

## **EVALUASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* PUSTAKAWAN *GANECA DIGITAL* MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN *THINK ALOUD***

**I Made Agus Oka Gunawan, I Made Agus Widiana Putra, Kadek Laksmi Damayanthi**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tabanan, Bali, Indonesia

Email: agusokagunawan@gmail.com, imadeagusclass@gmail.com,  
deklaksmi2016@gmail.com

### **Abstrak**

Ganeca Digital merupakan aplikasi perpustakaan digital yang dikembangkan berbasis *website* dan aplikasi *mobile*. Pada 2 tahun berjalannya layanan aplikasi Ganeca Digital ini, masih terdapat pengguna yang mengeluhkan penggunaan Ganeca Digital, salah satunya adalah dari halaman pustakawan. Sehingga perlu dilakukan evaluasi lanjutan untuk mendapatkan rekomendasi pengembangan Ganeca Digital. Salah satu metode evaluasi berbasis pengguna yang dapat digunakan adalah evaluasi *usability*. Berdasarkan kajian yang dilakukan, akan dikombinasikan teknik *User Experience Questionnaire* dan *Think Aloud* dalam melakukan evaluasi berbasis pengguna. *User Experience Questionnaire* (UEQ) mencakup enam aspek dengan 26 butir pernyataan. Analisis data UEQ dilakukan dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tool dengan membandingkan nilai setiap aspek dengan kumpulan data produk yang tersedia. Pada UEQ akan dilibatkan 20 responden untuk mendapatkan nilai kepuasan pengguna. Evaluasi *Think Aloud* melibatkan 10 responden berdasarkan hasil UEQ. Pada penelitian ini digunakan 25 skenario tugas yang disesuaikan dengan fungsional yang ada. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek daya tarik, ketepatan, stimulasi dan kebaruan termasuk kategori sangat baik. Hasil analisis menunjukkan prioritas perbaikan dapat difokuskan pada aspek kejelasan yang termasuk kategori diatas rata-rata dan aspek efisiensi yang termasuk kategori baik. Adapun nilai rata-rata setiap aspek adalah sebagai berikut: aspek daya tarik sebesar 1,77; aspek kejelasan sebesar 1,39; aspek efisiensi sebesar 1,65; aspek ketepatan sebesar 1,84; aspek stimulasi sebesar 1,86 dan aspek kebaruan sebesar 1,54. Hasil evaluasi *Think Aloud* berhasil memperoleh 10 permasalahan yang dikemukakan responden. Pengembangan untuk penelitian selanjutnya, dapat digunakan teknik *Performance Measurement* untuk membandingkan hasil evaluasi antara pakar dan pengguna aplikasi.

**Kata Kunci:** evaluasi; *usability*; *user experience*; kuesioner; *think aloud*.

### **Abstract**

*Ganeca Digital is a digital library application developed based on websites and mobile applications. In the 2 years since the Ganeca Digital application service has been running, there are still users who complain about using Ganeca Digital, one*

*of which is from the librarian's page. So it is necessary to carry out a further evaluation to obtain recommendations for the development of Ganeca Digital. One of the user-based evaluation methods that can be used in usability evaluation. Based on the study conducted, the User Experience Questionnaire and Think Aloud techniques will be combined in conducting user-based evaluations. The User Experience Questionnaire (UEQ) covers six aspects with 26 statements. UEQ data analysis was carried out using the UEQ Data Analysis Tool by comparing the value of each aspect with the available product data set. In UEQ, 20 respondents will be involved to get user satisfaction scores. The Think Aloud evaluation involved 10 respondents based on the UEQ results. In this study, 25 task scenarios were used that were adapted to existing functionalities. The results of the analysis show that the aspects of attractiveness, accuracy, stimulation, and novelty are in the excellent category. The results show that improvement priorities can be focused on aspects of perspicuity which are included in the above-average category and aspects of efficiency which are included in the good category. The average value of each aspect is as follows: attractiveness 1.77; perspicuity 1.39; efficiency 1.65; accuracy 1.84; stimulation 1.86 and novelty 1.54. The results of the Think Aloud evaluation succeeded in obtaining 10 problems raised by the respondents. For further research, Performance Measurement can be used to compare the evaluation between experts and end-users.*

**Keywords:** *evaluation; usability; user experience; questionnaire; think aloud.*

## **Pendahuluan**

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak layanan dan produk dihasilkan untuk mendukung tercapainya tujuan seorang individu. Layanan dan produk ini dapat berupa aplikasi berbasis *website*, *desktop* atau *mobile*. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan dikembangkannya aplikasi Ganeca Digital. Ganeca Digital merupakan aplikasi perpustakaan digital yang dikembangkan berbasis *website* dan aplikasi *mobile*. Pada Ganeca Digital, terdapat beberapa level akses pengguna, yaitu halaman pustakawan dan pengguna. Pengguna dapat melakukan proses peminjaman buku pada suatu perpustakaan secara digital, dimana pengelolaan perpustakaan dilakukan oleh pustakawan. Saat ini terdapat 100 ribu pengguna aplikasi dengan 700 perpustakaan yang dikelola oleh pustakawan.

