

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 *High Fidelity Design (HI-FI)*

Setelah menyelesaikan rancangan *wireframe Low Fidelity Design* pada *website* Vinix7 WebSpire, langkah selanjutnya dalam proses perancangan UI/UX pada *websitte* Vinix7 WebSpire adalah mengembangkan desain menjadi *High Fidelity* (Hi-fi). Desain *high fidelity* merupakan tahap terakhir dalam perancangan UI/UX yang menggambarkan visual yang lebih mendetail, dengan elemen-elemen yang lebih lengkap, seperti *color*, *typography*, *icon*, dan *layout* yang lebih presisi.

Pada tahap ini, setiap elemen yang telah dirancang pada *wireframe Low Fidelity Design* diterjemahkan menjadi tampilan antarmuka yang lebih nyata dan interaktif. Penentuan warna, pemilihan jenis huruf, penggunaan ikon, serta pengaturan jarak antar elemen dilakukan secara lebih detail untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan mudah digunakan oleh pengguna.

Dengan adanya *High Fidelity Design*, pengembang maupun pihak terkait dapat memahami secara lebih jelas tampilan akhir dari *website* Vinix7 WebSpire sebelum masuk ke tahap implementasi atau pengembangan sistem secara nyata. Desain ini juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi awal terhadap tampilan antarmuka guna memastikan bahwa rancangan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan dari pengembangan *website*. Berikut merupakan gambar dan penjelasan dari tiap bagian pada halaman *website* Vinix7 WebSpire.

5.1.1 High Fidelity Design Landing Page User



Gambar 5.1 High Fidelity Design Landing Page User

Desain *high fidelity landing page* pada *website* Vinix7 WebSpire merupakan lanjutan dari perancangan antarmuka yang telah menerapkan elemen visual secara menyeluruh yang bersifat interaktif. Penyusunan *layout* dilakukan secara konsisten guna membantu pengguna memahami urutan informasi serta meningkatkan daya tarik pada tampilan *website*.

Secara keseluruhan, desain *high fidelity landing page* Vinix7 WebSpire dirancang dengan mempertimbangkan prinsip UI/UX, seperti konsistensi desain, keterbacaan, kemudahan navigasi, dan kejelasan alur interaksi pengguna. Setiap elemen visual dan interaktif ditempatkan untuk mendukung alur pengguna secara bertahap sesuai tujuan *website*.

Selanjutnya akan dipaparkan penjelasan mengenai setiap *section* yang terdapat pada *landing page website* Vinix7 WebSpire.

1. *Hero Section*



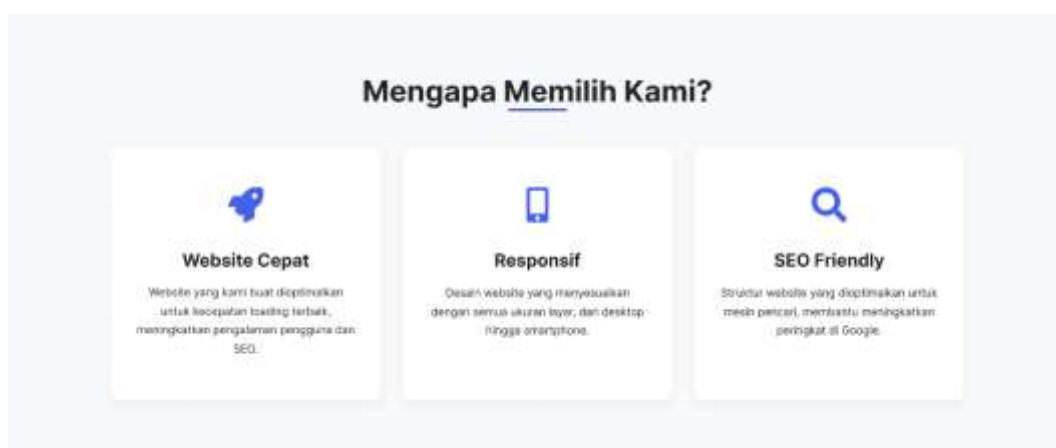
Gambar 5.2 Hi-fi *Hero Section*

Hero section pada *landing page website* Vinix7 WebSpire dirancang sebagai area utama yang menampilkan identitas dan nilai layanan secara visual.

Pada bagian ini digunakan pengaturan warna dan tipografi yang konsisten untuk menciptakan kesan profesional serta menarik perhatian pengguna sejak pertama kali mengakses *website*. Penempatan judul utama yang dominan didukung oleh teks pendukung yang jelas, sehingga membantu pengguna memahami tujuan *website* secara cepat.

Selain itu, *hero section* dilengkapi dengan tombol *call to action* (CTA) yang ditempatkan secara strategis untuk mengarahkan pengguna pada interaksi lanjutan. Secara keseluruhan, desain hero section ini berperan penting dalam membangun kesan awal yang kuat serta mendukung pengalaman pengguna secara optimal.

2. *Why Choose Us Section*



Gambar 5.3 Hi-fi *Why Choose Us Section*

Section “Mengapa Memilih Kami?” dirancang menggunakan konsep *card layout* untuk menampilkan informasi keunggulan layanan secara terstruktur dan mudah dipahami oleh pengguna. Setiap kartu berisi ikon, judul, dan deskripsi singkat yang merepresentasikan fitur utama dari layanan yang ditawarkan.

Penggunaan ikon membantu memperjelas penyampaian informasi secara visual, sedangkan judul dan deskripsi singkat memberikan penjelasan yang ringkas dan informatif. Melalui penyajian informasi seperti *Website Cepat*, *Responsif*, dan *SEO Friendly*, pengguna dapat dengan mudah memahami manfaat utama dari layanan yang ditawarkan oleh Vinix7 WebSpire. Desain ini juga membantu menciptakan hierarki visual yang jelas sehingga informasi dapat dipahami dengan lebih cepat oleh pengguna.

3. *About Us Section*



Gambar 5.4 Hi-fi *About Us* Section

Section Tentang Kami dirancang dengan tata letak dua kolom untuk menyeimbangkan informasi teks dan visual. Bagian teks digunakan untuk menyampaikan profil singkat Vinix7 WebSpire secara jelas dan terstruktur, sementara elemen gambar berfungsi memperkuat kesan profesional dan kepercayaan pengguna. Penempatan tombol CTA “Mulai Sekarang” dirancang menonjol untuk mendorong interaksi pengguna setelah memahami informasi yang disampaikan.

