

Evaluasi dan Redesain UI/UX pada Aplikasi *Web Young on Top*

Muhammad Novid Romadhoni¹, Teduh Dirgahayu^{2*}

^{1,2*} Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

Email: 20523122@students.uui.ac.id^{1*}, teduh.dirgahayu@uui.ac.id²

Histori Artikel:

Dikirim 15 Mei 2024; Diterima dalam bentuk revisi 20 Juni 2024; Diterima 1 Juli 2024; Diterbitkan 20 September 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Komunitas anak muda memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan karier generasi muda. Dalam konteks ini, tampilan user interface (UI) dan user experience (UX) pada aplikasi *web Young On Top* memainkan peran krusial. Aplikasi ini mengalami tantangan terkait UI/UX, seperti masalah dengan ukuran gambar, kelengkapan informasi, dan ketidakkonsistenan tata letak, yang secara langsung berdampak pada kebingungan pengguna. Metode penelitian yang digunakan melibatkan evaluasi usabilitas dengan System Usability Scale (SUS) serta wawancara dengan partisipan, baik yang merupakan pengguna baru maupun berpengalaman. Redesain dilakukan dengan fokus pada perbaikan tata letak, konsistensi warna, serta penambahan informasi penting pada berbagai halaman seperti pendaftaran, event, karier, toko, dan artikel. Perubahan ini berhasil meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna dengan signifikan. Penelitian ini menegaskan betapa pentingnya evaluasi dan perbaikan dalam UI/UX guna meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna aplikasi *web Young On Top*. Dengan demikian, keselarasan antara kebutuhan dan kemudahan pengguna dalam interaksi dengan aplikasi dapat terwujud secara optimal.

Kata Kunci: Evaluasi; Redesain; User Interface; User Experience.

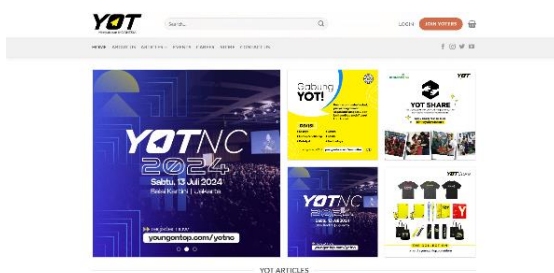
Abstract

The youth community plays a vital role in supporting the career development of young people. In this context, the user interface (UI) and user experience (UX) of the Young On Top web application play a crucial role. The app experienced UI/UX-related challenges, such as issues with image size, information completeness, and layout inconsistencies, which directly impacted user confusion. The research method used involved a usability evaluation with the System Usability Scale (SUS) as well as interviews with participants, both new and experienced users. The redesign focused on improving the layout, color consistency, and adding important information on various pages such as registration, events, career, shop, and articles. These changes significantly improved the appearance and user experience. This research emphasizes the importance of evaluation and improvement in UI/UX to improve the quality and user satisfaction of the Young On Top web application. Thus, the alignment between users' needs and ease of interaction with the application can be optimally realized.

Keyword: Evaluation; Redesign; User Interface; User Experience.

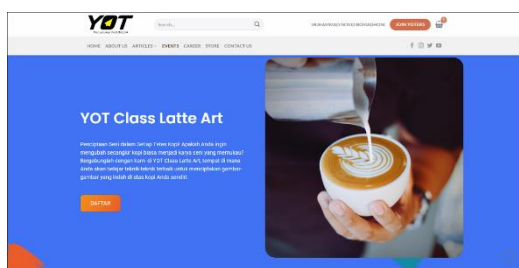
1. Pendahuluan

Komunitas anak muda memainkan peran krusial dalam pembangunan karier dan peningkatan keterampilan. Salah satunya adalah komunitas Young On Top, yang beraktivitas, antara lain: menyediakan program *event* yang dimana anak muda dapat berkarya sesuai dengan keinginannya dan menyediakan program *internship* sebuah wadah untuk anak muda yang ingin mengembangkan potensinya. Saat ini, komunitas tersebut telah mengembangkan sebuah aplikasi web di alamat <https://www.youngontop.com/> guna menyediakan informasi terkait kegiatan komunitas dan menjadi wadah bagi anak muda yang ingin bergabung dapat dilihat pada Gambar 1.