Pada 2 tahun berjalannya layanan aplikasi Ganeca Digital ini, masih terdapat pengguna yang mengeluhkan penggunaan aplikasi *mobile* berdasarkan *review* yang diberikan di *Google Playstore*. Masukan yang diberikan oleh pengguna aplikasi *mobile* dianalisis untuk melakukan perbaikan aplikasi *mobile*. Permasalahan yang perlu dilakukan perbaikan tidak hanya dari aplikasi *mobile*, namun juga dari halaman *website* pustakawan. Selama berjalan, para pustakawan melakukan komunikasi menggunakan *whatsapp* sehingga data-data perbaikan yang dilakukan kadang terlewat atau tertumpuk dengan *chat* lain. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan *feedback* yang lebih baik dari pustakawan, perlu dilakukan evaluasi pada halaman *website* pustakawan yang melibatkan pustakawan langsung.

Evaluasi *usability* merupakan salah satu metode evaluasi yang dapat digunakan dalam melakukan menilai kebermanfaatan (*usability*) sebuah produk (Paramitha, 2018). Pada evaluasi ini, dilakukan penilaian terkait seberapa baik dan puas pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau layanan. Evaluasi ini dapat dikategorikan menjadi 3 kategori, yaitu *inspection*, *testing* dan *inquiry* (Gupta, 2015). Setiap kategori memiliki teknik-teknik tersendiri dalam melakukan evaluasi. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, evaluasi dilakukan berbasis pengguna yaitu pustakawan Ganeca Digital. Sehingga pada penelitian ini digunakan teknik evaluasi dari kategori *testing* dan *inquiry*.

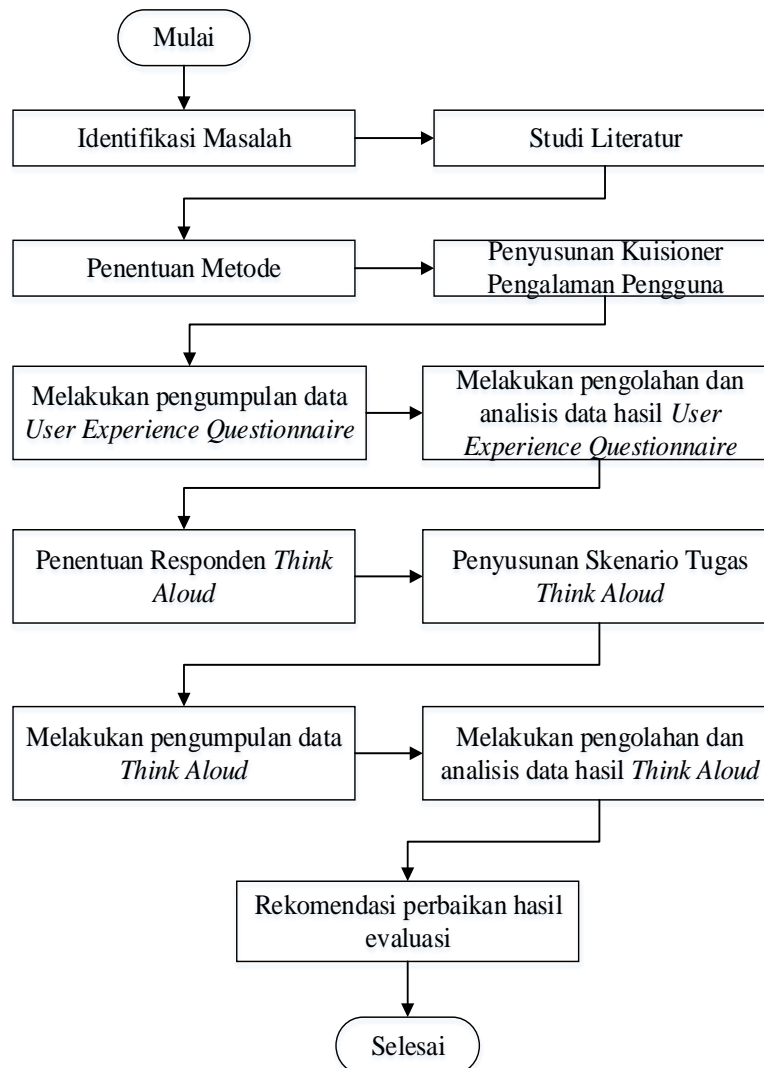
*Usability testing* digunakan untuk mengobservasi pengguna saat berinteraksi dengan sistem, sedangkan *inquiry* digunakan untuk memperoleh data dalam mengetahui kepuasan pengguna (Tantri Fajarini, 2020). Evaluasi *inquiry* memiliki beberapa teknik evaluasi, salah satunya adalah Questionnaire (Putri Ambarwati, 2021). *User Experience Questionnaire* merupakan salah satu jenis kuesioner yang mampu memberikan gambaran aspek kebermanfaatan hingga pengalaman pengguna (Dewi, 2020). *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari 26 butir pernyataan berdasarkan 6 aspek pengalaman pengguna (Wijaya, 2021). Adapun 6 aspek tersebut, diantaranya daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan (Schrepp, 2019). Penerapan UEQ biasanya dibutuhkan waktu selama 3 – 5 menit untuk membaca dan menyelesaikan kuesioner (Santoso, 2016). Keunggulan lainnya dari UEQ adalah dapat diakses secara gratis dan tersedia dalam versi Bahasa Indonesia (Mochammad Aldi Kushendriawan, 2021). Analisis data UEQ dilakukan dengan menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* dengan membandingkan nilai setiap aspek dengan kumpulan data produk yang tersedia (Schrepp, 2017).

