

PEMBUATAN DAN EVALUASI KEMUDAHAN TURIS DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI BARONDA AMBON TRAVEL GUIDE

Giovanno Pattiasina, Beatriz Tanazale & Lady Joanne Tjahyana

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

E-mail : giovanno.regrasio@gmail.com, beatriz9293@gmail.com, joanne@petra.ac.id

ABSTRAK

Pulau Ambon adalah salah satu pulau di Indonesia yang terkenal dengan pantai dan pemandangan yang indah. Salah satu dari banyak cara untuk memperkenalkan pariwisata Indonesia kepada turis domestik maupun internasional adalah dengan menyediakan informasi yang cukup sebagai panduan tentang pariwisata di Indonesia. Menurut *International Data Corporation*, Android adalah sistem operasi yang paling populer di dunia. Selain itu, *smartphone* berbasis Android telah mengambil alih 78,6% dari permintaan pasar *smartphone* dunia pada tahun 2013. Namun demikian, hingga saat penelitian ini dilakukan hanya terdapat satu aplikasi Android pada PlayStore yang terkait dengan pariwisata Ambon. Oleh karena itu diperlukannya aplikasi pariwisata pulau Ambon terutama yang berbasis sistem operasi Android. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana menciptakan aplikasi pariwisata pulau Ambon dan bagaimana mengevaluasi aplikasi tersebut sehingga memiliki tingkat *usability* yang baik sehingga mudah digunakan oleh turis baik domestik maupun internasional. Pembuatan aplikasi ini terdiri dari tiga langkah, yaitu *definition*, *design* dan *production*. Setelah proses pembuatan, evaluasi dilakukan menggunakan prinsip *heuristic evaluation* sebagai metode untuk meningkatkan *usability* dari aplikasi tersebut. *Prototype* aplikasi tersebut diunggah pada server uji coba untuk kemudian dievaluasi oleh 42 turis yang terdiri dari turis domestik dan internasional. Uji coba tersebut berbentuk *online survey* yang meminta para responden untuk mencoba aplikasi pada *smartphone* mereka dan melakukan evaluasi berdasarkan poin – poin pada survey tersebut. Hasil evaluasi ini digunakan untuk meningkatkan *usability* dari aplikasi. Peningkatan *usability* aplikasi telah dilakukan dan saat ini aplikasi telah dipublikasi pada PlayStore dengan nama "*Baronda Ambon Travel Guide*". Aplikasi tersebut tersedia untuk *smartphone* dan *tablet*.

Kata kunci: Pulau Ambon, pariwisata, aplikasi, *multimedia*, *smartphone*, *tablet*, *Android*

ABSTRACT

Ambon Island is one of the islands in Indonesia that famous for its beautiful beaches and sceneries. One of many ways to introduce Indonesian tourism to both domestic and international tourists is to provide sufficient information and guidance about tourism spot in Indonesia. According to *International Data Corporation*, Android is the most popular operating system in the world. Moreover, Android based smartphones took over 78,6% of smartphone market demands in 2013. Unfortunately, until this research was conducted, there is only one Android application that related with Ambon Tourism at PlayStore. Therefore, it is necessary to create travel guide application about Ambon Island, especially the one that based on Android operating system. The formulation of the problem is how to develop and evaluate the application so it could be usable enough to use by domestic and international tourists. The development of this application consists of three steps, which are *definition*, *design* and *production*. After the development, *heuristic usability evaluation method* was conducted to improve the usability of the application. The prototype of the application was uploaded to the testing server, and was evaluated by 42 tourists that consist of both domestic and international tourists. The testing was conducted as an *online survey* that required respondents to use and evaluate the application on their mobile device. The result of this evaluation was used to improve the application usability. The usability improvement had been made and the application is now already published in the PlayStore under the name "*Baronda Ambon Travel Guide*". The application is available for both *smartphone* and *tablet*.

Keywords: Ambon Island, tourism, mobile application, *multimedia*, *smartphone*, *tablet*, *android*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah total mencapai 13.466 pulau yang tersebar di seluruh Nusantara. Kekayaan alam yang ada di Indonesia, selama berabad-abad telah berhasil menarik berbagai bangsa untuk datang dan meraup keuntungan dari hasil bumi yang ada disini. (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2013). Potensi pariwisata ini adalah salah satu aspek penting yang perlu diberdayakan untuk perkembangan Indonesia.

