

Re-Design Antarmuka Pengguna Pada Website Kalani Bags Menggunakan Metode Goal Directed Design

Mailia Putri Utami,

¹Sistem Informasi Industri Otomotif, Politeknik STMI Jakarta, Jakarta, Indonesia
Email: mailiap2206@gmail.com

Abstrak — Perkembangan zaman di era digital saat ini tidak bisa dipungkiri kecanggihannya, salah satunya dapat dilihat di bidang *e-commerce*. Berkembangnya *e-commerce* dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya, yaitu meningkatnya kreativitas masyarakat dan perkembangan teknologi informasi yang membuat proses bisnis bisa dilakukan secara *online*. Tidak sedikit orang yang membuat *e-commerce* melalui blog mereka masing-masing. Beberapa keuntungan jika melalui blog yaitu dapat mengatur bagaimana proses bisnis itu terjadi, sebagai contoh Kalani Bags. *E-commerce* asal Bandung ini, mempunyai blog sendiri untuk berinteraksi dengan para pelanggannya. Website dengan nama *kalanibags.com* ini tidak hanya menyediakan tas saja. Dari baju hingga sepatu pun tersedia. Tujuan dari penelitian, website Kalani Bags merupakan website baru yang diamati peneliti pada website tersebut masih kurang mengikuti standar tampilan pada halaman *user interface*-nya, oleh dari itu diterapkannya metode *goal directed design* untuk memberikan perancangan desain yang sesuai dengan standar tampilan aplikasi. *Goal Directed Design* adalah sebuah metode perancangan desain yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan *user* dan menerjemahkannya ke dalam bentuk *design user interface*. Hasil dari penelitian ini adalah sebagian tampilan website Kalani Bags memerlukan redesain sebagai desain aplikasi yang sesuai dengan standar kebutuhan *user*. Kesimpulan proses re-desain berdasarkan hasil penelitian ini dirasa perlu dilakukan oleh pengembang website agar website tersebut dapat terus digunakan dan terapkan untuk terus bisa meningkatkan proses bisnis penjualan tas.

Kata kunci— *Re-Design, Kalani Bags, Goal Directed Design*

I. PENDAHULUAN (JUDUL I)

Perkembangan zaman di era digital saat ini tidak bisa dipungkiri kecanggihannya, salah satunya dapat dilihat di bidang *e-commerce*. Berkembangnya *e-commerce* dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya, yaitu meningkatnya kreativitas masyarakat dan perkembangan teknologi informasi yang membuat proses bisnis bisa dilakukan secara *online*. Hal ini membuat orang mencari cara agar dapat terus bersaing dalam proses transaksi jual beli khususnya melalui internet. Sehingga para penjual membuka akun atau membuat akun *e-commerce* agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan pengembangan *e-commerce* terus dilakukan agar tidak hanya dapat diakses dari satu platform saja [1].

Tidak sedikit orang yang membuat *e-commerce* melalui *blog* mereka masing-masing. Beberapa keuntungan jika melalui *blog*, yaitu dapat mengatur bagaimana proses bisnis itu terjadi, sebagai contoh Kalani Bags. *E-commerce* asal Bandung ini, mempunyai *blog* sendiri untuk berinteraksi dengan para pelanggannya. Website dengan nama *kalanibags.com* ini tidak hanya menyediakan tas saja dari baju hingga sepatu pun tersedia. Tujuan penulis tertarik memilih website Kalani Bags dikarenakan pada website ini masih belum maksimal dalam menerapkan metode *goal directed design*. *Goal Directed Design* adalah sebuah metode perancangan *design* yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan *user* serta menerjemahkannya ke dalam bentuk desain *user interface* [6].

User interface yang baik dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses setiap informasi yang ada di aplikasi atau *website* tersebut, sehingga tujuan dari aplikasi atau *website* tersebut dapat dicapai oleh pengguna. Batasan masalah pada penelitian ini adalah memberikan rekomendasi desain antar muka pada situs website Kalani Bags agar meningkatkan kualitas situs website dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* yang berfokus kepada tampilan dalam website tersebut. Metode ini mengidentifikasi tujuan dan perilaku pengguna serta langsung menerjemahkannya ke dalam desain. Proses tahapan yang dibagi menjadi lima fase, yaitu *research, modelling, requirement definition, framework, dan refinement* [2].

