

**LAPORAN AKHIR PROYEK SISTEM INTERAKSI**  
**RE-*DESIGN* WEBSITE INDOMARET**



**Kelas** : A

**Nama Kelompok** : Tokopedia

**Nama Ketua** : Enrico Jano Fiandi - 1506689490

**Nama Anggota** : Bella Nadhifah Agustina - 1506689345  
Ichsandy Rizki - 1506757762  
Nabilah Zhafira Viderisa - 1506721806

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS INDONESIA**

**DEPOK**

**2017**

## **Ringkasan**

Indomaret merupakan jaringan *minimarket* yang menyediakan kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari. Indomaret telah memanfaatkan pembuatan *website* dalam menampilkan segala jenis informasi. Mulai dari informasi produk yang disediakan, informasi lowongan kerja, berita terkini mengenai Indomaret, maupun informasi mengenai kerjasama dengan pihak lain. Dalam pelaksanaan bisnis Indomaret, website Indomaret memiliki peranan yang cukup penting. Hal itu dikarenakan website tersebut menjadi portal informasi dan media yang dapat digunakan oleh pengguna berkomunikasi dengan Indomaret. Namun begitu, dalam pengembangannya, website Indomaret masih perlu ditingkatkan kembali. Baik dari segi *User Interface(UI)*, maupun *User Experience(UX)*. Oleh karena itu, kelompok Tokopedia berusaha melakukan redesain terhadap website Indomaret yang sudah ada ([www.indomaret.com](http://www.indomaret.com)).

Dalam melakukan redesain terhadap website Indomaret, kelompok Tokopedia melakukan *establishing requirement, designing alternative*, pembuatan *information architecture* dan *low-fidelity prototype*. Kemudian pada tahap ini kami telah membuat *high-fidelity prototype* yang siap untuk dilakukan *usability-testing*.

Dalam mengumpulkan data, kami menemukan bahwa pengguna yang mengakses website ini adalah pengguna yang ingin melihat produk dari Indomaret, mendaftar lowongan kerja di Indomaret, maupun pengguna yang memiliki kepentingan untuk menjalin kerjasama dengan Indomaret. Masing-masing pengguna yang mengakses website Indomaret memiliki karakteristik yang berbeda-beda, maka kami mengumpulkan karakteristik-karakteristik tersebut menjadi sebuah persona. *Persona* digunakan untuk menyesuaikan website yang akan kami redesain dengan masing-masing karakteristik pengguna yang mungkin mengakses website Indomaret. Selain itu, kami juga memanfaatkan 8 *Golden Rules* untuk memberikan solusi terhadap website yang akan kami redesain.

Selanjutnya, kami membuat *Information Architecture* dan *low-fidelity prototype* dilanjutkan dengan membuat *high-fidelity prototype* yang realisasikan menjadi suatu bentuk website *prototype*

yang sudah dapat diakses. *Website prototype* dibuat dengan menggunakan html, css, bootstrap dan JQuery. Adapun pembuatan *high-fidelity prototype* telah disesuaikan dengan hasil *mock-up* setelah dilakukannya *usability-testing*. Hasil redesain kelompok kami dapat diakses di situs <http://bellnadh.hol.es/indomaret>.

## Daftar Isi

Ringkasan	2
1. Pendahuluan	4
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Redesain Aplikasi	5
1.4. Ruang Lingkup dan Batasan	4
2. Tahapan Studi	5
3. Rancangan Redesain Interaksi	6
3.1. Persona dan Skenario	6
3.2. <i>Storyboard</i>	6
3.3. Penerapan <i>Eight Golden Rules of Interface Design</i>	6
4. Evaluasi Prototipe	7
4.1. Rancangan Pelaksanaan Evaluasi	7
4.2. Hasil Evaluasi	7
5. Penutup	8
5.1. Kesimpulan	8
5.2. Saran	8
Daftar Pustaka	9
Lampiran	10

# 1. Pendahuluan

## 1.1. Latar Belakang

Di era teknologi seperti saat ini, Indomaret sebagai salah satu pasar swalayan terbesar dan terkemuka di Indonesia, tentunya harus mulai memanfaatkan teknologi informasi untuk dapat berinteraksi dan menjangkau para konsumennya. Salah satu cara agar Indomaret dapat menjangkau konsumennya melalui teknologi informasi adalah dengan melalui website. Website merupakan salah satu sarana teknologi informasi yang banyak dimanfaatkan oleh berbagai jenis perusahaan. Indomaret saat ini telah memanfaatkan teknologi tersebut dengan situs nya <http://indomaret.co.id/>. Website Indomaret ini bertujuan untuk memberikan informasi-informasi mengenai Indomaret mulai dari info promo-promo yang ada di Indomaret, bagaimana cara menjalin kerjasama dengan Indomaret, sampai berita-berita terbaru seputar Indomaret.

Namun, setelah kami mempelajari *website* Indomaret, menelusuri setiap *page* yang ada di website ini, serta mempelajari target pengguna, kami menemukan beberapa masalah pada *User Interface*, *User Experience*, dan beberapa fitur-fitur yang menurut kami penting namun belum diimplementasikan. Menurut kami hal-hal tersebut tidak mendukung tercapainya visi misi perusahaan Indomaret. Beberapa masalah itu diantaranya adalah website memakan waktu yang lama untuk dibuka, website memiliki *design* yang kompleks dan terlalu “ramai”, duplikasi *icon social media* pada satu halaman yang sama sehingga dapat membuat bingung penggunanya, *icon share* yang tidak merepresentasikan fungsinya, tidak adanya katalog yang sesuai dengan harga barang yang ada, dan masih banyak lagi.

Oleh karena kekurangan-kekurangan website Indomaret yang telah kami temukan tersebut, serta dengan masukan dari para *user* website Indomaret yang kami wawancara, maka kami melakukan redesain sistem interaksi dan *interface* pada website Indomaret dengan harapan hasil redesain *website* Indomaret yang kami lakukan ini dapat menjadikan website Indomaret lebih baik, mudah digunakan, dan dapat mencapai tujuan dari *user* yang menggunakannya. Redesain website yang kami lakukan meliputi perbaikan tampilan, pemilihan warna, penempatan informasi, serta perbaikan alur dalam penggunaan suatu fitur tertentu.

## 1.2. Rumusan Masalah

Pengguna *website* Indomaret seringkali mendapati kesulitan dalam memahami konten yang terdapat di dalam *website*. Konten-konten yang ditampilkan tidak didistribusikan dengan baik sehingga banyak terjadinya redundansi konten seperti *carousel* yang selalu muncul pada setiap halaman *website*. Permasalahan lain yang kami temukan adalah dari segi proses pengisian data. Tidak ada *feedback* yang diberikan oleh *website* Indomaret kepada pengguna ketika terjadi kesalahan dalam pengisian *form*. Secara keseluruhan, permasalahan utama yang terdapat dalam *website* Indomaret adalah *overload content* dan *feedback less process*.

Kami menggunakan 8 *golden rules* sebagai landasan kami untuk melakukan proses redesain *website* Indomaret. Menurut kami 8 *golden rules* memberikan kami tolak ukur yang cukup baik untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang dialami oleh *user* ketika menggunakan *website* Indomaret.