Evaluasi *testing* memiliki beberapa teknik evaluasi, salah satunya adalah *Think Aloud* (Astuti, 2017). Teknik ini memungkinkan responden yang merupakan pengguna dari suatu produk untuk menceritakan hal-hal yang dipikirkan saat menggunakan produk tersebut (Roni, 2018). Teknik ini memerlukan beberapa skenario yang harus dikerjakan oleh setiap responden (Hendradewa, 2017). Pada penelitian sebelumnya, 2 teknik ini dapat dikombinasikan untuk memaksimalkan hasil evaluasi yang dilakukan (Indrawan, 2020). Penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa tahapan *testing* dilakukan terlebih dahulu, untuk selanjutnya dilakukan tahapan *inquiry*. Pada penelitian ini, tahapan penelitian akan dilakukan dengan diawali tahapan *inquiry* kemudian dilanjutkan tahapan *testing*.

Berdasarkan pemaparan di atas, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan masukan terkait perbaikan *website* pustakawan adalah dengan melakukan evaluasi *usability*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Evaluasi *Usability* Pada *Website* Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan *User Experience Questionnaire* Dan *Think Aloud*”. Penelitian ini diharapkan menghasilkan tingkat kepuasan pengguna berdasarkan hasil UEQ disertai masukan-masukan perbaikan berdasarkan hasil teknik *Think Aloud*.

## Metode Penelitian

Penelitian Evaluasi *Usability* Pada *Website* Pustakawan Ganeca Digital ini adalah penelitian berbasis pengguna dengan menggunakan metode deskriptif analitis. Metode berupaya menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap untuk menjelaskan apa yang ada saat ini (Indriyani, 2017). Penelitian ini menganalisis secara deskriptif mengenai penggunaan *Website* Pustakawan Ganeca Digital berdasarkan aspek *usability*-nya. Tahapan penelitian yang dilakukan digambarkan dengan diagram alir penelitian, seperti ditunjukkan pada pada Gambar 1.



**Gambar 1**  
**Diagram Alir Penelitian**

Analisis awal dilakukan terkait identifikasi masalah dengan studi literatur. Berdasarkan studi literatur, didapatkan bahwa evaluasi dilakukan dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* dan *Think Aloud*. Pada tahap awal, akan dilakukan pengumpulan data kepuasan pengguna dalam penggunaan halaman Pustakawan. Kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner pengalaman pengguna berbasis Bahasa

Indonesia dengan disertai pernyataan tambahan untuk memperjelas (Hinderks, 2019), salah butirnya seperti ditunjukkan Gambar 2.

		1	2	3	4	5	6	7	
Produk ini dapat dipahami	tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami

**Gambar 2**  
**Butir Kuesioner**

Penggunaan 20-30 responden pada evaluasi kepuasan pengguna sudah dapat memberikan hasil yang baik dan stabil (Schrepp, 2017). Sehingga pada penelitian ini, tahap awal akan memilih 20 responden dari 700 pustakawan yang ada di Ganeca Digital. Hasil kuesioner yang telah diisi oleh pengguna, selanjutnya dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Analisis UEQ dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek yang diberikan oleh setiap responden pada 26 butir pernyataan. Hasil UEQ dilakukan uji *benchmark* dan akan diinterpretasikan sesuai dengan

Tabel 1 berikut (Schrepp, 2017).

