

Perancangan dan Pengukuran Kualitas Model *User Interface Website* Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan Metode WebQual

Rike Sucihati*¹, Tata Sutabri²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3,9/10 Ulu, Seberang Ulu 1, Palembang, 30111
e-mail: *¹rikesucihatii@gmail.com, ²tata.sutabri@gmail.com

Abstrak

Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi informasi adalah dengan menggunakan website. Untuk membuat website yang dapat memenuhi kebutuhan dan menjaga kenyamanan pengguna diperlukan user interface yang mudah dipahami dan menarik. Pada website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia ini merupakan tempat atau wadah berkumpulnya para fotografer khususnya di wilayah Sumatera Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan merancang serta mengukur kualitas model user interface. Proses dibuatnya perancangan website ini menggunakan metode design thinking yang diharapkan akan berfokus pada penyelesaian permasalahan pengguna. Selanjutnya dari hasil rancangan yang telah didapat akan dilanjutkan ke tahap pengukuran kualitas model user interface yang terdapat 23 variabel pengukuran kualitas berdasarkan pendekatan WebQual, yang terbagi dalam 4 dimensi yakni kegunaan, kualitas informasi, kualitas interaksi pelayanan, maupun secara keseluruhan dan mendapatkan skor rata-rata 3,48 yang menunjukkan pada kriteria sangat berkualitas.

Kata kunci : User interface, kualitas, website, design thinking, webqual

Abstract

One of the uses of advances in information technology is to use a website. To create a website that can meet the needs and maintain user comfort, an easy-to-understand and attractive user interface is needed. On the website of the Indonesian Photography Professional Association, this is a place or gathering place for special photographers in the South Sumatra region. This study aims to develop the website of the Indonesian Professional Photography Association of South Sumatra by designing and measuring the quality of the user interface model. The process of designing this website uses the design thinking method which is expected to focus on solving user problems. Furthermore, from the design results that have been obtained will proceed to the stage of measuring the quality of the user interface model which contains 23 quality measurement variables based on the WebQual approach, which are divided into 4 dimensions, namely usability, information quality, service interaction quality, and user satisfaction get an average score of 3.48 which shows the criteria of very quality.

Keywords : User interface, quality, website, design thinking, webqual

1. PENDAHULUAN

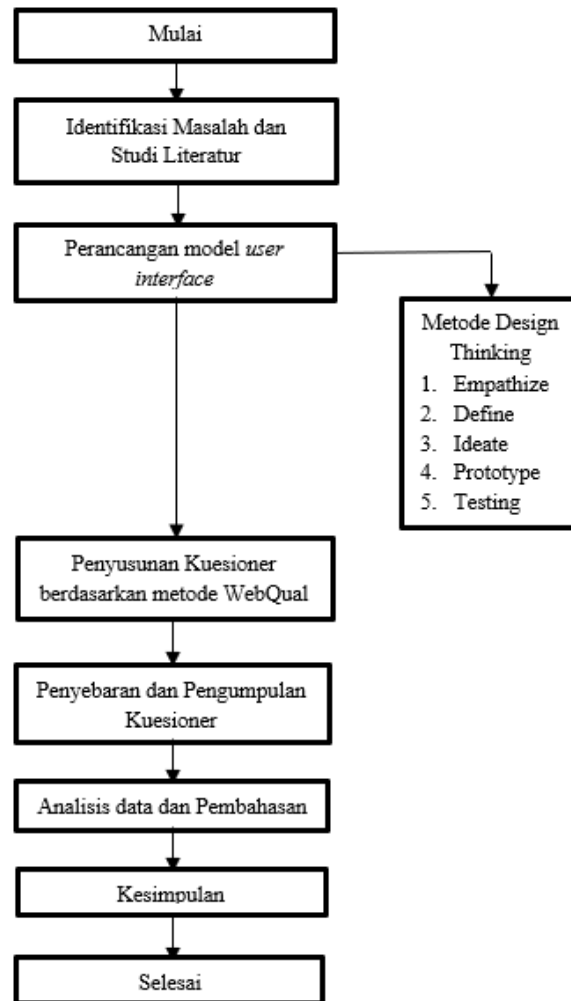
Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan adalah organisasi profesi bagi fotografer di Indonesia khususnya di wilayah Sumatera Selatan. Tujuan dari Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia ini menjadikan pelaku fotografi Sumatera Selatan yang lebih berkompeten dan lebih baik dalam segala hal serta mengangkat profesionalisme fotografer Indonesia di tingkat nasional maupun internasional untuk pengembangan fotografi. Internet merupakan media informasi yang sangat mudah diakses melalui berbagai media komunikasi, komputer, *handphone*, dll [1]. Dengan menggunakan fasilitas internet dapat membuat suatu aplikasi berbasis web yang dapat menawarkan komunikasi yang cepat dan mudah [2]. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi Informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat di akses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia [3]. *Website* dapat berfungsi sebagai media promosi, media pemasaran, media pendidikan dan media informasi [4].