## 1.3. Tujuan Redesain Aplikasi

Tujuan dari redesain *website* Indomaret ini adalah agar alur penggunaan aplikasi lebih sederhana, dapat digunakan oleh penggunanya dengan nyaman oleh penggunanya, serta penggunanya dapat mencapai tujuan awal mereka saat menggunakan *website* ini dengan *user experience* yang baik. Menurut kami, hal-hal tersebut dapat dicapai dengan men-desain ulang beberapa fitur yang ada pada *website* Indomaret ini.

Proses redesain *website* Indomaret ini dilakukan dengan melakukan beberapa perubahan pada fitur-fitur yang disediakan oleh Indomaret. Kami mengganti beberapa tampilan dan alur fitur agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh penggunanya. Hal ini kami lakukan karena menurut kami ada beberapa tampilan dan alur pada *website* Indomaret yang rumit sehingga menurut kami apabila tidak dilakukan perubahan akan menyebabkan pengguna tidak mau menggunakan *website* tersebut.

## 1.4. Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang Lingkup dari proses redesain ini dibagi menjadi 2 buah yaitu fokus kepada *content management* agar dapat terlihat lebih *appealing* di mata *user* dan fokus kepada proses interaksi 2 arah antara *user-user* dan *system-user*. Kami tidak melakukan redesain secara keseluruhan atau menambahkan fitur baru kedalam *website* dikarenakan secara fungsionalitas sebagai *website* yang menyediakan informasi, *website* Indomaret sudah cukup untuk memenuhi standar tersebut. Dalam

proses redesain kami memberikan batasan desain berdasarkan 8 *golden rules*, jadi segala perubahan yang kami lakukan tidak keluar dari *scope* yang berada di 8 *golden rules*

## 2. Tahapan Studi

Dalam melaksanakan redesain *website* Indomaret, kami melakukan studi berdasarkan tahapan-tahapan yang kami pelajari dari *templates* yang telah disediakan. Setiap tahapan studi ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan untuk melakukan redesain terhadap *website* Indomaret.

### 2.1. Establishing Requirement

Pada tahapan ini, kami mengumpulkan informasi-informasi terkait dengan pengembangan *website* Indomaret. Informasi tersebut kami dapatkan dengan melakukan analisa terhadap kebutuhan dari pengguna *website* Indomaret. Kami melakukan wawancara dengan pengguna *website* Indomaret secara langsung. Dari hasil analisa yang telah didapatkan, kami melakukan *task analysis* dengan menyesuaikan aplikasi saat ini dengan 8 *golden rules*. Setelah itu kami mencoba merumuskan solusi atas permasalahan-permasalahan yang berhasil kami identifikasi.

### 2.2. Designing Alternative

Setelah informasi pengguna didapatkan, kami membuat persona dalam melakukan desain tahap awal. Persona adalah bentuk representasi dari keseluruhan pengguna *website* Indomaret. Setiap persona merepresentasikan karakteristik pengguna yang berbeda-beda. Setelah membuat persona, kami membuat skenario. Skenario akan merepresentasikan setiap task dari *website* Indomaret. Setelah itu kami membuat *storyboard* yang akan digunakan untuk menjelaskan skenario agar lebih mudah dipahami.

### 2.3. Information Architecture dan Wireframing

*Information Architecture* (IA) merupakan tahapan awal dalam membuat mock-up. IA berisi tentang hubungan antar desain yang akan kami buat, memetakan keseluruhan navigasi yang ada pada *website*. Setelah IA dibuat, kami merancang *low-fidelity mock-up(wireframe)* menggunakan balsamiq. Tentunya rancangan dari *low-fidelity mock-up* telah disesuaikan dengan hasil analisa yang telah kami dapatkan.

### 2.4. Clickable Mockup

Setelah rancangan *low-fidelity mock-up* dibuat, kami membuat *high-fidelity mock-up* berupa *website* dengan menggunakan html, bootstrap, css, JQuery dan beberapa *assets* yang diperbaharui agar

tampilan UI dari website Indomaret lebih nyaman dilihat. Beberapa *assets* dibuat sendiri menggunakan *photoshop*, seperti *login* waralaba, *logo call-center*, dan cari lokasi gerai. *High-fidelity mock-up* dari *website* Indomaret dibuat mendekati hasil final agar pengguna mendapat *insight* dan dapat merasakan secara langsung menggunakan website Indomaret meski hanya berupa *prototype*.

## 2.5. Usability Testing

Tahap terakhir dalam melakukan proses redesain adalah *usability-testing*. Kami melakukan *usability-testing* terhadap *website* Indomaret yang lama dan *website* Indomaret yang baru. Kedua versi *website* disandingkan untuk dibandingkan oleh pengguna. Pengguna yang melakukan testing adalah pengguna yang memiliki karakteristik-karakteristik yang sesuai dengan persona. Hasil evaluasi dimanfaatkan untuk memperbaiki desain *website* yang tengah kami kembangkan.

## 3. Rancangan Redesain Interaksi

Untuk melakukan redesain pada suatu *website* agar tercapainya tujuan dan tersampaikan dengan baik kepada penggunanya, maka dilakukanlah tahap Rancangan Redesain Interaksi dengan cara menggunakan *tools* yaitu *user persona*, *scenario*, *story board*, *mock-up* dan dibutuhkan pengaplikasian 8 *Golden Rules of Interface Design* pada *design mock-up* yang akan kita buat. Pembuatan persona, skenario, dan storyboard berdasarkan tujuan dari fitur yang akan kami kembangkan ini yaitu Fitur Testimoni, Fitur Pendaftaran Mitra Indomaret, dan Tampilan Halaman Berita kepada setiap target pengguna nya yang akan dijelaskan berikut ini.

### 3.1. Persona dan Skenario


Persona merupakan bentuk representasi dari pengguna yang akan mengakses suatu produk. Dalam hal ini, persona yang kami tampilkan adalah karakteristik-karakteristik dari setiap pengguna yang mungkin mengakses website Indomaret. Pembuatan ketiga persona dibawah ini disesuaikan berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna website Indomaret.



## 1. Faisal Satrio

**“Time is precious, waste it wisely”**

### Faisal Satrio



**About**

Sebagai mahasiswa yang aktif, Faisal memiliki kesibukan yang luar biasa sehingga sering membeli barang secara online untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Menyukai segala sesuatu yang sangat praktis dan tidak menghabiskan waktu terlalu banyak. Mengikuti perkembangan jaman.

**Goals**

Menginginkan adanya konten yang informatif, dan *up-to-date* serta tidak bertele-tele

**Hobbies**

Membaca

Berdebat

Bermain Game Online

Mengajar

Mengoding

**Personality**

Introvert	Extrovert
Sensing	Intuition
Thinking	Feeling
Judging	Perceiving

**Motivation**

Fear

Growth

Power

Comfort

**Channel Usage**

Memiliki smartphone ios, laptop macbook, dan terbiasa menggunakan layanan jual-beli online, memiliki fasilitas untuk melakukan akses koneksi ke internet dengan mudah.

**Pain Points:**

Beliau tidak menyukai website yang memiliki *user experience* yang buruk, karena hal tersebut baginya akan sangat menyulitkan sehingga sulit untuk digunakan dan tentu saja membutuhkan waktu yang banyak dan tidak efektif untuk mengaksesnya. Beliau juga tidak menyukai informasi yang kebenarannya tidak dapat dipercaya dan sepi pelanggan.

**Pain Reliever:**

Beliau menyukai website yang memiliki *flow* jelas dan rapih sehingga mudah untuk digunakan. Beliau juga menginginkan website memiliki informasi yang *update* secara berkala dan memiliki tingkat akurasi yang tinggi, baik dari segi ketersediaan stok, diskon, store terdekat dsb.

