

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 MODEL PENGUKURAN (OUTER MODEL)

Evaluasi model SEM-PLS pada model pengukuran (outer model) dievaluat dengan melihat validitas dan reabilitas. Jika model pengukuran valid dan reliabel maka dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu evaluasi model structural dan jika tidak, maka harus kembali mengkonstruksi disgram jalur.

##### 5.1.1. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui keandalan dari kuesioner yang telah disebar dalam mengukur suatu variabel. Data yang digunakan tersebut benar-benar dapat dipercaya atau memenuhi aspek kehandalan untuk dianalisis lebih lanjut. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan dua pengukuran yaitu *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*, nilai ini mencerminkan reliabilitas semua indikator dalam model. Besaran nilai minimal *Cronbach's Alpha* ialah di atas 0,60 (cukup baik), di atas 0,8 (baik). Selain *Cronbach's Alpha* digunakan juga nilai *Composite Reliability* yang harus bernilai di atas 0,70 [21]. Nilai *Composite Reliability* masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5.1 Hasil uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbac'hs Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
<i>Efficiency</i>	0.811	0.876	Reliable
<i>Error</i>	0.731	0.832	Reliable
<i>Learnbility</i>	0.842	0.893	Reliable
<i>Memorability</i>	0.809	0.874	Reliable
<i>Satisfaction</i>	0.896	0.927	Reliable
<i>Usability</i>	0.899	0.930	Reliable

Pada tabel 5.1 dapat dilihat hasil uji realibilitas menggunakan alat bantu *SmartPLS* yang menyatakan bahwa semua nilai *Composite Reliability* semua  $>0,6$  yang berarti semua variabel reliabel dan semua variabel memenuhi kriteria pengujian. Selanjutnya nilai *Cronbach's Alpa* menunjukkan bahwa semua nilai *Cronbach's Alpa* lebih dari 0,7 dan hal ini menunjukkan tingkat realibilitas variabel bahwa semua variabel memenuhi kriteria bahwa variabel *efficiency* memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,811  $>0.6$  dan nilai *Composite Reliability* 0,876 $>0.6$  hal ini menunjukkan bahwa variable *efficiency* telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Variabel *errors* memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,731 $>0.6$  dan nilai *Composite Reliability* 0,832 $>0.6$  hal ini menunjukkan bahwa variable *errors* telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Variabel *learnbility* memiliki nilai *Cronbach's Alpha*

0,842>0.6 dan nilai *Composite Reliability* 0,893>0.6 hal ini menunjukkan bahwa variable learnability telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Variabel memorability memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,809>0.6 dan nilai *Composite Reliability* 0,874>0.6 hal ini menunjukkan bahwa variable memorability telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Variabel satisfaction memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,896>0.6 dan nilai *Composite Reliability* 0,927>0.6 hal ini menunjukkan bahwa variable satisfaction telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Variabel usability memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,899>0.6 dan nilai *Composite Reliability* 0,930>0.6 hal ini menunjukkan bahwa variable usability telah memenuhi kriteria dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

### **5.1.2. Uji Validitas**

Selain uji Reliabilitas, Smart-PLS juga melakukan Uji validitas yaitu pengujian yang dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat mengukur apa yang ingin diukur. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi validitas suatu alat pengukur, maka alat pengukur tersebut semakin mengenai sasarannya, atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya dapat diukur maka nilai dapat dinyatakan baik.

Instrumen yang digunakan untuk penelitian harus berupa instrumen yang valid. Instrumen yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner yang memenuhi validitas konstruk. Validitas konstruk terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan. Berikut penjelasan lebih rinci dari masing-masing validitas :