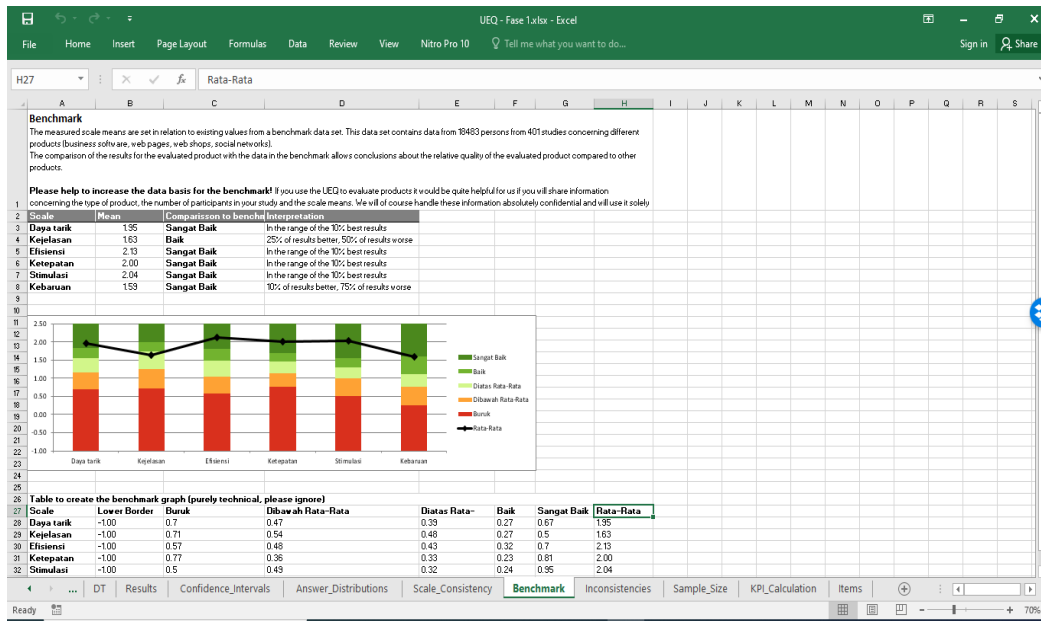
**Tabel 1**  
**Rentang *Benchmark***

Aspek	Kategori				
	Sangat Baik	Baik	Diatas Rata-Rata	Dibawah Rata-Rata	Buruk
Daya Tarik	$\geq 1.75$	$\geq 1.52$ $< 1.75$	$\geq 1.17$ $< 1.52$	$\geq 0.7$ $< 1.17$	$< 0.7$
Kejelasan	$\geq 1.9$	$\geq 1.56$ $< 1.9$	$\geq 1.08$ $< 1.56$	$\geq 0.64$ $< 1.08$	$< 0.64$
Efisiensi	$\geq 1.78$	$\geq 1.47$ $< 1.78$	$\geq 0.98$ $< 1.47$	$\geq 0.54$ $< 0.98$	$< 0.54$
Ketepatan	$\geq 1.65$	$\geq 1.48$ $< 1.65$	$\geq 1.14$ $< 1.48$	$\geq 0.78$ $< 1.14$	$< 0.78$
Stimulasi	$\geq 1.55$	$\geq 1.31$ $< 1.55$	$\geq 0.99$ $< 1.31$	$\geq 0.5$ $< 0.99$	$< 0.5$
Kebaruan	$\geq 1.4$	$\geq 1.05$ $< 1.4$	$\geq 0.71$ $< 1.05$	$\geq 0.3$ $< 0.71$	$< 0.3$

Interpretasi dari masing-masing rentang *benchmark* adalah sebagai berikut (Nurdin, 2020).

- Sangat Baik: termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
- Baik: 10% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.
- Diatas Rata-Rata: 25% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.
- Dibawah Rata-Rata: 50% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.
- Buruk: termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

Contoh hasil pengolahan data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3**  
**Contoh Hasil Pengolahan Data**

Berdasarkan hasil kepuasan pengguna, selanjutnya akan dipilih responden untuk evaluasi *Think Aloud*. Penggunaan *Think Aloud* memerlukan 8 sampai 10 orang responden yang merupakan pengguna sistem, dimana jumlah tersebut sudah cukup untuk memahami perilaku pengguna dalam melakukan sejumlah skenario tugas yang diberikan (Pratama, 2019). Penyusunan skenario tugas disesuaikan dengan fungsional yang ada pada halaman *website* pustakawan. Pada penelitian ini, ada 25 skenario tugas yang disesuaikan dengan fungsionalnya.

Tabel 2 menunjukkan beberapa skenario tugas yang akan dilakukan oleh tiap responden.

