

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengujian desain antarmuka website CGV Cinema dengan menggunakan metode A/B Testing dan *System Usability Scale*. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan aspek-aspek Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) terhadap antarmuka website dapat memberi pengalaman dan kemudahan yang baik kepada pengguna. Hasil pengujian A/B Testing terhadap dua variabel desain antarmuka menunjukkan bahwa variasi desain mendapat impresi yang lebih baik dari pengguna yang sebelumnya telah berpartisipasi dalam mengunjungi website CGV Cinema dan memberikan *insight* untuk perancangan variasi desain. Kemudian, disimpulkan juga faktor kebiasaan pengguna merupakan faktor utama yang menyebabkan pengguna puas dan merasa terbiasa dengan antarmuka, dengan mayoritas responden merupakan pengguna aplikasi mobile. Perubahan antarmuka website CGV Cinema yang diterapkan terhadap variasi desain signifikan namun mendapatkan impresi yang positif dari pengguna.

Hasil pengukuran skor SUS pada antarmuka website CGV Cinema (iterasi pertama) mendapatkan skor 55. Dibandingkan dengan variasi desain yang dibuat peneliti pada pengujian iterasi ke-2, mendapatkan skor SUS 90. Skor di bawah 68 (skor marginal) menunjukkan perlunya perbaikan pada antarmuka. Untuk mencapai kriteria yang dapat diterima oleh pengguna (*acceptable*) diperlukan skor lebih dari 80 [21]. Dalam membuat variasi desain perbaikan, peneliti mengimplementasikan aspek IMK yang mendapat impresi memuaskan dari responden atau penguji. Dengan begitu, perbaikan antarmuka yang dilakukan peneliti mencapai kriteria *acceptable* berdasarkan pengukuran *System Usability Scale*.

Implementasi aspek IMK berpengaruh positif dan signifikan terhadap impresi pengguna, aspek konsistensi merupakan aspek yang paling berpengaruh dalam eksperimen karena pengguna terbiasa dengan antarmuka yang digunakan oleh aplikasi mobile sehingga pengguna tidak perlu kesusahan dalam memahami

antarmuka yang berbeda. Aspek keterbatasan memori manusia juga membantu pengguna terfokus terhadap informasi yang tampil pada antarmuka. Kemudian aspek kemudahan akses mempermudah pengguna dalam mengakses informasi dengan menyederhanakan aktivitas.

6.2. Saran

Setelah penelitian dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya yang juga meneliti desain antarmuka dengan metode pengujian A/B Testing, yaitu sebagai berikut :

1. Pengujian A/B Testing dapat dilakukan secara serentak dan pembagian responden harus seimbang.
2. Variabel desain yang diuji dapat lebih sedikit atau satu elemen atau satu aktivitas saja yang diuji (misal, mengeksplorasi bagian karosel promosi hingga mengaksesnya saja), dengan begitu pengguna atau responden dapat lebih mudah dan tepat saat memberikan jawaban evaluasinya dan mempermudah peneliti melihat pengaruh dari variabel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp, D. Benyon, S. Holland dan T. Carey, Human-Computer Interaction, Addison Wesley, 1998.
- [2] B. CEN, Ergonomic principles in the design of work systems, 2016.
- [3] C. D. e. a. Farinango, "Human-centered design of a personal health record system for metabolic syndrome management based on the ISO 9241-210: 2010 standar," *Journal of multidisciplinary healthcare 11*, p. 21, 2018.
- [4] J. Nielsen dan M. Rolf, Heuristic evaluation of user interfaces., 1990.
- [5] C. M. Barnum, Usability testing essentials: ready, set... test!, Morgan Kaufmann, 2020.
- [6] PT. Graha Layar Prima, Tbk, "Tentan CJ CGV CGV Cinema Indonesia," [Online]. Available: https://www.cgv.id/en/content/about_us. [Diakses 6 March 2021].
- [7] V. Talvitie, The Foundations of Psychoanalytic Theories, 2012.
- [8] M. Fjeld dan A. Yamashita, "Expert Habits vs. UI Improvements: Re-Design of a Room Booking System," 2007.
- [9] Y. Xu, N. Chen, A. Fernandez, O. Sinno dan A. Bhasin, "From Infrastructure to Culture: A/B Testing Challenges in Large Scale Social Networks," p. 2227–2236, August 2015.
- [10] S. Farrell, S. Mizobuchi, N. Ishida, A. Stover, M. Yohay, E. Franko dan A. Richardson, "Usability Guidelines for Accessible Web Design," Nielsen Norman Group, 2001.
- [11] U. Sekaran dan B. Roger, Reserch Methods for Business, Sixth Edition, 2013.
- [12] S. Goldstein, "A Novel Technique for A/B Testing Using Static Prototypes," vol. 2, no. 1, 2019.
- [13] R. Kohavi dan R. Longbotham, "Online Controlled Experiments and A/B Testing," 2017.

