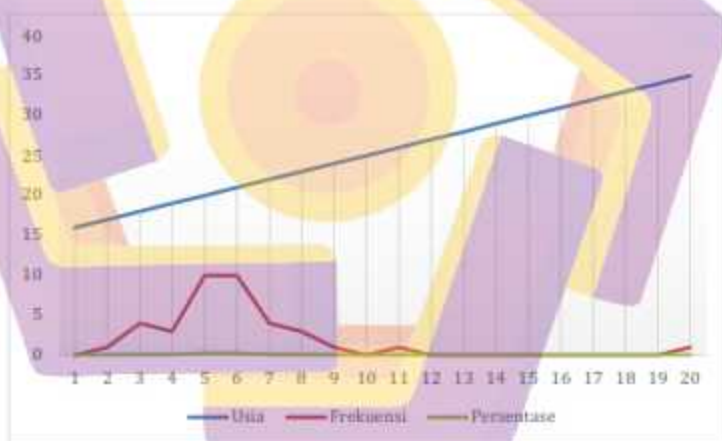


BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

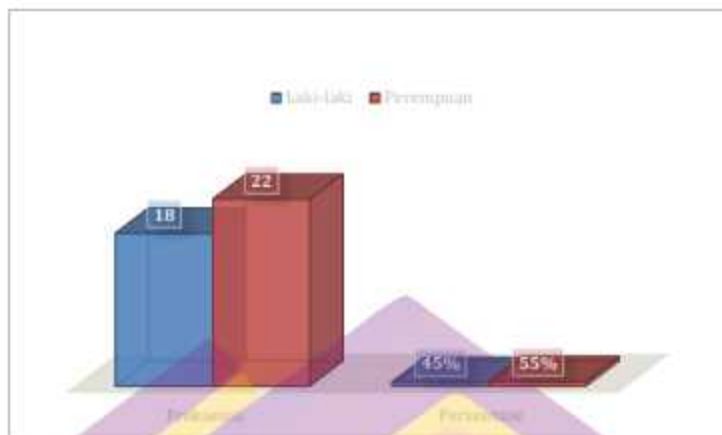
4.1 Context of Use

Pada tahapan guna mencari *Context of Use* akan menggunakan metode Kuesioner secara *online* (daring) dan wawancara yang dilakukan secara *offline* atau tatap muka (luring).

Langkah awal yang dijalankan adalah dengan memberikan kuesioner kepada calon *costumer* dengan target responden remaja yang berusia 16-35 tahun dan juga wawancara yang dilakukan kepada *Admin SOULNIV*. Hasil kuesioner dan wawancara akan dijelaskan dalam tabel berikut yang mana hasil dari kuesioner dan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan, kebiasaan dan masalah yang mereka hadapi. Lalu dihasilkan sebagai berikut :



Gambar 4.1 Hasil Kuesioner pertama Usia Responden



Gambar 4.2 Hasil Kuesioner pertama Jenis Kelamin Responden

Pertanyaan	Frekuensi					Persentase				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Seberapa sering Anda mengunjungi sebuah <i>website</i> ?	17	15	7	0	0	43%	38%	18%	0%	0%
Seberapa sering Anda melakukan pembelian pakaian secara <i>online</i> ?	13	10	9	4	2	33%	25%	23%	10%	5%
Apakah Anda lebih memilih memesan pakaian langsung dari <i>website</i> resmi <i>clothing brand</i> daripada melalui <i>platform</i> pihak ketiga?	15	16	8	0	0	38%	40%	20%	0%	0%
Apakah Anda merasa lebih 4 saat memesan langsung dari <i>website</i> resmi <i>clothing brand</i> daripada melalui <i>platform</i> pihak ketiga?	16	11	12	0	0	40%	28%	30%	0%	0%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki kemampuan untuk melakukan pemesanan langsung dari <i>website clothing brand</i> tanpa perlu melalui pihak ketiga?	9	16	11	1	1	23%	40%	28%	3%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki sistem pelacakan pengiriman yang terintegrasi di <i>website clothing brand</i> untuk memantau pesanan Anda?	21	11	6	0	1	53%	28%	15%	0%	3%

Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki opsi pembayaran yang beragam di website clothing brand?	26	8	3	1	1	65%	20%	8%	3%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki informasi produk yang lengkap dan jelas di website clothing brand?	31	4	2	1	1	78%	10%	5%	3%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki opsi pengembalian barang yang jelas dan mudah di website clothing brand?	27	8	3	0	1	68%	20%	8%	0%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki dukungan pelanggan yang responsif dan ramah saat berbelanja di website clothing brand?	27	9	2	1	1	68%	23%	5%	3%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki fitur penyimpanan keranjang belanja untuk pesanan di website clothing brand?	21	11	5	1	1	53%	28%	13%	3%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki fitur peringatan stok produk yang rendah di website clothing brand?	12	14	10	2	2	30%	35%	25%	5%	5%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki fitur ulasan dan testimoni produk dari pelanggan sebelumnya di website sebuah clothing brand?	28	8	3	0	1	70%	20%	8%	0%	3%
Seberapa penting bagi Anda untuk memiliki tampilan produk yang menarik dan menampilkan detail yang jelas di website sebuah clothing brand?	27	9	2	1	1	68%	23%	5%	3%	3%
Seberapa penting fitur pencarian yang efektif pada website sebuah clothing brand?	25	11	2	1	1	63%	28%	5%	3%	3%
Seberapa penting desain web yang menarik bagi Anda ketika mengunjungi website sebuah clothing brand?	25	9	4	1	1	63%	23%	10%	3%	3%

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Pertama

Pada tahap ini juga, penulis melakukan wawancara kepada *Admin SOULNIV* secara *offline* (luring). Pertanyaan akan dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pertanyaan tentang perasaan, pertanyaan tentang pengalaman atau perilaku, dan pertanyaan tentang pendapat atau nilai. Lalu dihasilkan seperti berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
Perasaan		
1.	Bagaimana perasaan Anda mengenai pentingnya memiliki sebuah <i>website</i> untuk <i>brand clothing</i> Anda?	Saya merasa memiliki <i>website</i> untuk <i>brand clothing</i> saya sangat penting untuk memperluas jangkauan dan memberikan informasi lengkap tentang produk kami.
2.	Bagaimana perasaan Anda saat memikirkan bahwa <i>website</i> ini akan menjadi representasi <i>digital</i> dari <i>brand SOULNIV</i> ?	Antusias dan bertanggung jawab karena <i>website</i> ini harus mencerminkan identitas dan nilai-nilai <i>brand SOULNIV</i> dengan tepat.
Pengalaman		
1.	Bagaimana cara Anda biasanya berkomunikasi dengan pelanggan saat ini? Apakah Anda merasa cara ini efektif?	Kami berkomunikasi melalui media sosial, email, dan chat di <i>platform e-commerce</i> . Cara ini cukup efektif, tetapi informasi terkadang bisa terlewat atau kurang terorganisir.
2.	Bagaimana biasanya Anda menyampaikan informasi mengenai produk baru atau promosi kepada pelanggan Anda?	Kami menggunakan media sosial seperti <i>instagram</i> . Metode ini efektif, tapi <i>website</i> akan membuat informasi lebih terintegrasi dan menarik.
Pendapat		
1.	Menurut Anda, apa elemen terpenting yang harus ada dalam antarmuka <i>website SOULNIV</i> ?	Navigasi yang mudah, desain yang menarik, dan informasi produk yang lengkap serta gambar berkualitas tinggi.
2.	Apa yang Anda nilai sebagai prioritas utama dalam pembuatan <i>website</i> ini? Apakah itu aspek estetika, fungsionalitas, kecepatan, atau hal lainnya?	Fungsionalitas dan kecepatan adalah prioritas utama, meskipun estetika juga penting untuk menciptakan kesan yang baik.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara pertama Admin SOULNIV

4.2 User Requirement

Setelah melakukan analisis data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mendapatkan nilai *usability* dari website SOULNIV maka penulis akan mengumpulkan *Pain Points* dan *How-Might we* dari kuesioner dan wawancara pada tahap *User Requirement* ini. Lalu dihasilkan sebagai berikut

Role	User	Admin
Pain Points	<ul style="list-style-type: none"> Kurang percaya diri sendiri dengan sistem akses ketika terjadi kesalahan produk dan layanan Informasi produk di platform pihak ketiga mungkin kurang lengkap atau tidak akurat, tidak ada dan esensial yang diharapkan Adanya pelanggan menginginkan kemampuan untuk memonitor pesanan mereka secara langsung melalui sistem selipadaan yang terintegrasi Kurang fasilitas dalam metode pembayaran Pengguna ingin mendapatkan informasi lebih detail dengan klik satu mouse/klikan di halaman yang diinginkan Salah satu fitur <i>live chat</i> yang membantu pengunjung dengan Pengguna menginginkan pengamanan sistem dan navigasi yang baik saat berbelanja 	<ul style="list-style-type: none"> Terdapatnya data kurang nya kreasi dan informasi produk dalam berinteraksi dengan pelanggan Kurangnya informasi detail terkait informasi di media sosial Keterbatasan dalam masalah dengan pelanggan Kurangnya kontrol terhadap data pelanggan
How-Might we	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan informasi yang relevan terkait brand dan juga produk yang dijual Mendukung informasi yang akurat, akurat, dan tentunya mudah dipahami oleh pengguna Mendukung pemrosesan atau pengalihan secara otomatis untuk layanan pelanggan Mempertahankan metode pembayaran berbasis <i>in-app</i> untuk memudahkan transaksi langsung dari aplikasi tanpa perlu dapat pembatalan Dengan menerapkan sistem <i>live chat 24/7</i> sehingga admin dapat menerima masalah pelanggan Menyediakan fitur perantara keranjang belanja untuk pengguna yang tidak ingin menambahkan item ke produk pada gambar produk dan menambahkan ke keranjang untuk memudahkan pelanggan melakukan pembelian yang diinginkan Membuat desain antarmuka yang menarik dan mudah akses dengan beberapa pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Mendukung fitur pengalihan konten yang mudah diakses di website, pengguna dapat mengelola dan mendapatkan informasi produk secara detail, dan mengontrol keberlanjutan informasi Mendukung fitur analisis langsung di website, admin dapat mengevaluasi kemampuan dengan lebih baik Memperbaiki fitur untuk analisis langsung di website, website dapat berinteraksi dengan pelanggan secara lebih efisien Membuat fitur berdasarkan data pelanggan yang aman dan terintegrasi di media sosial marketing data pelanggan mereka sendiri

Gambar 4.3 Pain Points dan How-Might we

Pada gambar 4.3, *Pain Points* dan *How-Might we* memuat permasalahan dan ide-ide solusi dari penulis berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang terdiri dari :

1. Role

Role adalah konsep yang penting dalam manajemen akses, yang menentukan hak dan tanggung jawab individu dalam suatu sistem. Pengguna (*user*) memiliki peran terbatas yang difokuskan pada penggunaan sehari-hari, sementara *administrator (admin)* memiliki peran yang lebih luas untuk mengelola dan memastikan keamanan serta kelancaran operasional sistem.

2. Pain Points

Pain Points merupakan titik dimana pengguna merasa ada kesulitan, ketidaknyamanan saat melakukan interaksi. Hal ini ditemukan

berdasarkan hasil dari kuesioner dan wawancara guna mengetahui apa yang mereka keluhkan dan butuhkan saat ini.

3. How-Might we

Masalah yang spesifik kemudian akan digunakan untuk menginspirasi solusi inovatif dengan mengubah cara kita memandang permasalahan yang ada seputar produk pada tahap selanjutnya.

Penulis mencoba memahami apa yang dibutuhkan pengguna berdasarkan hasil wawancara dengan Admin dan kuesioner dari reponden yang sesuai dengan kebutuhan/target pengguna yang ingin dicapai.