Dengan munculnya *website* sebagai perantara maka unsur - unsur dalam *website* mempengaruhi interpretasi pengguna. Salah satunya adalah *User Interface* (UI) merupakan saat di mana sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukkan data [5]. *User Interface* adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut [6]. Kesimpulannya, *user interface* wajib mudah dimengerti oleh segala pengguna dengan tingkat kemahiran menggunakan teknologi yang berbeda-beda dengan mengandalkan *usability* sistem tersebut dengan proses yang kompleks, butuh kreativitas tinggi, pengalaman, dan analisis kebutuhan pengguna [7].

Untuk membuat *website* yang dapat memenuhi kebutuhan dan menjaga kenyamanan pengguna dalam menggunakan *website* dibutuhkan *User Interface* yang mudah dipahami serta menarik. Setelah perancangan model *user interface* selesai, maka dilakukan pengukuran kualitas terhadap rancangan tersebut menggunakan metode WebQual dimana terdapat 3 tahapan yaitu *usability quality*, *information quality* dan *service interaction quality*. WebQual pada dasarnya mengukur mutu sebuah *web* berdasarkan persepsi dari pengguna atau pengunjung situs, jadi pengukurannya menggunakan instrument penelitian atau kuesioner [8]. Dari permasalahan pada penelitian ini dapat membuat sebuah solusi dengan melakukan pengembangan pada *website* dengan merancang serta mengukur kualitas model *user interface* pada *website* Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan metode WebQual.

2. METODE PENELITIAN

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu dilakukan perancangan model *user interface* dengan menggunakan metode *design thinking*. Setelah tahap perancangan selesai, maka dilakukan pengukuran kualitas terhadap rancangan tersebut dengan metode WebQual. Penelitian ini menggunakan populasi sebagai subyek, dimana populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang digunakan untuk dipelajari lalu dibuat kesimpulan [9]. Populasi yang diambil pada penelitian ini yaitu seluruh anggota Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan berjumlah 90 orang per 9 Maret 2023. Berikut tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian :



Gambar 1 Tahapan penelitian

2.1 Tahap Perancangan

Pada tahap ini menghasilkan rancangan model *user interface* untuk pengembangan *website* Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *design thinking* adalah proses yang sifatnya berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengkaji ulang permasalahan yang ada untuk mencari strategi alternatif dan mendapatkan solusi [10]. Metode ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

2.2 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, dimana kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang di standarisasikan dan menstrukturkan serta memperluas proses pengumpulan fakta [11]. Kuesioner dibuat dengan daftar pertanyaan berdasarkan instrumen webqual. Tahap kegiatan penelitian dalam pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

- a) Penetapan Sampel responden : Seluruh Anggota Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan sebanyak 90 orang
- b) Penetapan Teknik pengumpulan data : Kuesioner berbasis webqual
- c) Penetapan media/sarana pengumpulan data : Kuesioner online melalui google form
- d) Waktu pengumpulan data kuesioner : 12 Maret 2023 sd 16 Maret 2023

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah empat poin menggunakan skala Likert. Responden akan diminta menilai kualitas model *user interface website* menggunakan skala mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 4 (sangat setuju).

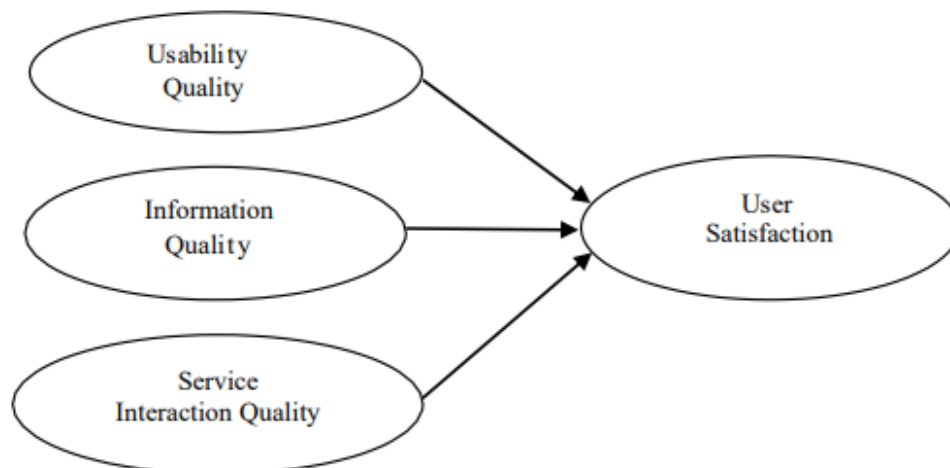
2.3 Teknik Analisis Data

Pada tahap analisis hasil data yang diambil dari hasil penyebaran kuesioner yaitu menggunakan metode deskriptif. Analisa deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek [12]. Pendekatan deskriptif ini digunakan untuk memperjelas atau menggambarkan fakta yang terjadi pada variabel yang diteliti yaitu kegunaan (*Usability*), kualitas informasi (*Information Quality*), dan kualitas interaksi pelayanan (*Service Interaction Quality*), maupun secara keseluruhan (*User Satisfaction*). Peneliti melakukan analisis pengujian validitas dan reliabilitas dari hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang sudah diisi oleh responden menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22 for Windows.

