

Analisis Usability Testing Pada Website Halo MasBup Kediri

Diterima:
10 Mei 2023
Revisi:
10 Juli 2023
Terbit:
1 Agustus 2023

**M.Imam Fatullah Al Bahri¹, Mochamad Aldi Yusuf Anuaridlo²,
Dea Rizky Indrawan³, Ryan Marcell Wibisono⁴**
¹⁻⁴Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Website Halo Mabup merupakan layanan aspirasi masyarakat yang dirancang untuk memungkinkan masyarakat Kabupaten Kediri mengajukan aspirasi, memberikan umpan balik, dan mendapatkan informasi terkait kebijakan atau program pemerintah. Website Layanan Halo MasBup merupakan satu komitmen dari Bupati Kabupaten Kediri. Web ini digunakan oleh seluruh Masyarakat Kabupaten Kediri, oleh karena itu dirasa perlu diuji kegunaannya (*usability*). Hal ini dilakukan untuk memperoleh nilai keberhasilan pada aspek *usability* dari website tersebut sekaligus mengetahui website tersebut sudah berguna dengan baik dan telah sesuai fungsinya atau belum. uji aspek usability dengan menggunakan teknik USE Questionnaire. Aspek usability yang akan di uji pada penelitian ini meliputi Usefulness, Satisfaction, dan Ease of use. Hasil pengukuran uji usability website HaloasBup memiliki nilai “Layak” untuk digunakan, persentase kalayakan pada uji usability sebesar 65%.

Kata Kunci—Website;Usability;Hasil

Abstract— *The Halo Mabup website is a community aspiration service designed to allow the people of Kediri Regency to submit aspirations, provide feedback, and obtain information related to government policies or programs. The Halo MasBup Service website is a commitment by the Regent of Kediri Regency. This website is used by all communities in Kediri Regency, therefore it is necessary to test its usefulness (usability). This is done to obtain a usability success value for the website as well as to determine if the website has been useful and has been functioning properly. Usability aspects are tested using the USE Questionnaire technique. Usability aspects that will be tested in this study include Usefulness, Satisfaction, and Ease of use. The results of the usability test for the HaloasBup website yielded a "worthy" score, with a usability percentage of 65%.*

Keywords—Website;Usability;Results

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



Penulis Korespondensi:

M. Imam Fathulloh Al Bahri
Universitas Nusantara PGRI Kediri

I. PENDAHULUAN

Website "Halo Mas Bup" hadir sebagai layanan aspirasi masyarakat yang dirancang untuk memungkinkan masyarakat Kabupaten Kediri mengajukan aspirasi, memberikan umpan balik, dan mendapatkan informasi terkait kebijakan atau program pemerintah. Website Layanan Halo MasBup merupakan satu komitmen dari Bupati Kabupaten Kediri. Website ini memungkinkan untuk dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat, Sebab karena itu dibuat multi platform sehingga dapat menjangkau oleh seluruh masyarakat Kabupaten Kediri. .

Website ini menawarkan kemudahan akses dan kenyamanan dalam mengakses layanan aspirasi tanpa harus datang ke kantor pemerintah secara fisik. Namun, untuk mencapai tujuan yang diinginkan, *usability* atau kegunaan website "Halo Mas Bup" memegang peran yang sangat penting. *Usability* atau kegunaan merupakan ukuran seberapa efektif, efisien, dan memuaskan pengguna saat menggunakan sebuah produk atau sistem. Dalam konteks website layanan aspirasi masyarakat, *usability* yang baik akan memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan fungsionalitas website, mengajukan aspirasi dengan lancar, serta mendapatkan respons yang cepat dan akurat dari pemerintah.

Pada penelitian ini, dilakukan pengujian kegunaan (*usability testing*) sebagai cara menguji aspek kegunaan dari website "Halo Mas Bup". Website yang telah diimplementasikan ini dilakukan uji aspek *usability* dengan menggunakan teknik *USE Questionnaire*. Aspek *usability* yang akan di uji pada penelitian ini meliputi *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of use*.

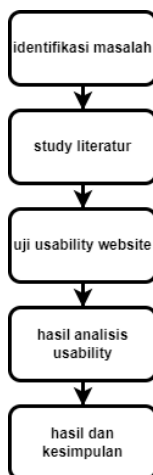
Penelitian sebelumnya terkait *usability* web dengan metode *USE Questionnaire*. Penelitian tersebut diantaranya yaitu penelitian dengan judul "Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus : Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar)" yang dilakukan oleh Sufandi. U. U. dkk. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerimaan user pada aplikasi web SITTA berdasarkan kriteria *usability*. Penelitian ini melakukan pengujian menggunakan *Use Questionnaire* dengan 4 aspek pengujian, 4 aspek pengujian merupakan aspek *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of use*. Hasil keseluruhan pengukuran ke empat menunjukkan *usability* wes SITTA memiliki nilai yang "sangat layak" dengan nilai presentase kelayakan sebesar 82,13%. Penelitian selanjutnya dengan judul "Analisis Usabilitas Menggunakan USE Questionnaire Pada Sistem Informasi Smk Negeri 3 Makassar" yang dilakukan oleh E. S. Rahman and D. Vitalocca. Hasil penelitian menyatakan bahwa ke empat variabel penilaian metode USE yang digunakan pada pengukuran *usability* memperoleh nilai 84,9% dengan kategori "sangat layak" digunakan.

