

Evaluasi Website Intinet Menggunakan Metode Usability Testing

Diterima:
10 Mei 2023

Revisi:
10 Juli 2023

Terbit:
1 Agustus 2023

^{1*}Tutus Tricahya Gumelar, ²Muhammad Afif Davitra Aditya Putra

¹⁻³Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Website intinet berisi tentang fitur yang bertujuan untuk memberikan informasi dan layanan tentang sebuah internet provider kepada pengguna. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan dari website maka perlu dilakukan evaluasi usability untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan ketika menggunakan website. Website Intinet memungkinkan untuk dikunjungi oleh beragam orang dengan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna ketika menggunakan website. Masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui kinerja tampilan antarmuka dan masalah usability website. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kinerja website dengan metode usability testing yang kemudian nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan website. Metode dalam penelitian ini adalah metode usability testing. Pengujian dilakukan dengan memberikan penugasan kepada responden untuk berinteraksi dengan website dan menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi menu atau navigasi website mana yang lebih efektif pada pengguna perangkat mobile atau desktop.

Kata Kunci -Website, Penyedia Layanan Internet, Pengujian Usability

Abstract—The Intinet website contains features that aim to provide information and services about an internet provider to users. Therefore, to achieve the goals of the website, it is necessary to evaluate usability to determine the level of convenience, comfort, and satisfaction when using the website. Intinet's website makes it possible to be visited by a variety of people with different backgrounds, so it is necessary to evaluate it to determine the level of convenience, comfort, and user satisfaction when using the website. The problem in this research is to know the interface performance and website usability problems. The purpose of this study is to determine website performance using the usability testing method which will then provide input in the website development process. The method in this study is the usability testing method. Testing is done by giving assignments to respondents to interact with the website and use a questionnaire. The results of this study are which implementation of website menus or navigation is more effective for mobile or desktop device users.

Keywords - Website, Internet Provider, Usability testing

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



Penulis Korespondensi:

Muhammad Afif Davitra Aditya Putra
Sistem Informasi,
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: afifking04@gmail.com
ID Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-0198-0856>

I. PENDAHULUAN

Pengembangan sebuah *website* harus melalui beberapa pedoman *usability* untuk memastikan bahwa tujuan dari *website* dapat dicapai. Oleh Karena itu pengembangan situs web harus sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pengembang perlu melakukan evaluasi *website*. Sayangnya *website* dan pengembangannya sering di dorong oleh faktor teknologi, struktur organisasi dan tujuan bisnis, bukan oleh kebutuhan pengguna. Prinsip utama yang dijadikan ukuran keberhasilan pengembangan sistem informasi dan *website* adalah *usability*. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut akan bermanfaat, diterima user dan bertahan lama dalam penggunaannya. Sistem dengan *usability* yang tinggi akan membuat sistem tersebut populer dalam waktu lama dan luas penggunaannya karena banyak orang akan merasakan kemudahan dan manfaatnya.

PT. INTI DATA TELEMATIKA Merupakan perusahaan penyelenggara Jasa Internet yang di bentuk untuk membangun suatu perusahaan tangguh dan professional dalam bidang IT meliputi Konten, Jaringan Internet, Data Center, Pembangunan Sistem Informasi, VoIP dan Video Conference, Telekomunikasi, Manajemen Jaringan dan Konsultan IT. INTINET secara konsisten memperluas infrastruktur dan layanan jaringan untuk memenuhi aplikasi dan pengguna internet yang semakin berkembang pesat. Alamat di SURABAYA Intiland Tower Lantai 8 Suite 6D, Jalan Panglima Sudirman 101-103 dan di KEDIRI Jl. Gatot subroto 100A Kediri. marketing@inti.net.id.

Adapun Layanannya yaitu 1) Unified Campus Network Solusi Internet berkecepatan tinggi & juga membangun hotspot integrator, web development & Sistem Informasi terintegrasi. 2) Internet Dedicated Service Solusi internet bisnis yang mempunyai performa cepat dan stabil. 3) Internet Broadband Service Solusi Small Office Home Office (SOHO) dengan kecepatan tinggi cepat dan stabil. 4) Co-Location Menyediakan infrastruktur yang dapat diandalkan, murah dan aman.