2.4 Metode WebQual

Metode webqual digunakan untuk mengukur kualitas dari sebuah *website* berdasarkan instrument-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan kedalam tiga variabel yaitu :

- a) *Usability Quality* (Kualitas Penggunaan)
Pada kualitas penggunaan ini ditinjau dari mutu yang terkait dengan rancangan situs web, misalnya penampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, dan gambaran/model yang tersampaikan kepada pengguna.
- b) *Information Quality* (Kualitas Informasi)
Pada kualitas ini ditinjau dari mutu isi yang terdapat pada situs web yaitu ketepatan informasi sesuai kebutuhan pengguna, misalnya akurasi, format dan keterkaitannya.
- c) *Service Interaction Quality* (Kualitas Pelayanan Informasi)
Pada kualitas ini ditinjau dari mutu interaksi pelayanan yang dialami oleh pengguna ketika mereka mengeksplorasi kedalaman isi situs web.



Gambar 2 Metode WebQual

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dari perancangan *user interface* menggunakan *design thinking* serta pengukuran kualitas dari rancangan model *user interface website* APFI Sumatera Selatan.

3.1 Perancangan model *user interface*

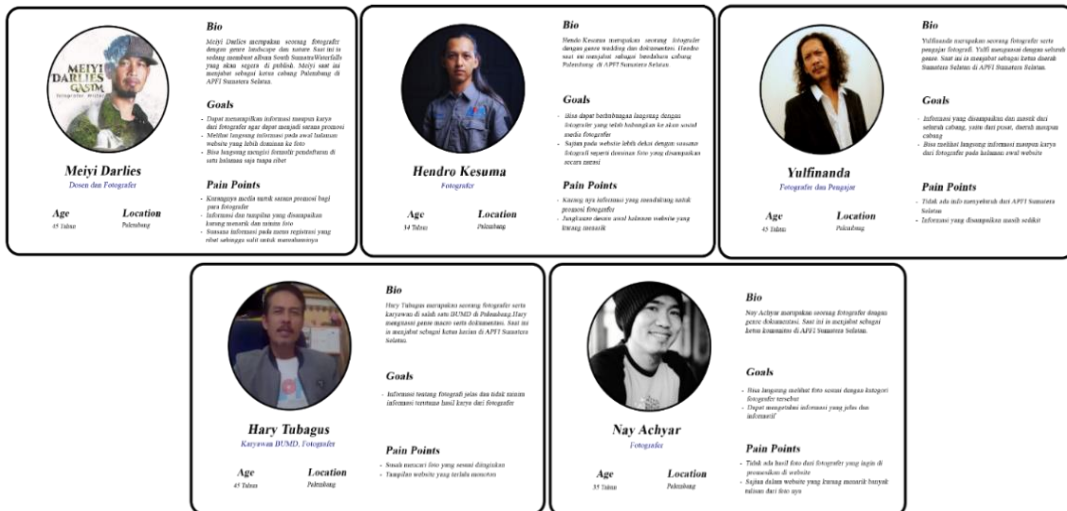
Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *design thinking* dalam merencanakan *user interface website* APFI Sumatera Selatan. Terdapat 5 tahapan yaitu :

a. *Emphatize*

Tahapan *Emphatize* ini merupakan kegiatan tentang pengumpulan data dari *user interview* atau wawancara langsung kepada pengurus inti APFI Sumatera Selatan untuk mendapatkan *user persona* dan *empaty map*. Hasil dari *user interview* dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan dalam penelitian yang pertama yaitu tampilan *website* yang kurang menarik dan diharapkan lebih banyak informasi menggunakan foto yang dilengkapi dengan narasi. Kedua, belum tersedia nya halaman untuk formulir pendaftaran anggota. Ketiga, perlu halaman untuk media bagi fotografer dalam promosi nya dan informasi yang disampaikan agar segera langsung tertuju ke fotografer yang bersangkutan.

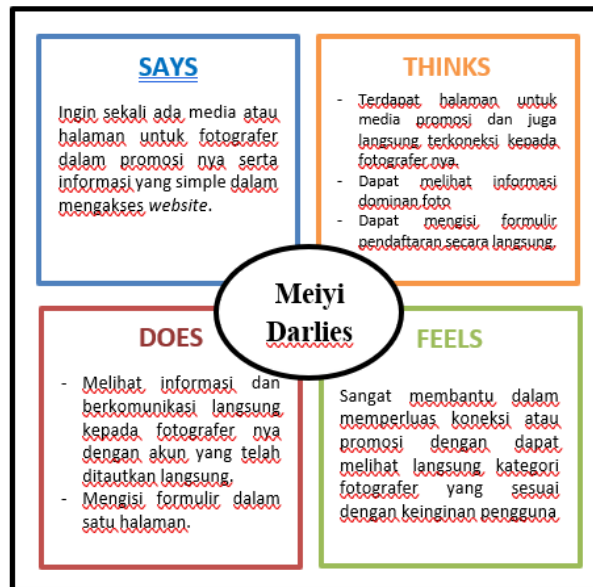
b. *Define*

Pada tahap *define* ini mengidentifikasi permasalahan pengguna ketika membuka *website* APFI Sumatera Selatan. Ditahap *define* ini menggunakan teknik pendekatan *user persona* dan juga *empaty map*. Pada implementasi *user persona* didapatkan target pengguna sebanyak 5 orang dari *user interview* sebelumnya.