Gambar 1: Persona Faisal Satrio.

*About* : Sebagai mahasiswa yang aktif, Faisal memiliki kesibukan yang luar biasa sehingga sering membeli barang secara online untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari.

Menyukai segala sesuatu yang sangat praktis dan tidak menghabiskan waktu terlalu banyak. Mengikuti perkembangan jaman.

*Goals*: Menginginkan adanya konten yang informatif, dan *up-to-date* serta tidak bertele-tele.

*Channel Usage*: Memiliki smartphone ios, laptop macbook, dan terbiasa menggunakan layanan jual-beli *online*, memiliki fasilitas untuk melakukan akses koneksi ke internet dengan mudah.


*Pain Points*: Ia tidak menyukai *website* yang memiliki *user experience* yang buruk, karena hal tersebut baginya akan sangat menyulitkan sehingga sulit untuk digunakan dan tentu saja membutuhkan waktu yang banyak dan tidak efektif untuk mengaksesnya. Ia juga tidak menyukai informasi yang kebenarannya tidak dapat dipercaya dan sepi pelanggan.

*Pain Reliever*: Ia menyukai *website* yang memiliki *flow* jelas dan rapih sehingga mudah untuk digunakan. Ia juga menginginkan *website* memiliki informasi yang *diupdate* secara berkala dan memiliki tingkat akurasi yang tinggi, baik dari segi ketersediaan stok, diskon, *store* terdekat dan sebagainya.

## 2. Abdalla Chair

“There is always hope”

### Abdalla Chair



**“There is always hope”**

**AGE** 26  
**OCCUPATION** Pengangguran  
**STATUS** Single  
**LOCATION** Jakarta, Indonesia

**About**  
Seorang pengangguran yang hanya tamatan SMK. Beliau sedang mencari pekerjaan dan sedang melamar ke beberapa tempat namun tidak memiliki pengalaman yang cukup banyak namun memiliki pengetahuan yang cukup seputar teknologi karena beliau merupakan orang yang hidup di zaman milenial.

**Goals**  
Meninginkan *flow website* yang jelas dan konsisten. Beliau menginginkan *website* memiliki informasi yang ingin ia dapatkan dengan lengkap. Beliau juga menginginkan tanggapan yang *real-time* dan *responsive* dari penyedia lowongan kerja

**Hobbies**

Bermain Gitar

Makan

Tidur

Backpack Travelling

Melukis

**Channel Usage**  
Memiliki smartphone android versi lama dengan keterbatasan jangkauan koneksi internet.

**Pain Points:**  
Tidak menyukai *website* yang tidak memiliki informasi yang tidak lengkap. Karena belum menghasilkan penghasilan sendiri, maka beliau hanya dapat mengakses internet ketika ada *free wi-fi*, atau menggunakan selular data miliknya sendiri namun tidak sering karena keterbatasan untuk membeli kuota. Beliau memiliki rasa kekhawatiran yang tinggi karna takut tidak mendapatkan pekerjaan.

**Pain Reliever:**  
Beliau menginginkan *contact person* yang lengkap pada *website* sehingga beliau dapat menghubungi *contact person* terkait dengan lebih mudah. Beliau juga menginginkan bahwa *contact person* terkait dapat dihubungi tanpa harus membuka internet dengan kuota yang besar, misalnya dengan menggunakan *whatsapp* saja. Beliau juga menginginkan ketika beliau melamar pekerjaan, ada notifikasi yang muncul sehingga beliau merasa aman bahwa setidaknya berkasnya sudah berhasil terkirim.

**Personality**

Introvert	Extrovert
Sensing	Intuition
Thinking	Feeling
Judging	Perceiving

**Motivation**

Fear	
Growth	
Power	
Comfort	

Gambar 2: Persona Abdalla Chair.

*About:* Seorang pengangguran yang hanya tamatan SMK. Beliau sedang mencari pekerjaan dan sedang melamar ke beberapa tempat namun tidak memiliki pengalaman yang cukup banyak namun memiliki pengetahuan yang cukup seputar teknologi karena beliau merupakan orang yang hidup di zaman milenial.

*Goals:* Menginginkan *flow website* yang jelas dan konsisten. Beliau menginginkan *website* memiliki informasi yang ingin ia dapatkan dengan lengkap. Beliau juga menginginkan tanggapan yang *real-time* dan *responsive* dari penyedia lowongan kerja.

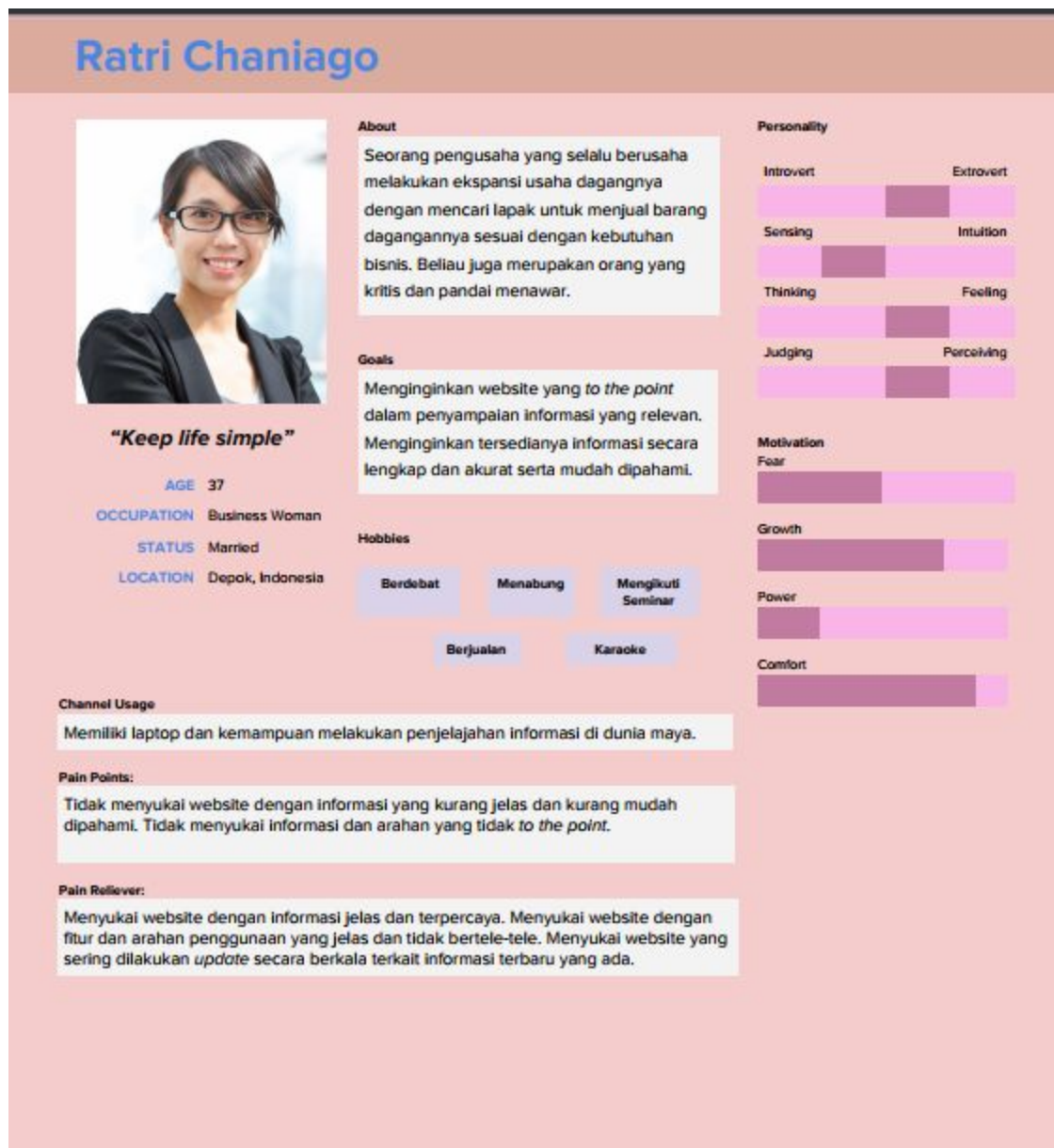
*Channel Usage:* Memiliki smartphone android versi lama dengan keterbatasan jangkauan koneksi internet.

