

Implementasi Usability Testing Pada Website RS Baptis Kediri Dengan Use Questionnaire

Diterima:
10 Mei 2023

Revisi:
10 Juli 2023

Terbit:
1 Agustus 2023

**^{1*}Afifah Kurnia Lestari, ²Candrika Arlita Dewi, ³Destria Septy
Dara Firstila Putri Giandaka, ⁴Farhan Maulana Alja**
¹⁻⁴Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Website RS Kediri merupakan layanan yang disediakan untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi tentang RS Baptis Kediri. Website ini termasuk website pelayanan publik, maka dari hal itu diperlukan desain yang mudah dipahami oleh pengguna atau user. Oleh karena itu diperlukan uji kegunaan (*usability*) untuk menilai aspek *usability* berguna dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Pengujian yang dapat dilakukan adalah kegunaan (*usability testing*) dengan menggunakan *Use Questionnaire* dan menggunakan 4 aspek pengujian yaitu Usefulness, Easy of Use, Easy of Learning, dan Satisfaction. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi website RS Baptis Kediri. Hasil yang diperoleh dalam setiap aspek *usability* yaitu aspek usefulness diperoleh kelayakan 78,4 %, Easy of Use diperoleh kelayakan 74,6 %, Easy of Learning diperoleh kelayakan 76,8 %, dan Satisfaction diperoleh kelayakan 68,2 %, yang artinya website RS Baptis Kediri layak digunakan karena website ini mudah digunakan dan berguna bagi masyarakat yang ingin mengakses informasi RS Baptis Kediri.

Kata Kunci—Usability, Website, RS Baptis Kediri

Abstract— *Website of Baptist Hospital is a service provided to make it easier for the public to obtain information about the Kediri Baptist Hospital. This website includes a public service website, therefore it requires a design that is easily understood by users or users. Therefore, a usability test is needed to assess usability aspects that are useful properly and in accordance with their functions. Tests that can be carried out are usability testing using the Use Questionnaire and using 4 aspects of testing, namely Usefulness, Easy of Use, Easy of Learning, and Satisfaction. This study aims to evaluate the Kediri Baptist Hospital website. The results obtained in each aspect of usability, namely the usefulness aspect obtained eligibility 78.4%, Easy of Use obtained eligibility 74.6%, Easy of Learning obtained eligibility 76.8%, and Satisfaction obtained eligibility 68.2%, which means the hospital website Baptist Kediri is worth using because this website is easy to use and useful for people who want to access information on Kediri Baptist Hospital.*

Keywords— Usability, Website, RS Baptis Kediri

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Afifah Kurnia Lestari
Sistem Informasi
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: itsmeafifah09@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat penting bagi setiap individu di segala aspek. Kemajuan teknologi ini berperan penting dalam bidang kesehatan untuk meningkatkan layanan kesehatan. Dengan adanya perkembangan teknologi masyarakat semakin menyadari bahwa teknologi adalah alat dalam mengatasi cepatnya penyebaran informasi[1]. Website adalah media yang berfungsi untuk menampilkan informasi dalam bentuk berbagai visualisasi baik gambar audio teks maupun gabungan yang dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet[2].

Ruma sakit baptis kediri merupakan rumah sakit yang terletak di kabupaten kediri. Rumah sakit ini telah memiliki website sendiri dengan nama rsbaptiskdr.id. Website rs baptis merupakan salah satu bentuk dari layanan yang disediakan untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi tentang rs baptis. Website Rs baptis termasuk website pelayanan public maka diperlukan desain yang mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini bertujuan agar website tersebut dapat digunakan oleh masyarakat dengan mudah, oleh karenanya diperlukan evaluasi terhadap website. Metode evaluasi website salah satunya yaitu evaluasi usability.

Terdapat penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Retnoningsih pada tahun 2019 dengan judul Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire[3]. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi guna mengidentifikasi masalah yang terdapat pada desain ataupun layanan aplikasi. Hasil penelitian pada aspek usability memperoleh kelayakan dengan persentase 79,5% untuk aspek use fullness, 76,7% untuk aspek satisfaction, 81,3% untuk ease of learning, 78,5% untuk aspek easy of use. Dari hasil persentase keseluruhan Usability testing memperoleh persentase kelayakan sebesar 78,9%.