- [14] S. W. H. Young, "Improving Library User Experience with A/B Testing: Principles and Process," vol. 1, no. 1, 2014.
- [15] E. Hakim, K. Brata dan A. Brata, "Pembangunan Sistem Aplikasi Hanasu : Pembelajaran Bahasa Jepang Android Mobile Memanfaatkan Google Speech Recognition Library," 2018.
- [16] A. J. Jesmond dan J. C. James, *Smashing UX design: Foundations for designing online user experiences*, 2012.
- [17] E. Goodman, M. Kuniavsky dan A. Moed, *Observing the User Experience*, 2012.
- [18] G. A. Miller, *The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on our Capacity for Processing Information*, Harvard University, 1956.
- [19] B. Al Farisi, Kompas, December 2020. [Online].
- [20] D. Bertram, "Likert Scale," 2007.
- [21] J. Brooke, "SUS – a retrospective," *Journal of Usability Studies*, vol. 8, no. 2, 2013.
- [22] S. D. Kusadhi, "e-journal UAJY," 20 12 2016. [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/10906/>. [Diakses 15 3 2017].
- [23] R. Kurniansah, "Academia Edu," 2014. [Online]. Available: http://www.academia.edu/8290344/definisi_pariwisata_dar_i_beberapa_ahli. [Diakses 1 1 2017].
- [24] P. Pangelamanan, J. Luntungan, J. Waworuntu dan H. Pangkey, "PROFIL PARIWISATA PESISIR KABUPATEN MINAHASA, KOTA MANADO dan KOTA BITUNG, SULAWESI UTARA," Manado, 2002.

Daftar pustaka menggunakan format IEEE.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

I. Identitas Responden

Bapak/Ibu/Saudara/i dimohon untuk mengisi pertanyaan berikut dengan mengisikan pada dalam kolom yang telah disediakan.

Jenis Kelamin:

- ☐ Laki-laki
- ☐ Perempuan

Usia:

- ☐ < 17 tahun
- ☐ 17 – 22 tahun
- ☐ 23 – 28 tahun
- ☐ 29 – 35 tahun
- ☐ > 35 tahun

II. Pertanyaan Pengetahuan

Bapak/Ibu/Saudara/i dimohon untuk mengisi pertanyaan berikut dengan mengisikan pada dalam kolom yang telah disediakan.

Apakah anda tahu atau pernah mendengar tentang CGV Cinema ?

- ☐ Pernah
- ☐ Belum Pernah

Apakah sebelumnya anda pernah mengunjungi website CGV Cinema ?

☐ Pernah

☐ Belum Pernah

Apa alasan utama anda mengunjungi website atau aplikasi mobile CGV Cinema ?
(Lewati jika belum pernah mengunjungi website atau menggunakan aplikasi mobile CGV Cinema)

☐ Membeli tiket nonton film yang sudah direncanakan

☐ Mengecek film apa saja yang sedang tayang di CGV Cinema

☐ Mengecek promo apa saja yang ada

☐ Mengecek apakah bioskop terdekat sudah dibuka atau belum

☐ Lainnya

III. Daftar Pertanyaan

Bapak/Ibu/Saudara/i dimohon untuk mengisi pernyataan berikut dengan mengisikan pada tingkat 'setuju' yang telah disediakan.

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Human Memory Limitations (HML)						
1	Saya dapat mengerti maksud informasi-informasi yang disajikan pada website CGV Cinema					
2	Saya dapat mengerti informasi-informasi yang disediakan pada website CGV dengan waktu singkat					
3	Tampilan informasi promosi mudah dimengerti					
4	Saya dapat mengetahui judul film pada karosel daftar film dengan mudah					
Simplicity (SIM)						

1	Saya dapat mencari film yang ingin saya tonton pada karosel daftar film dengan mudah						
2	Icon yang digunakan familier dan mempermudah mengakses menu atau tugas						
3	Saya dapat memperoleh informasi mengenai jadwal film yang ingin saya tonton dengan mudah						
4	Waktu yang saya perlukan untuk mendapatkan informasi film yang ingin saya tonton masuk akal						
Consistency (CON)							
1	Tampilan pada website CGV Cinema familier dan tidak membingungkan						
2	Penggunaan bahasa dan istilah pada website CGV Cinema konsisten						

