



Penerapan Metode Cognitive Walkthrough dalam Evaluasi User Interface Sistem Informasi Donasi Ambung Harsa

Yolla Noverina^{1*}, Iqbal Tria Cahyadhi², Reni Aryani³, Daniel Arsa⁴
¹⁻⁴ Sisem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia
Email: yollanoverina@unja.ac.id^{1*}

Alamat: Jl. Jambi-Muara Bulian KM. 15, Mendalo Indah, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi
*Korespondensi penulis

Abstract: *This study aims to evaluate the UI of the Ambung Harsa Donation Information System using the Cognitive Walkthrough method. The information system is designed to facilitate the donation process more efficiently, transparently, and accessibly for the public. However, the effectiveness of the interface for new users still requires assessment to ensure interaction with the system is intuitive and minimizes errors. The Cognitive Walkthrough method is selected because it allows a structured evaluation of user interaction, identifies obstacles and difficulties that users may encounter while performing key tasks, and provides specific recommendations for improvement. The study was conducted through several stages: identifying primary user tasks, developing usage scenarios, performing step-by-step evaluation from a new user's perspective, and analyzing the findings. Evaluation results revealed several UI areas needing improvement, including menu navigation, action button placement, instruction clarity, and information display consistency. These findings provide a basis for recommendations to enhance the interface, making it more intuitive, efficient, and user-friendly. Implementing these recommendations is expected to improve user satisfaction, streamline the donation process, and serve as a reference for developing similar information systems in the future. This study highlights the importance of usability evaluation using Cognitive Walkthrough as an integral part of web-based information system development.*

Keywords: *Ambung Harsa; CW; Donation System; UI; Usability*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi UI pada Sistem Informasi Donasi Ambung Harsa dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough. Sistem informasi ini dikembangkan untuk memfasilitasi proses donasi secara lebih efisien, transparan, dan mudah diakses oleh masyarakat. Meskipun demikian, efektivitas antarmuka bagi pengguna baru masih perlu diuji agar interaksi dengan sistem menjadi lebih intuitif dan minim kesalahan. Metode Cognitive Walkthrough dipilih karena memungkinkan evaluasi interaksi pengguna dengan sistem secara terstruktur, mengidentifikasi hambatan dan kesulitan yang mungkin ditemui pengguna saat menjalankan tugas-tugas utama dalam sistem, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang spesifik. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu menentukan tugas utama pengguna, menyusun skenario penggunaan, melakukan evaluasi langkah demi langkah dari perspektif pengguna baru, dan menganalisis hasil temuan. Hasil evaluasi menunjukkan beberapa area UI yang memerlukan perbaikan, termasuk navigasi menu, penempatan tombol aksi, penjelasan instruksi, dan konsistensi tampilan informasi. Temuan ini memberikan dasar rekomendasi untuk perbaikan antarmuka agar lebih intuitif, efisien, dan ramah pengguna. Implementasi rekomendasi diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperlancar proses donasi, serta menjadi acuan bagi pengembangan sistem informasi serupa di masa depan. Penelitian ini menegaskan pentingnya evaluasi *usability* menggunakan Cognitive Walkthrough sebagai bagian integral dari pengembangan sistem informasi berbasis web.

