

Usability Testing Aplikasi Informasi Desa Wisata Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)

Wahyutama Fitri Hidayat¹, Ahmad Setiadi², Yesni Malau³, Rachmat Adi Purnama⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jakarta, Indonesia

e-mail: ¹wahyutama.wfh@bsi.ac.id*, ²ahmad.ams@bsi.ac.id, ³yesni.ymu@bsi.ac.id, ⁴rachmat.rap@bsi.ac.id

Artikel Info : Diterima : 15-05-2025 | Direvisi : 30-05-2025 | Disetujui : 15-06-2025

Abstrak - Penelitian ini membahas pengujian usability pada aplikasi Sidewi Mobile guna mengevaluasi tingkat keterpakaian dan kepuasan pengguna. Metode yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS) dan Cognitive Walkthrough untuk mengidentifikasi masalah serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat keberhasilan penyelesaian tugas sebesar 89,2% dan efisiensi penggunaan dengan rata-rata waktu penyelesaian sebesar 0,01 goals/seconds. Nilai SUS yang diperoleh sebesar 52,1, menunjukkan bahwa aplikasi masih berada dalam kategori marginal low dan belum sepenuhnya dapat diterima oleh pengguna. Oleh karena itu, rekomendasi perbaikan mencakup peningkatan antarmuka pengguna serta penambahan fitur pencarian untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi desa wisata.

Kata Kunci : usability testing, cognitive walkthrough, system usability scale, pengalaman pengguna, aplikasi desa wisata

Abstracts - This study examines the usability testing of the Sidewi Mobile application to evaluate user satisfaction and system usability. The methods employed include the System Usability Scale (SUS) and Cognitive Walkthrough to identify usability issues and provide recommendations for improvement based on user experience. The test results indicate that the application achieved a task completion success rate of 89.2% and usage efficiency with an average completion time of 0.01 goals/seconds. The SUS score obtained was 52.1, which falls under the marginal low category, indicating that the application has not yet been fully accepted by users. Consequently, the recommended improvements involve enhancing the user interface and adding a search feature to improve user experience in accessing tourist village information.

Keywords : usability testing, cognitive walkthrough, system usability scale, user experience, tourist village application

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian suatu daerah. Penggunaan teknologi dalam bentuk website desa wisata telah menjadi tren dalam mempromosikan destinasi wisata secara digital. Website merupakan salah satu diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dengan menyediakan informasi yang mudah diakses dan menarik. Namun, efektivitas website tersebut sangat bergantung pada aspek usability atau keterpakaian, yang mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Anggoro et al., 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa usability testing memiliki peran penting dalam evaluasi dan pengembangan website desa wisata. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2024), analisis usability pada website desa wisata menunjukkan bahwa pengalaman pengguna sangat dipengaruhi oleh desain antarmuka yang informatif dan interaktif. Studi lain oleh (Sianturi et al., 2021) juga menegaskan bahwa faktor usability berhubungan langsung dengan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website desa wisata.

Beberapa metode usability testing telah diterapkan dalam berbagai penelitian terkait website desa wisata. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Niqotaini et al., 2024) menunjukkan bahwa metode System Usability Scale (SUS) dapat memberikan hasil kuantitatif yang dapat digunakan sebagai indikator dalam menilai efektivitas

