

ABSTRAK

KOMPARASI USER EXPERIENCE PADA WEBSITE VOLUNTEERING DENGAN PENDEKATAN EVALUASI USABILITY DAN USER TESTING

Oleh

Mahessa Bagus Ardika

12/330831/PA/14392

Dicetuskannya *Sustainable Development Goals* (SDG) 2030 oleh United Nations mendorong NGO untuk memiliki kemampuan menyebarkan isu dan informasi secara publik untuk dapat mengundang keikutsertaan masyarakat. Platform media penyebaran informasi sangat dibutuhkan untuk menunjang NGO dalam permasalahan ini, namun solusi yang kerap diimplementasikan yaitu penggunaan sosial media dirasa belum memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk itu, penelitian ini mencoba memberikan alternatif platform media penyebaran informasi yang user-friendly dalam bentuk prototipe portal website.

Penelitian diawali dengan mendefinisikan kebutuhan pengguna melalui survei untuk membentuk persona atau *user model*. Persona tersebut digunakan sebagai acuan desain antarmuka yang juga menggunakan kaedah-kaedah *user experience* dalam menentukan pola desain yang dipilih. Pengujian prototipe antarmuka dilakukan menggunakan metode evaluasi UEQ dan GOMS-KLM.

Hasil pada tahap evaluasi menunjukkan antarmuka yang dirancang memiliki nilai guna yang baik berdasarkan metode evaluasi UEQ, dan memiliki keunggulan dibandingkan sistem kompetitor sejenis berdasarkan perhitungan operator interaksi KLM.

Kata kunci: antarmuka, *usability*, *user experience*, UEQ, *keystroke-level model*

ABSTRACT

USER EXPERIENCE COMPARISON OF VOLUNTEERING WEBSITE USING USABILITY EVALUATION AND USER TESTING APPROACHES

by

Mahessa Bagus Ardika

12/330831/PA/14392

The established Sustainable Development Goals (SDG) 2030 by United Nations pushes NGO to have an ability to convince people to be active in grassroots movement through story and awareness. A platform as a place to share informations is much needed and crucial for this issue, but the most implemented solution which is the usage of social media have yet to fulfil the user needs. For this reason, this study tries to provide an alternative user-friendly media platform in th form of a website portal prototype.

This research begins with defining user needs through survey to form a persona or user model. This persona then used as a reference when designing the proposed interface, which supported by user experience guideline to determine the chosen design pattern. The proposed prototype's evaluation utilitizes The UEQ and GOMS-KLM method.

Evaluations and tests at the end of the research showed that the proposed prototype have a good usability and user experience proven by user using UEQ, and showing an advantage in the KLM model compared to the established and similar system.

Keyword: user interface, ,usability, user experience, UEQ, keystroke-level model