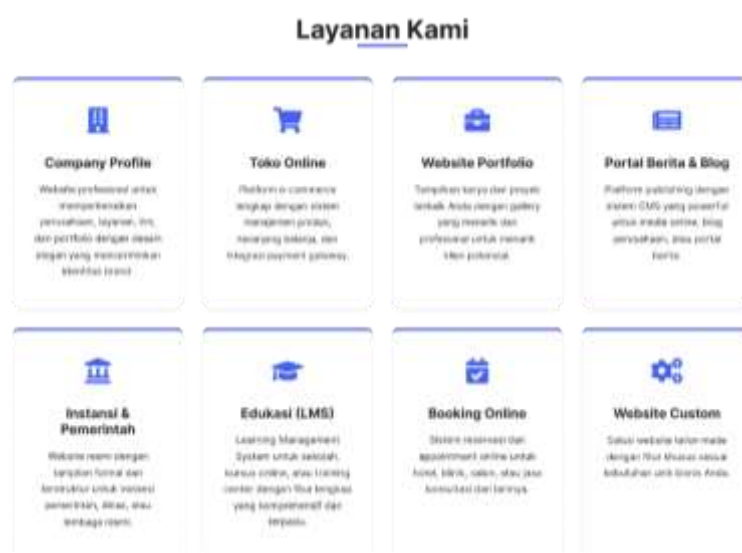
4. *Portfolio Section*



Gambar 5.5 Hi-fi *Portfolio Section*

Section “Proyek Terbaru Kami” dirancang menggunakan tampilan kartu portofolio untuk menampilkan hasil proyek secara visual dan terstruktur. Setiap kartu menampilkan gambar proyek, judul, dan deskripsi singkat guna membantu pengguna memahami jenis layanan yang telah dikerjakan. Tata letak yang sejajar dan konsisten bertujuan meningkatkan keterbacaan serta memudahkan pengguna dalam membandingkan proyek yang ditampilkan.

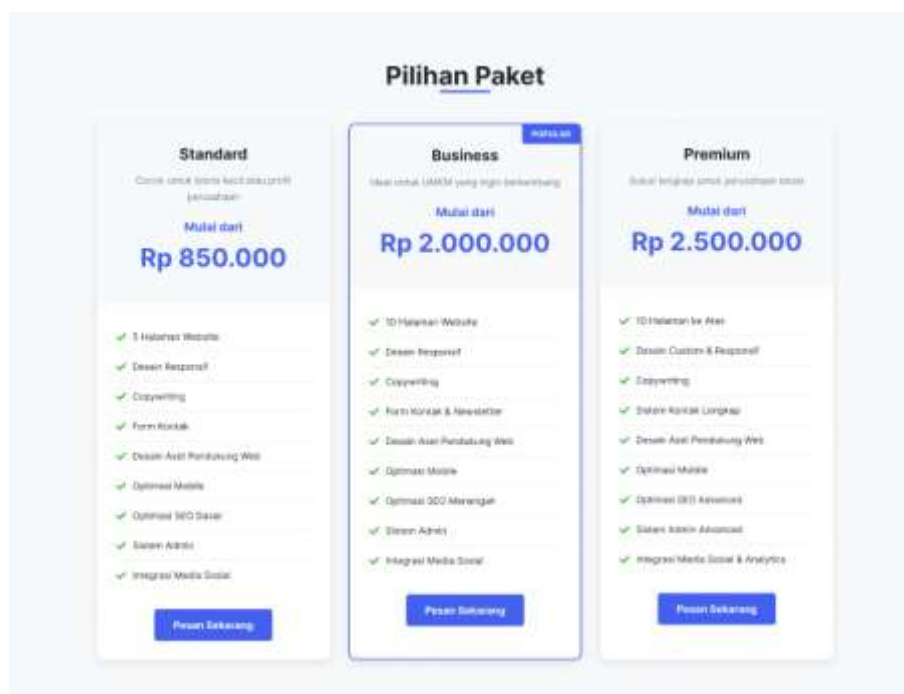
5. *Services (Layanan) Section*



Gambar 5.6 Hi-fi *Layanan Section*

Section “Layanan Kami” dirancang menggunakan tampilan grid kartu untuk menampilkan ragam layanan secara terstruktur dan mudah dipahami. Setiap kartu dilengkapi dengan ikon, judul layanan, dan deskripsi singkat guna memperjelas jenis layanan yang ditawarkan. Penggunaan grid yang konsisten bertujuan menjaga keteraturan visual, meningkatkan keterbacaan, serta memudahkan pengguna dalam mengenali dan membandingkan layanan sesuai kebutuhan.

6. Package (Paket) Section



Gambar 5.7 Hi-fi Paket Section

Section “Pilihan Paket” dirancang menggunakan kartu untuk menampilkan perbandingan paket layanan secara jelas dan terstruktur. Setiap kartu menampilkan nama paket, harga, serta daftar fitur yang disusun vertikal guna memudahkan pengguna dalam membandingkan manfaat setiap paket.

Penekanan visual pada paket *Business* sebagai paket populer bertujuan membantu pengguna dalam proses pengambilan keputusan, sementara tombol aksi *Pesan Sekarang* dirancang menonjol untuk mendorong konversi.

7. Testimoni Section



Gambar 5.8 Hi-fi Testimoni Section

Section testimoni dirancang dengan penggunaan kartu, yang berisi foto klien, ikon rating bintang, dan teks untuk menampilkan ulasan pelanggan secara terstruktur serta meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap layanan Vinix7 WebSpire.

8. Services Flow Section



Gambar 5.9 Hi-fi Services Flow Section

Section “Alur Pengerjaan” dirancang menggunakan ikon bernomor dan tata letak horizontal untuk menampilkan tahapan layanan secara berurutan. Penomoran digunakan sebagai penanda urutan proses agar pengguna memahami alur kerja dari awal hingga akhir, sementara tata letak horizontal membantu pengguna menangkap informasi secara cepat dan intuitif. Penggunaan ikon dan jarak antar elemen juga bertujuan menciptakan hierarki visual yang jelas sehingga setiap tahapan mudah dibedakan.

