E-ISSN: 3031-1640
DOI: doi-No.
Received: 27/01/2024, Revised: 31/05/2024, Published: 02/07/2024

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE TASK CENTERED SYSTEM DESIGN DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE pada WEBSITE banyumaskab.go.id

Oktiara Anggita Fatma[1]
[1]Sistem Informasi / Fakultas Industri dan Infomatika, IT Telkom Purwokerto, Indonesia,
oktiaragitaa@gmail.com

Korespondensi: Oktiara Anggita Fatma[1]

Abstract: The development of information and communication technology is growing rapidly in the dissemination of website-based information. The banyumaskab.go.id website is a government website that provides public information services. However, the appearance of the banyumaskab.go.id website is less attractive, the information is not updated enough, there are still empty menus such as tourist menus, hotels, regulations, transportation, news, articles, announcements, guest books, galleries and videos. homepage, Banyumas, getting to know Banyumas, local government, Important Banyumas, media center, galelri Banyumas, public menu. To solve problems using the Task Centered System Design and User Experience Questionnaire methods. Task Centered System Design as a problem solving method in creating a user interface plan that can meet task needs and user needs. Meanwhile, the User Experience Questionnaire is a tool in the form of a questionnaire. The results of this research are the design of a new design for the banyumaskab.go.id website with a prototype, and the average value of each scale for improving the website has values of attractiveness, perspicuity, efficiency, precision (dependability), simulation (stimulation), novelty (novelty) demonstrated at a level above average.

Keywords*: Design, Government, User Experience Questionnaire, Task Centered System Design, Website.*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat melalui penyerbaran informasi berbasis website. *Website* banyumaskab.go.id merupakan *website* pemerintahan yang menyediakan layanan informasi publik. Namun *website* banyumaskab.go.id tampilan website banyumaskab.go.id kurang menarik, informsi kurang *update*, masih ada menu kosong seperti menu wisata, hotel, perturan, transpotasi, berita, artikel, pengumuman, buku tamu, galeri, dan video. beranda, Banyumas, mengenal Banyumas, Pemerintah daerah, Penting Banyumas, media center, galelri Banyumas, menu publik.. Untuk menyelesaikan masalah menggunakan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire. Task Centered System Design* sebagai metode penyelesaian masalah dalam membuat sebuah rancangan *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan task dan kebutuhan pengguna. Sedangkan *User Experience Questionnaire* adalah alat berupa kuesioner. Hasil dari penelitian ini rancangan tampilan desain baru *website* banyumaskab.go.id dengan *prototype*, dan nilai rata-rata tiap skala pada *website* perbaikan memiliki nilai daya Tarik *(attractiveness)*, kejelasan *(perspicuity)* efisiensi *(efficiency), ketepatan*

(dependability), stimulasi (stimulation), kebaruan (novelty) yang menunjukkan pada level Above Average.

Kata kunci: Rancangan, Pemerintah, *User Experience Questionnaire, Task Centered System Design, Website.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat melalui penyerbaran informasi berbasis website. *Website* digunakan sebagai media penyebaran informasi dan pelayanan kepada masyarakat luas dan banyak perubahan bagi masyarakat termasuk berpengaruh terhadap perkembangan suatu perusahaan maupun instansi pemerintah. Peran teknologi informasi dan komunikasi pada pengaturan sistem informasi sebagai memenuhi kebutuhan masyarakat dengan cepat, dan dapat memberikan layanan kualitas yang maksimal, informasi lengkap, dan diterima oleh penerima atau pengguna. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yaitu terbentuknya *educational website, e-commerce website,* dan website lainnya yang memudahkan mencari informasi[1].

Pemerintah diharapkan lebih transparan dalam memberikan informasi yang diperlukan masyarakat, sesuai dengan UU No 14 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik. *Website* merupakan salah satu yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah. Pemerintah dengan mudah menyebarkan segala informasi melalui *website* dengan standar layanan informasi *public*. Peraturan Komisi Informasi No 1 Tahun 2010 tentang mewujudkan pemerintahan yang baik dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi[2]. Penerapan informasi publik dalam *website* diterapkan oleh pemerintah Banyumas salah satunya *website* banyumaskab.go.id yang mempunyai tugas untuk membantu Bupati Banyumas dalam mengevaluasi, perumusan kebijakan, dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, merupakan kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten.