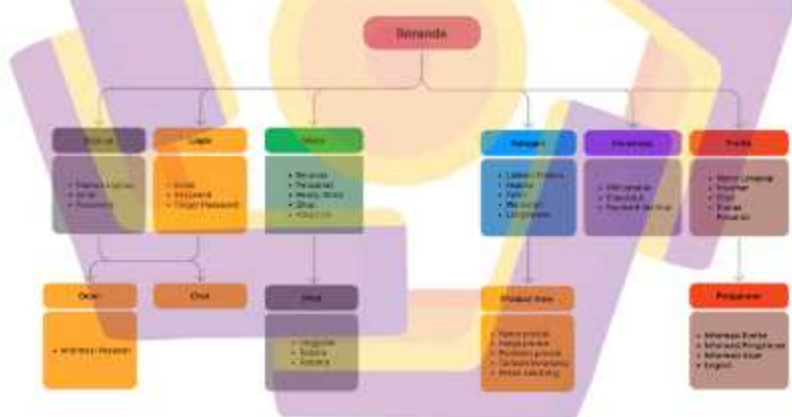
**Dokumentasi terlampir*

4.3 Design Solution

4.3.1 Information Architecture

Inilah tahapan informasi yang akan ditampilkan ke pengguna seperti pada gambar 4.4 dan 4.5 dibawah.

4.3.1.1 User



Gambar 4.4 Information Architecture User

Semua tahapan informasinya dimulai dari beranda. Kemudian dapat menuju ke halaman lain seperti Login, Sign Up, Pencarian, Shop, About Us, Kategori Produk, Keranjang, Profil, Order, Chat, Product View, dan Pengaturan. Lalu dibuat penjabaran mengenai alur setiap halamannya.

4.3.1.2 Admin



Gambar 4.5 Information Architecture Admin

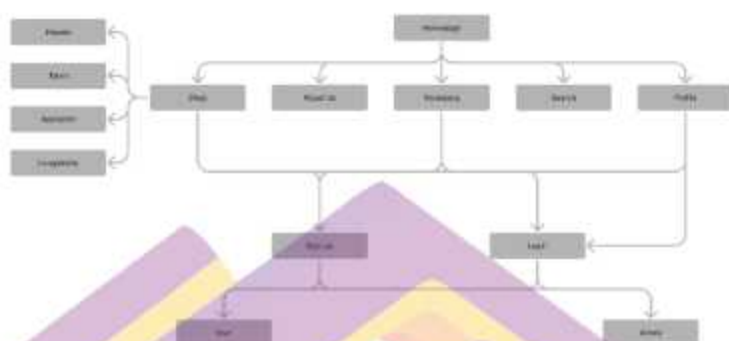
Semua tahapan informasinya dimulai dari beranda. Kemudian dapat menuju ke halaman lain seperti Login, Sign Up, Dashboard, Notifikasi, Status Pesanan, Produk, Kalender, Profil, Pesanan dan Pengaturan. Lalu dibuat penjabaran mengenai alur setiap halamannya.

4.3.2 User Flow

Pada tahapan ini akan dibuat alur penggunaan atau *user flow* pada website yang akan dirancang. Dengan *flow* ini kita tahu bagaimana alur penggunaan *website* yang kita buat yang nantinya akan dikembangkan menjadi desain UI dan mempermudah dalam hal *Prototyping*.

4.3.2.1 User

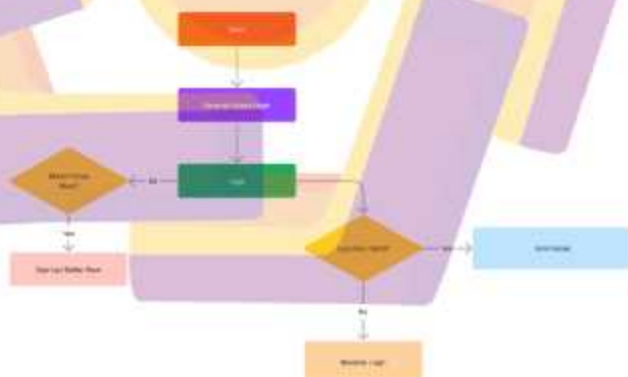
4.3.2.1.1 Dashboard



Gambar 4.6 User Flow Beranda

Gambar 4.6 merupakan gambar yang memperlihatkan alur beranda untuk halaman User atau calon costumer. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan langkah untuk mengeksplorasi beranda website SOULNIV.

4.3.2.1.2 Sign Up/Login



Gambar 4.7 User Flow Sign Up/Login

Gambar 4.7 merupakan user flow untuk Sign Up/Login untuk halaman User atau calon costumer. Berdasarkan pada gambar tersebut

menunjukkan aktivitas langkah-langkah pada bagian sign up/login bagaimana cara masuk kedalam website SOULNIV.

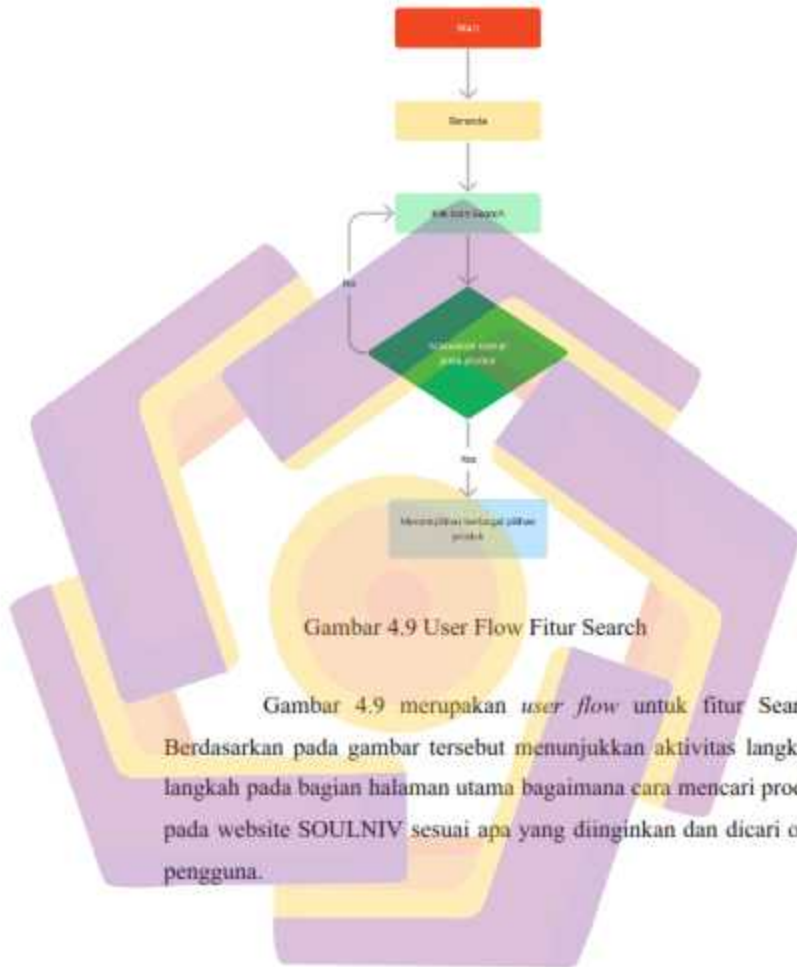
4.3.2.1.3 Halaman Shop



Gambar 4.8 User Flow bagian Shop

Gambar 4.8 merupakan *user flow* untuk halaman Shop Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah pada halaman shop. Bagaimana cara melihat produk yang ada pada website SOULNIV dan bagaimana cara memasukkan produk ke dalam keranjang. Pada halaman ini juga ditunjukkan bagaimana user mengirim pesan ketika sedang melihat produk.

4.3.2.1.4 Fitur Search



Gambar 4.9 User Flow Fitur Search

Gambar 4.9 merupakan *user flow* untuk fitur Search. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah pada bagian halaman utama bagaimana cara mencari produk pada website SOULNIV sesuai apa yang diinginkan dan dicari oleh pengguna.

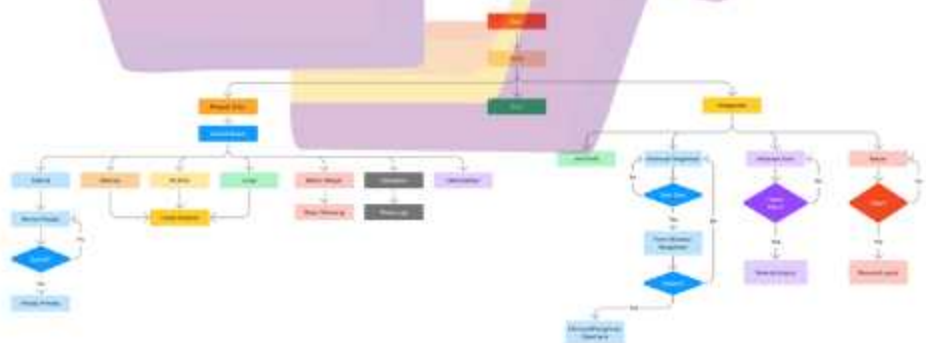
4.3.2.1.5 Halaman Keranjang



Gambar 4.10 User Flow bagian Keranjang

Gambar 4.10 merupakan *user flow* untuk halaman keranjang. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah pada bagian halaman utama bagaimana cara menambah atau memasukkan produk kedalam keranjang dan bagaimana langkah selanjutnya setelah produk masuk ke keranjang.

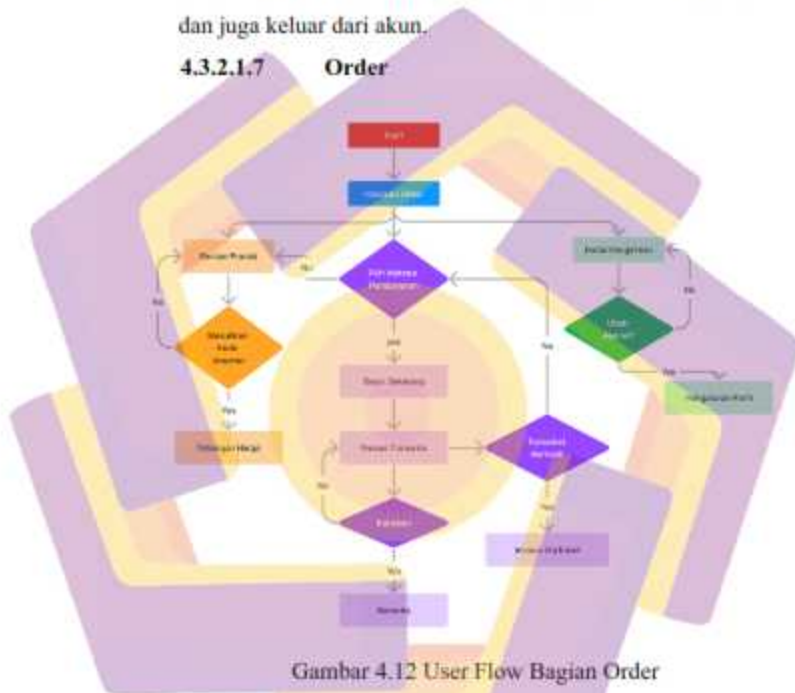
4.3.2.1.6 Profil



Gambar 4.11 User Flow bagian Profil

Gambar 4.11 merupakan *user flow* untuk halaman profil pengguna. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah untuk melihat Riwayat pesanan dengan beberapa kategori status, menggunakan fitur chat untuk mengirim pesan kepada admin mengenai produk, dan juga menggunakan fitur pengaturan termasuk langkah-langkah terkait menambah informasi pengiriman, menghapus akun, dan juga keluar dari akun.

