

*Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap *website* Manajemen Informasi Fakultas Industri Kreatif (MI-FIK) di Universitas Telkom. Subjek penelitian pada karakteristik *usability* menggunakan responden yang terdiri dosen dari Fakultas Industri Kreatif. Menurut Nielsen (2012), jumlah responden untuk menguji *usability* minimal menggunakan 20 orang[1]. Sedangkan karakteristik *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation* dan *Novelty* menggunakan Sistem Informasi Kegiatan sebagai subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan nilai *usability* terhadap responden sebesar 60 persen, dengan temuan observasi yang mencakup permasalahan seperti kesulitan pencarian informasi yang tidak jelas dan kesulitan pemahaman pengguna terhadap beberapa aspek *website*. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tingkat kepuasan pengguna, dengan menyoroti area perbaikan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan *user experience* dan efektivitas penggunaan *website*.

Melalui pada permasalahan tersebut maka solusi yang dilakukan adalah mengevaluasi dan memperbaiki *user experience* pada *website* MI-FIK. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *Usability Testing*. Serta *User Experience Questionnaire (UEQ)* sebagai pengukur *user experience*, dan juga *Usability Testing* untuk pengidentifikasian permasalahan kegunaan yang jadi acuan untuk desain perbaikan prototipe *website*. Dalam metode *Usability Testing* digunakan karena pengujian dilakukan dengan mengarahkan responden untuk melakukan *task skenario* pada *website* dengan cara bertemu langsung, sesuai dengan deskripsi *Usability Testing* yaitu sarana penelitian yang terdiri dari proses pengujian dengan melibatkan orang sebagai tujuan untuk melakukan evaluasi pemenuhan kriteria *website*[2].

Sedangkan dalam *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan pada penelitian karena ini sangat cocok untuk membandingkan serta mengukur *user experience* dari dua produk yaitu *website MI-FIK* saat ini dan juga desain prototipe perbaikan, serta membuktikan bahwa desain perbaikan menghasilkan *user experience* yang lebih baik nantinya[3]. Melalui penjelasan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* di atas, dikaitkan bahwa dua hal tersebut saling berkaitan dalam proses evaluasi dan juga perbaikan *user experience*. Hal ini juga berkaitan karena di dalam pencapaian hasil dari evaluasi dan perbaikan *user experience* juga membutuhkan *Usability Testing* saat melakukan proses identifikasi masalah yang kemudian hasilnya akan disempurnakan menjadi baik menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, sehingga penelitian ini dapat mengetahui kepuasan pengguna dengan mengukur *user experience* serta mengidentifikasi perbaikan yang baik pada *website* yang dievaluasi[4]. Evaluasi dilakukan sebanyak 2 kali, pertama untuk mengetahui *user experience* terkait kepuasan pengguna dan menjadi acuan perbaikan untuk desain prototipe perbaikan. Dan evaluasi kedua untuk mengetahui *user experience* dari desain prototipe perbaikan yang telah dibuat. Kedua hasil evaluasi tersebut akan dibandingkan dan membuktikan apakah desain perbaikan menghasilkan *user experience* yang lebih baik atau tidak.

### **Topik dan Batasannya**

Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode *Usability Testing* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap *usability website* Manajemen Informasi Fakultas Industri Kreatif (MI-FIK) Universitas Telkom. Penggunaan kuesioner *UEQ* sebagai instrumen evaluasi penting karena dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan *website*. Dengan demikian, peneliti dapat mengidentifikasi masalah *usability* yang mungkin dihadapi pengguna dengan lebih tepat.

Batasan penelitian mencakup penggunaan responden dari kalangan dosen Fakultas Industri Kreatif (FIK) di Universitas Telkom sebagai subjek penelitian, karena dosen merupakan pengguna *website* tersebut dalam kegiatan. Penelitian ini berfokus pada halaman dashboard dimana terdapat informasi penyajian event pada *website*. Metode *Usability Testing* digunakan untuk mengumpulkan data keberhasilan pengujian dengan melibatkan responden dalam melakukan tugas-tugas yang disajikan dalam skenario tertentu, sedangkan *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan sebagai alat evaluasi utama untuk mengukur kepuasan pengguna. Evaluasi *usability* dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan untuk memungkinkan perbandingan nilai *usability*, sehingga dapat diidentifikasi perubahan yang terjadi setelah implementasi perbaikan.

### **Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana kebutuhan dan harapan pengguna, khususnya dosen Fakultas Industri Kreatif (FIK) di Universitas Telkom, terpenuhi melalui penggunaan *website* Manajemen Informasi Fakultas Industri Kreatif (MI-FIK). Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *usability website* MI-FIK pada halaman dashboard dengan mengatasi kelemahan yang diidentifikasi selama evaluasi. Hal ini dilakukan dengan mendesain dan mengimplementasikan perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tujuan lainnya adalah mengevaluasi efektivitas dan dampak dari perbaikan yang telah diimplementasikan pada *website* MI-FIK, untuk memastikan bahwa perbaikan tersebut memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pengalaman pengguna dan efisiensi penggunaan *website*.