Website banyumaskab.go.id merupakan *website* pemerintahan yang menyediakan layanan informasi telah diatur dalam UU No 6 tahun 2012 tentang Pelayanan Informasi Publik. Fitur *Website* banyumaskab.go.id adalah Banyumas, Pemerintah Daerah, Penting Banyumas, Menu *public*, LHKPPN, Mengenal Banyumas, Pemerintintah Daerah, OPD, Penting Banyumas, Media Center, Layanan Masyrakat, Galeri, Banyumas *Smart City*, Berita Terbaru, Pengumuman, File *Download*, Agenda Kegiatan, Berita OPD, Berita Kecamatan, Berita Desa, Wisata Banyumas, Produk Lokal, Budaya dan seni, KPU Banyumas, KOTAKU (Kota Tanpa Kumuh), Perizinan *Online* Banyumas, Lowongan Pekerjaan, Lapak Aduan Banyumas, BNP2TKI (Badan Nasional Penepatan Dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia), SISKOTKLN (Sistem Komuterisasi Tenaga Kerja Luar Negri), SIAP (Sistem Informasi Aspirasi dan Pengaduan), Penerima Peserta Didik Baru, Si-BANDOT, Banyumas *Smart City*, Cetak Kartu Kuning, SIRUP LKPP, E-SAKIP, JEGOS, E-PLANNING, Mas Basid, Covid-19, LAPAKADUAN Banyumas, *Couter LINK Website, About, Contact, Terms Of Use, Privacy Plicy*[3].

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Andreas Arya Andhika, S.Si selaku Sub Pengembangan Aplikasi di Kantor Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Banyumas. Kegunaan dalam *Website* banyumaskab.go.id lebih kepada menampilkan informasi berita tentang keterbukaan informasi publik pemerintah daerah Kabupaten Banyumas.

Masalah pada *website* banyumaskab.go.id adalah tampilan website banyumaskab.go.id kurang menarik, informsi kurang *update*, masih ada menu kosong seperti menu wisata, hotel, perturan, transpotasi, berita, artikel, pengumuman, buku tamu, galeri, dan video. beranda, Banyumas,

mengenal Banyumas, Pemerintah daerah, Penting Banyumas, media center, galelri Banyumas, menu publik.

Harapan *website* banyumaskab.go.id dengan tampilan *website* lebih *simple,* menarik, dan *update*. Penelitian ini akan menggunakan *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire* sebagai metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan diatas. *Task Centered System Design* merupakan metode pada *Human Computer Interaction (HCI)* yang digunakan sebagai identifikasi kebutuhan *task* pengguna dan memiliki 4 tahap yaitu: *identification, user and organization requirement analysis, design as scenario dan walktrough evaluate*[4]. *Task Centered System Design* dilipih sebagai metode penyelesaian masalah dalam membuat sebuah rancangan *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan task dan kebutuhan pengguna. Sedangkan *User Experience Questionnaire* adalah sebuah alat berupa kuesioner yang dapat membantu dalam pengolahan data survei yang terkait dengan pengalaman pengguna (*user experience*).

TINJAUAN LITERATUR

Penelitian ini berjudul Perancangan *UI/UE* menggunakan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire* pada *website* banyumaskab.go.id. dengan melakukan rancangan desain baru pada *website* banyumaskab.go sampai tahap *prototype*. Analisis dan Rancangan *User Experience di Website OAIL Menggunakan Task Centered System Design (*perbedaanya merancang dan menganalisis *UX* di *Website OAIL* berdasarkan kebutuhan *user* dan memberikan kemudahan kepada *user* saat menggunakan *Website OAIL* metode *Task Centered System Design,* tetapi *Website* berbeda[4].*Exploring e-Commerce Usability by Heuristic Evaluation as a Compelement of System Usability Scale* perbedaannya pengukuran *usability e-commerce* menggunakan metode *Heuristic Evaluation dan System Usability Scale*[5]. *UI/UX integrated holistic monitoring of PAUD using the Task Centered System Design method* perbedaannya melakukan usability dengan perancagan model UI/UX terhadap PAUD, dengan metode. task centered system design *Task Centered System Design* dan kepuasan pengguna, dan kegunaan heuristik[6].