Penelitian relevan dilakukan oleh (Fenny Rulianti, 2021). Penelitiannya menganalisis dan implemetasi antarmuka pengguna pada system pemilihan guru terbaik menggunakan metode *goal directed design*. Dari penelitian sebelumnya diharapkan dalam penelitian ini mampu memberikan masukan untuk dilakukannya re-desain yang dirasa perlu dilakukan oleh pengembang website Kalani.Bags, agar website tersebut dapat terus digunakan dengan nyaman.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Peneliti sudah melakukan penelusuran dari beberapa pustaka dan menemukan literatur ilmiah yang membahas mengenai penerapan metode *Goal Directed Design*. Pertama, pembahasan mengenai penerapan metode *Goal Directed Design* untuk evaluasi dan perbaikan (Meisya Jala Girinda, 2022). Karyanya membahas mengenai penerapan metode *Goal Directed Design* untuk evaluasi dan perbaikan *User Interface* dalam meningkatkan *User Experience* pada aplikasi Hesti Bell. Ia meneliti sebuah aplikasi yang bernama Hesti Bell. Hesti Bell merupakan *platform* yang mendukung berjalannya kegiatan positif dan menyenangkan. Ia meneliti aplikasi ini dengan alasan aplikasi ini belum pernah dilakukan evaluasi mengenai *User Interface* nya. Selain itu, aplikasi dari Hesti Bell terlihat masih banyak yang harus diperbaiki baik dari tampilan yang kurang menarik, alur aplikasi yang tidak jelas, aplikasi tidak dapat berkembang, dan bersaing dengan aplikasi lain. Pada dasarnya penelitian ini ingin mengevaluasi agar *User Interface* pada aplikasi ini dapat sekaligus menjadi *User Experience* yang membuat pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut. Metode yang digunakan penulis adalah metode *Goal Directed Design*. Metode ini merupakan suatu metode yang memfokuskan pada perancangan desain aplikasi. Metode ini mengidentifikasi tujuan dan perilaku pengguna. Setelah itu, menerapkannya ke dalam sebuah desain [3].

Pada penelusuran kedua, penulis menemukan jurnal yang membahas mengenai analisis dan implementasi antarmuka pengguna pada sistem pemilihan guru terbaik menggunakan metode *goal directed design* karya (Fenny Rulianti, 2021). Karyanya membahas mengenai analisis antarmuka pengguna sistem pemilihan guru terbaik di SMA Islam PB Soedirman menggunakan metode *Goal Directed Design*. *Goal Directed Design* merupakan suatu metode yang digunakan untuk merancang atau mendesain sebuah website berdasarkan kebutuhan dari pengguna yang terdiri dari enam fase atau tahap, yaitu *research, modeling, requirements, framework, refinemen,t dan support* (Alan, Reimann, 2014). Dengan demikian, sasaran dari pembuatan antarmuka tersebut dapat tepat sehingga dapat menghasilkan *User Experience* yang lebih dirasakan oleh pengguna. Selain itu, penulis dalam karya ini memiliki tujuan yaitu dengan menggunakan metode ini kebutuhan pengguna dapat dipenuhi [4]. Pada literatur selanjutnya yaitu penelitian yang membahas mengenai penelitian tentang Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Penjualan menggunakan *Goal-Directed Design* pada CV *Gamma Scientific Biolab* (Siti Nur Ayni, Ismiarta, & Bondan, 2019). Pada literatur ini penulis melakukan penelitian untuk merancang sebuah aplikasi dari suatu perusahaan menggunakan metode lima fase *Goal Directed Design*. Hal ini dikarenakan aplikasi sangat berhubungan dengan mudah atau tidaknya saat digunakan, tampilan yang dibuat dan diterapkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Lima fase yang digunakan, yaitu *Research, Modelling, Requirement Definition, Framework Definition, dan Refinement*. Metode inilah yang nantinya akan menghasilkan suatu rancangan antarmuka yang diharapkan [9].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Goal Directed Design*. Metode ini merupakan suatu metode yang memfokuskan pada perancangan desain aplikasi. Metode ini mengidentifikasi tujuan dan perilaku pengguna. Setelah itu, diterapkan langsung ke dalam sebuah desain. Dengan digunakannya metode *Goal Directed Design* (GDD), peneliti dapat mengetahui apa saja kebutuhan pengguna yang harus dicukupi lewat adanya serangkaian langkah atau tahapan pada metode ini. Langkah dari tahapan metode *Goal Directed Design*(GDD) pada Gambar 1 berikut [6].



Gambar 1. Tahapan Metode Goal Directed Design.

Metode *Goal Directed Design* (GDD) terdapat 6 tahapan dalam metode GDD, yaitu penelitian, pemodelan, persyaratan, kerangka kerja, penyempurnaan dan support. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahapan hingga kerangka kerja saja, sehingga hasil akhir pada penelitian ini hanya berupa rancangan tampilan desain terbaru dari hasil pengumpulan data yang sudah didapatkan [10].

3.1 Penelitian

Penelitian merupakan salah satu tahapan dari sebagai proses pengumpulan data dari hasil observasi yang dapat dijadikan sebagai acuan ruang lingkup sebuah penelitian.

3.1.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa proses seperti proses observasi, mengirimkan angket (kuesioner) ataupun wawancara langsung. Pihak terkait yaitu data diperoleh dari pengguna yang sudah merasakan kenyamanan dari website *e-commerce* lainnya. Dan pengguna juga menggunakan secara bersamaan terhadap website kalani.bags.

3.1.2 Studi Literatur

Pada tahap ini, metode yang digunakan yaitu *Goal Directed Design*. Studi literatur yang digunakan yaitu mengarah pada metode yang digunakan serta objek penelitian sebelumnya. Adapun pengertian dari studi literatur yaitu merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode data Pustaka, literatur pengelolaan bahan penelitian yang yang sudah ditetapkan.

3.1.3 Analisis Pembahasan

Pada tahapan ini setelah proses uji coba selesai, selanjutnya yaitu melakukan analisis dan pembahsan, yang kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan dan saran perbaikan untuk proses penelitian kedepannya.