Kata Kunci: Ambung Harsa; CW; Kegunaan; Sistem Donasi; UI

1. PENDAHULUAN

Pembangunan kesejahteraan sosial bagi penyandang disabilitas menjadi bagian penting dalam upaya menciptakan inklusi sosial yang lebih luas. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2020), penyandang disabilitas di Indonesia masih menghadapi ketimpangan dalam hal akses pendidikan dan pekerjaan, dengan partisipasi mereka yang lebih rendah dibandingkan dengan masyarakat pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak kendala yang dihadapi, baik itu dalam bentuk aksesibilitas fisik maupun sosial. Untuk mengatasi masalah ini, Kementerian Sosial Republik Indonesia melalui program Indonesia Mendengar yang diluncurkan pada tahun 2022, berusaha meningkatkan akses informasi bagi penyandang disabilitas, khususnya untuk mereka yang mengalami gangguan sensorik seperti netra dan rungu wicara (Kementerian Sosial Republik Indonesia, 2025). Selain itu, Setara Institute (2025) dalam laporan Indeks Inklusi Sosial Indonesia mengungkapkan bahwa meskipun ada beberapa inisiatif positif, penyandang disabilitas masih sering terpinggirkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ruang sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu, penting untuk terus mendorong kebijakan dan program yang memberikan akses setara kepada penyandang disabilitas, baik dalam hal kesempatan kerja, pendidikan, maupun hak sosial lainnya. Komunitas dan yayasan yang peduli terhadap pemberdayaan disabilitas muncul sebagai wadah untuk mendukung pengembangan potensi mereka. Salah satu contohnya adalah Yayasan Teman Kecil melalui badan usahanya, Ambung Harsa, yang fokus pada pemberdayaan ekonomi penyandang disabilitas. Ambung Harsa menyediakan pelatihan keterampilan, pelibatan dalam kegiatan sosial, serta wadah berwirausaha dan donasi bagi penyandang disabilitas.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi Ambung Harsa adalah pengelolaan donasi yang kurang terstruktur, di mana donasi masih dilakukan secara manual melalui transfer rekening. Hal ini menyulitkan pelacakan, pendataan donatur, serta pelaporan yang transparan. Untuk mengatasi masalah ini, pembangunan sistem informasi donasi berbasis web diusulkan sebagai solusi untuk mempermudah pengelolaan donasi, melacak penggunaan, dan meningkatkan keterlibatan donatur.

Selain itu, efektivitas antarmuka (*user interface*) sistem informasi menjadi kunci keberhasilan sistem ini. UI yang tidak intuitif dapat menimbulkan kesulitan bagi pengguna baru dan mengurangi partisipasi donasi. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan evaluasi UI menggunakan metode Cognitive Walkthrough, yang memungkinkan identifikasi masalah penggunaan dan rekomendasi perbaikan antarmuka secara terstruktur.

2. TINJAUAN LITERATUR

Yayasan dan Ambung Harsa

Yayasan merupakan badan hukum yang bergerak di bidang sosial, keagamaan, dan kemanusiaan tanpa tujuan mencari laba (UU No. 16 Tahun 2001 Jo No. 28 Tahun 2004; Ditjen AHU). Yayasan mendapatkan keistimewaan dari pemerintah, termasuk dalam perpajakan, dan berperan dalam kegiatan kemasyarakatan.

Ambung Harsa, bagian dari Yayasan Keluarga Teman Kecil di Kota Jambi, berfokus pada pemberdayaan ekonomi penyandang disabilitas. Layanan yang diberikan meliputi pelatihan keterampilan, pembacaan Al-Qur'an braille, kerajinan tangan, serta wadah berwirausaha. Penggalangan dana yayasan saat ini masih dilakukan secara manual melalui media sosial, sehingga proses donasi kurang transparan dan pengelolaan donasi menjadi sulit.

Sistem Informasi Donasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait, termasuk manusia, teknologi, dan prosedur kerja, yang bertujuan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyajikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan (Arifanti et al., 2022; Wamba-Taguimdje et al., 2020). Dalam konteks donasi, sistem informasi membantu pengelolaan donasi, mempermudah pelaporan, meningkatkan transparansi, dan mendukung pengambilan keputusan yayasan.

Crowdfunding

Crowdfunding merupakan mekanisme penggalangan dana dengan kontribusi kecil dari banyak orang sehingga dana yang terkumpul signifikan (Novitarani & Setyowati, 2018). Konsep ini memungkinkan yayasan menjangkau donatur lebih luas, meningkatkan transparansi, dan memperkuat hubungan sosial antara pengelola proyek dan kontributor (Hariyani & Serfiyani, 2015).

User Interface (UI)

UI adalah antarmuka yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem (Utama, 2020; Desideria & Bandung, 2020). Desain UI yang baik meningkatkan usability, mempermudah navigasi, dan membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan. Prinsip desain UI menurut Theo Mandel (Pressman, 2010): (1) Letakkan pengguna dalam kendali. (2) Kurangi beban memori pengguna. (3) Buat antarmuka yang konsisten. Dalam sistem informasi donasi, UI yang baik memastikan pengguna dapat melakukan donasi dengan mudah dan aman.