4.3.2.1.7 Order

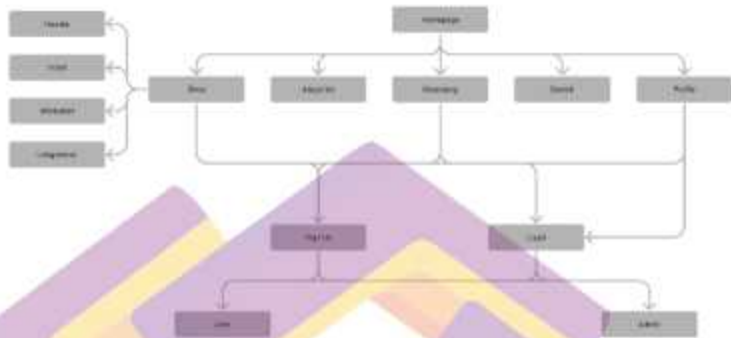


Gambar 4.12 User Flow Bagian Order

Gambar 4.12 merupakan *user flow* untuk halaman Order. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah melakukan proses pesanan atau *order product*. Pada gambar diatas ditunjukkan langkah-langkah terkait detail pengiriman, mengubah alamat, memilih metode pembayaran, dan juga rincian produk.

4.3.2.2 Admin

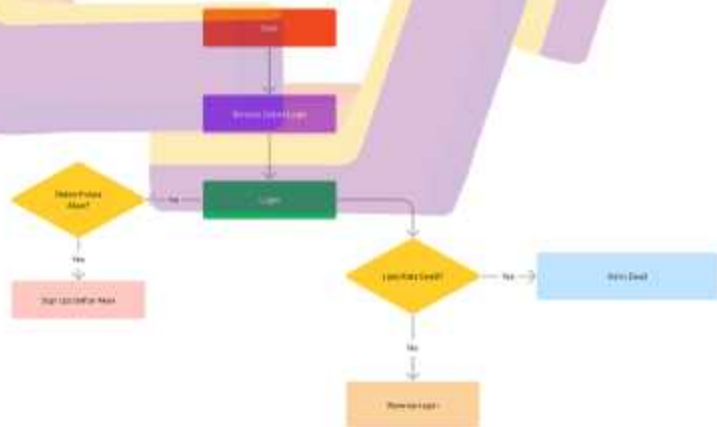
4.3.2.2.1 Dashboard



Gambar 4.13 User Flow Dashboard

Gambar 4.13 merupakan gambar yang memperlihatkan alur dashboard untuk halaman User dan Admin. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan langkah untuk mengeksplorasi website SOULNIV sesuai role.

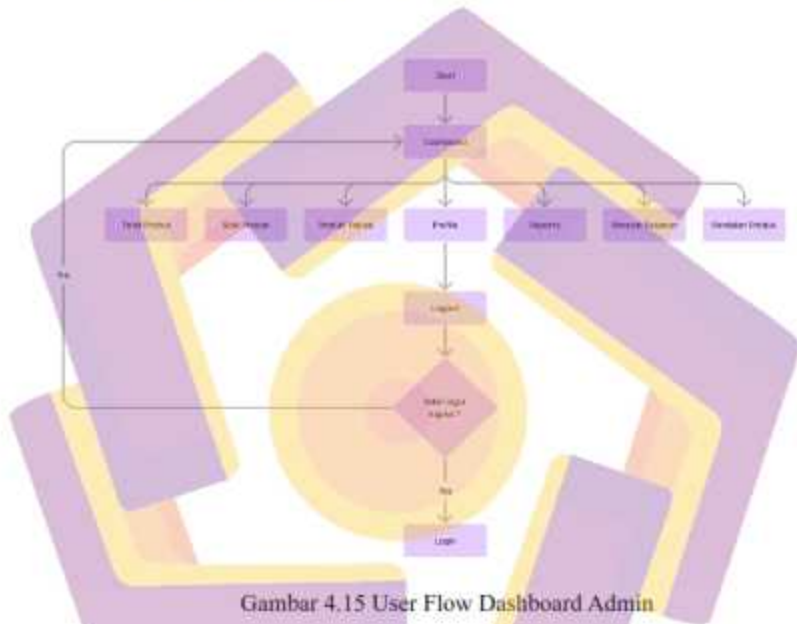
4.3.2.2.2 Sign Up/Login



Gambar 4.14 User Flow Sign Up/Login Admin

Gambar 4.14 merupakan user flow untuk sign up/login bagian admin. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas langkah-langkah pada bagian login bagaimana cara masuk kedalam dashboard sebagai admin SOULNIV.

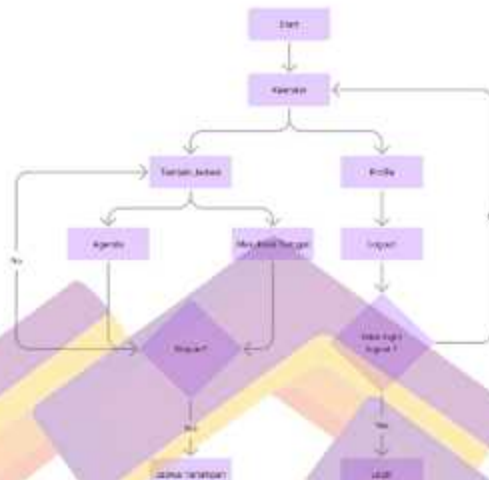
4.3.2.2.3 Dashboard Admin



Gambar 4.15 User Flow Dashboard Admin

Gambar 4.15 merupakan user flow dashboard admin. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas apa saja yang dapat dilihat oleh admin pada dashboard, serta langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

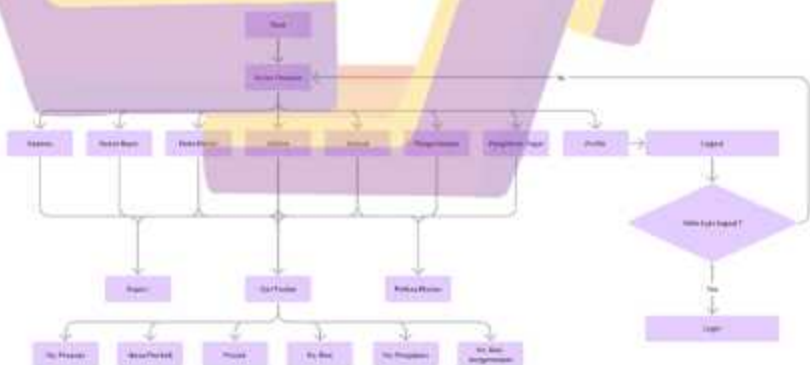
4.3.2.2.4 Kalender



Gambar 4.16 User Flow bagian Kalender

Gambar 4.16 merupakan user flow untuk halaman Kalender. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan aktivitas apa saja yang dapat dilihat oleh admin pada halaman kalender, serta langkah untuk menambah jadwal atau agenda pada kalender, dan juga langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

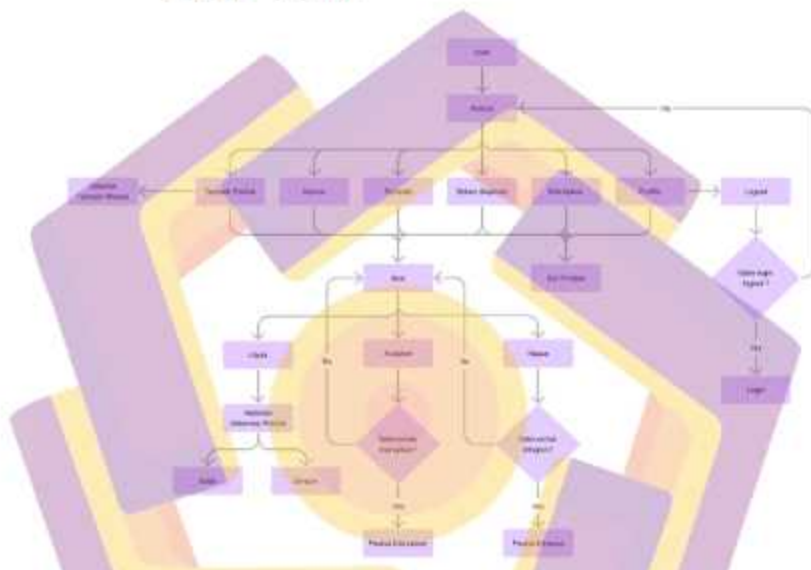
4.3.2.2.5 Status Pesanan



Gambar 4.17 User Flow Status bagian Pesanan

Gambar 4.17 merupakan user flow untuk halaman Pesanan. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan status dan rincian pesanan berdasarkan beberapa kategori, mencari produk berdasarkan kategori, mengeskport status pesanan, dan juga langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

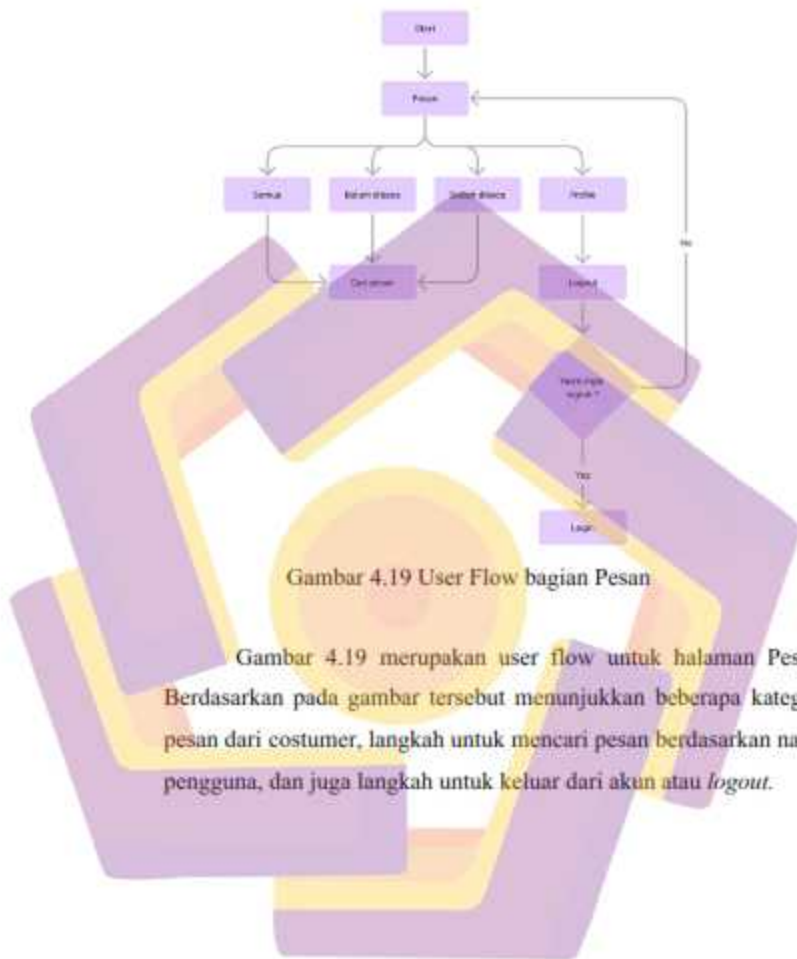
4.3.2.2.6 Produk



Gambar 4.18 User Flow bagian Produk

Gambar 4.18 merupakan user flow untuk halaman Produk. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan status dan rincian pesanan berdasarkan beberapa kategori, mencari produk berdasarkan kategori, mengeskpor status pesanan ke dalam bentuk PDF, dan juga langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

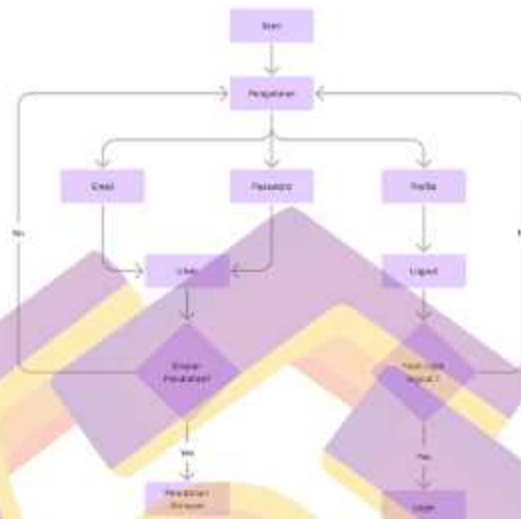
4.3.2.2.7 Pesan



Gambar 4.19 User Flow bagian Pesan.