3.2 Pemodelan

Pada tahap ini melakukan penggambaran perilaku *user*, tujuan *user*, dan interaksi *user* pada website Kalani Bags ini. Pada tahapan *modelling* ini menggunakan *user persona* agar lebih mudah menemukan solusi desain yang pada akhirnya mampu membuat pengalaman aplikasi yang ramah pengguna.

3.3 Persyaratan

Pada tahap ini akan berfokus pada *user persona* yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Kebutuhan *user* menjadi acuan utama untuk menggambarkan skenario yang didapat dari langkah-langkah instruksional yang dijalankan pengguna secara urut dalam menggunakan website Kalani Bags

3.4 Kerangka Kerja

Tahapan ini menjelaskan tentang interaksi sistem namun masih dalam bentuk kasar, yaitu dalam bentuk *wireframe*. Rancangan ini didapatkan dari data yang telah dikumpulkan.

IV. HASIL PEMBAHASAN

Pada penelitian ini tahapan pertama yang dilakukan yaitu pengumpulan data. Kegiatan pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan pengujian melalui kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami responden ketika melihat tampilan pada website Kalani Bags. Dari kegiatan tersebut peneliti merangkum hasil dari kuesioner yang telah didapatkan dengan menggunakan ketentuan nilai pada setiap jawaban. Ketentuan nilai menggunakan skala *Likert* satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju.

Tabel 1. Skala *Likert*.

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Dari ketentuan Tabel 1 di atas, peneliti memperoleh hasil dari responden yang berjumlah 24 orang pada pengamatan pertama melalui kuesioner yang sudah peneliti sebar. Berikut adalah pertanyaan sekaligus jawaban yang berhasil dikumpulkan peneliti [7].

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner Pertama

No.	Pertanyaan
1	Apakah tampilan dari website kalani bags, memiliki segi warna dan penulisan yang sudah menarik dannyaman untuk dilihat?
2	Apakah kalian akakn merasa kebingungan saat ingin Kembali pada halaman awal, karena tidak adanya informasi atau logo ataupun fitur untuk Kembali kehalaman awal?
3	Apakah hal ini efektif dengan memilih jumlah yang diinginkan ataupun yang seharusnya menunggukan sebuah lambing + dan – saja untuk dapat menambahkan atau mengurangi kuantitas atau jumlah dari produk yang ingin dimasukkan kedalam keranjang belanja?
4	Pada tampilan utama website kalani. Bag spasi antar gambar sangat dekat, apakah membuat pengguna merasa kesulitan dan tidak nyaman ketika melihatnya?
5	Apakah tampilan dari menu bags ini diperlukansebuah perincian, seperti rating pembeli dan sebuah deskripsi dari produk?

Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti yang tertera pada Tabel 2 hanya mengajukan lima pertanyaan saja. Hal ini dikarenakan peneliti pada saat melakukan observasi hanya menemukan sebagian tampilan pada website Kalani Bags yang perlu diperbaiki. Pertanyaan yang sudah diajukan melalui kuesioner menghasilkan suatu nilai dan hasilnya dilampirkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Awal Kueioner Pertama

Responden	Skor Data Asli				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
Responden 1	5	4	3	3	5
Responden 2	3	3	4	3	4
Responden 3	2	4	4	5	5
Responden 4	4	5	4	2	5
Responden 5	5	2	1	4	5
Responden 6	4	3	2	2	5
Responden 7	5	1	1	3	5
Responden 8	5	5	5	5	5
Responden 9	4	5	2	4	5
Responden 10	2	4	5	5	5
Responden 11	4	3	4	2	4
Responden 12	4	1	2	5	2
Responden 13	4	3	4	3	5
Responden 14	5	5	5	5	5
Responden 15	5	3	1	1	5
Responden 16	4	2	4	5	4
Responden 17	5	5	5	5	5
Responden 18	3	3	3	3	3
Responden 19	4	2	3	3	2
Responden 20	5	4	3	2	4
Responden 21	4	4	2	4	4
Responden 22	5	4	5	5	5
Responden 23	5	5	5	5	5
Responden 24	4	2	1	4	5

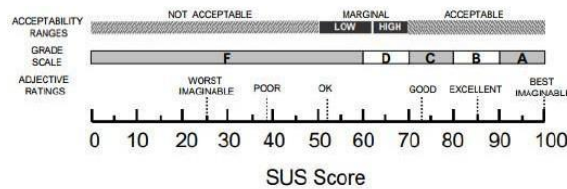
perhitungan SUS. Sebelum melakukan perhitungan menggunakan SUS ini terdapat beberapa syarat sebelum melakukan perhitungan. Berikut adalah syarat dari perhitungan SUS.

Syarat perhitungan SUS, yaitu:

- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.

- 2) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- 3) Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Syarat perhitungan SUS ini dilakukan agar mendapatkan sebuah kesimpulan dari data yang sudah didapat. Selain itu, perlunya mengikuti syarat perhitungan SUS ini karena terdapat *ruler* kesimpulan, *ruler* kesimpulan ini memuat rentang akseptabilitas, skala kelas, dan peringkat adjektif. *Ruler* kesimpulan ini nantinya akan menentukan suatu tampilan sudah sesuai atau belum sesuai dengan kegunaannya. Pada saat melakukan perhitungan SUS ini, peneliti menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk menghitung data yang sudah diperoleh [8].



