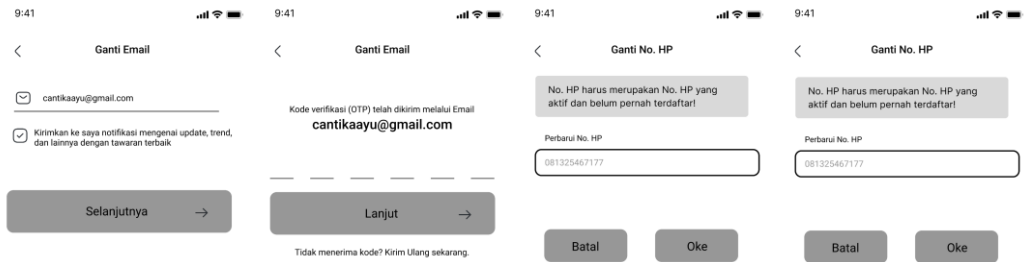


Gambar 2.14 Rancangan Halaman *Login*

### 3. Rancangan Halaman *Edit Profil*







9:41

< Ganti Password

Masukan password lama

BlackWhite

Masukan password baru

BlackPink

Batal Oke

Anda yakin ingin keluar ?

Batal OK

Gambar 2.15 Rancangan Halaman *Edit Profile*

#### 4. Rancangan Halaman Beranda dan Pemesanan

9:41

Hai Cantika,  
Mau pijat apa hari ini?

Cari jenis pijat

Pijat Seluruh Badan  
Comed beef prosciutto ground bacon...

Pijat Urat atau Keseleo  
Comed beef prosciutto ground bacon...

Pijat Tradisional  
Comed beef prosciutto ground bacon...

Pijat Refleksi  
Comed beef prosciutto ground bacon...

9:41

< Details

Lokasi Hari Rating

Pijat Seluruh Badan  
Pijat seluruh badan tidak hanya memberi efek relaksasi dan melemaskan otot-otot yang tegang, tapi juga punya banyak manfaat bagi kesehatan.

Dekat dengan kamu, nih!

Ayu Lestari ☆☆☆

Ayu Lestari ☆☆☆

Ayu Lestari ☆☆☆

Paling populer

9:41

< Detail

Ayu Lestari  
Ayu merupakan pijat yang handal dalam memijat pelanggan, terutama dalam pijatan seluruh badan.  
☆☆☆ 4.5  
178 review

Apa kata mereka...

Irene Jung ☆☆☆☆ 5  
Mba Ayu pijatannya oke banget, minyak yang dipakai harum nya juga kaya di spa-spa mahal! Selain itu, tenaga nya kuat. On time dan ramah sekali. Bintang 5 untuk Mba Ayu!

Irene Jung ☆☆☆☆ 5  
Mba Ayu pijatannya oke banget, minyak yang dipakai harum nya juga kaya di spa-spa mahal! Selain itu, tenaga nya kuat. On time dan ramah sekali. Bintang 5 untuk Mba Ayu!

Irene Jung ☆☆☆☆ 5  
Mba Ayu pijatannya oke banget, minyak yang dipakai harum nya juga kaya di spa-spa mahal! Selain itu, tenaga nya kuat. On time dan ramah sekali. Bintang 5 untuk Mba Ayu!

Pesan

9:41

< Durasi Peminjaman

60 90 120  
60 menit 90 menit 120 menit  
Rp 50.000 Rp 100.000 Rp 150.000

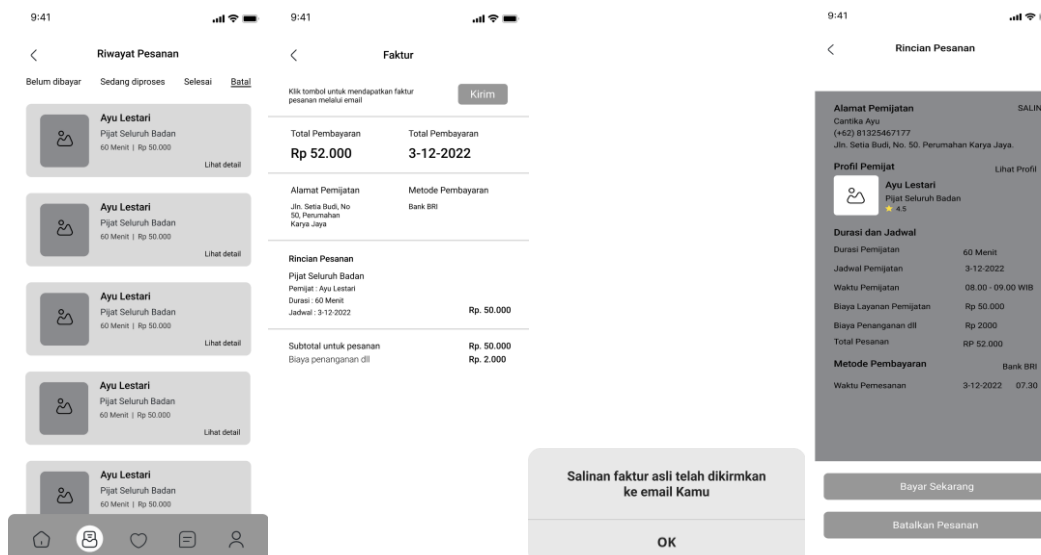
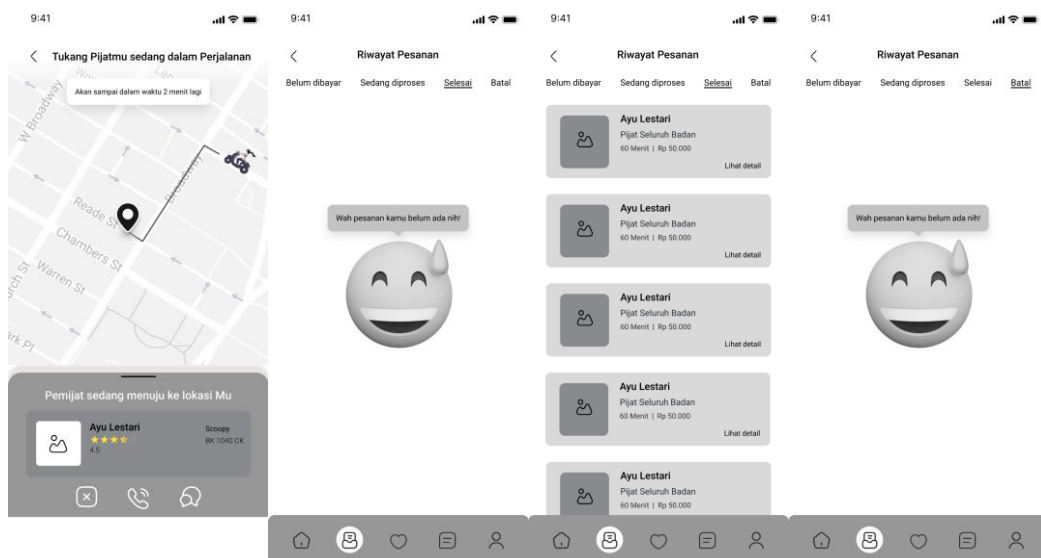
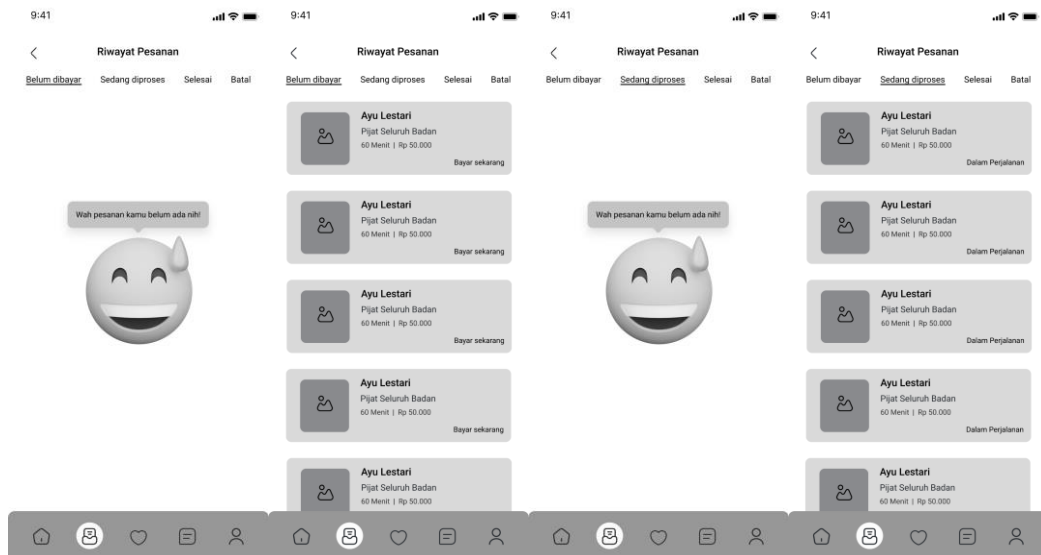
Jadwal