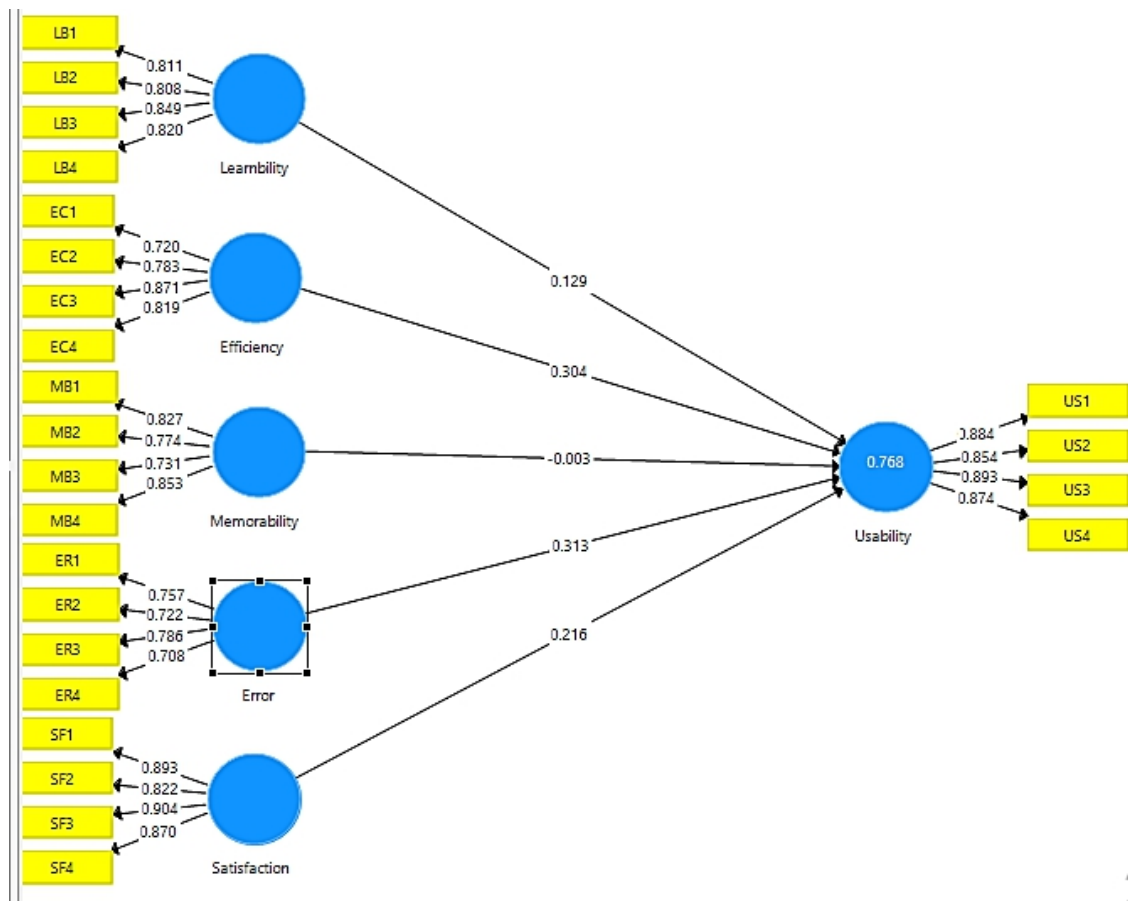
#### 1. Validitas Konvergen

Validitas konvergen berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur dari suatu konstruk seharusnya berkorelasi tinggi. Validitas konvergen terjadi jika skor yang diperoleh dari dua instrument yang berbeda mengukur konstruk yang sama mempunyai korelasi tinggi. Uji validitas konvergen dalam SMART-PLS dengan indikator refleksi dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item / skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut.

Menurut Noviyanti [18]

“*Convergent Validity* adalah mengukur validitas indikator refleksif sebagai pengukur variabel yang dapat dilihat dari *Outer Loading* dari masing-masing indikator variabel. Berdasarkan nilai estimasi model dapat diketahui bahwa semua nilai *Loading Factor* menunjukkan nilai  $> 0,7$  yang berarti nilai tersebut adalah valid atau bisa dijadikan sebagai data dalam model secara keseluruhan dan nilai *Outer Loading* = 0,5 masih bisa ditoleransi untuk diikutkan dalam model yang masih dalam pengembangan dan dibawah dari nilai 0,5 dapat

dihilangkan dari analisis. Suatu indikator dikatakan mempunyai validitas yang baik jika nilai *Outer Loading* diatas 0,7.”



**Gambar 5.1 Perhitungan Model SMART-PLS**

Dari gambar di atas dapat dilihat nilai yang diperoleh cukup baik dan memenuhi kriteria pada *rule of thumb*, dimana nilai harus memenuhi syarat di atas nilai rata-rata yaitu 0.5-0.7 jika nilai dibawah 0.5 maka nilai harus dieleminasi terlebih dahulu baru dapat melanjutkan pada tahap perhitungan selanjutnya agar tidak terjadi eror saat perhitungan.

