



Mock Up Website “Conato Bakery” Dengan Menerapkan Prinsip Usability

Mutiara Nur Zarima ¹, Kartika Wulandari ², Pingkan Sekar Andini ³,
 Lola Maharani Saputri ⁴, Oktafia Widya Santoso ⁵, Yanais Yalak ⁶

¹⁻⁶Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jalan Ketintang, Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: mutiara.22137@mhs.unesa.ac.id ¹, Kartika.22145@mhs.unesa.ac.id ²,
pingkan.22155@mhs.unesa.ac.id ³, lola.22147@mhs.unesa.ac.id ⁴, oktafia.22161@mhs.unesa.ac.id ⁵,
yanais.22169@mhs.unesa.ac.id ⁶

Abstract. In the increasingly developing digital era, website design has become one of the key elements for online business success and provides a satisfying experience for users. The usability principle is a concept related to the extent to which a website can be easily used by its users. Usability principles include Effective, Efficient, Interesting, Easy to learn and easy to remember. By applying the usability principle, a website can be effective in achieving its goals. Then there is the method used, namely the User Experience Lifecycle, which is a framework that can be applied when you want to develop a product (Prototype, Hardware and Software). There are four stages in this method, namely Analysis, Design, Implementation and Evaluation. The heuristic evaluation method is a process in which experts use rules of thumb to measure the usability of a user interface in independent search and problem reporting. The results are discussed using UX analysis methods. In designing the design has been created in a site map and innovations are adapted to solving problems. In implementation, namely implementing the design results into a web design which has its own function and evaluation applies existing usability principles.

Keywords: Mock-up, Usability, User Experience Lifecycle, Heuristic Evalution, Method.

Abstrak. Dalam era digital yang semakin berkembang, desain website telah menjadi elemen kunci dalam kesuksesan bisnis online maupun dalam menyediakan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam desain website adalah prinsip usability atau kegunaan. Prinsip usability adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana sebuah website dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, tanpa hambatan atau kesulitan yang berarti. Prinsip Usability terdapat Effective, Efficient, Engaging, Easy to learn, dan Memorabilitas. Dengan menerapkan prinsip usability, sebuah website dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuannya. Kemudian terdapat metode yang digunakan yaitu User Experience Lifecycle merupakan sebuah kerangka kerja yang dapat diterapkan ketika ingin mengembangkan suatu produk (Prototype, Hardware, dan Software). Terdapat empat tahapan dalam metode ini yaitu Analyze, Design, Implement, dan Evaluation. Metode Heuristic evaluation adalah proses dimana para ahli menggunakan aturan praktis untuk mengukur kegunaan antarmuka pengguna dalam penelusuran independen dan melaporkan masalah. Hasil yang dibahas menggunakan analisis metode UX. Pada analyze terdapat permasalahan dan penyelesaian permasalahan dari design websitenya. Pada design rancangan telah dibuat di site map dan inovasi menyesuaikan penyelesaian masalah. Pada implementasi yakni mengimplementasi hasil rancangan ke dalam design web yang memiliki fungsi masing-masing dan pada Evaluation menerapkan dengan prinsip usability yang ada.

Kata kunci: Mock-up, Kegunaan, Siklus Hidup Pengalaman Pengguna, Evaluasi Heuristik, Metode.

LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin berkembang, desain website telah menjadi elemen kunci dalam kesuksesan bisnis online maupun dalam menyediakan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Desain yang baik tidak hanya tentang estetika visual, tetapi juga tentang fungsionalitas dan keterjangkauan bagi pengguna. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam desain website adalah prinsip usability atau kegunaan.

Prinsip usability adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana sebuah website dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, tanpa hambatan atau kesulitan yang berarti. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti navigasi yang intuitif, tata letak yang terstruktur dengan baik, penggunaan warna dan teks yang sesuai, dan banyak lagi. Dengan menerapkan prinsip usability, sebuah website dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuannya dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Dalam mockup design website ini, kami akan mencoba menerapkan prinsip usability sebagai panduan utama. Selain itu, kami juga akan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna target, sehingga website ini dapat disesuaikan dengan baik dengan audiens yang dituju. Hal ini akan memastikan bahwa website tidak hanya memenuhi prinsip usability, tetapi juga menjadi alat yang sangat relevan dan berguna bagi mereka yang mengunjunginya.

