

EVALUASI USABILITY WEBSITE PRODUK ORGANIK DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Aisyah Sifa Nabila, Ratih Setyaningrum*

Departemen Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Dian Nuswantoro,
Jl. Imam Bonjol No.207, Pendrikan Kidul, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50131

Abstrak

Peran User Interface (UI) dan User Experience (UX) sangat penting dalam meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna website. Permasalahan utama penelitian ini adalah ketidakpastian faktor usability yang paling berpengaruh terhadap persepsi pengguna. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengaruh learnability, efficiency, memorability, dan tampilan/fitur terhadap persepsi antarmuka website produkorganik.id. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan kuesioner System Usability Scale (26 butir pertanyaan) yang divalidasi ahli dan diisi oleh 51 responden. Analisis dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linier berganda, dan One Way ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa learnability (F hitung = 4,529; sig. = 0,000) dan tampilan/fitur (F hitung = 8,844; sig. = 0,000) berpengaruh signifikan terhadap persepsi antarmuka, sedangkan efficiency (F hitung = 2,079; sig. = 0,043) dan memorability (F hitung = 2,655; sig. = 0,011) tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini menegaskan pentingnya kemudahan pembelajaran dan kualitas visual dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Implikasi praktisnya, pengembang disarankan memprioritaskan perbaikan desain antarmuka yang intuitif dan menarik untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata kunci: user interface; user experience; usability testing

Abstract

[Usability Evaluation of Organic Product Websites Using the System Usability Scale Method] The role of User Interface (UI) and User Experience (UX) is essential in enhancing website usability and user satisfaction. The main problem addressed in this study is the uncertainty regarding which usability factors have the most significant influence on user perceptions. This research aims to evaluate the effects of learnability, efficiency, memorability, and appearance/features on the interface perception of produkorganik.id. A quantitative approach was employed using a 26-item System Usability Scale questionnaire, validated by experts and completed by 51 respondents. Data analysis included validity, reliability, and normality tests, multiple linear regression, and One-Way ANOVA. The research findings indicate that learnability ($F = 4.529$; $p = 0.000$) and appearance/features ($F = 8.844$; $p = 0.000$) have a significant effect on interface perception, while efficiency ($F = 2.079$; $p = 0.043$) and memorability ($F = 2.655$; $p = 0.011$) do not have a significant effect. These findings emphasize the importance of ease of learning and visual quality in improving user experience. In practical terms, developers are encouraged to prioritize intuitive and visually appealing interface designs to enhance user satisfaction.

Keywords: user interface; user experience; usability testing

1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi yang pesat, UI (User Interface) dan UX (User Experience) menjadi faktor krusial dalam keberhasilan sebuah website (Avriel et al., 2024). UI berfungsi sebagai penghubung visual antara pengguna dan sistem, sedangkan UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam

berinteraksi dengan sistem (Haryuda et al., 2021). Pada konteks *e-commerce*, kualitas UI/UX yang baik tidak hanya dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan fitur, tetapi juga mempengaruhi kepuasan serta keputusan pembelian.

Proses pemikiran desain sangat mempengaruhi desain antarmuka pengguna dalam suatu aplikasi. Tujuan dari proses pemikiran desain adalah untuk menentukan apa yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai dalam konteks UI/UX (Ichwani et al., 2022). User interface memungkinkan pengguna mengenali

*Penulis Korespondensi.

E-mail: ratih.setyaningrum@dsn.dinus.ac.id

karakteristik perangkat melalui interaksi langsung antara masukan dan keluaran sistem (*user*) (J.W. Satzinger, 2012).

Website produkorganik.id dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki fungsi ganda: sebagai *platform* penjualan produk organik dan media edukasi pengelolaan sampah. Potensi ini penting dalam mendukung tren gaya hidup sehat dan ramah lingkungan (Arifin et al., 2022). Namun, pengamatan awal menunjukkan bahwa beberapa elemen desain belum optimal. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi efektivitas *website* dalam menarik dan mempertahankan pengguna (Fariyono & Sanjaya, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh (Vinarsih & Suryati, 2025) mengindikasikan bahwa metode UI/UX memiliki peluang meningkatkan minat masyarakat dalam berkontribusi mengatasi masalah sampah untuk mengembangkan aplikasi daur ulang sampah yang baik. Menurut (Feri Fariyanto & Suaidah, 2021) (Dina Salah, 2014) (Beux et al., 2018) *User Experience* (UX) adalah tanggapan masyarakat dalam menilai suatu produk meliputi rasa kenyamanan saat menggunakan suatu sistem, jasa. UI merupakan bagian dari sebuah sistem yang digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan user (R. B. Satzinger John W, 2012). Oleh sebab itu, desain dalam UI menjadi salah satu bagian yang menarik dan berpengaruh, khususnya bagi aplikasi *mobile* (Tarute, 2017).

Sebuah teknologi telah membawa perubahan besar bagi manusia khususnya dalam aktivitas, berkomunikasi, mencari informasi, dan memutuskan sebuah perkara (Assiroj et al., 2023) (Nursanto & Rahman, 2024). Menurut penelitian (Bevan, 2016) (Rianto Rahadi, 2014) kepuasan pengguna mempertimbangkan berbagai masalah yang luas seperti kenyamanan yang ditimbulkan dari penggunaan suatu sistem atau produk. Dalam hal ini, *usability* pada *software* sangat penting untuk mempermudah pengguna dalam memahami suatu *software* yang digunakan (Priyo Raharjo et al., 2016).

Menurut penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh (Sufandi et al., 2022)

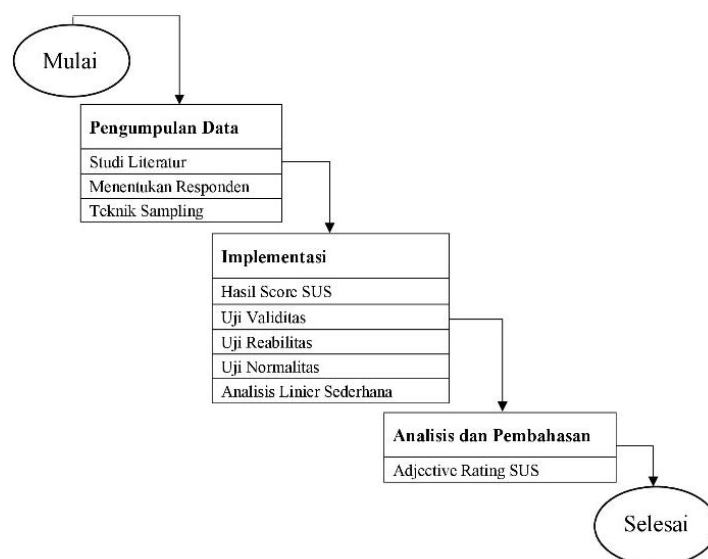
(Subhan & Indriyanti, 2021) menyatakan bahwa untuk meningkatkan penilaian dan kepuasan pengguna sistem, diperlukan pemahaman pengguna terhadap interaksi antarmuka dengan pengguna aplikasi. Selain itu, UI/UX juga dirancang untuk menjadi “jembatan” antara pengguna dan sistem sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas atau tujuan mereka (N. T. Ramadhanti, 2023). Adapun penelitian yang mengkaji terkait desain UI/UX, seperti pada penelitian dari Miftah Faruq Santoso (Santoso, 2022) membahas bagaimana konsep dan teknik UI/UX digunakan untuk merancang *layout website* dengan menggunakan alat bantuan seperti Figma.

Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang membahas evaluasi UI/UX, sebagian besar fokus pada penilaian umum terhadap *usability* tanpa menganalisis kontribusi setiap aspek secara terpisah. Misalnya, penelitian (Suryadana et al., 2023) dan (Budiarto & R.L, 2023) melakukan evaluasi berbasis *usability testing* namun tidak mengidentifikasi secara spesifik pengaruh *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tampilan/fitur terhadap persepsi pengguna. Celah penelitian (*research gap*) ini menjadi landasan untuk mengkaji secara mendalam faktor mana yang paling berpengaruh terhadap kualitas antarmuka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aspek *usability learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tampilan/fitur terhadap persepsi pengguna terhadap antarmuka *website* produkorganik.id. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembang *website* serupa dalam meningkatkan desain UI/UX, sekaligus memperkaya literatur mengenai pengukuran *usability* yang memisahkan pengaruh setiap komponennya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang memuat lima variabel *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, tampilan/fitur, dan persepsi terhadap aplikasi antarmuka. Butir pertanyaan diadaptasi dari instrumen



Gambar 1. Alur Penelitian



Gambar 2. Tampilan *Home*

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Apakah text <i>website</i> Produk Organik mudah dan jelas bagi Anda?
2	Apakah <i>website</i> Produk Organik mudah dioperasikan?
3	Apakah tampilan warna pada <i>website</i> Produk Organik enak dilihat dan mudah dipahami?
4	Apakah menu pada <i>website</i> Produk Organik cukup mudah dipahami?
5	Apakah <i>website</i> Produk Organik saat diketikan pada pencarian mudah dan cepat?
6	Apakah saat <i>button</i> atau fitur yang Anda klik dapat menampilkan dengan cepat?
7	Apakah mudah dan cepat ketika mengakses transaksi produk yang ada pada menu <i>website</i> Produk Organik?
8	Apakah icon-icon pada <i>website</i> Produk Organik mudah dipahami?
9	Apakah Anda bisa mengingat kembali halaman atau menu yang Anda kunjungi?
10	Apakah menu halaman <i>website</i> mudah diingat?
11	Saya akan mengakses <i>website</i> ini?
12	Saya merasa <i>website</i> Produk Organik mudah digunakan?
13	Saya merasa <i>website</i> Produk Organik ini dipahami?
14	Saya merasa tampilan awal pada <i>website</i> Produk Organik sangat menarik?
15	Saya merasa fitur-fitur berjalan dengan baik?
16	Saya merasa orang lain akan mudah memahami penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat?
17	Saya merasa perpaduan warna pada <i>website</i> Produk Organik sudah tepat?
18	Saya merasa teks pada <i>website</i> Produk Organik mudah dibaca
19	Saya merasa ukuran teks pada <i>website</i> Produk Organik mudah dibaca?
20	Saya merasa mudah beradaptasi dalam menggunakan <i>website</i> Produk Organik
21	Seberapa nyaman Anda dengan antarmuka pengguna (<i>UI</i>) saat menggunakan sistem <i>website</i> Produk Organik?
22	Bagaimana tanggapan anda terhadap struktur dan pengaturan informasi dalam antarmuka pengguna (<i>UI</i>) yang telah dibuat pada <i>website</i> Produk Organik. Apakah telah sesuai?
23	Apakah Anda menemukan elemen-elemen visual (ikon, gambar, dll) mudah dipahami dan dapat dengan mudah diidentifikasi fungsinya?
24	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan kontras yang digunakan dalam <i>website</i> Produk Organik sudah sesuai?
25	Apakah mudah Anda memahami navigasi antarmuka pengguna (<i>UI</i>) pada <i>website</i> Produk Organik kami?
26	Apakah fitur-fitur di dalam antarmuka pengguna (<i>UI</i>) sistem penjualan berbasis <i>website</i> Produk Organik mudah dipahami?

usability testing yang dikembangkan oleh (Nielsen, 1993) dan disesuaikan dengan konteks *website* produkorganik.id. Kuesioner divalidasi terlebih dahulu melalui *content validity* oleh dua ahli UI/UX untuk memastikan kesesuaian indikator. Tahapan inti yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, implementasi, serta analisis dan pembahasan (Wardana et al., 2022). Alur penelitian dapat dilihat pada **Gambar 1**.

2.1 Evaluasi Menggunakan Kuesioner *System Usability Scale*

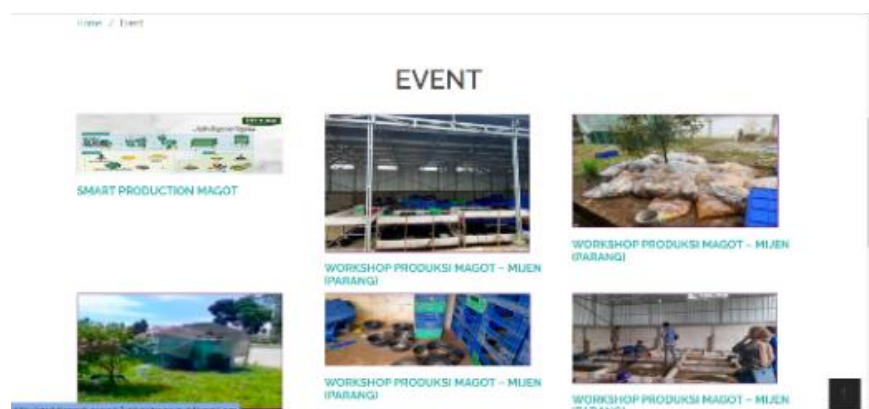
Tahap ini diawali dengan studi literatur terkait evaluasi UI/UX pada aplikasi atau perangkat lunak, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi UI/UX *website* produkorganik.id **Gambar 2** menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuan evaluasi ini adalah membantu

Produk Organik UDINUS memahami hasil penilaian berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*). Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 26 pertanyaan diadopsi dari literatur (Fariyono & Sanjaya, 2023), (Avriel et al., 2024) dan (Junaidi & Isya Alfassa, 2024) lalu disempurnakan melalui diskusi dengan dosen pembimbing agar relevan dengan konteks *website* yang diteliti. Skala *Likert* 5 poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju) digunakan karena mampu menangkap variasi persepsi pengguna secara detail dan sesuai untuk analisis statistik parametrik, dengan responden yang merupakan pengguna aktif produkorganik.id yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*.

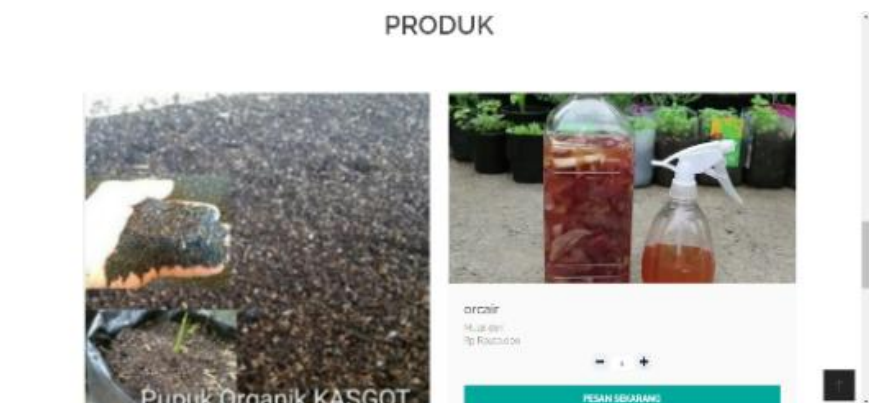
Pada *user interface website* produkorganik.id memiliki tampilan *home*, *event*, daftar produk, *Environt Education*, data statistik dapat dilihat pada **Tabel 1**. **Gambar 3** merupakan tampilan halaman