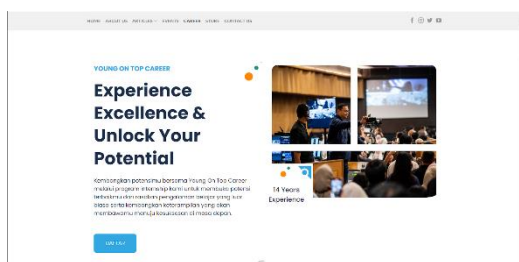
Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi Web Young On

Aplikasi web yang dikembangkan kurang memperhatikan aspek antarmuka pengguna (*User Interface, UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience, UX*). Padahal UI/UX merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam suatu produk, termasuk aplikasi web. UI adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu aplikasi, sedangkan UX adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program (Naser *et al.*, 2018). Misalnya, pada fitur event, terdapat gambar yang terlalu besar sehingga mengakibatkan visual teks terlihat kecil, dan informasi terkait deskripsi kegiatan tidak menyertakan lokasi dan waktu pelaksanaan, menyebabkan kebingungan pengguna terkait kegiatan tersebut yang dapat dilihat pada Gambar 2.



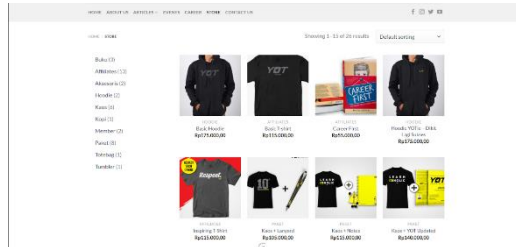
Gambar 2. Halaman Fitur *Event*

Pada fitur *career*, jarak antar elemen tidak konsisten, ada yang terlalu jauh dan beberapa terlalu dekat, menciptakan ketidaknyamanan bagi pengguna yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Fitur *Career*

Pada fitur store, tata letak produk memiliki jarak yang tidak seragam, beberapa berjarak terlalu jauh dan beberapa terlalu dekat, mengakibatkan tampilan produk terlihat berantakan yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Fitur Store

Hal ini mengakibatkan kebingungan bagi pengguna karena sejumlah informasi tidak jelas dan tampilan yang kurang menarik. Penelitian bertujuan untuk melakukan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi *web Young On Top*. Hasilnya dapat menjadi rekomendasi perbaikan pada desain antarmuka dan interaksi aplikasi *web Young On Top* sehingga meningkatkan kualitas aplikasi *Young on Top* dan kepuasan penggunaannya. *User Interface* (UI) adalah antarmuka aplikasi perangkat lunak, yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan dapat dipahami langsung oleh manusia (Galitz, 2007). UI mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dengan aplikasi. UI merupakan kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu aplikasi (Shirvanadi, 2021). *User experience* (UX) mengevaluasi pengalaman kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap aplikasi dan layanan (Fariyanto & Ulum, 2021). UX bukan hanya tentang cara kerja suatu aplikasi atau layanan, tetapi bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau layanan tersebut: apakah mudah digunakan, mudah dimengerti, serta apakah efektif dan efisien dalam berinteraksi dengan produk atau layanan (Garret, 2011).

Usabilitas merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas, serta merupakan parameter keberhasilan aplikasi web (Crowther *et al.*, 2004). Evaluasi usabilitas adalah kegiatan atau proses pengukuran yang melibatkan pengguna suatu aplikasi dengan tujuan mempelajari dan menggunakan aplikasi untuk mengetahui aspek-aspek kenyamanan bagi pengguna, di antaranya adalah efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi secara utuh (Utami, 2020). Evaluasi usabilitas pada UI/UX aplikasi penting dilakukan karena keduanya membantu penciptaan aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna, mengoptimalkan pengalaman pengguna, serta meningkatkan usabilitas. Evaluasi usabilitas dapat dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang merupakan kuesioner untuk mengukur usability dari sudut pandang subjektif pengguna. Kuesioner SUS dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna untuk suatu produk. Untuk menghitung skor pada SUS mempunyai aturan tersendiri (Brooke, 2013). Pada SUS terdapat 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju atau sangat tidak setuju. Setelah selesai mendapatkan data dari partisipan, data SUS tersebut dihitung, perhitungan dilakukan dengan aturan yaitu skor setiap pertanyaan dengan nomor ganjil dikurangi satu, sedangkan skor setiap pertanyaan dengan nomor genap dihitung dengan mengurangkan nilai lima dari skor pengguna. Skor akhir SUS dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap pertanyaan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5 (Brooke, 2020). Berikut daftar pertanyaan SUS yang di ajukan kepada partisipan.