Heuristic Evaluation (HE) yaitu sebuah metode evaluasi usability untuk memperbaiki sebuah rancangan secara efektif dengan menggunakan sekumpulan heuristik sederhana yang berhubungan. HE memiliki kelebihan yaitu pengujian yang menyediakan pengujian dengan feedback yang cepat dan relatif murah dan dapat digunakan bersamaan dengan metode evaluasi usability yang lain. Sekumpulan heuristik pada HE mencakup aspek-aspek usability yang digunakan sebagai pedoman untuk mengevaluasi website Conato Bakery ini.

Conato Bakery adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam industri pembuatan roti dan kue, yang telah berdiri teguh selama bertahun-tahun. Dengan komitmen untuk memberikan produk-produk berkualitas tinggi dan layanan terbaik kepada pelanggannya, perusahaan ini telah membangun reputasi yang kuat dalam hal kepuasan pelanggan. Conato Bakery memiliki sebuah website company yang bertujuan untuk menyampaikan informasi lebih efisien, serta memberikan akses yang lebih baik kepada berbagai layanan yang ditawarkan oleh perusahaan ini. Pada bab-bab selanjutnya, kami akan membahas lebih rinci mengenai proyek redesain situs web Conato Bakery, termasuk tujuan, strategi yang diusulkan, dan rencana implementasi yang akan diambil.

METODE PENELITIAN

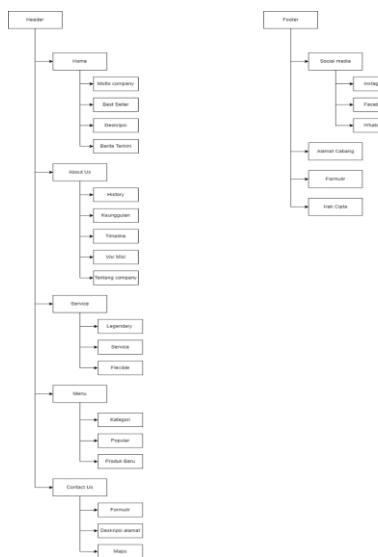
Metode penelitian ini merupakan adaptasi dari User Experience Lifecycle Template. Selanjutnya dilakukan tahap Analyze untuk menganalisis kekurangan yang ada pada website terkait, kemudian heuristic evaluation untuk mendapatkan data kelebihan dan kekurangan pada situs web “Conato Bakery”. Evaluation pada tahap ini akan dilakukan pengujian design apakah sudah memperbaiki kekurangan dan memeriksa apakah terjadi kesalahan atau tidak.

a. Analyze

Analyze dilakukan untuk mendapatkan pemahaman bekerja pengguna dan mengetahui apa yang dibutuhkan. Penerapan analyze dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menentukan kekurangan dari website yang dilakukan oleh anggota kelompok berjumlah 5 orang.

b. Design

Design dilakukan bertujuan untuk membuat suatu konsep interaksi desain (Preece, et al., 2002). Pada tahap ini dilakukan perancangan sitemap yang dibuat menggunakan data yang didapatkan pada tahap analyze yaitu data user needs dan functional requirement. Setelah terbentuknya sitemap situs web maka perlu juga dibentuk alur situs web agar terbentuknya situs web yang mudah dipahami dan digunakan (Bank, 2014).



Gambar 1. Design Bagan Redesign Website “Conato Bakery”

c. Implement

Implement merupakan aktivitas ketiga pada UX Lifecycle, aktivitas ini berperan untuk mengembangkan atau mengimplementasikan hasil rancangan konsep design sebelumnya menjadi produk jadi seperti design website tersebut beserta prototypenya. Implementasi ini menggunakan software figma.

d. Evaluation

Evaluation merupakan aktivitas keempat yang dimana penerapannya pada penelitian kali ini dilakukan dengan pengujian dengan cara anggota mencoba hasil design yang telah dibuat, kemudian mencatat jika terjadi error atau tidak bisa dioperasikan semestinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

User Experience Lifecycle

Hasil dari penggerjaan penelitian ini adalah membuat tabel rancangan perbaikan, architecture information situs web, implementasi rancangan desain ke dalam bentuk design menggunakan figma, dan melakukan usability testing atau evaluasi.

