

## EVALUASI USER INTERFACE PADA APLIKASI PACITAN TOURISM

Candra Budi Susila, M.Suyatno, Sukoco  
Politeknik Sawunggalih Aji  
Jalan Wismoaji No 08 Kutoarjo, Purworejo  
[Candra.budi89@gmail.com](mailto:Candra.budi89@gmail.com)

### ABSTRACT

*"Evaluation of Applications User Interface In Pacitan Tourism" is a study with the aim of analyzing and evaluating the user interface on Tourism Pacitan applications that are expected to facilitate the users in their use. Applications Pacitan Tourism is an application developed by the Department of Tourism Pacitan useful for tourists to obtain information related to tourist spots in Pacitan. The evaluation method used is the method Eight Golden Rules whereby the use of 8 rules or 8 rules in designing a user interface which include consistency, allowing users to use the shortcut, providing feedback informative, dialogue has a certain scope, provides error handling is simple, easily return to a previous action, supporting the internal control center, reducing the burden of short-term memory. The results of this study are obtained variable consistency, use shortcuts, and dialogue has a certain scope can be said to be unfavorable recommendation given to the application developer is a prototype that will be used as a reference for developers of applications Pacitan Tourism in developing the user interface on the application requires a change design to the application of interest to the user.*

**Keyword:** *Evaluation, Pacitan Tourism, Travel, Eight Golden Rules Of Design.*

### PENDAHULUAN

Evaluasi adalah suatu tes atas tingkat penggunaan dan fungsionalitas system yang dilakukan di dalam laboratorium, di lapangan, atau di dalam kolaborasi dengan pengguna. Yang dievaluasi pada interaksi manusia dan komputer adalah desain dan implementasinya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari *user interface*-nya. Jika desain *user interface*-nya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu *interface* yang buruk menyebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Desain harus bersifat *user-centered*, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain (Suteja, 2008).

Pada saat ini Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan telah mengembangkan aplikasi yaitu Pacitan Tourism yang bertujuan membantu para wisatawan untuk memperoleh informasi beberapa objek wisata yang ada di kota pacitan. Upaya pengembangan Aplikasi Pacitan Tourism sampai dengan saat ini terus diupayakan diantaranya meliputi pewarnaan yang seimbang, adanya umpan balik atau *feedback* terhadap user, konsistensi dalam penggunaan huruf, dimana upaya pengembangan ini didasarkan pada aspek *Human Computer Interaction* (HCI) yang mengikuti standart *Eight Golden Rules*. Upaya pengembangan aplikasi Pacitan Tourism perlu memperhatikan standart *Eight Golden Rules* karena rules yang ditawarkan pada *Eight Golden Rules* lebih mudah diterima dan dirasa nyaman oleh *user* yang meliputi unsur konsistensi *design*, penggunaan *shortcut*, umpan balik yang informatif, dialog yang memiliki lingkup tertentu, pencegahan kesalahan yang dilakukan user, pengembalian aksi, pusat kendali berada di tangan user, serta pengurangan ingatan jangka pendek pada user.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara terhadap para ahli/pakar dibidang design didapatkan bahwa design user interface yang ada pada aplikasi Pacitan Tourism memang

perlu diadakanya perbaikan dari segi keseimbangan warna, tata letak menu yang masih belum tertata rapi atau tidak diletakkan berdasarkan klasifikasinya yang menyebabkan pengguna harus mencari salah satu menu satu persatu. Selain itu penggunaan shortcut atau menu pintas yang masih belum jelas dipahami oleh pengguna. Untuk itu penulis merasa perlu melakukan kajian serta penelitian terkait salah satunya dengan evaluasi Aplikasi Pacitan Tourism.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka didapatkan rumusan masalah adalah :

- a. Bagaimana menganalisis serta mengevaluasi *user interface* pada aplikasi Pacitan Tourism dengan metode *Eight Golden Rules*.
- b. Rekomendasi apa yang dapat diberikan dengan diadakannya penelitian ini?