**Tabel 2**  
**Contoh Skenario Tugas**

No	Fungsional	Tugas
1	Hak Akses	1. Silahkan login ke dalam halaman pustakawan dengan menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i> Anda
2	Profil	1. Silahkan akses halaman profil, lalu lakukan perubahan logo perpustakaan Anda. 2. Anda ingin merubah <i>password</i> Anda, silahkan ubah <i>password</i> Anda saat ini. 3. Ubah status perpustakaan Anda menjadi <i>private</i> .
3	Buku	1. Tambahkan kategori baru dengan nama Teknologi. 2. Cari data penerbit Ganeca Digital. 3. Tambahkan 1 file buku baru pada menu Media

Pada *Think Aloud*, responden akan diberikan kesempatan untuk menceritakan apa yang dipikirkan pada saat mengerjakan setiap tugas, seperti permasalahan atau masukan dalam memperbaiki *website*. Setiap permasalahan atau masukan tersebut akan dicatat untuk selanjutnya dirangkum untuk mendapatkan kesimpulan akhir dari permasalahan dan masukan dari semua responden. Rekomendasi akhir dalam penelitian ini adalah daftar rekomendasi perbaikan dari *Website* Pustakawan Ganeca Digital. Rekomendasi perbaikan yang didapatkan berdasarkan evaluasi yang dilakukan akan divalidasi dengan tim dari Ganeca Digital.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil evaluasi UEQ dilakukan oleh 20 responden. Hasil rekapitulasi nilai setiap butir pernyataan dalam kuesioner dapat dilihat pada

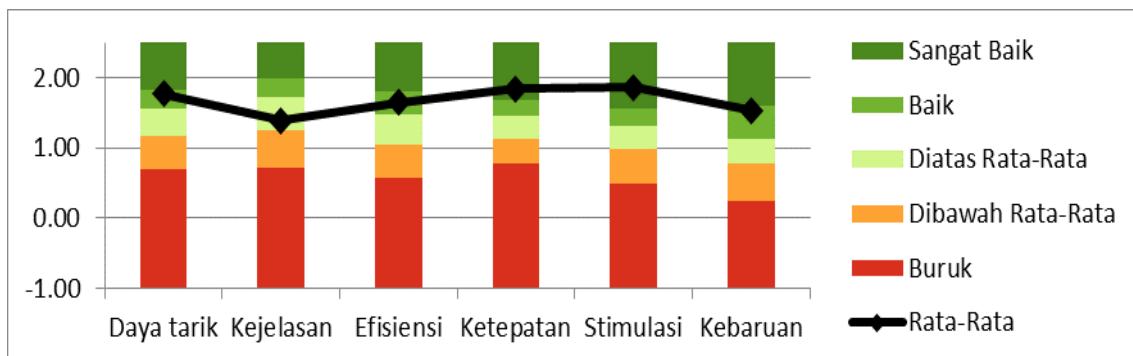
Tabel 3. Hasil rekapitulasi tersebut selanjutnya diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool*. Tahap awal pengolahan data dilakukan dari transformasi data awal. Tahap selanjutnya, data diolah untuk mencari nilai rata-rata masing-masing aspek pengalaman pengguna.

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Nilai Setiap Butir Pernyataan Dalam Kuesioner**

Responden	Butir Pernyataan															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
R01	3	5	1	2	1	6	6	7	1	1	7	1	5			
R02	5	6	3	3	2	5	5	5	1	2	5	2	5			
R03	6	5	1	2	2	6	6	7	2	2	6	1	6			
R04	4	4	5	2	1	3	7	6	1	2	6	3	4			
R05	4	3	2	2	1	7	7	3	1	1	7	1	6			
R06	5	6	3	2	1	4	5	4	6	4	4	2	3			
R07	4	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5	5	4			
R08	4	6	4	2	6	5	6	5	2	5	5	2	5			
R09	7	7	1	1	1	7	4	6	1	1	1	1	5			
R10	7	7	1	2	3	5	7	3	2	2	7	1	6			
R11	5	5	4	1	1	6	5	6	1	2	7	1	3			
R12	7	6	2	2	1	6	6	6	2	2	6	2	3			
R13	7	7	2	2	2	7	7	6	1	1	5	2	5			
R14	6	7	6	1	1	6	7	7	2	2	4	1	5			
R15	5	5	6	4	1	3	5	5	2	2	7	3	2			
R16	7	7	2	2	2	6	6	6	1	2	7	1	6			
R17	6	7	2	2	1	7	3	6	2	1	3	1	3			
R18	5	6	6	2	1	5	6	5	1	3	7	2	6			
R19	5	5	3	3	3	5	5	5	3	3	5	3	5			
R20	6	6	2	2	1	6	5	5	2	3	6	1	4			
Responden	Butir Pernyataan															
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26			
R01	6	6	7	1	1	1	6	1	3	1	2	2	6			
R02	5	6	6	2	2	2	6	3	5	1	1	2	5			
R03	6	6	6	1	1	1	6	2	5	1	1	1	7			

