

Abstrak

E-catalog merupakan media pemasaran yang bertujuan memudahkan konsumennya untuk mendapatkan informasi tentang suatu produk antara lain jenis produk, bentuk produk hingga harga produk. Salah satu dealer Motor Honda resmi di Indonesia memiliki aplikasi *e-catalog* yaitu Honda *E-Catalog*. Aplikasi ini masih memiliki permasalahan pada sisi *user interface*, sehingga konsumen sulit untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pengujian *Usability Testing* yang rendah yaitu 45% terhadap *user interface* aplikasi tersebut dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Persentase tersebut termasuk kedalam kategori “Buruk” yang artinya aplikasi ini masih belum berguna bagi konsumen dalam mencari informasi *spare part*. Hal tersebut dikarenakan gambar *spare part* yang ditampilkan tidak jelas dan menyebabkan pengguna sulit untuk membayangkan bentuk asli *spare part*. Dari hasil persentasi yang rendah tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi ini masih sulit untuk digunakan, sulit untuk dipelajari dan tidak memuaskan bagi konsumen. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan *redesign* terhadap *user interface* aplikasi Honda *E-Catalog* agar dapat membantu konsumen dalam mendapatkan informasi *spare part* yang dibutuhkan. Teknologi yang sesuai untuk memvisualisasikan gambar *spare part* dengan lebih detail adalah *Augmented Reality (AR)*. Metode *Goal Directed Design (GDD)* digunakan untuk membangun *user interface* aplikasi karena metode ini berfokus untuk mencapai tujuan dari pengguna dan juga PT. Bintang Motor. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype* yang telah diuji dan nilai *usability*-nya meningkat menjadi 84%. Maka pengaplikasian AR menggunakan metode GDD menjadikan *usability* dari *user interface* aplikasi Honda *E-Catalog* menjadi lebih baik dibandingkan dengan hasil pengujian pada aplikasi yang sudah ada.

Kata kunci: E-Catalog, Goal-Directed Design, USE Questionnaire, Augmented Reality, User Interface, Usability Testing.