*Pain Points:* Tidak menyukai *website* yang tidak memiliki informasi yang tidak lengkap. Karena belum menghasilkan penghasilan sendiri, maka beliau hanya dapat mengakses internet ketika ada *free wi-fi*, atau menggunakan selular data miliknya sendiri namun tidak sering karena keterbatasan untuk membeli kuota. Beliau memiliki rasa kekhawatiran yang tinggi karena takut tidak mendapatkan pekerjaan.

*Pain reliever:* Beliau menginginkan *contact person* yang lengkap pada *website* sehingga beliau dapat menghubungi *contact person* terkait dengan lebih mudah. Beliau juga menginginkan bahwa *contact person* terkait dapat dihubungi tanpa harus membuka internet dengan kuota yang besar, misalnya dengan menggunakan *whatsapp* saja. Beliau juga menginginkan ketika beliau melamar pekerjaan, ada notifikasi yang muncul sehingga beliau merasa aman bahwa setidaknya berkasnya sudah berhasil terkirim.

### 3. Ratri Ayu Chaniago

“Keep life simple”



Gambar 3: Persona Ratri Ayu Chaniago.

**About:** Seorang pengusaha yang selalu berusaha melakukan ekspansi usaha dagangnya dengan mencari lapak untuk menjual barang dagangannya sesuai dengan kebutuhan bisnis. Beliau juga merupakan orang yang kritis dan pandai menawar.

*Goals:* Menginginkan website yang *to the point* dalam penyampaian informasi yang relevan. Menginginkan tersedianya informasi secara lengkap dan akurat serta mudah dipahami.

*Channel Usage:* Memiliki laptop dan kemampuan melakukan penjelajahan informasi di dunia maya.

*Pain Points:* Tidak menyukai website dengan informasi yang kurang jelas dan kurang mudah dipahami. Tidak menyukai informasi dan arahan yang tidak *to the point*.

*Pain Reliever:* Menyukai website dengan informasi jelas dan terpercaya. Menyukai website dengan fitur dan arahan penggunaan yang jelas dan tidak bertele-tele. Menyukai website yang sering dilakukan *update* secara berkala terkait informasi terbaru yang ada.

## **SKENARIO**

### **1. Mencari Informasi Promosi di Indomaret**

Faisal merupakan seorang mahasiswa yang berkuliah di Universitas Indonesia. Sebagai seorang mahasiswa sibuk dengan jadwal yang padat, Faisal lebih suka untuk memanfaatkan teknologi untuk membantu keberlangsungan hidupnya sehari-hari, salah satunya adalah mencari daftar promosi dan harga produk yang dijual di supermarket dekat dengan kostannya, Indomaret, melalui internet untuk mengetahui harga dari produk-produk yang dibutuhkannya sehari-hari. Bahkan jika jadwal Faisal sedang benar-benar padat, Faisal akan lebih memilih untuk memesannya secara *online* untuk dikirimkan secara langsung ke kost Faisal.

Hal yang pertama yang dilakukan Faisal saat menemukan website dari supermarket yang dekat dengan kostannya adalah tentu saja membuka fitur yang memperlihatkan daftar produk dan harga dari produk yang dijual di website. Selain itu Faisal juga membuka website untuk melihat promosi-promosi yang ada. Faisal juga berharap dapat melihat daftar ketersediaan barang di lokasi supermarket yang dekat dengan kost-an Faisal. Setelah mengetahui daftar ketersediaan barang yang ada, Faisal akan melakukan pemesanan secara *online* ataupun pergi ke supermarket tersebut.

## **2. Melamar Pekerjaan di Indomaret**

Abdalla merupakan seorang pengangguran lulusan SMK. Sebagai pengangguran, Abdalla tentunya ingin mendapatkan pekerjaan untuk dapat membiayai hidupnya. Saat ini Abdalla sedang mencari pekerjaan yang sesuai dengan keinginannya. Namun, Abdalla bingung karena kebanyakan dari lowongan pekerjaan yang ia temukan di koran tidak sesuai dengan pengalaman Abdalla, selain itu kebanyakan dari lowongan pekerjaan tersebut mengharuskan Abdalla untuk mengumpulkan formulir di lokasi yang jauh dari jangkauan Abdalla. Untuk mengatasi hal tersebut Abdalla mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya dan berlokasi dekat dengan tempat tinggalnya di Internet.

Saat sedang berselancar di internet, Abdalla menemukan website Indomaret. Setelah menemukan *platform* atau website tersebut ternyata terdapat fitur untuk melamar pekerjaan di Indomaret. Hal yang pertama kali harus dilakukan oleh Abdalla saat membuka website Indomaret tersebut adalah membuka halaman karir yang terdapat pada website yang ditemukan. Selanjutnya, hal yang harus dilakukan oleh Abdalla adalah membuka form untuk mengisi data diri pelamar pekerjaan. Setelah membuka dan melengkapi form untuk melamar pekerjaan dengan data diri secara lengkap, Abdalla juga harus menyetujui *terms and condition*. Yang terakhir yang harus Abdalla lakukan adalah men-*submit* form yang telah dilengkapi Abdalla. Setelah melengkapi langkah-langkah tersebut, Abdalla telah berhasil melamar kerja di Indomaret.

## **3. Menjalin Kerjasama Mitra dengan Indomaret**

Ratri merupakan seorang pengusaha yang ingin melakukan ekspansi bisnis. Cara yang ingin Ratri lakukan untuk meng-ekspansi bisnis perusahaannya adalah dengan membuka kios cabang di supermarket. Ratri telah melakukan berbagai cara untuk mencari informasi mengenai bagaimana menyewa teras di supermarket, mulai dari bertanya ke pegawai-pegawai supermarket sampai mencari informasi-informasi di koran. Namun Ratri masih belum menemukan informasi yang ia butuhkan. Akhirnya Ratri mencoba untuk mencari informasi di

internet. Saat sedang berselancar di dunia maya, Ratri menemukan suatu *website* yang sesuai dengan tujuannya, yaitu website Indomaret. Setelah menemukan website Indomaret, hal pertama yang dilakukan Ratri adalah mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Indomaret tersebut melalui *company profile* yang terdapat pada website. Setelah itu Ratri akan mencari fitur halaman mitra untuk menjalin kerjasama dengan Indomaret. Karena Ratri ingin melakukan sewa teras untuk memperluas bisnisnya, Ratri membuka halaman sewa teras. Setelah membuka halaman tersebut, Ratri akan mempelajari informasi-informasi terkait penyewaan teras. Selanjutnya Ratri akan mengisi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan sewa teras pada form yang tersedia, seperti data diri dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh perusahaan Ratri. Setelah form terisi lengkap, Ratri harus menyetujui *terms and condition* dan men-submit form. Setelah melakukan hal-hal tersebut Ratri berhasil mendaftar untuk menjalin mitra dengan supermarket tersebut. Nantinya Ratri akan dihubungi oleh pihak supermarket untuk proses lebih lanjut.

