

Usability Testing Pada Website Kelurahan Mojoroto

Diterima:

10 Mei 2023

Revisi:

10 Juli 2023

Terbit:

1 Agustus 2023

¹Aldi Pratama, ^{2*}Alief Bachtiar, ³Alfian Tripuji S,
⁴Dede Nur Hidayat

¹⁻⁴Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Website kelurahan Mojoroto sendiri merupakan suatu inovasi yang dilakukan oleh pemerintah Kota Kediri untuk memaksimalkan pelayanan administrasi di kelurahan Mojoroto. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa baiknya Website kelurahan Mojoroto untuk digunakan dan seberapa mudahnya diimplementasikan terhadap masyarakat Mojoroto. Ada banyak metode yang bisa digunakan untuk mengukur seberapa mudah dan baiknya sebuah website, salah satunya adalah Usability Testing. Aspek usability yang akan di uji pada penelitian ini meliputi Learnability, Memorability, Efficiency, Error, Satisfaction. hasil pengukuran uji usability website Mojoroto memiliki nilai “Layak” untuk digunakan, dengan rata – rata uji usability sebesar 3.91.

Kata Kunci—Website; Usability; Hasil

Abstract— *The Mojoroto website itself is an innovation carried out by the City of Kediri government to maximize the administrative services in the Mooroto site. This research aims to measure how well Mojoroto’s website can be used and how easily it can be implemented against the community. There are many methods that can be used to measure how easy and good a website is, one of them is Usability Testing. The usability aspects that will be tested in this study include Learnability, Memorability, Efficiency, Error, Satisfaction. the results of the Mojoroto website usability test measurement have a “Layak” value to use, with an average of 3.91.*

Keywords—Website; Usability; Result

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



Penulis Korespondensi:

Alief Bachtiar

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: aliefbachtiar095@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Sistem Infromasi merupakan suatu perangkat yang menghubungkan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk kepentingan suatu organisasi [1]. Perkembangnya, telah memberikan informasi segala sesuatu melalui internet. Penggunaan internet telah mengubah pola interaksi masyarakat, serta bagaimana masyarakat memperoleh informasi. Pola tersebut membentuk sebuah konsep baru, yaitu *website* [2]. Website merupakan suatu kumpulan halaman yang akan menampilkan gambar, audio, animasi atau gabungan dari semuanya [3]. Dengan hadirnya teknologi *website* masyarakat semakin mudah dalam mencari informasi. Pemanfaatan media informasi berbasis website ini juga telah diterapkan untuk desa/kelurahan, dan juga selaras dengan Undang – Undang No.6 tahun 2014 tentang desa.

Tidak ketinggalan, Kelurahan Mojooroto sendiri mempunyai *website* untuk melakukan pelayanan administrasi untuk masyarakatnya sendiri. *Website* ini merupakan suatu inovasi yang dilakukan oleh pemerintah Kota Kediri untuk memaksimalkan pelayanan publik di kelurahan Mojooroto. Dengan memanfaatkan Website ini, masyarakat Mojooroto diharapkan semakin mudah dalam melakukan kegiatan pelayanan administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa baiknya Website kelurahan Mojooroto untuk digunakan, dan memastikan bahwa tujuan website yang dimaksud dapat dicapai[4]. Ada banyak metode yang bisa digunakan untuk mengukur seberapa mudah dan baiknya sebuah website, salah satu-nya adalah Usability Testing.

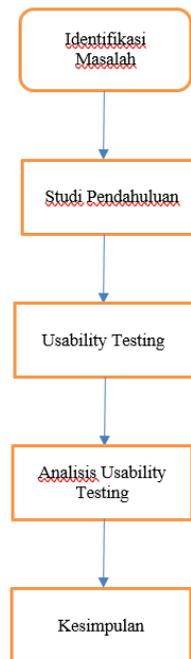
Penelitian terdahulu dilakukan oleh Firmansyah pada tahun 2018 yang membahas tentang usability testing pada aplikasi SIPOLIN. Penelitian ini berfokus pada pengujian interface dengan menggunakan USE QUESTIONNAIRE pada aplikasi tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah semua atribut memiliki nilai rata – rata di atas 3 yang mengindikasikan bahwa aplikasi SIPOLIN memiliki aspek nilai kegunaan yang sangat baik [5].