Penelitian lainnya yang terkait *usability* menggunakan metode *USE Questionnaire* yang dilakukan oleh N. Asnawi dengan judul “Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)”. Pada penelitian ini dilakukan pengukuran usability untuk mengetahui tingkat kebergunaan dari aplikasi Google Classroom sebagai E-Learning dengan menggunakan metode *USE Questionnaire* sebagai acuan pertanyaan pada penilaian usability. Penilaian usability aplikasi terbagi menjadi 4 faktor yaitu usefulness, satisfaction ease of use, dan ease of learning. Dari hasil pengukuran dapat disimpulkan bahwa aplikasi Google Classroom yang digunakan sebagai e-learning di program studi tersebut memiliki nilai usability yang kurang baik.

II. METODE

2.1. Tahapan Penelitian

Gambar berikut merupakan tahapan penelitian yang akan dikerjakan.



Penjelasan dari tahapan gambar sebagai berikut:

1. identifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan uji kegunaan *usability*.
2. studi literatur terkait penelitian untuk dasar teori yang digunakan.
3. Uji *usability* website dengan penyebaran kuisisioner.
4. Analisa Hasil untuk pengelolaan data hasil kuisisioner dan nilainya.
5. Hasil dan kesimpulan hasil uji *usability* dengan metode *USE Questionnaire*

Gambar 1. Tahapan penelitian

2.2. *USE Questionnaire*

Metode *USE Questionnaire* digunakan untuk mengetahui pengguna dan menyatakan website sudah berjalan sesuai standar kualitas dengan permintaan dan kebutuhan pengguna. *USE Questionnaire* dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya *Usefulness* (kegunaan), *Ease of Use* (kemudahan pengguna), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan). Bagian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria pengukuran USE Quisionnaire

No	Kriteria Usability
A Usefulness (kegunaan)	
1	Website ini bermanfaat bagi pengguna
2	Website ini sesuai dengan kebutuhan pengguna
B Ease of Use (kemudahan pengguna)	
3	Website ini mudah digunakan
4	Pengguna selalu sukses setiap kali menggunakannya
5	Website ini tidak sulit digunakan
C Ease of Learning (kemudahan mempelajari)	
6	Pengguna cepat mempelajari website
7	Pengguna dapat mengingat cara menggunakan website
D Satisfaction (kepuasan)	
8	Pengguna puas dengan website
9	Website bekerja seperti apa yang diinginkan pengguna

2.3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini berupa deskripsi kuantitatif. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada hasil data yang konkrit berupa angka-angka yang dapat di ukur seperti statistik populasi atau sampel untuk menghasilkan kesimpulan.

2.4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna website “Halo Mas Bup”. Teknik *sampling* yang digunakan berupa *Random Sampling*. Teknik ini mengambil sampel secara acak dari tingkatan tertentu pada responden. Penelitian ini menggunakan 20 responden masyarakat tanpa ada batasan usia.

2.5. Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* dengan menghitung persentase jawaban dari responden dengan rumus Persentase Pelayanan berikut.

$$\frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor diharapkan}} \times 100$$

Data yang diperoleh di konversi berdasarkan dengan kategori kelayakan seperti pada table 2.

Table 2. kategori kelayakan

ANGKA(%)	Kategori Kelayakan
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisa *Usability*

Website "Halo Mas Bup" hadir sebagai layanan aspirasi masyarakat yang dirancang untuk memungkinkan masyarakat Kabupaten Kediri mengajukan aspirasi, memberikan umpan balik, dan mendapatkan informasi terkait kebijakan atau program pemerintah. Kuisisioner untuk mengukur *usability* dengan *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* pada penelitian ini sebagai parameter untuk pengukuran *Usefulness* (kegunaan), *Ease of Use* (kemudahan pengguna), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan) dengan harapan penelitian ini dapat memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan fungsionalitas website "Halo Mas Bup". Pengukuran dengan membagikan kuisisioner kepada pengguna website "Halo Mas Bup" sejumlah 20 responden.

2. Analisis Olahan Hasil Kuisisioner

Analisis dilakukan setelah proses pengolahan data, Pengolahan data terhadap 9 butir pertanyaan *USE Quisitionnaire*. Pengolahan data dilakukan untuk mengukur nilai persentase kelayakan dan hubungan antar variabel penelitian yang ada pada *USE Quisitionnaire*. Untuk analisis kuantitatif penelitian, responden diberikan empat alternative jawaban menggunakan skala 1 s/d 4. Untuk mendapat data secara ordinal dan diberi skor seperti pada table berikut ini.