### **3.2. Storyboard**

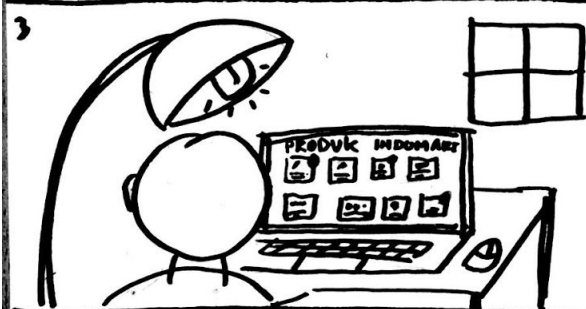
*Storyboard* terdiri atas sekumpulan sketsa yang menggambarkan tahapan-tahapan yang dilalui pengguna ketika menyelesaikan *task* dengan aplikasi yang sudah Anda desain ulang. *Storyboard* dapat berupa kumpulan dari sketsa tampilan (*screens*) atau *scenes* yang menunjukkan proses menyelesaikan *task* dengan produk interaktif. Ketika digabung dengan skenario, *storyboard* melengkapi langkah-langkah interaksi di aplikasi dengan konteks penggunaan yang diceritakan dalam skenario.





ketika berangkat kuliah, Faisal mendapati kebutuhan nya habis dan ia sangat sibuk. ia pun bingung untuk membeli barang dimana, di sela-sela kesibukannya.

Faisal adalah mahasiswa yg sangat sibuk dan terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupannya.



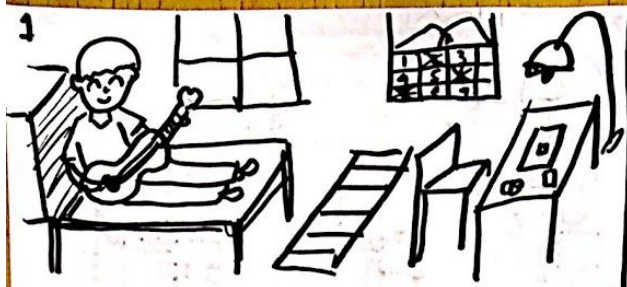
Disela-sela kesibukannya, Faisal pun mencari di Internet ttg Produk dr toko yg biasa ia kunjungi yaitu website Indomaret. Ia pun melihat produk yg ia inginkan



Sebagai mahasiswa yg hidup di kos-kosan, Faisal pun melihat Promo dr Produk Indomaret untuk mengurangi pengeluarannya ...



Faisal pun memesan barang secara online dari website Indomaret. barang pun akan langsung dikirim ke kosan Faisal.



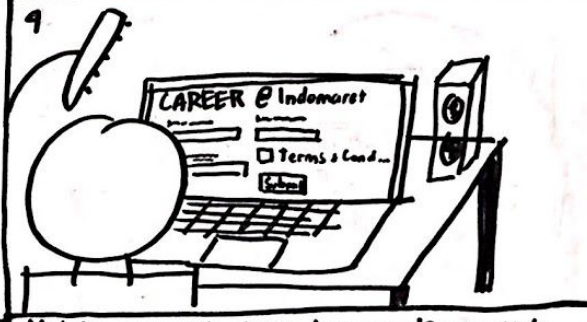
1  
Abdalla merupakan lulusan SMA yg ingin langsung bekerja tetapi belum mendapat pekerjaan, sekarang ia hanya menganggur di rumah. Terkadang Abdalla suka mencari kerja di Internet.



2  
Abdalla pun mencari di Internet mengenai lowongan pekerjaan. Dan Abdalla terarahkan pada website Indomaret.



3  
Abdalla membuka website indomaret dan membuka laman Home, ia pun melihat tab career dan segera mengujungnya.



4  
Abdalla mengisi Form lamaran Kerja pada website Indomaret dan men-submitnya. abdalla pun bisa melihat Terms & Condition.



5  
Ratri merupakan pembisnis kios. Ia biasa membuka kios jualan tetapi ia ingin menambah bisnisnya lagi.



6  
Ratri pun mencari Informasi Secara Online di Internet mengenai lahan jualan.



7  
Ratri pun tertuju pada website Indomaret. Ia pun melihat Visi & misi Serta cara bermitra dengan Indomaret.



8  
Ratri mengisi form vi bermitra & buka lapak di website indomaret lalu mensubmitnya

### 3.3. Penerapan *Eight Golden Rules of Interface Design*

Tabel Penerapan *Eight Golden Rules of Interface Design*

#	Rules	Kondisi Sistem Saat Ini
1.	<b>Strive for Consistency</b> <i>Consistent sequences of actions should be required in similar situations; identical terminology should be used in prompts, menus, and help screens; and consistent color, layout, capitalization, fonts, and so on should be employed throughout.</i>	<p>Dari segi konsistensi, <i>layouting</i> dari website indomaret sudah cukup konsisten karena telah menggambarkan warna dasar dari perusahaan Indomaret yaitu warna biru pada setiap page yang ada, dari sisi font pada setiap <i>page</i> website juga sama, konten header, footer, dan menu screen dari website indomaret juga konsisten terdapat pada setiap <i>page</i> website indomaret sehingga memudahkan <i>user</i> untuk melakukan navigasi pada website Indomaret.</p>
2.	<b>Cater to Universal Usability – Enable frequent users to use shortcuts</b> <i>As the frequency of use increases, so do the user's desires to reduce the number of interactions and to increase the pace of interaction. Abbreviations, function keys, hidden commands, and macro facilities are very helpful to an expert user.</i>	<p>Website Indomaret saat ini memiliki tujuan hanya untuk menampilkan berita dan informasi seputar Indomaret, jadi setiap <i>page</i> yang ada tidak memiliki <i>deeper functionality</i> sehingga tidak dibutuhkan <i>shortcut</i> dalam website Indomaret.</p>
3.	<b>Offer Informative Feedback</b> <i>For every user action, there should be system feedback. For frequent and minor actions, the response can be modest, whereas for infrequent and major actions, the</i>	<p>Pada website indomaret, tidak ada mekanisme feedback yang diberikan. interaksi yang berjalan di website tersebut hanya berjalan satu arah, <i>user</i> hanya dapat melihat informasi yang ditampilkan oleh website indomaret tanpa mendapatkan</p>

