

**EVALUASI USABILITY PADA WEBSITE DESA
MENGUNAKAN METODE *THINK ALOUD*
(STUDI KASUS: WEBSITE DESA CIMENYAN)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Pasundan

Oleh:

Yoelistio Crisnandi
NRP 183040017



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
AGUSTUS 2025**

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan pertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari ini dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, Tugas akhir dari :

Nama : Muhammad Rifky Rafidianto
Nrp : 18.304.0061

Dengan judul :

**“PERANCANGAN ANTAR MUKA APLIKASI RADIO RRI
MENGUNAKAN DESIGN THINKING
(STUDI KASUS : RRI)**

Bandung, 27 Agustus 2025

Menyetujui

Pembimbing Utama,



(Anggoro Ari Nurcahyo, ST , M.KOM)

LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

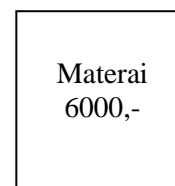
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 26 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



(**Yoelistio Crisnandi**)

NRP. 183040017

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melakukan evaluasi *usability* pada website desa cimenyan.desa.id menggunakan metode think aloud. Pada penelitian ini menggunakan sebuah website desa cimenyan dengan alamat website cimenyan.desa.id

Dalam penelitian tugas akhir ini penulis menggunakan salah satu metode dalam *usability* yaitu metode *think aloud* dan penulis melibatkan 8 responden untuk melakukan evaluasi *usability*, para responden akan diberikan sebuah task scenario dan para responden akan mengerjakan beberapa tugas task *scenario* yang di berikan

Setelah melakukan pengujian task scenario, penulis akan membuat analisa tentang hasil evaluasi melalui data hasil evaluasi, hasil dari evaluasi tersebut nantinya akan berupa saran perbaikan yang akan diberikan penulis kepada developer pembuat website desa cimenyan.desa.id yang nantinya akan membantu *developer* untuk mengembangkan kembali website desa cimenyan.desa.id agar lebih baik lagi dari segi tampilan dan kegunaan nya, agar pengguna website desa cimenyan.desa.id merasa nyaman dan puas ketika menggunakannya.

Kata kunci: *Usability, Think Aloud, Website*

ABSTRACT

This study was conducted to evaluate the usability of the Cimenyan.desa.id village website using the think-aloud method. This study used the Cimenyan village website, cimenyan.desa.id.

In this final project, the author used the think-aloud method, a usability evaluation method, and involved eight respondents in the usability evaluation. Respondents were given a task scenario and completed several tasks.

After testing the task scenario, the author analyzed the evaluation results using the evaluation data. The results of this evaluation will be in the form of suggestions for improvements that will be provided to the developers of the Cimenyan.desa.id village website. This will help them further develop the Cimenyan.desa.id village website to improve its appearance and usability, ensuring users feel comfortable and satisfied when using it.

Keywords: Usability, Think Aloud, Website

KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi *Usability* Pada Website Desa Cimenyan Menggunakan Metode *Think Aloud* (Studi Kasus Website Desa Cimenyan)”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
2. Kedua pembimbing, Dr. Ayi Purbasari, ST., MT dan Asep Somantri, ST., MT
3. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 26 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR ISTILAH	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU.....	2-1
2.1 Teori yang digunakan.....	2-1
2.1.1 Usability	2-1
2.1.2 Evaluasi Usability	2-1
2.1.3 Think Aloud Evaluation	2-2
2.1.4 Website Desa	2-3
2.1.5 Teknik Pengumpulan Data	2-3
2.1.6 Task Skenario	2-3
2.1.7 Severity Ratings	2-4
2.2 Penelitian Terdahulu	2-4
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-1
3.2 Perumusan Masalah.....	3-3
3.2.1 Analisis Sebab Akibat	3-3
3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis	3-3
3.4 Profile Tempat Penelitian Tugas Akhir.....	3-4
3.4.1 Objek Penelitian	3-4

3.4.2	Tempat Penelitian Tugas Akhir.....	3-4
3.4.3	Struktur Organisasi.....	3-5
3.4.4	Visi dan Misi.....	3-5
BAB 4 ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL EVALUASI MENGGUNAKAN METODE THINK ALOUD		
4.1	Analisis Menggunakan Metode Think Aloud Terhadap Desa Cimenyan.....	4-1
4.1.1	Penentuan Responden	4-1
4.1.2	Pengujian Task Skenario kepada Responden	4-1
4.1.3	Pengambilan Data	4-2
4.1.4	Hasil Pengujian Task Skenario Kepada Responden.....	4-2
4.1.5	Analisis Deskripsi Responden.....	4-3
4.1.6	Penemuan Permasalahan Dari Responden	4-3
4.1.7	Feedback Responden.....	4-4
4.2	Analisis Pembahasan.....	4-5
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		
5.1	KESIMPULAN	5-1
5.2	SARAN	5-1
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN.....		
		5-2
		5-4

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Saverity Ratings	2-4
Tabel 2.2 Tabek Penelitian Terdahulu	2-4
Tabel 3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir	3-1
Tabel 4.1 Data Reesponden.....	4-1
Tabel 4.2Tabel Task Skenario.....	4-2
Tabel 4.3Tabel Hasil Pengujian Taask Skenario.....	4-2
Tabel 4.4Tabel Penemuan Permasalahan Pengguna	4-3
Tabel 4.5Tabel Feedback Responden.....	4-4

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir	1-3
Gambar 3.1 Diagram Fishbone	3-3
Gambar 3.2 Diagram Fishbone Kerangka Pemikiran Teoritis	3-4
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	3-5

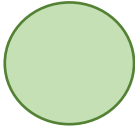
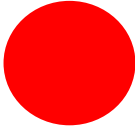


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Website desa Cimenyan	5-4
Lampiran 2 Lampiran Kuisisioner Penelitian	5-4

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Deskripsi singkat
1	Usability	Sebuah atribut yang berguna untuk pengukuran kualitas pada website atau aplikasi untuk menilai pada sebuah sistem sampai sejauh mana kegunaan pada penggunaan <i>interface</i> (antarmuka) sistem untuk oleh pengguna untuk mencapai sebuah tujuannya yang dapat menghasilkan sebuah nilai kepuasan <i>user</i> (pengguna) pada saat menggunakannya
2	Think Aloud	Sebuah metode untuk menguji sebuah sistem yang melibatkan pengguna atau end user dengan cara verbalisasi secara berlanjut terhadap apa yang pengguna rasakan dan pikirkan untuk menyampaikan apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan sebuah sistem.
3	Learnability	Aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa mudah website untuk dipahami dan dipelajari
4	Efficiency	Adalah aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa cepat website atau aplikasi melakukan perintah yang dilakukan oleh <i>user</i>
5	Memorability	Adalah aspek yang digunakan untuk seberapa jauh <i>user</i> dapat mengingat Kembali tampilan dan menu-menu yang ada pada system atau aplikasi
6	Errors	Adalah aspek yang digunakan untuk mengetahui kesalahan pada aplikasi atau system serta cara untuk mengatasinya
7	Satisfaction	Aspek penting yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan <i>user</i> setelah menggunakan aplikasi atau system
8	Responden	Orang yang ditugaskan untuk mengerjakan task skenario
9	Severity Ratings	Nilai yang diberikan oleh evaluator untuk menilai sejauh mana permasalahan yang ditemukan pada <i>usability</i>
10	User	Pengguna atau pelaku