METODE

1. Identifikasi Masalah
Pada tahap ini dilakukan mengidentifikasi masalah *website* banyumaskab.go.id. di Kabupaten Banyumas dan bagaimana mengimplementasikan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire.*

2. Studi Literatur
Studi literatur dilakukan setelah mengidentifikasi masalah, mencari jurnal sebelumnya tentang *usability* yang menjadi acuan dan pendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini sehingga dapat ditemukan metode yang tepat dan sesuai.

3. Teknik Pengumpulan data
Penelitian ini melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dua teknik antara lain:

- Wawancara
  Penulis melakukan wawancara terhadap pihak Dinas Komunikasi dan Informais Kabupaten Banyumas mengenai data pengunjung *website* banyumaskab.go.id di Kabupaten Banyumas selama lima tahun terakhir sebagai landasan dan acuan yang kuat mengapa penelitian ini.

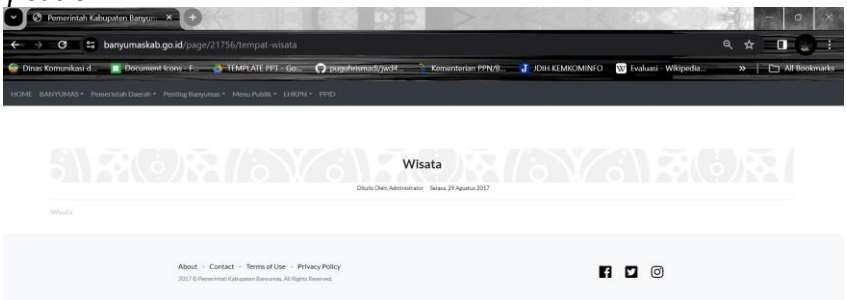
- Kuesioner
  Penulis merancang kuesioner dan kemudian disebarkan ke 50 responden. Kuesioner ini menjadi acuan penulis untuk menganalisis rancangan desain sistem berdasarkan nilai usability yang dipandang dari sisi pengalaman pengguna (user experience).

Tahapan proses *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire.*

1. *Identification*
   Pada tahap ini melakukan identifikasi yang menjelaskan bagaimana tampilan desain *website* banyumaskab.go.id. yang perlu di perbaiki sehingga dapat melakukan perbaikan rancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* banyumaskab.go.id.
2. *User-Centered Requirement Analysis*
   Tahap berikutnya adalah menganalisis permasalahan dan memutuskan apakah hasil dari identifikasi *website* banyumaskab.go.id. dengan harapan desain baru dan apa yang dibutuhkan website.
3. *Design Through Scenario*
   Pada tahap ini yang menentukan desain baru *website* banyumaskab.go.id. dan mengembangkan desain berdasarkan kebutuhan *task* dan kebutuhan pengguna *website.*
4. *Walktrough Evaluate*
   Pada tahap ini merupakan awal dimulainya penyebaran kuesioner UEQ untuk pengujian validitas dan reliabilitas terhadap desain awal pada suatu sistem dengan menyebarkan kembali kuesioner UEQ kepada 50 responden. Responden tersebut merupakan masyarakat Banyumas [6].
5. Pengelolaan Data Hasil Kuesioner
   Pada tahap ini melakukan pengelolaan data dengan menggunakan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner yang telah dirancang atau disusun oleh penulis. Data dari kuesioner tersebut akan dianalisis dan dilakukan kalkulasi sesuai kaidah dari UEQ untuk mengetahui nilai evaluasi dan tingkat benchmark dari suatu rancangan desain sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
   Hasil perbaikan rancangan tampilan desain baru dan desain lama website banyumaskab.go.id dengan prototype menggunakan metode Task Centered System Design (TCSD) dan untuk kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ).

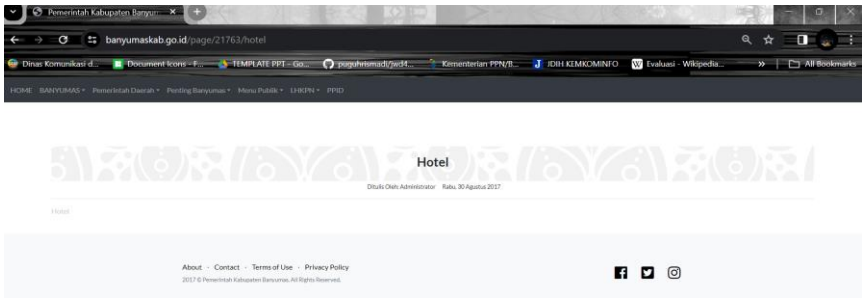
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Identification*