1. Analyze

Pada Heuristic Evaluation didapatkan 11 masalah usability yang ditemukan oleh 5 anggota kelompok. Tiap heuristik terdapat banyaknya permasalahan yang muncul dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Permasalahan berdasarkan indicator Heuristic Evaluation

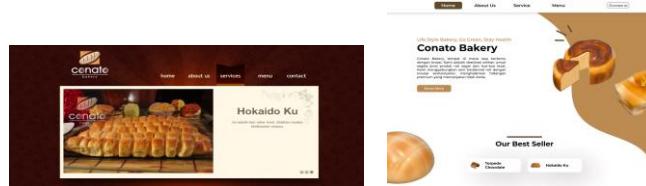
No. Heuristik	Permasalahan
HE8	Warna terlalu gelap yang mengakibatkan pembaca tidak tertarik
HE8	Design yang kurang trendy sehingga tidak menarik pembaca
HE6	Pembagian kategori yang terletak di navigasi bar terlihat monoton
HE6	Layout dari isi kategori yang kurang menarik
HE1	Welcome dan latest new hanya terdapat teks saja sehingga mengakibatkan pembaca web merasa bosan
HE4	Pemakaian warna tidak senada atau kontras
HE6	Penataan layout footer yang masih menyisakan space kosong
HE6	Quick form kurang inovatif
HE1	Media sosial kurang lengkap
HE4	Gambar utama yang terhighlight kurang hd dan penempatannya terlalu besar
HE8	Layout pada about us terkesan kurang rapi

Kemudian dari permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan beberapa solusi yaitu :

- a) Pilih palet warna yang lebih terang.

Tabel 2. Spesifikasi warna

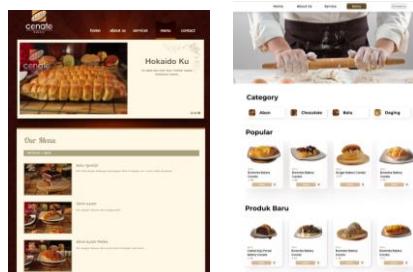
Warna	Kode Hex	Keterangan
	#FFFFFF	Warna ini digunakan sebagai warna primer background
	#BC8B51	Warna ini digunakan sebagai komponen utama website
	#380D08	Warna ini digunakan sebagai warna dasar sekunder pada footer
	#63492B	Warna ini digunakan sebagai warna hover pada tombol navigasi bar
	#77450A	Warna ini digunakan sebagai warna hover tombol kategori pada page menu
	#D6B692	Warna ini digunakan sebagai warna hover detail produk, elemen background product dan pada teks yang menunjukkan kategori produk
	#14142B	Warna ini digunakan sebagai warna utama untuk teks
	#FF5C00	Warna ini digunakan sebagai warna untuk bintang pada rating produk



Gambar 2. Tampilan Home lama dan baru

Alasan : Mengganti warna gelap dengan warna yang lebih terang dan cerah akan membuat desain lebih menarik.

- b) Pantau tren desain terbaru, ilustrasi dan grafis modern, sederhanakan tata letak.



Gambar 3. Tampilan Menu lama dan baru

Alasan : Tata letak yang sederhana memfokuskan perhatian pembaca pada konten utama dan grafis, ilustrasi, atau ikon.

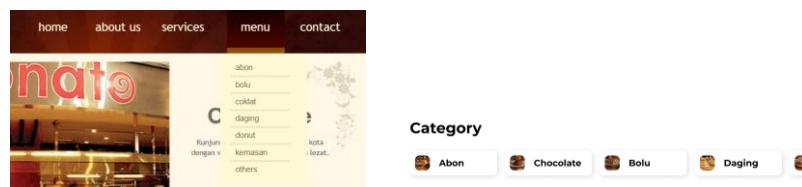
- c) Gunakan efek hover dan Pertimbangkan penggunaan warna



Gambar 4. Tampilan Navigation Bar lama dan baru

Alasan : Menambahkan efek Hover pada setiap kategori di navigasi bar. Ketika menggunakan mengarahkan kursor mouse ke atas kategori, efek visual seperti perubahan warna atau animasi ringan dapat menambah interaktivitas dan menarik perhatian pengunjung website.