### **Batasan Masalah**

Adapun batasan variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan.
- b. Obyek penelitian adalah Aplikasi Pacitan Tourism
- c. Evaluasi *user interface* menggunakan Metode *Eight Golden Rules*.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis serta mengevaluasi apakah *user interface* aplikasi Pacitan Tourism sesuai dengan keinginan pengguna.
- b. Menghasilkan rekomendasi penelitian yang sesuai dengan keinginan pengguna.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dalam menganalisis *user interface* dari sebuah aplikasi.
- b. Bagi wisatawan supaya dapat memberikan informasi daerah wisata yang mudah dipahami dan digunakan.
- c. Bagi perancang dapat digunakan untuk memperbaiki *user interface* aplikasi Pacitan Tourism sehingga sesuai dengan keinginan dan kenyamanan pengguna

### **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan beberapa tahapan antara lain :

#### 1. Tahap Perencanaan

Perencanaan penelitian meliputi proses studi pendahuluan, perumusan masalah dan penetapan tujuan penelitian, studi pustaka maupun literatur mengenai *Eight Golden Rules*, dan penelitian terdahulu merupakan tindak lanjut dari perencanaan penelitian

#### 2. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data diawali dengan penentuan sampel. Sampel diambil secara *random stratifikasi*. Data yang akan dikumpulkan adalah indikator dari *Eight Golden Rules* sehingga indikator ini kemudian digunakan sebagai dasar pembuatan kuisisioner, proses selanjutnya adalah penyebaran kuisisioner. Kuisisioner disebar pada aplikasi Pacitan Tourism tersebut dengan sistem *broadcast* sehingga masing-masing pengguna dapat mengisi kuisisioner tersebut.

#### 3. Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul melalui kuisisioner merupakan data kualitatif yang diukur berdasarkan skala *Likert*. Uji validitas dan reliabilitas dalam hal ini kuisisioner dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS for Windows versi 16.0*.

4. Analisis Data

Pada tahap ini data yang sudah diambil kemudian data dianalisis. Alat analisis data pada penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik. Jenis statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

5. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Analisis dan interpretasi terhadap data yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar untuk menentukan kesimpulan dari penelitian. Kesimpulan dari penelitian dapat digunakan untuk mengajukan saran-saran terhadap penelitian berikutnya.

**Metode Pengumpulan Data**

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dilakukan proses pemilihan suatu permasalahan yang akan digunakan sebagai penelitian. Adapun studi literatur yang didapat berasal dari berbagai sumber referensi yang meliputi buku mengenai *Human Computer Interaction* dan metode *Eight Golden Rules*, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan metode *Eight Golden Rules* dan analisis *user interface*.