Cognitive Walkthrough

Cognitive Walkthrough adalah metode evaluasi usability untuk menilai kemudahan pengguna memahami dan menggunakan sistem (Arga Kusumah et al., 2019). Evaluasi dilakukan melalui skenario tugas yang dijalankan oleh pengguna atau dianalisis oleh evaluator. Tahapan metode ini: (1) Persiapan: Studi literatur, mempelajari sistem, menyusun skenario tugas, menentukan responden. (2) Eksekusi: Menjalankan skenario dan merekam masalah yang ditemui (Jacobsen & John, 2000). Metode ini membantu mengidentifikasi hambatan pada UI dan memastikan sistem donasi Ambung Harsa mudah digunakan oleh penyandang disabilitas maupun publik

Usability Testing

Usability testing mengukur efisiensi, kemudahan belajar, dan kemampuan pengguna untuk menggunakan sistem tanpa kesulitan atau frustrasi (Bauer et al., 2010).

3. METODE

Metode penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi User Interface (UI) sistem informasi donasi Ambung Harsa menggunakan Cognitive Walkthrough (CW). Prosesnya dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap seperti berikut:

Tahap Persiapan (Preparation)

(1) Studi Literatur: mempelajari teori terkait Cognitive Walkthrough, evaluasi UI, dan sistem informasi donasi. (2) Analisis Sistem yang Ada: memahami alur sistem, fitur, dan interaksi pengguna saat ini. (3) Menentukan Responden: memilih target pengguna sistem (Ketua Yayasan dan pegawai). (4) Menyusun Skenario Tugas: membuat skenario aktivitas pengguna yang mencerminkan tugas nyata di sistem.

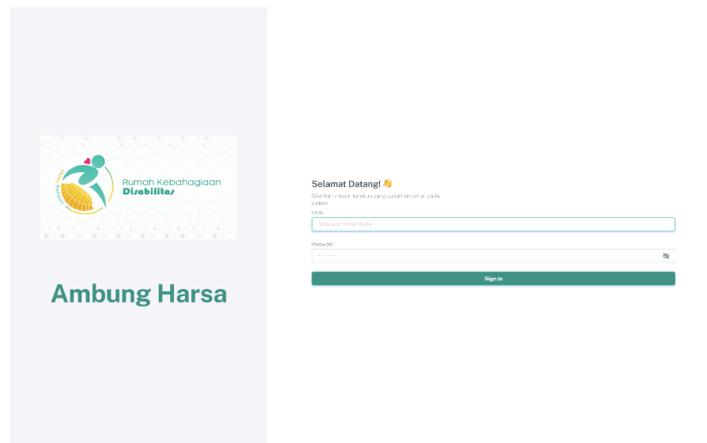
Tahap Pelaksanaan (Execution)

(1) Eksekusi Skenario oleh Responden: setiap responden mengikuti skenario tugas pada prototipe sistem. (2) Pengamatan dan Pencatatan Masalah: mencatat kesulitan, kesalahan, atau kebingungan pengguna saat menggunakan sistem. (3) Penghitungan Waktu dan Tingkat Keberhasilan: menghitung waktu penyelesaian tugas dan keberhasilan setiap responden.

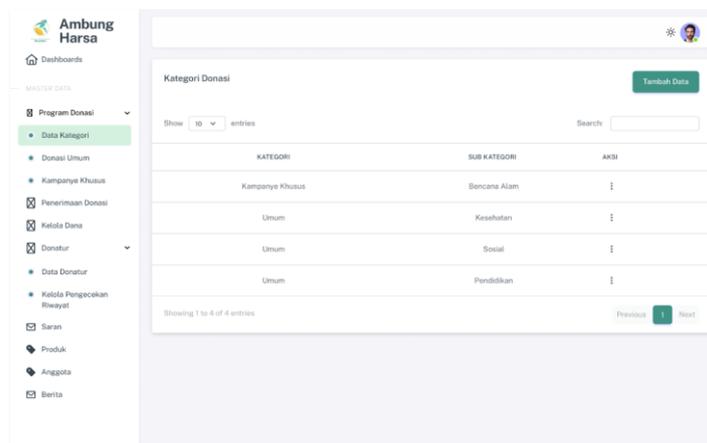
Analisis Hasil

(1) Mengidentifikasi masalah UI berdasarkan hasil Cognitive Walkthrough. (2) Mengelompokkan masalah menurut kategori (misalnya: navigasi, input data, atau feedback sistem). (3) Memberikan rekomendasi perbaikan UI untuk meningkatkan usability.