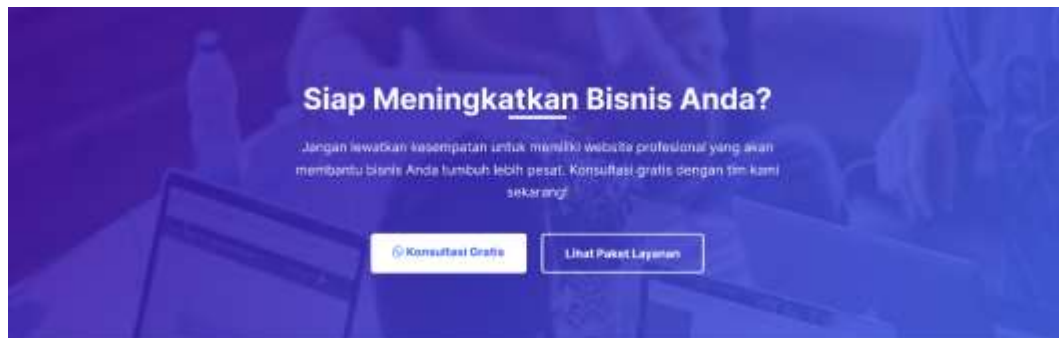
9. *Frequently Asked Questions (FAQ) Section*



Gambar 5.10 Hi-fi FAQ Section

Section “Pertanyaan yang sering diajukan (FAQ)” dirancang menggunakan elemen daftar dengan fitur buka-tutup konten untuk menyajikan informasi secara ringkas dan terstruktur. Elemen ini digunakan agar tampilan tidak terlalu padat serta memudahkan pengguna menemukan jawaban dengan cepat.

10. *Call To Action Section*



Gambar 5.11 Hi-fi *Call To Action Section*

Desain section “*Call to Action (CTA)*” menggunakan teks ajakan yang persuasif, latar belakang visual yang kontras, serta tombol aksi utama untuk mengarahkan perhatian pengguna. Elemen ini bertujuan mendorong pengguna agar segera melakukan tindakan, seperti konsultasi atau melihat paket layanan.

11. *Footer Section*

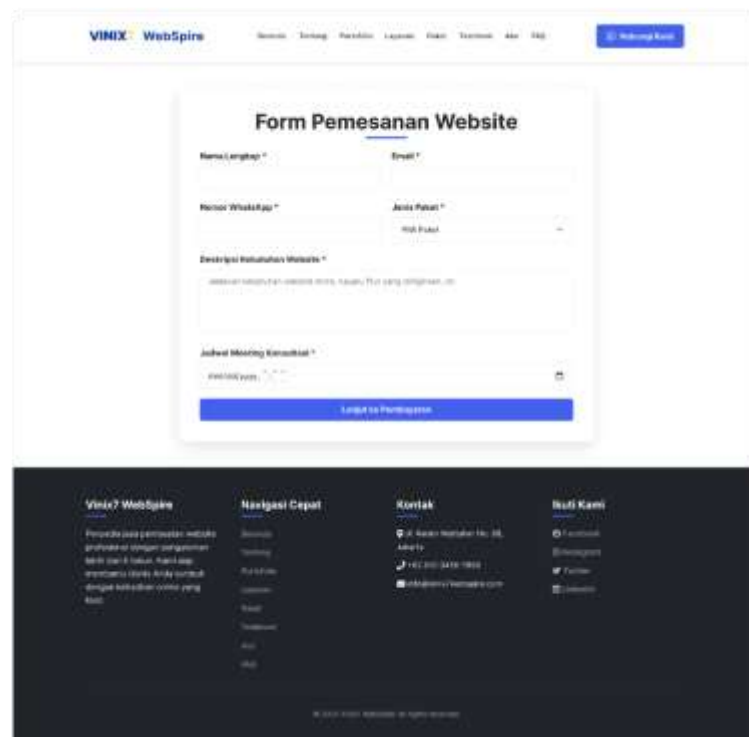


Gambar 5.12 Hi-fi *Footer Section*

Section footer dirancang untuk menampilkan informasi pendukung seperti profil singkat penyedia layanan, navigasi cepat, informasi kontak, dan tautan media sosial. Elemen-elemen tersebut digunakan untuk memudahkan pengguna

mengakses informasi penting, mempercepat navigasi, serta meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas layanan.

5.1.2 *High Fidelity Design Form Pemesanan*



The image displays a high-fidelity design of a website ordering form titled "Form Pemesanan Website". The form is presented as a white card with a subtle shadow on a light gray background. At the top of the card, the title "Form Pemesanan Website" is centered. Below the title, the form contains several input fields: "Nama Lengkap *" (Full Name), "Email *" (Email), "Nomor WhatsApp *" (WhatsApp Number), and "Jenis Paket *" (Package Type). The "Jenis Paket *" field is a dropdown menu with "Web Paket" selected. There is also a text area for "Deskripsi Kebutuhan Website *" (Website Requirements Description) with a placeholder text: "Jelaskan kebutuhan website yang Anda butuhkan yang diinginkan...". Below this is a field for "Jadwal Meeting Konsultasi *" (Consultation Meeting Schedule) with a date and time picker. At the bottom of the form is a blue button labeled "Lanjut ke Pembayaran".

Below the form card, there is a dark gray footer section with four columns of information:

- VINIX WebSpine**: Provide jasa pembuatan website profesional dengan pengalaman lebih dari 10 tahun. Kami siap membantu Anda untuk segala kebutuhan website yang baik.
- Navigasi Cepat**: Beranda, Tentang, Portfolio, Layanan, Hubungi Kami, Blog.
- Kontak**: Jl. Sekeloa Selatan No. 28, Jakarta, Indonesia. Telp: +62 21 3410 1800. Email: info@vinixwebspine.com
- Ikuti Kami**: Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn.

Gambar 5.13 *High Fidelity Design Form Pemesanan Website*

Section “Form Pemesanan Website” dirancang dengan tata letak yang sederhana dan terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam mengisi data pemesanan. Elemen *input* seperti nama lengkap, email, dan nomor WhatsApp digunakan untuk mengumpulkan informasi dasar pengguna, sedangkan pilihan jenis paket disediakan dalam bentuk *dropdown* guna meminimalkan kesalahan input. Kolom deskripsi kebutuhan *website* bertujuan agar pengguna dapat menjelaskan kebutuhan secara detail, sementara fitur pemilihan jadwal *meeting* digunakan untuk mengatur konsultasi secara efisien. Tombol aksi “Lanjut ke

Pembayaran” ditempatkan secara menonjol sebagai *call to action* utama agar alur pemesanan mudah dipahami dan diikuti oleh pengguna.