- d) Gunakan tata letak yang menarik dan gambar berkualitas



Gambar 5. Tampilan Kategori lama dan baru

Alasan : Layout yang baik membantu menciptakan navigasi yang mudah dimengerti, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka cari.

- e) Gunakan gambar atau ilustrasi pendukung, sajikan konten yang menarik, pemilihan warna, dan perbarui konten secara berkala.



Gambar 6. Tampilan Welcome dan Latest New lama dan baru

Alasan: Konten yang berkualitas tinggi mencerminkan profesionalisme dan komitmen terhadap kualitas.

- f) Perhatikan konsistensi warna



Gambar 7. Tampilan Layout Home lama

Alasan: Warna yang konsisten membantu dalam membangun identitas merek yang kuat.

- g) Maksimalkan penggunaan ruang



Gambar 8. Tampilan footer lama

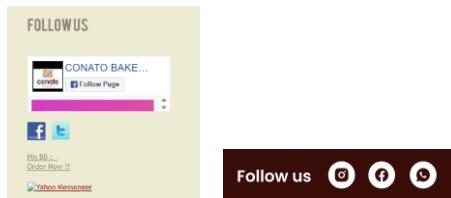
Alasan : Menggunakan space dengan bijak membantu dalam meningkatkan keterbacaan konten dan navigasi yang lebih efisien.

- h) Menginovasi bentuk quick form dengan adanya tombol sebelum terlihat formulir pemesanan



Gambar 9. Tampilan Quick Form lama dan baru

Alasan : Dengan menginovasi design quick form membuat pengguna lebih mudah untuk mengarahkan fokusnya pada quick form ini.



Gambar 10. Tampilan footer lama dan baru

Alasan : Saat ini media sosial sering digunakan oleh berbagai kalangan. Sehingga dengan hadir berbagai platform media sosial yang relevan seperti, Facebook, Instagram, dan Whatsapp dapat mencapai berbagai audiens yang berbeda dan membantu dalam membangun reputasi website serta meningkatkan visibilitas.

- i) Mengganti Gambar dengan berkualitas tinggi (HD) dan optimalkan Ukuran gambar
Tampilan Sebelum :



Gambar 11. Tampilan gambar lama dan baru

Alasan : Gambar yang berkualitas buruk dengan resolusi rendah atau kompresi berlebihan dapat membuat situs web terlihat tidak profesional.

- j) Sederhanakan tata letak



Gambar 12. Tampilan layout lama dan baru

Alasan : Tata letak yang efisien memastikan keterbacaan yang baik dan navigasi yang mudah. Pengguna juga dapat dengan cepat menemukan informasi.

2. Design

Adapun hasil kebutuhan pengguna pada tahap Analyze dikembangkan menjadi bentuk architecture information site map untuk menjadi acuan dalam tahap implementasi selanjutnya.

3. Implementasi

Mengimplementasi hasil rancangan ke dalam bentuk design web menggunakan software figma. Pada tampilan Mockup web “Conato bakery” membahas setiap bagian yang memiliki fungsi masing-masing sebagai berikut :

a) Home



Gambar 13. Tampilan Home Design Website “Conato Bakery”

b) Footer



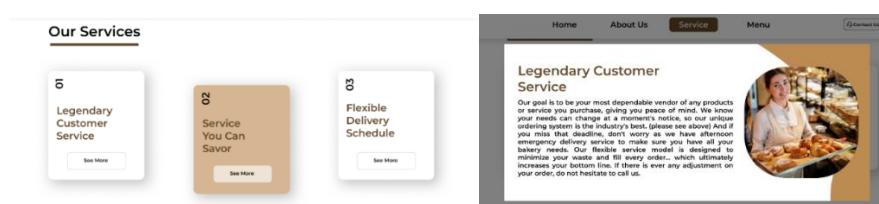
Gambar 14 .Tampilan Footer Pada Design Website “Conato Bakery”

