

Evaluasi Usability dan Rekomendasi Desain Virtual Community Pada Marketplace Produk Digital Itemku = Usability Evaluation and Design Recommendation for Virtual Community on the Itemku Digital Product Marketplace

Abbi Nizar Muhammad, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539573&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam era perkembangan industri game yang pesat, marketplace produk digital menjadi landasan penting bagi pertemuan antara penjual dan pembeli item game. Fenomena ini menciptakan sebuah ekosistem yang dinamis dan beragam di mana Virtual Community memainkan peran krusial sebagai tempat bagi pengguna untuk berinteraksi, berdiskusi, berbagi pengalaman, dan melakukan transaksi terkait produk digital, khususnya item game. Itemku, sebagai salah satu marketplace dalam menyediakan platform bagi transaksi item game, telah mengembangkan Virtual Community sebagai forum diskusi. Namun, efektivitas serta kemampuan Virtual Community dalam mendukung interaksi antara penjual dan pembeli belum sepenuhnya optimal. Untuk memahami lebih dalam tentang hal ini, penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif melibatkan penggunaan metode System Usability Scale (SUS) dan Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q) untuk menilai secara lebih terukur terkait usability. Di samping itu, pendekatan kualitatif juga diadopsi melalui metode User Interview dan Usability Testing untuk memperkuat temuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam perbaikan desain, dengan skor SUS meningkat sebesar 57% dari sebelumnya menjadi 82.5. Nilai SUPR-Q mencapai angka 80, menandakan keberhasilan dalam peningkatan pengalaman pengguna. Selain itu, metrik Appearance (91.11), Credibility (80), Loyalty (84.44), dan Usability (85.56) juga menunjukkan nilai yang positif.

..... In this era of rapid development of the gaming industry, digital product marketplaces have become an important platform for meetings between sellers and buyers of game items. This phenomenon creates a dynamic and diverse ecosystem where Virtual Communities play a crucial role as a place for users to interact, discuss, share experiences and make transactions related to digital products, especially game items. Itemku, as a marketplace that provides a platform for game item transactions, has developed a Virtual Community as a discussion forum. However, the effectiveness and capabilities of the Virtual Community in supporting interactions between sellers and buyers are not yet fully optimal. To understand more deeply about this, research was conducted using quantitative and qualitative approaches. The quantitative approach involves using the System Usability Scale (SUS) and Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q) methods to assess usability in a more measurable way. In addition, a qualitative approach was also adopted through User Interview and Usability Testing methods to strengthen the findings. The results of this research show a significant increase in design improvements, with the SUS score increasing by 57% from previously to 82.5. The SUPR-Q score reached 80, indicating success in improving user experience. Apart from that, the Appearance (91.11), Credibility (80), Loyalty (84.44), and Usability (85.56) metrics also show positive values.