- 1) Saya akan sering menggunakan sistem ini.
- 2) Saya rasa sistem ini terlalu kompleks.
- 3) Saya pikir sistem ini mudah digunakan.
- 4) Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini.
- 5) Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik.
- 6) Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini.
- 7) Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat.
- 8) Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.

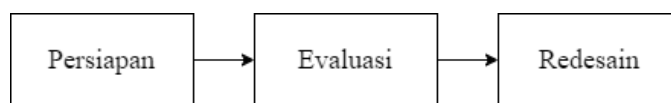
- 9) Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini.
- 10) Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini.

Penelitian (Ziqri *et al.*, 2023) mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Google Meet dengan menggunakan metode *Usability Testing* di Institut Teknologi Telkom Purwokerto sebagai respons terhadap kebijakan belajar dari rumah akibat pandemi Covid-19. Dengan tujuan memberikan solusi dan saran untuk pengembangan aplikasi, penelitian ini melibatkan 34 responden yang difilter menjadi 8 responden sesuai standar pengujian moderat. Analisis mencakup task dengan waktu terpanjang mencapai 133,75 detik, serta rata-rata keberhasilan responden pada 7 task, di mana 3 task mengalami kegagalan. Hasil penelitian menggabungkan data kualitatif dari moderated usability testing dan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 81, yang masuk dalam rentang penerimaan. Evaluasi adjective rating SUS berada pada tingkat acceptable, good, dan grade B secara berurutan, memberikan gambaran yang positif terkait dengan pengalaman pengguna aplikasi Google Meet. Penelitian (Shirvanadi, 2021) berfokus pada perancangan ulang UI/UX pada aplikasi *E-Learning* AMIKOM, yang dikenal sebagai Amikom Center, sebagai respons terhadap dampak pandemi Covid-19 yang mendorong perlunya pengembangan model pembelajaran yang berbeda. Tujuan penelitian mencakup penemuan permasalahan pengguna, penentuan kebutuhan pengguna, dan evaluasi kesesuaian desain situs web dengan tujuan dan kemampuannya menyelesaikan masalah. Melalui penerapan metode Design Thinking yang berfokus pada pengguna, penelitian mendorong inovasi dalam perancangan ulang aplikasi web Amikom Center, dengan melibatkan mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum sebagai subjek penelitian serta menguji rancangan purwarupa situs Amikom Center dengan lima responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan baru dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih mudah dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam aplikasi web.

Penelitian (Wulandari, 2022) berfokus pada evaluasi dan perancangan ulang UI/UX pada aplikasi web Sintesis+ di PT BC. Tujuannya adalah meningkatkan usability dan pengalaman pengguna dalam mengakses aplikasi web tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi evaluasi UI/UX menggunakan eye tracking dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Perancangan ulang dilakukan dengan pendekatan *user centered design* (UCD). Dalam penelitian ini, 20 responden karyawan magang dari PT BC menjadi subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa setelah dilakukan perancangan ulang, tingkat usability aplikasi Sintesis+ mengalami peningkatan signifikan, dengan tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan manfaat bagi PT BC dalam mengukur UI/UX pada sistemnya, dengan fokus pada kepuasan dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi web Sintesis+ dan dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan aplikasi web tersebut. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan ulang UI/UX pada aplikasi web Sintesis+ dapat mengoptimalkan pengalaman pengguna dan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi web tersebut. Berdasarkan sejumlah penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian evaluasi dan redesain aplikasi web telah menjadi fokus yang cukup signifikan dalam literatur sebelumnya. Hasil penelitian terdahulu memberikan panduan yang berharga bagi peneliti dalam menjalankan evaluasi dan redesain UI/UX pada aplikasi web.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan evaluatif dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mendesain ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi *web* Young On Top. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan aplikasi melalui perbaikan desain yang lebih fungsional dan estetis. Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, dimulai dari persiapan studi kasus, evaluasi, hingga tahap redesain berdasarkan hasil analisis evaluasi.