DAFTAR SIMBOL

No	Simbol	Nama Simbol	Penjelasan
1		Start State	Meambarkan awal dimulainya sebuah aktivitas
2		End State	Melambangkan akhir dari sebuah aktivitas
3		Arus (flow)	Menunjukkan alur proses antar aktivitas
4		Acitivity	Melambangkan aktivitas atau aksi yang dilakukan pengguna atau sistem

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Dalam pemerintahan desa, sebuah situs website dimanfaatkan untuk publikasi informasi tentang potensi dari daerah, pariwisata, dan berbagai informasi lainnya yang dapat diakses oleh semua pihak. Keterbukaan antar informasi public merupakan sebuah hal penting bagi terciptanya pemerintahan yang baik. Hal tersebut sesuai dengan undang-undang no 14 tahun 2008 tentang keterbukaan informasi public. Pada pemerintahan desa cimenyan, telah disediakan sebuah portal website yang beralamat cimenyan.desa.id yang bertujuan untuk memudahkan Masyarakat dalam mengakses informasi agar mendapatkan pengetahuan tentang informasi apa saja yang berada di desa cimenyan tersebut tanpa harus mendatangi desa tersebut.

Website desa adalah sebuah website yang berisikan tentang informasi pemerintahan dan informasi dari sebuah desa. Dengan adanya informasi yang lengkap maka akan memudahkan warga atau user mengetahui informasi tentang desa dan semua informasi yang ada pada website desa merupakan informasi yang resmi karena bersumber dari desa itu sendiri.

Kini setiap desa memerlukan sebuah website untuk memberikan informasi yang akan memudahkan dalam memberikan segala informasi yang terkait tentang desa itu sendiri. Salah satu desa yang telah memiliki website yaitu desa Cimenyan dengan nama website Cimenyan.desa.id

Website desa Cimenyan.desa.id memberikan berbagai informasi tentang desa, contohnya informasi tentang profil desa, sejarah desa, peta desa, visi dan misi desa, struktur organisasi desa, lalu data dari setiap warga desa itu sendiri meliputi data pekerjaan warga desa, data jenis kelamin warga desa, data tentang Pendidikan warga desa, dan data agama warga desa.

Pada website desa Cimenyan.desa.id ada beberapa masalah yang ditemukan beberapa permasalahan seperti ada fitur-fitur yang tidak dapat digunakan, sehingga tidak dapat memenuhi aspek usability. Oleh karena itu diperlukan sebuah usability testing untuk mengetahui sejauh mana Tingkat kepuasan para pengguna ketika menggunakan website desa cimenyan. Jika pada website desa cimenyan memiliki banyak kekurangan pada aspek usability maka penulis akan membuat saran dan Kesimpulan yang akan diserahkan kepada pengelola website desa cimenyan.

Usability adalah sebuah atribut yang berguna untuk pengukuran kualitas pada website atau aplikasi untuk menilai pada sebuah sistem sampai sejauh mana kegunaan pada penggunaan *interface*

(antarmuka) sistem untuk oleh pengguna untuk mencapai sebuah tujuannya yang dapat menghasilkan sebuah nilai kepuasan *user* (pengguna) pada saat menggunakannya [PRA 19]

Think Aloud adalah sebuah metode untuk menguji sebuah sistem yang melibatkan pengguna atau end user dengan cara verbalisasi secara berlanjut terhadap apa yang pengguna rasakan dan pikirkan untuk menyampaikan apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan sebuah sistem. [NIE 92]. *Think Aloud* dapat dilakukan dengan cara mengamati pengguna ketika menggunakan sistem sehingga tidak membutuhkan seorang yang terlalu ahli dalam bidang *usability*. *Think Aloud* juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu murah, kuat, fleksibel, meyakinkan, dan mudah digunakan [NIE 92].

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang dibahas adalah:

Bagaimana hasil dari evaluasi *usability* menggunakan metode *think aloud* dalam mengusulkan meningkatkan *usability* pada website desa Cimenyan.desa.id ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan terkait aspek *usability* yang terdapat pada website desa Cimenyan dengan menggunakan metode *think aloud*

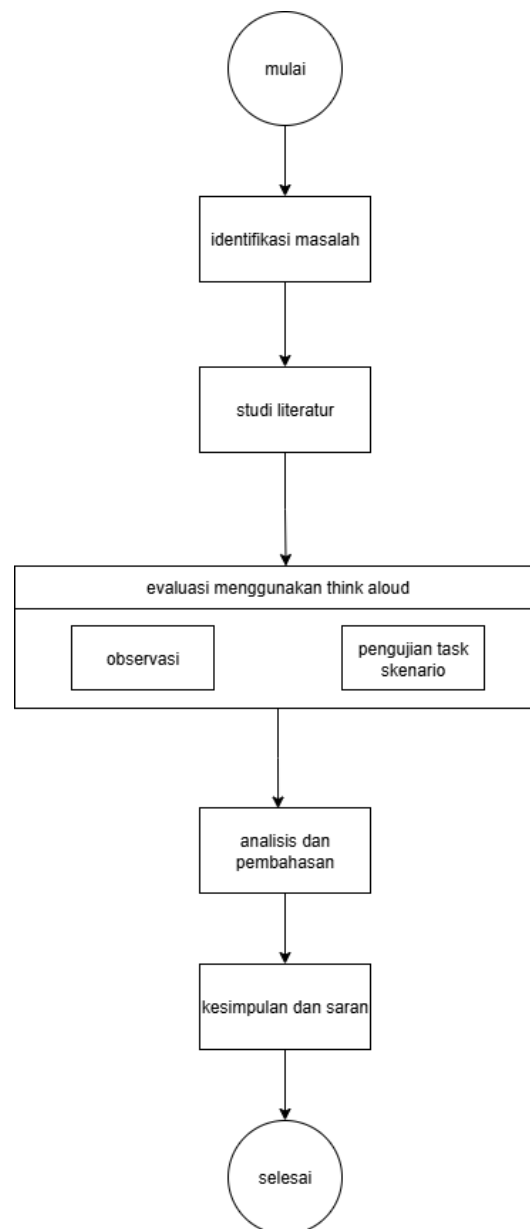
1. Menemukan berbagai masalah terkait *usability* yang ada di dalam website pemerintahan desa Cimenyan menggunakan metode *think aloud*.
2. Menjadikan penelitian tugas akhir ini sebagai usul bagi pihak pengembang website pemerintahan desa Cimenyan

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup tugas akhir adalah membatasi permasalahan penelitian yang berfokus pada suatu permasalahan saja, diantaranya sebagai berikut:

1. Website yang digunakan dalam pengujian ini adalah website desa cimenyan
2. Pada evaluasi *usability* ini menggunakan *think aloud*

1.5 Metodologi Tugas Akhir



Gambar 1.1 Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir

Berikut ini merupakan rincian dari metodologi penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara melihat serta mencari informasi apa saja yang dapat diperoleh oleh website desa Cimenyan.go.id dan peneliti akan melakukan sebuah task scenario kepada 8 responden.

