

Analisis Usability Testing Website Ukmindonesia

Diterima:

10 Juni 2024

Revisi:

10 Juli 2024

Terbit:

1 Agustus 2024

¹ **Nazzel Maulana Mustofa**
¹⁻³ Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹ nazzelmustofa@gmail.com

Abstrak—penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usability pada website ukmindonesia menggunakan metode usequisioner. Metode ini digunakan untuk mengukur kualitas website ukmindonesia parameter untuk pengukuran Usefulness (kegunaan), Ease of Use (kemudahan pengguna), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan). Data diperoleh menggunakan kuisisioner dengan 30 responden yang mengisi kuisisioner telah melihat dan mengakses website ukmindonesia. Didapatkan bahwa hasil penelitian dibawah menunjukkan website ukmindonesia memenuhi standar usequisioner dan dapat digunakan dengan mudah oleh masyarakat umum.

Kata Kunci—usequisioner, usability, website

Abstract—This research aims to analyze the usability of the UKM Indonesia website using the Usequisioner method. This method is employed to measure the quality of the UKM Indonesia website with parameters such as Usefulness (usefulness), Ease of Use (user-friendliness), Ease of Learning (ease of learning), and Satisfaction. Data was obtained through a questionnaire filled out by 30 respondents who had viewed and accessed the UKM Indonesia website. . It was found that the research results below show that the UKM Indonesia website meets the usequisioner standards and can be easily used by the general public.

Keywords—usequisioner, usability, website

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


Penulis Korespondensi:

Nazzel Maulana Muostofa,

Sistem Informasi,

Universitas Nusantara PGRI Kediri,

Email: nazzelmustofa@gmail.comID Orcid: [<https://orcid.org/register>]

Handphone: 081910261392

I. PENDAHULUAN

Website ukmindonesia merupakan sebuah media informasi berbasis komunitas bagi UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah). Visi kami adalah menjadi media berbasis komunitas yang menghadirkan informasi, pengetahuan, dan kesempatan terlengkap bagi komunitas UMKM yang ingin naik kelas. Untuk mewujudkan visi itu, kami mempublikasikan informasi dan wawasan bisnis melalui website dan media sosial UKMINDONESIA.ID. melalui platform tersebut, pelaku UMKM bisa teukan beraga informasi yang membantu bisnisnya naik kelas, mulai dari program dan kegiatan pengembangan UMKM, tips bisnis, cerita inspiratif UMKM, izin usaha dan sertifikasi, bedah kasus, hingga layanan pengembangan usaha.

UKMINDONESIA.ID juga menyelenggarakan kegiatan pengembangan UMKM naik kelas seperti pelatihan, pendampingan, dan riset. Dalam pelaksanaannya, pihak penyelenggara menjalin kolaborasi dan kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan untuk menghadirkan program-program UMKM yang terstruktur dan berkelanjutan. Kami juga mengembangkan jaringan kontributor, fasilitator, trainer konsultan ahli, dan pendamping UMKM yang kompeten di masing-masing bidang layanannya.

Untuk mewujudkan visi dan misi yang diinginkan, usability atau kegunaan website UKMINDONESIA memegang peran yang penting. Usability atau kegunaan merupakan ukuran seperti seberapa efektif, efisien, dan memuaskan pengguna saat menggunakan sebuah produk atau sistem. Dalam konteks layanan pengembangan

UMKM, usability yang baik akan memastikan bahwa pengguna dapat memahami dan menggunakan fungsionalitas website, memberikan tampilan yang interaksi dan informatif yang akurat.

Dalam dunia Teknik Informatika tampilan atau desain yang dimuat pada informasi digital disebut dengan User Interface (UI) serta User Experience (UX). User Interface Design yang biasa disebut UI Design merupakan proses sebagai pembuatan suatu produk yang terlihat secara menarik secara visual, sebagian orang biasa menyebutnya dengan proses membuat tampilan sebuah aplikasi dan website. Sedangkan User Experience Design atau biasa disebut dengan UX Design adalah proses sebagai peningkatan kepuasan, kesenangan, kebutuhan, serta peningkatan engage pengguna terhadap interaksi satu produk yang dibuat [1].

Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini akan mengevaluasi Usability website "UKMINDONESIA". menggunakan metode Usability Testing. Metode ini menentukan keberhasilan dari sebuah sistem [2]. Evaluasi sangat penting dilakukan karena tingkat Usability suatu aplikasi (website atau mobile) akan mempengaruhi kemudahan dalam penggunaan [3]. 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*, *Ease of learning* dan *Ease of use* [4].

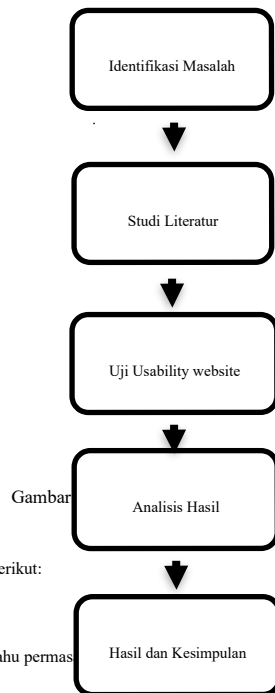
Penelitian sebelumnya terkait *usability* web dengan metode *USE Questionnaire*. Penelitian tersebut diantaranya yaitu penelitian dengan judul "Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan *Use Questionnaire* (Studi Kasus : Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar)" [5]. 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" [6] menunjukkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa keempat 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* dengan judul "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)" [7]. 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 1 merupakan tahapan penelitian yang akan dikerjakan.



Penjelasan dari tahapan gambar sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan.
2. Studi literatur untuk memperoleh dasar teori dari penelitian tersebut.
3. Uji usability website dengan kuisisioner yang telah disebar.
4. Analisis hasil kuisisioner untuk memperoleh data yang diinginkan.
5. Hasil dan kesimpulan didapatkan dari menguji website dengan metode usequestionnaire.

2.2. Use Qusionare

USE Questionnaire adalah paket kuesioner yang diusulkan oleh Lund. Kuesioner dapat digunakan untuk mengukur usability karena memuat tiga standar pengukuran menurut ISO 9241 yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan[8]. Kuesioner USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) dibagi menjadi empat bagian diantaranya adalah Usefulness (kegunaan), Ease of Use (kemudahan pengguna), Ease of Learning (kemudahan mempelajari) dan Satisfaction (kepuasan)[9].

Tabel 1. Kriteria pengukuran USE Qusionnaire

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

2.3. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan jenis deskripsi kuantitatif. Penelitian dikerjakan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Penelitian deskriptif menurut [10] adalah penelitian yang memiliki tujuan atau maksud untuk mengumpulkan berbagai informasi berupa deskripsi atau gambaran dari kumpulan fenomena yang ada baik bersifat alami maupun rekayasa. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada hasil data yang konkrit (filsafat positif) yang berupa angka-angka yang dapat diukur dengan alat uji hitung seperti statistik pada suatu populasi atau sampel untuk menghasilkan kesimpulan [11]

2.4. Populasi dan Sampel

Sugiyono mengemukakan bahwa populasi sebagai wilayah secara umum yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti lalu dibuat kesimpulannya [12].

Sampel menurut Sugiyono, sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [13].

Populasi yang digunakan merupakan responden dari website UKMINDONESIA dan teknik sampling yang digunakan ialah random sampling yaitu pengambilan secara acak dari ke 30 responden.

2.5. Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* dengan menghitung persentase jawaban dari responden dengan rumus Persentase Pelayakan 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 setuju
21-40	Tidak setuju
41-60	Netral
61-80	Setuju
81-100	Sangat Setuju

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Analisa Usability

Website UKMIndonesia merupakan penyedia jasa dan informasi bagi para umkm yang ingin mengembangkan bisnisnya dan website ini hadir untuk menyediakan informasi dan strategi bisnis yang dapat diikuti oleh berbagai umkm di Indonesia. Kuisiner 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 UKMIndonesia. Pengukuran dengan membagikan kuisioner kepada pengguna website UKMIndonesia sejumlah 30 responden.

3.2. Analisis Olahan Hasil Kuisioner

Analisis dilakukan setelah proses pengolahan data, Pengolahan data terhadap 9 butir pertanyaan *USE Questionnaire*. Pengolahan data dilakukan untuk mengukur nilai persentase kelayakan dan hubungan antar variabel penelitian yang ada pada *USE Questionnaire*. Untuk analisis kuantitatif penelitian, responden diberikan empat alternative jawaban menggunakan skala 1 s/d 5. Untuk mendapat data secara ordinal dan diberi skor seperti pada table berikut ini.