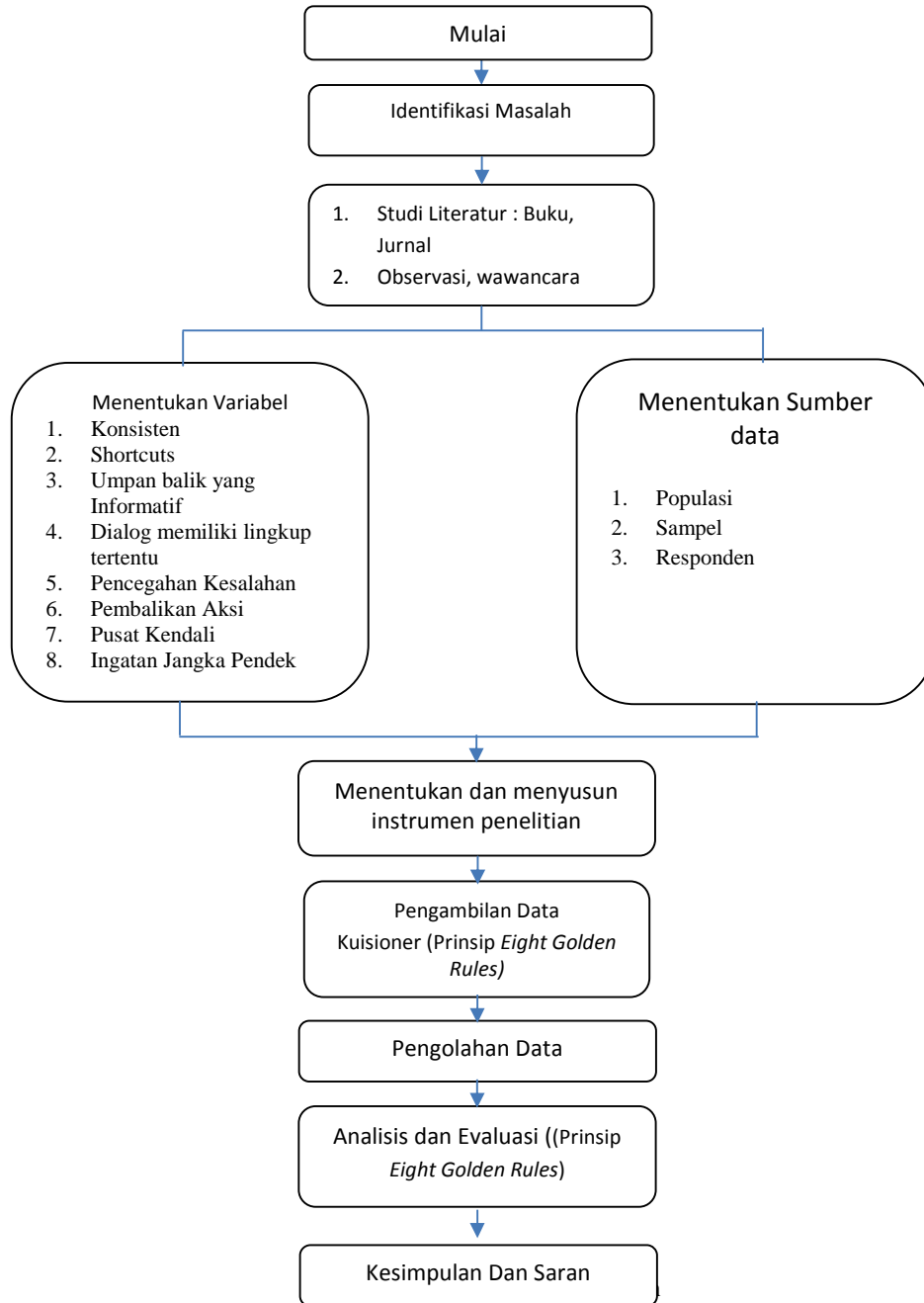
2. Observasi dan wawancara

Tahap observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada aplikasi Pacitan Tourism dengan melihat rating unduhan dari pengguna serta sejauh mana aplikasi ini memenuhi aturan *Eight Golden Rules* dari segi user interfacenya. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada para pakar dibidang design user interface.

3. Kuisisioner

Pengumpulan data selanjutnya adalah pengumpulan data dengan menyebarkan kuisisioner. Adapun cara penyebaran kuisisioner ini yaitu kuisisioner sebelumnya telah disiapkan pada aplikasi. Selanjutnya kuisisioner disebarkan melalui aplikasi tersebut dengan cara mem-broadcast pertanyaan kepada para responden dalam hal ini adalah pengguna aplikasi Pacitan Tourism yang diambil secara acak atau *random stratifikasi* berdasarkan IMEI dari HP para pengguna.

**Alur Penelitian**



**Variabel Penelitian**

Variabel yang diukur pada evaluasi user interface didapatkan dari metode *Eight Golden Rules of design* (Shneiderman, 2005). Adapun variabel atau rules dari Eight Golden Rules adalah sebagai berikut :

1. Konsistensi (*Consistens*)
2. Penggunaan Shortcut (*Shortcut*)
3. Umpan balik yang informatif (*Feedback*)
4. Dialog memiliki lingkup tertentu (*Dialog Closure*)
5. Memberikan penanganan kesalahan yang sederhana (*Simple Error Handling*)

6. Mudah kembali ke tindakan sebelumnya (*Reversible Actions*)
7. Pengendalian internal (*Put User In Control*)
8. Beban ingatan jangka pendek (*Reduce short-term memory load*)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Aplikasi Pacitan Tourism

Pada Aplikasi Pacitan Tourism memiliki berbagai fitur menu dan setiap menu memberikan informasi detail dari masing-masing wisata. Adapun menu-menu pada Aplikasi Pacitan Tourism adalah sebagai berikut :

#### 1. Komposisi Warna dan Tata Letak Menu

Aplikasi Pacitan Tourism merupakan aplikasi yang bersifat mobile yang bisa dijalankan pada platform android. Pada aplikasi ini komposisi warna pada halaman utama menggunakan warna ungu sedangkan pada halaman informasi menggunakan warna hijau toska. Sedangkan untuk tata letak menu pada aplikasi ini menu dibuat memanjang ke bawah/ *pull up*. Sehingga pengguna cukup menggeser menu ke atas ataupun ke bawah.