2. Studi literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti mengumpulkan beberapa data, membaca literatur, mencatat literatur, dan mengolah data bahan penelitian. Sumber yang dipakai dalam melakukan penelitian ini berasal dari jurnal dan beberapa situs resmi yang terpercaya.

3. Evaluasi dengan metode Think Aloud

Metode *think aloud* dijadikan sebagai dasar evaluasi terhadap perlakuan yang ditunjukkan oleh responden melalui sikap dari gerakan tubuh serta ucapan ketika melakukan evaluasi dengan website desa cimenyan. Sebelum dilaksanakannya pengujian, responden akan di berikan petunjuk dan arahan untuk dijadikan sebagai panduan bagi responden dalam melakukan tugasnya. Responden menjalankan tugasnya sesuai dengan *task scenario* yang sudah dibuat. Kemudian responden diminta untuk melakukan hal tersebut tanpa harus berpikir kembali.

4. Analisis dan hasil pembahasan Think Aloud

Dari tahap pengujian yang sudah dilakukan, maka permasalahan dapat ditemukan melalui perilaku serta komentar dari responden pada saat menggunakan website desa cimenyan. Permasalahan yang muncul adalah tanggapan positif dan negatif dari responden yang dapat mencerminkan kepuasan dari responden dari website desa cimenyan. Pada analisis dan pembahasan dengan metode think aloud, semua data yang sudah diambil melalui pengujian terhadap para responden akan di kelompokkan dengan prinsip dasar evaluasi yang direkomendasikan oleh Jakob Nielsen. Apabila dari hasil pengujian terdapat permasalahan yang sama antara responden, maka akan dilakukan verifikasi dan dikelompokkan serta diberikan severity rating yang akan diambil dari rata-rata nilai pada permasalahan yang ditemukan.

5. Kesimpulan dan saran

Pada tahap ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun secara sistematis dengan membaginya mejadi beberapa bab, diantaranya.

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Bab ini berisi definisi, teori-teori serta konsep yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai jurnal-jurnal ilmiah terdahulu yang memiliki kemiripan dengan tugas akhir yang dikerjakan.

BAB 3. SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan alur penyelesaian tugas akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, dan profile tempat penelitian.

BAB 4. ANALISIS DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini berisi tentang analisis dan pengolahan data dari evaluasi usability yang penulis lakukan sehingga dapat dihasilkan sebuah data dari hasil evaluasi usability.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prospek penelitian selanjutnya, serta rekomendasi penerapan di perusahaan terkait.

BAB 2

LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

2.1 Teori yang digunakan

Dibawah ini merupakan teori-teori yang digunakan sebagai referensi dan pendukung dalam penelitian tugas akhir ini.

2.1.1 Usability

Usability adalah sebuah atribut yang berguna untuk pengukuran kualitas pada website atau aplikasi untuk menilai pada sebuah sistem sampai sejauh mana kegunaan pada penggunaan *interface* (antarmuka) sistem untuk oleh pengguna untuk mencapai sebuah tujuannya yang dapat menghasilkan sebuah nilai kepuasan *user* (pengguna) pada saat menggunakannya [PRA 19]

Terdapat 5 aspek penting dalam usability yaitu:

1. **Learnability** adalah aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa mudah website untuk dipahami dan dipelajari
2. **Efficiency** adalah aspek yang digunakan untuk mengetahui seberapa cepat website atau aplikasi melakukan perintah yang dilakukan oleh *user*
3. **Memorability** adalah aspek yang digunakan untuk seberapa jauh *user* dapat mengingat Kembali tampilan dan menu-menu yang ada pada system atau aplikasi
4. **Errors** adalah aspek yang digunakan untuk mengetahui kesalahan pada aplikasi atau system serta cara untuk mengatasinya
5. **Satisfaction** adalah aspek penting yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan *user* setelah menggunakan aplikasi atau system

2.1.2 Evaluasi Usability

Evaluasi kegunaan digunakan untuk mengevaluasi interaksi antara orang dan objek dengan tujuan untuk mengidentifikasi aspek interaksi sehingga dapat ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna [PRA 19].

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam melakukan sebuah evaluasi usability, diantaranya adalah:

1. Metode Heuristics Evaluation

Merupakan metode evaluasi usability dimana beberapa ahli meneliti sebuah *interface* dan mengevaluasi pada setiap elemen dari *interface* untuk menemukan masalah usability pada desain *user interface* untuk menemukan masalah usability pada *user interface* [PRA 19]

2. Metode Think Aloud evaluation

Think Aloud adalah sebuah metode untuk menguji sebuah sistem yang melibatkan pengguna atau end user dengan cara verbalisasi secara berlanjut terhadap apa yang pengguna rasakan dan pikirkan untuk menyampaikan apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan sebuah sistem. [NIE 92].

2.1.3 Think Aloud Evaluation

Think Aloud adalah sebuah metode untuk menguji sebuah sistem yang melibatkan pengguna atau end user dengan cara verbalisasi secara berlanjut terhadap apa yang pengguna rasakan dan pikirkan untuk menyampaikan apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan sebuah sistem. [NIE 92].

Pada tahun 1993 Ericsson dan Simon mengidentifikasi dua jenis *Think Aloud*, yaitu *Concurrent Think Aloud* dan *Retrospective Think Aloud*. *Concurrent Think Aloud* yaitu ketika peserta melakukan verbalisasi pikiran pengguna selama pelaksanaan pengerjaan sebuah *task scenario* yang sudah diberikan, *Restropective Think Aloud* ketika peserta akan melakukan verbalisasi setelah melaksanakan pengerjaan sebuah *task scenario* yang di berikan. Menurut mereka, metode *Think Aloud* hanya memerlukan beberapa peserta sebanyak 8 – 10 orang saja, jumlah tersebut dikatakan sudah cukup untuk mengetahui dan memahami perilaku peserta saat melakukan beberapa *task scenario* yang diberikan.

Kelebihan menggunakan metode *think aloud*

1. Murah dan mudah : tidak diperlukan peralatan khusus, mudah dipelajari
2. Kokoh : mendapatkan temuan yang cukup bagus, bahkan dari penelitian yang dijalankan dengan buruk
3. Fleksibel : dapat menggunakan metode ini pada tahap manapun dalam siklus hidup pengembangan
4. Meyakinkan : pengembang, desainer dan eksekutif biasanya yakin Ketika mendapatkan paparan langsung tentang bagaimana pelanggan berpikir tentang pekerjaan mereka

Kekurangan menggunakan metode *think aloud*

1. Metode ini tidak cocok untuk statistic terperinci
2. Situasi yang tidak wajar, contoh Ketika melakukan wawancara terdapat banyak gangguan, tidak dapat menggunakan sistem aplikasi dengan benar, perangkat lunak bermasalah

3. Pernyataan yang disaring/ dipilih, tidak boleh dalam metode ini seorang perancang melakukan pemilihan pernyataan yang buruk atau baik nya saja, harus keduanya di ungkapkan
4. Bias perilaku pengguna, pengguna tidak memberanikan diri menyampaikan kesulitan agar tidak menyinggung perasaan perancang

Tahapan dalam *think aloud*

1. Melakukan pengarahannya kepada responden untuk melakukan sebuah tes menggunakan metode *think aloud*
2. Melakukan sebuah pengujian teks scenario yang sudah ditentukan dan harus diselesaikan oleh responden
3. Responden mengerjakan sebuah tugas dari awal sampai selesai yang sudah diberikan oleh penguji
4. Responden menyampaikan apa yang mereka pikirkan Ketika sudah melakukan sebuah pengujian terhadap sebuah sistem atau aplikasi yang sudah di tes
5. Penguji mencatat apa saja yang disampaikan oleh responden Ketika selesai menggunakan sebuah sistem atau aplikasi
6. Menentukan severity ratings

2.1.4 Website Desa

Website desa adalah sebuah website yang berisikan tentang informasi pemerintahan dan informasi dari sebuah desa. Dengan adanya informasi yang lengkap maka akan memudahkan warga atau user mengetahui informasi tentang desa dan semua informasi yang ada pada website desa merupakan informasi yang resmi karena bersumber dari desa itu sendiri.