Gambar 3. Tampilan Home



Gambar 4. Tampilan Event



Gambar 5. Tampilan Daftar Produk



Gambar 6. Tampilan EnvirontEducation

home, Gambar 4 tampilan event, Gambar 5 tampilan daftar produk, Gambar 6 merupakan tampilan Environt Education.

a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan *Pearson Product-Moment* untuk mengukur hubungan antara

Tabel 2. Pembobotan Skor SUS

No	Adjective Rating	Letter Grade	Skor SUS
1	<i>Awful</i>	F	0-51
2	<i>Poor</i>	D	51-68
3	<i>OK</i>	C	68
4	<i>Good</i>	B	68-0,3
5	<i>Excellent</i>	A	80,3-100

Tabel 3. Daftar Nama Responden

Aisyah Q.	Hapis	Urmila	M. Adib H.
Sheila	Dinda	Arip Z. P.	Wahidah
Revi	Cindy	Aditya R. P.	Mila
Faizal M. H.	Floren	M. Irfan	Maulida
Anisya	Ira	Adindaa	Dallih
Icha	Sahana	Firda	Feby
Ramdhani	Andrea Nende A.	Bima	Rizki
MAA	Salsa	Chika Ratu	Liberatus P. H.
Ribka	Vanka	Eri Susanto	Valencia S.
Amel	Magumi	Sifa	Agustina Handayani
Bagus M. A.	Adlan	Yudha Tri B.	Sabbiha
Agustina	Friska	Almas	Nadiya

skor butir dengan skor total. Hasil pengujian menunjukkan seluruh butir pertanyaan memiliki r hitung $> r$ tabel dan signifikan pada $p < 0,05$, sehingga dinyatakan valid (Erida, 2021).

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi antar butir pertanyaan. Hasil menunjukkan nilai *alpha* sebesar 0,947 ($> 0,70$) yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi (Imam, 2018).

c) Uji Normalitas

Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk memeriksa distribusi data. Nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$) menunjukkan data berdistribusi normal, sehingga layak dianalisis dengan metode parametrik (Ghozali, 2013)

d) Uji Analisis Linier Sederhana

Analisis Analisis regresi linier berganda menunjukkan tampilan/fitur memiliki pengaruh paling dominan terhadap persepsi pengguna ($\beta = 0,727$, $p < 0,05$). Variabel lainnya tidak signifikan secara parsial (Sarbaini 2022).

2.2 Analisis dan Pembahasan

Hasil total nilai *System Usability Scale* digunakan untuk pembobotan kategori nilai *System Usability Scale* dalam bentuk *Letter Grade* dan *Adjective Rating*. Hasil penilaian ini akan dijadikan bahan evaluasi untuk mendapatkan desain *UI/UX* terbaik yang pengguna inginkan. Klasifikasi peringkat nilai dari *System Usability Scale* ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable*. Untuk *Letter Grade* yang akan digunakan adalah A, B, C D, dan F sedangkan untuk *Adjective Rating* yang akan digunakan adalah *Awful*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excellent*. Adapun pembobotan skor kuesioner *System Usability Scale* ini dapat dilihat pada **Tabel 2**.

3. Hasil & Pembahasan

Hasil implementasi dari metode yang diusulkan terkait dengan *user Experience*, dan evaluasi *website*

produkorganik.id dibagi menjadi 3 pokok bahasan utama yaitu pengumpulan data, implementasi serta analisis dan pembahasan.

3.1 Pengumpulan Data

Proses pengujian aplikasi dilakukan selama tahap terakhir dengan menggunakan *prototype* digital yang tersedia dalam aplikasi Figma. Penulis memilih responden untuk mengisi Google Form tentang sistem dan kemudian meminta responden untuk mencoba fitur *prototype* yang dibuat. Selama pengujian, penulis memilih 51 responden untuk mencoba sistem penjualan berbasis web dan mengisi Google Form untuk menilai kepuasan pengguna.

Berikut nama - nama individu responden yang melakukan uji coba untuk setiap fitur *prototype* yang dibuat pada **Tabel 3** dan mengisi formulir penilaian kepuasan melalui Google Form:

3.2 Implementasi

Tahap ini merupakan hasil kuesioner *System Usability Scale* yang telah diolah hasil skornya masing-masing responden. Pertanyaan yang digunakan adalah 26 pertanyaan *System Usability Scale* seperti pada **Tabel 1** daftar pertanyaan yang telah dijawab oleh 51 responden. Detail hasil skor *System Usability Scale* dapat dilihat pada **Tabel 4** hasil *Survey Kuesioner*.

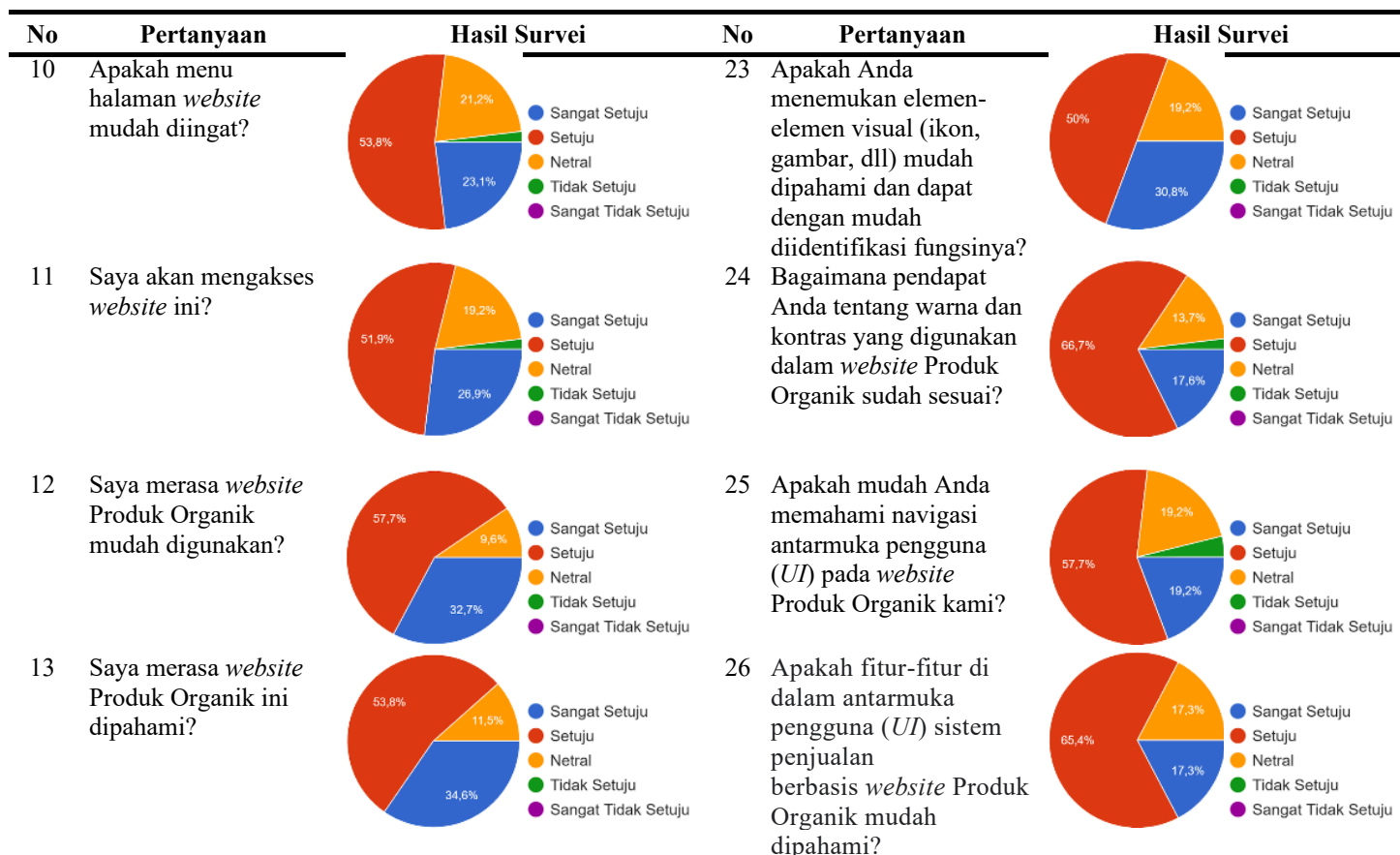
Berdasarkan hasil analisis, variabel *learnability* dan tampilan/fitur memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi pengguna, sedangkan *efficiency* dan *memorability* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini didukung oleh nilai F hitung pada uji *One Way ANOVA* yang melebihi F tabel untuk kedua variabel signifikan, serta nilai signifikansi $< 0,05$.