Pariwisata di Indonesia yang paling terkenal di dunia Internasional adalah Bali. Pulau dewata merupakan andalan Indonesia di dunia pariwisata Internasional. Hal ini patut disayangkan sebab Indonesia memiliki pulau-pulau kecil lainnya yang memiliki potensi yang sama. Ambon adalah salah satunya.

Ambon adalah pulau di Indonesia bagian timur yang seperti pulau-pulau lainnya, memiliki daya tarik pariwisata tersendiri. Daya tarik tersebut antara lain wisata pemandian air panas, wisata pantai dengan pasir putih, wisata hewan endemik dan wisata City of Music. Ambon secara khusus merupakan salah satu pulau yang cukup tertinggal pengembangannya dalam berbagai aspek pasca konflik sosial di Maluku sejak tahun 1999.

Pengembangan pariwisata di Indonesia saat ini tidak terlepas dari bagaimana masyarakat Indonesia mengkomunikasikan kepada dunia, objek wisata apa saja yang Indonesia miliki. McLuhan, Gordon, Nevitt & Innis (2005) menyampaikan bahwa *the medium is the message*. Hal ini menunjukkan bahwa medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan mempengaruhi bagaimana sebuah pesan ditangkap.

Dewasa ini, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi bukan hanya komunikasi massa seperti Televisi ataupun Radio tetapi juga melalui Internet. Internet membuka peluang untuk sebuah komunikasi menjadi lebih fleksibel dan tepat sasaran. Salah satu bentuk penggunaan Internet yang saat ini

tengah berkembang adalah munculnya ponsel pintar atau *smartphone* yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dari internet. Telah banyak pula bermunculan sistem operasi *smartphone* seperti Android, iOS, BlackBerry, dan Windows. Menurut *International Data Corporation (IDC)* hingga akhir tahun 2013, *smartphone* dengan sistem operasi Android telah menguasai 78,6% dari permintaan pasar di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa sistem operasi Android paling populer digunakan. (Devita, 2014)

PlayStore adalah situs pengunduhan aplikasi resmi berbasis Android milik Google, dan hingga sebelum terdapat aplikasi Baronda Ambon Travel Guide, jika dilakukan pencarian aplikasi Android pada PlayStore, dengan kata kunci “Ambon”, hanya terdapat 2 hasil pencarian untuk aplikasi tentang Ambon, serta hanya 1 yang berhubungan dengan pariwisata kota Ambon. Untuk tempat pariwisata lain di Indonesia seperti pulau Bali, telah terdapat lebih dari 250 aplikasi Android di PlayStore tentang pariwisata di pulau Bali. (<http://play.google.com/store>)

Melihat kebutuhan terhadap informasi pariwisata Ambon serta perkembangan Internet dan smartpone, maka penulis merancang sebuah aplikasi Android yang diberi nama Baronda Ambon Travel Guide. Aplikasi Baronda Ambon ini akan dioptimasi untuk diakses melalui *smartphone* baik dari segi optimasi desain dan informasi yang disajikan sehingga diharapkan dapat diakses dengan mudah dari *smartphone* berbasis Android.

Baronda Ambon yang dalam bahasa setempat berarti jalan-jalan di Ambon merupakan aplikasi yang dibuat untuk menunjukan lokasi-lokasi menarik di pulau Ambon dalam beberapa kategori seperti tempat oleh-oleh, wisata kuliner, wisata sejarah dan juga penginapan selama berada di Ambon.

Aplikasi Baronda Ambon Travel Guide ini juga akan dievaluasi dengan metode *Heurisitic Evaluation* agar dapat menjadi aplikasi yang *usable* atau mudah dipelajari digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan berakibat pada

tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. (Whitten et al., 2008). Penelitian mengenai *usability* dalam dunia komunikasi terutama *computer mediated communication* telah banyak dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh Whitten et al. (2008) yang telah mengevaluasi *usability* dari sebuah website *breast cancer* untuk mengetahui apakah website tersebut telah cukup *usable* dan dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Diharapkan hasil evaluasi *heuristic usability* ini akan dapat digunakan untuk memperbaiki aplikasi sehingga akan meningkatkan *usability* dari aplikasi Baronda Ambon tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan menggunakan computer digital. Thurlow, Lengel, Tomic (2004) menyatakan bahwa komunikasi ini sudah ada sejak awal tahun 1960an ketika *prototype* email pertama kali diciptakan. Selain itu menurut December (as cited in Thurlow, Lengel, Tomic, 2004) CMC adalah proses komunikasi manusia via computer, melibatkan orang-orang, terjadi dalam konteks tertentu dan merupakan proses pembentukan media untuk berbagai tujuan.