Selain itu terdapat penelitian oleh Adam Hendra Brata, Lutfi Fanani, Lia Rosalina pada tahun 2020 dengan judul Evaluasi Usability Sistem Informasi Program Kb Berbasis Android Menggunakan Use Questionnaire[4]. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem informasi program kb berbasis android. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan usability testing USE Questionnaire. Pengujian dilakukan dengan metode task skenario dan USE Questionnaire. Hasil yang didapatkan setelah melakukan evaluasi yakni 98% dengan task skenario dan 96,3% dengan USE Questionnaire.

1.1. Website

Website merupakan sekumpulan halaman web yang saling berhubungan dan terdiri dari teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server. Pada teknologi industri, website

berperan penting dalam media promosi maupun platform komunikasi untuk memberikan informasi dengan cepat. Website dapat digunakan oleh individu, grup, organisasi maupun bisnis untuk mencapai berbagai tujuan.

1.2. Usability Testing

Menurut Pristi Sukmasetya 2020, Usability merupakan ilmu yang mempelajari desain interface dan interaksi manusia dengan computer. Pengukuran usability dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Indicator yang terdapat pada usability juga dapat digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan website Rs itu sendiri. Menurut [5] Pada usability memiliki beberapa indicator yaitu *Learnability, Memorability, Efficiency, Error, Satisfaction*.

1.3. User Interface

Interface merupakan media yang menghubungkan antara produk atau sistem dan pengguna untuk menjelaskan setiap aksi reaksi dari kedua domain yang berhubungan tersebut[6]. Interface berperan penting pada situs web, karena setiap situs web hampir semua memiliki antarmuka pengguna atau biasa disebut dengan *user interface*. *User Interface* (UI) memiliki mekanisme dalam berinteraksi dengan sebuah website.

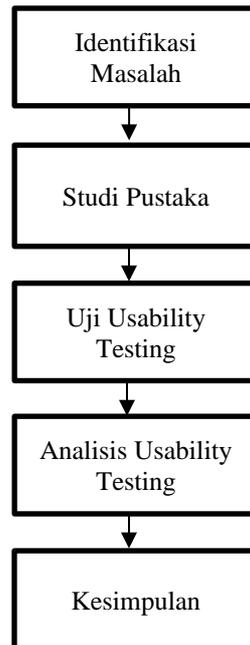
1.4. Use Questionnaire

Use Questionnaire merupakan bentuk kuesioner yang digunakan untuk membantu mengukur usability karena sesuai standar ISO 9421. Kuisisioner memuat empat variabel untuk mengukur kepuasan pengguna, yaitu *Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning*, dan *Satisfaction* [7]

II. METODE

2.1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan identifikasi yang dilakukan pada website RS Baptis Kediri, dalam menunjang penelitian, juga dilakukannya studi pustaka terkait terhadap untuk melengkapi dasar teori yang bersumber dari jurnal, dan buku yang terkait dengan penelitian ini. Setelah dilakukannya studi pustaka akan dilakukan uji usability testing. Pada tahap ini dilakukan proses penyebaran kuesioner kepada 25 responden dengan jumlah 12 pertanyaan. Analisis hasil uji usability dilakukan proses pengolahan data kuesioner untuk menentukan nilai usability dari perhitungan kuesioner. Hasil dan kesimpulan diperoleh dari hasil uji usability dengan metode USE Kuesioner[6].