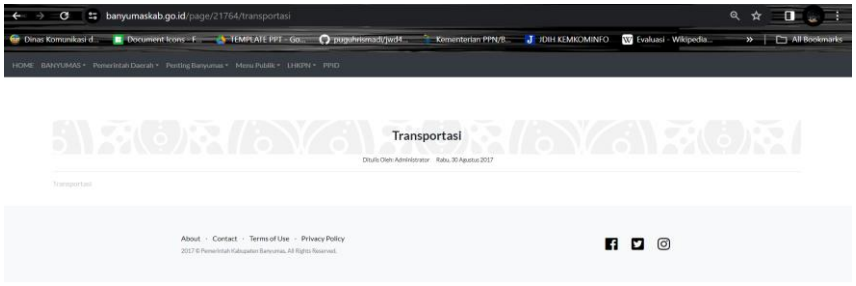
Gambar 1. Tampilan Menu Wisata

Pada Gambar 1 merupakan tampilan desain lama menu bar Penting Banyumas yang didalam ada nomor penting, transportasi, jalur mudik, kuliner, layanan kesehatan, tempat wisata, hotel, dan layanan isu hoax. Untuk tempat wisata masih kosong.



Gambar 2. Tampilan Menu Hotel

Pada Gambar 2 merupakan tampilan desain lama menu bar Penting Banyumas yang didalam ada nomor penting, transportasi, jalur mudik, kuliner, layanan kesehatan, tempat wisata, hotel, dan layanan isu hoax. Untuk hotel masih kosong.



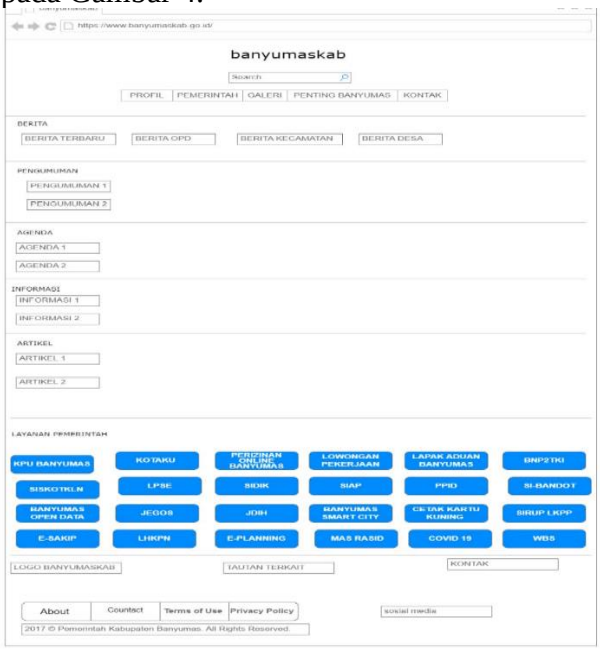
Gambar 3. Tampilan Menu Transportasi

Pada Gambar 3 merupakan tampilan desain lama menu bar Penting Banyumas yang didalam ada nomor penting, transportasi, jalur mudik, kuliner, layanan kesehatan, tempat wisata, hotel, dan layanan isu hoax. Untuk transportasi masih kosong.

2. Tahap *User Centered Requirements Analysist.*
   Pada tahapan ini menentukan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem, berdasarkan dari harapan desain dan apa yang perlu di tingkatkan untuk dimasukkan atau yang tidak harus dimasukkan untuk membuat kerangka *website* banyumaskab.go.id.
   Harapan Desain Baru *website* banyumaskab.go.id. sebagai berikut:
   a. Perlu publikasi lagi sehingga masyarakat mudah untuk akses.
   b. Infornasi yang disajikan lebih diperkaya lagi.
   c. Semoga kedepannya lebih baik lagi dan semakin banyak info untuk masyarakat.
   d. Teruslah berkembang secara akuntabel, visioner, *excellen.*
   Apa yang perlu ditingkatkan *website* banyumaskab.go.id. sebagai berikut:
   a. Semoga lebih diperbaiki lagi menjadi yang simple tetapi menarik.
   b. Pada sebelah kiri alamat web, terdapat simbol keamanan situs, yaitu simbol segitiga dengan tanda seru. Sebaiknya banyumaskab benar-benar menjamin keamanan pengunjung agar pengunjung merasa nyaman mengakses banyumaskab.
   c. Latar web mungkin bisa dibuat lebih menarik lagi, dan untuk tampilan web ketika dibuka di hp bisa dipermudah lagi.
   d. Tampilan ui kurang menarik perhatian.