	<i>response should be more substantial.</i>	feedback apapun dari website tersebut, tidak adanya fitur chat dengan admin, ataupun fitur komentar pada halaman berita di website Indomaret
4.	<b>Design Dialogs to yield Closure</b> <i>Sequences of actions should be organized into groups with a beginning, middle, and end. Informative feedback at the completion of a group of actions gives operators the satisfaction of accomplishment, a sense of relief, a signal to drop contingency plans from their minds, and an indicator to prepare for the next group of actions.</i>	Pada website Indomaret, <i>menu</i> pada bagian header website sudah memiliki <i>sub menu</i> yang dikelompokkan berdasarkan <i>base menu</i> sehingga memudahkan <i>user</i> untuk menjalankan proses yang bersifat sekuensial, contohnya ketika <i>user</i> mengklik menu MITRA, maka akan terdapat <i>sub menu</i> pemasok, penawaran properti & lokasi, sewa teras, pendaftaran atm, dan hubungi kami. Setelah <i>user</i> dapat melanjutkan aksinya untuk memilih opsi mitra yang ingin diakses, pada setiap opsi tersebut akan terdapat formulir yang nantinya dapat digunakan <i>user</i> untuk menggunakan jasa mitra
5.	<b>Prevent Errors</b> <i>As much as possible, design the system so the user cannot make a serious error. If an error is made, the system should be able to detect the error and offer simple, comprehensible mechanisms for handling the error.</i>	Pencegahan error pada website Indomaret sudah dilakukan, contohnya pada saat mengisi formulir, jika data formulir yang di tidak lengkap dan <i>user</i> meng- <i>submit</i> formulir tersebut, maka formulir tersebut akan gagal disubmit karena tidak terjadi <i>redirection</i> , namun tidak ada pesan error yang menyatakan formulir tersebut tidak lengkap, sehingga dapat memberikan kebingungan kepada <i>user</i> .
6.	<b>Permit Easy Reversal of Actions</b> <i>This feature relieves anxiety, since the user knows that errors can be undone; it thus encourages exploration of unfamiliar options. The units of reversibility may be a</i>	Karena aksi <i>post</i> dalam website ini hanyalah pada saat mengisi formulir, dan pada saat pengisian formulir gagal, tidak ada proses <i>reversal</i> untuk memperbaiki data yang salah sehingga <i>user</i> tidak dapat mengetahui bagian formulir mana yang diinput salah oleh <i>user</i> .

	<i>single action, a data entry, or a complete group of actions.</i>	
	<b>Support Internal Locus of Control</b> <i>Experienced operators strongly desire the sense that they are in charge of the system and that the system responds to their actions. Design the system to make users the initiators of actions rather than the responders.</i>	Pada <i>website</i> ini user hanya berperan sebagai responder karena <i>website</i> ini hanya menampilkan informasi-informasi seputar <i>website</i> Indomaret. <i>User</i> hanya berperan sebagai <i>initiator</i> pada saat melakukan submit form saja.
7.	<b>Reduce Short-Term Memory Load</b> <i>The limitation of human information processing in short-term memory requires that displays be kept simple, multiple page displays be consolidated, window-motion frequency be reduced, and sufficient training time be allotted for codes, mnemonics, and sequences of actions.</i>	Pada <i>website</i> ini pada <i>homepage</i> terdapat banyak sekali konten berbeda yang ditampilkan sehingga dapat menyulitkan <i>user</i> untuk mengingat informasi-informasi yang ada. Ditambah pewarnaan konten yang serupa membuat <i>user</i> kebingungan untuk membedakan informasi dari setiap konten yang ada. Ditambah pada setiap halaman <i>web</i>



## 4. Evaluasi Prototipe

### 4.1. Rancangan Pelaksanaan Evaluasi

#### 4.1.1 Tujuan

Tujuan dari *usability evaluation* ini adalah untuk mengetahui apakah *user/partisipan* dapat menggunakan fitur - fitur yang terdapat pada aplikasi website Indomaret dan untuk mengetahui apakah rekomendasi pembaharuan *website* Indomaret (*prototype website*) sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna nya. Selain itu, dengan adanya evaluasi dari partisipan, tim pengembang dapat meningkatkan lagi *website* yang telah dilakukan redesain sehingga hasilnya dapat lebih optimal.

#### 4.1.2 Partisipan

Partisipan atau *tester* untuk melakukan *testing* yang kami ambil dalam proses *testing* ini berjumlah 5 orang. Karakteristik dari para partisipan ini kami sesuaikan dengan *user persona* yang sebelumnya sudah kami buat. Partisipan yang kami ambil sebagai tester kami berdomisili di Jabodetabek.

#### 4.1.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan evaluasi, kelompok kami melakukan metode *Usability testing*, *Inquiry* dan Wawancara. Berikut merupakan penjelasan mengenai kedua metode tersebut:

- *Usability testing*

Metode ini digunakan untuk melakukan pengujian pada rancangan website yang telah kami lakukan redesain sebelumnya. Kami melakukan uji coba dengan beberapa *user/partisipan* yang belum pernah memakai *prototype* yang telah kami buat. Metode ini kami lakukan untuk melihat bagaimana *user* bereaksi terhadap berbagai pilihan yang telah kami sediakan

- *Inquiry*

Metode ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap rancangan website yang sudah ada maupun yang telah kami redesain . Dengan metode

*inquiry*, kami mendapatkan informasi tentang apa yang *user* sukai dan *user* tidak sukai. Selain itu juga kami mendapatkan informasi mengenai kebutuhan *user* dan pemahaman *user* dalam mengakses website ini.

- *Wawancara*

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi-informasi yang tidak dapat diperoleh dengan metode-metode sebelumnya seperti kritik, komentar, dan saran dari pengalaman yang partisipan rasakan dalam percobaan *prototype* yang telah dibuat.

Adapun dalam melakukan *usability evaluation*, terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu:

1. Menentukan tujuan *usability evaluation*
2. Mempersiapkan fitur yang menjadi poin penting untuk dilakukan *usability evaluation*
3. Mempersiapkan pertanyaan/ skenario untuk mendapatkan data perilaku pengguna dalam menggunakan poin penting tersebut
4. Mencari responden dengan kualifikasi tertentu sesuai dengan kriteria partisipan yang telah ditetapkan sebelumnya.
5. Menyerahkan kuisioner untuk diisi oleh responden / mengamati responden dalam menjalankan skenario yang telah ditetapkan
6. Mengumpulkan data isian
7. Melakukan pemetaan dan analisis
8. Presentasi hasil

#### **4.1.4 Instrumen dan *Tools***

Instrumen yang digunakan untuk melakukan *usability evaluation* adalah Laptop untuk mengisi kuesioner dan mencatat hal apa saja yang dilakukan oleh partisipan. Kami membuat 2 buah kuisisioner yang akan diberikan untuk evaluasi website indomaret dengan mock up yang telah kami buat. Berikut adalah *link* dari kuesioner yang telah kami buat. Kami menggunakan *Google Form* untuk membuat kuesioner tersebut.

<http://bit.ly/UEIndomaretLama>

<http://bit.ly/UEIndomaretBaru>

Terdapat beberapa 4 buah *task* yang akan kami berikan kepada partisipan yaitu :

1. Mengakses halaman berita

**Scenario 1**

Partisipan ingin mengakses halaman berita yang mengenai pencapaian dari Indomaret.

**Scenario 2**

Partisipan ingin membagikan artikel yang menurut dirinya menarik untuk dibagikan kepada teman-temannya di sosial media Facebook.

**Scenario 3**

Partisipan ingin memberikan komentar terkait artikel yang menurutnya menarik.

2. Mengontak Indomaret

**Scenario 1**

Partisipan ingin mengakses halaman kontak indomaret untuk menyampaikan *concern*-nya terkait layanan indomaret.