5.1.3 High Fidelity Design Form Pembayaran

VINIX WebSpire | Beranda | Tentang | Portofolio | Layanan | Fisik | Testimoni | Blog | FAQ | [Membayar Kami](#)

Detail Pemesanan & Pembayaran

Detail Pemesanan

Nama:	Anggita
Email:	anggita@vinix7id@gmail.com
No. WhatsApp:	85708078542
Alamat:	Batu Kambing
Jadwal Meeting:	18/11/2019 13:42
Total Pembayaran:	Rp 850.000

Informasi Saluran Pembayaran

Bank BCA
No. Rekening: 0232 3875 870
Atas Nama: PT. Vinix7 WebSpire Indonesia

Bank Mandiri
No. Rekening: 8070 5421 1988
Atas Nama: PT. Vinix7 WebSpire Indonesia

Bank BSI
No. Rekening: 8070 3512 3498
Atas Nama: PT. Vinix7 WebSpire Indonesia

* Untuk setiap kali transaksi, uang elektronik dengan nominal Rp850.000 (delapan ratus lima puluh ribu) ke rekening.

Upload Bukti Pembayaran *

File uploaded: 647128088
(4441-43676-2012-220)

Catatan (Optional)

[Bukti Bukti Pembayaran](#)

Vinix7 WebSpire
Pelayanan jasa pembuatan website profesional dengan pengalaman lebih dari 5 tahun. Kami siap membantu dalam segala bentuk dengan pelayanan online yang kami.

Navigasi Cepat
Beranda
Tentang
Portofolio
Layanan
Fisik
Testimoni
Blog

Kontak
Jl. Sekeloa Selatan No. 8A, Jakarta
+62 812-5404-1088
info@vinix7webspire.com

Ikut Kami
Facebook
Instagram
Twitter
LinkedIn

© 2019 Vinix7 WebSpire. All rights reserved.

Gambar 5.14 High Fidelity Design Form Pembayaran

Section “Detail Pemesanan dan Pembayaran” dirancang untuk menampilkan ringkasan data pemesanan secara jelas sebagai bentuk konfirmasi sebelum pengguna melakukan pembayaran. Informasi rekening pembayaran disajikan dalam bentuk kartu terpisah untuk meningkatkan keterbacaan dan memudahkan pengguna memilih metode transfer. Fitur unggah bukti pembayaran disediakan sebagai sarana verifikasi transaksi, sedangkan tombol “Konfirmasi Pembayaran” ditempatkan secara menonjol untuk memperjelas langkah akhir dalam alur pemesanan dan memastikan proses berjalan secara terstruktur.

5.1.4 *High Fidelity Design Login Admin*

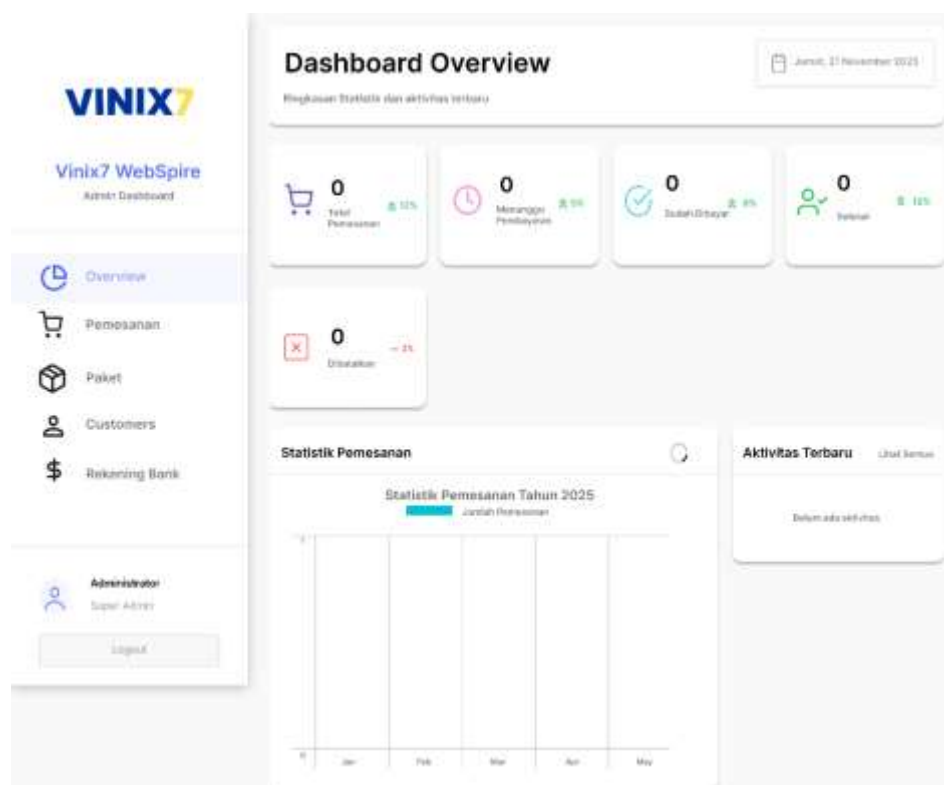


Gambar 5.15 *High Fidelity Design Login Admin*

Halaman *login* admin dirancang dengan tampilan sederhana dan terfokus untuk mendukung proses autentikasi yang cepat dan aman. Penggunaan *field username* dan *password* disertai ikon bertujuan memperjelas fungsi input,

sedangkan tombol “Login” dibuat menonjol sebagai *call to action* utama agar memudahkan admin mengakses *dashboard* pengelolaan pemesanan. Desain latar belakang gradasi dan penempatan logo digunakan untuk memperkuat identitas visual Vinix7 WebSpire serta menjaga konsistensi desain antarmuka.