1) Uji Validitas

Pada tahap ini telah dilakukan uji *validitas* menggunakan *software* IBM SPSS 23 Hasil pengujian dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Tabel 4. Hasil Survei Kuisioner

No	Pertanyaan	Hasil Survei	No	Pertanyaan	Hasil Survei
1.	Apakah teks <i>website</i> Produk Organik mudah dan jelas bagi Anda?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	14	Saya merasa tampilan awal pada <i>website</i> Produk Organik sangat menarik?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
2.	Apakah <i>website</i> Produk Organik mudah dioperasikan?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	15	Saya merasa fitur-fitur berjalan dengan baik?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
3.	Apakah tampilan warna pada <i>website</i> Produk Organik enak dilihat dan mudah dipahami?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	16	Saya merasa orang lain akan mudah memahami penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
4.	Apakah menu pada <i>website</i> Produk Organik cukup mudah dipahami?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	17	Saya merasa perpaduan warna pada <i>website</i> Produk Organik sudah tepat?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
5.	Apakah <i>website</i> Produk Organik saat diketikkan pada pencarian mudah dan cepat?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	18	Saya merasa teks pada <i>website</i> Produk Organik mudah dibaca?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
6.	Apakah saat <i>button</i> atau fitur yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	19	Saya merasa ukuran teks pada <i>website</i> Produk Organik mudah dibaca?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
7.	Apakah mudah dan cepat ketika mengakses transaksi produk yang ada pada menu <i>website</i> produk organik?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	20	Saya merasa mudah beradaptasi dalam menggunakan <i>website</i> Produk Organik?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
8.	Apakah ikon-ikon pada <i>website</i> Produk Organik mudah dipahami?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	21	Seberapa nyaman Anda dengan antarmuka pengguna (<i>UI</i>) saat menggunakan sistem <i>website</i> Produk Organik?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
9.	Apakah Anda bisa mengingat kembali halaman atau menu yang Anda kunjungi?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju	22	Bagaimana tanggapan Anda terhadap struktur dan pengaturan informasi dalam antarmuka pengguna (<i>UI</i>) yang telah dibuat pada <i>website</i> Produk Organik. Apakah telah sesuai?	Sangat Setuju Setuju Netral Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju



Tabel 5. Learnability (X1)

Correlations						
		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Total x1
Pertanyaan_1	Pearson Correlation	1	.567**	.337*	.283*	.737**
	Sig. (2-tailed)		.000	.015	.044	.000
	N	51	51	51	51	51
Pertanyaan_2	Pearson Correlation	.567**	1	.269	.473**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.000		.056	.000	.000
	N	51	51	51	51	51
Pertanyaan_3	Pearson Correlation	.337*	.269	1	.558**	.739**
	Sig. (2-tailed)	.015	.056		.000	.000
	N	51	51	51	51	51
Pertanyaan_4	Pearson Correlation	.283*	.473**	.558**	1	.765**
	Sig. (2-tailed)	.044	.000	.000		.000
	N	51	51	51	51	51
Total_x1	Pearson Correlation	.737**	.753**	.739**	.765**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51	57

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LEARNABILITY (X1)

Pada **Tabel 5** *learnability* (X1) dijelaskan semua indikator valid (r hitung $>$ r tabel, $p < 0,05$) dan berkorelasi positif dengan skor total. Artinya, kemudahan memahami cara kerja *website* penting bagi persepsi antarmuka.

EFFICIENCY (X2)

Pada **Tabel 6** *correlations efficiency* (X2) dijelaskan indikator valid dan berhubungan positif

dengan skor total. Kecepatan penggunaan fitur berkontribusi pada persepsi pengguna meski tidak signifikan dalam analisis lanjutan.

MEMORABILITY (X3)

Pada **Tabel 7** *memorability* (X3) dijelaskan bahwa indikator valid dan memiliki korelasi positif dengan skor total. Kemudahan mengingat struktur *website* berpengaruh pada pengalaman, walau bukan faktor utama.

Tabel 6. Correlations Efficiency (X2)

		Correlations			
		Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Total x2
Pertanyaan_5	Pearson Correlation	1	.658**	.462**	.832**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.000
	N	51	51	51	51
Pertanyaan_6	Pearson Correlation	.658**	1	.566**	.893**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	51	51	51	51
Pertanyaan_7	Pearson Correlation	.462**	.566**	1	.799**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.000
	N	51	51	51	51
Total_x2	Pearson Correlation	.832**	.893**	.799**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 7. Memorability (X3)

		Correlations			
		Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10	Total x3
Pertanyaan_8	Pearson Correlation	1	.419**	.537**	.764**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000
	N	51	51	51	51
Pertanyaan_9	Pearson Correlation	.419**	1	.643**	.839**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000
	N	51	51	51	51
Pertanyaan_10	Pearson Correlation	.537**	.643**	1	.885**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	51	51	51	51
Total_x3	Pearson Correlation	.764**	.839**	.885**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 8. Tampilan Feature (X4)

		Correlations										
		PERTANYAAN										Total_x4
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Pertanyaan_11	Pearson Correlation	1	.498**	.392**	.277*	.423**	.304*	.233	.269	.351*	.312*	.589**
	Sig. (2-tailed)		.000	.004	.049	.002	.030	.100	.057	.012	.026	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_12	Pearson Correlation	.498**	1	.654**	.376**	.492**	.513**	.301*	.465**	.473**	.538**	.754**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.007	.000	.000	.032	.001	.000	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_13	Pearson Correlation	.392**	.654**	1	.593**	.290*	.532**	.423**	.403**	.267	.563**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000		.000	.039	.000	.002	.003	.058	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_14	Pearson Correlation	.277*	.376**	.593**	1	.344*	.265	.664**	.338*	.156	.409**	.626**
	Sig. (2-tailed)	.049	.007	.000		.013	.060	.000	.015	.275	.003	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_15	Pearson Correlation	.423**	.492**	.290*	.344*	1	.492**	.295*	.511**	.681**	.386**	.709**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.039	.013		.000	.036	.000	.000	.005	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_16	Pearson Correlation	.304*	.513**	.532**	.265	.492**	1	.379**	.579**	.510**	.566**	.739**
	Sig. (2-tailed)	.030	.000	.000	.060	.000		.006	.000	.000	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_17	Pearson Correlation	.233	.301*	.423**	.664**	.295*	.379**	1	.446**	.384**	.493**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.100	.032	.002	.000	.036	.006		.001	.005	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_18	Pearson Correlation	.269	.465**	.403**	.338*	.511**	.579**	.446**	1	.634**	.509**	.749**
	Sig. (2-tailed)	.057	.001	.003	.015	.000	.000	.001		.000	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51