Gambar 3 User Persona Website

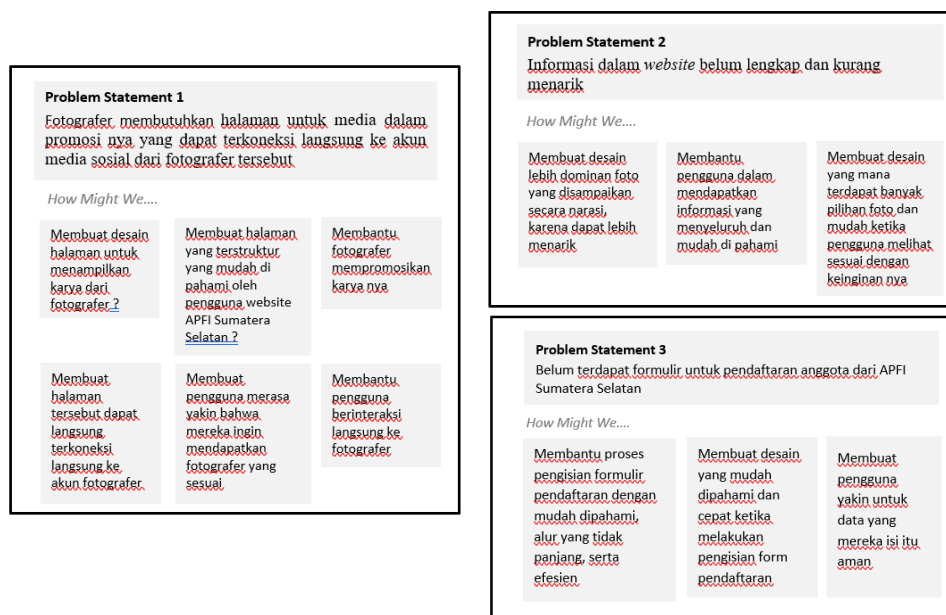
Selanjutnya *Empaty map* untuk memvisualisasikan kolaboratif yang digunakan untuk mengartikulasikan apa yang kita ketahui tentang jenis pengguna tertentu yang berdasarkan apa yang dikatakan, dipikirkan, dilakukan, dan dirasakan, hasil diagram *Empaty map* pada gambar dibawah ini :



Gambar 4 Empaty map

c. Ideate

Pada tahap ini yaitu mencari segala macam solusi yang dapat memecahkan permasalahan dari tahap sebelumnya dan mencatat segala macam solusi yang dikemukakan pada saat *brainstorming* menggunakan metode *How Might We*. Dari *problem statement* yang dibuat tercipta beberapa hasil *How Might We* yang akan dijadikan acuan untuk tahap selanjutnya.

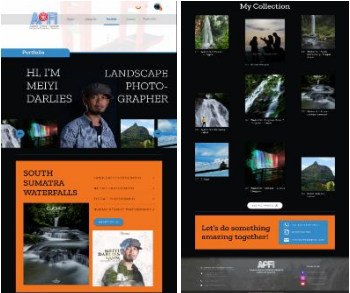
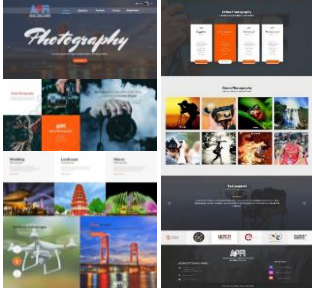
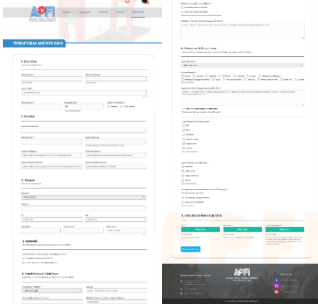


Gambar 5 Tahap How Might We

d. Tahap Prototype

Pada tahap ini memvalidasi ide yang dapat menyelesaikan masalah dari pengguna. Pada *prototype* akan dibuat *template* desain sederhana untuk menguji tampilan *mockups* terhadap *user*, apakah nanti tampilannya sudah berfungsi sesuai dengan keinginan *user*. Dalam pembuatan *prototype* ini penulis menggunakan Adobe Photoshop maupun Figma.

Tabel 1. *Prototype user interface website APFI Sumatera Selatan*

Nama	Prototype
Fitur Portofolio	
Halaman Website	
Halaman Registration	

e. *Test*

Pada tahap *test* dalam metode *design thinking* akan dilakukan uji coba dari ide dan rancangan dari tahap sebelumnya untuk mendapatkan *feedback* dari rancangan yang telah dibuat sesuai dengan observasi di tahap awal. Pada tahap ini penulis menggunakan koefisien *Cohen Kappa* untuk mengetahui tingkat kesepakatan dari dua tester dalam menilai rancangan yang telah di buat. Hasil dari pengujian dengan *cohen kappa* mendapatkan hasil perhitungan yaitu $K = 0,615$ dengan kesalahan standard sebesar 0,337 dan interpretasinya berada di kategori “Baik”.

