

Evaluasi dan Perancangan Antarmuka Pengguna menggunakan Metode Goal Directed Design pada Aplikasi Ojesa

Irma Safitri (14117067)

Andre Febrianto, S.Kom., M.Eng.¹, Amirul Iqbal, S. Kom., M.Eng.²

ABSTRAK

Ojesa merupakan aplikasi ojek online yang menyediakan layanan antar jemput dan kurir khusus untuk wanita dan anak-anak. Aplikasi Ojesa baru dibangun, oleh karena itu masih perlu dilakukan pengembangan khususnya pada antarmuka pengguna agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi. *Usability* merupakan sebuah atribut kualitas untuk mengukur sejauh mana suatu aplikasi dapat dengan mudah dioperasikan oleh pengguna dalam mencapai suatu tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna oleh karena itu mengevaluasi nilai *usability* pada aplikasi Ojesa diperlukan. Model pengukuran *usability* pada aplikasi Ojesa menggunakan model PACMAD (*People at The Center of Mobile Application Development*) yang memiliki tujuh parameter penilaian yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *learnability*, *memorability*, *error* dan *cognitive load*. Setelah dilakukan evaluasi *usability* pada aplikasi Ojesa, dari tujuh aspek *usability* diperoleh dua aspek yang memiliki nilai yang masih rendah yaitu *Satisfaction* dan *Cognitive Load* oleh karena itu dilakukan perancangan rekomendasi antarmuka pengguna dengan metode *Goal Directed Design* untuk meningkatkan nilai *usability* pada aplikasi Ojesa. Hasil evaluasi akhir pada rekomendasi antarmuka pengguna yang dirancang berhasil menunjukkan perbaikan nilai *usability* yaitu aspek *effectiveness* 95.6%, *efficiency* 95.8%, *Satisfaction* 82.3, *Learnability* 98%, *Memorability* 95.6% dan 95.8%, *Error* 0.02, dan *Cognitive Load* 13.7.

Kata kunci : *Usability*, Evaluasi *Usability*, Aplikasi Ojesa, *Goal Directed Design*, PACMAD.