Correlations												
PERTANYAAN												Total_x4
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Pertanyaan_19	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
	Pearson Correlation	.351*	.473**	.267	.156	.681**	.510**	.384**	.634**	1	.397**	.702**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.058	.275	.000	.000	.005	.000		.004	.000
Pertanyaan_20	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
	Pearson Correlation	.312*	.538**	.563**	.409**	.386**	.566**	.493**	.509**	.397**	1	.731**
	Sig. (2-tailed)	.026	.000	.000	.003	.005	.000	.000	.000	.004		.000
Total_x4	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
	Pearson Correlation	.589**	.754**	.724**	.626**	.709**	.739**	.658**	.749**	.702**	.731**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 9. Aplikasi Antar Muka (Y)

Correlations								
Pertanyaan								Total_y
		21	22	23	24	25	26	
Pertanyaan5 76_21	Pearson Correlation	1	.698**	.372**	.529**	.626**	.372**	.833**
	Sig. (2-tailed)		.000	.007	.000	.000	.007	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_ 22	Pearson Correlation	.698**	1	.304*	.509**	.499**	.537**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.000		.030	.000	.000	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_ 23	Pearson Correlation	.372**	.304*	1	.044	.245	.516**	.576**
	Sig. (2-tailed)	.007	.030		.757	.084	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_ 24	Pearson Correlation	.529**	.509**	.044	1	.425**	.369**	.648**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.757		.002	.008	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_ 25	Pearson Correlation	.626**	.499**	.245	.425**	1	.493**	.765**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.084	.002		.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Pertanyaan_ 26	Pearson Correlation	.372**	.537**	.516**	.369**	.493**	1	.740**
	Sig. (2-tailed)	.007	.000	.000	.008	.000		.000
	N	51	51	51	51	51	51	51
Total_y	Pearson Correlation	.833**	.803**	.576**	.648**	.765**	.740**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51	51	51	51

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 10. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	26

TAMPILAN/FEATURE (X4)

Pada **Tabel 8** tampilan *feature* (X4) dijelaskan sebagian besar indikator valid dengan korelasi positif kuat. Visual dan fitur yang menarik menjadi faktor penting dalam penilaian pengguna.

APLIKASI ANTARMUKA (Y)

Dari data di atas, taraf signifikansi = 95% ($\alpha = 5\%$), untuk nilai r tabel dihitung dengan rumus *degree of freedom* (df) = $n - k = 51 - 4 = 47$ didapati r tabel = 0,2816. Maka, diketahui bahwa nilai r hitung untuk seluruh indikator setiap variabel yang dilakukan pengujian bernilai positif dan lebih besar dari pada

nilai r tabel. Dapat disimpulkan seluruh indikator di setiap *variabel* pada **Tabel 5**, **Tabel 6**, **Tabel 7**, **Tabel 8**, dan **Tabel 9** dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Pada tahap ini telah dilakukan uji reliabilitas. Sama halnya dengan uji *validitas*, pengujian ini menggunakan *software* IBM SPSS 23. Adapun hasil Cronbach's Alpha berada di atas 0.60 seperti yang dapat dilihat pada **Tabel 10**. Kemudian untuk detail item masing-masing pertanyaan dapat dilihat pada **Tabel 11**. Hasilnya seluruh *variable* pertanyaan yang berjumlah 10 memiliki nilai Cronbach's Alpha cukup

Tabel 11. Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	101.47	125.614	.723	.943
Q2	101.49	127.695	.692	.944
Q3	101.49	128.615	.522	.946
Q4	101.43	128.650	.590	.945
Q5	101.41	129.247	.541	.945
Q6	101.59	126.327	.621	.945
Q7	101.61	128.003	.602	.945
Q8	101.24	129.024	.612	.945
Q9	101.67	128.267	.576	.945
Q10	101.61	125.243	.751	.943
Q11	101.55	128.373	.543	.946
Q12	101.35	128.433	.663	.944
Q13	101.35	128.273	.640	.944
Q14	101.47	130.294	.497	.946
Q15	101.55	127.413	.656	.944
Q16	101.61	125.643	.756	.943
Q17	101.53	129.374	.540	.945
Q18	101.53	126.134	.645	.944
Q19	101.49	127.735	.656	.944
Q20	101.59	128.007	.719	.944
Q21	101.67	126.827	.668	.944
Q22	101.71	128.172	.680	.944
Q23	101.47	131.294	.388	.947
Q24	101.59	128.567	.639	.944
Q25	101.67	126.667	.651	.944
Q26	101.59	129.567	.600	.945

Tabel 12. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		51
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1.63929780
Most Extreme	Absolute	.088
Differences	Positive	.062
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

besar yaitu di atas 0.60. Dapat disimpulkan bahwa kuesioner ini dikatakan reliabel karena nilai masing-masing variabelnya >0.60.

3) Uji Normalitas

Pada **Tabel 12** telah dilakukan uji normalitas pada kuesioner *System Usability Scale* yang telah dimodifikasi. Sama halnya dengan uji validitas dan reliabilitas, pengujian ini menggunakan *software IBM SPSS 23*. Berdasarkan hasil dari **Tabel 12 one-sample kolmogorov-smirnov test**, nilai *Kolmogorov Smirnov* yaitu 0,088 dan signifikansinya sebesar 0,200. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa distribusi data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05.

4) One Way ANOVA

Pada tahap ini telah dilakukan uji *One Way ANOVA* yang pertama menghitung *Test of Homogeneity* dengan menggunakan *software IBM SPSS 23*. Lalu setelah itu mendapatkan hasil perhitungan anovanya. Berdasarkan pada **Tabel 13 One Way ANOVA** dilakukan *test homogeneity of variances* menyatakan jika angka *probabilitas sig.* > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan jika angka *probabilitas sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak. Dari hasil *Test of Homogeneity of Variances* pada **Tabel 13** dapat disimpulkan bahwa:

- Uji hipotesis 1 mengenai pengaruh *learnability* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh nilai *Levene Test* yaitu 2,890 dengan *signifikansi* 0,013. Jadi probabilitas 0,013 < 0,05. Dengan H_0 : ditolak.
- Uji hipotesis 2 mengenai pengaruh *efficiency* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh nilai

Tabel 13. One Way ANOVA

		<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Total	<i>Based on Mean</i>	3.037	8	38	.010
_x1	<i>Based on Median</i>	.931	8	38	.503
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.931	8	28.801	.507
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.890	8	38	.013
Total	<i>Based on Mean</i>	2.714	8	38	.018
_x2	<i>Based on Median</i>	2.214	8	38	.048
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.214	8	26.492	.059
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.700	8	38	.019
Total	<i>Based on Mean</i>	2.065	8	38	.064
_x3	<i>Based on Median</i>	1.064	8	38	.408
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.064	8	28.425	.415
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.033	8	38	.068
Total	<i>Based on Mean</i>	1.092	8	38	.390
_x4	<i>Based on Median</i>	.689	8	38	.699
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.689	8	23.328	.697
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.086	8	38	.394

Tabel 14. ANOVA Test of Homogeneity of Variances

ANOVA							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Total_x1	Between Groups	(Combined)	129.888	12	10.824	4.529	.000
		Linear Unweighted	68.287	1	68.287	28.573	.000
		Term Weighted	111.623	1	111.623	46.705	.000
		Deviation	18.264	11	1.660	.695	.735
	Within Groups		90.818	38	2.390		
	Total		220.706	50			
Total_x2	Between Groups	(Combined)	67.673	12	5.639	2.079	.043
		Linear Unweighted	15.408	1	15.408	5.681	.022
		Term Weighted	42.668	1	42.668	15.731	.000
		Deviation	25.005	11	2.273	.838	.604
	Within Groups		103.072	38	2.712		
	Total		170.745	50			
Total_x3	Between Groups	(Combined)	68.259	12	5.688	2.655	.011
		Linear Unweighted	45.223	1	45.223	21.105	.000
		Term Weighted	58.255	1	58.255	27.186	.000
		Deviation	10.004	11	.909	.424	.936
	Within Groups		81.428	38	2.143		
	Total		149.686	50			
Total_x4	Between Groups	(Combined)	827.688	12	68.974	8.844	.000
		Linear Unweighted	512.631	1	512.631	65.733	.000
		Term Weighted	754.876	1	754.876	96.795	.000
		Deviation	72.811	11	6.619	.849	.595
	Within Groups		296.352	38	7.799		
	Total		1124.039	50			

Keterangan:

Ho: Diduga bahwa ketiga dari rata-rata populasi adalah sama.