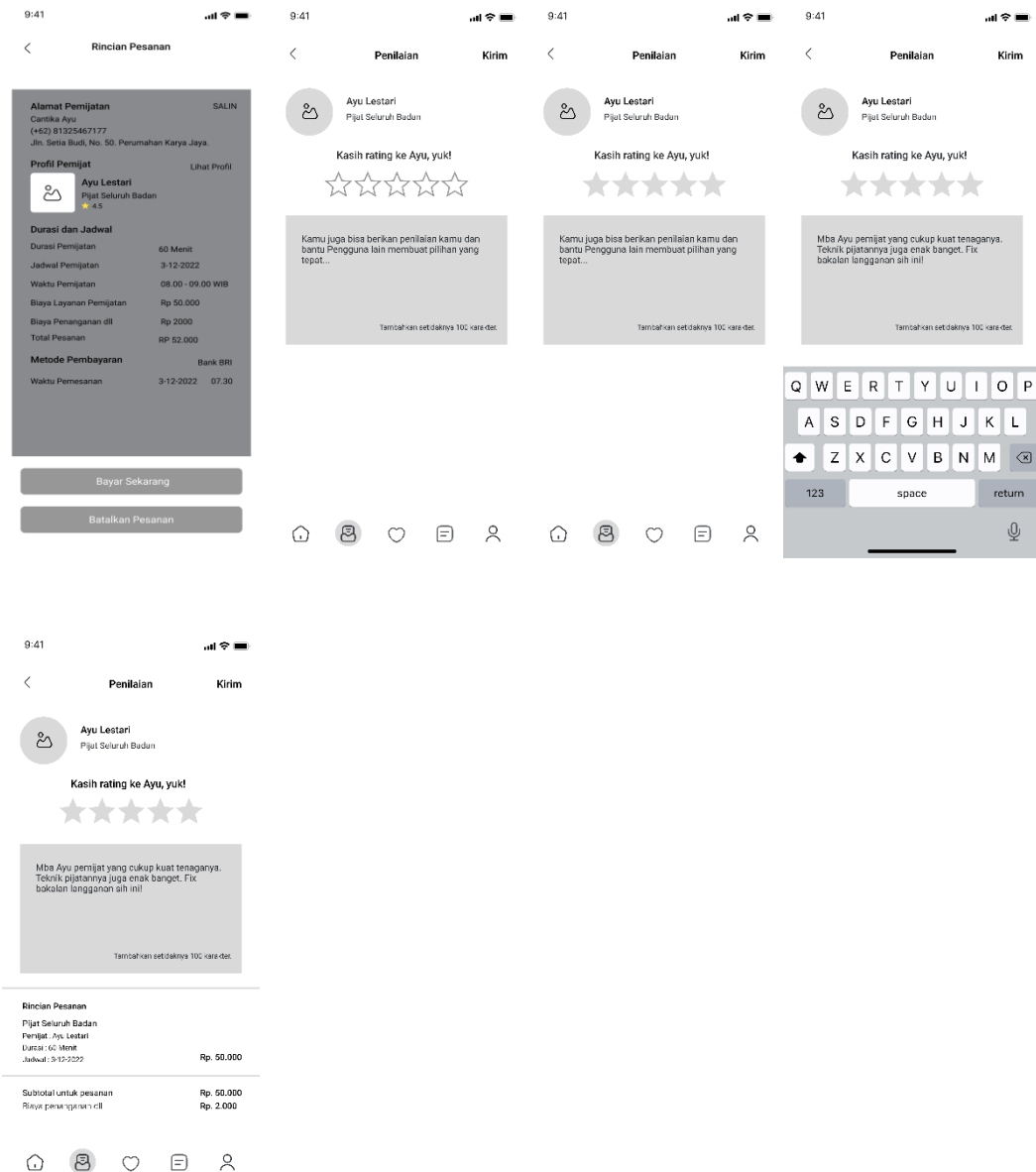
Hari ini	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
08:00 - 09:00						
09:00 - 10:00						
10:00 - 11:00						
11:00 - 12:00						
12:00 - 13:00						
13:00 - 14:00						
15:00 - 16:00						

Pesan

Gambar 2.16 Rancangan Halaman Beranda dan Pesanan

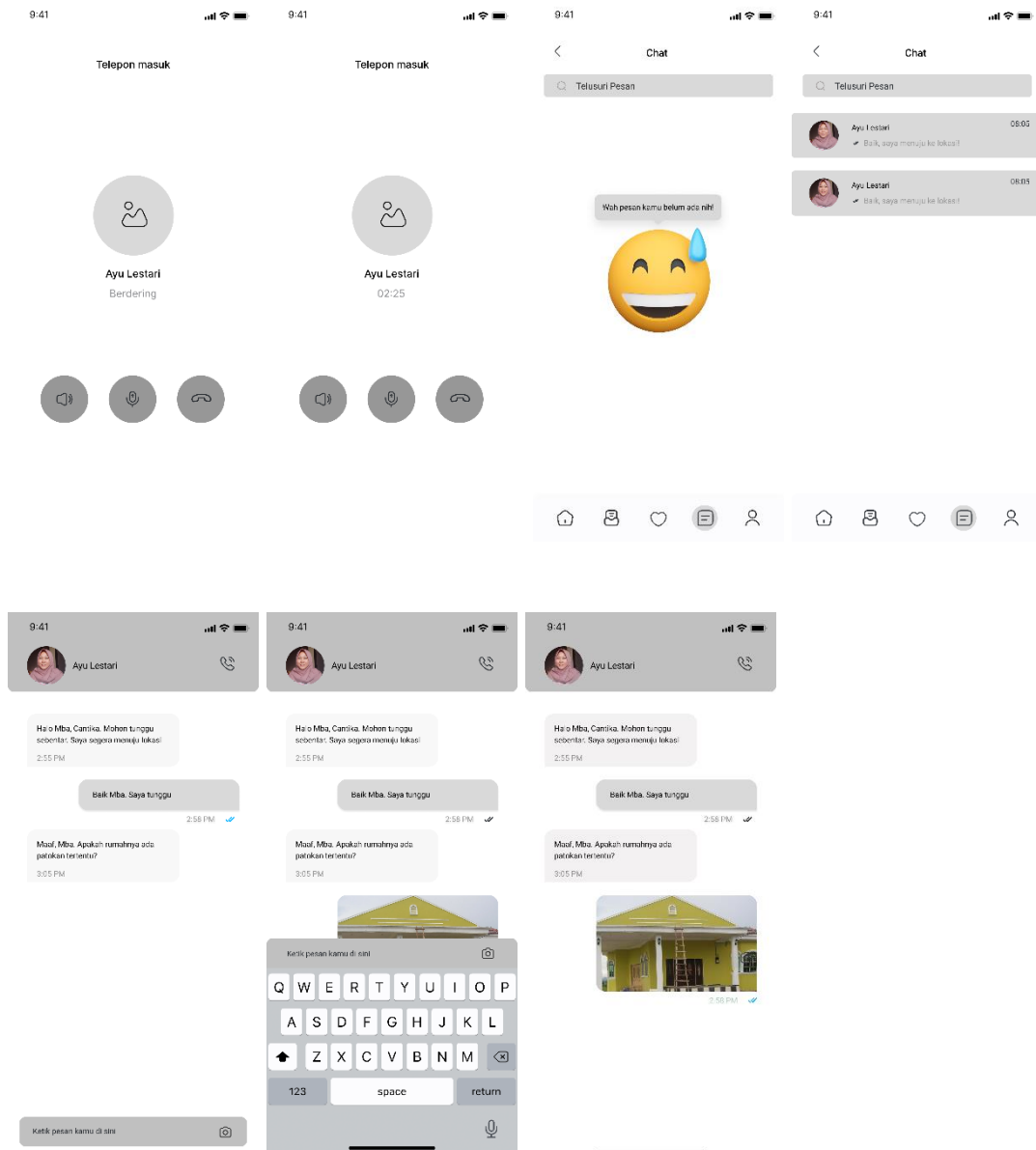
#### 5. Rancangan Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan





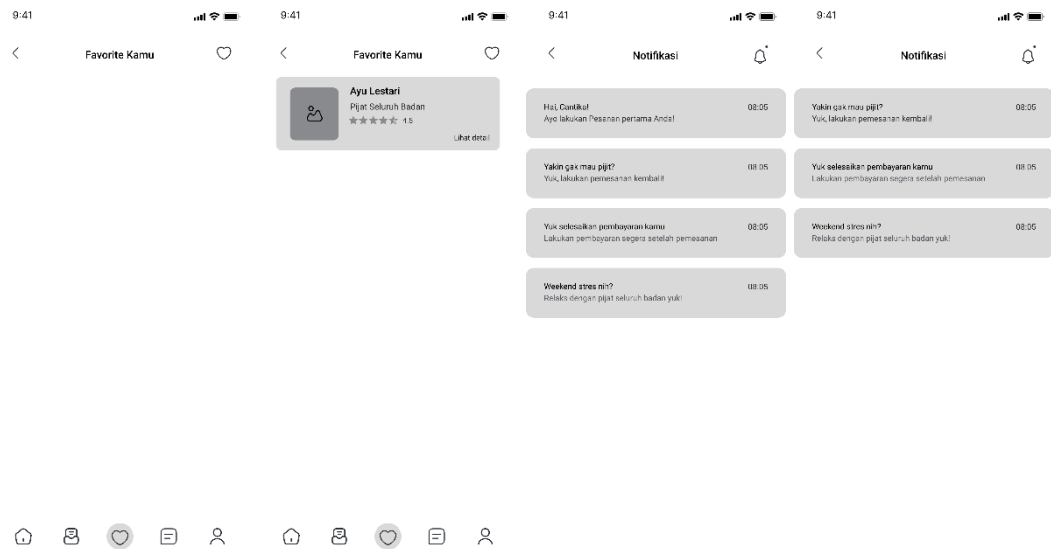
Gambar 2.17 Rancangan Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan

