

ABSTRAK

Aplikasi Let's Go To Solo dikembangkan untuk mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi destinasi, agenda, serta layanan pariwisata di Kota Surakarta. Namun, hasil evaluasi menunjukkan adanya permasalahan pada aspek konsistensi bahasa, navigasi, kelengkapan informasi, dan tampilan antarmuka, yang berdampak pada kurang optimalnya pengalaman pengguna

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi tampilan dan pengalaman pengguna pada aplikasi Let's Go To Solo, kemudian merancang rekomendasi perbaikan, serta mengevaluasi ulang rekomendasi tersebut secara iteratif. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *usability testing* dan *post study system usability questionnaire* (PSSUQ). Setiap siklus evaluasi menghasilkan temuan baru yang digunakan sebagai dasar iterasi perbaikan berikutnya, sehingga proses penyempurnaan berlangsung secara berulang dan sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap iterasi. Aspek *learnability* mencapai 100%, tingkat *efficiency* meningkat dari 0,1108 goals/detik menjadi 0,2706 goals/detik, serta *error rate* menurun hingga 0%. Nilai PSSUQ juga menunjukkan perbaikan pada aspek kemudahan penggunaan, kualitas informasi, dan kualitas antarmuka. Dengan demikian, pendekatan evaluasi iteratif terbukti efektif dalam menghasilkan aplikasi yang lebih mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: evaluasi tampilan dan pengalaman pengguna, *usability testing*, PSSUQ, aplikasi pariwisata.

ABSTRACT

The Let's Go To Solo application was developed to facilitate tourists in accessing information on destinations, events, and tourism services in Surakarta. However, the initial evaluation revealed several issues, including inconsistent language settings, inefficient navigation, incomplete information, and suboptimal interface design, which negatively affected the overall user experience.

This study aims to evaluate the interface and user experience of the Let's Go To Solo application, propose improvement recommendations, and iteratively evaluate those recommendations. The evaluation employed usability testing combined with the Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). Each cycle of evaluation generated new findings that served as the foundation for subsequent iterations, creating a systematic process of testing and refinement.

The findings demonstrate significant improvements across iterations. Learnability reached 100%, efficiency increased from 0.1108 goals/second to 0.2706 goals/second, and the error rate decreased to 0%. PSSUQ results also indicated better outcomes in terms of ease of use, information quality, and interface quality. Therefore, the iterative evaluation approach proved effective in producing an application that is more user-friendly, efficient, and aligned with user needs.

Keywords: interface and user experience evaluation, usability testing, PSSUQ, tourism application.