Hi : Diduga bahwa ketiga dari rata-rata populasi berbeda.

Levene Test yaitu 2,700 dengan *signifikansi* 0,019. Jadi probabilitas $0,019 < 0,05$. Dengan Ho : ditolak.

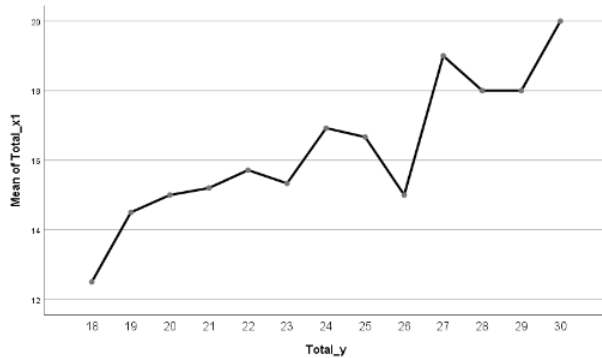
- c. Uji hipotesis 3 mengenai pengaruh *memorability* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh nilai *Levene Test* yaitu 2,033 dengan *signifikansi* 0,068. Jadi probabilitas $0,068 > 0,05$. Dengan Ho : diterima.

- d. Uji hipotesis 4 mengenai pengaruh tampilan/fitur terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh nilai *Levene Test* yaitu 1,086 dengan *signifikansi*

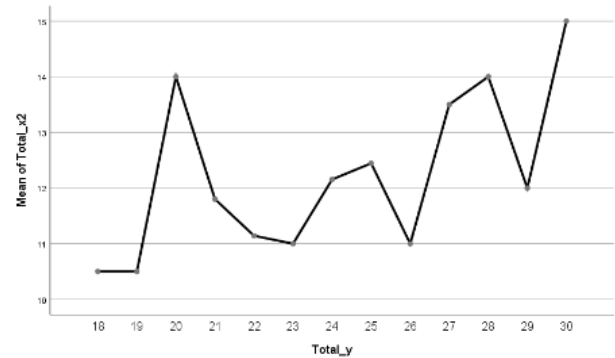
0,394. Jadi probabilitas $0,394 > 0,05$. Dengan Ho : ditolak.

Setelah memperoleh hasil *Test of Homogeneity* pada maka dapat ditentukan hasil ANOVA yaitu pada **Tabel 14.**

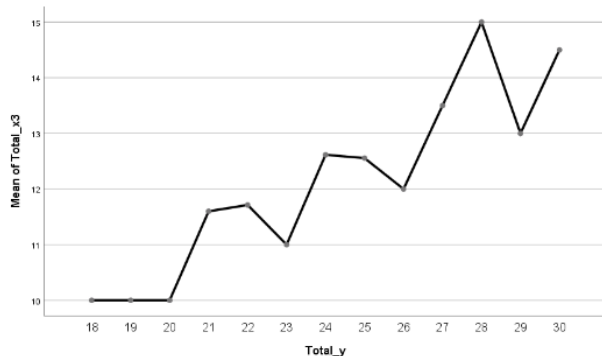
Jika *F* hitung $> F$ tabel 0,05, maka *H0* ditolak, sedangkan jika *F* hitung $< F$ tabel 0,05, maka *H0* diterima. Sedang untuk *F* tabel pada tingkat *signifikansi* 0,05 dengan *numerator* $(4 - 1) = 3$, dan *denominator* $(26 - 3 = 23)$ adalah 3,03. Dari hasil ANOVA di atas dapat disimpulkan bahwa:



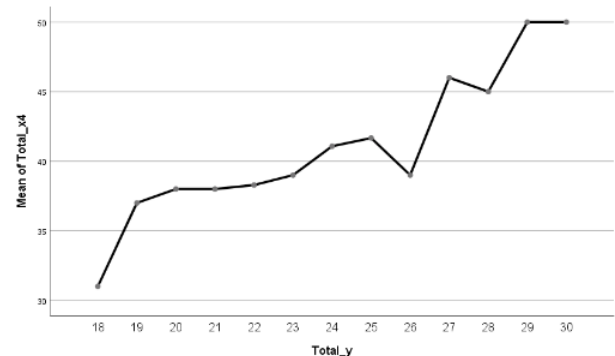
Gambar 7. Grafik Uji Hipotesis 1



Gambar 8. Grafik Uji Hipotesis 2



Gambar 9. Grafik Uji Hipotesis 3



Gambar 10. Grafik Uji Hipotesis 4

Tabel 15. Histogram *Dependent Variabel*

<i>Model Summary^b</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.829 ^a	.687	.659	1.709

a. *Predictors:* (Constant), Total_x4, Total_x2, Total_x3, Total_x1

b. *Dependent Variable:* Total_y

- Dari hasil perhitungan uji hipotesis 1 mengenai pengaruh *learnability* terhadap Aplikasi AntarMuka didapatkan F hitung = 4,529 dengan signifikansi 0,000. Jadi F hitung 4,529 > F tabel α 0,05 (df. 3-23) = 3,03. Dengan demikian Ho : ditolak, Ha : diterima. Jadi untuk *learnability* diduga bahwa rata-rata populasi itu berbeda. Dan diperoleh *means plot*-nya seperti **Gambar 7**.
- Dari hasil perhitungan uji hipotesis 2 mengenai pengaruh *efficiency* terhadap Aplikasi AntarMuka didapatkan F hitung = 2,079 dengan signifikansi 0,043. Jadi F hitung 2,079 < F tabel α 0,05 (df. 3-23) = 3,03. Dengan demikian Ho : diterima, Ha : ditolak. Jadi untuk *efficiency* diduga bahwa rata-rata populasi itu sama. Dan diperoleh *means plot*-nya seperti **Gambar 8**.
- Dari hasil perhitungan uji hipotesis 3 mengenai pengaruh *memorability* terhadap Aplikasi AntarMuka didapatkan F hitung = 2,655 dengan signifikansi 0,011. Jadi F hitung 2,655 < F tabel α 0,05 (df. 3-23) = 3,03. Dengan demikian Ho : diterima, Ha : ditolak. Jadi untuk *memorability* diduga bahwa rata-rata populasi itu sama. Dan diperoleh *means plot*-nya seperti **Gambar 9**.
- Dari hasil perhitungan uji hipotesis 4 mengenai pengaruh tampilan/fitur terhadap Aplikasi AntarMuka didapatkan F hitung = 8,844 dengan

signifikansi 0,000. Jadi F hitung 8,844 > F tabel α 0,05 (df. 3-23) = 3,03. Dengan demikian Ho : ditolak, Ha : diterima. Jadi untuk tampilan/*feature* diduga bahwa rata rata populasi itu berbeda. Dan diperoleh *means plot*-nya seperti **Gambar 10**.