Gambar 1.2 Komposisi warna dan tata letak menu utama



Gambar 1.3 Komposisi Warna Dan Tata Letak Menu Halaman Isi

#### 2. Penggunaan Shortcut

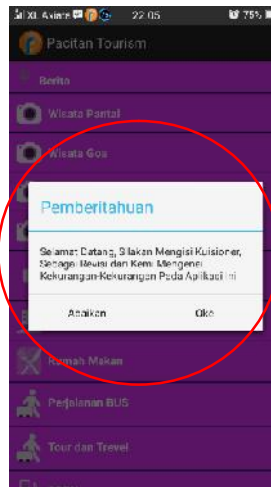
Pada Aplikasi Pacitan Tourism ini dalam penggunaan shortcut disajikan pada halaman detail informasi wisata. Menu *shortcut* diletakkan pada pojok kanan atas. Shortcut yang disajikan berupa tombol untuk menghubungi pemandu wisata, share dan lain-lain. Akan tetapi menu shortcut ini tidak terlihat jika pengguna tidak menekan tombol hidden tersebut.



Gambar 1.4 Menu Penggunaan Shortcut

### 3. Feedback atau Umpan Balik

Feedback yang disajikan Pada Aplikasi Pacitan Tourism kepada pengguna dalam berbagai hal misalnya terjadinya kesalahan yang dilakukan pengguna, pemberitahuan dalam mengakhiri sebuah perintah dll. Sebagai contoh umpan balik yang disampaikan kepada pengguna terlihat pada gambar 3.4



Gambar 1.5 Feedback Atau Umpan Balik

### 4. Penanganan Kesalahan Sederhana

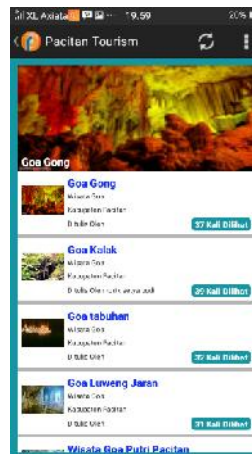
Pada Aplikasi Pacitan Tourism sistem dirancang sehingga pengguna tidak dapat melakukan kesalahan fatal. Jika terjadi, sistem dapat mendeteksi kesalahan dengan cepat dan memberikan mekanisme yang sederhana dan mudah dipahami untuk penanganan kesalahan. Misalnya aplikasi tiba-tiba terhenti maka sistem akan merestart kembali atau pengguna dapat melaporkan kesalahan ini kepada pengembang aplikasi sehingga sistem dapat tertangani dengan baik.



Gambar 1.6 Simple Error Handling

### 5. Mudah kembali ke tindakan sebelumnya

Setiap aplikasi atau sistem apapun keputusan pengguna yang apabila ingin membatalkan suatu perintah maka sistem dapat dibatalkan dengan mudah. Artinya pengguna tidak merasa khawatir terhadap langkah-langkah atau keputusan yang diambilnya, sehingga pengguna tidak takut untuk mengeksplorasi pilihan-pilihan lain yang belum biasa digunakan.



Gambar 1.7 Sistem Mudah Kembali Ke Tindakan Sebelumnya

### Uji Instrumen Penelitian

Pada instrumen penelitian ini yang digunakan untuk mendapatkan data dari evaluasi user interface berupa kuisisioner dengan item pertanyaan yang dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan membentuk sendiri pernyataan kuisisioner atau dengan menggunakan item-item kuisisioner dari peneliti-peneliti sebelumnya (Jogiyanto, 2008).

Pengukuran skor untuk setiap item pernyataan-pernyataan pada kuisisioner yang diajukan dilakukan menggunakan *skala likert*. *skala likert* merupakan metode untuk mengukur persepsi pengguna aplikasi Pacitan Tourism dengan menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap subyek, objek atau kejadian tertentu (Indrianto, dkk, 2002). Skala likert yang digunakan adalah 4 angka dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban SS (sangat setuju) mendapat skor: 4
- b. Untuk jawaban S (setuju) mendapat skor: 3



- c. Untuk jawaban TS (tidak setuju) mendapat skor: 2  
 d. Untuk jawaban STS (sangat tidak setuju) mendapat skor: 1