Berawal dari pengalaman disalah satu perusahaan Internet Service Provider yang bekerja pada bagian Enginner dan beberapa tahun kemudian diposisikan pada NOC. Selama 3 tahun bergabung dengan Perusahaan tersebut, kami mendirikan suatu bentuk badan hukum usaha pada tahun 2010 yang bergerak bidang Network Management, Network Consultan, Reseller Internet dan Kontruksi Tower. Berbekal perngalaman pekerjaan berbagai projek baik swasta maupun pemerintahan yang dijalankan selama kurang lebih 4 tahun, maka dibangunlah perusahaan Perseroan Terbatas pada awal 2014 yang bergerak pada bidang Internet Service Provider, Telekomunikasi dan Sistem Informasi. Intinet akan mengembangkan 3 Pilar usaha tersebut menuju perusahaan global yang bersaing dengan perusahaan – perusahaan lainnya.



Gambar 1. Mengamati Web Intinet di device Dekstop



Gambar 2. Mengamati Web Intinet di device Mobile

Metode *usability* sudah digunakan oleh peneliti sebelumnya untuk mengetahui kinerja tampilan antarmuka dan masalah yang terdapat pada antarmuka. Penelitian sebelumnya oleh Purwani Istiana [3] menggunakan metode *usability* untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan efektifitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan situs web Perpustakaan UGM. Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa UGM yang sedang dan atau pernah menggunakan situs web Perpustakaan UGM. Hasil analisis menunjukkan bahwa situs web Perpustakaan UGM bermanfaat bagi mahasiswa.

Purwani Istiana dan Eko Nugroho [4] melakukan penelitian menggunakan metode *usability* untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan efektifitas penggunaan, efisiensi penggunaan, dan kepuasan penggunaan dari situs web Perpustakaan Fakultas Geografi UGM. Penelitian dilakukan dengan kuisisioner yang diberikan kepada responden (mahasiswa), pengambilan sampel dilakukan secara acak kepada 100 mahasiswa yang pernah menggunakan situs web Perpustakaan UGM. Hasil yang dicapai pada penelitian berdasarkan hasil analisis adalah situs web Perpustakaan Fakultas Geografi UGM bermanfaat bagi mahasiswa yang berarti memiliki tingkat *usability* bernilai baik.

Kelememahan Website ini yaitu Kurang dikenal dan diketahui masyarakat atau kalangan umum sehingga kami ingin mengevaluasi website intinet ini apakah memang layak, kurang diminati atau kurang dikenal dan menilai keefektifitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan website intinet..Penelitian dilakukan dengan kuisisioner yang diberikan kepada responden. Website akan diukur tingkat kemudahan, tingkat kecepatan, dan tingkat kepuasan pengguna menggunakan

metode *usability testing*. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan pada pengambilan data pengujian *usability*. Pada penelitian ini pengambilan data uji *usability* dilakukan menggunakan kuisioner dan berapa lama waktu pengamatan tampilan web. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kinerja dan mengetahui masalah kebergunaan pada *website* Intinet.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari (1) tahapan penelitian, dan (2) perancangan pengujian *usability*.

2.1. Tahapan Penelitian

Metode penelitian diawali dengan tahapan penelitian dimulai dari studi literatur. Studi literature merupakan pengumpulan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Selain penelitian terdahulu juga dilakukan studi literature tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan khususnya teori tentang *website*, evaluasi *website*, *usability*, dan *usability testing*. Tahapan selanjutnya adalah mengamati *website* Intinet.



Gambar 3. Langkah penelitian

2.2. Perancangan Pengujian Usability

Perancangan pengujian *usability* terdiri dari menentukan peserta, material pengujian, dan pelaksanaan pengujian.

1) Pemilihan peserta

Peserta yang akan dilibatkan dalam pengujian adalah orang awam.