Lampiran 2. Jawaban Responden

I. Jawaban kuesioner identitas dan pengetahuan responden

Responden	PI1	PI2	PP1	PP2	PP3
R1	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	1,2
R2	Perempuan	23 - 28 tahun	Belum	Pernah	1,2
R3	Laki-laki	23 - 28 tahun	Pernah	Pernah	2,3,4
R4	Perempuan	23 - 28 tahun	Belum	Pernah	1,2
R5	Laki-laki	23 - 28 tahun	Pernah	Pernah	2,3
R6	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	1,2
R7	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	1,4
R8	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	1,2
R9	Perempuan	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	1,2,3
R10	Perempuan	23 - 28 tahun	Belum	Pernah	1,2,3,4
R11	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	1,2,3,4
R12	Perempuan	23 - 28 tahun	Belum	Pernah	1,2,3
R13	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	1,2,4
R14	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	2
R15	Perempuan	23 - 28 tahun	Belum	Pernah	1,2,3
R16	Perempuan	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	1,2
R17	Perempuan	23 - 28 tahun	Pernah	Pernah	1,2
R18	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Belum	
R19	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	1,2
R20	Perempuan	29 - 35 tahun	Pernah	Pernah	1,2
R21	Laki-laki	29 - 35 tahun	Belum	Pernah	1,2
R22	Perempuan	29 - 35 tahun	Belum	Belum	
R23	Perempuan	29 - 35 tahun	Pernah	Pernah	1,2,3,4
R24	Perempuan	> 35 tahun	Belum	Belum	
R25	Perempuan	23 - 28 tahun	Pernah	Pernah	1,2,3,4
R26	Perempuan	> 35 tahun	Belum	Belum	
R27	Perempuan	> 35 tahun	Belum	Pernah	1,2,3,4
R28	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	2,3,4
R29	Laki-laki	17 - 22 tahun	Belum	Pernah	2
R30	Laki-laki	17 - 22 tahun	Pernah	Pernah	2,3

Keterangan PP3	
1	Membeli tiket nonton film yang sudah direncanakan
2	Mengecek film apa saja yang sedang tayang di CGV Cinema
3	Mengecek promo apa saja yang ada
4	Mengecek apakah bioskop terdekat sudah dibuka atau belum
5	Lainnya

II. Jawaban kuesioner impresi pengguna iterasi ke-1

Responden	HML1	HML2	HML3	HML4	SIM1	SIM2	SIM3	SIM4	CON1	CON2	Odd	Even	Score
R1	4	3	3	2	4	5	3	4	2	3	11	12	57.5
R2	5	3	2	3	3	5	5	4	3	4	13	14	67.5
R3	5	4	4	2	3	4	2	4	5	2	14	11	62.5
R4	4	3	2	4	2	4	4	4	1	2	8	12	50
R5	4	3	1	3	3	4	4	4	4	4	11	13	60
R6	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	12	12	60
R7	2	3	2	4	4	3	3	4	4	2	10	11	52.5
R8	3	2	2	1	3	4	2	3	2	3	7	8	37.5
R9	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	12	11	57.5
R10	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	10	14	60
R11	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	10	12	55
R12	5	5	3	4	3	5	4	3	3	3	13	15	70
R13	4	3	2	3	3	2	4	4	3	4	11	11	55
R14	5	4	3	2	3	3	5	4	4	3	15	11	65
R15	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	15	13	70
R16	5	4	2	3	4	3	5	4	3	4	14	13	67.5
R17	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	13	12	62.5
R18	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	12	10	55
R19	3	2	1	2	3	2	4	3	2	2	8	6	35
R20	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	6	6	30
R21	3	4	2	3	2	1	3	3	2	3	7	9	40
R22	4	3	2	3	4	3	3	3	4	2	12	9	52.5
R23	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	9	10	47.5
R24	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	15	13	70
R25	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	10	12	55
R26	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	8	9	42.5
R27	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	12	13	62.5
R28	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	12	10	55
R29	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	10	10	50
R30	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	9	11	50
SUS Score													55.17

III. Jawaban kuesioner impresi pengguna iterasi ke-2

Responden	HML1	HML2	HML3	HML4	SIM1	SIM2	SIM3	SIM4	CON1	CON2	Odd	Even	Score
R1	5	4	5	5	5	3	5	4	5	4	20	15	87.5
R2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	19	20	97.5
R3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	18	16	85
R4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	19	19	95
R5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	17	15	80
R6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20	100
R7	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	17	16	82.5
R8	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	19	18	92.5
R9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20	100
R10	5	4	4	4	5	3	5	4	5	5	19	15	85
R11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	20	18	95
R12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	18	17	87.5
R13	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	19	17	90
R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	15	15	75
R15	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	18	20	95
R16	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	18	17	87.5
R17	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	18	18	90
R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20	100
R19	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	19	19	95
R20	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	18	17	87.5
R21	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	16	16	80
R22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	19	19	95
R23	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	16	15	77.5
R24	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	19	19	95
R25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20	100
R26	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	18	16	85
R27	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	18	18	90
R28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20	100
R29	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	18	17	87.5
R30	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	19	17	90
SUS Score													90.25