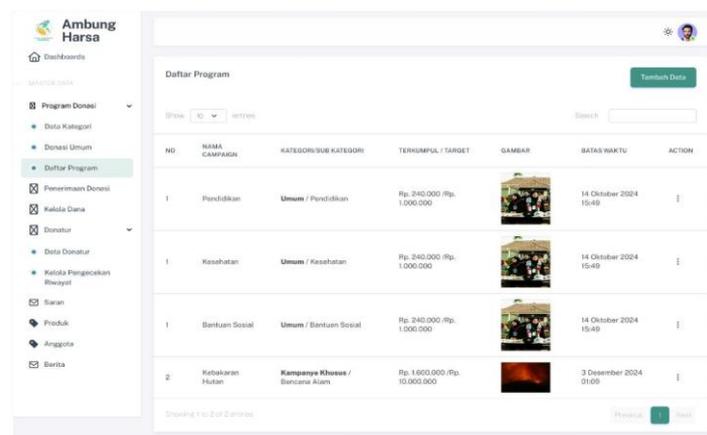
User Interface (UI) Sistem Informasi Donasi Ambung Harsa



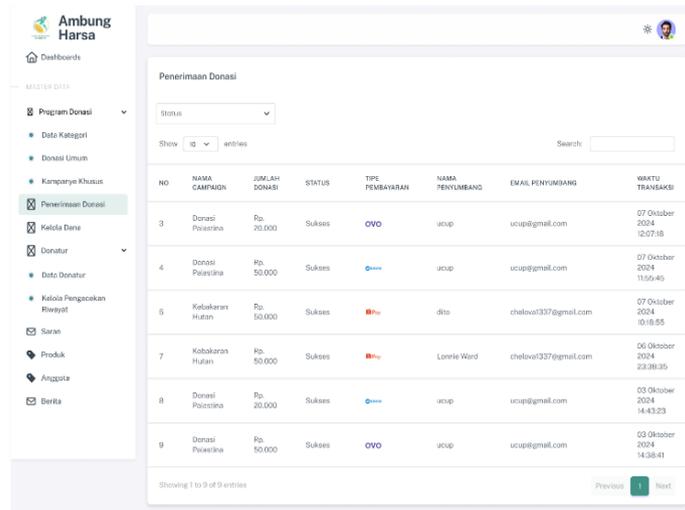
Gambar 1. Halaman Login.



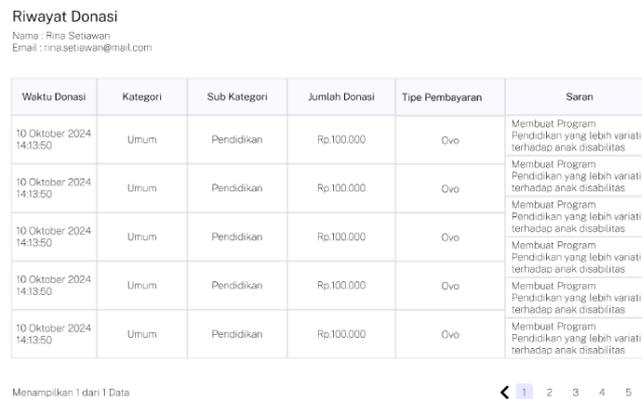
Gambar 2. Kelola Kategori Donasi.



Gambar 3. Kelola Detail Donasi.



Gambar 4. Lihat Penerimaan Donasi.



Gambar 5. Riwayat Donasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi Cognitive Walkthrough Jumlah peserta pengujian pada penelitian ini adalah tiga responden dari setiap role. Responden yang dipilih merupakan calon pengguna dari sistem informasi monitoring pembelajaran. Skenario tugas pada penelitian ini dibagi menjadi 2 skenario, yakni skenario administrator, dan skenario donatur.

Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	40 detik	0%

Tabel 3. Kelola Detail Donasi.

Goals	Dapat mengelola detail donasi mulai dari melihat (1), menambahkan (2), mengedit (3), menghapus (4).					
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola data donasi bagian detail donasi mulai dari melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus. Silahkan akses halaman daftar program melalui sidebar menu yang tersedia					
	Indikator Pengujian					
Partisipan	1	2	3	4	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	✓	✓	38 detik	0
2	✓	✓	✓	✓	30 detik	0
3	✓	✓	✓	✓	33 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	33,7 detik	0%

Tabel 4. Lihat Penerimaan Donasi.

Goals	Dapat melihat penerimaan donasi yang telah dilakukan oleh donatur		
Skenario	Anda adalah admin dan ingin melihat penerimaan donasi yang telah dilakukan oleh donatur Silahkan akses halaman penerimaan donasi melalui sidebar menu yang Tersedia		
	Indikator Pengujian		
Partisipan	Lihat penerimaan Donasi	Waktu	Kesalahan
1	✓	8 detik	0
2	✓	5 detik	0
3	✓	6 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan
Persentase Keberhasilan	100%	6.3 detik	0%

Tabel 5. Lihat Data Donatur.

Goals	Dapat mengelola kategori mulai dari melihat data donatur (1), lihat riwayat donasi donatur (2), Lihat Pengecekan Riwayat (3), Cari Riwayat Donasi (4). Dan Kirim Riwayat Donasi (5).						
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola data donasi bagian detail donasi mulai dari melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus. Silahkan akses halaman data kategori melalui sidebar menu yang tersedia						
	Indikator Pengujian					Waktu	Kesalahan
Partisipan	1	2	3	4	5	28	0
1	✓	✓	✓	✓	✓	detik	
2	✓	✓	✓	✓	✓	30 detik	0
3	✓	✓	✓	✓	✓	21 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	100%	26,3 detik	0%

Tabel 6. Kelola Saran.

Goals	Dapat mengelola saran mulai dari melihat saran (1), lihat detail saran (2), dan respon saran (3).						
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola saran mulai dari melihat saran, melihat detail saran, respon saran. Silahkan akses halaman saran melalui sidebar menu yang Tersedia						
	Indikator Pengujian					Waktu	Kesalahan
Partisipan	1	2	3			31	0
1	✓	✓	✓			detik	
2	✓	✓	✓			30 detik	0
3	✓	✓	✓			35 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3			Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%			32 detik	0%

Tabel 7. Kelola Dana.

Goals	Dapat mengelola dana mulai dari melihat data penarikan dana (1), tambah data penarikan dana (2), edit penarikan dana (3), lihat penggunaan dana (3), tambah penggunaan dana (4), dan edit penggunaan dana (5).						
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola dana mulai dari melihat penarikan dana, tambah penarikan dana, edit penarikan dana, lihat penggunaan dana, tambah penggunaan dana, dan edit penggunaan dana. Silahkan akses halaman kelola dana melalui sidebar menu yang						
	Indikator Pengujian					Waktu	Kesalahan
Partisipan	1	2	3	4	5	42	0
1	✓	✓	✓	✓	✓	detik	
2	✓	✓	✓	✓	✓	48 detik	0
3	✓	✓	✓	✓	✓	52 detik	0

Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	100%	47,3 detik	0%

Tabel 8. Kelola Produk.

Goals	Dapat mengelola produk mulai dari melihat (1), menambahkan (2), mengedit (3), menghapus (4).						
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola produk mulai dari melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus. Silahkan akses halaman produk melalui sidebar menu yang tersedia						
	Indikator Pengujian						
Partisipan	1	2	3	4	Waktu	Kesalahan	
1	✓	✓	✓	✓	21 detik	0	
2	✓	✓	✓	✓	30 detik	0	
3	✓	✓	✓	✓	26 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	25,6 detik	0%	

Tabel 9. Kelola Anggota.