Adapun Populasi pada penelitian ini diambil dari para pengguna Aplikasi Pacitan tourism. Sedangkan untuk sampel Menurut (Arikunto, 2006) mengatakan bahwa “apabila subyeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Tetapi, jika jumlah subyek besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% atau lebih”. Dari keseluruhan populasi semuanya berjumlah 126, maka sesuai pendapat di atas jumlah sampel dalam penelitian ini dapat diambil 25% dari keseluruhan jumlah populasi. Sehingga didapat jumlah sampel untuk penelitian ini berjumlah 32 responden. Responden yang akan mengisi kuisisioner pada peneliti adalah para pengguna yang telah mengunduh aplikasi Pacitan Tourism dan yang telah mengisi angket atau kuisisioner.

Pada penelitian ini dalam pengumpulan data yang dibutuhkan adalah dengan menyebarkan kuisisioner. Adapun cara penyebaran kuisisioner ini yaitu kuisisioner sebelumnya telah disiapkan pada aplikasi. Selanjutnya kuisisioner disebarkan melalui aplikasi tersebut dengan cara mem-broadcast pertanyaan kepada para responden dalam hal ini adalah pengguna aplikasi Pacitan Tourism yang diambil secara acak atau *random stratifikasi* berdasarkan IMEI dari HP para pengguna

### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kesahihan instrumen penelitian, artinya untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah mampu mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrumen merupakan salah satu ciri yang menandai suatu instrumen dikatakan baik. Pengujian validitas akan dihitung menggunakan SPSS 16.0 for Windows.

Kriteria untuk pengambilan keputusan dalam menentukan valid tidaknya instrumen langsung dikonsultasikan pada tabel *r product moment* (Sugiyono, 2010: 373). Hal ini dilakukan dengan cara menarik garis dari taraf signifikan yang dikehendaki dipertemukan dengan n jumlah subyek maka diperoleh bahwa, untuk n=32, taraf kesalahan 5% maka harga r tabel= 0,349, sehingga syarat minimum untuk memenuhi syarat validitas adalah apabila r hitung  $\geq 0,349$ . Jadi, jika nilai r hitung kurang dari 0,349 maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Pada pengujian validitas untuk variabel konsistensi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian

Variabel	Item	$r_{xy}$ hitung	$r_{xy}$ tabel	Keterangan
Consistens	X1.1	0,937	0,349	Valid
	X1.2	0,943	0,349	Valid
Shortcut	X2.1	1,000	0,349	Valid
	X2.2	0,876	0,349	Valid
Feedback	X3.1	0,892	0,349	Valid
	X3.2	0,868	0,349	Valid
Dialog Closure	X4.1	0,849	0,349	Valid
	X4.2	0,877	0,349	Valid
Simple Error Handling	X5.1	0,870	0,349	Valid
	X5.2	0,929	0,349	Valid
Reversible Actions	X6.1	0,898	0,349	Valid
	X6.2	0,869	0,349	Valid
Put User In Control	X7.1	0,955	0,349	Valid
	X7.2	0,909	0,349	Valid
Reduce short-term memory load	X8.1	0,896	0,349	Valid
	X8.2	0,895	0,349	Valid



Berdasarkan tabel 1.1 didapatkan bahwa semua variabel penelitian dinyatakan valid karena mempunyai koefisien alpha lebih besar dari 0,349

### Uji Reliabilitas

Pada pengujian Reliabilitas yang dilakukan penulis menggunakan software *SPSS for Windows versi 16.0*. Menurut (Jonathan, 2006) Reliabilitas menunjuk pada adanya konsistensi dan stabilitas nilai hasil skala pengukuran tertentu. Reliabilitas berkonsentrasi pada masalah akurasi pengukuran dan hasilnya. Uji ini diukur dengan menggunakan koefisien *alpha cronbach*. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai *alpha cronbach* > 0,600, jadi jika nilai *alpha cronbach* kurang dari 0,600 instrumen dikatakan tidak reliabel. Besarnya nilai masing-masing koefisien alpha dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian

Variabel	Alpha	Nilia kritis	Keterangan
Konsistensi (x1)	0,868	0,600	Reliabel
Penggunaan Shortcut (x2)	0,714	0,600	Reliabel
Umpan balik yang informatif (x3)	0,707	0,600	Reliabel
Dialog memiliki lingkup tertentu (x4)	0,657	0,600	Reliabel
Memberikan penanganan kesalahan yang sederhana (x5)	0,751	0,600	Reliabel
Mudah kembali ke tindakan sebelumnya (x6)	0,717	0,600	Reliabel
Pengendalian internal (x7)	0,826	0,600	Reliabel
Beban ingatan jangka pendek (x8)	0,753	0,600	Reliabel

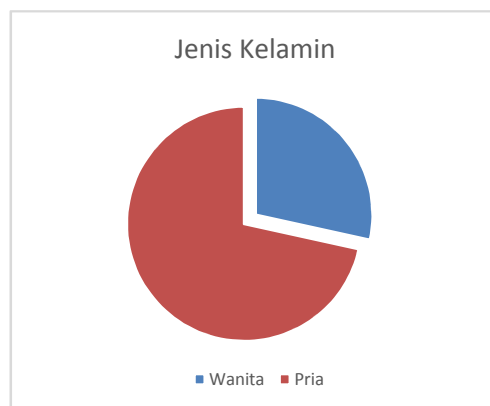
Berdasarkan tabel 1.2 didapatkan bahwa semua variabel penelitian dinyatakan reliabel karena mempunyai koefisien alpha lebih besar dari 0,600.

### Statistik Deskriptif

#### Deskripsi Responden

Karakteristik responden akan dianalisis berdasarkan 4 hal diantaranya jenis kelamin, usia, pendidikan dan pekerjaan.

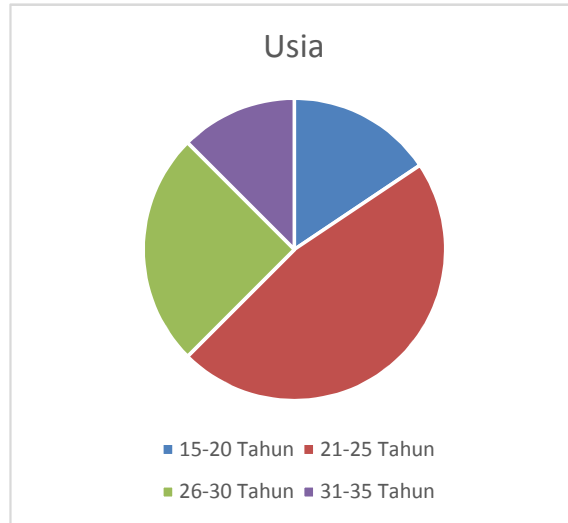
Untuk jenis kelamin responden, dari hasil kuesioner didapat bahwa jumlah responden laki-laki adalah 23 orang atau 71,9% dari total responden, dan jumlah responden perempuan adalah 9 orang atau 28,6% dari total responden.



Gambar 1.8 Diagram Jenis Kelamin Responden

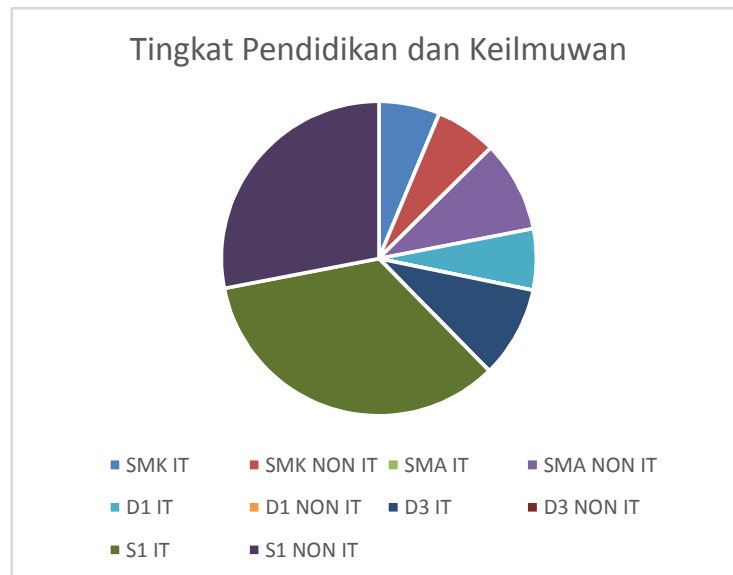
Untuk usia responden, dari hasil kuesioner didapat bahwa jumlah responden yang rentang usia 15 sampai dengan 20 tahun adalah 5 orang atau 15,6% dari total responden. Untuk jumlah responden yang rentang usia 21 sampai dengan 25 tahun adalah 15 orang atau 46,9% dari total responden. Untuk jumlah responden yang rentang usia 26 sampai dengan 30

tahun adalah 8 orang atau 25% dari total responden. Sedangkan untuk jumlah responden yang rentang usia 31 sampai dengan 35 tahun adalah 4 orang atau 12,5% dari total responden.