Gambar 2. Rules SUS Score.

Pada perhitungan SUS ini data yang digunakan untuk melakukan perhitungan adalah data asli kuesioner pertama, dapat dilihat pada tabel 4. Berikut adalah hasil dari perhitungan menggunakan SUS.

Tabel 4. Perhitungan SUS Pada Kuisoneer Pertama

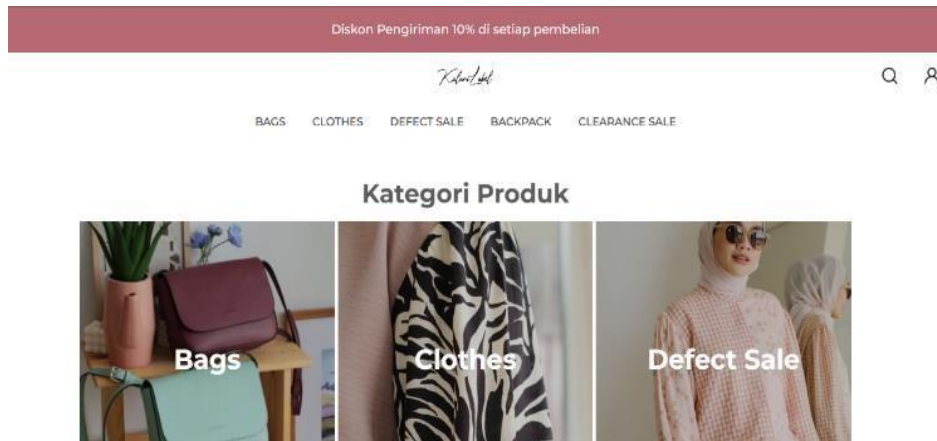
Skor Data Hasil Hitung					Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
4	1	2	2	4	13	33
2	2	3	2	3	12	30
1	1	3	0	4	9	23
3	0	3	3	4	13	33
4	3	0	1	4	12	30
3	2	1	3	4	13	33
4	4	0	2	4	14	35
4	0	4	0	4	12	30
3	0	1	1	4	9	23
1	1	4	0	4	10	25
3	2	3	3	3	14	35
3	4	1	0	1	9	23
3	2	3	2	4	14	35
4	0	4	0	4	12	30
4	2	0	4	4	14	35
3	3	3	0	3	12	30
4	0	4	0	4	12	30
2	2	2	2	2	10	25
3	3	2	2	1	11	28
4	1	2	3	3	13	33
3	1	1	1	3	9	23
4	1	4	0	4	13	33
4	0	4	0	4	12	30
3	3	0	1	4	11	28
Skor Rata-rata Hasil Hitung						29

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapatlah skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS dan menentukan masuk ke dalam kategori apa hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat. Pada tabel SUS terlihat dari 24 responden yang memiliki rata-rata, yaitu 29. Dari rata-rata tersebut, sesuai dengan *ruler SUS Score* termasuk ke dalam kategori *Not Acceptable* atau tidak dapat diterima dengan skala kelas F dan peringkat adjektifnya adalah kurang. Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan perlu adanya sebuah perbaikan pada sebagian tampilan website Kalani Bags yang peneliti ajukan.

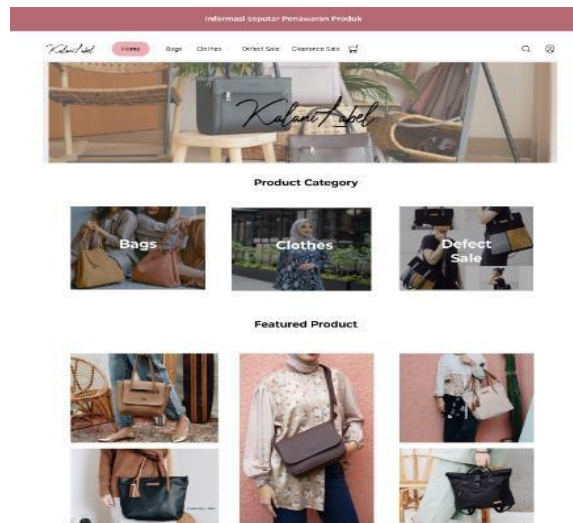
Re-Design Antarmuka Kalani Bags

Setelah melihat permasalahan yang didapat saat pengambilan data awal melalui observasi dan penyebaran kuesioner. Selanjutnya data tersebut diolah dan didapatkan *user persona* pada tahap *modelling* serta konteks skenario pada tahap *requirement*. Hasil tersebut dijadikan peneliti untuk melakukan perbaikan perancangan *ulang user interface*. Dari seluruh permasalahan yang dialami responden dibuatkan pemecahan masalah dalam bentuk *wireframe* yang memuat tampilan halaman

utama (*home*), tampilan halaman *login*, tampilan halaman keranjang belanja, dan tampilan saat membuka produk. Berikut merupakan perbandingan sebelum dan setelah perbaikan perancangan *user interface* pada website Kalani Bags.