Goals	Dapat mengelola anggota mulai dari melihat (1), menambahkan (2), mengedit (3), menghapus (4).						
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola anggota mulai dari melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus. Silahkan akses halaman anggota melalui sidebar menu yang tersedia						
	Indikator Pengujian						
Partisipan	1	2	3	4	Waktu	Kesalahan	
1	✓	✓	✓	✓	21 detik	0	
2	✓	✓	✓	✓	30 detik	0	
3	✓	✓	✓	✓	26 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	25,6 detik	0%	

Tabel 10. Kelola Informasi.

Goals	Dapat mengelola informasi halaman tentang kami mulai dari melihat (1), menambahkan (2), mengedit (3), menghapus (4). Dan halaman layanan mulai dari melihat (5), menambahkan (6), mengedit (7), menghapus (8).									
Skenario	Anda adalah admin dan ingin mengelola informasi mulai dari melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus untuk halaman tentang kami, dan melihat, menambahkan, mengedit, dan menghapus untuk halaman layanan. Silahkan akses halaman informasi melalui sidebar menu yang tersedia.									
	Indikator Pengujian									
Partisipan	1	2	3	4	5	6	7	8	Waktu	Kesalahan
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	25 detik	0
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	23 detik	0

3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	25 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	3	3	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	24,3 detik	0%

Donatur

Tabel 11. Lihat Donasi.

Goals	Dapat melihat donasi yang sedang berjalan pada sistem.		
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin melihat program donasi yang sedang berjalan pada sistem. Silahkan akses halama donasi melalui navbar menu dan tombol yang tersedia di Homepage		
	Indikator Pengujian		
Partisipan	Lihat Donasi	Waktu	Kesalahan
1	✓	10 detik	0
2	✓	7 detik	0
3	✓	6 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	7,7 detik	0%

Tabel 12. Lihat Detail Donasi.

Goals	Dapat melihat detail donasi yang sedang berjalan pada sistem.		
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin melihat informasi detail program donasi yang sedang berjalan pada sistem. Silahkan akses halaman detail salah satu program donasi melalui tombol lihat donasi pada halaman donasi		
	Indikator Pengujian		
Partisipan	Lihat detail Donasi	Waktu	Kesalahan
1	✓	8 detik	0
2	✓	7 detik	0
3	✓	8 detik	0
Jumlah Partisipan Berhasil	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :
Persentase Keberhasilan	100%	7,7 detik	0%

Tabel 13. Transaksi Donasi.

Goals	Dapat melakukan transaksi donasi di sistem, mulai dari input data diri (1), memilih metode pembayaran (2), dan melihat data pembayaran dan status pembayaran (3).					
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin memberikan donasi di sistem. Silahkan akses form beri donasi pada halaman detail program donasi.					
		Indikator Pengujian				
Partisipan	1	2	3	Waktu	Kesalahan	
1	✓	✓	✓	30 detik	0	
2	✓	✓	✓	35 detik	0	
3	✓	✓	✓	28 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	100%	100%	31 detik	0%	

Tabel 14. Request Riwayat Donasi.

Goals	Dapat melakukan permintaan pengecekan riwayat donasi melalui sistem melalui input data diri.			
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin mengetahui riwayat donasi yang telah anda lakukan di sistem. Silahkan akses form cek riwayat donasi melalui tombol lihat donasi pada halaman homepage			
		Indikator Pengujian		
Partisipan	Request riwayat donasi	Waktu	Kesalahan	
1	✓	6 detik	0	
2	✓	8 detik	0	
3	✓	7 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	7 detik	0%	

Tabel 15. Pemberian Saran.

Goals	Dapat melakukan pemberian saran melalui sistem.			
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin memberikan saran terhadap kegiatan yang dilakukan Ambung Harsa. Silahkan akses form Saran pada halaman homepage			
		Indikator Pengujian		
Partisipan	Pemberian saran	Waktu	Kesalahan	
1	✓	15 detik	0	
2	✓	18 detik	0	
3	✓	19 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	17.3 detik	0%	

Tabel 16. Lihat Produk.