MULTIMEDIA DEVELOPMENT

Menurut Savage dan Vogel (2013), proses perancangan multimedia terdiri dari beberapa tahapan:

1. Definition

Pada tahapan pengembangan aplikasi multimedia ini, tim *developer* akan menentukan tujuan dari aplikasi yang akan dirancang. Dalam hal ini juga perlu ditentukan target audience yang menjadi sasaran dari produk multimedia tersebut. Adapun tahapan ini dapat dilengkapi dengan *preliminary proposal*, *storyboard*, dan *functional specification*.

2. Design

Pada tahap desain ini akan dilakukan pembuatan prototype untuk menggambarkan atau memberikan model pendahuluan akan produk multimedia yang akan dibuat. Dalam tahap ini juga akan dilakukan proses media creation dan pembuatan interface design.

3. Production

Pada tahap produksi ini, semua elemen multimedia yang telah disiapkan akan disatukan menjadi suatu produk atau aplikasi multimedia. Seluruh anggota tim yang terlibat baik designer maupun programmer akan bekerjasama untuk melakukan proses produksi.

HEURISTIC USABILITY

Baehr (2007) menyatakan bahwa semua website harus dievaluasi agar lebih mudah dibaca (*readable*), mudah digunakan (*usable*), dan mudah untuk diakses (*accessible*) untuk para pengguna. Nielsen (2000) juga menyatakan bahwa semua website harus dievaluasi berdasarkan *usability*, sehingga akan berakibat pada meningkatnya *users satisfaction*, *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *errors prevention* (Nielsen, 1993).

Heuristic Usability atau yang juga dikenal sebagai *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk *software* komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik. Meskipun dianggap sebagai metode informal dalam mengkaji kegunaan sebuah *software* atau aplikasi, pendekatan yang diciptakan Nielsen di tahun 1990, adalah cara mengevaluasi yang cukup terpercaya dalam dunia New Media saat ini.

Menurut Nielsen (1994), *heuristic evaluation* terdiri dari 10 prinsip yang dipakai dalam proses pengujian *usability* yaitu:

1. *Visibility of system status*
2. *Match between system and the real world*
3. *User control and freedom*
4. *Consistency and standards*
5. *Error prevention*
6. *Recognition rather than recall*

7. *Flexibility and efficiency of use*
8. *Aesthetic and minimalist design*
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*
10. *Help and documentation*

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana penulis melakukan tahap awal yaitu dengan membuat rancangan aplikasi melalui pengembangan multimedia dan dilanjutkan tahap "*heuristic evaluation*" melalui penelitian untuk melakukan evaluasi kemudahan pengguna dalam mengakses aplikasi. Aplikasi ini merupakan media komunikasi antara pembuat aplikasi dan pengguna sekaligus menjadi pesan itu sendiri seperti yang dikemukakan McLuhan. Selain itu aplikasi Baronda Ambon merupakan salah satu bentuk dari *Computer Mediated Communication*.

MULTIMEDIA DEVELOPMENT

1. Definition

Pada tahap ini, tim perancang aplikasi menetapkan tujuan dan target pengguna dari aplikasi Baronda Ambon. Tujuan utama adalah untuk membuat aplikasi pariwisata yang mudah diakses dan digunakan oleh pengguna melalui *smartphone*, yang dalam hal ini para turis baik yang sedang merencanakan maupun yang sedang berkunjung ke Ambon. Sasaran pengguna juga meliputi turis domestik maupun turis internasional.