5) Analisis Linier Sederhana

Pada tahap ini telah dilakukan uji Analisis Linier Sederhana yang pertama menghitung Model Summary, ANOVA, dan *coefficients* dengan menggunakan *software* IBM SPSS 23. Lalu setelah itu mendapatkan hasil *Histogram Dependent Variable* seperti pada **Tabel 15**.

Berdasarkan **Tabel 15** diketahui bahwa koefisien *Adjusted R Square* sebesar 0,687. Pada hal ini menjelaskan bahwa sebesar 68,7% aplikasi AntarMuka (Y) dapat dijelaskan oleh *learnability* (X1), *efficiency* (X2), *memorability* (X3) dan tampilan/fitur (X4). Sedangkan untuk sisanya sebesar 100% - 68,7% = 31,3% dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain di luar variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tampilan/fitur.

Berdasarkan pada **Tabel 16** ANOVA *Histogram Dependent Variable* di atas didapatkan F hitung sebesar 25,195 dengan nilai F tabel df = n - k - 1 = 51 - 4 - 1 = 46 sebesar 2,42. Sehingga F hitung

Tabel 16. ANOVA Histogram *Dependent Variabel*

ANOVA ^a					
<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1 <i>Regression</i>	294.380	4	73.595	25.195	.000 ^b
<i>Residual</i>	134.365	46	2.921		
<i>Total</i>	428.745	50			

a. *Dependent Variable:* Total_y

b. *Predictors:* (Constant), Total_x4, Total_x2, Total_x3, Total_x1

Tabel 17. Hasil Analisis Persamaan Regresi

Coefficients ^a					
<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (<i>Constant</i>)	2.809	2.151		1.306	.198
Total_x1	.112	.223	.080	.503	.617
Total_x2	-.167	.188	-.105	-.889	.379
Total_x3	.235	.234	.139	1.001	.322
Total_x4	.449	.092	.727	4.871	.000

a. *Dependent Variable:* Total_y

25,195 > F tabel 2,42 dan tingkat signifikan 0,000 < 0,05. Maka disimpulkan dari **Tabel 16** ANOVA bahwa H0 diterima yang berarti ada pengaruh *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tampilan/fitur secara simultan terhadap aplikasi AntarMuka.

Berdasarkan pada **Tabel 17** hasil analisis persamaan regresi yang sudah dilakukan, maka didapatkan persamaan regresi yang terbentuk sebagai berikut ini :

$$Y = 0,080X1 - 0,105X2 + 0,139X3 + 0,727X4$$

Keterangan :

Y : Aplikasi AntarMuka

X1 : *Learnability*

X2 : *Efficiency*

X3 : *Memorability*

X4 : Tampilan/fitur

Nilai t pada **Tabel 17** dihitung dengan rumus df (*degree of freedom*) = n – k – 1 = 51 – 4 – 1 = 46, sehingga nilai t tabel sebesar 2.01290. Jika angka *probabilitas* sig. > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan jika angka *probabilitas* sig. < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dari hasil persamaan regresi linier berganda di atas dapat disimpulkan bahwa:

- Uji hipotesis 1 pada **Gambar 7** mengenai pengaruh *learnability* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh *koefisien* regresi arah positif dan nilai t hitung sebesar 0,080 < t tabel 2,012; sig 0,617 > 0,05, yang menunjukkan bahwa kemudahan mempelajari penggunaan *website* belum menjadi faktor penentu utama persepsi pengguna.
- Uji hipotesis 2 pada **Gambar 8** mengenai *efficiency* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh *koefisien* regresi arah negatif dan nilai t hitung sebesar 0,105 < t tabel 2,012; sig 0,379 > 0,05, mengindikasikan bahwa kecepatan dan efektivitas penggunaan belum memberikan kontribusi berarti terhadap persepsi pengguna.

- Uji hipotesis 3 pada **Gambar 9** mengenai *memorability* terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh *koefisien* regresi arah positif dan nilai t hitung sebesar 0,139 < t tabel 2,012; sig 0,322 > 0,05, yang berarti kemudahan mengingat cara penggunaan *website* bukanlah faktor dominan dalam penilaian antarmuka.

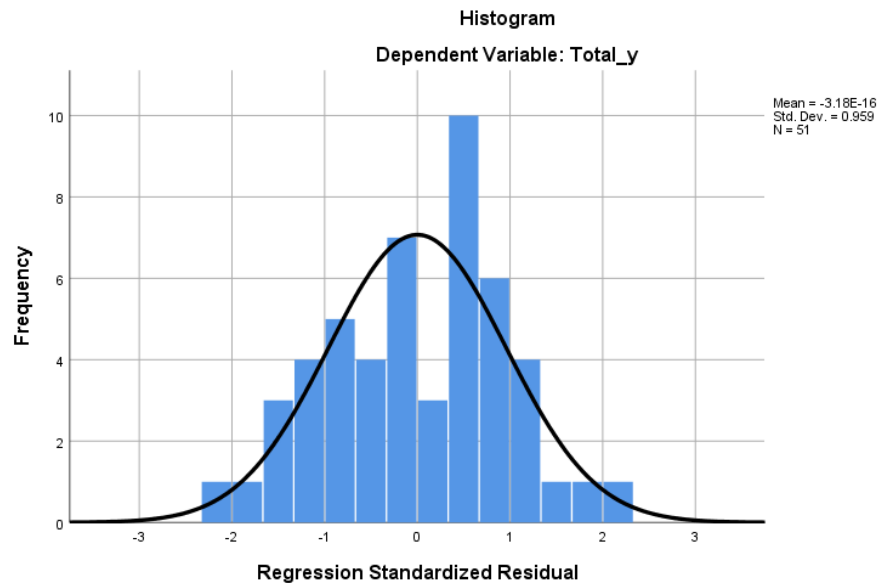
- Uji hipotesis 4 pada **Gambar 10** mengenai pada tampilan/fitur terhadap Aplikasi AntarMuka diperoleh *koefisien* regresi arah positif dan nilai t hitung sebesar 0,727 < t tabel 2,012; sig 0,000 < 0,05), menunjukkan bahwa peningkatan kualitas desain visual dan kelengkapan fitur dapat secara langsung memperbaiki pengalaman pengguna, sejalan dengan konsep *aesthetic-usability effect*.

Diperoleh hasil histogram *dependent variabel* pada **Gambar 11**.

Hasil studi ini menunjukkan bahwa semua aspek *usability* seperti *learnability*, efisiensi, dan *memorability* berpengaruh signifikan terhadap pandangan pengguna, yang dianalisis melalui pendekatan statistik. Namun, variabel tampilan/fitur menonjol sebagai faktor paling berpengaruh karena desain visual yang menarik mampu menciptakan kesan pertama yang kuat—fenomena ini konsisten dengan konsep *aesthetic-usability effect* (El Oraiby, Myriam; Kiygi-Calli, 2024), dimana keindahan antarmuka meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan (Suryadana et al., 2023) dalam penggunaan metode *usability testing* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Perbedaannya, penelitian ini menganalisis kontribusi tiap aspek *usability*, sedangkan (Suryadana et al., 2023) hanya melaporkan nilai SEQ keseluruhan sebesar 6,125. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh variasi elemen tampilan dan interaksi pada produkorganik.id yang lebih kompleks.