## 6. Rancangan Halaman Telepon dan Pesan



Gambar 2.18 Rancangan Halaman Telepon dan Pesan

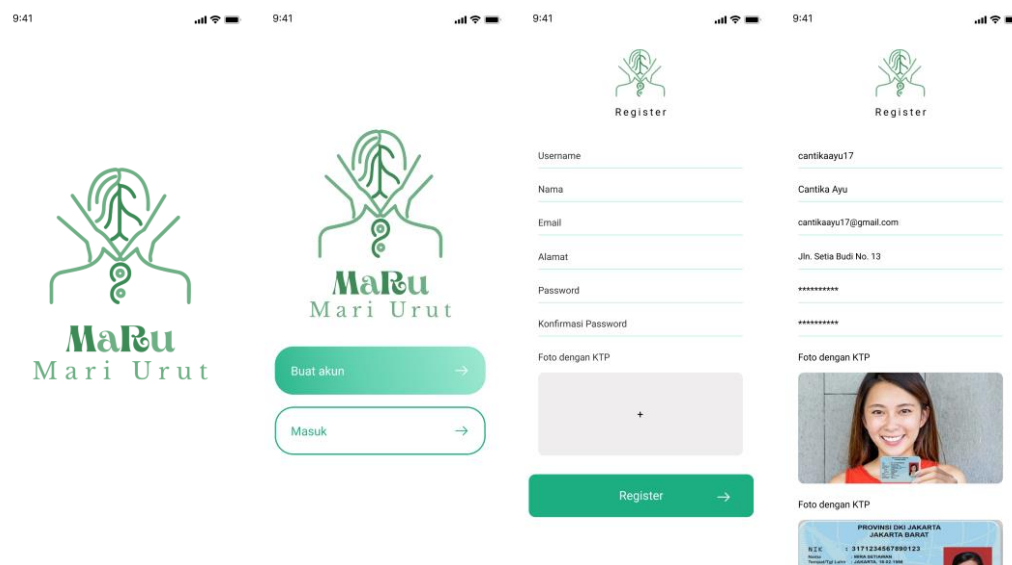
## 7. Rancangan Halaman Favorit dan Notifikasi



Gambar 2.19 Rancangan Halaman Favorit dan Notifikasi

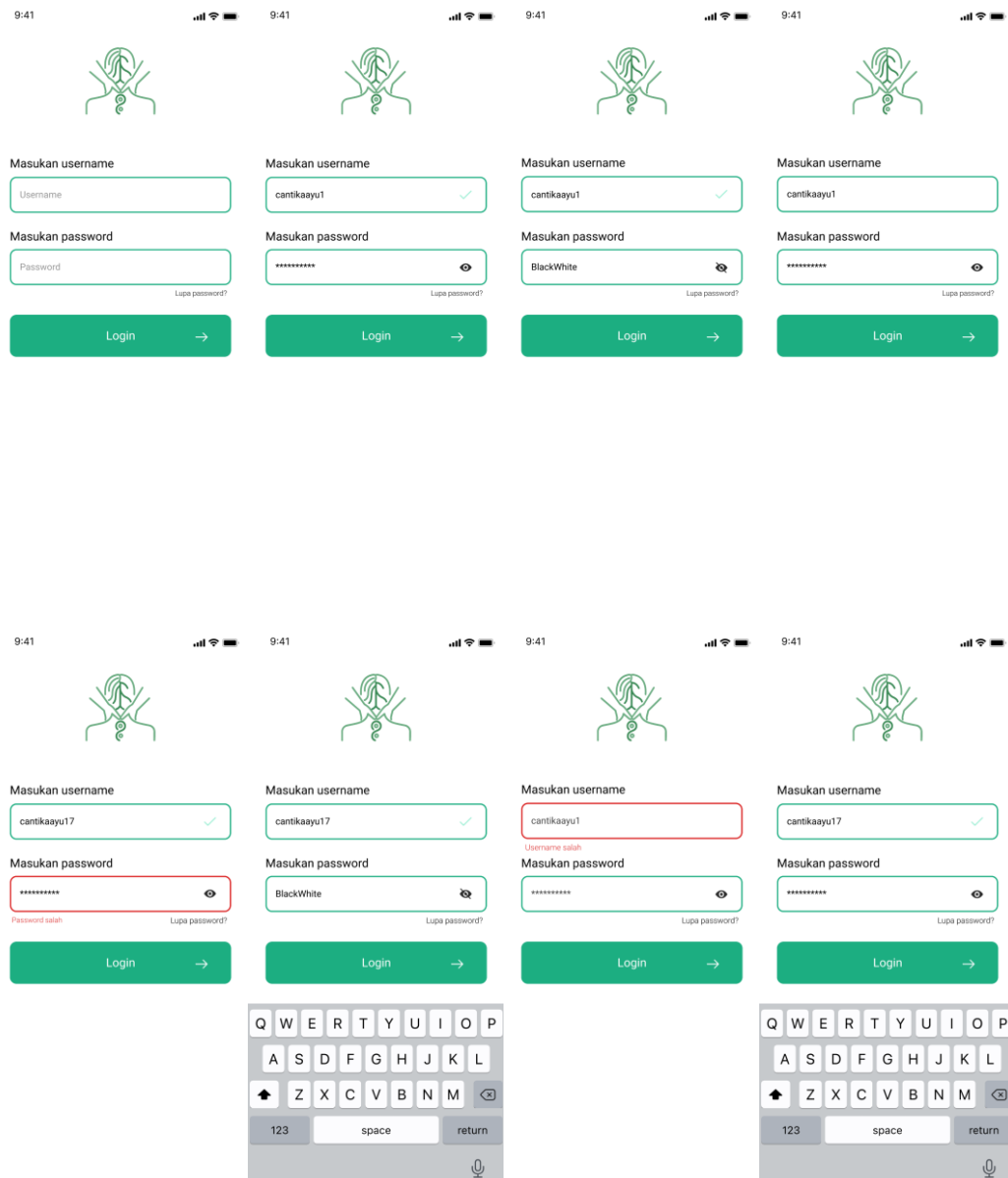
## 2.10 Rancangan *High-Fidelity*

### 1. Halaman *Register*



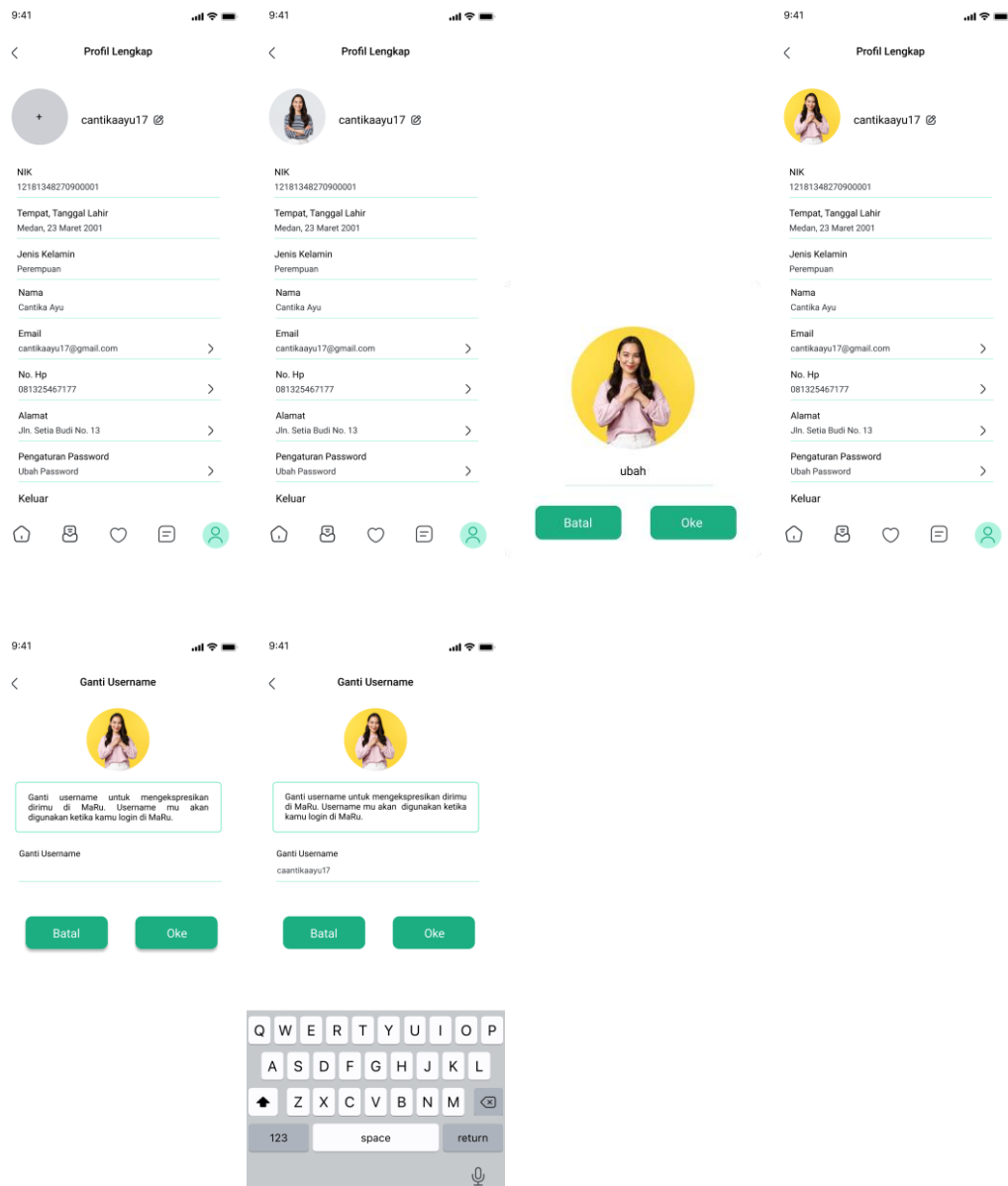
Gambar 2.20 Rancangan *High-Fidelity* Halaman *Register*