Gambar 4.19 merupakan user flow untuk halaman Pesan. Berdasarkan pada gambar tersebut menunjukkan beberapa kategori pesan dari customer, langkah untuk mencari pesan berdasarkan nama pengguna, dan juga langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

4.3.2.8 Pengaturan



Gambar 4.20 User Flow bagian Pengaturan

Gambar 4.20 merupakan user flow untuk halaman Pengaturan admin. Berdasarkan pada gambar menunjukkan langkah untuk mengubah atau mengedit email ataupun password dari akun admin, dan juga langkah untuk keluar dari akun atau *logout*.

4.3.3 Wireframe

4.3.3.1 Wireframe User

Pada langkah ini, langkah pertama adalah membuat *wireframe* yang merupakan representasi kasar dari tampilan antarmuka. *Wireframe* ini didasarkan pada fitur-fitur yang akan digunakan seperti tampak pada gambar 4.21 dan 4.22 yang dibuat menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 4.21 Wireframe User

4.3.3.2 Wireframe Admin



Gambar 4.22 Wireframe Admin

4.3.4 High Fidelity

Pada tahap ini, penulis melanjutkan pengembangan desain dengan merujuk pada wireframe atau kerangka kasar yang telah dibuat sebelumnya. Desain kemudian diperinci dengan menambahkan warna, ukuran, jarak, dan bentuk elemen secara akurat dan detail.

4.3.4.1 User

4.3.4.1.1 Homepage



Gambar 4.23 Desain Tampilan Solusi Homepage

Pada gambar 4.23 merupakan desain solusi tampilan antarmuka disajikan dengan lebih minimalis dan dilakukan tata letak serta susunan informasi yang dapat dipahami oleh pengguna.

4.3.4.1.2 Shop



Gambar 4.24 Desain Tampilan Solusi Shop

4.3.4.1.3 About Us



Gambar 4.25 Desain Tampilan Solusi About Us

4.3.4.1.4 Sign Up/Login



Gambar 4.26 Desain Tampilan Solusi Sign Up



Gambar 4.27 Desain Tampilan Solusi Login

4.3.4.1.5 Lupa Kata Sandi



Gambar 4.28 Desain Tampilan Solusi Lupa Kata Sandi

4.3.4.1.6 Profile Sebelum Login



Gambar 4.29 Desain Tampilan Solusi Profile Sebelum Login

Sesudah Login



Gambar 4.30 Desain Tampilan Solusi Profile Sesudah Login

4.3.4.1.7 Pengaturan



Gambar 4.31 Desain Tampilan Solusi Pengaturan

4.3.4.1.8 Product Preview



Gambar 4.32 Desain Tampilan Solusi Product Preview

4.3.4.1.9 Payment



Gambar 4.33 Desain Tampilan Solusi Payment

4.3.4.1.10 Payment Confirmation



Gambar 4.34 Desain Tampilan Solusi Payment Confirmation

4.3.4.1.11 Riwayat Pesanan



Gambar 4.35 Desain Tampilan Solusi Riwayat Pesanan

4.3.4.1.12 Penilaian Produk



Gambar 4.36 Desain Tampilan Solusi Penilaian Produk

4.3.4.1.13 Keranjang



Gambar 4.37 Desain Tampilan Solusi Keranjang

4.3.4.2 Admin

4.3.4.2.1 Homepage Sebelum Login



Gambar 4.38 Desain Tampilan Solusi Homepage sebelum login

4.3.4.2.2 Sign Up/Login

Sign Up



Gambar 4.39 Desain Tampilan Solusi Sign Up

Login



Gambar 4.40 Desain Tampilan Solusi Login

4.3.4.2.3 Dashboard



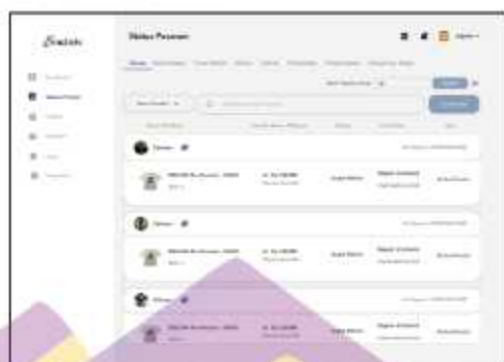
Gambar 4.41 Desain Tampilan Solusi Dashboard

4.3.4.2.1 Kalender



Gambar 4.42 Desain Tampilan Solusi Kalender

4.3.4.2.2 Status Pesanan



Gambar 4.43 Desain Tampilan Solusi Status Pesanan

4.3.4.2.3 Produk



Gambar 4.44 Desain Tampilan Solusi Produk

4.3.4.2.4 Tambah Produk



Gambar 4.45 Desain Tampilan Solusi Tambah Produk

4.3.4.2.5 Ubah Produk



Gambar 4.46 Desain Tampilan Solusi Ubah Produk

4.3.4.2.6 Pengaturan



Gambar 4.47 Desain Tampilan Solusi Pengaturan

4.3.4.2.7 Pesan



Gambar 4.48 Desain Tampilan Pesan

4.3.5 Testing

Pada langkah ini, dilakukan pengujian pertama terhadap desain solusi yang telah dihasilkan dari hasil kuesioner pertama sebelumnya. Selanjutnya, akan dilakukan analisis hasil pengujian desain solusi kemudian penulis mengevaluasi desain dan hasil evaluasi diimplementasikan ke dalam bentuk website SOULNIV. Hasil dari pengujian *usability* desain solusi akan dijelaskan dalam tabel berikut :

4.3.5.1 Pengujian Effectiveness

Pengujian *usability* guna mencari *effectiveness* pada website SOULNIV dengan memberi responden nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas.

4.3.5.1.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	1	1	1	1	1	1
R2	1	1	1	1	1	1
R3	1	1	1	1	1	1
R4	1	1	1	1	1	1
R5	1	1	1	1	1	1
R6	1	1	1	1	1	1
R7	1	1	1	1	1	1
R8	1	1	1	1	1	1
R9	1	1	1	1	1	1
R10	1	1	1	1	1	1
R11	1	1	1	1	1	1
R12	1	1	1	1	1	1
R13	1	1	1	1	1	1
R14	1	1	1	1	1	1
R15	1	1	1	1	1	1
R16	1	1	1	1	1	1
R17	1	1	1	1	1	1
R18	1	1	1	1	1	1

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R19	1	1	1	1	1	1
R20	1	1	1	1	1	1
R21	1	1	1	1	1	1
R22	1	1	1	1	1	1
R23	1	1	1	1	1	1

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Effectiveness Website Solusi Costumer SOULNIV

R - Responden

T - Tugas. Jika responden berhasil diberi nilai 1, jika gagal mendapat nilai 0.

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas maka dapat disimpulkan bahwa setiap responden berhasil menyelesaikan semua *task scenario* yang diberikan. Responden akan diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal. Untuk mengukur atau menggambarkan *effectiveness*, dapat menggunakan persamaan sederhana sebagai berikut :

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

Maka akan kita masukkan hasil pengujian *effectiveness* ke dalam rumus diatas sesuai dengan jumlah tugas berhasil dan total jumlah tugasnya seperti pada tabel 4.4 dibawah.

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
R1	6	6	100%
R2	6	6	100%
R3	6	6	100%
R4	6	6	100%
R5	6	6	100%
R6	6	6	100%

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
R7	6	6	100%
R8	6	6	100%
R9	6	6	100%
R10	6	6	100%
R11	6	6	100%
R12	6	6	100%
R13	6	6	100%
R14	6	6	100%
R15	6	6	100%
R16	6	6	100%
R17	6	6	100%
R18	6	6	100%
R19	6	6	100%
R20	6	6	100%
R21	6	6	100%
R22	6	6	100%
R23	6	6	100%

Tabel 4.4 Penghitungan Effectiveness Website Solusi Costumer SOULNIV

Maka, dapat diambil kesimpulan untuk pengukuran *effectiveness* ini adalah :

No	Keterangan	Effectiveness
1	T1	100%
2	T2	100%
3	T3	100%
4	T4	100%
5	T5	100%
6	T6	100%

Tabel 4.5 Hasil Pengukuran Effectiveness Website Solusi Costumer SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *effectiveness* berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan nilai 100%, yang menandakan tingkat *effectiveness* yang sangat baik dalam menyelesaikan setiap tugas oleh responden. Ini menunjukkan bahwa semua fitur pada *prototype website* SOULNIV dapat dioperasikan dengan lancar oleh semua responden. Mengacu pada Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991, nilai di atas 80% berarti **sangat efektif**.

4.3.5.1.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	0	1	1	1	1	1	1

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Effectiveness Website Solusi Admin

SOULNIV	
R	- Responden
T	- Tugas. Jika responden berhasil diberi nilai 1, jika gagal mendapat nilai 0.

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden berhasil menyelesaikan enam *task scenario* yang diberikan dan gagal dalam task pertama. Responden akan diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal. Setelah itu data akan diolah sesuai *effectiveness* per tugas dan diberi perbandingan dengan nilai *effectiveness* desain awal. Untuk mengukur atau menggambarkan *effectiveness*, dapat menggunakan persamaan sederhana sebagai berikut :

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

Maka akan kita masukkan hasil pengujian *effectiveness* ke dalam rumus diatas sesuai dengan jumlah tugas berhasil dan total jumlah tugasnya seperti pada tabel 4.7 dibawah.

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
R1	6	7	86%

Tabel 4.7 Penghitungan Effectiveness Website Solusi Admin

SOULNIV

Maka, dapat diambil kesimpulan untuk pengukuran *effectiveness* ini adalah :

No	Keterangan	Effectiveness
1	T1	86%
2	T2	100%
3	T3	100%
4	T4	100%
5	T5	100%
6	T6	100%
7	T7	100%

Tabel 4.8 Hasil Pengukuran Effectiveness Website Solusi Admin

SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *effectiveness* berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan nilai 86%, yang menandakan tingkat *effectiveness* yang sangat baik dalam menyelesaikan setiap tugas oleh responden. Ini menunjukkan bahwa semua fitur pada *prototype website* SOULNIV dapat dioperasikan dengan lancar oleh semua responden. Mengacu pada Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991, nilai di atas 80% berarti **sangat efektif**.

4.3.5.2 Pengujian Efficiency

Pengujian *usability* guna mencari *efficiency* pada website SOULNIV dilakukan dengan proses perhitungan waktu yang akan langsung dihitung pada saat pengujian.

