

ABSTRAK

Antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) merupakan elemen penting dalam pengembangan sebuah *website*, terutama dalam konteks layanan publik yang mengutamakan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna. *Website* Sayang Warga Surabaya, yang dirancang untuk memantau kondisi kesehatan dan kebersihan masyarakat Surabaya, menghadapi tantangan signifikan dalam aspek UI/UX. Permasalahan ini dapat mengurangi efektivitas layanan serta kepuasan pengguna, yang pada akhirnya mempengaruhi keberhasilan tujuan *website* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan melakukan perancangan ulang desain *User Interface* (UI) dengan menggunakan metode perancangan goal-direct design (GDD) pada *website* Sayang Warga Surabaya, yang berfokus pada pemahaman tentang kebutuhan dan tujuan pengguna. Proses perancangan ulang melibatkan pengumpulan data, analisa terhadap permasalahan dan kebutuhan UI/UX, dilanjutkan dengan pengembangan *wireframe* dan *prototype high-fidelity* yang dirancang untuk meningkatkan navigasi keterbacaan, dan interaktivitas. Untuk mengukur keberhasilan dari rancangan desain, dilakukan pengujian usabilitas, yang terdiri dari beberapa subskala untuk menilai *sysuse* (*System Usefulness*), *infoqual* (*Information Quality*), *interqual* (*Interface Quality*), dan *overall*. Hasil dari perancangan ulang tampilan *website* Sayang Warga Surabaya digunakan sebagai objek uji usabilitas untuk evaluasi dari tampilan *website* lama. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *sysuse* sebesar 1,52, *infoqual* sebesar 1,62, *interqual* sebesar 1,62, dan *overall* sebesar 1,59, rentang skor tersebut masuk dalam kategori dibawah *lower limit*, nilai ini menunjukkan bahwa tingkat usabilitas sistem dari tampilan *website* yang baru telah memenuhi standar.

Kata Kunci : User Interface, User Experience, Goal-Directed Design (GDD), Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ), *Website* Sayang Warga Surabaya

ABSTRACT

User interface (UI) and user experience (UX) are important elements in the development of a website, especially in the context of public services that prioritize user accessibility and convenience. The Sayang Warga Surabaya website, designed to monitor the health and hygiene conditions of the Surabaya community, faces significant challenges in the UI/UX aspect. These problems can reduce service effectiveness and user satisfaction, which in turn affects the success of the website's goals. This research aims to evaluate and redesign the User Interface (UI) design using the goal-directed design (GDD) method on the Sayang Warga Surabaya website, which focuses on understanding user needs and goals. The redesign process involved data collection, analysis of UI/UX problems and needs, followed by the development of wireframes and high-fidelity prototypes designed to improve readability navigation, and interactivity. To measure the success of the redesign, usability testing was conducted, which consists of several subscales to assess sysuse (System Usefulness), infoqual (Information Quality), interqual (Interface Quality), and overall. The results of the redesign of the Sayang Warga Surabaya website display are used as a usability test object for evaluation of the old website display. The test results show that the sysuse value is 1.52, infoqual is 1.62, interqual is 1.62, and overall is 1.59, the score range is in the category below the lower limit, this value indicates that the system usability level of the new website display has met the standard.

Keywords : User Interface, User Experience, Goal-Directed Design (GDD), Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ), Sayang Warga Surabaya Website