<b>R04</b>	5	6	7	2	3	2	7	5	6	2	3	1	7
<b>R05</b>	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
<b>R06</b>	4	6	4	2	4	3	4	5	5	3	2	3	2
<b>R07</b>	5	5	5	2	2	3	5	4	3	6	6	6	6
<b>R08</b>	5	2	6	4	2	3	6	3	3	3	3	2	3
<b>R09</b>	7	7	6	2	1	1	5	1	5	1	1	1	7
<b>R10</b>	6	7	7	1	1	1	7	3	4	1	1	2	7
<b>R11</b>	6	6	5	1	1	1	5	2	6	2	2	2	7
<b>R12</b>	5	6	7	2	2	2	3	2	7	2	2	1	7
<b>R13</b>	7	4	4	1	2	2	6	2	6	2	2	1	7
<b>R14</b>	6	7	6	2	1	1	7	2	6	1	2	2	7
<b>R15</b>	5	6	5	1	3	3	5	5	4	1	3	3	4
<b>R16</b>	6	7	7	1	1	1	4	1	7	1	2	1	7
<b>R17</b>	7	7	4	1	2	2	6	1	5	1	2	2	7
<b>R18</b>	3	5	5	2	1	2	3	2	6	7	2	2	1
<b>R19</b>	5	3	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
<b>R20</b>	4	5	6	2	2	2	6	3	5	2	4	2	7

Hasil dari UEQ juga dibandingkan pada *benchmark* seperti ditunjukkan Gambar 4. Pada UEQ *Data Analysis Tool* rata – rata nilai dari masing – masing aspek sudah dihubungkan dengan kumpulan data yang ada pada *benchmark*.



**Gambar 4**  
**Grafik Perbandingan Benchmark**

Hasil perbandingan rata-rata aspek pengalaman pengguna pada *benchmark* ditunjukkan pada Tabel 4.

**Tabel 4**  
**Hasil Benchmark SIsKA**

Aspek	Rata-Rata	Perbandingan Pada Benchmark
Daya tarik	1.77	Sangat Baik
Kejelasan	1.39	Diatas Rata-Rata
Efisiensi	1.65	Baik
Ketepatan	1.84	Sangat Baik
Stimulasi	1.86	Sangat Baik
Kebaruan	1.54	Sangat Baik



Berdasarkan data pada tabel 4, didapatkan bahwa aspek kejelasan dan efisiensi menjadi 2 aspek yang perlu diperbaiki. Untuk mendapatkan rekomendasi perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan evaluasi *Think Aloud* terhadap 10 responden yang memberikan nilai yang kecil terhadap kedua aspek tersebut. Berdasarkan proses *Think Aloud* yang dilakukan tiap responden, maka dihasilkan daftar permasalahan dan masukan dari aplikasi Smart BTW, yang dapat dilihat pada

Tabel 5 berikut.

**Tabel 5**  
**Kesimpulan Data *Think Aloud***

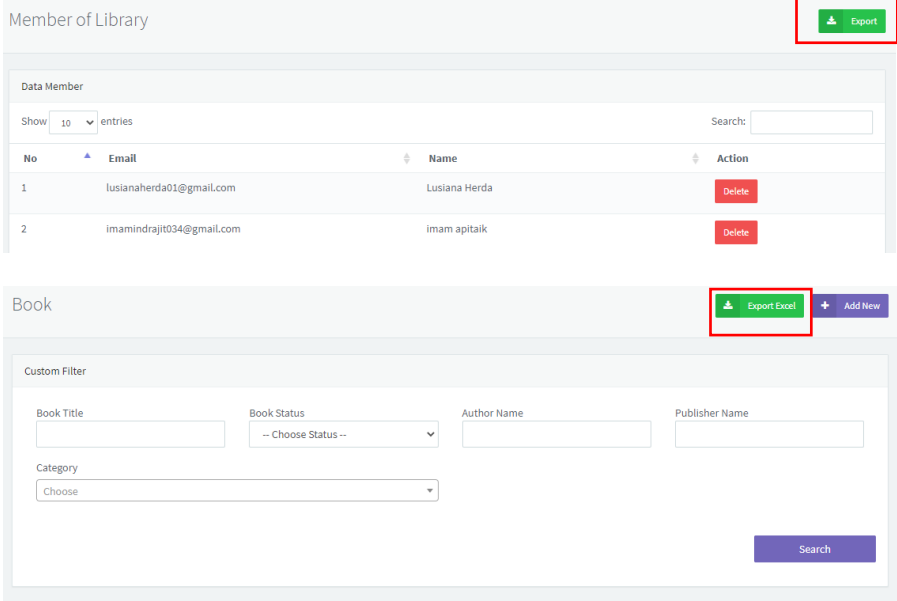
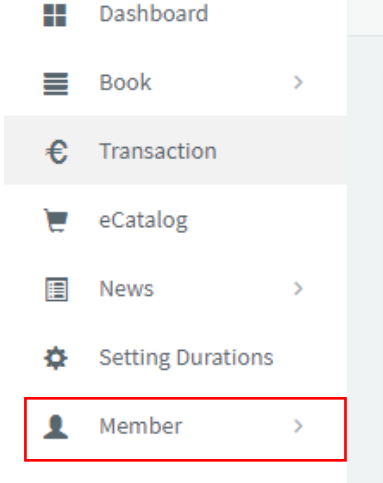
No	Permasalahan	Masukan
1.	Fitur import member tidak berfungsi, karena ada bug	Fitur ini bisa disesuaikan, dengan fitur <i>add batch member</i> , sehingga penambahan banyak member tetap dapat dilakukan dalam 1 kali penyimpanan
2.	Kesalahan pencarian di menu member of library	Perbaikan perlu dilakukan dari sisi pengembang Ganeca Digital
3.	Informasi statistik hanya bisa melihat statistik 1 bulan saja	Perlu ditambahkan filter sehingga bisa melihat statistik di bulan sebelumnya
4.	Informasi statistik dan informasi halaman menu Borrow tidak sama	Perlu diperbaiki karena akan membantu pustakawan dalam pelaporan data
5.	Informasi eksemplar buku digital tidak diketahui	Perlu ditambahkan kolom informasi jumlah buku di Menu Book
6.	Pengguna tidak mengetahui kategori buku yang sering dipinjam	Perlu penambahan informasi kategori buku di menu Borrow
7.	Perjelas penamaan menu	Menu-menu perlu dinamakan sesuai fungsionalnya, seperti menu Setting, perlu disesuaikan menjadi Setting Duration karena hanya mengatur waktu durasi peminjaman sajan.
8.	Pustakawan tidak bisa mencetak informasi yang ada	Perlu fitur export excel beberapa menu, seperti Book, Member Library dan Borrow
9.	Menambahkan buku langkahnya sangat panjang	Optimasi <i>field</i> yang harus ditambahkan, sehingga mempercepat proses penambahan buku.
10.	Pengguna perlu bantuan di beberapa menu	Perlu tambahkan fitur bantuan untuk membantu pengguna, bisa ditambahkan dokumentasi panduannya ataupun kontak Whatsapp dari admin Ganeca Digital