4.3.5.2.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	30	25	14	18	57	24
R2	62	30	26	27	48	21
R3	20	21	32	32	52	16
R4	30	20	21	42	50	29
R5	30	21	9	19	38	25
R6	40	28	22	36	59	18
R7	25	28	15	17	45	26
R8	35	30	18	20	55	24
R9	28	23	16	23	47	21
R10	45	32	20	28	60	15
R11	29	22	17	22	49	16
R12	34	27	14	19	56	22
R13	31	24	19	24	58	23
R14	38	29	16	21	51	24
R15	27	25	15	16	44	25
R16	42	31	19	29	61	29
R17	33	26	20	25	53	15
R18	37	30	17	18	54	16
R19	26	23	18	26	46	22
R20	44	33	21	30	62	23
R21	36	28	15	20	50	34
R22	39	32	16	27	63	37
R23	32	24	22	31	64	38

Tabel 4.9 Hasil Pcenilaian Efficiency Website Solusi Costumer
SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.9 diatas menyatakan hasil total waktu dalam detik/s yang dihabiskan oleh responden dalam menyelesaikan rangkaian task yang diberikan. Waktu tersebut merupakan akumulasi dari per-tugas yang dijalankan. Kemudian waktu yang telah didapat akan dihitung guna

mencari *time based* setiap tugas menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$Time\ Based = \frac{Task\ Output}{Time}$$

Task Output – Hasil tugas atau Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

Time – Waktu yang ditempuh

Nilai pada tabel diperoleh dari sejauh mana responden berhasil menyelesaikan tugas. Diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas. Rumus tersebut menghasilkan nilai-nilai yang tercantum dalam tabel berikut :

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	0.033	0.040	0.071	0.056	0.018	0.042
R2	0.016	0.033	0.039	0.037	0.021	0.048
R3	0.050	0.048	0.031	0.031	0.019	0.062
R4	0.033	0.050	0.048	0.024	0.020	0.034
R5	0.033	0.048	0.111	0.053	0.026	0.040
R6	0.025	0.036	0.046	0.028	0.017	0.055
R7	0.040	0.036	0.067	0.059	0.022	0.038
R8	0.029	0.033	0.056	0.050	0.018	0.042
R9	0.036	0.044	0.063	0.044	0.021	0.048
R10	0.022	0.031	0.050	0.036	0.017	0.067
R11	0.035	0.046	0.059	0.046	0.020	0.062
R12	0.029	0.037	0.071	0.053	0.018	0.045
R13	0.032	0.042	0.053	0.042	0.017	0.043
R14	0.026	0.035	0.063	0.048	0.020	0.042
R15	0.037	0.040	0.067	0.063	0.023	0.040
R16	0.024	0.032	0.053	0.035	0.016	0.034
R17	0.030	0.039	0.050	0.040	0.019	0.083

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R18	0.027	0.033	0.059	0.056	0.019	0.062
R19	0.039	0.044	0.056	0.039	0.022	0.045
R20	0.023	0.030	0.048	0.033	0.016	0.043
R21	0.028	0.036	0.067	0.050	0.020	0.029
R22	0.026	0.031	0.063	0.037	0.016	0.027
R23	0.031	0.042	0.046	0.032	0.016	0.026
TOTAL	0.792	0.996	1.394	1.100	0.500	1.057

Tabel 4.10 Matriks Perhitungan Efficiency Website Costumer

SOULNIV

Semakin besar angkanya maka semakin baik. Maka, dapat kita ambil kesimpulan seperti dalam tabel 4.11 dibawah.

No	Keterangan	Efficiency
1	T1	0.792
2	T2	0.996
3	T3	1.394
4	T4	1.100
5	T5	0.500
6	T6	1.057

Tabel 4.11 Hasil Pengukuran Time Based Website Customer

SOULNIV

Setelah didapatkan nilai *time based* dari setiap tugas dan responden, maka selanjutnya dicari *time based efficiency* secara keseluruhan menggunakan rumus :

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_{r=1}^R \sum_{j=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

R - Jumlah Responden

N - Jumlah Tugas

n_{ij} - Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

t_{ij} - Waktu yang digunakan responden dalam menyelesaikan

tugas. Jika tugas tidak selesai, maka akan dihitung hingga responden menyerah.

$$TBE = \frac{(0.792 + 0.996 + 1.491 + 1.100 + 0.500 + 1.057)}{(6 \times 23)} = 0.043$$

Dari hasil perhitungan, rata-rata waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan adalah sebesar **0.043 goals/sec** yang mengacu pada indikator *time behaviour* berarti **sangat cepat**. Namun berdasarkan waktu yang ditempuh responden yang tertera pada tabel 4.11, tugas 5 menempuh waktu paling lama, sementara tugas 3 menempuh waktu yang paling cepat. Berdasarkan pengujian *task scenario* didapatkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tugas 1 (Halaman Homepage)

Responden mengalami proses dalam mencari informasi mengenai produk pada halaman ini. Responden yang ingin mengetahui informasi lebih detail tentang produk SOULNIV juga perlu memilih dan menekan produk yang dipilih untuk membaca informasi lebih lanjut.

2. Tugas 2 (Halaman Shop)

Responden langsung paham dengan informasi yang ditampilkan pada halaman shop ini. Mereka dengan cukup mudah dapat mencari dan membaca informasi produk yang mereka inginkan.

3. Tugas 3 (Halaman About Us)

Responden sangat mudah dalam memahami tujuan dari adanya halaman ini sembari mengetahui informasi mengenai SOULNIV.

4. Tugas 4 (Fitur Pencarian)

Responden sangat paham akan fitur ini karena fitur ini memudahkan responden dalam mencari produk yang diinginkan karena fitur ini terdapat di setiap halaman sehingga

responden tidak perlu Kembali ke halaman utama atau homepage untuk menggunakan fitur ini.

5. Tugas 5 (Halaman Profil)

Disini saat proses halaman profil sedikit memakan banyak waktu dikarenakan pada halaman ini terdapat beberapa menu seperti menambah alamat baru, melihat pesan, dan juga melihat riwayat pesanan. Namun, saat responden berada dihalaman ini proses berjalan dengan lancar karena layouting yang mudah dipahami.

6. Tugas 6 (Halaman Keranjang)

Responden langsung paham dengan adanya halaman ini, yaitu dapat memudahkan responden dalam menyimpan produk yang diinginkan untuk di checkout dilain waktu. Mereka dengan mudah dapat mengakses informasi produk, menambah atau mengurangi jumlah produk, dan melanjutkan proses checkout. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas ini relatif cepat, menunjukkan desain yang intuitif dan efisien. Feedback pengguna sangat positif, terutama mengenai kemudahan penggunaan dan navigasi. Tata letak dan desain visual yang jelas membantu mempercepat pemahaman, dan fitur tambahan seperti rekomendasi produk serta informasi promo menambah nilai halaman ini.

4.3.5.2.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	42	53	68	75	65	50	30

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Efficiency Website Admin SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.12 diatas menyatakan hasil total waktu dalam detik/s yang dihabiskan oleh responden dalam menyelesaikan rangkaian task yang diberikan. Waktu tersebut merupakan akumulasi dari per-tugas yang dijalankan. Kemudian waktu yang telah didapat akan dihitung guna mencari *time based* setiap tugas menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$Time\ Based = \frac{Task\ Output}{Time}$$

Task Output – Hasil tugas atau Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

Time – Waktu yang ditempuh

Nilai pada tabel diperoleh dari sejauh mana responden berhasil menyelesaikan tugas. Diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas. Rumus tersebut menghasilkan nilai-nilai yang tercantum dalam tabel berikut :

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	0	0.019	0.015	0.013	0.015	0.020	0.033
TOTAL	0	0.019	0.015	0.013	0.015	0.020	0.033

Tabel 4.13 Matriks Perhitungan Efficiency Website Admin SOULNIV

Semakin besar angkanya maka semakin baik. Maka, dapat kita ambil kesimpulan seperti dalam tabel 4.14 dibawah.

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	0	0.019	0.015	0.013	0.015	0.020	0.033

Tabel 4.15 Hasil Pengukuran Time Based Website Admin SOULNIV

Setelah didapatkan nilai *time based* dari setiap tugas dan responden, maka selanjutnya dicari *time based efficiency* secara keseluruhan menggunakan rumus :

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_{r=1}^R \sum_{j=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

- R - Jumlah Responden
- N - Jumlah Tugas
- n_{ij} - Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.
- t_{ij} - Waktu yang digunakan responden dalam menyelesaikan tugas. Jika tugas tidak selesai, maka akan dihitung hingga responden menyerah.

$$TBE = \frac{(0 + 0.019 + 0.015 + 0.013 + 0.015 + 0.020 + 0.033)}{(7 \times 1)} = 0.016$$

Dari hasil perhitungan, rata-rata waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan adalah sebesar **0.016 goals/sec** yang mengacu pada indikator *time behaviour* berarti **cepat**. Namun berdasarkan waktu yang ditempuh responden yang tertera pada tabel 4.15, tugas 1 menempuh waktu paling lama, sementara tugas 7 menempuh waktu yang paling cepat. Berdasarkan pengujian *task scenario* didapatkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tugas 1 (Halaman Dashboard)

Responden langsung paham saat berada dihalaman ini. Namun, mereka menyayangkan banyaknya laporan yang ditampilkan sehingga agak sulit untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun halaman dashboard intuitif, informasi yang terlalu banyak dapat membingungkan pengguna.

2. Tugas 2 (Halaman Status Pesnaan)

Responden dapat dengan mudah memahami dan mengakses informasi mengenai status pesanan. Informasi yang disajikan jelas dan navigasi halaman ini cukup mudah, sehingga tidak ada kesulitan yang berarti bagi responden.

3. Tugas 3 (Halaman Produk)

Responden merasa mudah selama proses pada halaman produk ini dikarenakan responden dapat langsung melihat produk yang dipasarkan dan juga yang di arsip. Responden juga mudah dalam menambah, menghapus, mengarsipkan produk pada halaman ini.

4. Tugas 4 (Halaman Kalender)

Responden dapat dengan mudah mengelola jadwal dan melihat kalender untuk mengatur berbagai kegiatan. Tampilan kalender yang interaktif dan mudah dipahami membuat responden cepat beradaptasi dengan halaman ini.

5. Tugas 5 (Halaman Pesan)

Halaman pesan memudahkan responden dalam mengelola komunikasi dengan pelanggan. Responden dapat dengan cepat membaca, membalas, dan mengelola pesan yang masuk, serta menemukan pesan yang relevan dengan mudah.

6. Tugas 6 (Halaman Pengaturan)

Responden langsung paham dengan adanya halaman ini dikarenakan layouting halaman yang tidak terlalu ramai dan sangat simple sehingga responden tidak memakan banyak waktu selama proses pada halaman ini.

7. Tugas 7 (Button Profil)

Responden menemukan tombol profil dengan sangat cepat dan dapat mengakses informasi profil atau melakukan perubahan profil dengan mudah. Waktu penyelesaian tugas ini adalah yang tercepat di antara semua tugas yang diuji, menunjukkan bahwa fitur ini sangat mudah digunakan.

4.3.5.3 Pengujian Satisfaction

Pengujian *usability* guna mencari *satisfaction* pada website SOULNIV dilakukan dengan mengisi kuisioner SEQ setelah selesai melakukan uji *task scenario*.

4.3.5.3.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	3	5	5	2	6	7
R2	6	7	7	7	7	6
R3	6	6	7	7	6	6
R4	7	6	7	5	6	6
R5	5	6	6	5	7	6
R6	7	5	6	6	7	5
R7	5	4	6	3	5	7
R8	4	7	6	3	6	4
R9	6	3	5	6	7	5
R10	7	5	7	5	4	4
R11	3	6	4	6	5	6
R12	4	7	5	7	7	7
R13	6	5	3	6	4	3
R14	7	4	7	3	3	4
R15	5	3	6	5	6	3
R16	6	4	7	4	7	4
R17	3	7	5	3	4	7
R18	5	6	6	5	3	3
R19	7	3	4	7	4	7
R20	4	5	5	6	6	6
R21	6	7	7	3	5	6
R22	5	4	3	4	6	6
R23	7	6	3	7	3	7

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Satisfaction Website Costumer

SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.16 diatas menyatakan hasil dari kuesioner SEQ yang diberikan kepada responden guna mengukur tingkat

satisfaction mereka terhadap website SOULNIV. Kemudian data yang telah didapat akan dihitung menggunakan persamaan berikut :

$$Satisfaction = \frac{Total\ Number\ of\ Satisfied\ Respondents}{Total\ Respondents} \times 100$$

Satisfied Respondents – Jumlah responden yang puas dengan hasilnya yang memiliki nilai diatas 5 menurut skala likert.