Gambar 5. Halaman Fitur *Store*

Tahap pertama adalah persiapan, yang melibatkan identifikasi dan pemahaman terhadap studi kasus serta pemilihan partisipan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi pengguna sasaran melalui pendekatan user persona. User persona ini menggambarkan profil pengguna aplikasi berdasarkan tiga aspek utama, yaitu demografis, psikografis, dan teknografis. Aspek demografis meliputi informasi seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pekerjaan pengguna. Aspek psikografis mencakup motivasi, kebiasaan, tujuan penggunaan aplikasi, serta preferensi pribadi, termasuk hal yang disukai dan tidak disukai. Sementara itu, aspek teknografis menilai literasi teknologi pengguna, serta perangkat yang sering mereka gunakan. Partisipan penelitian ini terdiri dari lima orang, yang dibagi menjadi dua kelompok: tiga orang yang telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi *web Young On Top*, dan dua orang yang belum pernah menggunakan aplikasi web tersebut. Pembagian ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh pandangan dari pengguna yang memiliki tingkat pengalaman yang berbeda. Selanjutnya, partisipan diberikan tugas atau task yang diambil dari user story, yang merupakan skenario interaksi pengguna dengan aplikasi. Setiap pelaksanaan task oleh partisipan direkam dalam bentuk user journey, yang menggambarkan langkah-langkah interaksi pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam aplikasi.

Pada tahap evaluasi, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui tiga metode: observasi, wawancara, dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Pada metode observasi, partisipan diminta untuk menyelesaikan task yang telah ditetapkan sesuai dengan skenario *user story*. Hasil observasi ini mencakup rekaman proses yang kemudian dianalisis untuk melihat keberhasilan atau hambatan yang dialami partisipan selama interaksi dengan aplikasi. Tahap wawancara dilakukan setelah observasi, bertujuan untuk mendapatkan umpan balik kualitatif terkait pengalaman partisipan dalam menggunakan aplikasi, termasuk kesulitan yang mereka alami serta elemen yang mereka anggap efektif atau tidak. Sementara itu, kuesioner SUS digunakan untuk mengukur aspek kuantitatif dari usability aplikasi. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur tingkat kemudahan penggunaan, kompleksitas, dan kepercayaan diri pengguna terhadap aplikasi. Hasil kuesioner ini diolah untuk mendapatkan skor rata-rata yang menjadi indikator utama tingkat usability aplikasi. Analisis dari ketiga metode ini memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai elemen-elemen UI/UX yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Tahap terakhir adalah redesain, yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh. Redesain ini difokuskan pada peningkatan elemen UI/UX agar aplikasi lebih mudah diakses, lebih efisien digunakan, dan memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna. Dalam tahap ini, peneliti melakukan perbaikan tata letak, konsistensi warna, serta penambahan informasi penting pada halaman-halaman seperti pendaftaran, event, career, store, dan artikel. Perubahan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang teridentifikasi pada tahap evaluasi, seperti inkonsistensi tampilan, kesulitan navigasi, dan kurangnya informasi yang relevan. Redesain UI/UX ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas interaksi pengguna dengan aplikasi, sekaligus memperbaiki aspek visual dan fungsional yang menjadi fokus utama penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi serta merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi *web Young On Top*. Tahap evaluasi mencakup observasi, wawancara, serta pengukuran menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Selain itu, penelitian menghasilkan rekomendasi perbaikan dan redesain elemen UI/UX aplikasi.

3.1.1 Observasi

Pada tahap observasi, partisipan menjalankan tugas (*task*) yang disusun dalam skenario *user stories* untuk melihat alur penggunaan aplikasi (*user journey*). Observasi ini bertujuan mengidentifikasi apakah partisipan dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan apakah ada hambatan yang dialami selama interaksi. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario, namun terdapat beberapa kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu yang kurang intuitif. Walaupun demikian, pengguna masih dapat menyelesaikan tugas utama dalam aplikasi, tetapi beberapa masalah UI/UX menjadi perhatian, khususnya terkait navigasi dan tata letak yang menyebabkan kebingungan.

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan setelah observasi untuk mendapatkan informasi tambahan dari partisipan terkait pengalaman penggunaan aplikasi. Wawancara ini mengidentifikasi apa yang disukai dan tidak disukai oleh partisipan, serta aspek yang dianggap memudahkan atau menyulitkan selama penggunaan aplikasi.