Rekomendasi perbaikan ini diperoleh berdasarkan analisis yang dilakukan dari evaluasi yang telah dilakukan.

Tabel 6 menunjukkan beberapa *wireframe* rekomendasi perbaikan halaman *website* pustakawan Ganeca Digital berdasarkan rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari evaluasi *Think Aloud*.

**Tabel 6**  
**Wireframe Perbaikan**

Wireframe	Perbaikan
	<p>Perbaikan dapat dilakukan dengan menambahkan filter seperti yang ditandai pada rancangan <i>wireframe</i>.</p>
	<p>Perbaikan dapat dilakukan dengan membuat fitur <i>add batch</i>, dimana penambahan banyak member perpustakaan dapat dilakukan sekaligus.</p>
	<p>Informasi kategori dapat ditambahkan pada kolom setelah judul buku.</p> <p>Adapun tombol <i>export</i> untuk mencetak informasi dapat diposisikan di bagian atas</p>

<i>Wireframe</i>	<b>Perbaikan</b>												
 <p>Member of Library</p> <p>Data Member</p> <p>Show 10 entries Search: <input type="text"/></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Email</th> <th>Name</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>lusianaherda01@gmail.com</td> <td>Lusiana Herda</td> <td>Delete</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>imamindrajit034@gmail.com</td> <td>imam apitak</td> <td>Delete</td> </tr> </tbody> </table> <p>Book</p> <p>Custom Filter</p> <p>Book Title <input type="text"/> Book Status -- Choose Status -- Author Name <input type="text"/> Publisher Name <input type="text"/></p> <p>Category <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Search"/></p>	No	Email	Name	Action	1	lusianaherda01@gmail.com	Lusiana Herda	Delete	2	imamindrajit034@gmail.com	imam apitak	Delete	<p>halaman.</p>
No	Email	Name	Action										
1	lusianaherda01@gmail.com	Lusiana Herda	Delete										
2	imamindrajit034@gmail.com	imam apitak	Delete										
 <p>Dashboard</p> <p>Book &gt;</p> <p>Transaction</p> <p>eCatalog</p> <p>News &gt;</p> <p>Setting Durations</p> <p>Member &gt;</p>	<p>Penyesuaian dapat dilakukan dengan menyesuaikan label menu. Selain itu, dapat dikembangkan fitur dual bahasa sehingga memudahkan pengguna.</p>												