Dapat disimpulkan perancangan model *user interface website* APFI Sumatera Selatan yang sudah diuji oleh 2 ahli dengan pengukuran *cohen kappa* dapat di katakan bahwa perancangan model *user interface website* yang dibuat sudah bisa digunakan dengan baik.

3.2 Perancangan Kuesioner

Tahap dari perancangan kuesioner adalah menentukan pertanyaan tentang biodata responden dan pernyataan yang diambil dari indikator-indikator seluruh variabel penelitian. Pertanyaan yang diberikan kepada responden adalah nama, jenis kelamin, usia, genre fotografi, dan acuan dari variabel-variabel yang ada pada indikator webqual yang terdiri dari 23 pertanyaan dan terbagi dalam 4 dimensi.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan dengan pendekatan webqual

Dimensi	Indikator WebQual	Pertanyaan Kuesioner	Kode
Kualitas kegunaan (Usability Quality)	1. Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian website	1. Apakah model user interface website APFI Sumatera Selatan mudah untuk dioperasikan?	U1
	2. Interaksi pengguna dengan website jelas dan mudah di mengerti.	2. Apakah pengguna mudah untuk berinteraksi didalam model user interface website?	U2
	3. Pengguna merasa mudah untuk bernavigasi dalam website.	3. Apakah mudah untuk bernavigasi atau menemukan menu/link di dalam model user interface website?	U3
	4. Pengguna merasa website mudah untuk digunakan.	4. Apakah model user interface website mudah digunakan?	U4
	5. Website memiliki tampilan yang menarik	5. Apakah tampilan model user interface website menarik?	U5
	6. Desain sesuai dengan jenis website.	6. Apakah desain model user interface website sesuai dengan tipikal website komunitas fotografi?	U6
	7. Website mengandung kompetensi.	7. Apakah model user interface website memiliki informasi yang berguna?	U7
	8. Website menciptakan pengalaman positif bagi pengguna?	8. Apakah model user interface website memberikan informasi atau pengetahuan tambahan bagi pengguna?	U8
Kualitas informasi (Information Quality)	9. Menyediakan informasi yang cukup jelas.	9. Apakah model user interface website menyediakan informasi yang cukup jelas?	IQ9
	10. Menyediakan informasi yang dapat dipercaya.	10. Apakah informasi pada model user interface website bisa dipercaya?	IQ10
	11. Menyediakan informasi yang up to date	11. Apakah informasi di dalam model user interface website up to date?	IQ11
	12. Menyediakan informasi yang relevan.	12. Apakah informasi di dalam model user interface website relevan dengan bidang fotografi?	IQ12
Kualitas Interaksi Pelayanan (Service Interaction Quality)	13. Menyediakan informasi yang mudah dibaca dan dipahami.	13. Apakah informasi di dalam model user interface website mudah dibaca dan dipahami?	IQ13
	14. Menyediakan informasi yang cukup detail.	14. Apakah informasi didalam model user interface website detail?	IQ14
	15. Menyajikan informasi	15. Apakah model user interface website menyediakan informasi dibidang fotografi?	IQ15
	16. Mempunyai reputasi yang baik.	16. Apakah model user interface website mempunyai reputasi yang baik?	SQ16
	17. Mendapatkan keamanan untuk melengkap transaksi.	17. Apakah pengguna merasa aman ketika melakukan aktivitas di dalam model user interface website?	SQ17
	18. Rasa aman dalam menyampaikan data pribadi.	18. Apakah pengguna merasa aman dalam menyampaikan data pribadi?	SQ18
	19. Kemudahan untuk menarik minat dan perhatian.	19. Apakah model user interface website menarik untuk dikunjungi?	SQ19
	20. Adanya suasana komunitas.	20. Apakah terdapat suasana komunitas di dalam model user interface website (diskusi/ bertukar pendapat) ?	SQ20
	21. Kemudahan untuk memberi masukan (feed back).	21. Apakah mudah dalam memberi masukan (feed back) ke pengembangan model user interface website?	SQ21
	22. Tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disampaikan website	22. Apakah informasi yang disampaikan model user interface website bisa dipercaya?	SQ22
Keseluruhan (User Satisfaction)	23. Pendapat secara umum tentang website ini	23. Apakah anda merasa puas dengan fasilitas yang terdapat di model user interface website APFI Sumatera Selatan?	US23

3.3 Karakteristik Responden

Dari hasil pengumpulan data kuesioner yang sudah disebarakan pada responden, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 3. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	f	%
Jenis Kelamin		
- Laki-laki	88	97,8
- Perempuan	2	2,2
Jumlah	90	100,0
Usia		
- < 20 Tahun	6	6,7
- 21-30 Tahun	22	24,4
- 31-40 Tahun	41	45,6
- 41-50 Tahun	16	17,8
- > 51 Tahun	5	5,6
Jumlah	90	100,0
Genre Fotografi		
- Human Interest	8	8,9
- Potrait	4	4,4
- Journalism	12	13,3
- Street	4	4,4
- Fashion	7	7,8
- Landscape	9	10
- Sports	7	7,8
- Macro	3	3,3
- Advertising	8	8,9
- Food	4	4,4
- Product	4	4,4
- Wedding	18	20
- Pet	2	2,2
Jumlah	90	100,0

Karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin menunjukkan bahwa responden Laki-Laki berjumlah terbanyak (97,8 persen), dan responden Perempuan sebanyak (2,2 persen).