e. Karena berbasis it,harusnya ada sosialisasi ke masyarakat awam di desa desa agar dapat memanfaatkan layanan yang ada, sehingga akan memudahkan masyarakat secara luas dalam pemerataan layanan berbasis it.
f. Mohon diberi berwarna dan transisi lagi supaya terlihat lebih kekinian, galeri dan berita aktivitas diupdate secara berkala.
g. Profil diupayakan selalu update, dengan theme yang berganti sewaktu – waktu.
h. desain tempalte masih monoton, termasuk tampilan menunya, kurang menaring.
i. Tampilan dari website tidak berkesan elegan dan modern, mungkin bisa dipercantik.

3. Tahap *Design Through Skenario.*
Tahapan selanjutnya adalah merancang tampilan *website* banyumaskab.go.id. dengan prototype, dapat dilihat pada Gambar 4.

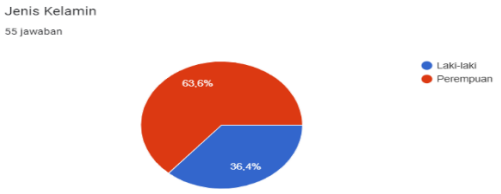


Gambar 4. *prototype website* banyumaskab.go.id

Pada Gambar 4 diatas merupakan prototype website banyumaskab.go.id pada desain baru yang menjadi acuan dalam implementasi tampilan desain website banyumaskab.go.id terdiri dari logo, profil, pemerintah, galeri, kontak, seacrh, Berita, pengumuman, informasi, penting Banyumas, artikel, layanan pemerintah, tautan terkait, kontak.
Berdasarkan perbaikan rancangan dari antarmuka desain dan desain baru, memiliki beberapa perbedaan yang dapat dibandingkan satu sama lainnya. Berikut ini adalah perbandingan antarmuka desain awal dan desain baru.

4. Tahap *Waktrough Evaluation*
Pada tahapan walkthrough evaluation dilakukan menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) dengan respondem berjumlah 55 orang, dapat membantu desain antarmuka *website* banyumaskab.go.id. memenuhi kebutuhan pengguna, mengidentifikasi bagian desain antarmuka yang biasanya tidak dipahami oleh pengguna.

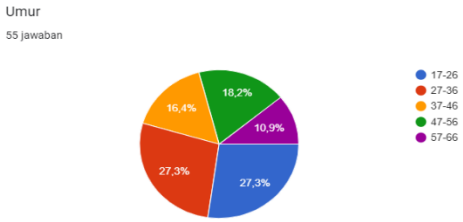
a. Jenis Kelamin



Gambar Diagram 5 Jenis Kelamin.

Berdasarkan diagram pada Gambar 5 dapat di ketahui bahwa dari 55 responden, mayoritas perempuan sebesar 35 responden (63,6%), sedangkan laki-laki sebesar 20 responden (36%).

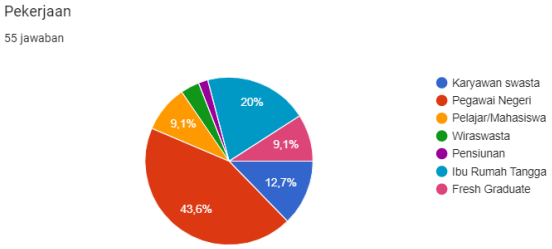
b. Umur



Gambar Diagram 6. Umur.

Berdasarkan diagram pada Gambar 6 dapat diketahui bahwa dari 55 responden, mayoritas berusia 17-26 tahun 15 responden, usia 27-36 tahun 15 responden, usia 37-46 tahun 9 responden, usia 47-56 tahun 10 responden, dan usia 57-66 tahun 6 responden.

c. Pekerjaan



Gambar Diagram 7. Pekerjaan.