Total Respondents – Jumlah responden keseluruhan.

	Skor > 5	Skor ≤ 5	Jumlah Responden
T1	12	11	23
T2	11	12	23
T3	11	12	23
T4	10	13	23
T5	13	10	23
T6	14	9	23

Tabel 4.17 Matriks Jumlah Kepuasan Website Costumer

SOULNIV

Setelah mendapatkan skor pada tabel 4.17, dilakukan perhitungan guna mencari hasil pengukuran *satisfaction* ini adalah :

No	Keterangan	Satisfaction
1	T1	52%
2	T2	48%
3	T3	48%
4	T4	43%
5	T5	53%
6	T6	61%

Tabel 4.17 Hasil Pengukuran Satisfaction Website Costumer

SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *Satisfaction* berdasarkan tabel 4.17 yang menggunakan nilai rata-rata SEQ menunjukkan nilai pengukuran antara tugas 1 hingga 6 memiliki tingkat *satisfaction* yang baik, dikarenakan diatas 5 sehingga dihitung diatas rata-rata. Untuk seluruh pengujian *satisfaction* maka dapat diambil rata-rata yaitu 51%, yang berarti memiliki tingkat *satisfaction* yang **diatas rata-rata**. Berdasarkan tanggapan di dalam kuisioner SEQ didapatkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Tugas 1 (Halaman Homepage)

Pengguna merasa halaman *homepage* mudah digunakan dan navigasinya intuitif, desainnya simple namun informasi yang ditampilkan jelas, serta waktu pemuatan halaman yang cepat meningkatkan kenyamanan pengguna.

2. Tugas 2 (Halaman Shop)

Pengguna merasa fitur pencarian produk di halaman shop sangat membantu. Tampilan produk yang rapi dan filter pencarian yang efektif membuat mereka mudah menemukan produk yang diinginkan. Proses menambahkan produk ke keranjang berjalan lancar tanpa kendala, dan pengguna merasa puas dengan deskripsi produk yang detail dan gambar yang berkualitas.

3. Tugas 3 (Halaman About Us)

Responden merasa mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan tentang SOULNIV. Tidak ada kesulitan selama proses di halaman ini.

4. Tugas 4 (Fitur Pencarian)

Responden merasa fitur ini sangat membantu dalam menemukan produk yang mereka cari karena dalam mencari produk yang diinginkan tidak perlu memakan waktu yang lama.

5. Tugas 5 (Halaman Profil)

Pengguna merasa mudah mengakses dan memperbarui informasi pribadi mereka di halaman profil. Tampilan halaman yang *user-friendly* meningkatkan pengalaman pengguna. Fitur untuk

mengelola alamat pengiriman, mengirim pesan dan melihat riwayat pembelian juga sangat diapresiasi.

6. Tugas 6 (Halaman Keranjang)

Pengguna merasa halaman keranjang mudah digunakan dengan informasi produk yang lengkap. Proses pengecekan dan pembelian berjalan lancar, dan informasi biaya serta estimasi pengiriman sangat membantu. Tampilan dan fungsi yang intuitif membuat pengguna puas dan percaya diri menyelesaikan pembelian.

4.3.5.3.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	5	6	7	7	6	7	6

Tabel 4.18 Hasil Penilaian Satisfaction Website Admin SOULNIV

R – Responden

T – Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.18 diatas menyatakan hasil dari kuesioner SEQ yang diberikan kepada responden guna mengukur tingkat *satisfaction* mereka terhadap website SOULNIV. Kemudian data yang telah didapat akan dihitung menggunakan persamaan berikut :

$$Satisfaction = \frac{Total\ Number\ of\ Satisfied\ Respondents}{Total\ Respondents} \times 100$$

Satisfied Respondents – Jumlah responden yang puas dengan hasilnya yang memiliki nilai diatas 5 menurut skala likert.

Total Respondents – Jumlah responden keseluruhan.

	Skor > 5	Skor ≤ 5	Jumlah Responden
T1	0	1	1
T2	1	0	1

	Skor > 5	Skor ≤ 5	Jumlah Responden
T3	1	0	1
T4	1	0	1
T5	1	0	1
T6	1	0	1
T7	1	0	1

Tabel 4.19 Matriks Jumlah Kepuasan Website Admin SOULNIV

Setelah mendapatkan skor pada tabel 4.19, dilakukan perhitungan guna mencari hasil pengukuran *satisfaction* ini adalah :

No	Keterangan	Satisfaction
1	T1	0%
2	T2	100%
3	T3	100%
4	T4	100%
5	T5	100%
6	T6	100%
7	T7	100%

Tabel 4.20 Hasil Pengukuran Satisfaction Website Admin SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *Satisfaction* berdasarkan tabel 4.20 yang menggunakan nilai rata-rata SEQ menunjukkan nilai pengukuran antara tugas 2 hingga 7 memiliki tingkat *satisfaction* yang baik. Sementara untuk tugas 1 memiliki tingkat *satisfaction* yang buruk atau dibawah rata-rata dikarenakan dibawah 5. Untuk seluruh pengujian *satisfaction* maka dapat diambil rata-rata yaitu 86%, yang berarti memiliki tingkat *satisfaction* yang **didas rata-rata**. Berdasarkan tanggapan di dalam kuisisioner SEQ didapatkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Tugas 1 (Halaman Dashboard)

Pengguna merasa bahwa tampilan laporan penjualan di halaman dashboard terlalu ramai dengan grafik bulat dan batang yang berulang. Meskipun informasi dapat ditemukan dengan mudah, pengguna merasa bahwa tampilan yang terlalu penuh mengurangi kenyamanan visual.

2. Tugas 2 (Halaman Status Pesnaan)

Responden merasa halaman status pesanan mudah digunakan dengan informasi yang lengkap dan akurat. Proses untuk melacak dan mengupdate status pesanan berjalan lancar, dengan tampilan yang intuitif.

3. Tugas 3 (Halaman Produk)

Responden merasa bahwa halaman produk sangat membantu dalam manajemen inventaris. Fitur pencarian dan filter produk memudahkan pengguna untuk menemukan produk yang mereka cari. Proses penambahan dan pengeditan produk berjalan lancar, dengan tampilan yang terstruktur secara baik.

4. Tugas 4 (Halaman Kalender)

Responden sangat paham dan merasa bahwa halaman kalender sangat berguna untuk mengelola jadwal dan acara mereka. Integrasi dengan fitur notifikasi dan pengingat membantu pengguna untuk tidak melewatkan acara penting. Tampilan kalender yang interaktif membuat perencanaan menjadi lebih efisien dan mudah dipahami.

5. Tugas 5 (Halaman Pesan)

Responden merasa bahwa halaman pesan sangat intuitif dan efisien untuk komunikasi dengan para *costumer*. Fitur pencarian pesan dan pengelompokan percakapan memudahkan pengguna dalam mengelola dan menavigasi pesan dari para *costumer*.

6. Tugas 6 (Halaman Pengaturan)

Responden merasa bahwa halaman pengaturan mudah diakses dan digunakan. Dengan tampilan yang sangat simple dan mudah dipahami karena hanya terdiri dari informasi mengenai akun admin.

7. Tugas 7 (Button Profil)

Responden merasa bahwa tombol profil sangat fungsional dan mudah diakses. Proses untuk keluar dari akun bisa di akses dari halaman mana saja.

Lebih jelasnya responden paparkan disaat pengujian wawancara.

**Dokumentasi terlampir*

4.3.5.4 Pengujian Wawancara

Tahapan selanjutnya untuk admin atau owner SOULNIV adalah wawancara. Dari hasil wawancara, penulis memperoleh beberapa permasalahan yang dirasakan dan dihadapi oleh responden, beserta solusi yang diharapkan selama menggunakan *website*, sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban
Perasaan		
1.	Apa yang Anda rasakan saat menyelesaikan tugas yang diberikan?	Saya merasa puas dan senang karena keseluruhan <i>testing</i> sangat lancar.
2.	Apakah ada bagian dari website yang membuat Anda merasa tidak nyaman saat menggunakannya?	Tidak ada bagian spesifik yang membuat saya merasa tidak nyaman.
Pengalaman		
1.	Apa kendala atau kesulitan yang Anda temui saat menjalankan tugas yang diberikan di website SOULNIV?	Tidak ada kendala besar, tapi di halaman dashboard, banyaknya informasi membuat tampilan terlihat lebih ramai untuk dipandang.

2.	Apakah ada bagian website SOULNIV yang menyulitkan Anda saat menjalankan tugas?	Tidak ada bagian yang menyulitkan, tapi di halaman dashboard saya rasa perlu adanya perbaikan.
Pendapat		
1.	Menurut Anda, apa yang dapat ditingkatkan atau diperbaiki pada website SOULNIV agar anda dapat lebih mudah menyelesaikan tugas yang diberikan?	Di halaman dashboard, tampilan informasinya disederhanakan lagi agar visualisasinya tidak terlalu ramai.

Tabel 4.21 Hasil Wawancara Kedua Admin SOULNIV

4.3.5.5 Kesimpulan Pengujian Pertama

4.3.5.5.1 User

Hasil pengujian pertama untuk bagian user menunjukkan bahwa pengguna memiliki tingkat *effectiveness* yang sangat baik dalam menggunakan setiap fitur pada website SOULNIV, dengan nilai *effectiveness* mencapai 100% berdasarkan tabel 4.5. Ini mengindikasikan bahwa semua tugas dapat diselesaikan dengan lancar oleh semua responden, sesuai Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991 yang menyatakan nilai di atas 80% sebagai tingkat *effectiveness* yang sangat memuaskan.

Rata-rata waktu yang dibutuhkan responden adalah 0.043 *goals/sec*, menunjukkan kinerja yang cepat. Meskipun demikian, tugas 5 memerlukan waktu paling lama, sementara tugas 3 paling cepat. Pengujian *task scenario* juga mengungkap bahwa pengguna mengalami proses yang *effeciency* dan intuitif dalam menjelajahi halaman seperti Homepage, Shop, About Us, Fitur Pencarian, Profil, dan Keranjang.

Hasil pengukuran *satisfication* menunjukkan bahwa semua tugas mendapat nilai SEQ di atas 5, menandakan tingkat

kepuasan yang baik, dengan pengguna menyoroti kemudahan penggunaan, navigasi yang intuitif, dan desain yang membantu meningkatkan pengalaman mereka dalam menggunakan *website* ini.

4.3.5.5.2 Admin

Kesimpulan yang dapat diambil dari 3 tahanan pengujian *usability* pertama untuk bagian admin menunjukkan tingkat *effectiveness* yang sangat baik, dengan nilai 86% berdasarkan tabel 4.8 untuk setiap tugas yang diselesaikan oleh responden. Ini menandakan bahwa semua fitur pada *website* SOULNIV dapat dioperasikan dengan lancar oleh semua responden, sesuai dengan Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991 yang menetapkan nilai di atas 80% sebagai tingkat *effectiveness* yang sangat memuaskan.

Rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap tugas adalah 0.016 *goals/sec*, menunjukkan waktu yang cepat berdasarkan indikator *time behavior*. Pengujian *task scenario* menunjukkan respon positif terhadap kejelasan dan kemudahan penggunaan pada halaman-halaman seperti *Dashboard*, Status Pesanan, Produk, Kalender, Pesan, Pengaturan, dan *Button* Profil.

Namun, ada sorotan terhadap tampilan *dashboard* yang dianggap terlalu ramai oleh responden, menunjukkan potensi untuk menyederhanakan informasi yang disajikan agar lebih intuitif dan nyaman digunakan.