Tabel 1. Hasil Wawancara - Hal yang Disukai dan Tidak Disukai oleh Pengguna

Nama	Hal yang Disukai	Hal yang Tidak Disukai
Partisipan 1	Tampilan pada situs web ini cukup baik.	Tampilan warna antar halaman yang berbeda-beda.
Partisipan 2	Tersedianya fitur event dan internship.	Tampilan saat ingin mendaftar akun kurang menarik.
Partisipan 3	Ketersediaan tanggal rilis pada halaman artikel.	Warna halaman pada bagian event.
Partisipan 4	Kemudahan akses terkait proses pendaftaran	Tampilan UI yang kurang menarik.
Partisipan 5	Kelengkapan berbagai pilihan menu yang mendukung pengguna.	Tampilan warna antar halaman yang berbeda-beda.

Tabel 2. Hasil Wawancara - Hal yang Memudahkan dan Menyulitkan bagi Pengguna

Nama	Hal yang Memudahkan	Hal yang Menyulitkan
Partisipan 1	Tampilan eksekusi yang sederhana dan mudah dipahami.	Menemukan petunjuk eksekusi menjadi tantangan yang sulit.
Partisipan 2	Tampilan navigasi bar.	Tidak adanya opsi login menggunakan akun Google atau serupa.
Partisipan 3	Pilihan menu pada informasi dalam navigasi bar.	Beberapa kegiatan event tidak mencantumkan lokasi kegiatan.
Partisipan 4	Pilihan menu pada informasi dalam navigasi bar.	Tata letak gambar dan tulisan kurang rapi pada bagian store.
Partisipan 5	Tata letak informasi mudah dipahami.	Informasi yang disediakan belum mencakup aspek yang cukup lengkap.

Dari hasil wawancara ini, tampak bahwa fitur-fitur tertentu, seperti event dan internship, cukup disukai oleh pengguna, sementara aspek seperti konsistensi warna dan tata letak antar halaman masih perlu ditingkatkan.

3.1.3 System Usability Scale (SUS)

Untuk memperoleh umpan balik kuantitatif, kuesioner SUS digunakan. Skor rata-rata SUS sebesar 74,5 menunjukkan bahwa aplikasi memiliki usability yang tergolong baik. Namun, terdapat perbedaan skor antara pengguna yang sudah familiar dengan aplikasi dan pengguna baru, yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna baru masih bisa ditingkatkan.

Tabel 3. Hasil Umpan Balik Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Partisipan	Partisipan	Partisipan	Partisipan	Partisipan	
		1	2	3	4	5	
1	P1: Saya akan sering menggunakan sistem ini.	4	5	2	3	5	
2	P2: Sistem ini terlalu kompleks.	1	2	1	2	3	
3	P3: Sistem ini mudah digunakan.	4	5	4	5	5	
4	P4: Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan sistem ini.	1	1	1	2	5	
5	P5: Semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik.	5	4	4	3	5	
6	P6: Terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini.	4	3	3	2	5	
7	P7: Banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat.	4	5	5	4	5	
8	P8: Sistem ini sangat sulit digunakan.	2	1	1	2	5	
9	P9: Saya merasa percaya diri menggunakan sistem ini.	4	5	5	4	5	
10	P10: Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini.	2	1	1	4	5	
Skor SUS		77,5	90,0	82,5	67,5	55,0	
Rata-rata							74,5
Predikat							Baik

Skor rata-rata SUS menunjukkan bahwa aplikasi *web Young On Top* memiliki usability yang baik. Namun, skor yang bervariasi antar pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini masih memerlukan beberapa peningkatan, terutama untuk memudahkan pengguna baru.