Tabel 5.2 The Result of outhur loadings

Kode	<i>Efficiency</i>	<i>Error</i>	<i>Learnbility</i>	<i>Memorability</i>	<i>Satisfaction</i>	<i>Usability</i>
EC1	0.720					
EC2	0.783					
EC3	0.871					
EC4	0.819					
ER1		0.757				
ER2		0.722				
ER3		0.786				
ER4		0.708				
LB1			0.811			
LB2			0.808			
LB3			0.849			
LB4			0.820			
MB1				0.827		
MB2				0.774		
MB3				0.731		
MB4				0.853		
SF1					0.893	
SF2					0.822	
SF3					0.904	
SF4					0.870	
US1						0.884
US2						0.854
US3						0.893
US4						0.874

Pada tabel 5.2 menunjukkan bahwa semua *Outer Loading* sudah memiliki nilai  $> 0,5$ , sehingga indikator untuk semua variable sudah tidak ada lagi yang harus dieliminasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua indikator telah memenuhi kriteria validitas konvergen.

**Tabel 5.3 Nilai AVE**

No	Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
1	<i>Efficiency</i>	0.640
2	<i>Error</i>	0.553
3	<i>Learnbility</i>	0.676
4	<i>Memorability</i>	0.636
5	<i>Satisfaction</i>	0.762
6	<i>Usability</i>	0.768

Dari gambar 5.3 diatas, dapat kita lihat bahwa semua indikator AVE bernilai  $> 0.5$  sehingga semua indikator telah memenuhi kriteria validitas konvergen dan tidak ada yang perlu dieliminasi.

## 2. Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan dilakukan untu memastikan bahwa setiap konsep dari masing masing variabel laten berbeda dengan variabel lainnya. Validitas ini dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstruknya. nilai dari *cross loading* dianggap valid jika  $> 0,7$ .

Metode lain yang digunakan untuk menilai validitas diskriminan adalah dengan membandingkan akar AVE untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lain dalam model. Model mempunyai validitas diskriminan yang cukup jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar dari pada korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model.

**Tabel 5.3 Hasil Fornell-Larcker Criterion**

<b>Kode</b>	<i>Efficiency (EF)</i>	<i>Error (ER)</i>	<i>Learnbility (LB)</i>	<i>Memorability (MB)</i>	<i>Satisfaction (SF)</i>	<i>Usability (US)</i>
<i>Efficiency (EF)</i>	<b>0.800</b>					
<i>Error (ER)</i>	0.757	<b>0.744</b>				
<i>Learnbility(LB)</i>	0.655	0.656	<b>0.822</b>			
<i>Memorability (MB)</i>	0.797	0.798	0.696	<b>0.797</b>		
<i>Satisfaction (SF)</i>	0.839	0.862	0.763	0.852	<b>0.873</b>	
<i>Usability(US)</i>	0.805	0.812	0.696	0.764	0.837	<b>0.876</b>

Dari tabel 5.3 diatas, dapat dilihat bahwa setiap angka yang ditebalkan adalah nilai kriteria *Fornell Larcker* dari setiap konstruk. Masing-masing konstruk memiliki nilai tertinggi pada setiap variabel laten yang diuji dari variabel laten lainnya.

Dan hasil uji fornell larcker pada tabel diatas menunjukkan angka  $>0,7$  artinya setiap indikator pertanyaan mampu diprediksi dengan baik oleh masing-



masing variabel laten dan angka yang tidak ditebalkan adalah nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua konstruk memenuhi kriteria validitas diskriminan.

**Tabel 5.4 Cross Loadings**

Kode	<i>Efficiency</i>	<i>Error</i>	<i>Learnbility</i>	<i>Memorability</i>	<i>Satisfaction</i>	<i>Usability</i>
EC1	<b>0.720</b>	0.533	0.473	0.624	0.610	0.570
EC2	<b>0.783</b>	0.546	0.509	0.602	0.635	0.622
EC3	<b>0.871</b>	0.695	0.622	0.687	0.752	0.725
EC4	<b>0.819</b>	0.635	0.480	0.640	0.680	0.649
ER1	0.563	<b>0.757</b>	0.390	0.609	0.592	0.669
ER2	0.611	<b>0.722</b>	0.459	0.579	0.718	0.525
ER3	0.585	<b>0.786</b>	0.601	0.664	0.684	0.657
ER4	0.497	<b>0.708</b>	0.506	0.510	0.584	0.544
LB1	0.462	0.456	<b>0.811</b>	0.452	0.506	0.507
LB2	0.647	0.653	<b>0.808</b>	0.727	0.802	0.693
LB3	0.519	0.509	<b>0.849</b>	0.519	0.594	0.516
LB4	0.482	0.495	<b>0.820</b>	0.534	0.541	0.528
MB1	0.651	0.733	0.661	<b>0.827</b>	0.830	0.690
MB2	0.659	0.599	0.510	<b>0.774</b>	0.636	0.620
MB3	0.558	0.528	0.537	<b>0.731</b>	0.569	0.490
MB4	0.666	0.661	0.503	<b>0.853</b>	0.652	0.611
SF1	0.752	0.757	0.688	0.716	<b>0.893</b>	0.744
SF2	0.695	0.761	0.536	0.680	<b>0.822</b>	0.611
SF3	0.770	0.777	0.646	0.795	<b>0.904</b>	0.771
SF4	0.711	0.723	0.772	0.777	<b>0.870</b>	0.779