2) Material pengujian

Material pengujian terdiri dari membuka web, Amati web dan Lihat-lihat semua isi fitur dari Home (kiri) sampai Mail (kanan) dan scroll-scroll sambil memerhatikan durasi serta setiap partisipan akan mengisi kuisioner setelah mengamati web.

3) Pelaksanaan pengujian

Pengujian dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengunjungi *website* intinet sesuai dengan arahan sudah dipersiapkan untuk mengetahui waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan penugasan. Pengujian dilakukan dengan partisipan untuk mengunjungi *website* intinet menggunakan perangkat *desktop* dan *mobile*.

Gambar 4. Logo INTINET



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta saat melaksanakan pengujian *usability*, perbedaan waktu rata-rata dikarenakan tampilan menu atau navigasi yang digunakan pada desain antarmuka *website* intinet tidak efektif. Menu atau navigasi yang tidak efektif disebabkan oleh banyaknya item yang dimasukkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5 dan Gambar 6. Tampilan Home perangkat *mobile* tidak mengalami kendala dalam pengujian meskipun bentuknya memanjang ke bawah tapi tampilan lebih rapi dan simpel, tetapi untuk perangkat *desktop* menu yang ditampilkan akan terlihat banyak rongga dan mubazir tempat serta tampilan kurang pas dan rapi serta harus di scroll lagi untuk melihat lebih. Dan banyak peserta yang menggunakan desktop mengeluhkan tombol dan kecepatan perpindahan web serta sering macet dibanding pengguna *mobile*

Gambar 5. Intinet Versi Mobile



Gambar 6. Intinet Versi Desktop

Hasil pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa waktu rata-rata (mean) yang dibutuhkan oleh 20 peserta yang menggunakan perangkat *desktop* dan perangkat *mobile* untuk mengamati memiliki perbedaan waktu rata-rata yaitu peserta yang menggunakan perangkat *mobile* lebih cepat yang memiliki mean waktu 82.4 detik dibandingkan dengan peserta yang menggunakan perangkat *desktop*. yang memiliki mean waktu 184.8 detik.

Tabel 2. Standar Kriteria

Hasil Nilai (Mean)	Kriteria
>80% - 100%	Sangat Kuat
>65% - 80%	Kuat
>50% - 65%	Cukup
>25% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Gagal

Tabel 1. Cara Penilaian

	Mudah	Biasa	Sulit
Nilai	2	1	0

Cara penilaian yaitu akan ada 10 pertanyaan dan 3 pilihan jawaban serta perpertanyaan akan dinilai sesuai pada tabel 1. Lalu total nilai 20 peserta setiap pertanyaan yang sama akan dikali 2,5 lalu jawabannya akan jadi hasil tersebut dan jadi (%) untuk jadi acuan berapa nilai persen setiap pertanyaan.

Rata – rata yang kurang dibawah 50% akan dinyatakan kurang layak bahkan gagal dan tingkatan kriteria seperti di Tabel 2. Sebaliknya jika 50% atau lebih maka masuk Kriteria rekomendasi website.

Analisa data kuisioner dilakukan untuk menentukan kategori persentase berdasarkan jawaban yang sudah diberikan oleh peserta pada setiap pertanyaan. Hasil pengolahan data kuisioner seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil kuisioner

No	Pertanyaan	Presentase	Kriteria
1	Apakah tampilan <i>website</i> intinet mudah dikenali ?	57,5%	Cukup
2	Apakah <i>website</i> intinet mudah dioperasikan ?	62,5%	Cukup
3	Apakah tampilan <i>website</i> intinet enak dilihat dan tidak membosankan ?	55%	Cukup
4	Apakah tampilan menu dalam <i>website</i> intinet mudah dikenali ?	75%	Kuat
5	Apakah informasi dalam <i>website</i> intinet mudah dicari ?	70%	Kuat
6	Apakah jenis huruf (<i>font</i>) mudah dibaca ?	60%	Cukup
7	Apakah simbol atau gambar yang digunakan mudah dipahami ?	57,5%	Cukup
8	Apakah mudah mengakses informasi dalam <i>website</i> intinet?	67,5%	Kuat
9	Apakah mudah mengakses tampilan menu dalam <i>website</i> intinet?	52,5%	Cukup
10	Apakah menu dan tampilan halaman <i>website</i> intinet mudah diingat ?	62,5	Cukup
	Mean	62%	Cukup

Pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel di ketahui bahwa mean yaitu 62 % dan mendapatkan kriteria “cukup”. Diketahui dari 20 peserta banyak menjawab “ biasa “ dan mendapatkan kriteria menengah keatas. Dari semua peserta yang menggunakan device berbeda yang mengalami banyak kendala terutama stuck loading dan lag yaitu pada device dekstop sedangkan di device mobile saat ganti halaman langsung lancar di bandingkan device dekstop hal ini di karenakan di hp atau mobile lebih rapi , terstruktur dan simpel.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah :

- 1) Tampilan antar muka website intinet sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar jawaban kuisioner menunjukkan nilai rata-rata lebih dari 60% dengan criteria cukup sampai dengan kuat.
- 2) tombol perpindahan halaman web stuck loading dan tidak efektif pada pengguna perangkat dekstop, hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan waktu rata – rata yang lebih lama antara pengguna perangkat mobile dengan pengguna perangkat desktop ketika mengamati pada pengujian usability dan pengguna desktop mengeluhkan dari keefektifan website serta melihat pengguna mobile sudah selesai duluan.
- 3) Menu atau navigasi dan tombol pindah halaman pada website intinet memerlukan perbaikan karena kemudahan mengakses dan mengingat menu atau navigasi masih kurang memuaskan pengguna perangkat dekstop, hal ini ditunjukkan dengan jawaban mayoritas peserta kuisioner menunjukkan bahwa keefektifan website kurang dari kriteriacukup

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sasongko. D. 2016. Pengembangan Antarmuka Perpustakaan Digital Menggunakan Responsive Web Design Dengan Pendekatan User Experience (Studi Kasus Pada Perpustakaan Digital Universitas Surakarta), Tesis, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- [2] Sasongko, D. *et al.*, 2016. The Development of Digital Library User Interface by Using Responsive Web Design and User Experience, Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science, 4(1).
- [3] Purwani I., 2011. Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan, Majalah Visi Pustaka, vol. 13, No.3.
- [4] Purwani I., Eko N., 2012. Evaluasi Situs Web Perpustakaan Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada, Universitas Gadjah Mada.
- [5] Wahyu H *et. al.*, 2014. Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Prabumulih, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.
- [6] Nielson, Jacob, Usability 101: Introduction to usability, 2011 [Online]. Available: <http://useit.com/alertbox/20030825.html/>

- [7] Krug, Steve, Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, NewRiders, California, 2006.
- [8] Rusidi, Evaluasi Website E-Government Instansi Pemerintah Daerah Kabupaten OganKomerling Ulu dan Ogan Komerling Ulu Timur, 2011.
- [9] Arikunto. S, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6, Rineka Cipta, Jakarta, 2009.
- [10] Hidayat, Wahyu, dkk. 2014. Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih. Jurnal. Palembang. Universitas Bina Darma.
- [11] Internetworldstats.com. Pengguna dan Populasi 10 Negara di Asia. 2019.
- [12] BOC Indonesia. Pengertian *Website*, *Web Hosting*, dan *Domain Name*. 2019.
- [13] J. S. Dumas and J. C. Redish, A Practical Guide to Usability Testing, Revised Edition ed., Bethesda: Redish & Associates, Inc, 1999.
- [14] J. McCall, Factors in Software Quality, NTIS, 1977.
- [15] ISO 9241-11, Part 11 - Guidance on Usability, 1998.
- [16] J. Nielsen, Usability Engineering, Academic Press INC ed., 1994.
- [17] Lucky S. W., Dimas S., 2017. Evaluasi Antarmuka Website Smk Muhammadiyah 2 Sragen Menggunakan Metode Usability Testing, Vol 8, No 1.