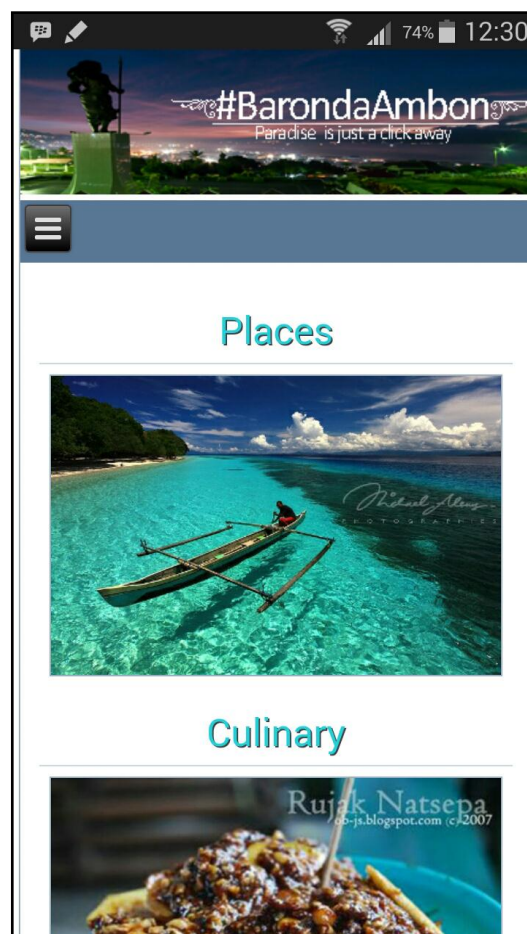
2. Design

Pada tahap ini, dilakukan proses desain *prototype* awal berupa *interface* dari aplikasi. Hal ini juga meliputi perancangan menu dan fitur yang ada. Seiring dengan itu juga dilakukan pengumpulan data dan informasi yang akan dipakai untuk aplikasi, yakni berupa data tempat oleh-oleh, wisata kuliner, wisata sejarah dan juga penginapan. Demikian juga dengan foto dan lokasi pada peta yang dalam hal ini menggunakan Google Map.

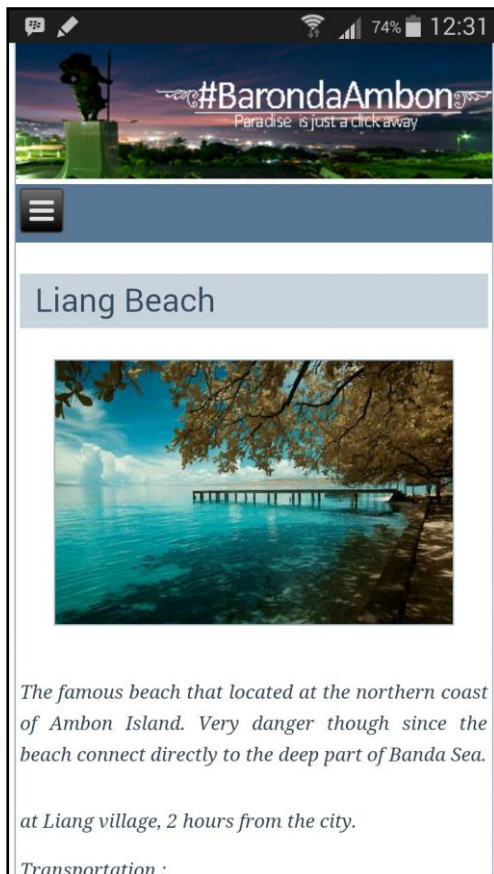
3. Production

Pada tahap ini, aplikasi telah diproduksi dan diaplikasikan dengan desain dan data yang telah dipotimalkan untuk *smartphone* berbasis sistem operasi Android. Aplikasi juga dioptimalkan untuk beberapa ukuran layar baik *smartphone* maupun *tablet*.