<b>US1</b>	0.686	0.702	0.632	0.617	0.743	<b>0.884</b>
<b>US2</b>	0.765	0.783	0.549	0.719	0.761	<b>0.854</b>
<b>US3</b>	0.694	0.673	0.619	0.643	0.689	<b>0.893</b>
<b>US4</b>	0.670	0.682	0.644	0.693	0.737	<b>0.874</b>

Dari tabel 5.4 diatas, dapat dilihat bahwa setiap angka yang ditebalkan adalah nilai kriteria Cross Loading dari setiap konstruk. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten memenuhi kriteria validitas diskriminan.

## 5.2 MODEL STRUKTURAL

Model struktural adalah model yang digunakan untuk memprediksi hubungan antar konstruk dan variabel laten. Model ini menggunakan metode R Square untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R Square maka semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan.

### 5.2.1. Nilai R Square (R<sup>2</sup>)

Nilai R Square adalah ukuran proporsi variasi nilai variabel yang dipengaruhi, yang dapat dijelaskan oleh variabel yang memengaruhinya. Dalam Jurnal Marshadi & Risky Irawan , nilai R Square dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu substansial (0,67), moderat (0,33), dan lemah (0,19).

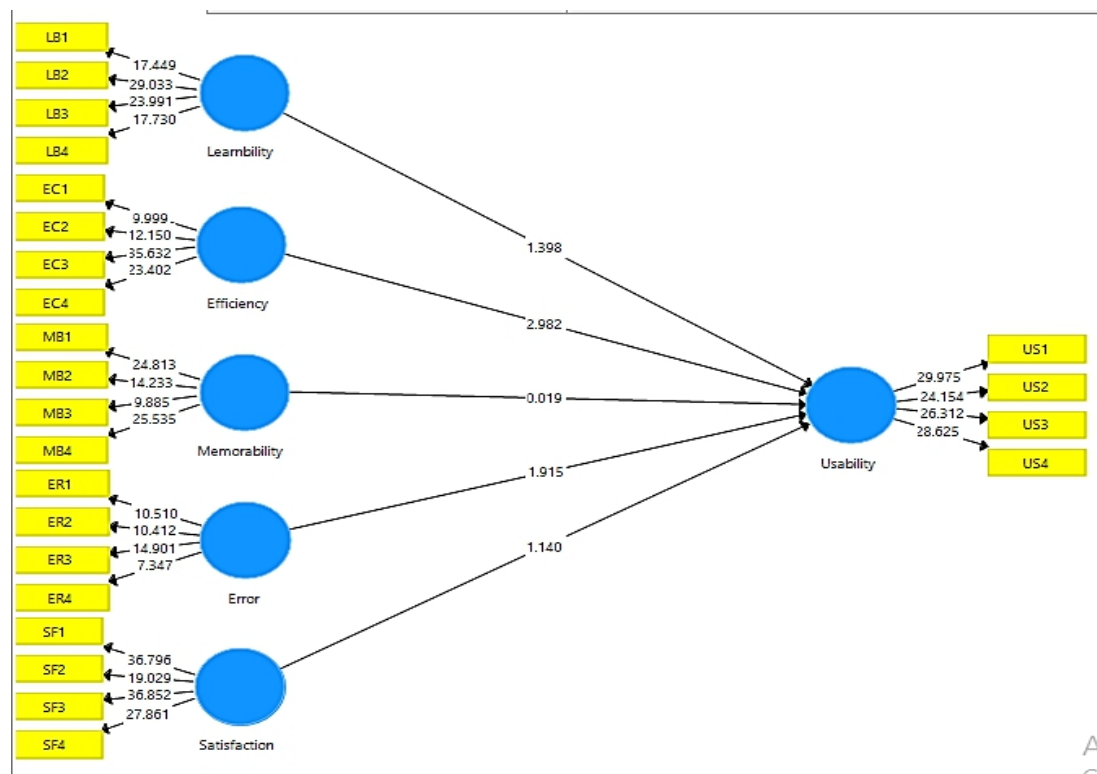
**Tabel 5.5 R Square**

<b>Variabel</b>	<b>R Square</b>
<i>Usability</i>	<b>0.768</b>

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel 5.5 diatas dapat disimpulkan bahwa Nilai *Adjusted R2* dari variabel independen “*Learnbility*“, “*Memorability*”, “*Efficiency*” , “*Error*” dan “*Satisfaction*” terhadap variabel dependen “*Usability*” adalah 0,768. Nilai ini terkategori *substansi*, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel independen memberikan pengaruh dan tingkat *substansi* terhadap variabel dependen.