3.1.4 Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengukuran SUS, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Young On Top* memiliki beberapa keunggulan, namun masih memerlukan peningkatan pada aspek UI/UX. Masalah utama yang diidentifikasi meliputi inkonsistensi tampilan antar halaman, informasi yang tidak lengkap pada fitur *event*, serta opsi login yang terbatas hanya melalui akun yang dibuat di situs web. Beberapa rekomendasi perbaikan meliputi:

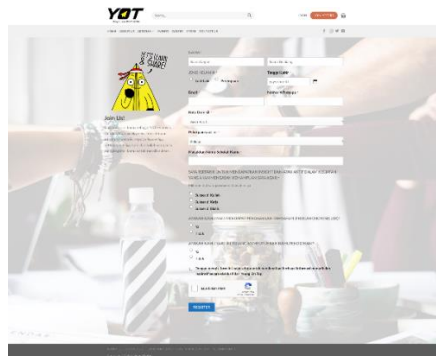
- 1) Penataan Ulang Tata Letak
Elemen-elemen visual pada aplikasi, seperti tata letak produk di bagian store, perlu diatur ulang agar lebih rapi dan konsisten.
- 2) Perbaikan Tampilan Visual
Penggunaan warna antar halaman perlu lebih konsisten agar pengguna dapat merasa nyaman dan tidak bingung.
- 3) Penambahan Informasi Penting
Pada fitur event, perlu ditambahkan informasi yang lebih lengkap, seperti lokasi dan waktu kegiatan.
- 4) Penambahan Opsi Pendaftaran Akun
Opsi login melalui Google atau media sosial lainnya perlu disediakan untuk memudahkan pengguna baru.

3.1.5 Redesain UI/UX

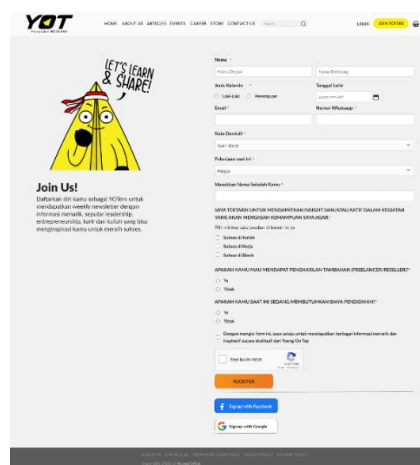
Setelah mendapatkan umpan balik dari observasi, wawancara, dan pengukuran SUS, peneliti melakukan redesain pada berbagai elemen UI/UX aplikasi. Redesain ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dengan memperbaiki aspek visual dan fungsional dari aplikasi.

1) Halaman Pendaftaran

Redesain yang dilakukan pada halaman pendaftaran mencakup penambahan metode pendaftaran akun dan perbaikan tampilan latar belakang untuk meningkatkan keterbacaan teks. Tampilan dari desain asli dan hasil redesain dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.



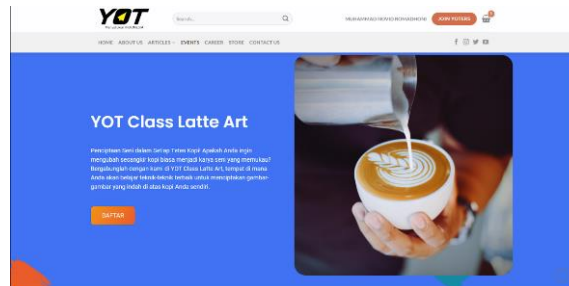
Gambar 6. Desain Asli Halaman Pendaftaran



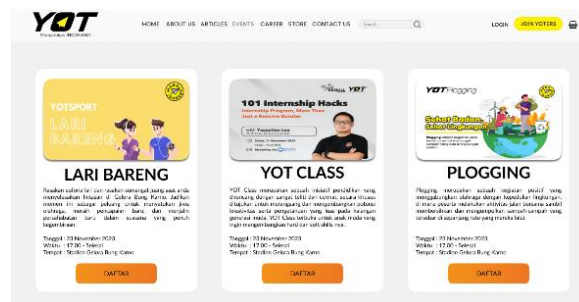
Gambar 7. Hasil Redesain Halaman Pendaftaran

2) Halaman Event

Redesain halaman event mencakup perbaikan tata letak daftar event, penyesuaian warna latar belakang agar konsisten dengan halaman lainnya, serta penambahan informasi tanggal, waktu, dan lokasi pelaksanaan event. Tampilan desain asli dan hasil redesign ditunjukkan pada Gambar 8 dan Gambar 9.