2.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian Tugas Akhir ini adalah menggunakan kuisisioner, kuisisioner ini dilakukan jika peneliti ingin mempertanyakan beberapa pertanyaan kepada responden yang bersangkutan guna mendapatkan informasi. Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data berisi beberapa daftar pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut akan di serahkan kepada responden.

2.1.6 Task Skenario

Skenario tugas (*task scenario*) adalah jumlah langkah yang harus dilakukan pengguna (user) untuk menyelesaikan sebuah tujuan. Ini menggambarkan apa yang peserta coba capai dengan memberi konteks dengan rincian yang diperlukan untuk mencapai tujuan tanpa terlalu preskriptif [JOE 17].

2.1.7 Severity Ratings

Severity Ratings adalah nilai yang diberikan oleh evaluator untuk menilai sejauh mana permasalahan yang ditemukan pada *usability* [NAD 19].

Severity ratings ialah sebuah wujud representasi dari masalah *usability* yang ditemukan berdasarkan tingkat keparahannya untuk diperbaiki terlebih dahulu sebelum pada akhirnya digunakan (Nielsen, 1994).

Tabel 2.1 Tabel Saverity Ratings

Nilai	Nama	Keterangan
0	Don't Agree	Hal ini bukan termasuk masalah <i>usability</i> .
1	Cosmetic Prob	Tidak perlu ada perbaikan kecuali ada waktu tambahan
2	<i>Minor Usability Problem</i>	Perbaikan masalah dengan prioritas rendah.
3	<i>Major Usability Problem.</i>	Merupakan permasalahan prioritas tinggi yang harus segera diperbaiki.
4	<i>Usability Catasthrope</i>	Sebelum produk dirilis, permasalahan ini harus diperbaiki dahulu.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Tabek Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode yang Digunakan
1	Pratama, M. Iqbal Farras dkk 2019 [PRA19]	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>Think Aloud</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i> Padiciti	Metode <i>Think Aloud</i>
2	Natasia, Sri Rahayu dkk 2021 [NAT21]	Evaluasi <i>Usability Website</i> Dinas Tenaga Kerja Dan Trasmigrasi Kabupaten Xyz Menggunakan Metode <i>Think-Aloud</i>	Metode <i>Think Aloud</i>
3	Thaib, Faisal dan Hisbullah , Miswar Papuangan Isman 2022. [THA22]	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>Think Aloud</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i> Mister Aladin	Metode <i>Think Aloud</i>
4	Syaroni, Mochammad Imam, dkk 2018. [SYA18]	Perbandingan Hasil Metode Evaluasi <i>Usability</i> Antara <i>Heuristic Evaluation</i> dengan <i>Think Aloud</i> pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa	Metode <i>Think Aloud</i> dan <i>Heuristic</i>
5	Halim, Rizal, dkk 2019. [HAL19]	Evaluasi <i>Usability</i> Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan Evaluasi <i>Heuristic</i>	Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>Think Aloud</i>
6	Nadhirah, Hilyah dkk 2019 [NAD19]	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan Prinsip <i>Usability G-Quality</i>	Metode <i>heuristic</i>

Pada tahap ini penulis mengambil beberapa referensi dari peneliti terdahulu dengan topik penelitian yang sama yaitu tentang usability, disini penulis menemukan beberapa hasil penelitian terdahulu dan langsung digunakan oleh penulis untuk mengerjakan penelitian ini.

Pada tabel diatas ada beberapa penelitian terdahulu yang topiknya sama namun metode yang digunakan berbeda tetapi tetap digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan tugas akhir ini karena ada beberapa penelitian yang menggunakan metode yang sama yaitu menggunakan metode *think aloud* sehingga dapat digunakan sebagai referensi.

BAB 3
SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan alur penyelesaian tugas akhir, perumusan masalah, kerangka pemikiran teoritis, dan profile tempat penelitian.

3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir

Alur penyelesaian tugas akhir merupakan kerangka pengerjaan tugas akhir yang menjelaskan mengenai tahapan dan langkah detail pengerjaan tugas akhir. Pada tahap ini dibagi menjadi 3 komponen, yaitu tahap dan hasil, langkah penelitian, dan literatur atau referensi. Alur penyelesaian tugas akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir

Tahap dan hasil	Langkah penelitian	Literatur atau referensi
<p>Tahap 1 : tahap pendahuluan</p> <p>hasil : rumusan masalah dan tujuan tugas akhir</p> <p>kontribusi : berguna sebagai acuan dalam menentukan teori dalam menyelesaikan tugas akhir</p>	<pre> graph TD A[Membuat latar belakang terkait topik yang di pilih] --> B[Mengidentifikasi masalah yang akan di selesaikan berkaitan tugas akhir] B --> C[Menentukan tujuan dan lingkup tugas akhir] </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi usability [PRA 19] 2. Definisi <i>Think Aloud</i> [NIE 92] 3. Kelebihan <i>Think Aloud</i> [NIE 92]
<p>Tahap 2 : studi literatur</p> <p>Hasil : data dari penelitian yang di uji</p> <p>Kontribusi : berguna sebagai pengumpulan data</p>	<pre> graph TD D[Mengumpulkan jurnal terkait topik tugas akhir] --> E[Membuat kuisisioner] E --> F[1] </pre>	<p>Tidak menggunakan referensi</p>