Gambar 1.9 Diagram Rentang Usia Responden

Untuk usia responden, dari hasil kuesioner didapat bahwa jumlah responden dilihat dari tingkat pendidikan serta bidang keilmuannya dari tingkat SMK IT adalah 2 orang atau 6,3% dan SMK Non IT adalah 2 orang atau 6,3% dari total responden. Untuk jumlah responden dilihat dari tingkat pendidikan serta bidang keilmuannya dari tingkat SMA Non IT adalah 3 orang atau 9,4% dari total responden. Untuk responden dilihat dari tingkat pendidikan serta bidang keilmuannya dari tingkat D1 IT adalah 2 orang atau 6,3% dari total responden. Untuk responden dilihat dari tingkat pendidikan serta bidang keilmuannya dari tingkat D3 IT adalah 3 orang atau 9,4% dari total responden. Sedangkan untuk responden dilihat dari tingkat pendidikan serta bidang keilmuannya dari tingkat S1 IT adalah 11 orang atau 34,4,4% dan S1 NON IT adalah 9 orang atau 28,1 dari total responden.



Gambar 1.10 Diagram Tingkat Pendidikan dan Keilmuwan

### Deskripsi Tingkat Penerimaan Responden

Pada penelitian penulis akan mencari rata-rata tingkat penerimaan pengguna dalam menentukan nilai dari masing-masing variabel. Dalam menentukan skala penerimaan penulis menggunakan skala dari Azwar (2010) dan didapatkan nilai skala sebagai berikut :

Mean ideal ( $\mu$ ) dan standart deviasi ideal ( $\sigma$ ) dapat dihitung dengan persamaan berikut ini (Azwar, 2010) :

Skor maksimum = 4 dan Skor minimum = 1

$$\text{Mean ideal } (\mu) = \frac{\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}}{2}$$

$$= \frac{4 + 1}{2} = 2,5$$

$$\text{Standar deviasi ideal } (\sigma) = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{6}$$

$$= \frac{4 - 1}{6} = 0,5$$

Kategori ditentukan sebagai berikut (azwar, 2010) :

Sangat baik	= ( $\mu + 1,5 \sigma$ ) sampai 5 = 3,40 sampai 4
Baik	= ( $\mu + 0,5 \sigma$ ) sampai ( $\mu + 1,5 \sigma$ ) = 2,75 sampai 3,39
Kurang baik	= ( $\mu - 0,5 \sigma$ ) sampai ( $\mu + 0,5 \sigma$ ) = 2,25 sampai 2,74
Tidak baik	= ( $\mu - 1,5 \sigma$ ) sampai ( $\mu - 0,5 \sigma$ ) = 1,75 sampai 2,24
Sangat tidak baik	= 1 sampai ( $\mu - 1,5 \sigma$ ) = 1 sampai 1,74

Setelah rentang skala nilai didapatkan selanjutnya penulis mencari rata-rata tingkat penerimaan dari hasil yang didapatkan dari penyebaran kuisioner. Dan Hasil dari analisisny ada pada tabel 3.11.

Tabel 1.3 Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	Min	Max	Mean	Std	Ket
Konsistensi (x1)	2	4	2,56	0,84	Kurang baik
Penggunaan Shortcut (x2)	2	3	2,50	0,50	Kurang baik
Umpan balik yang informatif (x3)	2	4	3,28	0,52	Baik
Dialog memiliki lingkup tertentu (x4)	2	4	3,31	0,53	Baik
Memberikan penanganan kesalahan yang sederhana (x5)	1	4	3,34	0,78	Baik
Mudah kembali ke tindakan sebelumnya (x6)	2	4	3,41	0,56	Sangat Baik
Pengendalian internal (x7)	2	4	3,34	0,70	Baik
Beban ingatan jangka pendek (x8)	2	4	3,41	0,61	Sangat baik

### Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif yang ditampilkan pada tabel 3.11 di dapatkan hasil bahwa rata-rata responden berpendapat konsistensi pada pewarnaan dan tata letak menu kurang baik. Hal ini dinyatakan dari hasil pengolahan data pada SPSS didapatkan rata-rata 2,56. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi warna, terlihat masih kontras dan tata letak menu perlu perbaikan.