Berdasarkan diagram pada Gambar 7 dapat di ketahui bahwa dari 55 reponden, matoritas berkerja sebagai pegawai negeri sebesar 24 responden (43,6%), ibu rumah tangga 11 responden (20%), karyawan swasta 7 responden (12,7%), pelajar/mahasiswa 5 responden (9,1%), fresh graduate 5 responden (9,1%), wiraswasta 2 responden (3,6%), dan pensiunan 1 responden (1,8%).

Pada tahap mengevaluasi hasil rancangan, maka dilakukanevaluasi desain baru berdasarkan pada kuesioner *User Experience Quesionnaire*. Berikut ini adalah hasil evaluasi desain baru yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Jawaban Responden Berdasarkan Kategori Baik

No	Parameter	Skala Yang Menojol	Persentase
1	Menyusahkan atau Menyenangkan	Menyenangkan	32,7%
2	Tidak Dapat Dipahami atau Dapat Dipahami	Dapat dipahami	38,2%
3	Sulit Dipelajari atau Mudah Dipelajari	Mudah dipelajari	34,5%
4	Kurang Bermanfaat atau Bermanfaat	Bermanfaat	38,2%
5	Tidak Menarik atau Menarik	Menarik	36,4%
6	Lambat atau Cepat	Cepat	34,5%
7	Menghalanagi atau Mendukung	Mendukung	36,4%
8	Buruk atau Baik	Baik	40%
9	Rumit atau Sederhana	Sederhana	41,8%
10	Tidak disukai atau Menggembirakan	Menggembirakan	36,4%
11	Tidak Nyaman atau Nyaman	Nyaman	40%
12	Tidak Aman tau Aman	Aman	36,4%
13	Tidak Memotivasi atau Memotivasi	Memotivasi	38,2%
14	Tidak Memenuhi Ekspektasi atau Memenuhi Ekspektasi	Mememuhi Ekspektasi	32,7%
15	Tidak Efisien atau Efisien	Efisien	36,4%
16	Membingungkan atau Jelas	Jelas	36,4%
17	Tidak Praktis atau Praktis	Praktis	36,4%
18	Berantakan atau terorganisasi	Terorganisasi	36,4%
19	Tidak Artaktif atau Atraktif	Aktraktif	32,7%
20	Tidak Ramah Pengguna atau Ramah Pengguna	Ramah Pengguna	40%
21	Konservasi atau Inovatif	Inovatif	40%

Pada Tabel 1 merupakan data jawaban dari kuesioner *User Experience Quesionnaire* website dengan kategori parameter baik yang menonjol dan persentase tiap parameter yang berbeda-beda antara lain Menyusahkan atau menyenangkan, Tidak Dapat Dipahami atau Dapat Dipahami, Sulit Dipelajari atau Mudah Dipelajari, Kurang Bermanfaat atau Bermanfaat, Tidak Menarik atau Menarik, Lambat atau Cepat, Menghalanagi atau Mendukung, Buruk atau Baik, Rumit atau Sederhana, Tidak disukai atau Menggembirakan, Tidak Nyaman atau Nyaman, Tidak Aman tau Aman, Tidak Memotivasi atau Memotivasi, Tidak Memenuhi Ekspektasi atau Memenuhi Ekspektasi, Tidak Efisien atau Efisien, Membingungkan atau Jelas, Tidak Praktis atau Praktis, Berantakan atau terorganisasi, Tidak Artaktif atau Atraktif, Tidak Ramah Pengguna atau Ramah Pengguna, dan Konservasi atau Inovatif. Dari data tersebut didapatkan parameter tertinggi yaitu parameter yang menonjol ramah pengguna dan inovatif dengan persentase sebesar 40%. Dapat disimpulkan bahwa desain website baru banyumaskab.go.id. ramah pengguna dan inovatif. Dengan

demikian parameter-parameter kategori baik dapat dipertahankan pada perbaikan desain atau dapat sebagai acuan untuk pengembangan perbaikan desain yang lebih baik.