**Scenario 2**

Partisipan mengisi form kontak indomaret dan menuliskan *concern*-nya

3. Mengisi form kerjasama

**Scenario 1**

Partisipan ingin melakukan kerjasama dengan pihak indomaret dengan mengakses form pendaftaran



## **Scenario 2**

Partisipan memilih form pendaftaran yang diinginkan dan mengisi data yang dibutuhkan dari partisipan.

### **4. Melihat Testimoni**

## **Scenario 1**

Partisipan ingin mengetahui testimoni dari setiap kerjasama yang telah dilakukan oleh Indomaret dengan cara mengakses halaman testimoni

## **Scenario**

Partisipan memilih salah satu testimoni yang telah dibuat oleh pembuat testimoni.

Pertanyaan interview

### **Interview task 1**

- Bagaimana pendapat anda mengenai proses *surfing* berita di website Indomaret?
- Apakah ada kesulitan yang dialami dalam mengakses halaman berita?
- Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman berita?
- Hal apa saja yang menurut anda menarik di halaman berita?
- Bagaimana tanggapan anda mengenai fitur komentar di halaman berita, apakah berguna?

### **Interview task 2**

- Apakah ada kesulitan ketika ingin mengakses halaman kontak indomaret?
- Apakah penyampaian pesan lebih mudah dilakukan?

### **Interview task 3**

- Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan form pendaftaran?
- Apakah ada kesulitan saat pengisian form?
- Apakah notifikasi pada akhir pengisian form membantu anda?

### **Interview task 4**

- Bagaimana pendapat anda mengenai halaman testimoni indomaret?

- Apakah halaman testimoni sudah cukup informatif?
- Apakah ada kesulitan dalam mengakses halaman testimoni?

## 4.2. Hasil Evaluasi

### 4.2.1 Partisipan Evaluasi

Dalam proses evaluasi ini, kami melakukan *testing* pada lima partisipan. Berikut merupakan tabel karakteristik dari partisipan-partisipan yang telah mengikuti *usability evaluation* dari produk hasil redesain website Indomaret.

Tabel 1. Ringkasan Karakteristik Partisipan *Usability Evaluation*

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Instansi	Frekuensi mengakses website indomaret	Karakteristik pengguna
1	Doni	26	Pengangguran	-	Jarang	Sedang mencari pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya, hidup sendiri di Jakarta.
2	Randy	20	Mahasiswa	Institut Teknologi Bandung	Jarang	Mahasiswa yang tinggal di Depok, suka mencari informasi mengenai promo-promo di supermarket untuk mendapatkan harga termurah.
3	Dewi	25	Pengusaha		Kadang-kadang	Merupakan seorang pengusaha yang sedang ingin mencari mitra

						kerjasama untuk meng- <i>expand</i> usahanya. Berdomisili di Bekasi.
4	Jelita	20	Pengusaha	Universitas Indonesia	Kadang-kadang	Sedang mencari mitra untuk usahanya. Berdomisili di Bogor.
5	Ghea	20	Mahasiswa	Universitas Indonesia	Jarang	Mahasiswa yang tinggal di daerah Depok dekat dengan kampusnya. Suka berbelanja di Indomaret

#### 4.2.2 Hasil Penyelesaian Partisipan Evaluasi

Dalam proses mengambil data untuk evaluasi, kami meminta para partisipan untuk menjalankan empat *task* yang sudah kami sediakan. Setelah menyelesaikan keempat *task* tersebut, kami menanyakan bagaimana pendapat mereka mengenai *tasks* tersebut. Berikut merupakan tabel ringkasan penyelesaian *task* oleh partisipan.

Tabel 2. Ringkasan Penyelesaian *Task* Oleh Partisipan

# ID Subyek	<i>Task 1</i>	<i>Task 2</i>	<i>Task 3</i>	<i>Task 4</i>
1.Doni	Mudah	Mudah	Mudah	Agak Sulit
2.Randy	Mudah	Mudah	Agak Sulit	Agak Sulit
3.Dewi	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah
4. Jelita	Mudah	Mudah	Mudah	Agak Sulit

5. Ghea	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah
---------	-------	-------	-------	-------

Keterangan:

**Mudah:** Partisipan berhasil menyelesaikan *task* yang diberikan dengan mudah tanpa ada kesulitan.

**Agak sulit:** Partisipan sedikit mengalami frustrasi atau agak lama menyelesaikan *task* yang diberikan, namun berhasil menyelesaikannya.

**Cukup sulit:** Partisipan mengalami kesulitan atau frustrasi ketika menyelesaikan *task* yang diberikan, namun berhasil menyelesaikan tugas dengan sedikit arahan dari fasilitator.

**Sangat sulit:** Partisipan mengalami kesulitan sehingga tidak berhasil menyelesaikan *task* yang diberikan.

#### 4.2.3 Isu dan Rekomendasi

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, para partisipan memiliki beberapa isu yang mereka temukan dan juga rekomendasi. Berikut isu dan rekomendasi partisipan berdasarkan *tasks*:

##### - Tampilan halaman berita

Temuan 1:

Partisipan umumnya merasa mudah dalam melakukan akses ke dalam halaman berita. Namun begitu, beberapa partisipan merasa tidak tertarik dengan adanya kolom berita tentang Indomaret di bagian halaman depan. Perlu adanya penyesuaian cara menampilkan berita pada halaman depan sehingga tidak membuat pengguna terganggu, namun tetap dapat memberikan portal informasi berita pada halaman depan.



## Temuan 2:


Partisipan umumnya merasa informasi yang diberikan pada halaman Indomaret mudah untuk diakses. Meski begitu, sebagian besar dari mereka merasa butuh informasi berupa tanggal pembuatan artikel. Dengan begitu, mereka dapat memiliki informasi terkait berita terbaru dan berita lama, serta dapat melihat seberapa aktifnya *website* Indomaret berjalan.



Gambar 1. Bagian *header* artikel yang tidak memiliki tanggal pembuatan

### Temuan 3:

Partisipan umumnya memahami informasi yang ada di halaman berita, namun partisipan merasa terganggu dengan tidak adanya batasan antara paragraf artikel dengan fitur komentar yang terletak pada bagian bawah halaman.



The screenshot shows a news article layout on a light blue background. At the top right is a red Google+ icon. The article text is a block of Lorem Ipsum. Below the text is a section titled 'Komentar' (Comments). It contains a text input field labeled 'Nama' (Name), a larger text area labeled 'Komentar..' (Comment..), and a blue 'Kirim' (Send) button. Below the form is a user profile for 'Enrico Jano' with a circular profile picture and the comment text 'Keren banget!!, semoga sukses Indomaret!'.

Gambar 2. Gap antara paragraf berita dengan komentar

Tabel 3. Rekomendasi Halaman Beranda

Fakta Pendukung	Rekomendasi/ Komentar
"Tampilan berita di halaman apapun, tidak terdapat tanggalnya. Cukup sulit menentukan apakah berita ini merupakan berita yang <i>up-to-date</i> atau sudah lama."	"Perlu penambahan informasi penting seperti tanggal dan waktu berita terbit, serta siapa penerbitnya (administrator, head of sales, etc)"

“Agak sulit untuk baca artikelnya, soalnya dibagian bawah terlalu deket sama fitur komentar”	“Memberikan batasan yang jelas antara paragraf artikel dengan fitur komentar”
“Tab berita engga terlalu menarik kalau ditaruh di <i>navigation bar</i> ”	“Memindahkan letak navigasi berita ke bagian yang tidak terlalu menonjol seperti di bagian <i>footer</i> ”

#### - Melakukan Kontak Indomaret

##### Temuan 1:

Partisipan umumnya merasa mudah untuk melakukan kontak pihak Indomaret. Meski begitu, mereka merasa tidak mendapat kepastian terkait pesan yang mereka kirimkan. Perlu ada semacam notifikasi kepada pengirim pesan berupa email, serta pesan sukses yang menunjukkan bahwa pesan mereka akan dibalas dalam waktu beberapa lama melalui informasi kontak (misalnya email) yang mereka cantumkan.