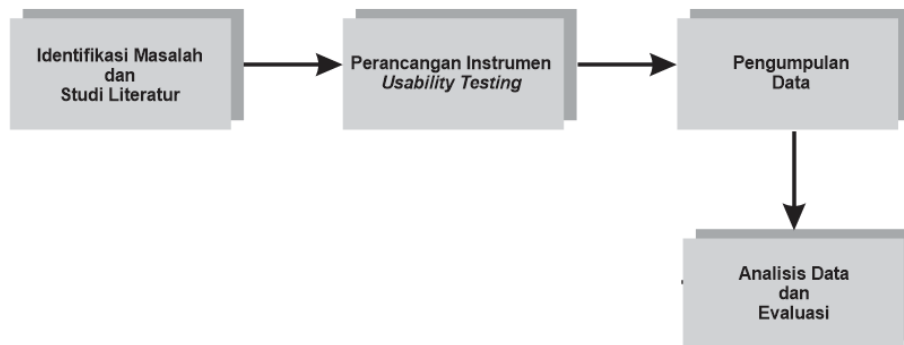


website. Selain itu, penelitian dari (Muhammad & Suhartana, 2022) menemukan bahwa kombinasi antara SUS dan wawancara kualitatif dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna. Dalam konteks pengembangan website desa wisata, faktor usability menjadi krusial karena mayoritas pengguna berasal dari berbagai latar belakang dengan tingkat literasi digital yang beragam (Adiona et al., 2021). Sebuah penelitian oleh (Atun Yulianto, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan usability testing dapat meningkatkan tingkat konversi pengguna dari sekadar pengunjung menjadi wisatawan yang tertarik untuk berkunjung secara langsung. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Ningtyas & Abidin, 2023), yang mengidentifikasi bahwa perbaikan pada aspek navigasi dan desain antarmuka dapat meningkatkan kepuasan pengguna hingga 35%.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2024) tentang evaluasi usability pada website desa wisata berbasis sistem informasi geografis menunjukkan bahwa peningkatan kualitas antarmuka dan kemudahan akses informasi dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi desa wisata. Hal ini diperkuat oleh studi dari (Alfian & Jumeilah, 2024) yang menyatakan bahwa usability adalah faktor utama dalam keberhasilan sistem berbasis web, terutama dalam konteks promosi wisata berbasis komunitas. Dalam penelitian ini, akan diterapkan metode usability testing untuk menguji website desa wisata guna mengidentifikasi kendala yang dialami oleh pengguna serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan. Dengan adanya evaluasi yang berbasis data, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas layanan digital pada sektor pariwisata lokal serta menjadi acuan bagi pengembangan website serupa di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang dirancang untuk mengevaluasi usability dari website desa wisata menggunakan metode usability testing. Berikut adalah tahapan penelitian:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Sumber : Penulis (2025)

1. Identifikasi Masalah dan Studi Literatur

Tahapan ini mengumpulkan referensi dari jurnal dan penelitian terdahulu mengenai usability testing dan website desa wisata. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah umum yang dihadapi pengguna dalam mengakses website desa wisata.

2. Perancangan Instrumen *Usability Testing*

Tahapan kedua Menentukan metode *usability testing* yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Membuat skenario pengujian yang sesuai dengan aktivitas pengguna saat mengakses website desa wisata.

3. Pengumpulan Data

Melakukan usability testing dengan partisipan yang mewakili target pengguna (wisatawan dan masyarakat lokal). Merekam data kualitatif dan kuantitatif, seperti waktu penyelesaian tugas, tingkat kesalahan, dan feedback dari pengguna.

4. Analisis Data dan Evaluasi

Menganalisis hasil usability testing menggunakan teknik statistik deskriptif atau inferensial. Mengidentifikasi masalah usability yang muncul berdasarkan hasil observasi dan feedback pengguna. Memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dijelaskan hasil penelitian dan pada saat yang sama diberikan pembahasan yang komprehensif. Hasil dapat disajikan dalam angka, grafik, tabel, dan lain-lain yang membuat pembaca memahami dengan mudah. Pada bagian ini ditekankan nilai baru dari penelitian yang memuat inovasi, serta implikasinya. Pembahasan dapat dibuat dalam beberapa sub-bab.

1. Identifikasi Masalah dan Studi Literatur

Tahapan awal penelitian dilakukan identifikasi permasalahan menggunakan metode observasi dan studi literatur. Berdasarkan pendahuluan secara garis besar dalam penggunaan website desa wisata perlunya dilakukan pengujian berdasarkan sudut pengguna. Sedangkan metode yang tepat untuk melakukan pengukuran digunakan metode usability testing. Pentingnya penguasaan materi yang berkaitan dengan tema yang dibahas sangat dibutuhkan sebagai referensi baik dalam bentuk jurnal penelitian lain, buku materi ataupun artikel – artikel yang ada di internet. *Usability testing* merupakan salah satu metode penelitian *user experience* yang memiliki tujuan untuk identifikasi masalah dalam desain produk atau layanan, menemukan peluang untuk peningkatan produk, dan mempelajari perilaku dan preferensi target pengguna (Pratama et al., 2024). Sedangkan *System Usability Scale (SUS)* adalah instrumen yang digunakan sebagai pengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem (Bancin & Robbani, 2024).