**Dokumentasi terlampir*

4.4 Evaluate

Pada langkah ini, dilakukan pengimplementasian hasil evaluasi dari kuesioner kedua sebelumnya ke dalam bentuk *website* selanjutnya akan dilakukan pengujian kedua terhadap desain akhir sebagai hasil evaluasi yang telah dihasilkan dari hasil kuesioner kedua sebelumnya. Hasil dari evaluasi dari kuesioner kedua dan pengujian pertama sebelumnya akan dijelaskan sebagai berikut :

4.4.1 High Fidelity

Pada tahap ini, penulis melanjutkan pengembangan desain dengan merujuk pada hasil evaluasi sebelumnya ke dalam bentuk website SOLUNIV dengan perbandingan desain solusi dan evaluasi berikut.

4.4.1.1 User

4.4.1.1.1 Homepage



Gambar 4.49 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Homepage SOULNIV

4.4.1.1.2 Sign Up/Login

Sign Up



Gambar 4.50 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Sign Up SOULNIV

Login



Gambar 4.51 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Login SOULNIV

4.4.1.1.3 Lupa Kata Sandi



Gambar 4.52 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Lupa Kata Sandi SOULNIV

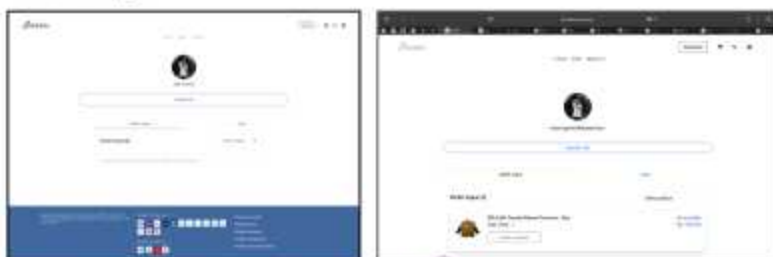
4.4.1.1.4 Profil

Sebelum Login



Gambar 4.53 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Profil sebelum Login SOULNIV

Setelah Login



Gambar 4.54 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Profil setelah Login SOULNIV

4.4.1.1.5 Shop



Gambar 4.55 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Shop SOULNIV

4.4.1.1.6 About Us



Gambar 4.56 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi About Us SOULNIV

4.4.1.1.7 Pengaturan



Gambar 4.57 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pengaturan SOULNIV

4.4.1.1.8 Product Preview



Gambar 4.58 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Product Preview SOULNIV

4.4.1.1.9 Payment



Gambar 4.59 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Payment SOULNIV

4.4.1.1.10 Payment Confirmation



Gambar 4.60 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Payment Confirmation SOULNIV

4.4.1.1.11 Riwayat Pesanan



Gambar 4.61 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Riwayat Pesanan SOULNIV

4.4.1.1.12 Penilaian Produk



Gambar 4.62 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi

4.4.1.1.13 Keranjang



Gambar 4.63 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Keranjang SOULNIV

4.4.1.2 Admin

4.4.1.2.1 Homepage Sebelum Login



Gambar 4.64 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Homepage SOULNIV

4.4.1.2.2 Dashboard



Gambar 4.65 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Dashboard Admin SOULNIV

Pada desain solusi dari hasil kuesioner pertama dashboard admin memiliki dua jenis grafik untuk *reports* atau laporan penjualan. Berdasarkan hasil testing pertama yang telah dilakukan dihasilkan hasil evaluasi yang dimana tampilan tidak terlalu ramai sehingga grafik laporan penjualan yang ditampilkan hanya satu jenis saja.

4.4.1.2.3 Status Pesanan



Gambar 4.66 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Status Pesanan SOULNIV

4.4.1.2.4 Produk



Gambar 4.67 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Produk SOULNIV

4.4.1.2.5 Tambah Produk



Gambar 4.68 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Tambah Produk SOULNIV

4.4.1.2.6 Ubah Produk



Gambar 4.69 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Ubah Produk SOULNIV

4.4.1.2.7 Kalender



Gambar 4.70 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Kalender SOULNIV

4.4.1.2.8 Pesan



Gambar 4.71 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pesan SOULNIV

4.4.1.2.9 Pengaturan



Gambar 4.72 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pengaturan SOULNIV

4.4.2 Testing

Pada langkah ini, dilakukan pengujian kedua terhadap implementasi desain solusi ke *website* yang telah dihasilkan dari hasil kuesioner kedua sebelumnya sebagai bahan evaluasi. Selanjutnya, akan dilakukan analisis hasil perbandingan dari pengujian desain solusi dan pengujian kedua ini. Dari pengujian *usability* evaluasi desain solusi akan dijelaskan dalam tabel berikut :

4.4.2.1 Pengujian Effectiveness

Pengujian *usability* guna mencari *effectiveness* pada website SOULNIV dengan memberi responden nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas.

4.4.2.1.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	1	1	1	1	1	1
R2	1	1	1	1	1	1
R3	1	1	1	1	1	1
R4	1	1	1	1	1	1
R5	1	1	1	1	1	1
R6	1	1	1	1	1	1
R7	1	1	1	1	1	1
R8	1	1	1	1	1	1
R9	1	1	1	1	1	1
R10	1	1	1	1	1	1
R11	1	1	1	1	1	1
R12	1	1	1	1	1	1
R13	1	1	1	1	1	1
R14	1	1	1	1	1	1
R15	1	1	1	1	1	1
R16	1	1	1	1	1	1
R17	1	1	1	1	1	1

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R18	1	1	1	1	1	1
R19	1	1	1	1	1	1
R20	1	1	1	1	1	1
R21	1	1	1	1	1	1
R22	1	1	1	1	1	1
R23	1	1	1	1	1	1

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Effectiveness Website Evaluasi Costumer SOULNIV

R - Responden

T - Tugas. Jika responden berhasil diberi nilai 1, jika gagal mendapat nilai 0.

Berdasarkan Tabel 4.22 diatas maka dapat disimpulkan bahwa setiap responden berhasil menyelesaikan semua *task scenario* yang diberikan. Responden akan diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal. Setelah itu data akan diolah sesuai *effectiveness* per tugas dan diberi perbandingan dengan nilai *effectiveness* desain solusi diawal. Untuk mengukur atau menggambarkan *effectiveness*, dapat menggunakan persamaan sederhana sebagai berikut :

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

Maka akan kita masukkan hasil pengujian *effectiveness* ke dalam rumus diatas sesuai dengan jumlah tugas berhasil dan total jumlah tugasnya seperti pada tabel 4.23 dibawah.

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
R1	6	6	100%
R2	6	6	100%
R3	6	6	100%

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
R4	6	6	100%
R5	6	6	100%
R6	6	6	100%
R7	6	6	100%
R8	6	6	100%
R9	6	6	100%
R10	6	6	100%
R11	6	6	100%
R12	6	6	100%
R13	6	6	100%
R14	6	6	100%
R15	6	6	100%
R16	6	6	100%
R17	6	6	100%
R18	6	6	100%
R19	6	6	100%
R20	6	6	100%
R21	6	6	100%
R22	6	6	100%
R23	6	6	100%

Tabel 4.23 Penghitungan Effectiveness Website Evaluasi Costumer

SOULNIV

Maka, dapat diambil kesimpulan untuk pengukuran *effectiveness* ini adalah :

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi
1	T1	100%	100%
2	T2	100%	100%
3	T3	100%	100%
4	T4	100%	100%
5	T5	100%	100%
6	T6	100%	100%

Tabel 4.24 Hasil Pengukuran Effectiveness Website Evaluasi
Customer SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *effectiveness* berdasarkan tabel 4.24 menunjukkan nilai 100%, yang menandakan tingkat *effectiveness* yang sangat baik dalam menyelesaikan setiap tugas oleh responden. Ini menunjukkan bahwa semua fitur pada website SOULNIV dapat dioperasikan dengan lancar oleh semua responden. Mengacu pada Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991, nilai di atas 80% berarti sangat efektif.

4.4.1.1.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	1	1	1	1	1	1	1

Tabel 4.25 Hasil Pengujian Effectiveness Website Evaluasi Admin

SOULNIV

- R* – Responden
T – Tugas. Jika responden berhasil diberi nilai 1, jika gagal mendapat nilai 0.

Berdasarkan Tabel 4.25 diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden berhasil menyelesaikan tujuh *task scenario* yang diberikan. Responden akan diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal. Setelah itu data akan diolah sesuai *effectiveness* per tugas dan

diberi perbandingan dengan nilai *effectiveness* desain awal. Untuk mengukur atau menggambarkan *effectiveness*, dapat menggunakan persamaan sederhana sebagai berikut :

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

Maka akan kita masukkan hasil pengujian *effectiveness* ke dalam rumus diatas sesuai dengan jumlah tugas berhasil dan total jumlah tugasnya seperti pada tabel 4.26 dibawah.

	Jumlah Tugas Berhasil	Total Jumlah Tugas	Persentasi Keberhasilan
RI	7	7	100%

Tabel 4.26 Penghitungan Effectiveness Website Evaluasi Admin

SOULNIV

Maka, dapat diambil kesimpulan untuk pengukuran *effectiveness* ini adalah :

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi
1	T1	86%	100%
2	T2	100%	100%
3	T3	100%	100%
4	T4	100%	100%
5	T5	100%	100%
6	T6	100%	100%
7	T7	100%	100%

Tabel 4.27 Hasil Pengukuran Effectiveness Website Evaluasi Admin

SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *effectiveness* berdasarkan tabel 4.27 menunjukkan nilai 86% pada pengujian pertama dan 100% pada pengujian kedua, yang menandakan tingkat *effectiveness* yang meningkat sangat baik dalam menyelesaikan setiap tugas oleh

responden. Ini menunjukkan bahwa semua fitur pada *website* SOULNIV dapat dioperasikan dengan lancar oleh semua responden. Mengacu pada Standar Acuan Litbang Depdagri Tahun 1991, nilai di atas 80% berarti **sangat efektif**.

4.4.2.2 Pengujian Efficiency

Pengujian *usability* guna mencari *efficiency* pada *website* SOULNIV dilakukan dengan proses perhitungan waktu yang akan langsung dihitung pada saat pengujian

4.4.2.2.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	18	23	26	21	19	14
R2	15	18	32	15	11	26
R3	11	19	21	22	19	32
R4	23	12	19	20	14	21
R5	14	17	22	19	15	9
R6	21	16	15	13	16	22
R7	19	15	18	24	17	15
R8	17	11	16	21	18	18
R9	16	20	20	18	20	16
R10	13	21	17	13	23	20
R11	22	14	14	11	22	17
R12	15	12	19	22	21	14
R13	18	19	16	16	15	19
R14	20	15	15	19	12	16
R15	21	10	19	20	13	15
R16	19	20	20	17	16	19
R17	17	22	17	18	14	20
R18	23	13	18	23	12	17
R19	16	18	21	21	19	18
R20	12	21	15	12	20	21
R21	15	12	19	22	21	14

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R22	15	18	32	15	11	26
R23	18	23	26	21	19	14

Tabel 4.28 Hasil Penilaian Efficiency Website Evaluasi Costumer SOULNIV

- R* - Responden
T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.28 diatas menyatakan hasil total waktu dalam detik/s yang dihabiskan oleh responden dalam menyelesaikan rangkaian *task* yang diberikan. Waktu tersebut merupakan akumulasi dari per-tugas yang dijalankan. Kemudian waktu yang telah didapat akan dihitung guna mencari *time based* setiap tugas menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$Time\ Based = \frac{Task\ Output}{Time}$$

Task Output - Hasil tugas atau Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

Time - Waktu yang ditempuh

Nilai pada tabel diperoleh dari sejauh mana responden berhasil menyelesaikan tugas. Diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas. Rumus tersebut menghasilkan nilai-nilai yang tercantum dalam tabel berikut :

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	0.056	0.039	0.044	0.048	0.053	0.071
R2	0.067	0.031	0.056	0.067	0.091	0.039
R3	0.091	0.048	0.053	0.046	0.053	0.031
R4	0.044	0.053	0.083	0.050	0.071	0.048
R5	0.071	0.046	0.059	0.053	0.067	0.111
R6	0.048	0.067	0.063	0.077	0.063	0.046

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R7	0.053	0.056	0.067	0.042	0.059	0.067
R8	0.059	0.063	0.091	0.048	0.056	0.056
R9	0.063	0.050	0.050	0.056	0.050	0.063
R10	0.077	0.059	0.048	0.077	0.044	0.050
R11	0.046	0.071	0.071	0.091	0.046	0.059
R12	0.067	0.053	0.083	0.046	0.048	0.071
R13	0.056	0.063	0.053	0.063	0.067	0.053
R14	0.050	0.067	0.067	0.053	0.083	0.063
R15	0.048	0.053	0.100	0.050	0.077	0.067
R16	0.053	0.050	0.050	0.059	0.063	0.053
R17	0.059	0.059	0.046	0.056	0.071	0.050
R18	0.044	0.056	0.077	0.044	0.083	0.059
R19	0.063	0.048	0.056	0.048	0.053	0.056
R20	0.083	0.067	0.048	0.083	0.050	0.048
R21	0.067	0.053	0.083	0.046	0.048	0.071
R22	0.067	0.031	0.056	0.067	0.091	0.039
R23	0.056	0.039	0.044	0.048	0.053	0.071
TOTAL	1.472	1.218	1.434	1.418	1.337	1.429

Tabel 4.29 Matriks Perhitungan Efficiency Website Evaluasi Costumer

SOULNIV

Semakin besar angkanya maka semakin baik. Maka, dapat kita ambil kesimpulan seperti dalam tabel 4.30 dibawah.