Tabel 2. Jawaban Responden Berdasarkan Kategori Tidak Baik

No	Parameter	Skala Yang Menojol	Persentase
1	Monoton atau Kreatif	Monoton	29,1%
2	Tidak Dapat Diprediksi atau Dapat Diprediksi	Tidak Dapat Diprediksi	25,5%
3	Membosankan atau Mengasikan	Membosankan	30,9%
4	Konvensional atau Berdaya Cipta	Agak Konvensional	34,5%
5	Lazim atau Terdepan	Lazim	30,9%

Pada Tabel 2. merupakan data jawaban dari kuesioner *User Experience Quesionnaire* website baru dengan kategori parameter tidak baik yang menonjol dan persentase tiap parameter yang berbeda-beda antara lain Monoton atau Kreatif, Tidak Dapat Diprediksi atau Dapat Diprediksi, Membosankan atau Mengasikan, Konvensional atau Berdaya Cipta, Lazim atau Terdepan. Dari data tersebut didapatkan parameter tertinggi yaitu parameter yang menonjol Agak Konvensional dengan persentase sebesar 34,5%. Dapat disimpulkan bahwa desain website baru banyumaskab.go.id yang agak konvensional.

Setelah mengetahui tingkatan parameter berdasarkan data kuesioner pengalaman pengguna dari *User Experience Quesionnaire*, maka tahap selanjutnya adalah menentukan koefisien realibilatas dengan *cronbach alpha. Cronach Alpha* menguraikan validitas keseluruhan parameter parameter pada 6 skala metode *User Experience Quesionnaire*[7]. Data hasil kuesioner dapat dikatakan memiliki konsintensi data yang tinggi apabila menghasilan nilai *cronbach alpha* sebesar >0,70 di setiap skala[8]. Pada tabel 1.3 ditampilkan hasil perhitungan *Cronbach alpha* tiap-tiap skala sebagai berikut.

Tabel 3. Koefisien Reliabilitas Cronbach Alpha pada Desain Awal

Scale	Parameter	Cronbach Alpha
Attractiveness(Daya tarik)	Menyusahkan atau menyenangkan	1,06
	Buruk atau baik	
	Tidak disukai atau menggembirakan	
	Tidak nyaman atau nyaman	
	Tidak atraktif atau atraktif	
	Tidak ramah pengguna atau ramah pengguna	

Perspicuity(Kejelasan)	Tidak dapat dipahami atau dapat dipahami	1,13
	Sulit dipelajari atau mudah dipelajari	
	Rumit atau sederhana	
	Jelas atau membingungkan	
Efficiency(Efisiensi)	Cepat atau lambat	1,13
	Tidak efisien atau efisien	
	Tidak praktis atau praktis	
	Terorganisasi atau berantakan	
Dependability(Ketepatan)	Tidak dapat diprediksi atau dapat diprediksi	1,25
	Menghalangi atau mendukung	
	Tidak aman atau aman	
	Tidak memenuhi ekspektasi atau memenuhi ekspektasi	
Stimulation (Stimulasi)	Kurang ermanfaat atau bermanfaat	1,26
	Membosankan atau mengasyikkan	
	Tidak menarik atau menarik	
	Tidak memotivasi atau memotivasi	
Novelty (Kebaruan)	Monoton atau kreatif	1,23
	Konvensional atau berdaya cipta	
	Lazim atau terdepan	
	Konservatif atau inovatif	

Untuk membuktikan nilai *Cronbach Alpha* dari masing-masing skala *User Experience Quesionnaire*, maka dapat dilakukan dengan perhitungan manual. Misalkan, pada skala attractiveness. Berdasarkan Persamaan 1, maka dapat diselesaikan sebagai berikut.

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right]$$

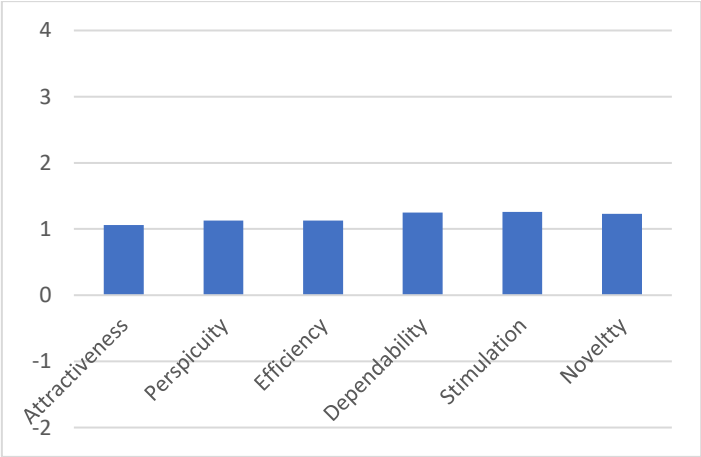
Keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach
k = banyak butir/item pertanyaan
$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan
σ_t^2 = jumlah atau total varians