5.1.5 High Fidelity Design Dashboard Admin

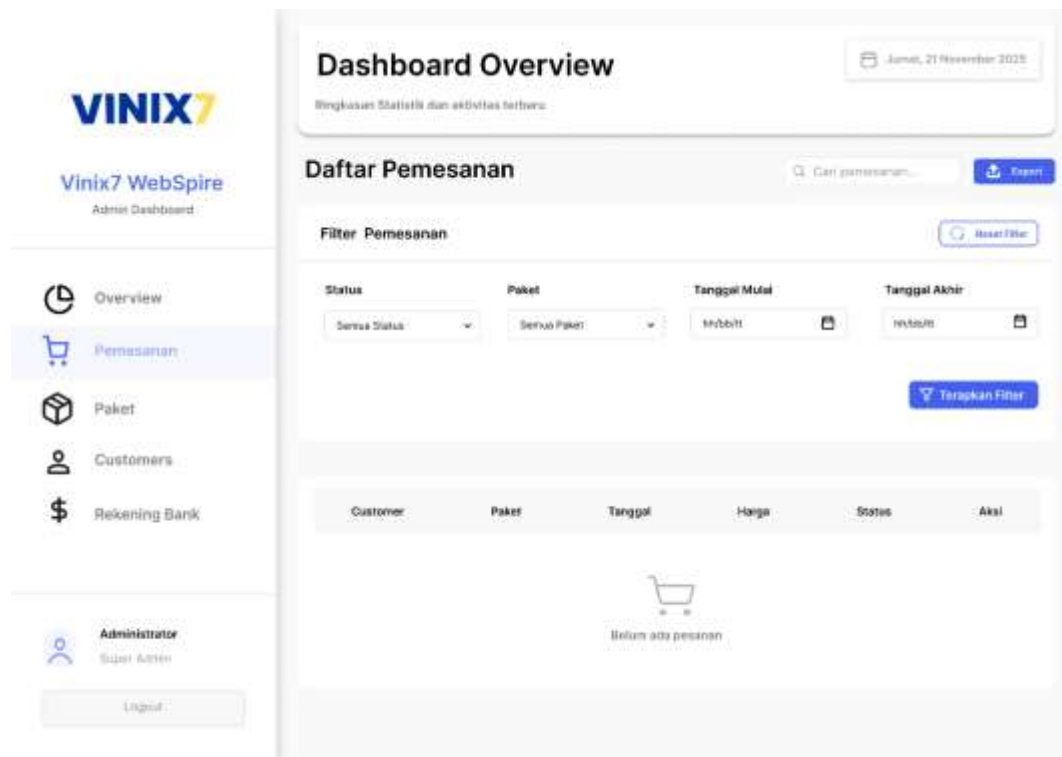


Gambar 5.16 High Fidelity Design Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin dirancang untuk menampilkan ringkasan informasi pemesanan secara cepat dan informatif. Kartu statistik digunakan untuk menampilkan status pemesanan utama guna membantu admin memantau kondisi sistem secara sekilas, sedangkan visualisasi grafik disajikan untuk memberikan gambaran tren pemesanan. Menu navigasi di sisi kiri dirancang konsisten agar

memudahkan admin mengakses fitur pengelolaan data secara efisien dan terstruktur.

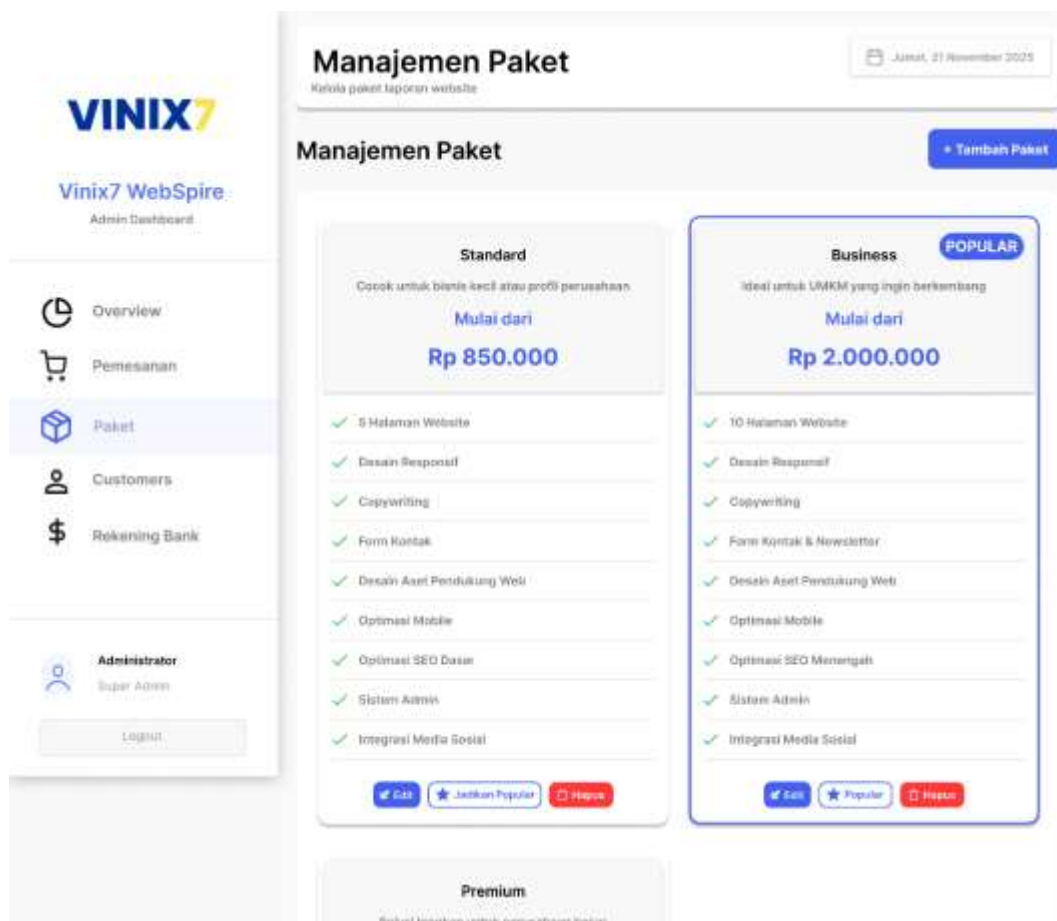
5.1.6 *High Fidelity Design* Manajemen Pemesanan



Gambar 5.17 *High Fidelity Design* Manajemen Pemesanan

Halaman pemesanan dirancang untuk membantu admin mengelola data pemesanan secara terstruktur dan efisien. Fitur filter berdasarkan status, paket, dan rentang tanggal digunakan untuk memudahkan pencarian data, sementara tabel pemesanan disajikan dengan kolom informasi utama agar status dan detail pemesanan dapat dipantau dengan jelas. Tombol aksi seperti penerapan filter dan ekspor data ditempatkan secara strategis untuk mendukung proses pengelolaan pemesanan.