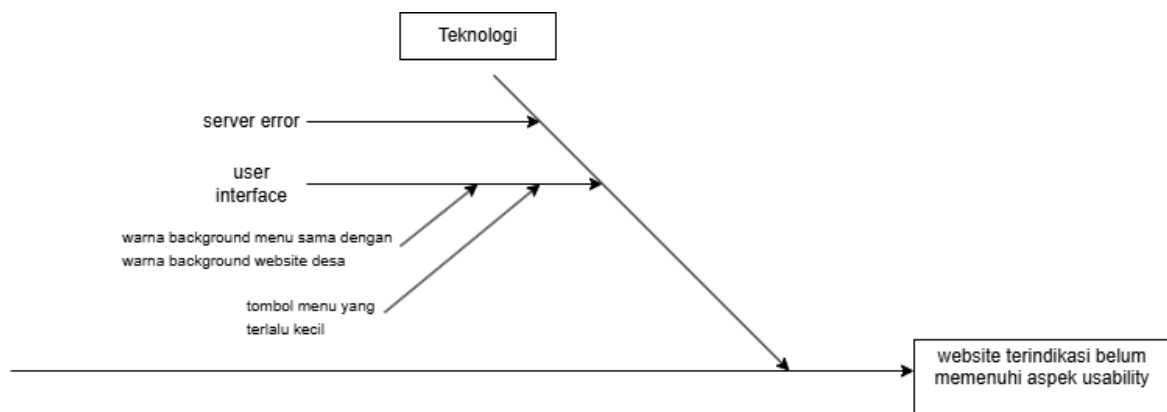
<p>Tahap 3 : evaluasi menggunakan metode yang dipilih</p> <p>Hasil : data dari task scenario yang dikerjakan responden</p> <p>Kontribusi : melakukan evaluasi dari pengujian yang sudah dilakukan responden</p>	<pre> graph TD Start([1]) --> A[Menentukan jumlah responden untuk pengujian] A --> B[Membuat task scenario untuk pengujian terhadap responden] B --> C[Responden mengerjakan task scenario yang telah di sediakan] C --> D[Mengevaluasi hasil dari pengujian yang sudah dilakukan responden] </pre>	<p>1. Evaluasi menggunakan metode <i>Think Aloud</i> [PRA 19]</p>
<p>Tahap 4 : analisis dan pembahasan</p> <p>Hasil : feedback dari responden setelah melakukan pengujian serta skor keseluruhan task scenario yang sudah dikerjakan oleh responden</p> <p>Kontribusi : melakukan hasil analisis dan pembahasan dari hasil pengujian melalui task skenario</p>	<pre> graph TD D --> E[Membuat table hasil pengujian task skenario] E --> F[Membuat tabel feedback dari responden setelah melakukan pengujian task skenario] </pre>	<p>1. Definisi task scenario [JOE 17] 2. Definisi severity ratings [NAD 19]</p>
<p>Tahap 5 : saran dan kesimpulan</p> <p>Hasil : saran dan kesimpulan</p> <p>Kontribusi : memberikan saran serta kesimpulan setelah mengerjakan tugas akhir</p>	<pre> graph TD F --> G[Membuat saran dan kesimpulan] </pre>	<p>Tidak menggunakan referensi</p>

3.2 Perumusan Masalah

Perumusan Masalah dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab dari suatu permasalahan, serta untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari permasalahan. Selain itu perumusan masalah dilakukan untuk mengetahui solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan.

3.2.1 Analisis Sebab Akibat

Analisis permasalahan dilakukan dengan menggunakan diagram tulang ikan atau fishbone untuk menganalisis sebab akibat dari masalah ini. *Fishbone* adalah salah satu metode analisis kualitatif yang dapat menemukan faktor penyebab dari suatu masalah. Berikut fishbone dalam Evaluasi Usability Pada Website Desa Cimenyan menggunakan Metode *Think Aloud*.



Gambar 3.1 Diagram Fishbone

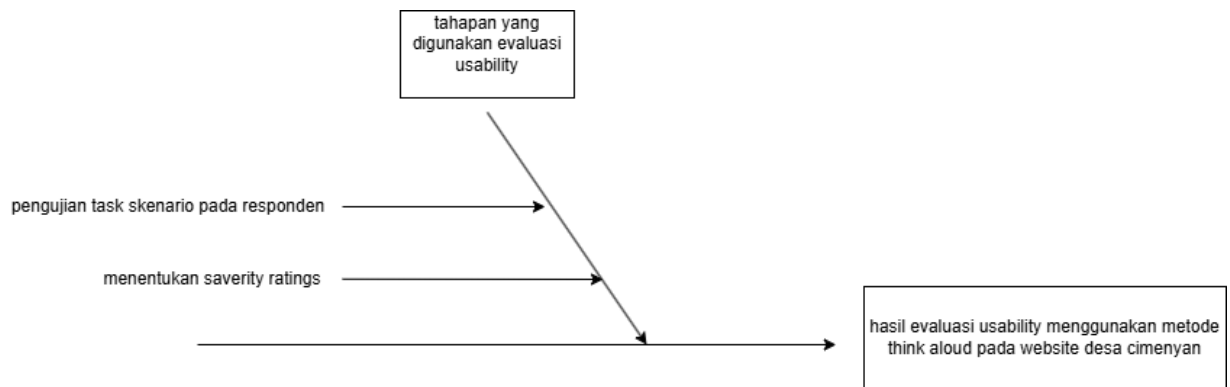
Berikut ini merupakan penjelasan dari poin-poin yang telah disebutkan pada diagram *fishbone* di atas:

1. Penyebab = Teknologi

Analisis = Pada website desa Cimenyan ini ditemukan masalah yang ada di teknologi, server error ketika sedang mengakses website sehingga website tidak bisa dibuka, permasalahan yang di temukan pada user interface berupa tombol menu yang terlalu kecil & warna background pada tombol menu sama dengan warna background website

3.3 Kerangka Pemikiran Teoritis

Pada tahap kerangka pemikiran teoritis ini akan dijelaskan mengenai tahapan yang dilakukan dalam Evaluasi Usability Menggunakan Metode *Think Aloud*.



Gambar 3.2 Diagram Fishbone Kerangka Pemikiran Teoritis

Tabel di bawah menjelaskan detail dari kerangka pemikiran teoritis yang telah disebutkan pada diagram *fishbone* di atas:

1. Komponen utama = Tahapan yang digunakan evaluasi usability

Komponen detail = Pengujian task scenario dan menentukan severity ratings

Penjelasan = *Think Aloud* adalah sebuah metode untuk menguji sebuah sistem yang melibatkan pengguna atau end user dengan cara verbalisasi secara berlanjut terhadap apa yang pengguna rasakan dan pikirkan untuk menyampaikan apa yang pengguna rasakan ketika menggunakan sebuah sistem.

Skenario tugas (task scenario) adalah jumlah langkah yang harus dilakukan pengguna (user) untuk menyelesaikan sebuah tujuan. Ini menggambarkan apa yang peserta coba capai dengan memberi konteks dengan rincian yang diperlukan untuk mencapai tujuan tanpa terlalu preskriptif

Severity Rating adalah nilai yang diberikan oleh evaluator untuk menilai sejauh mana permasalahan yang ditemukan pada usability

3.4 Profile Tempat Penelitian Tugas Akhir

Berikut profil tempat penelitian tugas akhir yang diteliti oleh penulis:

3.4.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dari penelitian ini adalah website <https://cimenyan.desa.id/> yang dikelola oleh pemerintahan desa cimenyan. Website ini berisi tentang informasi yang ada di desa cimenyan itu sendiri serta beberapa informasi struktur organisasi dari desa cimenyan.