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi	Persentase Kenaikan
1	T1	0.792	1.198	52%
2	T2	0.996	1.218	22%
3	T3	1.394	1.434	3%
4	T4	1.100	1.418	29%
5	T5	0.500	1.337	167%
6	T6	1.057	1.429	35%

Tabel 4.30 Hasil Pengukuran Time Based Website Evaluasi
Customer SOULNIV

Setelah didapatkan nilai *time based* dari setiap tugas dan responden, maka selanjutnya dicari *time based efficiency* secara keseluruhan menggunakan rumus :

$$\text{Time Based Efficiency} = \frac{\sum_{j=1}^r \sum_{i=1}^n \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

R - Jumlah Responden

N - Jumlah Tugas

n_{ij} - Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

t_{ij} - Waktu yang digunakan responden dalam menyelesaikan tugas. Jika tugas tidak selesai, maka akan dihitung hingga responden menyerah.

$$TBE = \frac{(1.198 + 1.218 + 1.434 + 1.418 + 1.337 + 1.429)}{(6 \times 23)} = 0.051$$

Dari hasil perhitungan, rata-rata waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan adalah sebesar **0.051 goals/sec yang mengalami** peningkatan sebanyak 18.6% dibandingkan desain solusi pada website SOULNIV.

4.4.2.2.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	39	46	51	62	47	41	28

Tabel 4.31 Hasil Pengujian Efficiency Website Evaluasi Admin
SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.31 diatas menyatakan hasil total waktu dalam detik/s yang dihabiskan oleh responden dalam menyelesaikan rangkaian task yang diberikan. Waktu tersebut merupakan akumulasi dari per-tugas yang dijalankan. Kemudian waktu yang telah didapat akan dihitung guna mencari *time based* setiap tugas menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$Time\ Based = \frac{Task\ Output}{Time}$$

Task Output – Hasil tugas atau Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

Time – Waktu yang ditempuh

Nilai pada tabel diperoleh dari sejauh mana responden berhasil menyelesaikan tugas. Diberi nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal disaat melakukan tugas. Rumus tersebut menghasilkan nilai-nilai yang tercantum dalam tabel berikut :

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	0.026	0.022	0.020	0.016	0.021	0.024	0.036
TOTAL	0.026	0.022	0.020	0.016	0.021	0.024	0.036

Tabel 4.32 Matrics Perhitungan Efficiency Website Evaluasi Admin SOULNIV

Semakin besar angkanya maka semakin baik. Maka, dapat kita ambil kesimpulan seperti dalam tabel 4.33 dibawah.

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi	Persentase Kenaikan
1	T1	0	0.026	-
2	T2	0.019	0.022	16%
3	T3	0.015	0.020	33%
4	T4	0.013	0.016	23%
5	T5	0.015	0.021	40%

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi	Persentase Kenaikan
6	T6	0.020	0.024	20%
7	T7	0.033	0.036	9%

Tabel 4.33 Hasil Pengukuran Time Based Website Evaluasi Admin SOULNIV

Setelah didapatkan nilai *time based* dari setiap tugas dan responden, maka selanjutnya dicari *time based efficiency* secara keseluruhan menggunakan rumus :

$$Time\ Based\ Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^r \sum_{i=1}^n \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

R – Jumlah Responden

N – Jumlah Tugas

n_{ij} – Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.

t_{ij} – Waktu yang digunakan responden dalam menyelesaikan tugas. Jika tugas tidak selesai, maka akan dihitung hingga responden menyerah.

$$TBE = \frac{(0.026 + 0.022 + 0.020 + 0.016 + 0.021 + 0.024 + 0.036)}{(7 \times 1)} = 0.024$$

Dari hasil perhitungan, rata-rata waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan adalah sebesar **0.024 goals/sec** yang mengalami peningkatan sebanyak 50%.

4.4.2.3 Pengujian Satisfaction

Pengujian *usability* guna mencari *satisfaction* pada website SOULNIV dilakukan dengan mengisi kuisisioner SEQ setelah selesai melakukan uji *task scenario* yang kedua.

4.4.2.3.1 User

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	7	6	7	6	7	6

	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R2	6	7	6	5	7	7
R3	5	7	5	6	6	6
R4	7	6	5	6	7	7
R5	6	5	7	7	6	6
R6	7	6	7	5	5	5
R7	5	7	6	7	6	7
R8	6	7	5	6	7	7
R9	7	5	7	7	5	6
R10	5	6	6	7	5	7
R11	7	6	5	6	7	6
R12	6	7	6	7	6	7
R13	5	6	5	5	7	6
R14	7	7	7	6	5	5
R15	6	5	6	7	7	7
R16	7	6	6	5	6	6
R17	5	7	5	6	6	5
R18	6	7	7	7	7	7
R19	5	6	7	6	6	5
R20	7	6	6	5	7	6
R21	6	7	7	7	6	5
R22	5	5	5	5	7	7
R23	7	7	6	7	6	6

Tabel 4.34 Hasil Penilaian Satisfaction Website Evaluasi
Costumer SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.16 diatas menyatakan hasil dari kuesioner SEQ yang diberikan kepada responden guna mengukur tingkat *satisfaction* mereka terhadap website SOULNIV. Kemudian data yang telah didapat akan dihitung menggunakan persamaan berikut :

$$Satisfaction = \frac{\text{Total Number of Satisfied Respondents}}{\text{Total Respondents}} \times 100$$

Satisfied Respondents – Jumlah responden yang puas dengan hasilnya yang memiliki nilai diatas 5 menurut skala likert.

Total Respondents – Jumlah responden keseluruhan.

	Skor > 5	Skor ≤ 5	Jumlah Responden
T1	17	6	23
T2	19	4	23
T3	16	7	23
T4	17	6	23
T5	20	3	23
T6	19	4	23

Tabel 4.35 Matriks Jumlah Kepuasan Website Evaluasi

Costumer SOULNIV

Setelah mendapatkan skor pada tabel 4.17, dilakukan perhitungan guna mencari hasil pengukuran *satisfaction* ini adalah :

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi	Persentase Kenaikan
1	T1	52%	74%	42%
2	T2	48%	82%	71%
3	T3	48%	69%	44%
4	T4	43%	74%	72%
5	T5	53%	86%	62%
6	T6	61%	82%	34%

Tabel 4.36 Hasil Pengukuran Satisfaction Website Costumer

SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *Satisfaction* berdasarkan tabel 4.36 yang menggunakan nilai rata-rata SEQ menunjukkan nilai pengukuran antara tugas 1 hingga 6 memiliki tingkat *satisfaction*

yang baik, yang mana tugas 4 mengalami peningkatan paling tinggi dengan angka 72%. Untuk seluruh pengujian *satisfaction* website evaluasi SOULNIV maka dapat diambil rata-rata yaitu 54% yang berarti memiliki tingkat *satisfaction* yang **baik atau diatas rata-rata**.

Setiap tugas mengalami peningkatan pada aspek *satisfaction*. Pada bagian user ini tidak mengalami perubahan dari desain solusi awal prototype yang telah diuji di Figma ke dalam bentuk website. Meskipun tidak ada evaluasi yang dilakukan secara langsung, implementasi langsung dari desain awal telah memungkinkan pengguna untuk segera menikmati antarmuka yang telah mereka uji sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa desain solusi awal telah cukup memadai dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa perlu penyesuaian lebih lanjut dari sisi *user experience*.

4.4.2.3.2 Admin

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
RI	7	6	7	7	6	7	6

Tabel 4.37 Hasil Penilaian Satisfaction Website Evaluasi Admin SOULNIV

R - Responden

T - Tugas/Task

Berdasarkan Tabel 4.18 diatas menyatakan hasil dari kuesioner SEQ yang diberikan kepada responden guna mengukur tingkat *satisfaction* mereka terhadap website SOULNIV. Kemudian data yang telah didapat akan dihitung menggunakan persamaan berikut :

$$Satisfaction = \frac{Total\ Number\ of\ Satisfied\ Respondents}{Total\ Respondents} \times 100$$

Satisfied Respondents – Jumlah responden yang puas dengan hasilnya yang memiliki nilai diatas 5 menurut skala likert.

Total Respondents – Jumlah responden keseluruhan.

	Skor > 5	Skor ≤ 5	Jumlah Responden
T1	1	0	1
T2	1	0	1
T3	1	0	1
T4	1	0	1
T5	1	0	1
T6	1	0	1
T7	1	0	1

Tabel 4.38 Matriks Jumlah Kepuasan Website Admin SOULNIV

Setelah mendapatkan skor pada tabel 4.19, dilakukan perhitungan guna mencari hasil pengukuran *satisfaction* ini adalah :

No	Keterangan	Desain Solusi	Desain Evaluasi
1	T1	0%	100%
2	T2	100%	100%
3	T3	100%	100%
4	T4	100%	100%
5	T5	100%	100%
6	T6	100%	100%
7	T7	100%	100%

Tabel 4.39 Hasil Pengukuran Satisfaction Website Admin SOULNIV

Hasil pengukuran aspek *Satisfaction* berdasarkan tabel 4.39 yang menggunakan nilai rata-rata SEQ menunjukkan peningkatan nilai *satisfaction* yang cukup baik yang mana tugas 1 mengalami peningkatan paling tinggi. Untuk seluruh pengujian *satisfaction* website evaluasi

SOULNIV maka dapat diambil rata-rata yaitu 100% yang berarti memiliki tingkat satisfaction yang **baik atau diatas rata-rata**.

Setiap tugas mengalami peningkatan pada aspek *satisfaction*. Peningkatan ini sesuai dengan pernyataan responden dan pengamatan pada saat pelaksanaan *task scenario*, di mana pengguna merasa bahwa navigasi antar menu menjadi lebih intuitif berkat alur dan tata letak elemen yang lebih jelas. Desain solusi juga menyediakan informasi yang lebih detail dan dibutuhkan oleh responden dalam menyelesaikan tugas. Perubahan dan penyempurnaan yang dilakukan dari desain awal menuju desain solusi telah berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dalam mengoperasikan website SOULNIV. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang dilakukan berdasarkan permintaan responden, menunjukkan bahwa tampilan laporan penjualan di halaman *dashboard*, meskipun hanya menggunakan grafik batang, telah disukai karena kemudahan dalam memahami informasi yang disajikan.

**Dokumentasi terlampir*