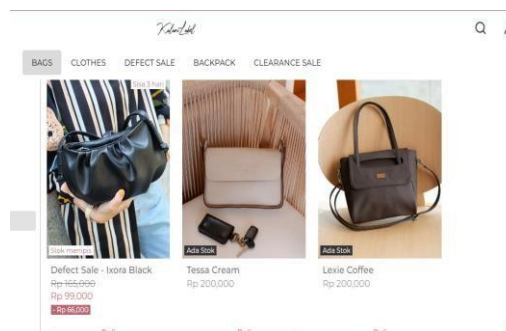


Gambar 3. Halaman Utama Sebelum dimodifikasi

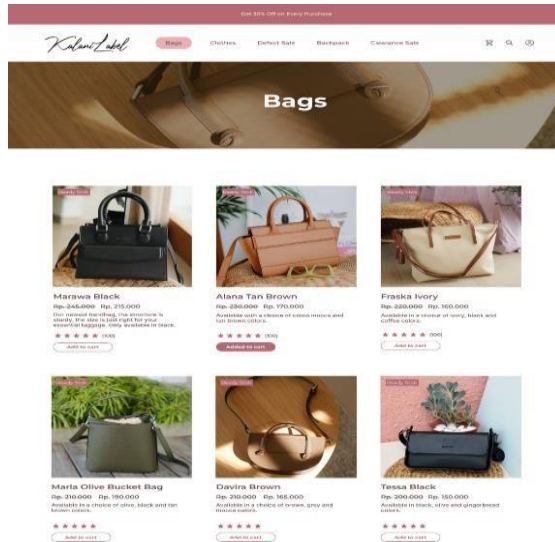


Gambar 4. Halaman Utama Setelah dimodifikasi

Pada halaman utama sebelum dimodifikasi jarak antara gambar satu dengan yang lainnya terlalu rapat membuat responden merasa tidak nyaman ketika mengunjungi halaman utama pada website ini. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi pada bagian halaman utama ini. Selain itu, di dalam tampilan setelah dimodifikasi ditambahkan beberapa ikon guna untuk membuat pengguna merasa lebih mudah. Peneliti melakukan modifikasi ini berdasarkan jawaban dari pertanyaan pada kuesioner



Gambar 5. Halaman Menu Bags Sebelum dimodifikasi

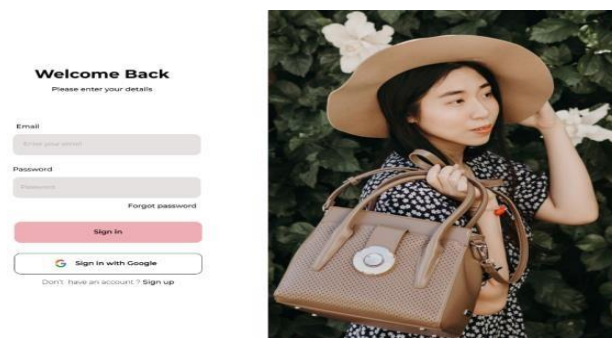


Gambar 6. Halaman Menu Bags Sesudah dimodifikasi

Dimodifikasi pada tampilan produk tidak begitu dijelaskan di awal pada spesifikasi dari produk yang dijual, misal yaitu alasan pembeli, penilaian dan penjelasan mengenai rincian dari produk tersebut. Berdasarkan informasi tersebut pengguna lainnya akan lebih mudah memilih dan membeli produk yang ada, pada website kalani bag tersebut.