### 5.2.2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian validitas dan reliabilitas, selanjutnya kita akan melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah variabel independen secara parsial berpengaruh nyata terhadap variabel dependen.



### Gambar 5.6 Output Bootstrapping

Pengujiannya akan dilakukan dengan metode *bootstrapping* untuk melihat nilai *T-statistic* dan *Path coefficient*. Nilai *T-statistic* harus diatas 1.96. Jika nilai *t-statistic* lebih kecil dari 1.96, maka hipotesis ditolak. Sebuah hipotesis juga akan signifikan apabila nilai probabilitasnya ( $P \text{ Value} < 0.05$ ).

**Tabel 5.7 Hasil Tes Hipotesis**

Variabel	Hubungan	Original sampel (O)	T Statistic	P Values	Hasil
H1	<i>Efficiency -&gt; Usability</i>	0.304	2.765	<b>0.006</b>	<b>Diterima</b>
H2	<i>Error -&gt; Usability</i>	0.313	1.848	<b>0.065</b>	<b>Ditolak</b>
H3	<i>Learnbility -&gt; Usability</i>	0.129	1.459	<b>0.145</b>	<b>Ditolak</b>
H4	<i>Memorability -&gt; Usability</i>	-0.003	0.018	<b>0.986</b>	<b>Ditolak</b>
H5	<i>Satisfaction -&gt; Usability</i>	0.216	1.186	<b>0.236</b>	<b>Ditolak</b>

#### Keterangan:

Berdasarkan tabel sebelumnya diperoleh keterangan hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis **H1** menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *Path Coefficient* 0,304 (Positif), nilai *T-Statistic* 2,765 ( $>1,96$ ), dan nilai *P Values* memenuhi syarat yaitu 0,006 ( $<0,05$ ). Sehingga H1 pada penelitian ini **diterima**.
2. Hipotesis **H2** menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *Path Coefficient* 0,313 (Positif), nilai *T-Statistic* 1,848( $>1,96$ ), dan

nilai *P Values* tidak memenuhi syarat yaitu 0,065 ( $<0,05$ ). Sehingga H2 pada penelitian ini **ditolak**.

3. Hipotesis **H3** menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *Path Coefficient* 0,129 (positif), nilai *T-Statistic* 1,459 ( $>1,96$ ), dan nilai *P Values* tidak memenuhi syarat yaitu 0,145 ( $<0,05$ ). Sehingga H3 pada penelitian ini **ditolak**.
4. Hipotesis **H4** menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *Path Coefficient* -0.003 (negatif), nilai *T-Statistic* 0.018 ( $>1,96$ ), dan nilai *P Values* tidak memenuhi syarat yaitu 0.986 ( $<0,05$ ). Sehingga H4 pada penelitian ini **ditolak**.
5. Hipotesis **H5** menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai *Path Coefficient* 0.216 (positif), nilai *T-Statistic* 1.186 ( $>1,96$ ), dan nilai *P Values* tidak memenuhi syarat yaitu 0.236 ( $<0,05$ ). Sehingga H5 pada penelitian ini **ditolak**.

### 5.3 HASIL SKENARIO TUGAS

Skenario pengguna yang telah diselesaikan oleh 10% dari 100 responden kuesioner, 10 responden ini yaitu responden acak pengguna dari aplikasi Angso duo *Online* yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi ini. Jumlah skenario yang dilaksanakan oleh responden adalah 7 skenario.

Data yang digunakan dalam mengukur atribut ini adalah tugas yang dapat diselesaikan oleh peserta dengan benar. Tingkat efektivitas dapat diperoleh dari presentase keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan seluruh *task*. Bila responden berhasil menyelesaikan sebuah *task* maka responden akan mendapat nilai 1, sedangkan bila responden gagal menyelesaikan *task* akan mendapatkan nilai 0 .