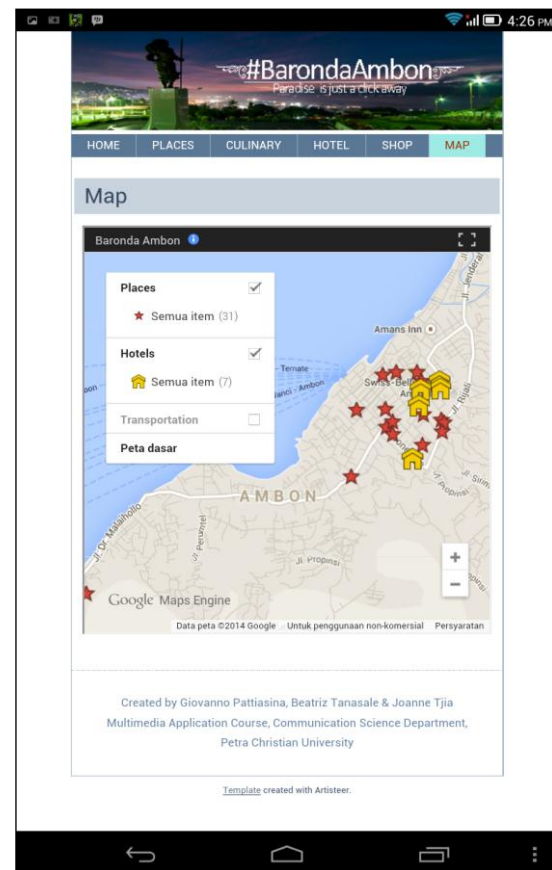
Dapat dilihat pada Gambar 1 – 4, contoh *screen shots* aplikasi yang telah diujicobakan pada *smartphone* 5 inch dan *tablet* 8 inch.



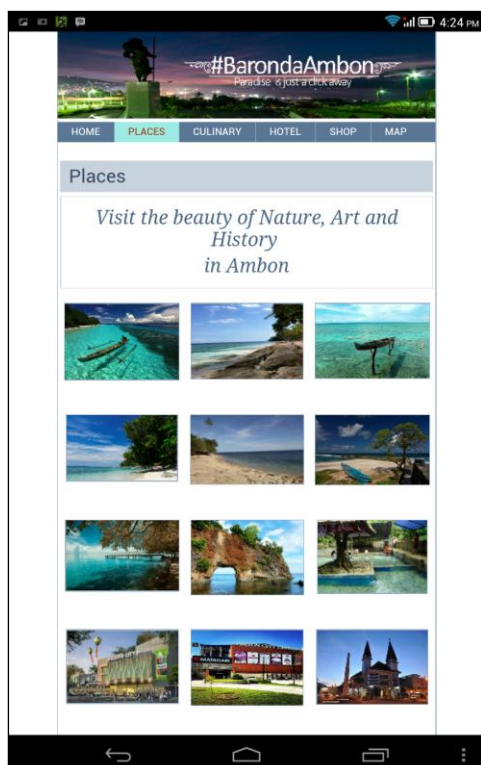
Gambar 1. Halaman home aplikasi pada uji coba *smartphone* 5 inch



Gambar 2. Desain halaman informasi setiap lokasi turis pada uji coba *smartphone 5 inch*



Gambar 4. Halaman menu *map* pada uji coba *tablet 8 inch*



Gambar 3. Halaman menu *places* pada uji coba *tablet 8 inch*

HEURISTIC EVALUATION

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode riset kuantitatif dengan basis *heuristic usability*. Menurut Nielsen (1994), ada beberapa langkah yang harus dilakukan untuk melaksanakan *heuristic evaluation*.

Langkah 1. Mengumpulkan para *evaluator*.

Evaluator adalah mereka yang ahli di bidang *usability* atau mereka yang ahli dan mengenal topik yang akan di evaluasi. Dalam hal ini jumlah *evaluator* yang ideal adalah 3-5 orang, namun peneliti memutuskan untuk memperbanyak jumlah *evaluator* agar mendapat hasil evaluasi yang lebih bervariasi, mengingat target pengguna aplikasi Baronda Ambon juga dapat berasal dari turis manca negara. Syarat yang ditentukan adalah bahwa *evaluators* haruslah terbiasa menggunakan situs – situs pariwisata dan memiliki *smartphone*.

Pada penelitian ini, *evaluator* yang diminta memberikan evaluasi *heuristic* di penelitian awal dan penelitian menggunakan kuisioner berjumlah 42 Orang. Para *evaluator* berada di rentang usia 20 – 34 tahun dan pemilihannya didasarkan pada hobby traveling para responden dan juga para responden mengetahui Ambon secara umum. Para *evaluator* berasal dari berbagai Negara yaitu Indonesia, Belanda, Filipina, Amerika Serikat, Albania dan Jerman dengan presentasi *evaluator* Indonesia terbanyak yaitu 83,3 persen dan Negara lainnya berjumlah 16,7 persen sisanya. Para responden 88 persen menggunakan Android dan sisanya menggunakan iPhone. Para *evaluator* pernah menggunakan situs-situs traveling yang menyajikan informasi general seperti Travellers.web.id, Indonesia.travel/id dan Agoda.co

Langkah 2. Para *evaluator* mencoba aplikasi Baronda Ambon Travel Guide.