### 2. Halaman *Login*



Gambar 2.21 Rancangan *High-Fidelity* Halaman *Login*

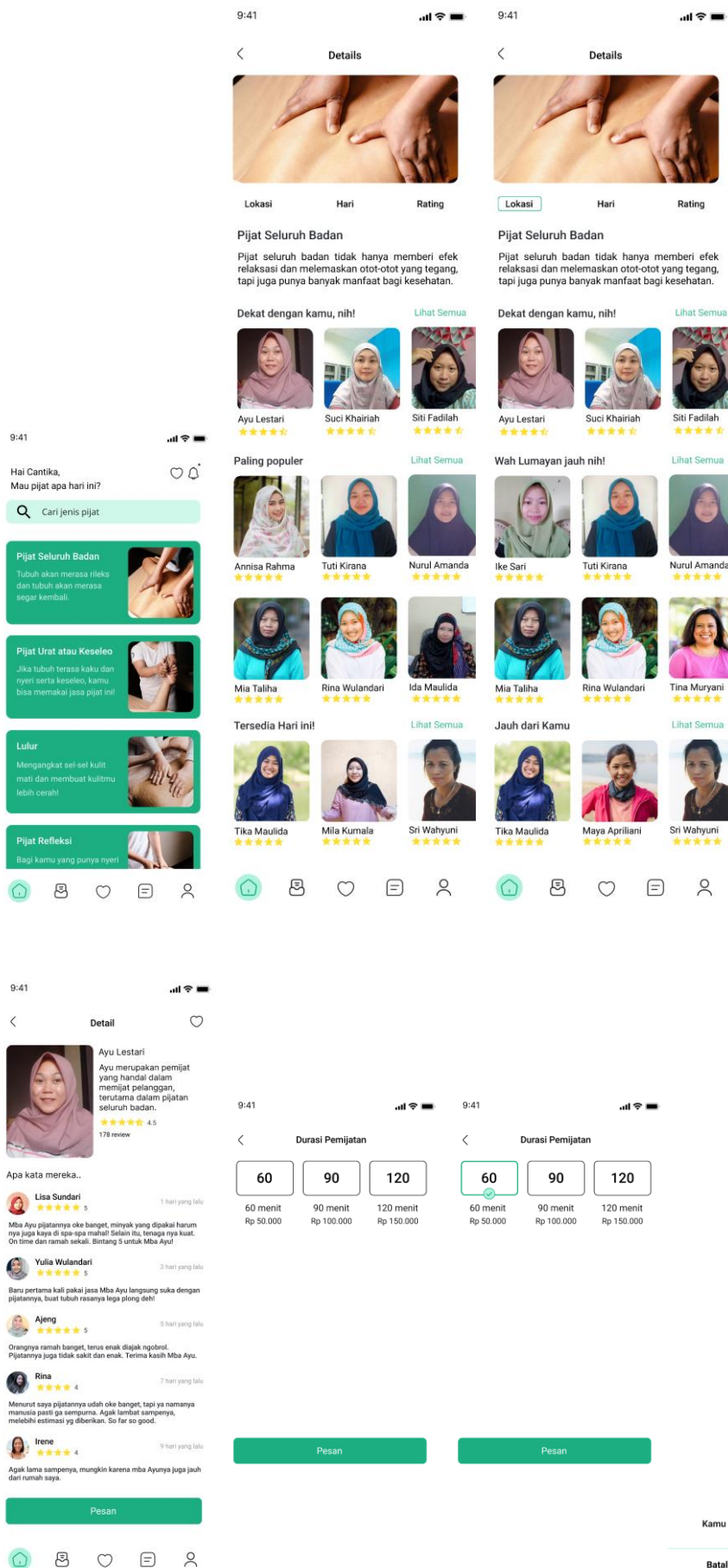
### 3. Halaman *Edit Profil*

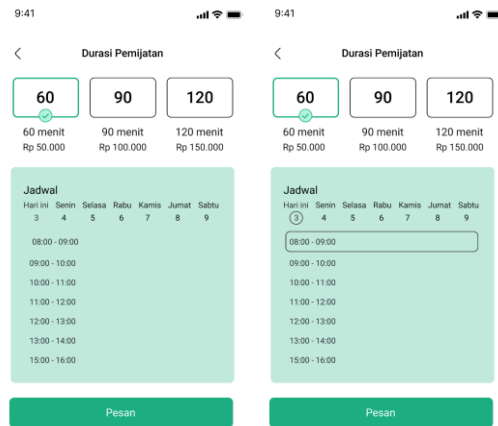


Gambar 2.22 Rancangan *High-Fidelity* Halaman *Edit Profile*

#### 4. Halaman Beranda dan Pemesanan

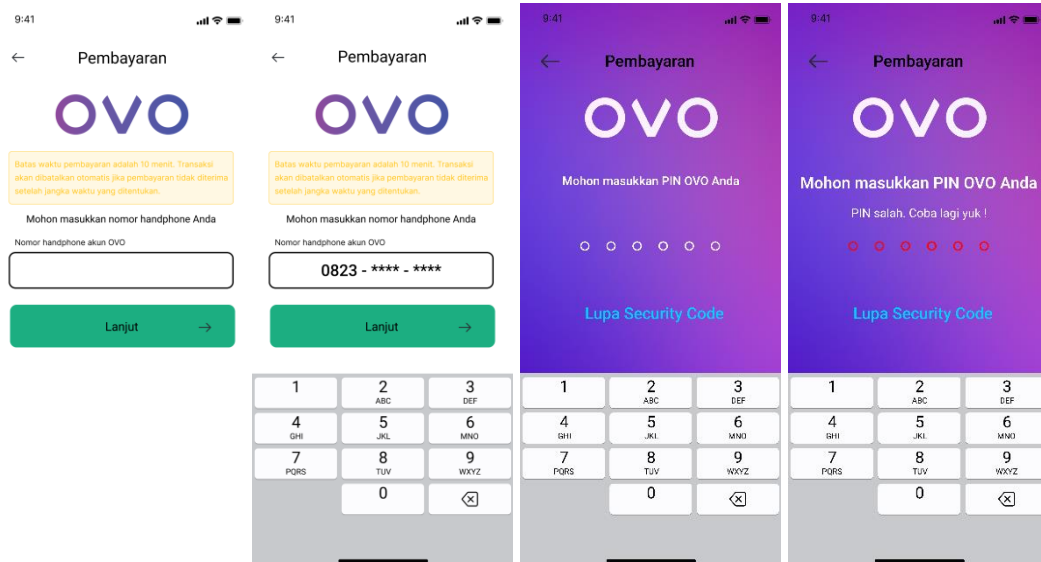


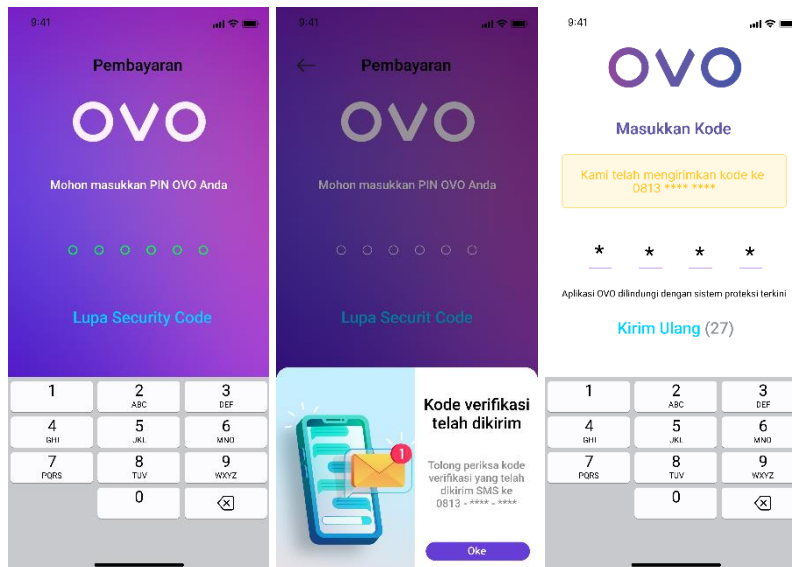




Gambar 2.23 Rancangan *High-Fidelity* Halaman Beranda dan Pesanan

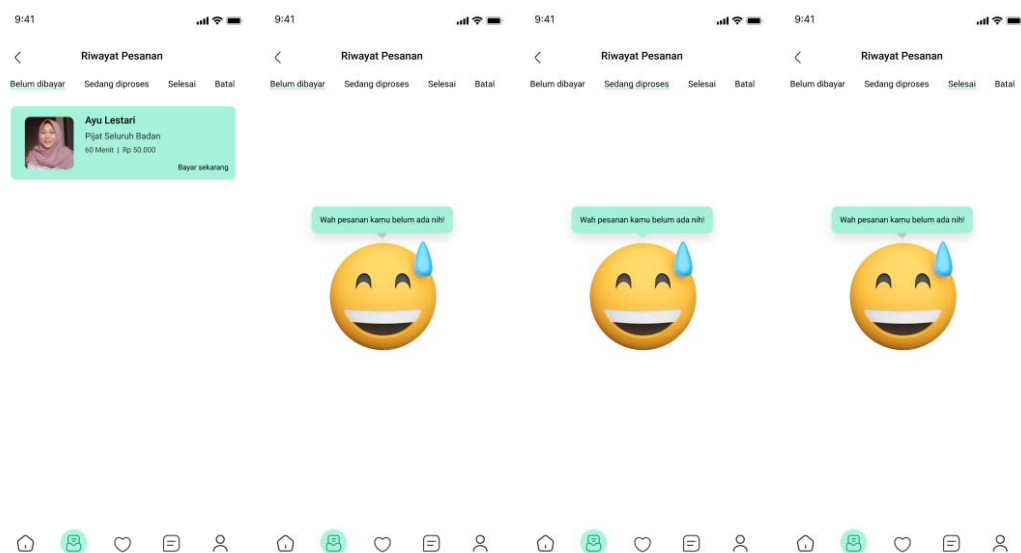
## 5. Halaman Pembayaran

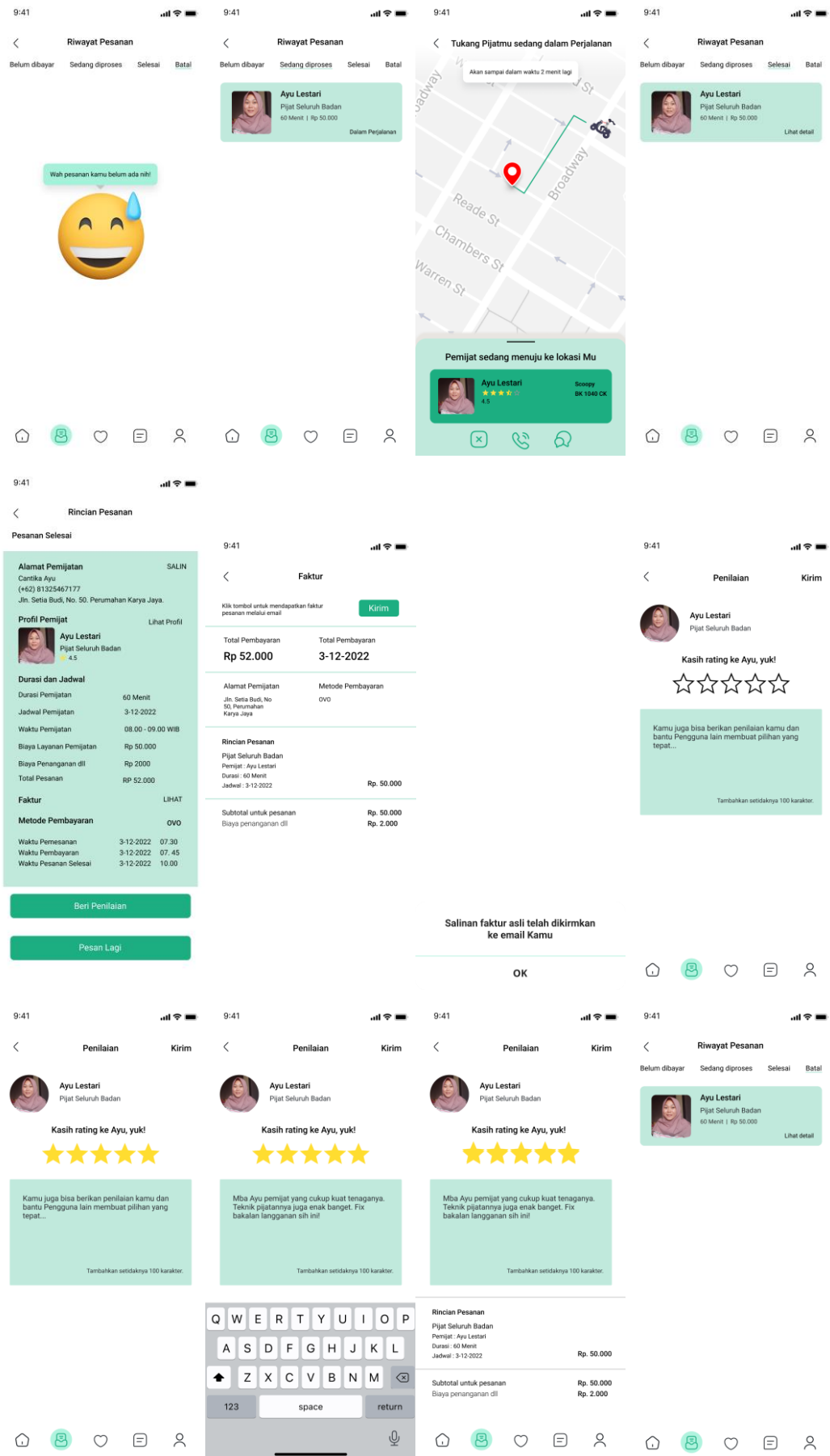


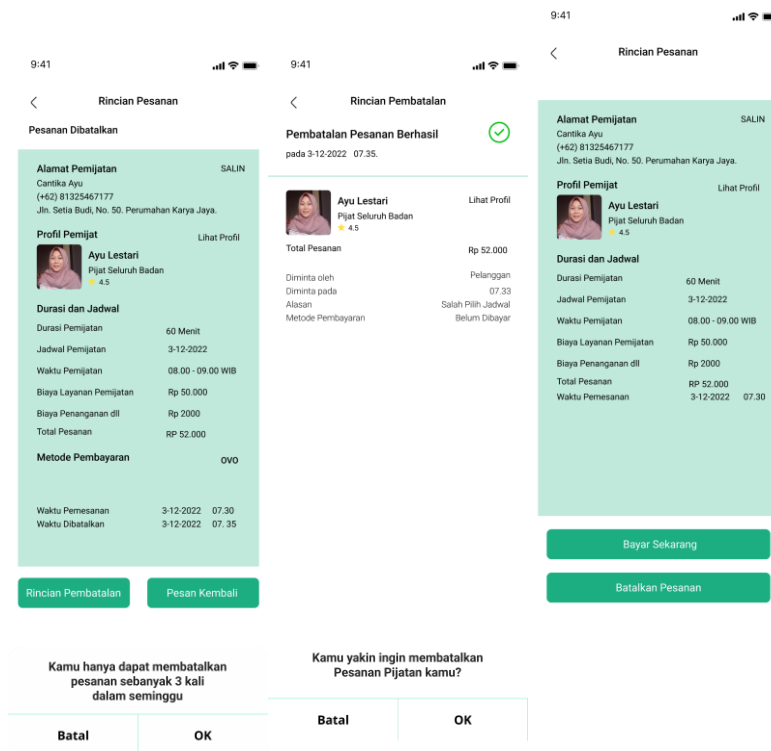


Gambar 2.24 Rancangan *High-Fidelity* Halaman Pembayaran

## 6. Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan

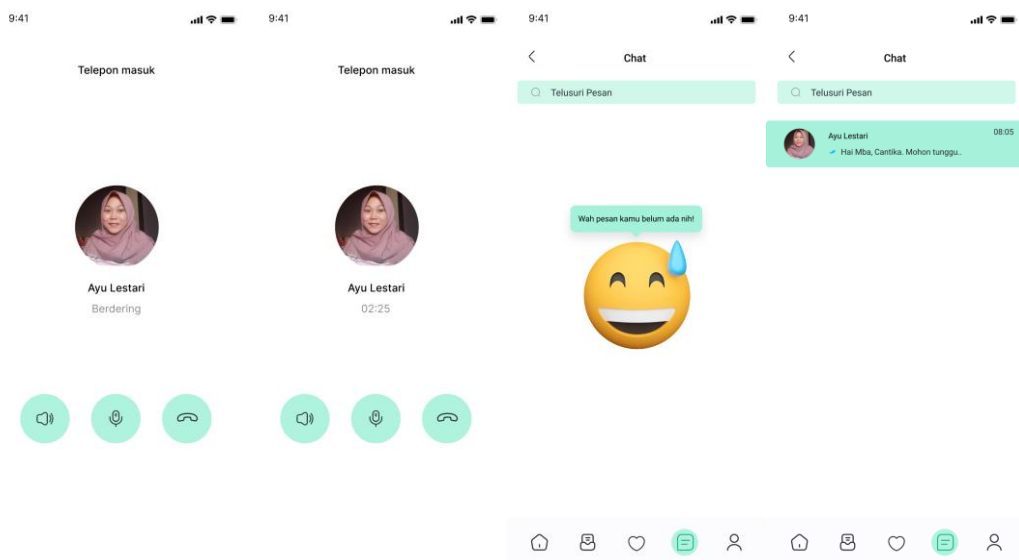


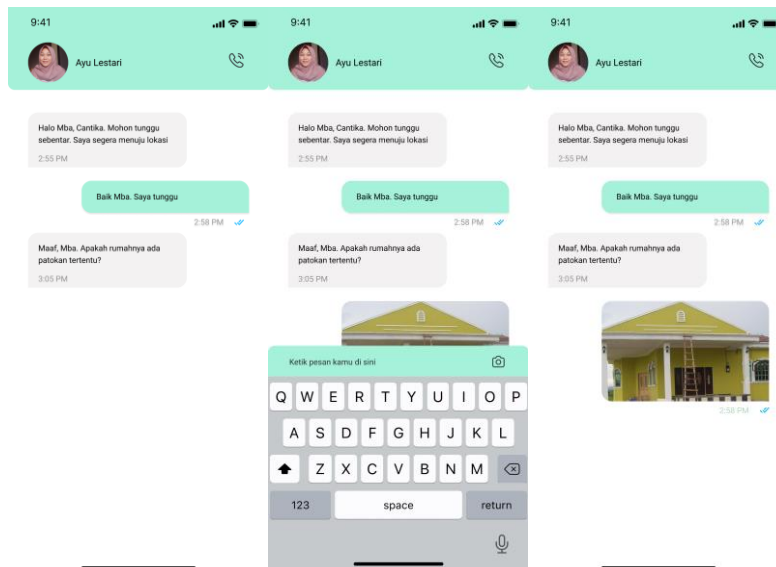




Gambar 2.25 Rancangan *High-Fidelity* Halaman Rincian dan Riwayat Pesanan

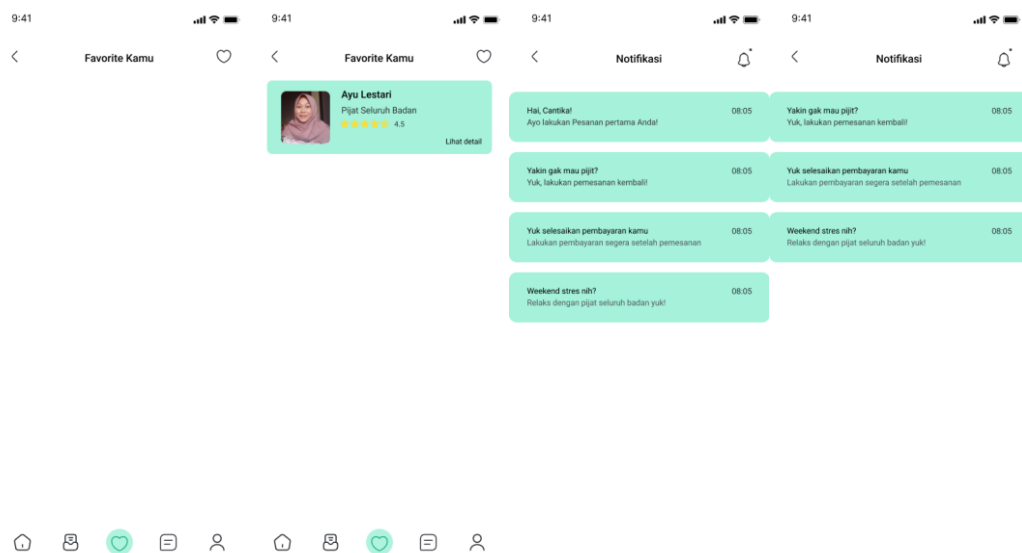
## 7. Halaman Telepon dan Pesan





Gambar 2.26 Rancangan *High-Fidelity* Halaman Telepon dan Pesan

## 8. Halaman Favorit dan Notifikasi



Gambar 2.27 Rancangan *High-Fidelity* Halaman Favorit dan Notifikasi

## BAB III

### METODE DAN HASIL PENGUJIAN PENGGUNA

#### 3.1 Hypothesis Testing

Pada *hypothesis testing* kami menggunakan *usability testing*. *Usability Testing* merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah *user* dapat mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dapat membantu *user* mencapai tujuannya dan apakah *user* puas dengan aplikasi yang digunakan.