## Kesimpulan

Hasil analisis kepuasan pengguna menunjukkan bahwa 4 aspek pengalaman pengguna ada pada kategori sangat baik. Kategori sangat baik menunjukkan Web Pustakawan berdasarkan aspek daya tarik, ketepatan, stimulasi dan kebaruan termasuk dalam kisaran 10% hasil terbaik dari produk-produk yang dibandingkan pada *benchmark* UEQ. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa aspek kejelasan termasuk kategori diatas rata-rata dan aspek efisiensi termasuk kategori baik. Sehingga kedua aspek tersebut merupakan prioritas yang harus ditingkatkan dalam melakukan perbaikan halaman pustakawan. Adapun nilai rata-rata setiap aspek adalah sebagai berikut: aspek daya tarik sebesar 1,77; aspek kejelasan sebesar 1,39; aspek efisiensi sebesar 1,65; aspek ketepatan sebesar 1,84; aspek stimulasi sebesar 1,86 dan aspek kebaruan sebesar 1,54. Hasil evaluasi *Think Aloud* berhasil diperoleh daftar permasalahan yang ada berdasarkan masukan pengguna. Analisis teknik evaluasi *Think Aloud* berhasil

memberikan rekomendasi perbaikan pada halaman pustakawan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 10 rekomendasi perbaikan halaman pustakawan Ganeca Digital. Pengembangan untuk penelitian selanjutnya, dapat digunakan teknik lain dalam *usability testing*, seperti *Performance Measurement* untuk membandingkan secara kuantitatif hasil evaluasi antara pakar dan pengguna aplikasi.

## BIBLIOGRAFI

- Astuti, Indra, Kusuma, Wisnu Ananta, & Ardiansyah, Firman. (2017). Analisis Usability Homepage Situs Web Perpustakaan Nasional RI Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1-2 SE-Articles). Retrieved from [Google Scholar](#)
- Dewi, P. W. S., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2020). User Experience Evaluation Of E-Report Application Using Cognitive Walkthrough (CW), Heuristic Evaluation (HE) And User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1), 1–8. [Google Scholar](#)
- Gupta, Sugandha. (2015). A Comparative study of Usability Evaluation Methods. *International Journal of Computer Trends and Technology*, 22(3), 103–106. [Google Scholar](#)
- Hendradewa, Andrie Pasca. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*. [Google Scholar](#)
- Hinderks, Andreas, Schrepp, Martin, José, Francisco, Mayo, Domínguez, & José, María. (2019). Computer Standards & Interfaces Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, (January), 1–9. [Google Scholar](#)
- Indrawan, Gede, Gunawan, I. Made Agus Oka, & Sariyasa. (2020). The usability evaluation of academic progress information system (SISKA-NG). *Advances in Science, Technology and Engineering Systems*, 5(2), 460–468. [Google Scholar](#)
- Indriyani, Ni Luh Putu Ratih, Dantes, Gede Rasben, & Ernanda, Kadek Yota. (2017). Analisis Kebermanfaatan Website Sekolah Tinggi Pariwisata ( Stipar ) Triatma Jaya Menggunakan Metode Usability Testing. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 1(2), 55–64. [Google Scholar](#)
- Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, & Martin Schrepp. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(1 SE-Articles), 58–71. [Google Scholar](#)
- Nurdin, Muhamad. (2020). Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik. *Infotech Journal*, 6(1), 7–10. [Google Scholar](#)
- Paramitha, A. A. Istr. Ita, Dantes, Gede Rasben, & Indrawan, Gede. (2018). The Evaluation Of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation And User Experience Questionnaire (UEQ). *Proceedings of the 3rd International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2018*. [Google Scholar](#)
- Pratama, M. Iqbal Farras, Az-Zahra, Hanifah Muslimah, & Setiawan, Nanang Yudi.

- (2019). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8390–8399. [Google Scholar](#)
- Putri Ambarwati, & Metty Mustikasari. (2021). Usability Evaluation of the Restaurant Finder Application Using Inspection and Inquiry Methods. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(2 SE-Articles), 1–17. [Google Scholar](#)
- Roni, Mochammad Imam Sya#039;, Kharisma, Agi Putra, & Amalia, Faizatul. (2018). Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dengan Think Aloud pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 674–678. [Google Scholar](#)
- Santoso, Harry B., Schrepp, Martin, Yugo Kartono Isal, R., Utomo, Andika Yudha, & Priyogi, Bilih. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 58–79. [Google Scholar](#)
- Schrepp, Martin. (2019). User Experience Questionnaire Handbook Version 8. [Google Scholar](#)
- Schrepp, Martin, Hinderks, Andreas, & Thomaschewski, Jörg. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40–44. [Google Scholar](#)
- Tantri Fajarini, Putu, Ayu Wirdiani, Ni Kadek, & Arya Dharmaadi, I. Putu. (2020). Evaluasi Portal Berita Online pada Aspek Usability Menggunakan Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*; Vol 7, No 5: Oktober 2020 DO - 10.25126/Jtiik.2020753587, 7(5), 905–910. [Google Scholar](#)
- Wijaya, I. Nyoman Saputra Wahyu, Santika, Putu Praba, Iswara, Ida Bagus Ary Indra, & Arsana, I. Nyoman Alit. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217–226. [Google Scholar](#)

---

**Copyright holder:**

I Made Agus Oka Gunawan, I Made Agus Widiana Putra, Kadek Laksmi Damayanthi  
(2021)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