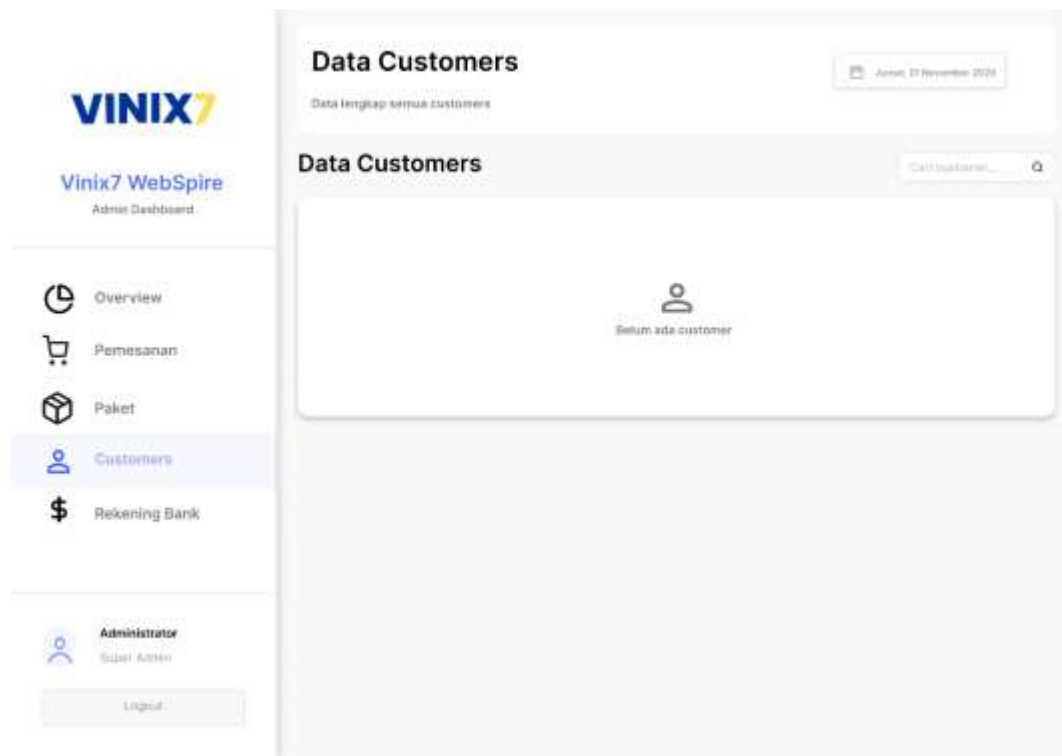
5.1.7 High Fidelity Design Manajemen Paket



Gambar 5.18 High Fidelity Design Manajemen Paket

Halaman manajemen paket ini menggunakan konsep *card layout* yang memudahkan admin dalam mengelola dan membandingkan paket layanan. Pada halaman ini, admin dapat melakukan aksi pengelolaan data seperti menambahkan paket baru, mengedit informasi paket, serta menghapus paket melalui tombol aksi yang disediakan, sehingga proses manajemen paket menjadi lebih terstruktur. Penggunaan penanda visual seperti label Popular, perbedaan warna garis tepi bertujuan untuk meningkatkan kejelasan informasi dan efisiensi pengguna dalam melakukan pengelolaan data paket.

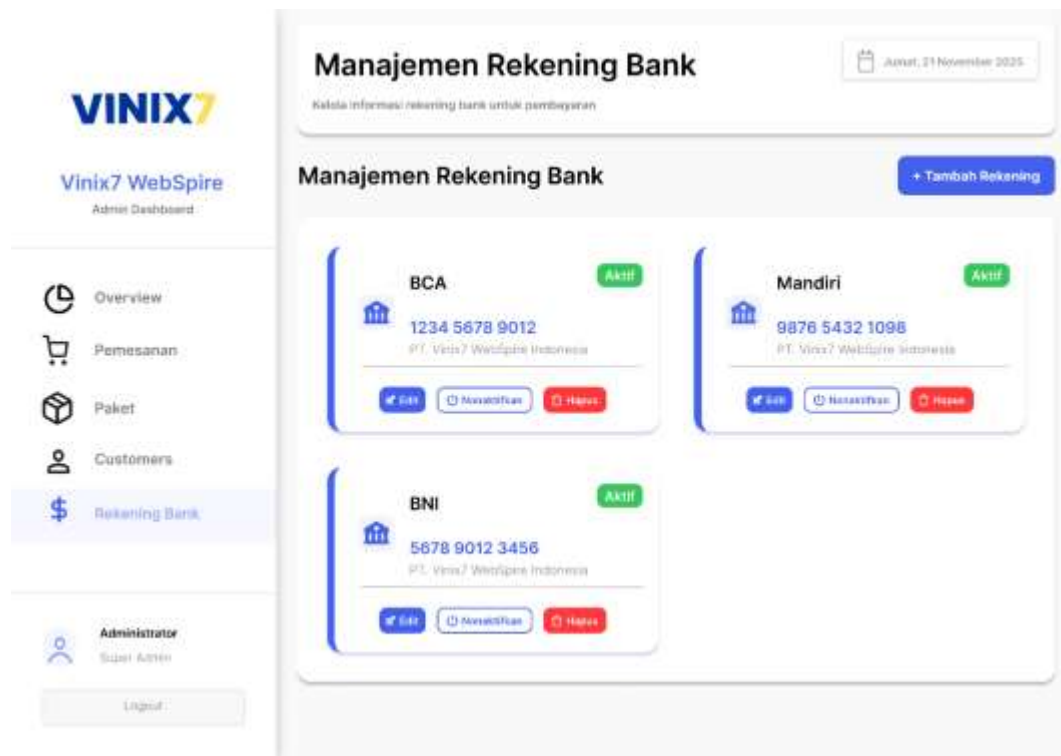
5.1.8 High Fidelity Design Data Customers