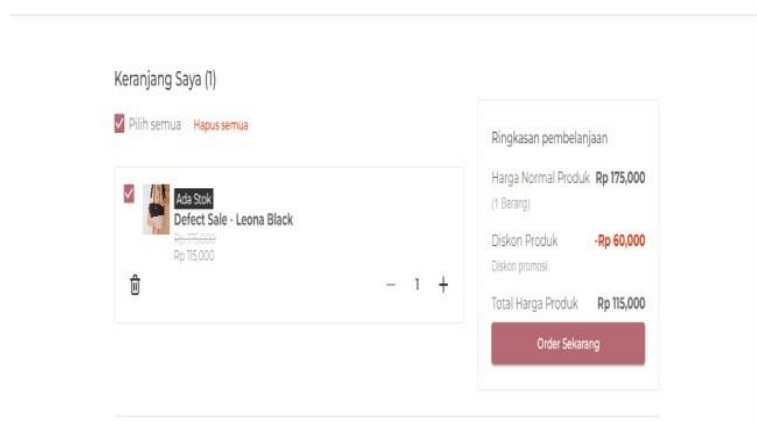


Gambar 7. Halaman Login Sebelum dimodifikasi

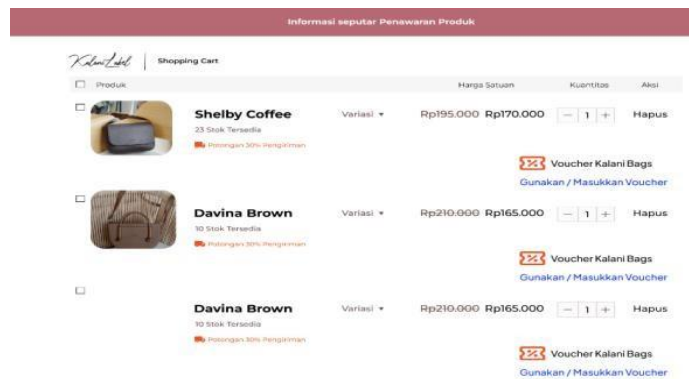


Gambar 8. Halaman Login Sesudah dimodifikasi

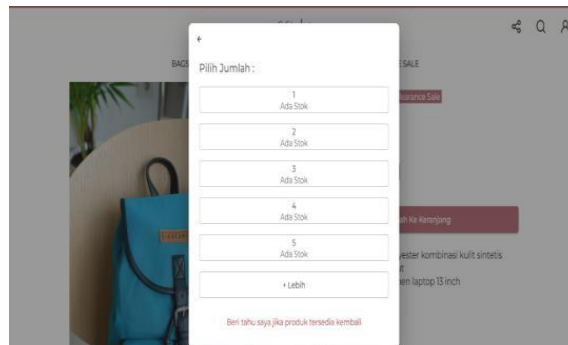
Pada halaman *login* sebelum dimodifikasi, menurut observasi peneliti dan data yang didapatkan tampilan halaman *login* terlihat monoton. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi halaman *login* seperti halaman *login* pada umumnya. Berdasarkan data yang didapat responden merasakan tampilan halaman *login* yang telah dimodifikasi lebih bervariasi.



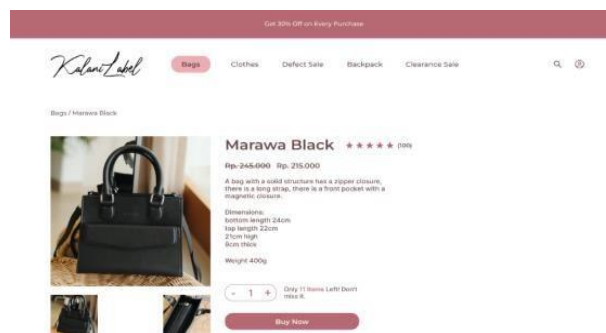
Gambar 9. Halaman Keranjang Sebelum dimodifikasi



Gambar 10. Halaman Keranjang Setelah dimodifikasi Pada halaman keranjang sebelum dimodifikasi terlihat masih terdapat ruang yang banyak pada halaman ini yang seharusnya bisa diisi dengan komponen-komponen lain, seperti memasukan voucher. Selain itu, dapat memberikan keterangan pada keranjang belanja, seperti produk, harga satuan, kuantitas, dan aksi agar pengguna mudah untuk menangkap informasi yang diberikan.



Gambar 11. Halaman Masukkan Produk dalam Keranjang Sebelum dimodifikasi.



Gambar 12. Halaman Masukkan Produk dalam Keranjang Sesudah dimodifikasi.

Pada halaman memasukan produk sebelum dimodifikasi untuk menambahkan atau ingin memilih jumlah produk ditampilkan sebuah *pop up* untuk melakukan pilihan jumlah produk. Berdasarkan data yang sudah didapatkan pengguna lebih nyaman menggunakan simbol “+” untuk menambahkan jumlah produk dan simbol “-” untuk mengurangi jumlah produk.

DATA PASCA RE-DESIGN (DATA KEDUA)

Setelah dilakukan perancangan dilakukan pengambilan data setelah perancangan untuk bahan perbandingan. Dari hasil kuesioner yang sudah disebar, terdapat 50 orang yang mengisi kuesioner tersebut yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami responden ketika melihat tampilan pada website Kalani Bags sebelum dilakukan perancangan. Dari kegiatan tersebut peneliti merangkum hasil dari kuesioner yang telah didapatkan dengan menggunakan ketentuan nilai pada setiap jawaban. Ketentuan nilai menggunakan skala *Likert* satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Kuesioner ini juga dilakukan berdasarkan pada seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap fitur yang kita uji.

Peneliti memperoleh hasil dari responden yang berjumlah 50 orang pada pengamatan kedua melalui kuesioner yang sudah peneliti sebar. Terjadi sebuah perbedaan responden pada pengisian kuesioner pertama dan kedua. Hal ini dikarenakan hanya sedikit responden yang merespon kuesioner yang telah peneliti sebar dan pada penyebaran kuesioner pertama ini, peneliti hanya membatasi pengisian kuesioner tersebut hanya 3 hari saja. Hal ini dilakukan agar dalam pengamatan ini tidak terlalu lama. Sedangkan pada penyebaran kuesioner kedua, banyak responden yang merespon dan peneliti membatasi waktu pengisian seminggu. Hal ini dilakukan agar hasil yang dilakukan maksimal dan responden yang belum sempat mengisi dapat melakukan pengisian karena di dalam kuesioner kedua peneliti memasukan perbandingan tampilan yang sebelum dan sesudah dilakukan modifikasi disertai dengan penjelasan dilakukannya modifikasi tersebut. Namun, data responden tersebut peneliti masukan ke dalam hasil dari kuesioner kedua. Hal ini dilakukan karena kuesioner kedua sudah disertai dengan tampilan yang sudah di modifikasi. Berikut adalah pertanyaan sekaligus jawaban yang berhasil dikumpulkan peneliti.