2. Perancangan Instrumen *Usability Testing*

Metode *SUS* memiliki metode kuesioner untuk diisi berdasar penilaian pengguna. Pengisian dilakukan berdasarkan skenario tugas yang dijalankan oleh pengguna, pengguna akan diminta melakukan praktik penggunaan secara langsung tentang apa yang dirasakan dalam penggunaan aplikasi sidewi mobile, dari praktik ini kemudian pengguna akan diminta mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman seara langsung tabel skenario tugas dituliskan pada Tabel.1.

Tabel 1. Skenario Tugas

No	Kode Skenario Tugas	Perintah Tugas
1	ST1	Buka dan gunakan aplikasi Sidewi Mobile sampai dengan aplikasi menampilkan <i>splash screen</i> kemudian akan muncul tampilan utama.
2	ST2	Temukan menu yang dapat digunakan untuk mencari informasi desa wisata.
3	ST3	Temukan informasi mengenai kegiatan desa wisata
4	ST4	Temukan katalog desa wisata
5	ST5	Temukan fitur penerjemah
6	ST6	Temukan informasi mengenai informasi tiket masuk dan status desa wisata
7	ST7	Temukan fitur penunjuk lokasi
8	ST8	Tuliskan ulasan dan berikan rating pada salah satu desa wisata
9	ST9	Temukan informasi kontak pengelola desa wisata
10	ST10	Keluar dan tutup aplikasi

Sumber : Penulis (2025)

Keterangan :

ST : Skenario Tugas

Berdasarkan Tabel 1 dijelaskan bahwa terdiri dari 10 (sepuluh) skenario tugas yang nantinya akan dilakukan oleh responden. Skenario tugas dirancang untuk dilakukan sebagai acuan interaksi *usability*. Selain dibuat instrumen skenario tugas dibuat juga daftar pertanyaan kuesioner dengan menggunakan skala likert dengan 5 (lima) skala. Daftar instrumen kuesioner dijelaskan menggunakan Tabel.2.

Tabel 2. Instrumen Kuesioner

No	Instrumen	Skala
1	Saya ingin memanfaatkan Sidewi Mobile untuk mencari informasi desa wisata.	1 sampai dengan 5
2	Menurut saya aplikasi Sidewi Mobile terlalu membingungkan	1 sampai dengan 5
3	Aplikasi Sidewi Mobile mudah digunakan bagi saya.	1 sampai dengan 5
4	Saya perlu adanya bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi Sidewi Mobile.	1 sampai dengan 5
5	Menurut saya fitur aplikasi Sidewi Mobile sudah lengkap	1 sampai dengan 5
6	Banyak fitur yang tidak sesuai pada aplikasi Sidewi Mobile	1 sampai dengan 5
7	Aplikasi Sidewi Mobile akan mudah dipelajari	1 sampai dengan 5
8	Saya kesulitan menggunakan aplikasi Sidewi Mobile untuk keperluan mencari informasi desa wisata	1 sampai dengan 5
9	Saya merasa aman dengan menggunakan aplikasi Sidewi Mobile	1 sampai dengan 5
10	Saya harus belajar sebelum menggunakan aplikasi Sidewi Mobile	1 sampai dengan 5

Sumber : Penulis (2025)

3. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data terkait usability berdasarkan skenario tugas dan instrumen kuesioner yang berkaitan dengan aplikasi Sidewi Mobile. Pengumpulan data diambil berdasarkan 7 responden pengguna aplikasi Sidewi Mobile. Tahap pemilihan responden berdasarkan kriteria melakukan penilaian terhadap aplikasi Sidewi Mobile. Tahap rekapitulasi hasil pengujian dilakukan dengan melakukan pencatatan hasil praktek langsung dihitung berdasarkan berhasil ataupun tidaknya serta waktu yang dibutuhkan untuk melakukan skenario tugas serta pengisian instrumen kuisisioner oleh responden yang telah ditetapkan dengan menggunakan instrumen *SUS*. Penentuan *SUS Skor Percentile Rank* menggunakan kriteria berikut (Welda et al., 2020) 1) Grade A: dengan skor lebih besar atau sama dengan 80,3 2) Grade B: dengan skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil dari 80,3 3) Grade C: dengan skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil dari 74, 4) Grade D: dengan skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil dari 68, 5) Grade F: dengan skor lebih kecil dari 51. Rekap hasil praktek dijelaskan menggunakan Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Praktek