c) About Us



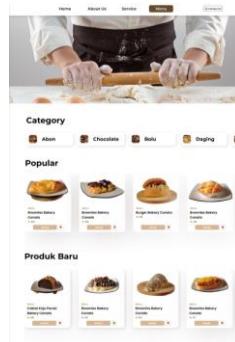
Gambar 15. Tampilan About Us Pada Design Website “Conato Bakery”

d) Service

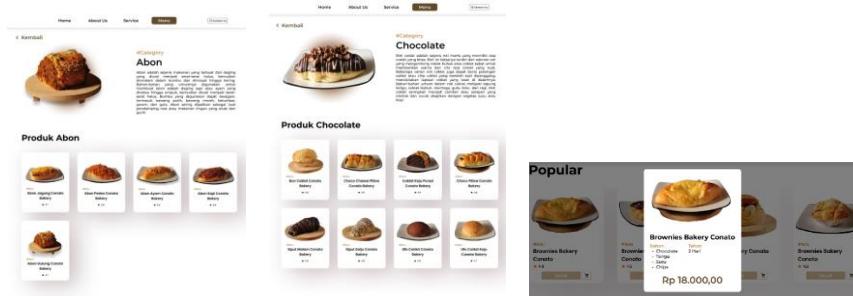


Gambar 16. Tampilan Page Service Pada Desain Website “Conato Bakery”

e) Menu

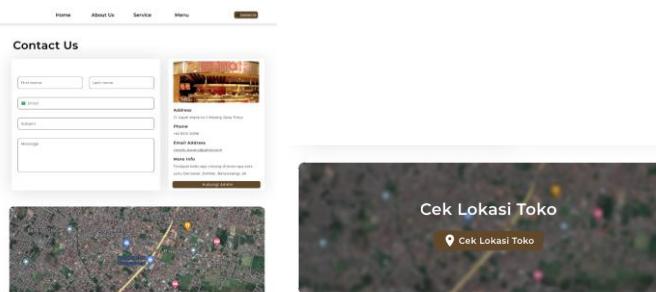


Gambar 17. Tampilan Page Menu



Gambar 18. Tampilan Category

f) Contact Us



Gambar 19. Tampilan Page Contact Us

4. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kepada design website Conato Bakery yang baru dengan menggunakan metode usability testing kepada 10 pengguna yang terdiri dari lima laki-laki dan lima perempuan. Dari hasil evaluasi usability testing didapatkan data keberhasilan pengujian, durasi waktu yang dibutuhkan, hingga jumlah klik Berikut merupakan hasil perhitungan usability pada kriteria Effectivity, Efficiency, dan Satisfaction.

a) Effectivity

Efektivitas mengukur sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan benar dan tanpa kesalahan. Tabel 3 menampilkan beberapa task yang harus dilakukan oleh pengguna dalam pengujian ini.

Tabel 3. Task atau Tugas

No.	Task Sebagai Pengunjung
1.	Mengklik menu atau tautan di navigasi bar untuk berpindah ke halaman lain.
2.	Mengklik menu "About us" untuk mengetahui informasi tentang toko kue, seperti sejarah, visi misi, dan pengalaman.
3.	Mengklik salah satu kategori produk untuk melihat deskripsi produk
4.	Mencari produk berdasarkan "Category"
5.	Melihat informasi produk, seperti gambar dan harga
6.	Mengklik menu "Form Pesanan" untuk melakukan pemesanan produk
7.	Melihat daftar produk yang paling populer
8.	Menghubungi layanan pelanggan
9.	Mengklik salah satu akun media sosial Conato Bakery

Kemudian setelah dilakukan pengujian menggunakan task diatas, berikut ini adalah tabel 4 yang menampilkan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan task.

Tabel 4. Keberhasilan pengguna dalam melakukan evaluasi.

Pengguna	Keberhasilan
Pengguna 1	100%
Pengguna 2	100%
Pengguna 3	100%
Pengguna 4	100%
Pengguna 5	100%
Pengguna 6	100%
Pengguna 7	100%

b) Efficiency

Efisiensi mengacu pada sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan mereka dengan cara yang efisien dan tanpa menyita waktu dan upaya yang berlebihan. Tabel 5 menunjukkan waktu yang digunakan evaluator untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan satuan detik.