Table 3. kriteria pengukuran skala

<i>Kriteria</i>	<i>Point</i>
Sulit	1
Cukup Mudah	2
Mudah	3
Sangat Mudah	4

Pengukuran *usability* pada penelitian ini dengan menghitung persentase jawaban dari seluruh responden. Skor diobservasi dari skor total seluruh jawaban responden yang berjumlah 20 responden. Sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden, seperti berikut ini:

$$\frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor diharapkan}} \times 100$$

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{jumlah skor max} \times \text{jumlah Pertanyaan} \times \text{jumlah Responden}} \times 100$$

Perolehan data dikonversikan ke kategori berdasarkan kategori kelayakan yang telah dipaparkan pada table 2. Pengukuran *usability* dengan *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* meliputi *Usefulness* (kegunaan), *Ease of Use* (kemudahan pengguna), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan). Hasil pengukurannya sebagai berikut ini:

<i>No</i>	<i>Aspek Usability</i>	<i>Skor Responden</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>(%)</i>
1	<i>Usefulness</i>	17	25	68%
2	<i>Ease of Use</i>	14	22	63%
3	<i>Ease of Learning</i>	15	23	65%
4	<i>Satisfaction</i>	16	25	64%
Total		62	95	65%

Sesuai dengan pemaparan pada table 2. Hasil pengukuran aspek *Usefulness*, Jika dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan diperoleh kesimpulan bahwa website HaloMasBup berguna untuk pengguna. Untuk aspek *Ease of Use*, Jika dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan diperoleh kesimpulan bahwa website HaloMasBup bisa memudahkan pengguna.

Selanjutnya untuk aspek *Ease of Learning*, Jika dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan diperoleh kesimpulan bahwa website HaloMasBup mudah dipelajari pengguna. Lalu, untuk aspek *Satisfaction*, Jika dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan diperoleh kesimpulan bahwa website HaloMasBup dapat memuaskan pengguna.

Hasil pengukuran *usability* dengan menghitung skor yang di observasi dari jumlah skor total seluruh jawaban 20 responden, yaitu sebesar 62%. Lalu, skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden yaitu sebesar 95%. Setelah diketahui skor yang diobservasi dan skor yang diharapkan, maka diperoleh persentase kelayakan pada uji *usability*, yaitu sebesar 65%.

Jika hasil dikategorikan dengan interpretasi skor pada tabel kategori kelayakan, nilai 65% merupakan persentase pada interval 61 s/d 80 yang dapat diartikan hasil pengukuran uji *usability* website HaloasBup memiliki nilai “Layak” untuk digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa website "Halo Mas Bup" memiliki tingkat *usability* yang layak digunakan oleh pengguna. Pengukuran *usability* dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada 20 responden dan menggunakan metode USE Questionnaire dengan aspek yang diuji meliputi Usefulness (kegunaan), Ease of Use (kemudahan pengguna), Ease of Learning (kemudahan mempelajari), dan Satisfaction (kepuasan). Hasil pengukuran menunjukkan bahwa website ini digunakan oleh masyarakat dengan tingkat kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan yang baik. Persentase kelayakan pada uji *usability* sebesar 65%, yang dapat diartikan bahwa website ini layak digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, diharapkan website "Halo Mas Bup" dapat terus ditingkatkan *usability* untuk kenyamanan dan kepuasan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.
- [2] A. Kasih and V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 8, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i1.107966.
- [3] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *Bina Insa. ICT J.*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.
- [4] N. R. Riyadi, "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS," *Sistemasi*, vol. 8, no. 1, p. 226, 2019, doi: 10.32520/stmsi.v8i1.346.
- [5] A. Akbar Ritonga, Ibnu Rasyid Munthe, Masrizal, "Jurnal Mantik Jurnal Mantik," *Mobile-Based Natl. Univ. Online Libr. Appl. Des.*, vol. 3, no. 2, pp. 10–19, 2019, [Online]. Available: <http://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/882/595>
- [6] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [7] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.)*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [8] B. O. Lubis, A. Salim, and J. Jefi, "Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire," *J. SAINTEKOM*, vol. 10, no. 1, p. 65, 2020, doi: 10.33020/saintekom.v10i1.131.
- [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)," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 19, no. 1, pp. 24–34, 2022.
- [10] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience

Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>

- [11] A. Tinar, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Usability Tampilan Antarmuka Website Perpustakaan Politeknik Kesehatan Kemenkes Kota Malang menggunakan Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10453–10461, 2019.
- [12] I. Walhidayah, I. M. A. Pradnyana, and I. G. L. A. Raditya Putra, “Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire,” *Techno.Com*, vol. 21, no. 3, pp. 667–679, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i3.6392.
- [13] S. D. Purnamasari and F. Syakti, “Implementasi Usability Testing dalam Evaluasi Website Sekolah,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 420–426, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.1000.
- [14] Derisma, “The usability analysis online learning site for supporting computer programming course using System Usability Scale (SUS) in a university,” *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 14, no. 9, pp. 182–195, 2020, doi:10.3991/ijim.v14i09.13123.