#### 5.3.1. *Success Rate*

Komponen learnability dihitung dengan menggunakan perhitungan success rate. Success rate adalah presentase tugas yang diselesaikan oleh pengguna dengan benar. Success rate merepresentasikan tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Pernyataan tersebut sesuai dengan [19] bahwa learnability dapat diukur dari kemampuan pengguna ketika menyelesaikan tugas. Perhitungan success rate menggunakan rumus :

$$\text{Success Rate} = \frac{(S + (PS \times 0,5))}{\text{Total Task}} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Jumlah Kesuksesan Penuh

PS : Jumlah Kesuksesan Parsial

Total Task : Total tugas yang diberikan oleh pengguna

Berikut tabel yang merupakan keberhasilan tugas masing-masing responden :

**Tabel 5.9 Hasil Skenario Tugas**

Kode Responden	Skenario Tugas								Task Berhasil	Persentase
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7			
RP01	1	0	1	1	1	1	1	6	85,71%	
RP02	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
RP03	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
RP04	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
RP05	1	0	1	1	1	1	0	5	71,42%	
RP06	1	1	1	1	1	1	0	6	85,71%	
RP07	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
RP08	1	1	1	1	1	1	0	6	85,71%	
RP09	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
RP10	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	
Rata-Rata									92,855%	

Berdasarkan [20] yang menyatakan bahwa suatu sistem dikatakan efektif apabila persentase keberhasilan ketika menyelesaikan task sebesar 78% atau lebih. Dari hasil pengolahan data diatas didapatkan presentase penyelesaian task oleh seluruh responden yaitu sebesar 92,855%. Oleh sebab itu, Aplikasi Angso Duo *Online* dapat dikatakan **sudah efektif**.

### 5.3.2. Hasil Uji Time Based efficiency

Time based efficiency merepresentasikan tingkat kecepatan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan pada aplikasi. Perhitungan waktu dilakukan ketika responden mulai mengerjakan skenario tugas hingga pengguna menyelesaikan tugas atau menyerah. Perhitungan time based efficiency menggunakan:

$$Time\ Based\ Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

Keterangan :

R : Jumlah responden

N : Jumlah total tugas

***n<sub>ij</sub>*** : Hasil tugas i oleh pengguna j dan jika pengguna berhasil menyelesaikan tugas maka  $n_{ij}=1$  dan sebaliknya.

***t<sub>ij</sub>*** : Waktu yang dihabiskan oleh pengguna j untuk menyelesaikan tugas i.



**Tabel 5.10 Hasil Skenario Tugas**

Kode Responden	Skenario Tugas								
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	Total waktu (detik)	Task Berhasil
RP01	46	31	33	32	34	40	33	249	6
RP02	32	31	34	33	34	32	38	234	7
RP03	35	34	36	45	36	32	29	247	7
RP04	32	33	32	42	35	33	38	245	7
RP05	56	38	45	34	33	44	45	296	5
RP06	35	46	54	32	33	43	44	287	6
RP07	34	33	33	44	56	35	35	270	7
RP08	46	37	55	47	33	38	46	302	6
RP09	33	33	35	35	42	33	32	243	7
RP10	37	35	37	36	30	37	33	245	7

Data durasi pengerjaan tugas dihitung dengan satuan detik.

$$Time Based Efficiency = \frac{6}{249} + \frac{7}{234} + \frac{7}{247} + \frac{7}{245} + \frac{5}{296} + \frac{6}{287} + \frac{7}{270} + \frac{6}{302} + \frac{7}{243} + \frac{7}{245}$$

70

$$=0,00357 \text{ goal/sec}$$

Hasil time based *efficiency* yang diperoleh adalah 0,00357. Sehingga tingkat kecepatan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan pada aplikasi angso duo *online* sebesar 0,00357 tiap detik.

#### **5.4 TEMUAN MASALAH**

Temuan masalah menjelaskan permasalahan yang dialami oleh responden selama pengujian usability berlangsung. Data diperoleh dari hasil wawancara secara singkat dengan hanya menanyakan permasalahan yang ditemui saat pengerjaan per task sekenarionya.