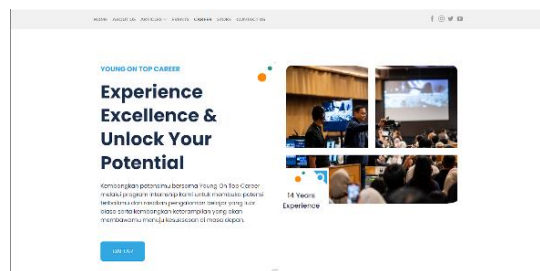
Gambar 8. Desain Awal Halaman Event



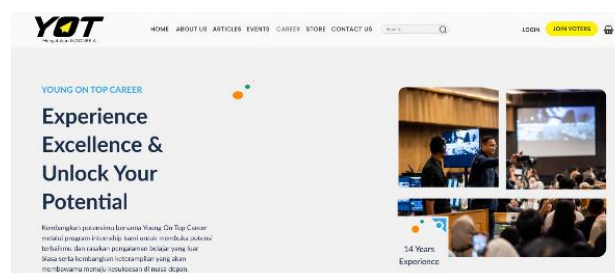
Gambar 9. Hasil Redesain Halaman Event

3) Halaman Career

Redesain halaman career meliputi perbaikan tata letak yang lebih rapi dan penghapusan tombol yang tidak efektif. Desain awal dan hasil redesign dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11.

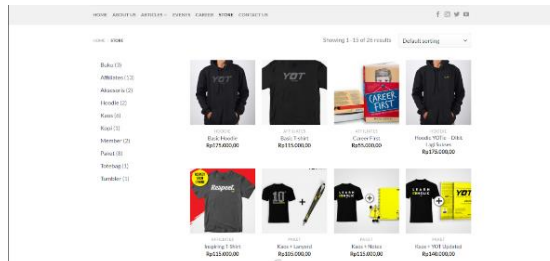


Gambar 10. Desain Awal Halaman Career

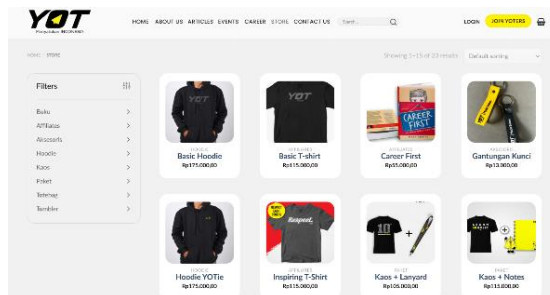


Gambar 11. Hasil Redesain Halaman Career

- 4) Halaman Store
Redesain halaman store berfokus pada penataan ulang produk dan fitur filter, serta penggantian warna latar belakang agar selaras dengan halaman lainnya. Tampilan desain asli dan hasil redesain terlihat pada Gambar 12 dan Gambar 13.

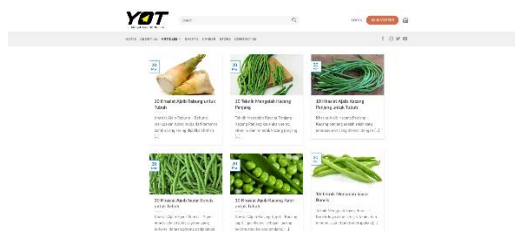


Gambar 12. Desain Awal Halaman Store

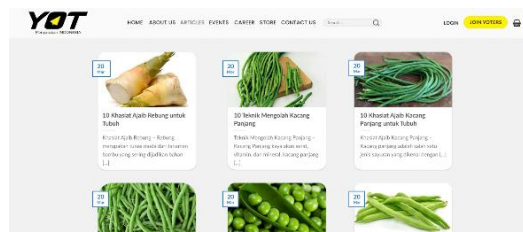


Gambar 13. Hasil Redesain Halaman Store

- 5) Halaman Artikel
Redesain halaman artikel mencakup penataan ulang tata letak untuk memaksimalkan penggunaan ruang dan memperbaiki keterbacaan. Desain awal dan hasil redesain terlihat pada Gambar 14 dan Gambar 15.