Pengujian	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7							
ST1	S	-	S	√	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√
	SP	√	SP	-	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
ST2	Sec	53	Sec	52	Sec	64	Sec	46	Sec	43	Sec	51	Sec	49
	S	-	S	√	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√
	SP	√	SP	-	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
ST3	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	97	Sec	90	Sec	108	Sec	95	Sec	89	Sec	97	Sec	87
	S	-	S	√	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√
ST4	SP	√	SP	-	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	71	Sec	53	Sec	73	Sec	61	Sec	54	Sec	46	Sec	52
ST5	S	-	S	√	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√
	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
ST6	Sec	107	Sec	97	Sec	106	Sec	92	Sec	96	Sec	88	Sec	78
	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√
	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
ST6	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	107	Sec	89	Sec	102	Sec	109	Sec	97	Sec	89	Sec	93
	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√

	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	76	Sec	67	Sec	83	Sec	89	Sec	73	Sec	69
	S	√	S	√	S	-	S	√	S	√	S	√
ST7	SP	-	SP	-	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	137	Sec	126	Sec	138	Sec	132	Sec	152	Sec	114
	S	-	S	√	S	-	S	-	S	√	S	√
ST8	SP	√	SP	-	SP	√	SP	√	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	173	Sec	152	Sec	176	Sec	153	Sec	141	Sec	139
	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√
ST9	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	102	Sec	97	Sec	87	Sec	91	Sec	93	Sec	85
	S	-	S	√	S	√	S	√	S	√	S	√
ST10	SP	√	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-	SP	-
	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-	F	-
	Sec	55	Sec	37	Sec	59	Sec	38	Sec	42	Sec	39
												45

Sumber : Penulis (2025)

Keterangan :

- ST : Skenario Tugas
- R : Responden
- S : Sukses
- SP : Sukses Parsial
- F : Gagal
- Sec : Waktu (Detik)

Tahap berikutnya pengumpulan data menggunakan instrumen SUS. Indikator yang digunakan untuk mengumpulkan data digunakan pertanyaan Tabel.2.

Tabel 4. Nilai Kuesioner

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	3	4	2	3	2	3	2	3	3	2
R2	4	1	4	2	5	0	4	2	4	0
R3	3	3	2	3	3	2	2	3	5	2
R4	5	1	3	2	3	2	2	4	4	0
R5	5	0	4	2	4	1	3	1	4	0
R6	4	1	5	1	5	0	5	0	5	0
R7	5	0	4	0	4	3	3	0	5	0

Sumber : Penulis (2025)

Keterangan :

- Q : Pertanyaan
- R : Responden

Tabel 4 nilai total instrumen diperoleh berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden. Langkah berikutnya yaitu mentransformasikan nilai instrumen menjadi nilai *SUS* dengan ketentuan

4. Analisis Data dan Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan pengolahan data yang didapatkan saat pengujian usability testing dengan pengguna aplikasi Sidewi Mobile yang telah dilakukan serta hasil kuesioner *SUS* yang telah diisi oleh pengguna aplikasi Sidewi Mobile seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Analisis data dan Evaluasi dilakukan pengujian menggunakan metode *usability testing* terhadap pengguna aplikasi sebagai responden. Selain itu juga digunakan

pengisian kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada pengguna aplikasi Sidewi Mobile. Data kuantitatif yang didapatkan dari *Usability Testing* akan dilakukan perhitungan terhadap 3 aspek usability, yaitu *learnability*, *efficiency*, dan *errors*. Aspek *learnability* dapat diukur berdasarkan kesuksesan responden yang diuji (*success rate*). Aspek *efficiency* diperoleh dari berapa lama waktu yang dibutuhkan pengguna untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan (*time based efficiency*). Aspek *errors* diperoleh melalui pengukuran banyaknya kesalahan yang dilakukan pengguna saat pengujian berlangsung (*defective rate*).