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

2.2. Populasi dan Sample

Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 25 responden dari mahasiswa prodi sistem informasi kelas 3B sebagai sampel dari populasi mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri

2.3. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket/ kuisisioner menggunakan google form untuk mendapatkan data primer. variabel-variabel yang dianalisis dan ditujukan kepada responden menggunakan skala likert . Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk melakukan pengukuran [8]. Skala 1 merupakan skor terendah dari skala yang diberikan. Skala 1 menggambarkan respon yang negatif dari responden terhadap pertanyaan yang diberikan . Sedangkan skala 5 merupakan skala tertinggi dari skala yang ditentukan . Skala 5 menggambarkan respon yang positif dari responden terhadap pertanyaan yang diberikan. Skala yang diberikan dibuat untuk meyakinkan responden dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner. Keterangan lebih lanjut mengenai Skala 1 sampai 5 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Tabel Nilai

PK	STS	TS	R	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

R = Ragu-ragu

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

2.4. Pengukuran Usability

Pengukuran usability menggunakan use questionnaire untuk mengetahui usability pada aplikasi web rs baptis kediri menggunakan kuisioner. USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) dengan menggunakan metode ini diperoleh data primer dengan penilaian 4 faktor Usability yaitu Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, dan Satisfaction[9]. Keempat factor tersebut di tuangkan dalam pertanyaan kuisioner.

Usability dapat diukur dari hasil prosentasi kelayakan yang didapatkan dari jawaban responden.

$$\text{Prosentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 3. Kategori Kelayakan

Angka (%)	Klasifikasi
<21	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Usability Testing

Pertama-tama langkah yang dilakukan usability testing yaitu memberikan beberapa task/tugas yang telah disiapkan untuk responden. Task yang dipersiapkan digunakan oleh

responden untuk berinteraksi dengan website RS baptis yang diuji. Task diberikan kepada responden yang berjumlah 25 orang berasal dari mahasiswa program studi sistem informasi universitas nusantara PGRI Kediri.

Responden yang telah mengerjakan task akan mendapatkan pengalaman pengguna atau user experience terhadap web yang diujikan. User experience yang didapatkan pengguna saat melakukan tugas yaitu tampilan web yang dilihat dan dirasakan pengguna saat melakukan tugas yang diberikan[10]. Pertanyaan yang diberikan dalam kuisisioner berjumlah 12 yang mewakili kelima aspek usability. Setiap pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner menunjukkan tingkat usability menurut pengalaman pengguna yang diberikan nilai atau skala 1 sampai 5.

3.2. Hasil Analisa Usability Testing

Tabel 5. Kuesioner Usability Testing

No	Pertanyaan	Skor					Skor Observasi
		1	2	3	4	5	
A Usefulness (Kegunaan)							
1	Apakah informasi yang ada dapat diakses dengan mudah?	0	1	10	11	3	
2	Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan website?	0	0	6	11	8	
3	Apakah keamanan website sudah terjamin?	0	0	7	10	8	
Total		0	1	23	32	19	294
B Easy of Use (Kemudahan Pengguna)							
4	Apakah website RS Baptis Kediri mudah dioperasikan?	0	0	5	14	6	
5	Apakah terlalu banyak langkah dalam mencari informasi pada website RS Baptis Kediri?	0	1	12	8	4	
6	Apakah fitur login mudah digunakan?	1	1	3	13	5	
Total		1	2	20	35	15	280
C Easy of Learning (Kemudahan Mempelajari)							
7	Apakah tampilan menu dalam website RS Baptis Kediri mudah dikenali dan dioperasikan?	0	1	7	9	5	

8	Apakah tampilan antarmuka website RS Baptis Kediri mudah dikenali?	0	1	5	15	4	
9	Apakah tulisan yang ada mudah dibaca?	0	0	3	12	10	
Total		0	2	15	36	19	288
D	Satisfaction (Kepuasan Pengguna)						
10	Apakah tampilan warna nyaman dilihat dan tidak membosankan?	0	1	3	12	9	
11	Apakah website RS Baptis Kediri mudah diakses?	0	0	5	14	6	
12	Apakah navbar dan elemen pada website RS Baptis Kediri nyaman dilihat?	0	1	11	9	4	
Total		0	2	19	25	19	256

Berdasarkan data tabel diatas, untuk mendapatkan prosentase kelayakan pada setiap aspek usability dapat dilakukan perhitungan dan diperoleh hasil setiap aspek.