Gambar 5.19 High Fidelity Design Data Customers

Rancangan antarmuka halaman *Data Customers* dibuat untuk menampilkan dan mengelola informasi pelanggan yang menggunakan layanan pada website Vinix7 WebSpire. Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar pelanggan yang telah terdaftar dalam sistem secara terstruktur sehingga memudahkan proses pengelolaan data. Tersedianya fitur pencarian bertujuan untuk memudahkan admin dalam menemukan data *customer* secara cepat berdasarkan *keyword* tertentu tanpa harus menelusuri seluruh daftar pelanggan secara manual. Selain itu, tampilan *empty state* digunakan untuk memberikan informasi kepada admin ketika belum terdapat data customer yang tersimpan dalam sistem. Tampilan ini juga berfungsi sebagai petunjuk visual bahwa data pelanggan masih kosong sehingga sistem tetap informatif dan tidak menampilkan halaman yang terlihat kosong tanpa penjelasan.

5.1.9 High Fidelity Design Manajemen Rekening Bank

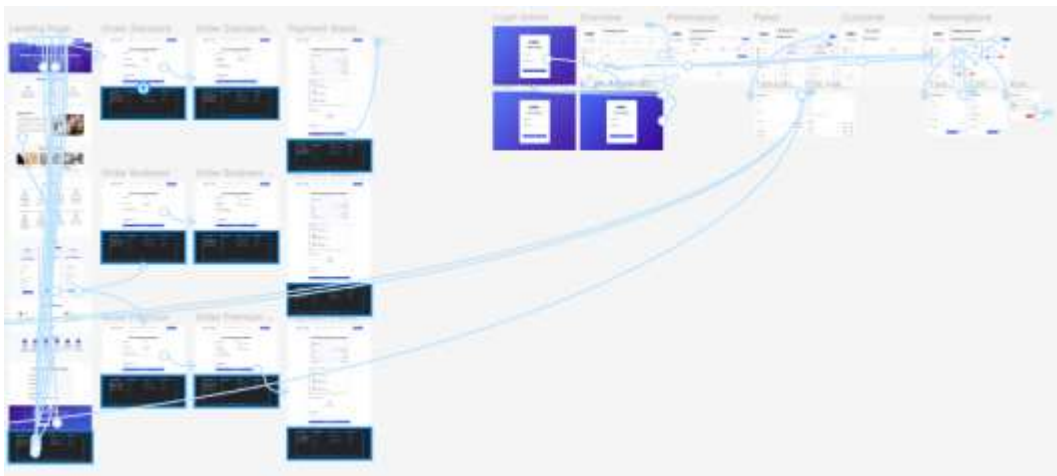


Gambar 5.20 High Fidelity Design Manajemen Rekening Bank

Rancangan antarmuka halaman manajemen rekening bank yang dirancang menggunakan konsep *card layout* untuk mempermudah admin dalam melihat dan membedakan setiap data rekening pembayaran. Informasi penting seperti nama bank, nomor rekening, dan status rekening ditampilkan secara jelas untuk meningkatkan keterbacaan. Pada halaman ini, admin dapat melakukan pengelolaan data dengan menambahkan rekening baru, mengedit informasi rekening, mengaktifkan atau menonaktifkan status rekening, serta menghapus rekening melalui tombol aksi yang disediakan, sehingga mendukung efisiensi dan kemudahan dalam proses manajemen pembayaran.

5.2 *Prototyping*

Prototyping adalah proses pembuatan model atau representasi interaktif dari desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Tujuan utama dari *prototyping* adalah untuk menguji dan mendemonstrasikan fungsionalitas desain *website* Vinix7 WebSpire sebelum masuk ke tahap pengembangan. Prototipe ini memungkinkan pengujian awal terhadap navigasi, tata letak, dan elemen desain lainnya untuk memastikan bahwa *website* Vinix7 WebSpire dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.



Berikut adalah tautan yang dapat digunakan untuk mengakses *prototype website* Vinix7 WebSpire : <https://bit.ly/prototype-vinix7webspire>

5.3 *Usability Testing*

Usability testing merupakan proses mengevaluasi desain UI/UX dengan melibatkan *user* secara langsung guna menguji kemudahan suatu desain dalam aspek penggunaan, efisiensi, dan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan sistem. Pada *website* Vinix7 WebSpire, *usability testing* dilakukan untuk

mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan saat menggunakan *website*. Adapun tujuan dari proses ini yaitu untuk memastikan bahwa *website* mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan *user*, dan memberikan pengalaman yang optimal sebelum diluncurkan.

Penulis melakukan *usability testing* secara *online* menggunakan *Google Form* setelah membuat rancangan desain dari *website* Vinix7 WebSpire dengan menggunakan metode *In Depth Interview*.

Adapun tujuan yang ingin penulis capai melalui *usability testing* ini yaitu :

1. Untuk mengukur tingkat kemudahan *user* dalam menggunakan dan memahami alur penggunaan pada *website* Vinix7 WebSpire.
2. Untuk memperoleh *feedback user* terhadap penggunaan desain *website* Vinix7 WebSpire.

Adapun kriteria responden yang melakukan *usability testing* pada desain *website* Vinix7 WebSpire adalah sebagai berikut :

1. Pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)
2. Memiliki atau sedang menjalankan usaha aktif.
3. Memiliki pemahaman dasar atau pengalaman dalam menggunakan *website* atau platform digital.
4. Bersedia mengikuti proses pengujian dan mengisi kuesioner *usability* secara lengkap.
5. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia.

Adapun metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan atau kesulitan pada *usability testing* ini adalah *Single Ease Question* (SEQ). Metode ini

digunakan guna mengetahui persepsi *user* sesuai menjalankan prototipe *website* Vinix7 WebSpire. Adapun pengukuran yang akan dilakukan akan berdasarkan metrik yang telah ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 5.1 *Metric Single Ease Question (SEQ)*

Variabel	Interpretasi
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Agak Sulit
4	Netral
5	Agak Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Untuk menentukan kelayakan desain antarmuka pada *website* Vinix7 WebSpire, digunakan nilai rata-rata skor *Single Ease Question (SEQ)*. Desain antarmuka dinyatakan masih memerlukan perbaikan apabila nilai rata-rata skor SEQ berada pada rentang 1,0–5,4, yang menunjukkan bahwa *user* masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, apabila nilai rata-rata skor SEQ berada pada rentang 5,5–7,0, maka desain antarmuka dianggap telah memenuhi kebutuhan *user* serta dinilai mudah digunakan.