Aplikasi di unggah pada server uji coba dan diuji cobakan pada para *evaluator* melalui *smartphone*.

Langkah 3. Para *evaluator* mengidentifikasi permasalahan yang ada pada aplikasi.

Pengguna pada pada riset awal diberikan kebebasan untuk memberikan review dan kritik terkait Baronda Ambon.

Langkah 4. Mengkategorikan permasalahan yang teridentifikasi.

Setiap poin yang disampaikan oleh pengguna kemudian di kelompokkan ke dalam 10 unit *Heuristic* untuk kemudian dimasukkan ke dalam kuisioner.

Langkah 5. Memberikan rating pada permasalahan yang telah dikategorisasi.

Kuisioner kemudian dibagikan lagi kepada pengguna untuk diisi. Tujuan kuisioner untuk melihat sejauh apakah kelemahan-kelemahan yang disebutkan dalam riset awal mempengaruhi performa Baronda Ambon atau tidak. Isi dari kuisioner kemudian direkapitulasi menggunakan metode penghitungan skala Likert untuk melihat performa Baronda Ambon, apakah termasuk dalam predikat Worse, Bad, Neutral, Good, atau Very Good.

Langkah 6 & 7 akan dibahas pada bagian temuan dan analisis.

4. TEMUAN DAN ANALISIS

Setelah dilakukan kategorisasi permasalahan dan tiap evaluator telah memberikan rating bagi setiap kategori permasalahan tersebut, maka dilakukan rekapitulasi data rating yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rating Performa Aplikasi Baronda Ambon

REKAPAN PERFORMA BARONDA AMBON DITINJAU DARI KELEMAHAN YANG DISEBUTKAN DALAM PENELITIAN AWAL						
Heuristic Units	Analyzing Units	W	B	N	G	VG
Visibility of System Status	Minimum Information	0	1	3	28	10
	Less Image	0	2	1	7	32
	Lack of Hospital, Police and Emergency call number	2	21	2	10	7
Match between system and the real world	Information Appear in Natural and Logic Order	2	4	1	7	28
User control and freedom	Lack of 'return' key	8	12	1	10	11
Consistency and standards	Inconsistency Font	6	15		19	2
Error prevention	Google Map's error	4	7	5	15	11
	Image error or not loaded	4	16	1	13	8
	Typo Error		22	2	10	8
Flexibility and efficiency of use	Small image	8	17	1	11	5
Aesthetic and minimalist design	Background is too plain	2	4	10	9	17
	The design is not eye catching	6	6	3	22	5
Help users recognize, diagnose, and recover from errors	(Error message and error recovery)	4	9	5	14	10
Help and documentation	(The user's guide in the application)	1	19	2	11	9

Keterangan: W=worse, B=bad, N=neutral, G=good, VG=Very Good

Untuk menghitung hasil dari tiap panel yang dipilih responden, digunakan rumus $T \times P_n$.

T : Jumlah tiap panel yang dipilih responden

P_n : Skala Likert untuk tiap kolom ($W=1$, $B=2$, $N=3$, $G=4$, 5)

Setelah panel yang dipilih untuk masing – masing unit analisis dijumlah dan dihitung totalnya, maka didapatkan presentase masing – masing unit analisis dengan perhitungan sebagai berikut:

Y = Nilai tertinggi Likert yang adalah 5 dikali dengan jumlah responden

$$Y = 5 \times 42$$

$$Y = 210$$

$$\text{Interval} = 100 / 5 \text{ skala} = 20$$

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

- Angka 0% – 19,99% = Sangat (Worse)
- Angka 20% – 39,99% = Buruk (Bad)
- Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral (Neutral)
- Angka 60% – 79,99% = Baik (Good)
- Angka 80% – 100% = Sangat Baik (Very Good)