Goals	Dapat melihat produk hasil karya anggota ambung harsa dengan mengakses halaman produk (1). Lihat detail produk (2).				
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin melihat produk hasil karya anggota ambung harsa. Silahkan akses form Saran pada halaman homepage				
	Indikator Pengujian				
Partisipan	1	2	Waktu	Kesalahan	
1	✓	✓	8 detik	0	
2	✓	✓	5 detik	0	
3	✓	✓	9 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	100%	7,3 detik	0%	

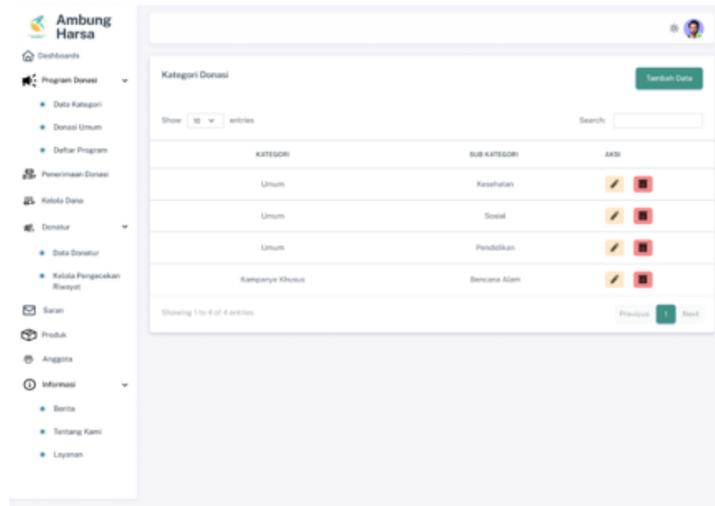
Tabel 17. Lihat Informasi.

Goals	Dapat melihat informasi tentang kami dan layanan yang dilakukan ambung harsa.				
Skenario	Anda adalah donatur dan ingin melihat informasi detail program donasi yang sedang berjalan tentang kami dan layanan yang dilakukan ambung harsa. Silahkan akses halaman tentang kami (1), dan layanan (2) pada navbar				
	Indikator Pengujian				
Partisipan	Lihat Informasi	Lihat Layanan	Waktu	Kesalahan	
1	✓	✓	9 detik	0	
2	✓	✓	10 detik	0	
3	✓	✓	10 detik	0	
Jumlah Partisipan Berhasil	3	3	Rata – rata:	Persentase kesalahan :	
Persentase Keberhasilan	100%	100%	7,7 detik	0%	

Hasil Evaluasi

Tingkat penyelesaian skenario tugas diukur berdasarkan persentase skenario tugas yang diselesaikan secara benar oleh responden. Dari 2 skenario pada tugas yaitu skenario admin dan skenario administrator, semua memiliki persentase keberhasilan 100%. Dari pihak ambung harsa sendiri menilai bahwa hasil prototype yang digunakan sudah menjawab permasalahan berdasarkan wawancara di fase perancangan yang dilakukan pada penelitian ini.

Namun, dari sisi waktu penyelesaian, terlihat bahwa pada skenario administrator di awal percobaan responden mengalami kesulitan ketika ingin mengedit dan menghapus data karena tidak mengetahui letak tombol aksi untuk melakukan hal tersebut. Maka dari itu, penulis memberikan alternatif dimana tombol edit dan hapus yang semula berada di icon titik 3 pada kolom aksi diganti dengan langsung memberikan pilihan aksi edit dan hapus dengan icon pensil untuk edit dan keranjang sampah untuk hapus. Hal ini juga sudah dikomunikasikan ke pihak administrator di ambung harsa dan pihak administrator sudah menyetujui tentang hal ini.



Gambar 6. Tombol Aksi Setelah Evaluasi

5. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menerapkan metode *Cognitive Walkthrough* untuk mengevaluasi *User Interface* (UI) pada sistem informasi donasi Ambung Harsa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna dapat menyelesaikan skenario tugas yang diberikan, meskipun masih ditemukan beberapa kendala pada aspek navigasi, konsistensi tampilan, serta umpan balik sistem. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun UI sudah cukup berfungsi, perbaikan masih diperlukan agar sistem lebih intuitif dan mudah digunakan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung tujuan utama yaitu mengidentifikasi kelemahan UI sistem donasi Ambung Harsa. Hambatan yang dialami pengguna terbukti berkaitan erat dengan desain antarmuka yang belum sepenuhnya optimal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk rekomendasi perbaikan antarmuka yang lebih ramah pengguna. Implikasi dari penelitian ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga bersifat teoretis dengan menambah literatur mengenai penerapan metode *Cognitive Walkthrough*.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah responden yang relatif sedikit serta skenario tugas yang hanya berfokus pada proses donasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak responden dengan latar belakang yang beragam serta memperluas cakupan skenario tugas. Kombinasi metode evaluasi lain seperti *Usability Testing* atau *Heuristic Evaluation* juga dapat dipertimbangkan untuk menghasilkan analisis yang lebih komprehensif. Konflik Kepentingan: “Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.”