Penggunaan shortcut pada aplikasi Pacitan Tourism dapat dikatakan kurang baik karena didapatkan hasil dengan rata-rata 2,50. Hal ini menunjukkan bahwa shortcut menu yang ditampilkan juga perlu perbaikan.

Umpan balik yang informatif yang ditampilkan pada aplikasi Pacitan Tourism dapat dikatakan baik dengan rata-rata 3,28. Dalam hal ini Bentuk pesan dialog dari aplikasi yang disampaikan kepada pengguna serta petunjuk penanganan kesalahan pengguna aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.

Dialog memiliki lingkup tertentu yang diberikan pada aplikasi Pacitan Tourism dapat dikatakan baik dengan rata-rata 3,31. Dalam hal ini pengguna Aplikasi Pacitan Tourism belum dapat memahami dialog atau petunjuk dalam mencari rute serta langkah-langkah untuk masuk ke halaman login.

Memberikan penanganan kesalahan yang sederhana yang diberikan kepada pengguna dapat dikatakan baik dengan rata-rata 3,34. Hasil yang didapat adalah sistem akan cepat merespon dan memberikan penanganan kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Mudah kembali ke tindakan sebelumnya yang diberikan pada aplikasi ini dapat dikatakan sangat baik dengan rata-rata 3,41. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah untuk kembali pada halaman sebelumnya serta kesalahan yang dilakukan pengguna dapat dibatalkan dengan mudah.

Pengendalian internal yang diberikan pada aplikasi ini dapat dikatakan baik dengan rata-rata 3,34. Hal ini menunjukkan pengguna cukup nyaman dalam menggunakan atau mengoperasikan aplikasi ini.

Beban ingatan jangka pendek yang diberikan pada aplikasi ini dapat dikatakan sangat baik dengan rata-rata 3,41. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengguna tidak perlu banyak mengingat perintah yang disajikan pada aplikasi Pacitan Tourism.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis dan evaluasi terhadap user interface pada aplikasi Pacitan Tourism dengan menggunakan metode *Eight Golden Rules* didapatkan hasil bahwa variabel mudah kembali ke tindakan sebelumnya dan variabel beban ingatan jangka pendek dapat dikatakan sangat baik. Adapun variabel dialog memiliki lingkup tertentu, variabel umpan balik yang informatif, variabel memberikan penanganan kesalahan yang sederhana dan variabel pengendalian internal, dapat dikatakan baik. Sedangkan variabel konsistensi dan variabel penggunaan shortcut dapat dikatakan kurang baik.
2. Rekomendasi yang dapat diberikan peneliti adalah meningkatkan kualitas komposisi warna pada aplikasi serta pengaturan tata letak menu dan memperbaiki penggunaan shortcut agar mudah dipahami oleh pengguna.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi pengembang aplikasi Pacitan Tourism dapat memperbaiki beberapa hal diantaranya konsistensi pada komposisi warna dan tata letak menu, serta penggunaan shortcut perlu diperjelas agar mudah dipahami oleh pengguna.
2. Kepada peneliti selanjutnya disarankan agar menggunakan metode evaluasi yang berbeda sehingga penelitian tersebut dapat membandingkan antara metode yang peneliti gunakan dengan metode peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Pustaka Buku

- [1] Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta
- [2] Azwar, Saifuddin, 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*.Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- [3] Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. CV Andi Offset. Yogyakarta
- [4] Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- [5] Nur Indriantoro, dkk. 2002. "*Metode Penelitian Bisnis*". Yogyakarta: BPFE.
- [7] Shneiderman, B., & Plasant, C., (2005), *Designing User Interface*, Pearson Education Inc., United States of America
- [8] Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Alfabeta Bandung
- [9] *Pustaka Majalah, Jurnal Ilmiah Atau Prosiding*
- [10] Wantoro, 2013, *Penggunaan Warna Biru Pada Desain Website*, *Majalah Ilmiah UNIKOM*,
- [11] Vol 11 No.2