Untuk mendapatkan persentase hasil, maka total dari tiap unit analisis dibagi dengan Y , dikali dengan 100 %. Hasil tersebut kemudian diberikan predikat sesuai dengan skala Likert. (Suprianto, 2000)

Berikut adalah rincian presentase hasil tiap unit analisis:

- Visibility of System Status
 - Minimum Information
[$(167/210) \times 100 = 79.52\%$
=> Good]
 - Less Image
[$(195/210) \times 100 = 92.86\%$
=> Very Good]
 - Lack of Hospital, Police and Emergency call number
[$(125/210) \times 100 = 59.52\%$
=> Neutral]
- Match between system and the real world
 - Information Appear in Natural and Logic Order
[$(181/210) \times 100 = 86.19\%$
=> Very Good]

- User control and freedom
 - Lack of 'return' key
[$(130/210) \times 100 = 61.90\%$
=> Good]
- Consistency and standards
 - Inconsistency Font
[$(122/210) \times 100 = 58.09\%$
=> Neutral]
- Error prevention
 - Google Map's error
[$(148/210) \times 100 = 70.47\%$
=> Good]
 - Image error or not loaded
[$(131/210) \times 100 = 62.38\%$
=> Good]
 - Typo Error
[$(130/210) \times 100 = 61.90\%$
=> Good]
- Recognition rather than recall
 - Every objects and options are visible to be choose
[$(149/210) \times 100 = 70.95\%$
=> Good]
- Flexibility and efficiency of use
 - Small image
[$(114/210) \times 100 = 54.28\%$
=> Neutral]
- Aesthetic and minimalist design
 - Background is too plain
[$(131/210) \times 100 = 62.38\%$ = Good]
 - The design is not eye catching
[$(140/210) \times 100 = 66.67\%$
=> Good]
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Error message and error recovery
[$(143/210) \times 100 = 68.09\%$
=> Good]
- Help and documentation
 - The user's guide in the application

$$[(134/210) \times 100 = 63.81\% \\ \Rightarrow \text{Good}]$$

Langkah 6. Mencari solusi terhadap permasalahan berdasarkan rating

Baronda Ambon yang merupakan salah satu bentuk Computer Mediated Communication, memiliki beberapa jika diukur dengan skala Likert menggunakan teori *Heuristic Usability* maka terlihat bahwa performa Baronda Ambon masih dalam tingkatan “Good” (predikat yang paling sering muncul) atau baik dimana pengguna tidak melihat kelemahan-kelemahan aplikasi yang disebutkan dalam penelitian awal, sebagai faktor yang dapat mengganggu pengguna di dalam menggunakan aplikasi Baronda Ambon.

Namun demikian, peneliti akan melakukan perbaikan terhadap aplikasi Baronda Ambon agar dapat lebih meningkatkan *usability* dari aplikasi, seperti:

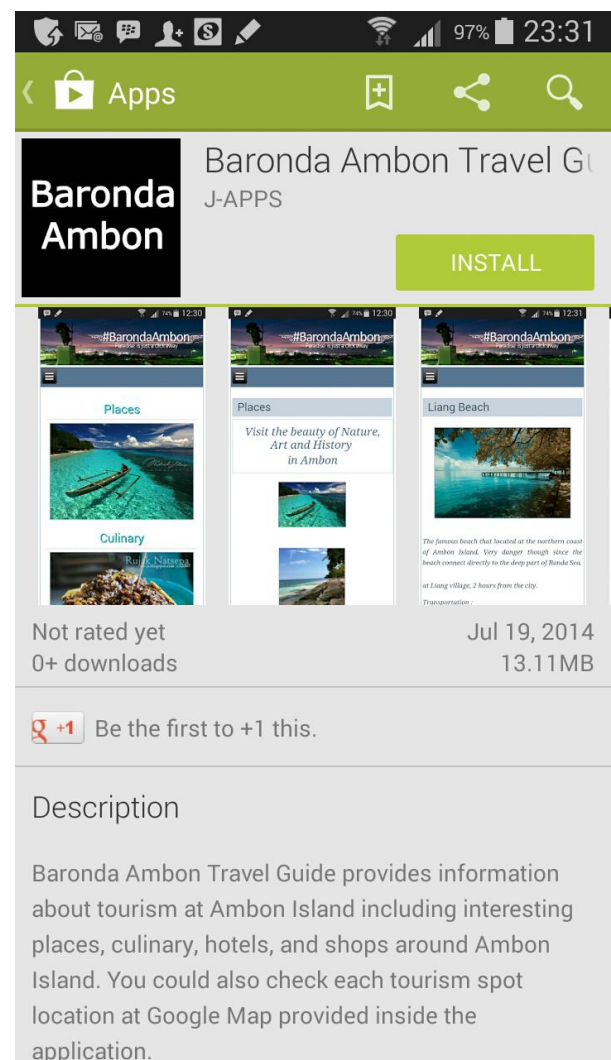
1. Memberikan lebih banyak informasi tentang Baronda Ambon pada aplikasi, serta memberikan foto – foto pendukung yang lebih banyak dan melengkapi aplikasi dengan informasi tentang nomor- nomor penting seperti rumah sakit, polisi dan nomor darurat lainnya.
2. Memberikan tombol “back” untuk kembali pada halaman sebelumnya.
3. Menetapkan jenis *font* yang konsisten pada setiap halaman aplikasi.
4. Memperbaiki error yang muncul seperti error pada Google Map, error pada foto yang tidak muncul, dan typo error pada editorial.
5. Membuat menu yang lebih jelas dan mudah dipelajari
6. Mengurangi ukuran *file* foto agar aplikasi lebih cepat di unduh pada koneksi internet *smartphone*.
7. Memberikan *feedback* jika terjadi error.
8. Memberikan panduan penggunaan aplikasi.

Langkah 7. Melaporkan permasalahan dan solusi

Permasalahan dan solusi yang ada akan dilaporkan kepada pihak yang berkepentingan sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu *programmer* dan *designer* aplikasi untuk di realisasikan dalam meningkatkan *usability* dari aplikasi website Baronda Ambon.

PUBLIKASI APLIKASI PADA PLAYSTORE

Setelah melalui ketiga tahap *multimedia development* dan tahap evaluasi menggunakan unit – unit *heuristic usability*, maka aplikasi Baronda Ambon Travel Guide telah siap diunggah dan di publikasikan pada PlayStore. Dapat dilihat pada Gambar 5, *screen shot* dari aplikasi Baronda Ambon Travel Guide yang telah diunggah pada PlayStore.



Gambar 5. Aplikasi Baronda Ambon Travel Guide pada PlayStore.

5. KESIMPULAN

Baronda Ambon yang telah dievaluasi dengan menggunakan unit - unit *heuristic usability* menunjukkan adanya kekurangan dalam beberapa hal, akan tetapi hasil penelitian terhadap 42 responden menunjukkan bahwa kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh Baronda Ambon tidak mengurangi performa Baronda Ambon yang dikategorikan dalam predikat Good/Baik menurut skala Likert.

6. DAFTAR REFERENSI

- Baehr, C. (2007). *Web Development A VisualSpatial Approach*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Devita, F (2014). *Android Menguasai Hingga 80% Pengiriman Smartphone di Seluruh Dunia*. Retrieved July 20th, 2014 from <http://socialgadgetnews.com/business/android-menguasai-hingga-80-pengiriman-smartphone-di-seluruh-dunia/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2013) *Indonesia Sekilas*. Retrieved June 16th, 2014 from <http://indonesia.travel/id/discover-indonesia#tab1>
- McLuhan, M., Gordon, W. T., Nevitt, B. & Innis, H. A. (2005) *The Medium is the Message*. Ginko Press.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Boston: Academic Press.
- Nielsen, J. (1994). Heuristic evaluation. In Nielsen, J., and Mack, R.L. (Eds.) , *Usability Inspection Methods*. New York : John Wiley & Sons
- Nielsen, J. (2000). *Design Web usability*. Indianapolis, Indiana: New Riders Publishing.
- Savage, T.M. & Vogel, K.E. (2013). *An Introduction to Digital Media*. USA: Jones & Bartlett Publishers.
- Supranto, J. (2000). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Erlangga.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication*. Sage.
- Whitten, P., Smith, S., Munday, S., & LaPlante, C. (2008). Communication assessment of the most frequented breast cancer websites: Evaluation of design and theoretical criteria. *Journal of Computer Mediated Communication*, 13(4), 880-911.