Tabel 4. Rekomendasi *Task* :Melakukan Kontak Indomaret

Fakta Pendukung	Rekomendasi/ Komentar
-----------------	-----------------------

“Saya merasa khawatir apakah Indomaret benar-benar membaca pesan yang saya kirimkan? Jika iya, kemana Indomaret akan membalas pesan saya?”	“Perlu adanya jawaban konfirmasi dari pihak Indomaret untuk memastikan pengguna bahwa pesannya sudah dibaca. Pada halaman kontak juga perlu ditegaskan bahwa pesannya sudah terkirim dan akan segera dibalas oleh pihak Indomaret dan informasi estimasi pesan tersebut dibalas”
“Saya tidak yakin, kemana kah Indomaret akan membalas pesan saya? Apakah terdapat semacam halaman inbox? Jika iya, saya tidak berhasil menemukannya.”	“Perlu adanya penegasan informasi bahwa pesan yang pengguna kirimkan akan dibalas melalui email atau kontak yang pengguna cantumkan pada isian kontak.”

#### - Melakukan Pendaftaran Mitra Indomaret

##### Temuan 1:

Partisipan dapat menemukan form kerjasama dengan mudah. Validasi terhadap kelengkapan form juga sudah baik, sehingga partisipan mengetahui apabila ada yang belum diisi atau tidak sesuai dengan format yang telah ditentukan.

##### Temuan 2:

Partisipan umumnya merasa tidak mendapat informasi kepastian terkait pendaftaran mereka setelah mereka mengisi Form pendaftaran. Sedikit informasi bahwa pendaftaran akan diproses dalam kurun waktu tertentu, serta informasi kemana Indomaret akan melakukan konfirmasi pendaftaran sangat penting untuk ditambahkan.



Indomaret 1500-580

Home Waralaba Korporat Mitra Berita

**FORM KERJASAMA MITRA**

Penawaran Lokasi & Properti Sewa Teras Waralaba Kerjasama ATM

Form Penawaran Lokasi & Properti

**TERMS AND CONDITIONS**

Penawaran Berhasil Dikirim

☐ Dengan ini saya n... adalah benar

Back Page 3 / 3

Kirim Penawaran

Indomaret 1500-580

Home Waralaba Korporat Mitra Berita

**FORM KERJASAMA MITRA**

Penawaran Lokasi & Properti Sewa Teras Waralaba Kerjasama ATM

Form Penawaran Lokasi & Properti

**TERMS AND CONDITIONS**

Penawaran Tidak Berhasil Dikirim

Mohon periksa kembali form pengisian data

☐ Dengan ini saya n... adalah benar

Back Page 3 / 3

Kirim Penawaran

Tabel 5. Rekomendasi Task : Melakukan Pendaftaran Mitra Indomaret

Fakta Pendukung	Rekomendasi/ Komentar
"Saya merasa nyaman menggunakan form kerja sama kali ini. Semua form kerja sama dikumpulkan menjadi satu portal sehingga saya tidak perlu pusing mencari keberadaan form tertentu."	"Menurut saya akan lebih baik jika setiap diberikan logo yang merepresentasikan tujuan pengisian dari form sehingga akan lebih mudah mengertinya dan lebih menambah estetika"
"Saya merasa mendapat pesan error yang menunjukkan jika ada isian yang salah, hal ini membuat saya lebih mantap dalam melakukan submit pendaftaran karena saya menjadi yakin data yang saya masukkan sudah di validasi terlebih dahulu oleh sistem."	"Menurut saya, jika ditambahkan informasi mengenai letak kesalahan saya/ langsung diarahkan oleh letak kesalahan pengisian form membuat form menjadi lebih baik dan lebih membuat saya mudah mengerti kesalahan saya."
"Saya merasa tidak mendapat kepastian terkait dimana saya bisa lihat status pendaftaran saya"	"Perlu ada pesan konfirmasi bahwa pendaftaran pengguna sukses dan akan di proses dalam kurun waktu tertentu, serta informasi kemana Indomaret akan memberikan jawaban."

#### - **Melihat testimoni**

##### Temuan 1:

Partisipan merasa pada bagian melihat testimoni, kurang terdapat penjelasan mengenai testimoni-testimoni ini diurutkan berdasarkan apa saja. Akan sangat baik apabila pada halaman ini ditambahkan informasi mengenai berdasarkan apa saja testimoni ini diurutkan.

# TESTIMONI PEMASOK



JUDUL  
19/2/2017



JUDUL  
19/2/2017



JUDUL  
19/2/2017



JUDUL  
19/2/2017



Gambar: Fitur Testimoni Pemasok

Tabel 6. Rekomendasi Task : *Melihat testimoni*

Fakta Pendukung	Rekomendasi/ Komentar`
“Saya merasa bagian testimoni ini kurang menunjukkan testimoni yang masuk dan ditampilkan diurutkan berdasarkan apa. Apakah dari tanggal dipostnya testimoni tersebut? Kalaupun iya, apakah dari yang terbaru atau dari yang paling lama?”	“Saran saja sih, menurut saya lebih baik ada pilihan ‘sort by’ misalnya dari <i>latest added</i> gitu. Biar jelas kalo misalnya ada yang mau liat testimoni terbaru.”

## 5. Penutup

Berdasarkan kajian mengenai redesain *website* Indomaret yang kami lakukan dan penjelasan yang sudah kami jabarkan diatas, maka kami mempunyai kesimpulan dan saran untuk redesain website Indomaret. Berikut akan kami jelaskan kesimpulan dan saran kami.

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan kelompok kami, dapat disimpulkan bahwa proses redesain *website* Indomaret dimulai dari perumusan masalah yang terdapat di dalam *website* Indomaret, lalu kami melakukan wawancara yang nantinya hasil dari wawancara tersebut akan digunakan untuk membangun persona dari pengguna *website* tersebut. Persona yang telah dibuat dapat memberikan empati kepada kami selama proses redesain *website* berjalan. Setelah desain yang baru selesai dibuat, maka kami akan melakukan *usability testing* kepada partisipan yang bersedia menjadi objek penelitian kami. Dari hasil *usability testing* tersebut kami akan mendapatkan *insight* mengenai desain yang telah kami kembangkan.

### 5.2. Saran

Saran dari kami dalam pengembangan website Indomaret ini agar menggunakan *eight golden rule* dalam proses redesain *website* serta memperhatikan persona para target pengguna sehingga bisa menghasilkan suatu *website* yang sesuai dengan keinginan target pengguna nya, serta bisa menyesuaikan dengan perilaku pengguna yang nantinya bisa memuaskan target pengguna *website* Indomaret.

## Daftar Pustaka

1. Scenario &  
Persona: <https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-1/>
2. Persona: <https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-2/>
3. Understanding Your Users: Developing Persona (slidedeck), Shlomo Goltz: <http://www.slideshare.net/TheConartist/what-are-personas-and-how-to-use-them-a-presentation-by-shlomo-goltz>

## Lampiran