3.4.2 Tempat Penelitian Tugas Akhir

Berikut merupakan lokasi tempat penelitian penulis:

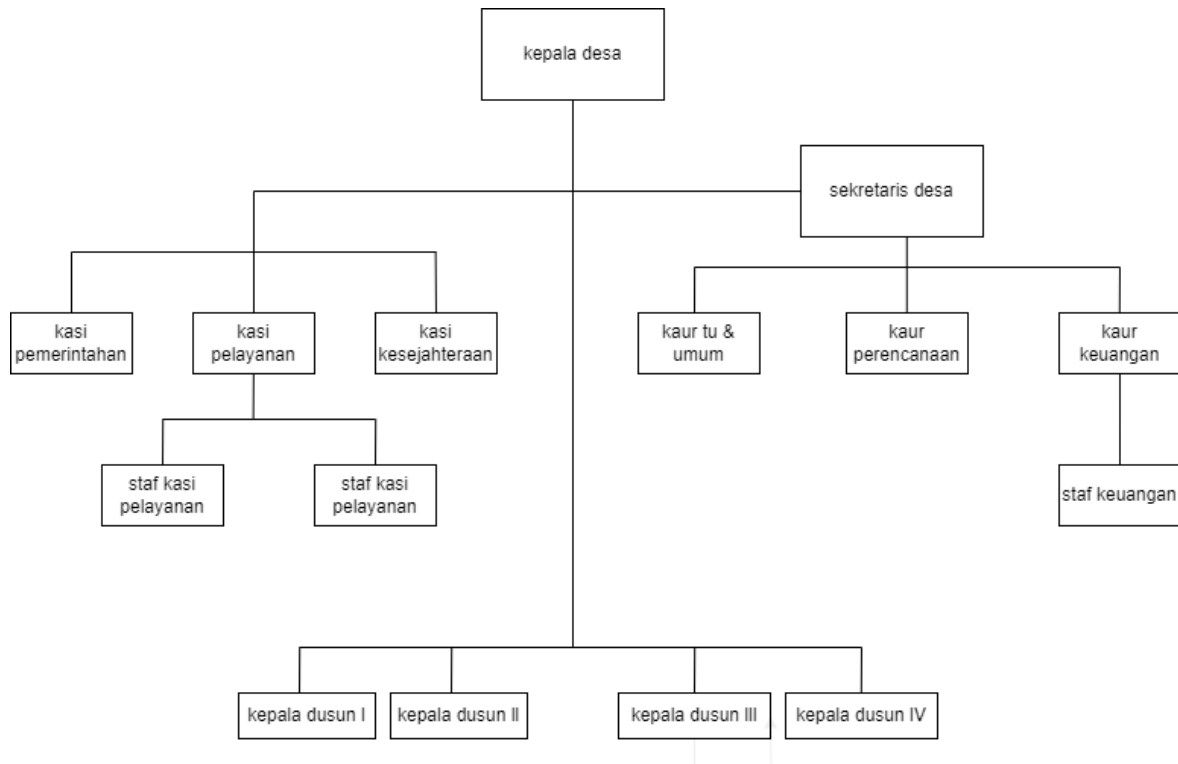
Nama : Balai desa Cimenyan

Lokasi : Jl Padasuka Atas no 13

Bidang usaha : Pemerintahan desa

Unit Penelitian : Pengelola informasi desa

3.4.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.3 Struktur Organisasi

3.4.4 Visi dan Misi

Berikut merupakan visi dan misi dari pemerintahan desa cimencyan:

Visi

Meningkatkan Desa Cimencyan lebih Maju, Mandiri dan Sejahtera lahir batin, Melalui Tata kelola pemerintahan Yang Baik Bersinegritas Berlandaskan Kultur, Budaya dan Agama

Misi

1. Meningkatkan tata kelola aparatur pemerintah yang profesional, kesamaan Gender berintegritas tinggi dan berakhlakul Karimah.
2. Meningkatkan pelayanan Publik yang Prima Cepat dan Mudah.
3. Meningkatkan Pembangunan Infrastruktur yang Partisipatif, Inovatif, Transparan, akuntabel dan bereteika yang berwawasan Lingkungan.
4. Meningkatkan Sumber Daya Manusia melalui Pendidikan, Pelatihan, Kesehatan, Sosial Budaya Olah Raga dan Kegiatan Keagamaan.
5. Menumbuh kembangkan Ekonomi Kreatif dengan Memanfaatkan Potensi Desa (Seni Budaya, sentra olahan pangan, UMKM dan Destinasi Wisata).

6. Bersinegritas Pemerintahan Desa, Lembaga Masyarakat dan Organisasi kemasyarakatan

BAB 4

ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL EVALUASI MENGGUNAKAN METODE *THINK ALOUD*

4.1 Analisis Menggunakan Metode *Think Aloud* Terhadap Desa Cimenyan

Pada tahap ini merupakan analisis evaluasi usability menggunakan metode *Think Aloud* pada website desa cimenyan.

4.1.1 Penentuan Responden

Tahap ini dilakukan untuk menentukan sebuah kriteria responden yang dibutuhkan dalam proses pengambilan sebuah data diperlukan 8-10 responden saja, karena menurut Ericsson dan Simon (1993) jumlah tersebut sudah mencukupi dalam memahami perilaku responden yang telah diberikan tugas untuk melakukan evaluasi. pada penelitian ini dibutuhkan sebanyak 8 responden untuk pengambilan sample secara acak dan untuk kriteria responden berumur 18-30 tahun serta memiliki literasi internet dan mampu mengoperasikan internet melalui device dan sudah terbiasa dalam penggunaan teknologi computer.

Tabel 4.1 Data Reesponden

No	Tanggal	Responden	kegiatan
1	17 Mei 2024	M.Alvin.Santoso S.H	Pengujian website
2	27 Juni 2024	Arya	Pengujian website
3	30 Juni 2024	Andre	Pengujian website
4	4 Juli 2024	Risman	Pengujian website
5	20 Juli 2024	Dandi Indra Lesmana	Pengujian Website
6	27 juli 2024	Jefri	Pengujian website
7	9 september 2024	Vanny	Pengujian website
8	1 oktober 2024	Ilyasa ridho	Pengujian website

4.1.2 Pengujian Task Skenario kepada Responden

Pada tahap ini responden diminta mengerjakan task scenario yang berikan oleh penulis, berikut adalah tahapan task scenario yang harus di kerjakan oleh para pengguna

Tabel 4.2 Tabel Task Skenario

No	Task skenario
1	Responden diminta untuk membuka website desa cimencyan
2	Responden diminta memasuki menu beranda untuk melihat informasi yang tersedia
3	Responden diminta untuk melihat dan membaca artikel yang tersedia di halaman beranda website desa cimencyan
4	Responden diminta mencari data penduduk desa cimencyan
5	Responden diminta untuk melihat dan membaca sejarah desa pada halaman profil desa
6	Responden diminta mencari visi dan misi desa cimencyan
7	Responden diminta mencari struktur organisasi desa cimencyan

4.1.3 Pengambilan Data

Setelah Menyusun task scenario maka Langkah selanjutnya adalah pengambilan data dengan cara melakukan wawancara kepada para responden untuk melakukan pengujian terhadap website desa cimencyan. Pengujian dilakukan oleh responden dengan cara melakukan task scenario yang sudah ditentukan dan diberikan.