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, R., Rahayudi, B., & Pramono, D. (2023). Pengembangan aplikasi web e-commerce dan donasi (Studi kasus: Green Welfare Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan perancangan user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan metode human centered design dan heuristic evaluation pada aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12).
- Chalik, A. M., Qowy, B. A., Hanafi, F., & Nuraminah, A. (2021). Mouse tracking tangan dengan klasifikasi gestur menggunakan OpenCV dan MediaPipe. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 1(2), 10-18. <https://doi.org/10.55606/juitik.v1i2.323>
- Fandhilah. (2023). Optimasi desain UI/UX aplikasi pengelolaan donasi pada yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) menggunakan metode design thinking. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 10(2), 24476. <https://doi.org/10.31294/ijse.v10i2.24476>
- Gustriansyah, R., Puspasari, S., Sanmorino, A., Suhandi, N., & Sartika, D. (2025). Tree-based models and hyperparameter optimization for assessing employee performance. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 38(1), 569-577. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v38.i1.pp569-577>
- Junitasari, R., & Arsyad, N. F. (2024). Implementasi design thinking pada desain UI/UX aplikasi donasi berbasis konser amal untuk meningkatkan partisipasi publik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(7). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.517>
- Kohar, M. A. R., & Syazili, A. (2023). Perancangan antarmuka pengguna untuk kreator dalam platform donasi konten kreator. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*, 7(1). <https://doi.org/10.52303/jb.v7i1.156>
- Landani, F. C., Isnanto, R. R., & Prasetijo, A. B. (2022). Perencanaan user interface dan user experience aplikasi Charity With Happiness (CWH) dengan metode design thinking. *Jurnal Teknik Komputer (JTK)*, 1(3). <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i3.36847>
- Pasinggi, E. S. (2024). Penerapan platform marketplace untuk pemasaran produk pengrajin tenun Toraja. *SIPAR*.
- Prananta, G. B., Azzikri, H. A., & Rozikin, C. (2023). Deteksi dan pengenalan gesture tangan secara real-time menggunakan jaringan saraf tiruan konvolusional. *Methodika*, 9(2), 30-34. <https://doi.org/10.46880/mtk.v9i2.1911>
- Prasetyo, R. A., Inan, D. I., et al. (2024). Design and evaluation of UI/UX of Siwi village website in West Papua Province using cognitive walkthrough. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*. <https://doi.org/10.36448/jsit.v15i1.3647>

- Pratikno, H., & Kusumawati, W. I. (2019). Kontrol level kecepatan kipas melalui deteksi gestur jari tangan menggunakan MediaPipe dan Faster-RCNN. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023107345>
- Setara Institute. (2025). *Ebook-Indeks Inklusi Sosial Indonesia*. https://setara-institute.org/wp-content/uploads/2025/03/Ebook-Indeks-Inklusi-Sosial-Indonesia_Setara-Institute-1.pdf
- Sruthi, S., & Swetha, S. (2023). Hand gesture controlled presentation using OpenCV and MediaPipe. *International Journal of Engineering Technology & Management Sciences*, 7(4), 338-341. <https://doi.org/10.46647/ijetms.2023.v07i04.046>
- Zebua, E. T. P., & Rosyani, P. (2024). Perancangan deteksi objek kendaraan bermotor berbasis OpenCV Python menggunakan metode HOG-SVM untuk analisis lalu lintas cerdas. *Jurnal AI Dan SPK: Jurnal Artificial Intelligent Dan Sistem Penunjang Keputusan*, 2(1), 16-26.