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Yumarlin pada tahun 2016. Penelitian ini mengevaluasi website Universitas Janabadra dengan menggunakan kuesioner sebagai objek penelitian. Kuesioner terdiri dari 19 pertanyaan dan dikelompokkan menjadi 5 variabel. Hasil dari pemrosesan data menunjukkan pada aspek Learnability memiliki nilai paling tinggi dengan skor 3.42 dan Satisfaction dengan nilai terendah adalah 3.27, atau dapat diasumsikan nilai rata – rata adalah 3. Namun masih ada beberapa hal yang harus ditingkatkan terutama pada Memorability dan juga Satisfaction [6].

II. METODE

2.1 Metode Penelitian

Langkah yang diambil dalam penelitian untuk menguji usability tersebut melalui pembahasan sistematis dengan langkah-langkah yang spesifik. Tahapan penelitian disajikan pada gambar berikut :



Gambar 1. metode penelitian

2.2 Sampel

Pada penelitian ini, penguji mengambil sampel dari Kelurahan Mojooroto. Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak 30 responden, sebagai Sampel dari populasi masyarakat Kelurahan Mojooroto Kota Kediri.

2.3 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang diperlukan menggunakan metode pengumpulan data primer dengan metode penyebaran angket/kuesioner untuk mendapatkan data. Fungsi dari penyebaran kuesioner untuk mengetahui seberapa mudah sistem pelayanan yang sudah dibangun dan di uji coba[7] di Kelurahan Mojooroto.

Untuk pengukuran data menggunakan skala likert. Kemudahan dalam menggunakan skala likert untuk mengukur perilaku individu di bagi 5 pilihan[8] yaitu *kurang mudah sekali*, *kurang mudah*, *cukup mudah*, *mudah*, *sangat mudah*. Berikut table penilaiannya:

Tabel 1. Penelian usability

No	Skala	Skor	Interval	kategori
1	Sangat Mudah (SM)	5	4.20 – 5.00	Sangat Layak
2	Mudah (M)	4	3.40 – 4.19	Layak
3	Cukup Mudah (CM)	3	2.60 – 3.39	Cukup Layak
4	Kurang Mudah (KM)	2	1.80 – 2.59	Kurang Layak
5	Kurang Mudah Sekali (KMS)	1	1.00 – 1.79	Sangat Kurang Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Usability Testing

Usability Testing merupakan Teknik untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya kepada pengguna[9]. Langkah awal dalam melakukan usability testing adalah memberikan sejumlah tugas(*task*) yang sudah dipersiapkan[5]. Task-task ini diberikan kepada 30 orang responden yang berasal dari masyarakat Mojoroto yang sudah mengetahui Website Mojoroto sehingga mereka tidak lagi mengalami kesulitan pada saat melakukan task-task tersebut.

Ada beberapa tugas(*task*) sebelum mengisi kuesioner diantaranya:

Tabel 2. Tugas/task pengujian usability

No	Tugas / Task1
1	Buka Website Kelurahan Mojoroto dengan mengunjungi link yang sudah disediakan.
2	Login/Daftar pada form yang disediakan.
3	Perhatikan menu “ <i>pelayanan online</i> ” yang ada pada Website Kelurahan Mojoroto
4	Pilih Menu “ <i>SAKTI</i> atau <i>E-SUKET</i> ” dan pilih salah satu kategori yang ada.
5	Inputkan data anda untuk mendapat surat dari kelurahan.

Selanjutnya kuesioner diberikan kepada responden yang telah mengerjakan task-task di atas agar mendapatkan pengalaman pengguna (user experience) terhadap tampilan website yang diuji yaitu apa yang dilihat dan dirasakan pengguna saat melakukan task yang diberikan. Kuesioner berisi 16 pertanyaan yang mewakili kelima aspek usability.

Ada beberapa atribut-atribut dalam pengujian usability testing di antaranya :

1. Learnability, yaitu menunjukkan betapa mudahnya pengguna dapat mempelajari fungsi sistem utama dan mencapai keterampilan untuk melakukan pekerjaan.
2. Efisiensi, yaitu setelah mempelajari sistem, seberapa cepat pengguna dapat melakukan tugas mereka menggunakan sistem.
3. Memorability, sangat penting bagi pengguna yang tidak teratur untuk dapat menggunakan sistem tanpa harus belajar lagi. Fitur ini membantu pengguna untuk mengingat sistem bekerja setelah periode penggunaan tertentu.
4. Error, yaitu jumlah kesalahan pengguna dan bagaimana dengan mudah mereka dapat memulihkannya.
5. Satisfaction, yaitu menunjukkan bahwa menyenangkan atau tidaknya pengguna dalam menggunakan sistem.