$$\begin{aligned}
 \text{Usefulness} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 1) + (3 \times 23) + (4 \times 32) + (5 \times 19)}{5 \times 25 \times 3} \times 100 \% \\
 &= \frac{294}{375} \times 100 \% \\
 &= 78,4 \%
 \end{aligned}$$

Aspek Usefulness terdapat 3 pertanyaan, diperoleh kelayakan 78,4 %. Berdasarkan **tabel** kategori kelayakan nilainya diantara 61 – 80 berarti website RS Baptis Kediri layak digunakan karena dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi lengkap.

$$\begin{aligned}
 \text{Easy of Use} &= \frac{(1 \times 1) + (2 \times 2) + (3 \times 20) + (4 \times 35) + (5 \times 15)}{5 \times 25 \times 3} \times 100 \% \\
 &= \frac{280}{375} \times 100 \% \\
 &= 74,6 \%
 \end{aligned}$$

Aspek Easy of Use terdapat 3 pertanyaan, diperoleh kelayakan 74,6 %. Berdasarkan **tabel** kategori kelayakan nilainya diantara 61 – 80 berarti website RS Baptis Kediri layak digunakan karena dapat memberikan kemudahan pengguna dalam memilik navigasi.

$$\text{Easy of Learning} = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 15) + (4 \times 36) + (5 \times 19)}{5 \times 25 \times 3} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{288}{375} \times 100 \% \\ &= 76,8\% \end{aligned}$$

Aspek Easy of Learning terdapat 3 pertanyaan, diperoleh kelayakan 76,8 %. Berdasarkan **tabel** kategori kelayakan nilainya diantara 61 – 80 berarti website RS Baptis Kediri layak digunakan karena dari aspek kemudahan website dapat membantu pemula dalam mempelajari *user interface* website.

$$\begin{aligned} \text{Satisfaction} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 19) + (4 \times 25) + (5 \times 19)}{5 \times 25 \times 3} \times 100 \% \\ &= \frac{256}{375} \times 100 \% \\ &= 68,2 \% \end{aligned}$$

Aspek Satisfaction terdapat 3 pertanyaan, diperoleh kelayakan 68,2 %. Berdasarkan tabel kategori kelayakan nilainya diantara 61 – 80 berarti website RS Baptis Kediri layak digunakan karena tingkat kepuasan pengguna memberikan sikap positif.

$$\begin{aligned} \text{Usability} &= \frac{294+280+288+256}{375+375+375+375} \times 100 \% \\ &= \frac{1118}{1500} \times 100 \% \\ &= 74,5 \% \end{aligned}$$

IV. KESIMPULAN

. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil analisis dan pengolahan kuesioner USE, maka diperoleh kesimpulan bahwa pengukuran 4 variabel pada aspek usability memiliki nilai prosentase untuk aspek usefulness yaitu sebesar 78,4 %, aspek Easy of Use yaitu 74,6 %, aspek Easy of Learn yaitu 76,8 %, dan aspek Satisfaction yaitu 68,2 %. Pengukuran hasil usability keseluruhan didapatkan 74,5 % yang artinya secara keseluruhan website RS Baptis Kediri layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Sains, D. Teknologi, P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI," 2020.
- [2] S. Sonny and S. N. Rizki, "PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM," 2021.

- [3] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *BINA INSANI ICT JOURNAL*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.
- [4] A. Hendra Brata, L. Fanani, and L. Rosalina, "EVALUASI USABILITY SISTEM INFORMASI PROGRAM KB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," *CYBERNETICS*, vol. 4, no. 01, pp. 50–57, 2020.
- [5] N. Huda, "IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG," 2019. [Online]. Available: www.siloamhospitals.com
- [6] D. S. Wibawa, Y. T. Mursityo, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] R. Firmansyah, "Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat," *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018.
- [8] R. A. Setyawan and F. Walter, "PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT," 2018.
- [9] U. U. Sufandi, M. Priono, D. A. Aprijani, B. A. Wicaksono, and D. Trihapningsari, "Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar)," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 19, no. 1, pp. 24–34, 2022.
- [10] L. Hardiansyah and K. Iskandar, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, vol. 01, no. 01, pp. 11–21, 2019.