Tabel 5. Waktu penyelesaian task

Task	Rata-rata waktu
Task 1	24
Task 2	39,5
Task 3	64,2
Task 4	31
Task 5	46,7
Task 6	24,2
Task 7	39,9
Task 8	38,3
Task 9	67
Rata-rata	41,65

Dari hasil yang ditunjukkan pada Tabel 5, total rata-rata jumlah waktu evaluator untuk menyelesaikan skenario tugas adalah sebesar 41,65 detik atau 42 detik jika dibulatkan.

Tabel 6. Jumlah klik pengguna

Task	Rata-rata jumlah klik
Task 1	2,2
Task 2	1,4
Task 3	2
Task 4	1
Task 5	1,3
Task 6	2,1
Task 7	2
Task 8	1
Task 9	1
Rata-rata	1,56

Pada Tabel 6, jumlah total rata-rata klik yang dilakukan pengguna adalah sebesar 1,56 atau 2 klik jika dibulatkan.

c) Satisfaction

Kepuasan mengacu pada sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka saat menggunakan produk atau sistem..Kepuasan (satisfaction) menjelaskan tentang sejauh mana pengguna merasa puas dengan sistem yang digunakan. Tabel 7, menampilkan tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala.

Tabel 7. Tingkat kepuasan

Tingkat kepuasan	Skala
Sangat Puas	10-9
Puas	7-8
Cukup	5-6
Tidak Puas	3-4
Sangat Tidak Puas	1-2

Berikut ini hasil kuisioner kepuasaan pengguna dari menjawab 10 pertanyaan yang sudah diberikan :

Apakah informasi y Apakah informasi y Apakah Anda dapat Apakah konsistensi Apakah website in Apakah tata letak Apakah dalam m Apakah tampilan p Apakah jika teri Apakah website ini									
Setuju	Ragu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Ragu
Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Ragu	Setuju
Sangat setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Ragu
Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Setuju	Ragu	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Ragu	Tidak Setuju
Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Sangat setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Setuju	Ragu	Setuju	Ragu	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju
Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Ragu	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Ragu
Sangat setuju	Setuju	Ragu	Ragu	Ragu	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Ragu
Sangat setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Ragu	Setuju	Setuju	Ragu
Setuju	Ragu	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Setuju	Setuju
Setuju	Sangat Setuju	Ragu	Setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Tidak Setuju
Sangat setuju	Setuju	Ragu	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Sangat setuju	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju

Gambar 20. Hasil Kuisioner

Tabel 8. Hasil kuisioner kepuasan pengguna

Indikator	Pertanyaan	Rata-rata skor
<i>Visibility of System</i>	Pertanyaan 1	7,65
<i>User Control and Freedom</i>	Pertanyaan 2	7,5
<i>Consistency and Standard</i>	Pertanyaan 3	6,65
<i>Error Prevention</i>	Pertanyaan 4	6,6
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	Pertanyaan 5	7,3
<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	Pertanyaan 6	7,35
<i>Variabel Aesthetic and Minimalist</i>	Pertanyaan 7	7,2
<i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	Pertanyaan 8	7,7
<i>Help and Documentation</i>	Pertanyaan 9	6,25
<i>Match Between System and The Real Word</i>	Pertanyaan 10	7,85
Indikator		7,23

Berdasarkan hasil perhitungan data yang terdapat pada Tabel 8, diketahui kualitas kepuasan pengguna berdasarkan skala penilaian skor yaitu 7,23 yang termasuk dalam tingkat kepuasan puas.

Prinsip Usability

Adapun analisis berdasarkan Prinsip Usability dalam mockup dari web “Conato Bakery” adalah sebagai berikut.

1. Effective

Dalam hal ini, web “Conato Bakery” dapat dianggap telah mencapai efektivitas, karena tujuan utamanya adalah memungkinkan pembeli untuk dengan mudah menemukan dan mengetahui berbagai jenis roti yang dijual dan dipromosikan.

2. Efficient

Efficient dalam prinsip usability adalah tujuan yang sudah dicapai apakah sudah optimal atau belum. Media website “Conato Bakery” sudah optimal karena telah dilengkapi dengan tombol-tombol berwarna yang menarik dan mudah dipahami.