Menurut Tullis & Albert (2008) manfaat dari dilakukannya pengukuran *usability* adalah sebagai berikut:

- a. Lebih obyektif dari pada pendapat sendiri.
- b. Membandingkan tingkat *usability* dari dua produk atau lebih.
- c. Mengetahui permasalahan yang ada.
- d. Memberi gambaran penggunaan produk.
- e. Memberikan ilustrasi pada manajemen berdasarkan fakta.

Menurut Nielsen (2012), terdapat 3 komponen yang melibatkan pengguna pada *usability testing*, yaitu

- a. Melibatkan pengguna yang representatif, yaitu pengguna aplikasi MaRu.
- b. Agar pengguna dapat mengenali tampilan antarmuka, pengguna akan diberikan beberapa tugas yang sudah dirancang sebelumnya.
- c. Seluruh aktifitas yang dilakukan pengguna ketika melakukan tugas perlu diperhatikan dan dicatat. Ketika pengguna melakukan kesalahan, berhasil mengerjakan tugas serta mendapatkan kesulitan. Setelah itu, diarahkan untuk mengisi kuesioner.

#### 3.2 Partisipan yang Dilibatkan dalam Penilaian

Partisipan yang dilibatkan dalam penilaian berjumlah 29 orang. Dengan beberapa data sebagai berikut:

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur
1.	Muhammad Arief Fadhlán	Laki-laki	19 tahun

2.	Zulfadhilah	Perempuan	19 tahun
3.	Zahra Annisa	Perempuan	20 tahun
4.	Fyarisa	Perempuan	20 tahun
5.	Muhammad Halim Harianto	Laki-laki	20 tahun

Tabel 3.1 Partisipan yang Dilibatkan dalam Penilaian

### 3.3 Protokol atau instrumen pengujian

Protokol atau insrumen pengujian dalam aplikasi MaRu (Mari Urut) menggunakan kuesioner UEQ. Kuesioner UEQ terdiri dari 26 item. Ke 26 item tersebut dikutip dari penelitian (Santosa and Wina rno, 2019) seperti gambar berikut:

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 3.1 26 Item UEQ

UEQ adalah metode yang menggunakan kuesioner untuk menguji dan mengevaluasi tingkat *User Experience*. Terdapat 26 item dengan 6 skala untuk mengukur masing-masing itemnya. UEQ dapat diunduh di [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org).

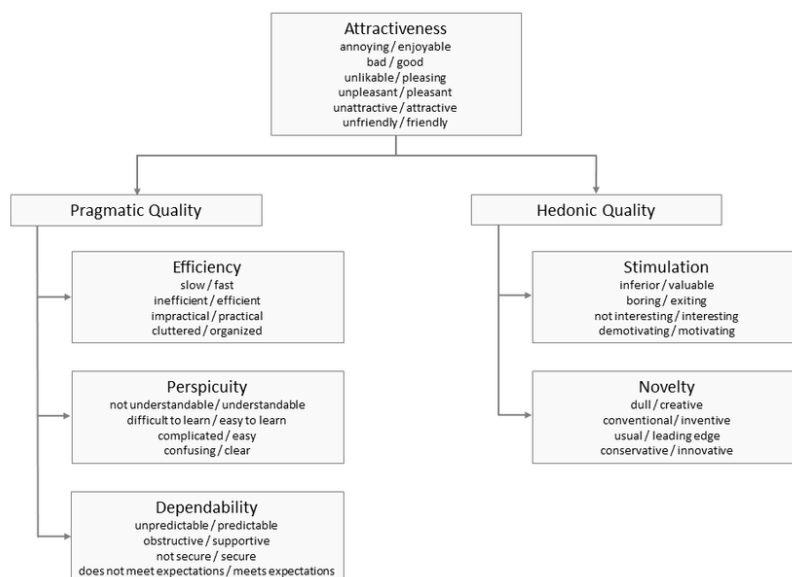


### 3.4 Alat Ukur

Pengukuran User Experience dilakukan untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi MaRu. Pengukuran dilakukan dengan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). Enam skala untuk mengukur masing-masing dari 26 item tersebut adalah:.

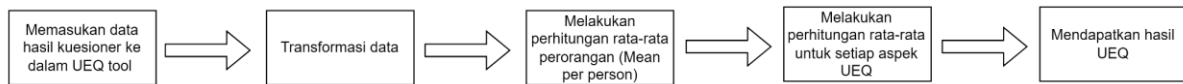
- Attractiveness* (daya tarik): Impresi umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka.
- Perspiciuity* (Kejelasan): Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- Efficiency* (Efisiensi): Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- Dependability* (Ketepatan): Apakah pengguna merasa dapat mengontrol interaksi? Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
- Stimulation* (Stimulasi): Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.

Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek *pragmatic quality*, dan aspek *hedonic quality*. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) termasuk kedalam *pragmatic quality aspect*. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).