Tabel 5. Pertanyaan Kuesioner Pertama

No	Pertanyaan
1.	Pada tampilan sebelum di desain ulang tidak terdapat ikon <i>Home</i> pada halaman utama website Kalani Bags, apakah pengguna merasa terbantu dengan adanya ikon tersebut?
2.	Pada tampilan sebelum di desain ulang tidak terdapat ikon keranjang pada halaman utama website Kalani Bags, apakah pengguna merasa terbantu dengan adanya ikon tersebut?
3.	Apakah tata letak logo pada tampilan utama nyaman ketika dilihat?
4.	Apakah spasi antar foto pada website Kalani Bags setelah dilakukan desain ulang pengguna merasa lebih nyaman daripada sebelumnya ketika melihatnya?
5.	Apakah tampilan <i>login</i> sudah terlihat bervariasi setelah dilakukan desain ulang?
6.	Pada tampilan keranjang website Kalani Bags, ruang pada halaman terlihat lebih efektif setelah dilakukan desain ulang?
7.	Pada tampilan keranjang website Kalani Bags, diberikan sebuah keterangan dibawah logo. Keterangan, seperti nama produk, harga satuan, kuantitas, dan aksi membuat pengguna lebih mudah untuk mengetahui kalimat atau angka apa yang terdapat pada halaman tersebut. Apakah hal ini membantu setelah dilakukannya desain ulang?
8.	Pada tampilan menu Bags ditambahkan sebuah rincian, seperti penilaian dan rincian produk serta menambahkan <i>button add to cart</i> , apakah hal ini membantu pengguna dalam memilih atau membeli suatu produk?
9.	Kami membuat tampilan menu bags ini ketika ingin membeli suatu produk bisa langsung untuk menekan dan nantinya akan muncul produk tersebut dan jika ingin memasukan ke dalam keranjang seperti pertanyaan sebelumnya pengguna bisa menekan <i>button add to cart</i> , apakah hal ini lebih memudahkan pengguna?
10.	Pada tampilan ingin menambahkan atau mengurangi suatu produk kami membuat ikon + untuk menambahkan produk dan ikon – untuk mengurangi produk serta ditambahkan dengan angka untuk mengetahui kuantitas yang ingin ditambah atau dikurangi. Apakah hal ini membuat pengguna merasa lebih mudah?

Tabel 6. Hasil Data Asli Kuesioner Kedua

Responden	Skor Asli (Data Contoh)									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4
Responden 2	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5
Responden 3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
Responden 4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5
Responden 5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
Responden 6	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
Responden 7	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5
Responden 8	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5
Responden 9	1	1	1	4	5	4	5	4	5	4
Responden 10	4	1	4	1	5	4	4	5	5	4
Responden 11	5	5	5	1	5	5	4	4	4	5
Responden 12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
Responden 13	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3
Responden 14	5	3	5	5	5	4	4	4	3	4
Responden 15	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4
Responden 16	3	4	4	4	5	4	4	3	5	5
Responden 17	3	5	5	4	5	5	4	5	4	4
Responden 18	2	4	5	5	5	5	4	4	4	5
Responden 19	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
Responden 20	5	5	5	5	5	4	3	5	4	4
Responden 21	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3
Responden 22	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4
Responden 23	4	3	3	5	5	4	4	4	5	5
Responden 24	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
Responden 25	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
Responden 26	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
Responden 27	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5
Responden 28	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4
Responden 29	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
Responden 30	4	1	5	4	4	5	4	4	4	4
Responden 31	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4
Responden 32	5	1	4	5	4	5	4	5	5	5

Data yang didapatkan dicoba untuk dihitung menggunakan perhitungan SUS. Sebelum melakukan perhitungan menggunakan SUS ini terdapat beberapa syarat sebelum melakukan perhitungan. Syarat perhitungan SUS ini dilakukan agar mendapatkan sebuah kesimpulan dari data yang sudah didapat. Selain itu, perlunya mengikuti syarat perhitungan SUS ini karena terdapat *ruler* kesimpulan, *ruler* kesimpulan ini memuat rentang akseptabilitas, skala kelas, dan peringkat adjektif. *Ruler* kesimpulan ini nantinya akan menentukan suatu tampilan sudah sesuai atau belum sesuai dengan kegunaannya. Pada saat melakukan perhitungan SUS ini, peneliti menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk menghitung data yang sudah diperoleh.

Pada perhitungan SUS ini data yang digunakan untuk melakukan perhitungan adalah data asli kuesioner pertama, dapat dilihat pada tabel 6. Berikut adalah hasil dari perhitungan menggunakan SUS.