4.1.4 Hasil Pengujian Task Skenario Kepada Responden

Setelah memberikan task scenario terhadap para responden, lalu akan dilakukan hasil pengujian task scenario yang telah di uji kepada para responden.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Taask Skenario

Responden	Task Skenario						
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
R2	x	✓	✓	✓	✓	✓	x
R3	✓	✓	✓	x	✓	✓	x
R4	✓	✓	✓	x	✓	✓	x
R5	✓	✓	✓	x	✓	✓	x
R6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x
R7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x
R8	x	✓	x	x	x	x	x

4.1.5 Analisis Deskripsi Responden

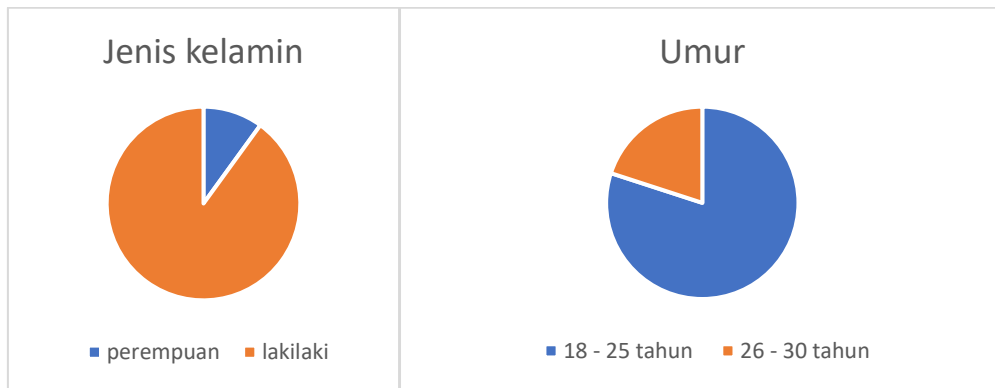


Diagram ini merupakan deskripsi data dari responden, dimana jumlah sampel yang di evaluasi dalam penelitian adalah sebanyak 8 responden. Jumlah responden laki-laki sebanyak 90% dan jumlah responden perempuan sebanyak 10%. Dengan Batasan usia dimulai dari 18 tahun sampai dengan 30 tahun yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu usia 18 – 25 tahun dan usia 26 – 30 tahun.

4.1.6 Penemuan Permasalahan Dari Responden

Tabel 4.4 Tabel Penemuan Permasalahan Pengguna

R	Task Skenario							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
R1	2	0	0	0	0	0	1	3
R2	3	0	0	0	0	0	4	7
R3	2	0	0	2	0	0	4	8
R4	2	0	0	2	0	0	4	8
R5	2	0	0	2	0	0	4	8
R6	2	0	0	0	0	0	4	6
R7	2	0	0	0	0	0	4	6
R8	3	0	1	2	1	1	4	12
total	18	0	1	8	1	1	29	58

Dari hasil task scenario responden, terdapat total 58 permasalahan pada website desa cimenyan.desa.id dari 8 responden. Permasalahan paling banyak ditemukan oleh responden terdapat pada task scenario ke 7 karena responden kesulitan untuk mencari struktur organisasi pada website desa cimenyan.desa.id karena Ketika responden mencari menu struktur organisasi di website desa cimenyan.desa.id tidak menemukan apa-apa. Sementara permasalahan yang paling sedikit ditemukan yaitu pada task scenario 2, 3, 4, 5 (T2, T3, T4, T5) karena semua responden menilai task tersebut mudah untuk dikerjakan.

4.1.7 Feedback Responden

Tabel 4.5 Tabel Feedback Responden

Task	Feedback responden	
	Positif	Negatif
1	Respon positif dari responden pada task scenario 1 ini sangat sedikit, lebih banyak respon negative pada task scenario 1	Respon negatif dari task scenario ini ada 8 orang, semua memberikan respon negatif karena responden mengeluhkan website cimenyan.desa.id ini sangat sulit untuk di akses karena loading nya sangat lama sehingga responden memberikan tanggapan negatif
2	Pada task scenario 2 ini semua responden memberikan tanggapan yang positif karena semua responden dapat mengerjakan task scenario ini	Tidak ada tanggapan negatif karena responden dapat mengerjakan task scenario ini dengan mudah
3	Pada task scenario ini hamper semua responden dapat mengerjakan task scenario ini dengan baik	Pada task scenario ini ada 1 responden yang kesulitan untuk melihat dan membaca sebuah artikel yang tersedia di halaman utama website cimenyan.desa.id karena kesulitan menemukan halaman artikel
4	Pada task scenario 4 ini terdapat 50% orang memberikan tanggapan positif karena mereka dapat mengerjakan task scenario 4 ini dengan mudah untuk mencari data penduduk pada website cimenyan.desa.id	Pada task scenario 4 ini terdapat 50% orang memberikan tanggapan negatif karena mereka dapat mengerjakan task scenario 4 ini dengan kesulitan untuk mencari data penduduk pada website cimenyan.desa.id
5	Pada task scenario ini semua responden memberikan tanggapan yang positif karena mereka semua mampu menyelesaikan task scenario ini, karena mereka dapat membaca sejarah desa dengan mudah	Tidak ada tanggapan negatif karena responden dapat mengerjakan task scenario ini dengan mudah
6	Pada task scenario ini semua responden memberikan tanggapan yang positif karena mereka semua mampu menyelesaikan task	Tidak ada tanggapan negatif karena responden dapat mengerjakan task scenario ini dengan mudah

	scenario ini, karena mereka dapat membaca visi dan misi desa dengan mudah	
7	Pada task scenario ini hampir tidak ada yang memberikan tanggapan positif karena responden kesulitan untuk mengerjakan task scenario ini	Dalam task scenario ini hampir seluruh responden memberikan tanggapan negatif karena responden kesulitan untuk mencari struktur organisasi pada website desa cimenyan.desa.id

4.2 Analisis Pembahasan

Setelah melewati proses klasifikasi permasalahan pengguna dari hasil pengujian pada website

Cimenyan.desa.id, di dapatkan 6 permasalahan pengguna saja. Ada permasalahan yang memiliki severity ratings 4 berjumlah 7 permasalahan, severity ratings 3 berjumlah 2 permasalahan, severity ratings 2 berjumlah 10 permasalahan, dan severity ratings 1 berjumlah 4 permasalahan.

Pemberian rekomendasi perbaikan pada website cimenyan.desa.id akan dibagi menjadi 2 kategori permasalahan yaitu permasalahan pada fungsional dan permasalahan tampilan isi / konten. Rekomendasi akan dibuat dan di urutkan berdasarkan tingkat keparahan severity ratings dimulai dari nilai yang tertinggi yaitu severity ratings bernilai 4 (catastrophe) yang yang paling rendah severity ratings yang bernilai 1 (cosmetic problem) nilai ini akan di abaikan karena tidak berdampak pada pengguna. Rekomendasi akan diberikan berdasarkan literatur jurnal ilmiah

A. Kategori permasalahan fungsional

Permasalahan fungsional yang ditemukan oleh pengguna pada website desa cimenyan.desa.id

Adalah sejumlah 47 permasalahan dari 8 pengguna / responden. Saran dan rekomendasi diberikan pada semua kategori permasalahan dikarenakan memiliki nilai severity ratings tinggi. Nilai severity ratings 4 (catastrophe) sejumlah 7 pengguna. Berdasarkan nilai severity ratings dari permasalahan fungsional pada task scenario 7 maka wajib untuk memberikan rekomendasi perbaikan dengan prioritas tinggi.