Perhitungan ini digunakan untuk mengukur aspek *learnability*. Success rate adalah presentase tugas (*task*) yang diselesaikan pengguna sampai akhir. Berikut adalah Persamaan 2 success rate.

$$Success Rate = \frac{(Success Task + (Partial Success Task \times 0.5))}{Total Task} \times 100\% \quad (2)$$

Hasil perhitungan berdasarkan Tabel.3 berdasarkan Persamaan 2 dapat didapatkan hasil nilai perhitungan sebagai berikut:

$$Success Rate = \frac{(55 + (15 \times 0.5))}{70} \times 100\% = 89,2\%$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Success Rate*, tingkat keberhasilan penyelesaian skenario tugas adalah 98% yang menunjukkan bahwa semua responden dapat menyelesaikan skenario tugas yang diberikan dengan baik. Success rate digunakan untuk mengetahui presentase tugas (*task*) yang berhasil dilakukan oleh pengguna [10]. Didapatkan hasil total tingkat success rate aplikasi Sidewi Mobile pada evaluasi tahap 1 sebesar 89,2%.

Perhitungan ini digunakan untuk mengukur tingkat lamanya waktu yang digunakan pengguna menggunakan aplikasi saat menyelesaikan tugas untuk mengetahui aspek *efficiency*. Berikut adalah persamaan *time based efficiency*.

$$Time based efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{t_{ij}}{N}}{NR} \quad (3)$$

Hasil perhitungan berdasarkan Tabel.3 berdasarkan Persamaan 2 dapat didapatkan hasil nilai perhitungan sebagai berikut:

$$Time based efficiency = \frac{\frac{1}{53} + \frac{1}{52} + \frac{1}{64} + \frac{1}{46} + \dots + \frac{1}{45}}{7 \times 10} = 0,01 \text{ goals/seconds}$$

Hasil perhitungan *time based efficiency* yang telah dilakukan maka mendapatkan hasil evaluasi efisiensi dari 7 responden dan 10 skenario tugas adalah sebesar 0,01 *goals/seconds*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap responden dapat menyelesaikan tugas sebanyak 1% dan untuk menuntaskan tugas rata-rata waktu yang diperlukan selama 100 detik.

skor perhitungan digunakan persamaan 1.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

- \bar{x} : nilai rata-rata
- $\sum x$: nilai *SUS*
- n : jumlah responden

Terdapat beberapa perhitungan dalam melakukan penentuan nilai akhir hasil kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, yaitu:

- a. Pertanyaan ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor akhir didapat dari skor pernyataan yang didapat dari responden dikurangi 1. (X -1)
- b. Pernyataan genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pernyataan yang

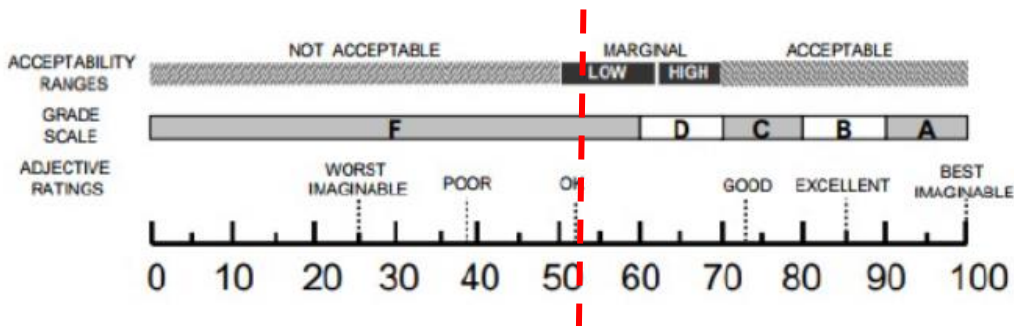
- didapat dari responden. (5-X)
- c. Didapatkan nilai akhir dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan kemudian dikali 2,5.
- d. Terakhir, hasil akhir SUS didapatkan dari penjumlahan nilai akhir dari keseluruhan pengguna untuk mendapatkan nilai rata-rata.