Penelitian ini terbatas pada evaluasi persepsi responden melalui kuesioner tanpa pengujian langsung terhadap antarmuka. Namun, penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) memberikan implikasi



Gambar 11. Histogram *Dependent Variabel*

pada proses evaluasi yang lebih objektif dan terukur, sehingga memudahkan pengembang produk organik.id dalam memprioritaskan desain antarmuka yang intuitif, selaras dengan citra organik, dan memiliki fitur interaktif untuk meningkatkan kenyamanan serta kepercayaan pengguna.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi *UI/UX* sebagai *independent* yang mempengaruhi *website* produk organik.id sebagai *dependent* yang mana diharapkan oleh pengguna. Dalam hal ini terdapat *usability variabel* yang digunakan yaitu *dependent* dan *independent*. Dalam *variabel dependent* terdiri dari aplikasi antar muka. Untuk *variabel independent* terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan tampilan/fitur.

Berdasarkan hasil uji validitas seluruh indikator variabel bernilai positif dan lebih besar dari nilai *r* tabel yang dinyatakan valid. Dilihat reliabilitasnya menunjukkan pergantian indikator yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena hasil tes uji instrumen sudah baik dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji normalitas ditarik kesimpulan data dalam penelitian berdistribusi normal karena nilai *Asymp.Sig.* lebih dari nilai normal.

Dari hasil persamaan regresi linier berganda pada *variabel learnability* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Aplikasi AntarMuka; *variabel efficiency* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap Aplikasi AntarMuka; *variabel memorability* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Aplikasi AntarMuka; dan *variabel tampilan/fitur* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Aplikasi AntarMuka. Pada hasil uji *One Way ANOVA* pada variabel *learnability* dan tampilan/fitur berdampak signifikan terhadap aplikasi antarmuka, dengan *F* hitung sebesar 4,529 dan 8,844 > *F* tabel (3,03) serta signifikansi < 0,05. Sebaliknya *efficiency* dan *memorability* tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa

kemudahan pengguna dalam memahami sistem dan kualitas tampilan fitur yang mempengaruhi persepsi terhadap antarmuka aplikasi.

Penelitian ini memberikan dua kontribusi utama. Pertama, temuan bahwa *learnability* dan tampilan/fitur berpengaruh signifikan dapat dimanfaatkan dalam perancangan sistem digital berbasis kebutuhan pengguna di industri, sehingga antarmuka lebih intuitif dan efektif dalam mendukung promosi serta distribusi produk organik berbasis web. Kedua, penelitian ini memperkuat penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dikombinasikan dengan analisis regresi dan *One Way ANOVA* sebagai pendekatan evaluasi antarmuka yang objektif dan dapat direplikasi pada berbagai platform digital.

Untuk penelitian selanjutnya, perbaikan dapat dilakukan pengujian langsung dengan pendekatan observasional terhadap antarmuka untuk memperoleh hasil yang mendalam mengenai pengalaman pengguna secara nyata. Dengan Perbaikan ini, diharapkan hasil evaluasi dapat menggambarkan pengguna secara lebih akurat dan relevan untuk pengembangan sistem antarmuka yang efektif.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Fakultas Teknik, dan Program Studi Teknik Industri yang telah membantu terlaksananya penelitian. Penelitian ini didukung finansial secara langsung oleh Penelitian Internal Universitas Dian Nuswantoro

5. Daftar Pustaka

- Arifin, A.-M. B., P, B. P. P., & Nirwana, A. (2022). Redesain Website Marketplace Yulibu com Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Dengan Metode Lean UX. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 91–108. <https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.191>

- Assiroj, P., Susaningsih, C., & Wijaya, G. J. (2023). Analisis Efektivitas Aplikasi E-Arsip Pada Kantor Imigrasi Kelas I Tpi Cilacap. *Jurnal Ilmiah Kajian Keimigrasian Politeknik Imigrasi*, 6(1), 31–54. <https://doi.org/10.52617/jikk.v6i1.406>
- Avriel, D., I., Huda, B., Hilabi, S. S., & Priyatna, B. (2024). Penerapan Desain UI/UX Pada Sistem Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Desain Thingking. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5737–5748.
- Beux, J. G., Bellei, E. A., Brock, L. A., De Marchi, A. C. B., & Hölbig, C. A. (2018). Agile Design Process with User-Centered Design and User Experience in Web Interfaces: A Systematic Literature Review. *Latin-American Journal of Computing*, 5(2), 53–60.
- Bevan, N. (2016). New ISO standards for usability, usability reports and usability measures. *Lect. Notes Comput. Sc.*, 9731, 268–278. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39510-4_25
- Budiarto, S. P., & R.L, D. Y. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100–112. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822>
- Dina Salah. (2014). *A systematic literature review for agile development processes and user centred design integration*. 1–10.
- El Oraiby, Myriam; Kiygi-Calli, M. (2024). The influence of packaging design visual elements on consumers' purchase intention: A comparison study on organic food and non-food products. *Organic Agriculture*, 14, 143–159. <https://doi.org/10.1007/s13165-023-00484-2>
- Erida, M. (2021). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Pengidap HIV/AIDS. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 18.
- Fariyono, F., & Sanjaya, W. (2023). Penerapan Metode System Usability Scale untuk Analisis UI/UX Website UMKM Lancar Jaya Food. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 7(1), 59–71. <https://doi.org/10.36596/jitu.v7i1.1020>
- Feri Fariyanto, & Suaidah, F. U. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., Alrifqi, M., Web, B., Kasus, S., Sehati, S. M. K., Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., Safira, A. M., Warjiyono, W., Fandhilah, F., Rais, A. N., Ishaq, A., Zukhri, Z., Huda, B., Amin, A. S., ... Nabil, G. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 337–344.
- Imam, G. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. In *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- J.W. Satzinger. (2012). *SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGNIN A CHANGING WORLD* (Courtney Bavaro (ed.)). Joe Sabatino.
- Junaidi, M., & Isya Alfassa, A. (2024). Evaluasi Usability Website Badan Pusat Statistik (Bps) Kabupaten Indragiri Hilir Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi (TEKNOFILE)*, 2(7), 560–569.
- N. T. Ramadhanti. (2023). *The Use Of Heuristic Evaluation On Ui/Ux Design: A Review To Anticipate Web App's Usability*. <https://doi.org/10.1063/5.0105701>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering* (Morgan Kaufmann Publishers (ed.)). Academic Press (an imprint of Elsevier).
- Nursanto, A. G., & Rahman, A. R. (2024). 5103 Systematic Literature Review: Metode Penilaian Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5103–5116.
- Priyo Raharjo, Wisnu Ananta Kusuma, & Heru Sukoco. (2016). Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1), 1.
- R. B. Satzinger John W. (2012). *Introduction To Systems Analysis And Design: An Agile* (J. W, R. B. Satzinger John (ed.)). course tecnology cengage.
- Rianto Rahadi, D. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), 661–671.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163.
- Sarbainil, Zukrianto1, N. (2022). Pengaruh Tingkat Kemiskinan Terhadap Pembangunan Rumah Layak Huni Di Provinsi Riau Menggunakan Metode Analisis Regresi Sederhana. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan(JTMIT)*, 1, 6.
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *Journal of Emerging Information ...*, 02(03), 30–37.
- Sufandi, U. U., Trihapningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada

- Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(3), 411–433. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6059>
- Suryadana, A., Sasongko, D., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Website Waste4Change untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 820–830. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3274>
- Tarute, A. (2017). Mobile Application Driven Consumer Engagement. *Telemat. Informatics*, 34, 145–156.
- Vinarsih, O., & Suryati, P. (2025). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH*. 8(1), 96–102.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.