Rekomendasi perbaikan yang perlu dilakukan adalah pada menu bagian menu pemerintahan desa, karena disitu tidak ada menu struktur organisasi desa sehingga pengguna kesulitan untuk menemukan dan melihat struktur organisasi, permasalahan ini ditemukan oleh 90% responden mulai dari R2 – R7.

B. Kategori permasalahan tampilan

Permasalahan tampilan yang ditemukan oleh pengguna pada website desa cimenyan.desa.id

adalah sejumlah 11 permasalahan. Saran dan rekomendasi pada kategori permasalahan tampilan adalah pada 8 permasalahan prioritas tinggi yaitu pada permasalahan task scenario 4, sedangkan 3 permasalahan lainnya merupakan prioritas rendah karena memiliki nilai severity ratings 1 (cosmetic problem).

Rekomendasi perbaikan pertama adalah, permasalahan yang di alami responden adalah mereka kesulitan untuk mencari menu data penduduk, para responden (R3, R4, R5, R8) dapat menemukan data penduduk pada website desa.cimendan.desa.id akan tetapi memerlukan waktu yang sangat lama dikarenakan responden menjelajahi 1 per 1 setiap menu untuk mencari data penduduk dan itu memerlukan waktu yang cukup lama. Rekomendasi yang akan diberikan pada permasalahan tersebut adalah, developer seharusnya memberikan menu tentang data penduduk dimana di dalam menu tersebut berisikan konten tentang data data para penduduk desa sehingga pengguna dapat melihat data data para penduduk desa.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Website desa cimenyan.desa.id adalah salah satu website milik pemerintahan desa cimenyan yang menyediakan berbagai informasi tentang desa cimenyan, data penduduk desa cimenyan. Dengan hadirnya website desa cimenyan.desa.id ini memudahkan pengguna untuk mengetahui data dari desa cimenyan tanpa harus mendatangi atau menghubungi pihak pemerintahan di desa cimenyan itu sendiri, pengguna dapat mengakses website desa cimenyan agar memudahkan pengguna.

Berdasarkan hasil evaluasi usability yang dilakukan pada website desa cimenyan.desa.id dengan menggunakan metode *think aloud*, ditemukan sejumlah permasalahan terhadap kegunaan website cimenyan.desa.id dari 8 responden. Permasalahan terbanyak ditemukan pada task scenario 7 dengan jumlah 29 permasalahan, sedangkan permasalahan paling sedikit ditemukan pada task scenario 3, 5, dan 6 sejumlah masing-masing 1 permasalahan saja dari 58 permasalahan yang ditemukan. Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa masih ada banyak pengguna yang kurang puas terhadap website desa cimenyan.desa.id, oleh karena itu perlu dilakukan Kembali pengembangan pada website desa cimenyan.desa.id berdasarkan rekomendasi-rekomendasi yang diusulkan melalui hasil Analisa evaluator dari berbagai permasalahan-permasalahan yang ditemukan

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi usability pada website desa cimenyan.desa.id penulis memberikan saran kepada developer website desa cimenyan.desa.id untuk lebih memperbaiki kekurangan yang ada pada website desa cimenyan.desa.id agar para pengguna yang menggunakan / mengakses website tersebut merasa nyaman dan puas

Ada beberapa saran yang akan penulis berikan kepada developer website desa cimenyan.desa.id:

1. Developer harus memperbaiki kembali server website desa cimenyan.desa.id karena website tersebut sangat lambat untuk di akses sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk membuka website desa cimenyan.desa.id
2. Developer harus memasukkan Kembali struktur organisasi desa tersebut dikarenakan saat ini pada menu pemerintahan desa sudah tidak ada lagi menu struktur organisasi nya.
3. Pada penelitian ini penulis menggunakan responden yang tidak tepat dan juga bukan ahli di bidang nya sehingga perlu diperbaiki kembali di dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [HAL 19] Halim, Rizal, dkk 2019. “Evaluasi *Usability* Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode *Usability Testing* dan Evaluasi *Heuristic*” [HAL 19]
- [FAJ 19] Fajarini, Putu Tantri, dkk 2019. “EVALUASI PORTAL BERITA ONLINE PADA ASPEK USABILITY MENGGUNAKAN *HEURISTIC EVALUATION* DAN *THINK ALOUD*” [FAJ 19]
- [SYA 18] Syaroni, Mochammad Imam, dkk 2018. “Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara *Heuristic Evaluation* dengan *Think Aloud* pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa” [SYA 18]
- [PRA 19] Pratama, M. Iqbal Farras dkk 2019 “Evaluasi *Usability* Menggunakan Metode *Think Aloud* dan *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi *Mobile Padiciti*” [PRA 19]
- [THA 22] Thaib, Faisal dan Hisbullah , Miswar Papuangan Isman 2022. “Evaluasi Usability Menggunakan Metode *Think Aloud* Pada Aplikasi Mobile Mister Aladin” [THA 22]
- [WID 20] Widya, Nengah dkk 2020. “EVALUASI *USABILITY* PADA *E-LEARNING* UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE *USABILITY TESTING*” [WID 20]
- [NIE 92] Nielsen, Jacob “Thinking Aloud: The #1 Usability Tool” , 1992, <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>, sebuah artikel yang diakses pada tanggal 24 September 2022 pukul 13.00.
- [NIE 92] Nielsen, Jacob “Usability 101: Introduction to Usability”, 2012, <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>, sebuah artikel yang diakses pada tanggal 25 September 2022 pukul 12.30.

- [JOE 17] Joel, “Cara Menulis Skenario Tugas yang Baik untuk User Testing”, 2017, <https://webdesign.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-write-good-task-scenarios-for-user-testing--cms-29496>, sebuah artikel yang diakses pada tanggal 24 September 2022 pukul 13.28
- [NAD 19] Nadhirah, Hilyah dkk 2019, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation dengan Prinsip Usability G-Quality”, [NAD 19]
- [NAT 21] Natasia, Sri Rahayu dkk 2. “EVALUASI USABILITY WEBSITE DINAS TENAGA KERJA DAN TRASMIGRASI KABUPATEN XYZ MENGGUNAKAN METODE THINK-ALOUD”. [NAT21]

LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Website desa Cimenyan



Lampiran 2 Lampiran Kuisiner Penelitian

The image shows a digital questionnaire form. The title is 'Kuisiner untuk pengujian website desa cimenyan.desa.id'. Below the title is a text area for 'Deskripsi formulir'. There are two required text input fields: 'Nama *' and 'Email *', both with a 'Teks jawaban singkat' (short answer text) label. The form is styled with a green header and a light green background.

Usia *

Teks jawaban panjang

Responden diminta untuk membuka website desa cimencyan

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit
- Lainnya...

Responden diminta memasuki menu beranda untuk melihat informasi yang tersedia

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit

Responden diminta untuk melihat dan membaca artikel yang tersedia di halaman beranda website desa cimencyan

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit

Responden diinta mencari data penduduk desa cimemyan

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit

Responden diminta untuk melihat dan membaca sejarah desa pada halaman profil desa

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit

Responden diminta mencari visi dan misi desa cimemyan

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit

Responden diminta mencari struktur organisasi desa cimemyan

- Sangat Mudah
- Mudah
- Sulit
- Sangat Sulit