Karakteristik responden berdasarkan usia responden dibagi lima kelompok yaitu usia terbanyak di rentang 31-40 tahun (45,6 persen), usia <20 tahun (6,7 persen), usia 21-30 tahun (24,4 persen), usia 41-50 tahun (17,8 persen), dan usia >51 tahun (5,6 persen).

Karakteristik responden berdasarkan genre fotografi dibagi dalam 13 genre, dan genre yang menunjukkan responden dengan frekuensi terbanyak di genre wedding (20 persen), Human Interest (8,9 persen), Potrait (4,4 persen), Journalism (13,3 persen), Street (4,4 persen), Fashion (7,8 persen), Landscape (10 persen), Sports (7,8 persen), Macro (3,3 persen), Advertising (8,9 persen), Food (4,4 persen), Product (4,4 persen), dan Pet (2,2 persen).

3.4 Uji Validitas

Dalam penelitian ini, perhitungan hasil uji coba menggunakan analisis *Cronbach Alpha* pada *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22.0 for Windows. Interpretasi untuk melihat hasil validitas yaitu dengan memperhatikan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dikatakan valid. Untuk jumlah sampel = 90, nilai r_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 5 persen adalah 0.207. Hasil perhitungan korelasi untuk setiap pernyataan dapat dilihat dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kesimpulan Hasil Uji Validitas

Variabel	No	rHitung	rTabel	Keputusan
Kegunaan (<i>Usability</i>)	U1	0.532	0.207	Valid
	U2	0.622	0.207	
	U3	0.486	0.207	
	U4	0.567	0.207	
	U5	0.551	0.207	
	U6	0.574	0.207	
	U7	0.559	0.207	
	U8	0.574	0.207	
Kualitas Informasi (<i>Information Quality</i>)	IQ9	0.523	0.207	Valid
	IQ10	0.470	0.207	
	IQ11	0.408	0.207	
	IQ12	0.479	0.207	
	IQ13	0.619	0.207	
	IQ14	0.634	0.207	
	IQ15	0.534	0.207	
Kualitas Interaksi Pelayanan (<i>Service Interaction Quality</i>)	SQ16	0.366	0.207	Valid
	SQ17	0.480	0.207	
	SQ18	0.465	0.207	
	SQ19	0.524	0.207	
	SQ20	0.551	0.207	
	SQ21	0.522	0.207	
	SQ22	0.537	0.207	

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas di atas, terlihat bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yang artinya pertanyaan pada seluruh variabel dinyatakan valid.

3.5 Uji Reliabilitas

Untuk menguji tingkat ketepatan suatu instrumen akurat atau tidak maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Dengan memakai rumus Cronbach's Alpha, maka bisa didapatkan reliabilitasnya berdasarkan data kuisioner yang didapatkan. Kesimpulan uji reliabilitas data rumus Cronbach's Alpha dengan perhitungan aplikasi SPSS yang hasilnya dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 5. Kesimpulan Pengujian Reliabilitas

Variabel	rAlpha Cronbach	rTabel	Keterangan
Kegunaan	0.681	0.207	Reliabel
Kualitas Informasi	0.559	0.207	Reliabel
Kualitas Interaksi Pelayanan	0.483	0.207	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian reliabilitas dilihat bahwa nilai Cronbach Alpha dari *usability* sebesar 0,681, *information quality* sebesar 0,559, dan *service interaction quality* sebesar 0,483. Nilai tersebut kemudian akan dibandingkan dengan nilai rAlpha Cronbach dengan nilai r tabel pada taraf kepercayaan 5 persen yaitu sebesar 0,207 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian reliabilitas dinyatakan reliabel karena mendapat nilai rAlpha Cronbach diatas nilai rTabel.

3.6 Analisis Deskriptif

Setelah data diuji validitas dan reliabilitas, kemudian akan dianalisa menggunakan analisis deskriptif untuk mencari *mean* atau rata-rata, kemudian dihitung persentasenya dan menentukan kriterianya. Analisa ini dilakukan dengan cara menggunakan rumus rentang skala sebagai berikut:

$$RS = \frac{m - n}{b}$$

Keterangan:

RS = Rentang Skala

m = Angka tertinggi dalam pengukuran

n = Angka terendah dalam pengukuran

b = Banyaknya kelas atau kategori yang dibentuk

$$RS = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Dengan demikian jarak antar jenjang untuk masing-masing kategori adalah 0,75 sehingga kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Rentang skala kualitas model user interface website APFI SUMSEL

Rentang Skala	Kriteria
1,00 - 1,75	Sangat Tidak Berkualitas
1,76 - 2,51	Tidak Berkualitas
2,52 - 3,27	Berkualitas
3,28 - 4,03	Sangat Berkualitas