Berdasarkan kriteria tersebut, dilakukan *usability testing* melalui serangkaian skenario tugas yang diberikan kepada responden pada *website* Vinix7 WebSpire. *Website* ini menyediakan informasi layanan pengembangan *website* yang ditawarkan kepada pengguna, lengkap dengan alur pemesanan dan pembayaran. *Usability testing* difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kemampuan *user* dalam memahami informasi mengenai layanan Vinix7 WebSpire, memahami alur pemesanan *website*, serta memahami alur pembayaran yang disediakan.

Pengujian ini bertujuan untuk menilai tingkat kemudahan *user* dalam memahami informasi dan alur layanan yang ditampilkan, tanpa melibatkan proses transaksi secara nyata.

Tabel 5.2 Skenario *Task Flow*

Tujuan Pengguna	Tugas	Skenario Pengujian
Memahami informasi mengenai layanan Vinix7 WebSpire	Pengguna menjelajahi informasi layanan yang tersedia	Pengguna mengakses <i>website</i> Vinix7 WebSpire melalui halaman <i>landing page</i> , kemudian membaca informasi mengenai layanan yang ditawarkan. Pengguna diarahkan untuk memahami gambaran umum layanan sebelum melakukan pemesanan.
Memahami alur pemesanan website pada Vinix7 WebSpire	Pengguna melakukan proses pemesanan layanan	Pengguna memulai proses pemesanan dengan memilih layanan yang diinginkan dari website Vinix7 WebSpire, kemudian mengikuti alur pemesanan yang tersedia.
Memahami alur pembayaran pada Vinix7 WebSpire	Pengguna melakukan dan memahami proses pembayaran	Setelah menyelesaikan pemesanan, pengguna melanjutkan ke tahap pembayaran dengan melihat informasi metode pembayaran yang tersedia dan memahami langkah-langkah pembayaran.

5.4 Hasil

Pada *usability testing website* Vinix7 WebSpire, tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan antarmuka, kejelasan alur interaksi, serta kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam memahami informasi layanan, proses pemesanan website, dan alur pembayaran yang disediakan oleh sistem.

Usability testing dilaksanakan secara *online* dengan melibatkan sejumlah responden sebagai pengguna. Setiap responden diminta untuk menjalankan

skenario tugas yang telah ditetapkan sebelumnya, kemudian memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka selama berinteraksi dengan *website* Vinix7 WebSpire. Adapun data responden yang berpartisipasi dalam pengujian ini disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5.3 Data Responden *Usability Testing*

No	Nama Responden	Jenis Usaha	Lama Usaha
1.	Ananda Ratu	Kuliner	< 1 Tahun
2.	Dhea Rizky	Jasa	> 5 Tahun
3.	Intan Defli	Jasa	> 5 Tahun
4.	Anindita Sekar	Kuliner	< 1 Tahun
5.	Anggi Marcella	Kuliner	2-3 Tahun

Setelah responden menyelesaikan beberapa *task flow* yang telah ditentukan, diperoleh hasil *usability testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) pada *website* Vinix7 WebSpire. Hasil pengujian tingkat kemudahan penggunaan pada masing-masing alur tersebut selanjutnya disajikan pada Tabel berikut :

Tabel 5.4 Hasil *Usability Testing*

No	Halaman <i>Mockup</i>	Responden					Rata-rata	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1.	Halaman Informasi Layanan Vinix7 WebSpire	6	6	6	5	7	6,0	Mudah
2.	Pemesanan Layanan pada Vinix7 WebSpire	7	7	7	6	6	6,6	Mudah
3.	Pembayaran Layanan pada Vinix7 WebSpire	7	7	6	4	7	6,2	Mudah

Berdasarkan hasil *usability testing* yang telah dilakukan pada *website* Vinix7 WebSpire menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), penulis memperoleh penilaian dari responden terkait tingkat kemudahan penggunaan serta kejelasan alur interaksi pada halaman informasi layanan, pemesanan layanan, dan pembayaran layanan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengevaluasi

sejauh mana antarmuka dan alur sistem Vinix7 WebSpire dapat dipahami oleh pengguna, serta untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang telah berjalan dengan baik. Adapun ringkasan hasil *usability testing* responden disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5.5 Feedback Usability Testing Website Vinix7 WebSpire

Fitur	Feedback/Saran
<i>Landing Page</i> Vinix7 WebSpire	Secara umum tampilan <i>landing page</i> sudah mudah dipahami dan informatif. Namun, beberapa responden menyarankan agar informasi layanan utama ditampilkan lebih ringkas dan penempatan tombol <i>call to action</i> dibuat lebih menonjol agar pengguna dapat lebih cepat memahami langkah selanjutnya.
<i>Form</i> pemesanan website Vinix7 WebSpire	Alur pengisian <i>form</i> pemesanan dinilai cukup jelas dan mudah diikuti. Meskipun demikian, responden menyarankan penambahan keterangan singkat atau contoh pengisian pada beberapa kolom agar pengguna lebih memahami data yang perlu diisi.
<i>Form</i> pembayaran website Vinix7 WebSpire	Informasi pembayaran dinilai mudah dipahami dan tersusun dengan baik. Namun, responden menyarankan agar instruksi pembayaran dibuat lebih detail serta dilengkapi dengan penanda status pembayaran untuk memberikan kejelasan bagi pengguna setelah melakukan transaksi.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang dilakukan dengan metode *Single Ease Question* (SEQ), website Vinix7 WebSpire menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang tergolong baik. Hal ini terlihat dari penilaian responden terhadap halaman *Landing Page*, *Form Pemesanan Website*, dan *Form Pembayaran Website* yang secara umum berada pada kategori mudah digunakan. Secara keseluruhan, hasil pengujian ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada website Vinix7 WebSpire telah memenuhi aspek *usability* dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut berdasarkan masukan *user*.