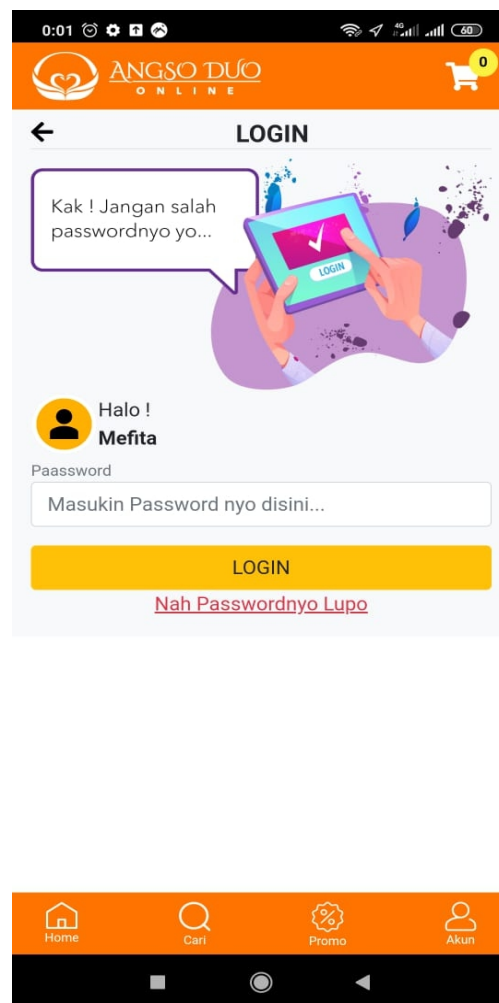
**Tabel 5.11 Temuan Masalah**

Koden Responden	Deskripsi temuan masalah	Task yang bermasalah
RP01	Kesalahan typo pada saat penulisan password	Task 2
RP02	-	-
RP03	-	-
RP04	-	-
RP05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesulitan pada saat task scenario untuk login. 5 kali percobaan login gagal karena kesalahan typo input password</li> <li>• Menyerah pada task 7 karena tidak menemukan tombol Logout</li> </ul>	<p>Task 2</p> <p>Task 7</p>
RP06	Tidak dapat logout karena tidak menemukan cara untuk logout	Task 7
RP07	-	-
RP08	Menyerah karena tidak dapat melakukan tugas logout	Task 7
RP09	-	-
RP10	-	-

## 5.5 REKOMENDASI PERBAIKAN

Pada bagian ini dijelaskan mengenai perancangan desain rekomendasi perbaikan untuk pemecahan masalah yang telah ditemukan pada saat pengujian scenario tugas dengan rekomendasi perbaikan berupa prototype yang dibuat menggunakan Software Balsamiq. Adapun penjelasan dari perancangan desain rekomendasi perbaikan pada setiap halaman atau fitur yang bermasalah adalah sebagai berikut :

### 5.4.1. Rekomendasi perbaikan pada halaman *Login*



Gambar 5.7 Halaman *Login* sebelum perbaikan

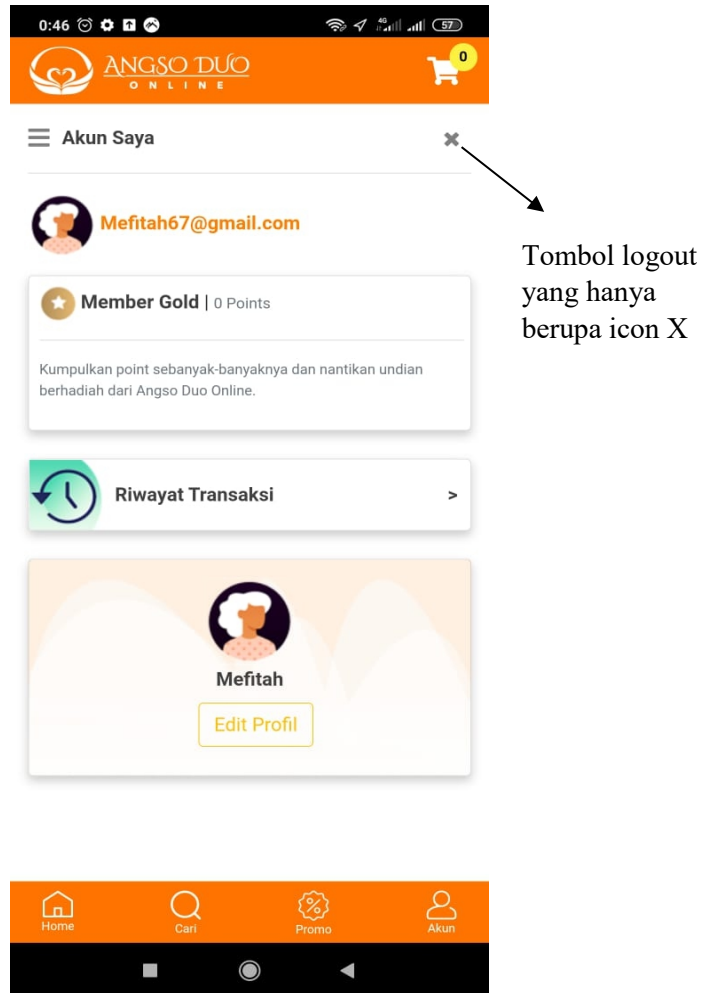
Pada bagian halaman login masih terdapat suatu permasalahan yaitu dari 2 responden gagal dalam melakukan login karena salah dalam menginputkan password. Permasalahan ini tentu dapat membuang waktu pengguna ketika melakukan login, sehingga hal ini dapat berpengaruh pada tingkat efisiensi dan kesalahan penggunaan aplikasi *Angso Duo Online*. Solusi yang dapat diterapkan dengan menambahkan opsi *visible* atau icon mata pada halaman login tersebut. Sehingga pengguna ketika login tidak melakukan kesalahan lagi dalam menginputkan password. Rancangan desain rekomendasi perbaikan pada halaman login dapat dilihat pada Gambar 5.8