- a. Kualitas model user interface website APFI Sumatera Selatan berdasarkan indikator variabel kegunaan (*usability*)

Tabel 7. Kualitas model user interface website APFI SUMSEL berdasarkan indikator variabel kegunaan

Variabel yang diukur	Skor Jawaban				Total Skor	Rata-Rata	Interprestasi
	SS	S	TS	STS			
Mudah untuk dioperasikan	47	39	4	-	90	3.48	Sangat Berkualitas
Interaksi dengan website jelas dan dapat dimengerti	34	55	1	-	90	3.37	Sangat Berkualitas
Mudah untuk navigasi	37	50	3	-	90	3.38	Sangat Berkualitas
Mudah digunakan	43	46	1	-	90	3.47	Sangat Berkualitas
Tampilan yang menarik	45	42	3	-	90	3.47	Sangat Berkualitas
Tampilan sesuai dengan jenis website	53	35	2	-	90	3.57	Sangat Berkualitas
Memiliki informasi yang berguna	63	26	1	-	90	3.69	Sangat Berkualitas
Adanya tambahan pengetahuan dari informasi website	54	35	1	-	90	3.59	Sangat Berkualitas
Total	376	328	16	-	720	3.50	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 7, variabel kegunaan (*usability*) menghasilkan skor rata-rata 3,50 dan termasuk pada rentang skala range 3,28 – 4,03 dengan kriteria sangat berkualitas.

- b. Kualitas model user interface website APFI Sumatera Selatan berdasarkan indikator variabel Kualitas Informasi (*Information Quality*)

Tabel 8. Kualitas model user interface website APFI SUMSEL berdasarkan indikator variabel kualitas informasi

Variabel yang diukur	Skor Jawaban				Total Skor	Rata-Rata	Interprestasi
	SS	S	TS	STS			
Menyediakan informasi yang cukup jelas	40	49	1	-	90	3.43	Sangat Berkualitas
Menyediakan informasi yang dapat dipercaya	23	65	2	-	90	3.23	Sangat Berkualitas
Menyediakan informasi yang up to date	24	61	5	-	90	3.21	Sangat Berkualitas
Menyediakan informasi yang relevan	47	42	1	-	90	3.51	Sangat Berkualitas
Menyediakan informasi yang mudah dibaca dan dipahami	47	43	-	-	90	3.52	Sangat Berkualitas
Menyediakan informasi yang cukup detail	42	46	2	-	90	3.44	Sangat Berkualitas
Menyajikan informasi dalam format yang sesuai	52	38	-	-	90	3.58	Sangat Berkualitas
Total	275	344	11	-	720	3.41	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 8, variabel Kualitas Informasi (*Information Quality*) menghasilkan skor rata-rata 3,41 dan termasuk pada rentang skala range 3,28 – 4,03, dengan kriteria sangat berkualitas.

- c. Kualitas model user interface website APFI Sumatera Selatan berdasarkan indikator variabel Kualitas Interaksi Pelayanan (*Service Interaction Quality*)

Tabel 9. Kualitas model user interface website APFI SUMSEL berdasarkan indikator variabel kualitas interaksi pelayanan

Variabel yang diukur	Skor Jawaban				Total Skor	Rata-Rata	Interprestasi
	SS	S	TS	STS			
Mempunyai reputasi yang baik.	24	65	1	-	90	3.26	Sangat Berkualitas
Mendapatkan keamanan untuk melengkapi transaksi.	26	64	-	-	90	3.29	Sangat Berkualitas
Rasa aman dalam menyampaikan data pribadi	24	65	1	-	90	3.26	Sangat Berkualitas
Kemudahan untuk menarik minat dan perhatian	40	49	1	-	90	3.43	Sangat Berkualitas
Adanya suasana komunitas	48	39	3	-	90	3.50	Sangat Berkualitas
Kemudahan untuk memberi masukan (feed back).	57	33	-	-	90	3.63	Sangat Berkualitas
Tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disampaikan website	42	48	-	-	90	3.47	Sangat Berkualitas
Total	261	363	6	-	720	3.40	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 9, variabel Kualitas Interaksi Pelayanan (*Service Interaction Quality*) menghasilkan skor rata-rata 3,40 dan termasuk pada rentang skala range 3,28 – 4,03 dengan kriteria sangat berkualitas.

- d. Kualitas model user interface website APFI Sumatera Selatan berdasarkan indikator variabel Keseluruhan (*User Satisfaction*)

Tabel 10. Kualitas model user interface website APFI SUMSEL berdasarkan indikator variabel Keseluruhan

Variabel yang diukur	Skor Jawaban				Total Skor	Rata-Rata	Interprestasi
	SS	S	TS	STS			
Pendapat secara umum tentang website ini	57	31	2	-	90	3.61	Sangat Berkualitas
Total	57	31	2	-	90	3.61	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 10, variabel Keseluruhan (*User Satisfaction*) menghasilkan skor rata-rata 3,61 dan termasuk pada rentang skala range 3,28 – 4,03 dengan kriteria sangat berkualitas.