Gambar 3.2 Skala Struktur UEQ

Data yang telah dikumpulkan dari responden kemudian dimasukkan ke dalam UEQ *tool* data *analysis* dan dijadikan sebagai nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna dari Aplikasi MaRu. Hasil pengolahan data kemudian dianalisa untuk memperoleh informasi *user experience* dari Aplikasi MaRu. Proses pengolahan data dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3.3 Pengolahan Data

### 3.4.1 Hasil

Evaluasi *user experience* (UX) pada Aplikasi Maru dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form kepada user. Dari seluruh kuesioner yang disebarkan, sebanyak 29 orang responden yang mengisi kuesioner dengan hasil sebaran kuesioner sebagai berikut:

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
4	6	7	5	7	5	7	6	4	6	7	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	4	7	6	6
7	7	7	7	7	7	6	7	6	6	7	7	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	7	4	4	3	4	4	4	3	5	6	6	6	5	6	5	4	5	6	6	6	6	6	6	7	6
5	6	4	7	5	4	5	4	5	6	6	7	5	4	4	5	5	5	6	6	5	6	7	5	6	7
7	7	6	7	6	6	7	6	6	6	7	7	7	6	6	7	7	6	7	7	7	7	6	6	7	7
4	6	4	7	4	4	4	6	5	4	4	4	4	4	4	6	5	5	6	5	5	6	5	4	5	6
7	5	4	5	1	4	5	4	3	3	6	2	6	7	4	7	4	3	4	7	2	6	2	4	5	6
5	6	4	3	1	4	4	6	3	2	6	2	6	4	6	5	4	4	2	5	1	7	3	4	4	5
7	7	1	1	1	5	6	4	1	4	6	2	7	7	7	7	3	4	2	7	2	7	3	5	5	4
6	7	6	6	5	5	5	6	5	6	6	2	7	6	5	6	2	2	6	6	5	7	5	2	5	5
5	5	6	6	2	4	5	6	4	2	6	6	5	6	5	6	2	4	6	5	3	5	6	2	2	6
6	6	4	4	2	5	5	6	4	3	6	1	5	6	4	6	6	4	2	5	2	4	3	3	3	4
5	4	3	4	3	6	6	4	2	3	7	2	7	6	4	6	2	6	3	6	2	6	4	6	3	5
6	6	2	4	3	6	6	6	2	2	7	1	6	6	3	6	2	6	2	6	2	6	2	2	2	5
7	7	4	4	3	6	7	5	1	4	7	6	7	7	7	7	2	6	2	7	2	7	4	4	5	5
7	7	6	6	5	6	6	7	4	5	7	1	7	7	7	4	2	6	2	5	4	4	5	6	6	5
2	6	3	3	4	6	2	7	6	5	7	7	7	1	5	6	2	6	2	7	3	6	1	4	4	2
5	7	4	2	4	6	6	4	4	3	7	2	7	6	5	7	2	6	2	7	3	6	1	1	1	2
6	7	2	2	2	4	5	6	2	3	7	2	7	6	5	6	2	6	2	6	2	7	1	2	1	5
6	6	2	4	2	6	6	6	2	1	7	2	7	6	7	6	2	6	6	7	2	6	2	2	2	5
6	5	2	4	2	7	6	4	2	1	7	2	5	7	5	6	6	6	6	7	2	6	3	4	2	5
7	7	1	1	1	7	7	6	2	2	7	1	5	7	6	6	2	2	6	7	2	6	2	2	2	5
7	6	1	1	1	7	6	6	1	6	7	2	7	7	7	6	2	4	2	7	1	6	2	2	2	2
5	7	4	4	1	6	5	6	2	6	7	1	7	7	2	6	2	4	2	7	1	7	1	3	1	5
5	7	4	4	4	6	4	6	3	4	7	3	7	7	4	6	2	3	2	6	2	6	2	3	3	5
6	7	2	2	3	7	4	6	1	2	7	1	6	7	6	6	2	4	6	7	1	6	1	2	1	5
6	5	1	3	2	6	6	6	1	2	7	2	4	6	3	7	6	2	6	6	2	6	2	1	1	5
6	3	7	7	4	6	1	6	4	4	7	2	7	6	4	6	4	4	6	1	7	4	7	7	4	5
7	6	1	1	2	6	6	6	2	2	7	1	7	6	6	7	4	5	2	5	6	6	6	6	6	2

Tabel 3.2 Data Respon UEQ

Data pada tabel di atas kemudian ditransformasikan untuk mengetahui nilai negatif dan nilai positif dari setiap *item*. Data hasil transformasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
4	6	7	5	7	5	7	6	4	6	7	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	4	7	6	6
7	7	7	7	7	7	6	7	6	6	7	7	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	7	4	4	3	4	4	4	3	5	6	6	6	5	6	5	4	5	6	6	6	6	6	6	7	6
5	6	4	7	5	4	5	4	5	6	6	7	5	4	4	5	5	5	6	6	5	6	7	5	6	7
7	7	6	7	6	6	7	6	6	6	7	7	7	6	6	7	7	6	7	7	7	7	6	6	7	7
4	6	4	7	4	4	4	6	5	4	4	4	4	4	4	6	5	5	6	5	5	6	5	4	5	6
7	5	4	5	1	4	5	4	3	3	6	2	6	7	4	7	4	3	4	7	2	6	2	4	5	6
5	6	4	3	1	4	4	6	3	2	6	2	6	4	6	5	4	4	2	5	1	7	3	4	4	5
7	7	1	1	1	5	6	4	1	4	6	2	7	7	7	7	3	4	2	7	2	7	3	5	5	4
6	7	6	6	5	5	5	6	5	6	6	2	7	6	5	6	2	2	6	6	5	7	5	2	5	5
5	5	6	6	2	4	5	6	4	2	6	6	5	6	5	6	2	4	6	5	3	5	6	2	2	6
6	6	4	4	2	5	5	6	4	3	6	1	5	6	4	6	6	4	2	5	2	4	3	3	3	4
5	4	3	4	3	6	6	4	2	3	7	2	7	6	4	6	2	6	3	6	2	6	4	6	3	5
6	6	2	4	3	6	6	6	2	2	7	1	6	6	3	6	2	6	2	6	2	6	2	2	2	5
7	7	4	4	3	6	7	5	1	4	7	6	7	7	7	7	2	6	2	7	2	7	4	4	5	5
7	7	6	6	5	6	6	7	4	5	7	1	7	7	7	4	2	6	2	5	4	4	5	6	6	5
2	6	3	3	4	6	2	7	6	5	7	7	7	1	5	6	2	6	2	7	3	6	1	4	4	2
5	7	4	2	4	6	6	4	4	3	7	2	7	6	5	7	2	6	2	7	3	6	1	1	1	2
6	7	2	2	2	4	5	6	2	3	7	2	7	6	5	6	2	6	2	6	2	7	1	2	1	5
6	6	2	4	2	6	6	6	2	1	7	2	7	6	7	6	2	6	6	7	2	6	2	2	2	5
6	5	2	4	2	7	6	4	2	1	7	2	5	7	5	6	6	6	6	7	2	6	3	4	2	5
7	7	1	1	1	7	7	6	2	2	7	1	5	7	6	6	2	2	6	7	2	6	2	2	2	5
7	6	1	1	1	7	6	6	1	6	7	2	7	7	7	6	2	4	2	7	1	6	2	2	2	2
5	7	4	4	1	6	5	6	2	6	7	1	7	7	2	6	2	4	2	7	1	7	1	3	1	5
5	7	4	4	4	6	4	6	3	4	7	3	7	7	4	6	2	3	2	6	2	6	2	3	3	5
6	7	2	2	3	7	4	6	1	2	7	1	6	7	6	6	2	4	6	7	1	6	1	2	1	5
6	5	1	3	2	6	6	6	1	2	7	2	4	6	3	7	6	2	6	6	2	6	2	1	1	5
6	3	7	7	4	6	1	6	4	4	7	2	7	6	4	6	4	4	6	1	7	4	7	7	4	5
7	6	1	1	2	6	6	6	2	2	7	1	7	6	6	7	4	5	2	5	6	6	6	6	6	2

Tabel 3.3 Data Transformasi Respon UEQ

Data hasil transformasi pada tabel di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan enam skala. Keenam skala tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

<i>Item</i>	<i>Mean</i>	<i>Variance</i>	<i>Std. Dev.</i>	<i>No.</i>	<i>Left</i>	<i>Right</i>	<i>Scale</i>	
1	1,8	1,4	1,2	29	Menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	2,1	1,1	1,0	29	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	0,3	3,8	2,0	29	Kreatif	monoton	Kebaruan	
4	-0,1	3,9	2,0	29	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	
5	0,9	3,2	1,8	29	Bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	1,6	1,1	1,1	29	Membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	1,2	2,0	1,4	29	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	1,6	1,0	1,0	29	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	0,9	2,6	1,6	29	Cepat	lambat	Efisiensi	
10	0,3	2,8	1,7	29	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	2,6	0,5	0,7	29	Menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	0,9	5,0	2,2	29	Baik	buruk	Daya tarik	
13	2,2	1,0	1,0	29	Rumit	sederhana	Kejelasan	
14	1,9	1,7	1,3	29	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	1,2	1,9	1,4	29	Lazim	terdepan	Kebaruan	
16	2,1	0,5	0,7	29	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	0,6	3,0	1,7	29	Aman	tidak aman	Ketepatan	
18	-0,7	2,0	1,4	29	Memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	-0,1	4,2	2,1	29	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	2,1	1,6	1,3	29	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	0,8	3,9	2,0	29	Jelas	mbingungkan	Kejelasan	
22	2,0	0,7	0,9	29	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	0,4	4,2	2,0	29	Terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	0,1	3,6	1,9	29	Atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	0,3	4,2	2,1	29	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	0,9	2,0	1,4	29	Konservatif	inovatif	Kebaruan	

Tabel 3.4 Hasil Rataan, Varian, dan Simpangan Baku

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil rata-rata, varian dan simpangan untuk ke 26 item UEQ. Nilai yang dimiliki setiap item memiliki kisaran diatas 1. Penilaian tersebut memperlihatkan masing-masing item pertanyaan memiliki nilai yang baik. Data pada gambar tersebut menjadi acuan untuk melakukan perhitungan enam skala. Kemudian akan dilakukan analisa dan ditarik kesimpulan skala terbesar dan terkecil dari UEQ.