Tabel 7. Hasil Perhitungan SUS Kuesioner Kedua

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	1	3	0	4	0	3	0	4	1	19	48
3	0	4	0	3	0	4	1	3	0	18	45
4	0	4	0	4	0	3	0	3	0	18	45
4	0	4	1	3	1	3	1	4	0	21	53
4	0	4	0	4	0	4	1	3	0	20	50
3	1	3	1	4	0	3	0	3	0	18	45
4	0	4	1	3	0	3	1	3	0	19	48
4	0	2	0	4	0	4	0	3	0	17	43
0	4	0	1	4	1	4	1	4	1	20	50
3	4	3	4	4	1	3	0	4	1	27	68
4	0	4	4	4	0	3	1	3	0	23	58
4	0	4	0	4	0	3	0	4	1	20	50
3	0	3	1	4	1	4	0	2	2	20	50
4	2	4	0	4	1	3	1	2	1	22	55
3	2	4	1	4	0	4	1	3	1	23	58
2	1	3	1	4	1	3	2	4	0	21	53
2	0	4	1	4	0	3	0	3	1	18	45
1	1	4	0	4	0	3	1	3	0	17	43
3	1	3	1	3	1	4	0	4	0	20	50
4	0	0	0	4	1	2	0	3	1	15	38
4	0	4	0	3	0	3	0	3	2	19	48
3	2	4	1	3	0	3	1	3	1	21	53
3	2	2	0	4	1	3	1	4	0	20	50
4	0	4	0	4	0	4	1	4	1	22	55
4	0	4	1	4	1	4	1	4	0	23	58
3	1	3	0	3	0	3	1	3	1	18	45
3	0	4	1	4	1	3	0	4	0	20	50
4	0	4	2	3	0	3	1	3	1	21	53
4	0	4	1	4	1	4	0	4	0	22	55
3	4	4	1	3	0	3	1	3	1	23	58
4	0	3	1	4	1	4	0	3	1	21	53
4	4	3	0	3	0	3	0	4	0	21	53
Skor Hasil Rata-rata (Hasil Akhir)											51

Perhitungan menggunakan metode perhitungan SUS ini dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata perhitungan SUS adalah 51. Dari rata-rata tersebut, sesuai dengan *ruler SUS Score* termasuk ke dalam kategori *marginal* atau cukup diterima dengan skala kelas D dan peringkat adjektifnya adalah oke. Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan hasil dari modifikasi atau mendesain ulang responden merasa cukup menerima hasil dari perbaikan tampilan website Kalani Bags.

Kelemahan dari perhitungan SUS, yaitu peneliti tidak mengetahui masalah apa yang ada pada aplikasi jika skornya rendah dan tidak bisa menyesuaikan dengan apa yang ingin diamati. Sehingga hasilnya kurang efektif karena terdapat beberapa pertanyaan dari peneliti mengapa suatu tampilan yang sudah disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan pengguna jika dihitung hasilnya kurang konkret. Hal ini dikarenakan data responden banyak yang sangat setuju dan setuju. Namun, setelah dilakukan perhitungan hasil yang dijumlahkan rendah totalnya.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang berdasarkan hasil kuesioner pertama terdapat 24 responden yang telah mengisi kuesioner tersebut. Kuesioner pertama diperoleh dalam kurun waktu 3 hari. Dari 24 responden yang telah mengisi kuesioner pertama, terdapat hasil bahwa rata-rata 29 yang memilih tidak setuju pada tampilan website Kalani Bags. Baik tampilan *login*, keranjang, *check out*, tampilan beranda dan fitur pemilihan produk.

Kuesioner ke- 2 terdapat 32 orang yang mengisi kuesioner tersebut dalam kurun waktu 1 minggu. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat permasalahan yang ditemukan pada tampilan website Kalani Bags yang harus diperbaiki. Sementara hasil yang telah di dapat pada kuesioner ke-2 menampilkan bahwa responden cukup menerima pada tampilan *log in*, keranjang, *check out*, tampilan beranda dan fitur pemilihan produk yang telah di redesain dengan rata-rata 51. Peneliti merancang kembali tampilan website Kalani Bags dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*. Evaluasi dilakukan dengan cara observasi dan menyebarkan kuesioner pada masyarakat umum melalui aplikasi Whatsapp. Dan proses re-desain berdasarkan hasil penelitian ini dirasa perlu dilakukan oleh pengembang website agar website tersebut dapat terus digunakan dan terpakan untuk terus bisa meningkatkan proses bisnis penjualan tas

REFERENSI

- [1] Pengembangan Antarmuka Mantuls.com berbasis Perangkat Bergerak Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol 2 No 7.
- [2] Putakaz Bhanio Gemilang, Retno Indah & Niken Hendrakusuma Wardani.2019.
- [3] I Heuristik. *Jurnal Sains dan Sistem Informasi*, Vol.2 No 1, Agustus 2019.
- [4] Niati Ulia, Tri Syratno, & Mauladi.2019.Perancangan dan Evaluasi Sistem Transaksi Online Pasar Tradisional menggunakan Metode Goal Directed Design dan Evaluasi
- [5] Prasetyo Adi Mukti.2018. Rekomendasi Perbaikan Tampilan Antarmuka Situs Web Ehealth Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Skripsi Tesis*.
- [6] Hidayat Nur Dhiya.2014.Rekomendasi Desain UI Menggunakan Metode Goal Directed Design Pada Aplikasi Mobile i-Gracias. *Karya Ilmiah Teknik Informatika*.
- [7] Achmadsyah Ruliati Fenny.2021.Analisis dan Implementasi Antarmuka Pengguna Sistem Pemilihan Guru Terbaik Menggunakan Metode Goal Directed Design, Skripsi Teknik Infomatika
- [8] Experience Pada Aplikasi Hestibell. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika*, Vol. 11 No 2 (2022).
- [9] Girinda Meisya Jala, Tan Amelia & Endra Rahmawati.2022.Penerapan Metode Goal Directed Design untuk Evaluasi dan Perbaikan User Interface dalam Meningkatkan User
- [10] Muhammad Sopian Putra Pratama, Veronikha Effendy & Danang Junaedi. 2021. Modelling Reproductive Health Educational Games For Early Childhood using Goal-Directed Design.