3. Engaging

Engaging dalam prinsip usability adalah tingkat keterlibatan pengguna dalam penggunaan web “Conato Bakery” yang memastikan bahwa mereka merasa nyaman dan terlibat sepenuhnya.

4. Easy to learn

Easy to learn dalam prinsip usability adalah seberapa baik suatu sistem dapat dipahami oleh pengguna. Web “Conato Bakery” penggunaannya sangat mudah dipahami karena sudah diatur dengan sebaik mungkin sehingga tidak akan menimbulkan kebingungan dalam penggunaannya meskipun baru dicoba.

5. Memorabilitas

Memorabilitas dalam prinsip usability adalah seberapa baik pengguna dapat mengingat dan dengan mudah mengakses suatu sistem yang digunakan. Dengan demikian, pengalaman pengguna yang mudah diingat dan meningkatkan penggunaan ulang situs “Conato Bakery.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan dilakukannya perbaikan design website Conato Bakery menggunakan metode User Experience Lifecycle Template ini dapat menghasilkan design web yang berfokus pada aspek usability. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis dan data evaluasi usability yang memiliki tiga aspek yaitu effectivity, efficiency, dan satisfaction.

Dari hasil pengujian task kepada pengguna design baru, didapatkan nilai efektivitas sebesar 100% karena seluruh pengguna dapat menyelesaikan semua tugas yang diberikan dengan benar. Jumlah rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan setiap tugas yaitu 42 detik, sedangkan jumlah rata-rata klik yang dilakukan oleh evaluator sebanyak 2 klik. Hasil pengukuran kepuasan pengguna yang didapatkan dari pengisian kuesioner berdasarkan indikator Heuristic Evaluation oleh pengguna menghasilkan skor sebesar 7,23 yang termasuk ke dalam tingkatan kepuasan puas.

Hasil analisis Heuristic Evaluation terhadap evaluator design website Conato Bakery yang baru, menghasilkan 11 permasalahan yang didominasi oleh HE6 yaitu Flexibility and Efficiency of Use. Dari 11 permasalahan tersebut dapat diselesaikan dan diimplementasikan ke dalam design website Conato Bakery yang baru.

Beberapa hal yang dapat dijadikan saran dalam proses pengembangan selanjutnya, yaitu menambah fitur lain yang lebih menarik dan lebih lengkap, mungkin bisa menjadi nilai tambah aplikasi ini menjadi lebih baik, kelengkapan informasi yang dimuat dalam aplikasi, dapat didetailkan kembali agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, dan cara kerja sistem yang ada, mungkin dapat diperbarui dengan menyesuaikan kemajuan teknologi dan informasi atau menggunakan inovasi cara kerja sistem yang lebih user friendly.

DAFTAR REFERENSI

- Setiawan, D., & Wicaksono, S. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71-78. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>.
- Soejono A.W., Setyanto A., Sofyan A.F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *J-urnal Teknologi Informasi Respati*, Vol 13, No 1. <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>.
- Nugraha, Isnand Fatwanto, Agung. (2021). User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies). *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 6. 49-60. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.40958>.
- Farzandipour, M., Nabovati, E. & Sadeqi Jabali, M. (2022). Comparison of usability evaluation methods for a health information system: heuristic evaluation versus cognitive walkthrough method. *BMC Med Inform Decis Mak* 22, 157. <https://doi.org/10.1186/s12911-022-01905-7>.
- K. W. Antari, R. Arthana, and N. (2019). Sugihartini, Pengujian Usability Pada Sistem Informasi Pangkalan Data Dosen Dan Kinerja Dosen Undiksha Menggunakan Metode Questionnaire and Field Observation, *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 16, no. 1, p. 65, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16790>.
- S. Nizamani, N. Basir, G. Laghari, & K. Khoumbati, (2022). Heuristic Evaluation Versus Guideline Reviews: A Tale of Comparing Two Domain Usability Expert's Evaluation Methods, *IEEE Transactions on Professional Communication*, vol. 65, no. 4, pp. 516-529. <https://doi.org/10.1109/TPC.2022.3201732>.
- I. M. A. D. Saputra, I. M. A. Pradnyana, and N. Sugihartini, (2019). Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation, *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 16, no. 1, p. 98. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.18171>.
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1396–1402. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4384>