Untuk mengetahui makna dari nilai yang dihasilkan oleh setiap skala UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai hasil perhitungan setiap skala dengan nilai pada Tabel 3.5 berikut:

	Daya Tarik ( <i>attractiveness</i> )	Kejelasan ( <i>perspicuity</i> )	Efisiensi ( <i>efficiency</i> )	Ketepatan ( <i>dependability</i> )	Stimulasi ( <i>stimulation</i> )	Kebaruan ( <i>novelty</i> )
<i>Excellent</i>	$\geq 1,75$	$\geq 1,9$	$\geq 1,78$	$\geq 1,65$	$\geq 1,55$	$\geq 1,4$
<i>Good</i>	$\geq 1,52$ $< 1,75$	$\geq 1,56$ $< 1,9$	$\geq 1,47$ $< 1,78$	$\geq 1,48$ $< 1,65$	$\geq 1,31$ $< 1,55$	$\geq 1,05$ $< 1,4$
<i>Above Average</i>	$\geq 1,17$ $< 1,52$	$\geq 1,08$ $< 1,56$	$\geq 0,98$ $< 1,47$	$\geq 1,14$ $< 1,48$	$\geq 0,99$ $< 1,31$	$\geq 0,71$ $< 1,05$
<i>Below Average</i>	$\geq 0,7$ $< 1,17$	$\geq 0,64$ $< 1,08$	$\geq 0,54$ $< 0,98$	$\geq 0,78$ $< 1,14$	$\geq 0,5$ $< 0,99$	$\geq 0,3$ $< 0,71$
<i>Bad</i>	$< 0,7$	$< 0,64$	$< 0,54$	$< 0,78$	$< 0,5$	$< 0,3$

Tabel 3.5 Nilai Hasil Perhitungan Setiap Skala

Hasil transformasi data kemudian diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata untuk setiap aspek UEQ. Hasil dari pengolahan data UEQ dapat dilihat pada Tabel 3.6:

	Nilai Skala UEQ	Aspek UX	Nilai Skala UEQ
<i>Attractiveness</i>	1,19	Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )	1,19
<i>Pragmatic Quality</i>	1,25	Kejelasan	1,26

		( <i>Perspicuity</i> )	
		Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	1,36
		Ketetapan ( <i>Dependability</i> )	1,16
<i>Hedonic Quality</i>	0,7	Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	0,74
		Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0,67

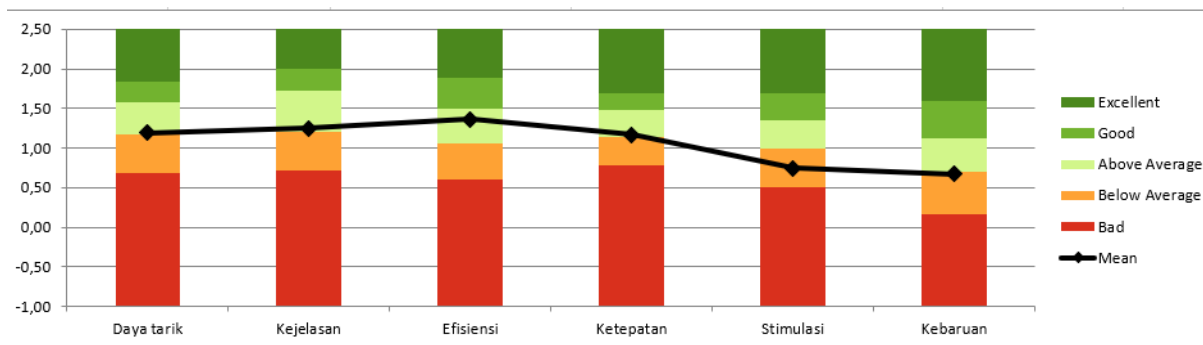
Tabel 3.6 Hasil UEQ

Berdasarkan hasil pengolahan pada Tabel, nilai yang tertinggi adalah aspek *pragmatic quality* dengan nilai yang tertinggi adalah efisiensi (*efficiency*) yaitu 1,36. Ini menunjukkan bahwa Aplikasi MaRu dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Aplikasi MaRu mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh pengguna karena faktor kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan nilai tertinggi kedua yaitu 1,26. Aplikasi MaRu merupakan aplikasi yang menarik dan nyaman bagi pengguna, karena aspek daya tarik (*attractiveness*) memiliki nilai 1,19.

Hasil pengujian diperoleh nilai rata-rata aspek *hedonic quality* adalah 0,7. Stimulasi dan kebaruan merupakan aspek yang termasuk ke dalam *hedonic quality*. Hasil dari perhitungan nilai UEQ untuk aspek stimulasi adalah 0,74 dan nilai aspek kebaruan 0,67.

Bentuk penilaian tersebut kemudian dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Diagram *benchmark* untuk aplikasi MaRu dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 3.4 Diagram Batang UEQ Aplikasi MaRu

Gambar di atas menunjukkan benchmark penilaian aplikasi MaRu. Berdasarkan gambar di atas, empat kelas memiliki nilai di atas rata-rata dan dua kelas memiliki nilai di bawah rata-rata. Nilai di atas rata-rata dimiliki oleh kelas daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Sedangkan dua kelas di bawah rata-rata dimiliki oleh stimulasi dan kebaruan.

### 3.5 Analisis Temuan Positif dan Negatif

Rauschenberger menyatakan bahwa nilai rata-rata impresi antara -0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai  $> 0.8$  merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai  $< -0.8$  merupakan evaluasi negatif. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa hasil evaluasi untuk seluruh aspek mendapatkan empat nilai positif dan dua nilai negatif. Empat nilai positif tersebut adalah daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), dan ketepatan (*dependability*). Dua nilai negatif yaitu stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).

Nilai rata-rata untuk aspek kebaruan memiliki nilai negatif yang paling rendah ( $< 0.8$ ). Hal ini dikarenakan menurut pengguna, aplikasi MaRu masih monoton dan lazim. Sesuai dengan hasil uji untuk faktor monoton dan lazim memiliki nilai impresi negatif, sehingga membutuhkan upaya untuk meningkatkan nilai tersebut dengan membuat desain yang lebih kreatif dan inovatif.

### 3.6 Kesimpulan dan saran untuk iterasi peningkatan atau perbaikan

#### 3.6.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan penelitian dan Analisa, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Dengan pendekatan *design thinking* yang digunakan dapat menjawab kebutuhan dan masalah dari pengguna. Tahap *empathy* membuat kami memahami kebutuhan dari pengguna karena ikut merasakan apa yang pengguna butuhkan.
- b. Berdasarkan analisa yang dihasilkan pada bagian alat ukur dan hasil dapat diberikan suatu kesimpulan, yaitu dari 26 item pertanyaan UEQ dapat dikelompokkan menjadi enam kelas. Hasil analisa untuk kualitas daya tarik (*attractiveness*) dan *pragmatic quality* sudah berada di atas rata-rata, sedangkan *hedonic quality* masih berada di bawah rata-rata dan perlu perbaikan dan peningkatan pada aspek stimulasi dan kebaruan agar aplikasi MaRu menjadi lebih baik.

### 3.6.2 Saran untuk Iterasi Peningkatan atau Perbaikan

Perancangan *user interface* aplikasi MaRu berbasis *mobile* yang kami lakukan masih jauh dari kata sempurna dan tentunya banyak kekurangan baik yang disengaja ataupun tidak disengaja karena keterbatasan yang dimiliki.

Oleh karena itu, rancangan perlu dikembangkan lebih lanjut agar desain *user interface* yang dibuat dapat diimplementasikan dengan baik kedalam bentuk aplikasi MaRu yang sebenarnya. Maka adapun saran yang kami dapat dari responden dan *user* adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi MaRu masih menggunakan warna yang terlalu pasaran.
- b. Menyediakan metode pembayaran yang lebih bervariasi.
- c. Menyediakan jadwal dari sisi pemijat agar bisa menyesuaikan.

Dengan saran di atas, kami akan melakukan rencana peningkatan sebagai berikut:

- a. Mengganti warna yang digunakan pada aplikasi MaRu menjadi warna yang unik dan tidak pasaran.
- b. Menyediakan jenis metode pembayaran yang bervariasi sehingga pengguna dapat menyesuaikan transaksi pembayaran.
- c. Jadwal yang tersedia di aplikasi MaRu merupakan jadwal yang sudah disesuaikan dari sisi pemijat, sehingga pengguna sudah bisa memilih jadwal mana yang cocok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 217-226.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., & Ependi, U. (2014). Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 9(1), 58-67.
- Maulani, T. J., & Suprpto, A. R. P. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6).