Tabel . Nilai Instrumen

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai SUS
R1	2	4	1	3	1	3	1	3	2	2	22	55
R2	3	1	3	2	4	0	3	2	3	0	21	52.5
R3	2	3	1	3	2	2	1	3	4	2	23	57.5
R4	4	1	2	2	2	2	1	4	3	0	21	52.5
R5	4	0	3	2	3	1	2	1	3	0	19	47.5
R6	3	1	4	1	4	0	4	0	4	0	21	52.5
R7	4	0	3	0	3	3	2	0	4	0	19	47.5
Total											365	
Rata-rata											52.1	

Sumber : Penulis (2025)

Hasil perhitungan SUS Tabel 4 nilai total instrumen diperoleh berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden. dihasilkan nilai rata-rata sebesar 52.1.



Berdasarkan nilai rata-rata SUS sebesar 52,1 sehingga masuk ke dalam acceptability ranges Low, sedangkan grade scale dalam kategori F dengan adjective ratings OK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan *system usability scale (SUS)* diperoleh tingkat *learnability* sebesar 89,2%. Secara umum responden dapat menyelesaikan seluruh skenario tugas yang diberikan namun terdapat 10,8% menyelesaikan dengan waktu yang cukup lama atau disebut dengan sukses parsial. *effectiveness* sebesar 100% hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya responden yang melakukan kesalahan namun masih terdapat responden yang menyelesaikan dengan waktu yang lama, *efficiency* sebesar 0,01 detik, dan aspek *satisfaction* dengan nilai SUS 52,1 dan acceptability ranges berada di kategori *marginal low*. Hal tersebut menunjukkan aplikasi Sidewi Mobile belum dapat diterima sepenuhnya sehingga perlu adanya perbaikan agar dapat lebih maksimal dalam penggunaannya. Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengujian diberikan rekomendasi perbaikan berupa perbaikan *user interface* dan perbaikan system. Perbaikan antarmuka diantaranya penyajian informais penting di halaman utama Perbaikan system yaitu menambahkan fitur pencarian yang dapat mempermudah pengguna mencari informasi dengan cepat.

REFERENSI

- Adiona, T., Witarsyah, D., & Hardiyanti, M. (2021). Perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) Aplikasi dan Website Desa Alam Endah Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Informatics*.
- Alfian, D., & Jumeilah, F. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Webiste Agrowisata Tekno44. 4(1), 1–9.
- Anggoro, E. D. W., Prasetyo, N. A., & Alike, S. D. (2022). Analisis Usability Testing Website Desa Wisata

- Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode Use Questionnaire. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 221–230. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v2i1.301>
- Atun Yulianto. (2024). Evaluasi Usability Pengembangan Website Desa Wisata Bejiharjo Gunung Kidul Yogyakarta. *Journal of Tourism and Economic*, 2(2), 97–107. <https://doi.org/10.36594/jtec/ccasya33>
- Bancin, Y. O., & Robbani. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Weverse. *Informasi Dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 12(1), 109–114. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- Hidayat, W. F., Malau, Y., Purnama, R. A., & Setiadi, A. (2024). Penerapan Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Informasi Desa Wisata Kabupaten Bantul. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.31294/coscience.v4i2.3459>
- Muhammad, A. H., & Suhartana, I. K. G. (2022). Analisis Usability Testing pada Website Desa Petandakan. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung*, 136–143. <http://petandakan-buleleng.desa.id/>
- Ningtyas, P. A., & Abidin, M. R. (2023). Re-Design User Interface Website Jatim Travel Monitor Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Barik*, 5(2), 131–144.
- Niqotaini, Z., Astriratma, R., Nurramdhani, H., Andhika, I., Indarso, O., Komputer, F. I., Informasi, J. S., Pembangunan, U., & Veteran, N. (2024). *EVALUASI USABILITY PADA SIRIP DESA (SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DESA) MENGGUNAKAN METODE USABILITY*. 8(2), 136–142.
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Satrio, S. M. (2024). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi Iot Urban Farming Hips. *Power Elektronik: Jurnal Orang Elektro*, 12(3), 174–179. <https://doi.org/10.30591/polektro.v12i3.6039>
- Sianturi, R. A., Turnip, J. T., Fabriyanti, E. F., & Lubis, D. (2021). Perancangan Pengujian Usability Pada Website Desa Wisata Di Kawasan Danau Toba. *Journal of Applied Technology and Informatics Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.54074/jati.v1i1.4>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>