[9]

Gambar 8. Cronbach Alpha

Hal tersebut telah terbukti bahwa nilai *Cronbach Alpha* tersebut sudah sesuai antara perhitungan dari *tools User Experience Quesionnaire* dan perhitungan secara manual. Artinya, perhitungan manual tersebut dapat diteruskan sampai dengan skala *novelty* dengan menggunakan Persamaan 1. Pada Tabel 3. dapat disimpulkan bahwasanya masing-masing skala dari *attractiveness* hingga *novelty* memiliki koefisien *Cronbach Alpha* di atas 0,7. Hal ini dapat dikatakan bahwa data kuesioner dari *User Experience Quesionnaire* tersebut memiliki konsistensi yang tinggi.



Gambar 9. Mean dan Varience desain website perbaikan dalam format grafik

Pada Gambar 9 merupakan hasil *mean* dan *variance* dari jawaban responden berdasarkan kuesioner skala *User Experience Quesionnaire*. nilai daya Tarik *(attractiveness)* sebesar 1,06, kejelasan *(perspicuity)* sebesar 1,13, efisiensi *(efficiency)* sebesar 1,13, ketepatan *(dependability)* sebesar 1,25, stimulasi *(stimulation)* sebesar 1,26, kebaruan *(novelty)* sebesar 1,23. Hasil dari benchmark website awal dapat dilihat di pada Gambar 4.62[8].

KESIMPULAN

Melalui metode *Task Centered System Design* dan *User Experience* Questionnaire berfokus pada task calon user sehingga mampu meidentifikasi kebutuhan task pengguna *website* banyumaskab.go.id dan memberikan rekomendasi user interface yang mendukung proses perbaikan *website*. Membuat rancangan user interface berdasarkan task dan user persona serta dilanjutkan dengan wireframe testing. Menghasilkan nilai rata-rata setiap skala pada website perbaikan memiliki nilai daya Tarik (attractiveness) sebesar 1,06, kejelasan (perspicuity) sebesar

1,13, efisiensi (efficiency) sebesar 1,13, ketepatan (dependability) sebesar 1,25, stimulasi (stimulation) sebesar 1,26, kebaruan (novelty) sebesar 1,23.

DAFTAR PUSTAKA

[1] E. Kaban, K. C. Brata, and A. H. Brata, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer; Vol 4 No 10*, vol. 4, no. 10, pp. 3281–3290, 2020.

[2] Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas, *HIMPUNAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK*. Banyumas: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas, 2018.

[3] S. Weningsih, "Pemerintah kabupaten banyumas." pp. 1–14, 2007.

[4] W. Yulita, M. H. Algifari, D. Rinaldi, and M. Praseptiawan, "Analisis dan Rancangan User Experience Website OAIL Menggunakan Metode Task Centered System Design (TCSD)," *J. Sains Komput. Inform.*, vol. 5, no. September, pp. 879–886, 2021.

[5] T. Wahyuningrum, C. Kartiko, and A. C. Wardhana, "Exploring e-Commerce Usability by Heuristic Evaluation as a Compelement of System Usability Scale," *2020 Int. Conf. Adv. Data Sci. E-Learning Inf. Syst. ICADEIS 2020*, pp. 1–5, 2020, doi: 10.1109/ICADEIS49811.2020.9277343.

[6] E. Krisnanik and T. Rahayu, "Ui/ux integrated holistic monitoring of paud using the tcsd method," *Bull. Electr. Eng. Informatics*, vol. 10, no. 4, pp. 2273–2284, 2021, doi: 10.11591/EEI.V10I4.3108.

[7] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook Version 8," *URL https//www. Res. net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2.(Accessed 02.02. 2017)*, no. September 2015, pp. 1–15, 2019.

[8] Binus, "Cronbach's alpha." [Online] Available: http://www.education.auckland.ac.nz/uoa/fms/default/education/docs/word/research/foed_pap

[9] "ALPHA CRONBACH." [Online] Available: https://metpenkuantitatif.blogspot.com/2019/03/uji-reliabilitas-instrumen-dengan.html. [9 Januari 2020]