Penambahan opsi icon mata untuk mengatasi kesalahan penginputan password

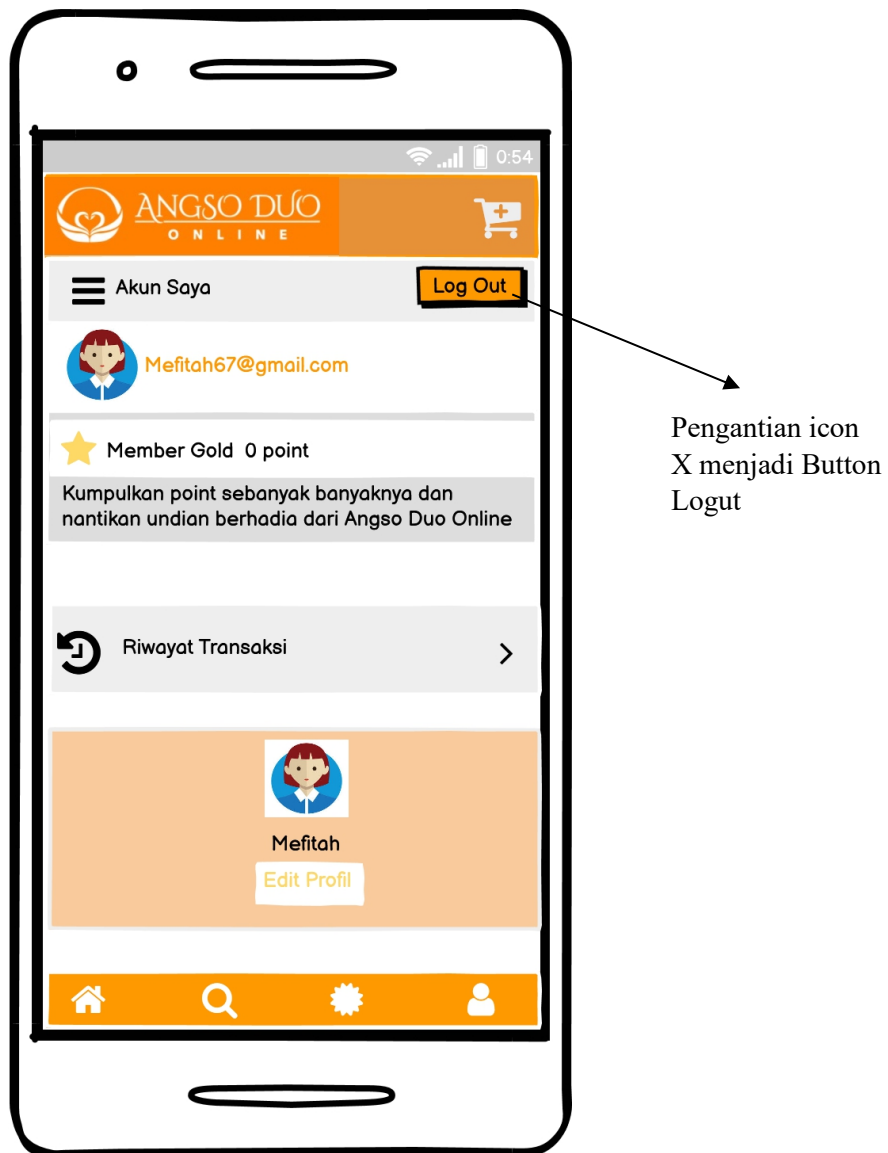
**Gambar 5.8** Halaman *Login* sesudah perbaikan

#### 5.4.2. Rekomendasi perbaikan pada halaman *Logout*



**Gambar 5.8 Halaman akun sebelum perbaikan**

Pada bagian halaman akun masih terdapat suatu permasalahan yaitu dari 2 responden gagal dalam melakukan task 6 tidak dapat log out karena tidak ada gambar atau tulisan logout. Rancangan desain rekomendasi perbaikan pada halaman akun dapat dilihat pada Gambar 5.9



**Gambar 5.9** Halaman akun sesudah perbaikan