- e. Skor rata-rata kualitas model user interface website APFI Sumatera Selatan berdasarkan indikator variable Kegunaan (*usability*), Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Interaksi Pelayanan (*Service Interaction Quality*) dan Keseluruhan (*User Satisfaction*)

Tabel 11. Skor rata-rata kualitas model user interface website APFI SUMSEL berdasarkan indikator variabel Kegunaan, Kualitas Informasi, Kualitas Interaksi Pelayanan dan Keseluruhan

Variabel yang diukur	Total Skor	Rata-Rata	Interprestasi
Kegunaan (<i>usability</i>)	90	3.50	Sangat Berkualitas
Kualitas Informasi (<i>Information Quality</i>)	90	3.41	Sangat Berkualitas
Kualitas Interaksi Pelayanan (<i>Service Interaction Quality</i>)	90	3.40	Sangat Berkualitas
Keseluruhan (<i>User Satisfaction</i>)	90	3.61	Sangat Berkualitas
Total	720	3.48	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tabel 11 di atas, maka responden yang memberikan pernyataan tentang Kegunaan (*usability*), Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Interaksi Pelayanan (*Service Interaction Quality*), dan Keseluruhan (*User Satisfaction*) menghasilkan skor rata-rata 3,48 dan termasuk pada rentang skala range 3,28 – 4,03 dengan kriteria sangat berkualitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap perancangan model *user interface* website APFI Sumatera Selatan menggunakan metode design thinking mendapatkan tiga rancangan *user interface* yaitu fitur portofolio, halaman *website*, serta halaman *registration*. Selanjutnya dari hasil rancangan yang telah didapat akan dilanjutkan ke tahap pengukuran kualitas model *user interface* website APFI Sumatera Selatan yang terdapat 23 variabel pengukuran kualitas berdasarkan pendekatan WebQual, yang terbagi dalam 4 dimensi yakni dimensi Kegunaan (*usability*), Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Interaksi Pelayanan (*Service Interaction Quality*), maupun secara Keseluruhan (*User Satisfaction*) mendapatkan skor rata-rata 3,48 yang menunjukkan pada kriteria sangat berkualitas.

5. SARAN

Saran yang diberikan pada hasil penelitian ini yaitu pada *prototype* yang dihasilkan fokus pada *device* desktop saja. Sehingga kedepannya dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan *prototype* dalam segala ukuran *device* seperti *smartphone* dan tablet, sehingga mampu menghasilkan *prototype* yang lebih baik lagi dan dapat digunakan didalam semua jenis *device*. Kemudian memperluas penelitian kedepannya dengan melakukan perbaikan dan pengembangan pada *user interface website* Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan supaya lebih mudah digunakan para *user*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan kontribusi secara langsung dalam perancangan serta pengukuran kualitas model *user interface website* APFI Sumatera Selatan, baik secara moril maupun materil, sehingga rancangan model *user interface website* ini dapat digunakan sesuai dengan yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sutabri, T., Alex, W., Iin, S., & Rahayu, A., 2022, Ticket Reservation System Design with Web-Based, *International Journal Of Artificial Intelegence Research*, No.1.1, Vol.6, : <https://doi.org/10.29099/ijair.v6i1.1.486>
- [2] Sutabri, T., 2022, Design of A Web-Based Social Network Information System, *International Journal Of Artificial Intelegence Research*, No.1.1, Vol.6, : <https://doi.org/10.29099/ijair.v6i1.454>
- [3] Khudri, A., 2022, Penerapan Learning Management System Berbasis Web dan Aplikasi di Language Center Bina Darma Palembang, *Jurnal Ilmiah Matrik*, No.2, Vol.24, 127–133, :<https://doi.org/10.33557/jurnalnatrik.v24i2.1788>
- [4] Hadi, A.P., Ahmad Z., & Nuris D.S., 2021, Pemanfaatan Metode AIDA dalam Desain Website Sebagai Media Promosi Produk Pada UMKM, *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer)*, No.2, Vol.13, 1-6, :<https://doi.org/10.5281/3657.jupiter.2021.10>
- [5] Puji, A. A. dan Vivi, E., 2021, Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design, *Jurnal Computer Science and Information Technology*, No.1, Vol 2, 1-8, :<https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2196>
- [6] Putra, D. H., Marsani, H., & Rifqi, F., 2021, Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, No.1, Vol.8, 111-117, :<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- [7] Gemina, Delta Riska., 2020, Perancangan user interface situs web e-letter uin Jakarta menggunakan metode five planes, *Skripsi*, Fakultas sains dan teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
- [8] Sinuraya, J., 2019, Pengukuran Kualitas Website Dengan Metode WebQual 4.0 (Studi Kasus Website Politeknik Negeri Medan), *Jurnal Teknovasi*, No.02, Vol.06, 51-59
- [9] Sugiyono, P. D., 2017. Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [10] Azmi, M., Agi, P.,K., & Muhammad, A.A., 2019, Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi kasus Grabfood), *Jurnal pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, No.8, Vol.3, 7963-7972, :<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6076>
- [11] Sutabri, T, 2012, Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [12] Suharto, Y., dan Hariadi, E., 2021, Analisis kualitas website badan pengembangan sumber daya manusia menggunakan metode webqual 4.0, *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, No.02, Vol.12, 109-121