

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESAIN WEBSITE SIMPUL SERIBU MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH

MURSYID AZHAR

Abstrak

Simpul seribu merupakan suatu *website* yang dikelola oleh Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu dimana *website* ini digunakan untuk mengajukan permohonan pembuatan SIMAKSI. Terhitung sejak tahun 2018, sudah lebih dari 245 SIMAKSI yang diterbitkan melalui *website* ini. Banyaknya pengguna *website* simpul seribu saat ini tidak menjamin kepuasan pengguna pada *website* ini. Oleh karena itu, diperlukannya analisis *website* dengan metode *cognitive walkthrough*. Penelitian ini mengukur 5 aspek *usability* yaitu: 1) *effectiveness*, 2) *number of errors*, 3) *Task Time*, 4) *overall relative efficiency*, 5) *task level satisfaction*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara. Berdasarkan penelitian, tidak ada satu pun responden yang dapat menyelesaikan seluruh skenario tugas yang diberikan. Skenario tugas 2 (mencari informasi tentang tarif masuk kawasan konservasi) merupakan skenario tugas dengan jumlah kesalahan terbanyak (114 kesalahan) dan tingkat efisiensi terendah yaitu 22%. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi perbaikan dan *mock up design* guna meningkatkan kualitas *website* simpul seribu.

Kata Kunci: *user experience, cognitive walkthrough, website, redesign*

USER EXPERIENCE AND REDESIGN SIMPUL SERIBU WEBSITE ANALYSYS USING COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD

MURSYID AZHAR

Abstract

Simpul seribu is a website managed by Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu, simpul seribu is used to apply for SIMAKSI. Since 2018, more than 245 SIMAKSI have been published. The number of users using the website does not guarantee user satisfaction on this website. Because of that, website alanalysis is needed. This research measures 5 aspects of usability such as: 1) effectiveness, 2) number of errors, 3) task time, 4) overall relative efficiency, and 5) task level satisfaction. Techniques of data collection is interviews. Based on the research, none of the respondents could complete all of the given task scenarios. Task scenario 2 is the task scenario with the highest number of erros (114 errors) and the lowest efficiency level of 22%. The result of this research are recommendations to improvements and mock up design to improve the quality of simpul seribu website.

Keywords: user experience, cognitive walkthrough, website, redesign