Gambar 14. Desain Awal Halaman Artikel



Gambar 15. Hasil Redesain Halaman Artikel

Redesain yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas tampilan dan fungsionalitas aplikasi, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan memfasilitasi navigasi yang lebih mudah serta meningkatkan konsistensi tampilan antar halaman.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menyoroti evaluasi dan perancangan ulang antarmuka pengguna (*user interface*, UI) dan pengalaman pengguna (*user experience*, UX) pada aplikasi Young On Top. Hasil evaluasi menunjukkan adanya masalah seperti inkonsistensi warna, tata letak yang tidak teratur, serta informasi yang kurang lengkap pada fitur-fitur utama. Ini sejalan dengan pandangan Brooke (2020) dan Garret (2011) yang menekankan pentingnya konsistensi visual dan penyajian informasi yang jelas dalam UX. Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) memberikan gambaran kuantitatif tentang efektivitas aplikasi, dengan skor rata-rata 74,5 yang mengindikasikan bahwa aplikasi sudah baik, namun masih memerlukan perbaikan, terutama bagi pengguna baru (Brooke, 2013). Redesain dilakukan berdasarkan hasil evaluasi, meliputi perbaikan tata letak halaman *store*, penambahan informasi penting pada fitur *event*, dan peningkatan konsistensi visual antar halaman. Perbaikan ini sesuai dengan rekomendasi Crowther *et al.* (2004) yang menekankan pentingnya konsistensi dalam desain untuk meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi. Selain itu, fleksibilitas akses ditingkatkan dengan menambahkan opsi pendaftaran melalui media sosial, sebagaimana disarankan oleh Galitz (2007).

4. Kesimpulan

Pengembangan layanan *print online* berbasis *website* merupakan solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemudahan dan fleksibilitas dalam mengakses layanan percetakan di era digital saat ini. Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan sistem *print online* yang memungkinkan pelanggan, termasuk dosen dan mahasiswa di Kampus A Universitas Negeri Jakarta, untuk melakukan pemesanan dan pencetakan dokumen secara online melalui website. Pengembangan sistem *print online* ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Melalui tahapan-tahapan tersebut, tim peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang fitur-fitur dan fungsionalitas yang diperlukan, mengembangkan prototipe website, meluncurkan aplikasi ke pengguna, serta melakukan evaluasi untuk mengukur kinerja, kegunaan, dan kepuasan pengguna.

Fitur-fitur yang tersedia dalam website *print online* ini meliputi halaman utama yang informatif, informasi jenis dan ukuran kertas, panduan cara melakukan pemesanan (*order*), serta panduan cara melakukan pembayaran. Fitur-fitur ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses layanan *print online*. Proses penggunaan website *print online* ini juga terstruktur dengan baik, mulai dari memilih jenis cetakan, mengunggah file, mengatur opsi cetak, melakukan pembayaran, hingga pengambilan atau pengiriman dokumen cetak. Dengan adanya proses yang terstruktur ini, pengguna dapat melakukan pemesanan dan pencetakan dokumen secara online dengan nyaman dan efisien. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan layanan cetak *online* yang lebih efektif dan efisien di era digital saat ini. Dengan menggunakan layanan *print online* berbasis website, industri percetakan dapat beradaptasi terhadap perubahan permintaan pelanggan dan memberikan pengalaman mencetak yang baik bagi pengguna, khususnya dosen dan mahasiswa di lingkungan kampus.

5. Daftar Pustaka

ABDUL NASER, D. S., & San Ahdi, S. S. (2018). Perancangan user interface dan user experience halaman website program studi desain komunikasi visual universitas negeri padang. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1). DOI: <https://doi.org/10.24036/dekave.v8i1.100136>.

- Athallah, M. F. (2024). *Evaluasi dan Redesain UI/UX dengan Metode A/B Testing Pada Aplikasi Web Upulsa.com* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation in INdustry/Taylor and Francis*.
- Crowther, M. S., Keller, C. C., & Waddoups, G. L. (2004). Improving the quality and effectiveness of computer-mediated instruction through usability evaluations. *British Journal of Educational Technology*, 35(3), 289-303. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.0007-1013.2004.00390.x>.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking (Studi kasus: kampung kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60. DOI: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Garrett, J. J. (2022). *The elements of user experience*. マイナビ出版.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(1), 107-118. DOI: <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>.
- WULANDARI, S. (2022). Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Wesbite Sintesis+ Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Ucd), Eye Tracking & System Usability Scale (Sus).
- Ziqri, A., Abi Riestianto, A., & Wardhana, A. C. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi Google Meet Menggunakan Metode Usability Testing. *Journal ICTEE*, 3(2), 20-31. DOI: <https://doi.org/10.33365/jictee.v3i2.2603>.