Tabel Skor Jawaban Responden

<i>kriteria</i>	<i>point</i>
Sangat setuju	5
Setuju	4
netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Pengukuran usability pada penelitian ini dengan mengolah data hasil jawaban kuisioner yang diikuti oleh 30 responden. Skor observasi didapatkan dari menjumlahkan skor dari 30 responden, sedangkan skor yang diharapkan didapatkan dari jumlah skala maksimal responden dikalikan dengan jumlah pertanyaan kemudian dikalikan dengan jumlah responden seperti berikut ini:

$$\frac{\text{skor observasi}}{\text{skor diharapkan}} \times 100$$

Kemudian mengkonversi data yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah dipaparkan dalam tabel 2. Pengukuranya seperti gambar berikut:

Tabel 2. Tabel Pengukuran

No	Tabel Pengukuran			
	<i>Aspek Usability</i>	<i>Skor Responden</i>	<i>Skor maksimal</i>	<i>(%)</i>
1	Usefullnes	18.2	25	72%
2	Ease of Use	15.2	23.3	65%
3	Ease of Learning	16.2	25	65%
4	Satisfaction	23.3	32.5	71%

Sesuai dengan pemaparan pada tabel diatas, website ukmindonesia dapat disimpulkan dalam aspek *usefulness* bisa dikatakan sangat berguna bagi pengguna. Untuk aspek *ease of use* website ukmindonesia dapat dikategorika mudah digunakan oleh pengguna. Untuk aspek *ease of learning* website ukmindonesia dapat dikategorikan mudah dipelajari oleh pengguna. Dari aspek *satisfaction* website ukmindonesia dapat dikategorikan memuaskan pengguna.

Hasil pengukuran usability diperoleh bahwa skor observasi yaitu 73%, lalu skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah jumlah skala maksimal dikalikan dengan jumlah pertanyaan kemudian dikalikan dengan jumlah pengguna yaitu sebesar 105.8%.

Jika hasil diinterpretasikan dengan interpretasi pada tabel pengukuran yaitu 68% merupakan presentasi pada interval 61 s/d 80 yang fapat diartikan dalam uji usability, website ukmindonesia memiliki nilai "layak" untuk digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas website ukmindonesia dikategorikan "layak" yang dimana dari uji usability merupakan hasil yang baik. Dikatakan website yang layak digunakan karena telah memenuhi empat aspek yaitu: *usefulness*(berguna digunakan), *ease of use*(mudah digunakan), *ease of learning*(mudah dipelajari) dan *satisfaction*(memuaskan pengguna). Tetapi dikarenakan kemajuan teknologi semakin canggih, pembaharuan pada website sangat dibutuhkan agar dapat menarik minat dan memudahkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Rusmana, "Apa itu User Interface (UI) dan User Experience (UX) serta perbedaannya?," Medium.com.
- [2] I. W. Sudiarsa and I. G. B. Wiraditya, "Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking Covid-19 Dengan Heuristic Evaluation," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 3, no. 2, 2020, doi: 10.31539/intecom.v3i2.1901.
- [3] D. A. Febrianti, S. H. Wijoyo, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, 2019.
- [4] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, vol. 6, no. 1, 2014.
- [5] U. U. Sufandi, M. Priono, D. A. Aprijani, B. A. Wicaksono, and D. Trihapingsari, "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, 2022.
- [6] E. S. Rahman, D. Vitalocca, and K. Kunci, "ANALISIS USABILITAS MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE PADA SISTEM INFORMASI SMK NEGERI 3 MAKASSAR," 2018.
- [7] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," 2018.
- [8] International Organization for Standardization, "ISO 9241-11:2018 Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts," ISO.
- [9] A. M. Lund, "Measuring usability with the USE questionnaire," *Usability and User Experience*, vol. 8, no. 2, 2001.
- [10] Arikunto Suharsimi, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," 2013.
- [11] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Sugiyono. 2013. 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.' Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," 2013.

[12] Sugiyono, "Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.," *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*, 2018.

[13] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.," *Bandung: Alfabeta.*, 2016.