3.2 Analisa Usability Testing

Setelah dilakukan penyebaran kuisioner yang diberikan pada 30 responden, maka selanjutnya dilakukan rekap terhadap hasil kuisioner yang telah disebar.[10] Kemudian hasil perhitungan usability testing rata-rata di peroleh rekap nilai usability, yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 3. Plot kuesioner pengujian

No	Pertanyaan	Nilai
Learnability		
1	Website dapat dengan mudah dipelajari	3.63
2	Informasi pada website dapat dengan mudah dipahami	3.67
3	Isi dan konten dapat dipahami dengan mudah	4.00
4	Alur navigasi pada website dapat mudah dipahami	3.83
5	Website mampu dipelajari sendiri	4.00
Memorability		
6	Penggunaan website dapat diingat dengan mudah	3.87
7	Arah navigasi dan fitur website dapat mudah diingat	3.80
8	Website dapat dengan mudah diakses kapanpun	3.77
Efficiency		
9	Pilihan menu dapat diakses dengan cepat oleh pengguna	4.10

10	Informasi tentang website dapat dengan mudah diperoleh oleh pengguna	3.77
11	Informasi yang diinginkan oleh pengguna dapat langsung ditemukan sejak awal membuka	3.77
Error		
12	Tidak ada kesalahan dalam menggunakan website	4.47
13	Tidak ada menu yang bermasalah	3.63
Satisfaction		
14	Temukan fungsi atau menu yang dicari	4.13
15	Pengguna senang dengan design antarmuka website	4.00
16	Pengguna merasa nyaman dengan warna dan tataletak konten yang ada	4.10

Berdasarkan table di atas, dapat di lihat bahwa atribut “Error dan Satisfaction” dengan nilai rata – rata penerimaan usability user sebesar 4.08 yang artinya sudah berada di atas 3 dalam skala 5. Website kelurahan Mojoroto telah di buat mudah untuk di kenali oleh warga dari segi tampilan dan penyajiannya, Jika disesuaikan dengan plot usability, website kelurahan Mojoroto telah dibuat debgab memiliki nilai usability yaitu : Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction yang sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai usability pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil rekapitulasi

No	Atribut	Rata - rata
1	Learnability	3.83
2	Memorability	3.81
3	Efficiency	3.88
4	Error	4.08
5	Satisfaction	4.08

IV. KESIMPULAN

4.1 Usability Testing

Berdasarkan hasil rekap nilai usability memiliki nilai penerimaan usability user di atas 3, kemudian dapat disimpulkan bahwa website kelurahan Mojoroto telah memiliki aspek nilai

usability yang baik. Nilai atribut terkecil ada pada atribut Learnability dan Error yaitu "Website dengan dapat mudah dipelajari" dan "Tidak ada menu yang bermasalah".

4.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh penulis sebagai berikut :

1. Website ini bertujuan untuk pelayanan publik sehingga nilai kepuasan terhadap antar muka website harus diimbangi dengan nilai kepuasan layanan.
2. Pengembangan website berikutnya perlu memperhatikan dari kemudahan dalam mencari suatu fitur atau fungsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Subari Arkhan, Winarno Heru, and Manan Saiful, "Implementasi Sistem Informasi Warga Berbasis Web Menggunakan Opensid Di Desa Kangkung, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak," *Jurnal Pengabdian Vokasi*, vol. 02, 2021.
- [2] A. Sidik, S. Sn, M. Ds, U. Islam, K. Muhammad, and A. Al-Banjari, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile." [Online]. Available: <http://m.detik.com>
- [3] M. Al, K. Rizki, and A. F. Op, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-CUTI PEGAWAI BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PENGADILAN TATA USAHA NEGARA)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [4] N. Luh, P. Ratih Indriyani, G. R. Dantes, K. Yota, and E. Aryanto, "Gede Rasben Dantes, Kadek Yota Ernanda Aryanto. Ni Luh Putu Ratih Indriyani, Gede Rasben Dantes, Kadek Yota Ernanda Aryanto," 2017.
- [5] R. Firmansyah AMIK BSI Bandung Jl Sekolah Internasional No and A. Bandung, "USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT," *JURNAL SWABUMI*, vol. 6, no. 1, 2018.
- [6] Mz Yumarlin, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [7] Eron Rikardo Nainggolan and ati Dosen STMIK Nusa Mandiri Jakarta, "PENGUJIAN USABILITY SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUKUN WARGA MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," 2018.

- [8] W. Budiaji *et al.*, “SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale),” *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Desember*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, [Online]. Available: <http://umbidharma.org/jipp>
- [9] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, p. 152, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [10] J. Ilmiah Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Jl Raya Palembang-Prabumulih Km, I. Ogan Ilir, and D. Rianto Rahadi, “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android,” *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>