

**EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS PENDIDIKAN
GANESHA DENGAN MENGGUNAKAN METODE
USABILITY TESTING**

**Sisilia Fhelly Djun¹, Gracedelia Jeannywelasy Ngasa²,
Angling Galih Cahaya Widianto³**

Politeknik elBajo Commodus

E-mail: sisiliafhellydjun@poltekelbajo.ac.id¹,
gracedeliangasa@poltekelbajo.ac.id², angling@poltekelbajo.ac.id³

Abstrak

Pelayanan publik berbasis web telah menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan sebuah universitas, namun dari layanan berbasis web masih banyak yang sulit digunakan dan tidak berfungsi dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah website Universitas Pendidikan Ganesha telah memiliki kriteria penerimaan pengujian kegunaan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner terdistribusi penelitian terdiri dari 19 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam lima variabel kegunaan. Berdasarkan hasil pengolahan data bahwa skor rata-rata pengujian kegunaan secara keseluruhan untuk mengukur penggunaan website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja menjadi aspek Learnability 3,42, efisiensi 3,39, hafalan 3,32, error 3,66 dan 3,27 untuk kepuasan responden. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja sudah Cukup Mudah digunakan, namun masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan terutama dari segi daya ingat untuk gambar animasi khas dan aspek Kepuasan dalam menemukan peralatan lain yang mendukung seperti berbagi file dan chat.

Kata Kunci: Evaluasi, Pengujian Kegunaan, Website Universitas Pendidikan Ganesha.

Abstract

Web-based public services have become an important part of supporting the success of a university, but many web-based services are still difficult to use and do not function properly. This study was conducted to evaluate whether the Ganesha Education University website has criteria for acceptance of usability testing. The research was conducted using questionnaires as a research instrument. The study's distributed questionnaire consisted of 19 questions grouped into five usability variables. Based on the results of data processing, the average score of the overall usability test to measure the use of the Ganesha Singaraja Education University website was Learnability 3.42, efficiency 3.39, memorization 3.32, error 3.66 and 3.27 for respondent satisfaction. The results show that the website of Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja is quite easy to use, but there are still some things that need to be improved, especially in terms of memory for typical animated images and the satisfaction aspect of finding other supporting tools such as file sharing and chat.

Keywords: Evaluation, Usability TESTING, Ganesha Education University Website.

1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi memiliki peranan besar di semua perusahaan atau institusi pendidikan, khususnya Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja agar dapat mempromosikan, mengadministrasi, dan menampilkan keunggulan-keunggulan kompetitif untuk setiap Fakultas yang dimiliki Universitas Pendidikan Ganesha melalui websitenya. Perusahaan atau

Institusi dipaksa untuk menciptakan dan memikirkan inovasi baru agar dapat bersaing dan bertahan di dalam persaingan bisnis pendidikan yang ketat. (bisa, tahun 2011).

Menurut Direktorat Keamanan Informasi, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dan Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2011, saat ini website merupakan salah satu layanan informasi yang banyak diakses oleh pengguna internet di dunia. Sebagai salah satu layanan informasi maka perlu dibangun website yang mampu menangani permintaan (request) dari banyak pengguna dengan baik (reliable). Pada dasarnya terdapat 4 (empat) elemen dasar dari sebuah website yaitu: browser, server, URL, dan pages. Web server berisi web pages, yang di dalamnya mengandung informasi atau dokumen yang ingin disebarluaskan atau diperlukan oleh para pengguna. Perkembangan teknologi membuat website menjadi alat berbagi informasi secara global.

Website merupakan alamat atau lokasi di dalam internet suatu halaman web, umumnya membuat dokumen HTML dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin, atau bisa diartikan website adalah keseluruhan kumpulan halaman web dan informasi seperti gambar-gambar, suara, file video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah web server.

Situs web dapat memberikan keuntungan besar karena ia dapat diakses secara global melalui jaringan internet, informasi tentang produk tersedia secara online dan dapat menjawab pertanyaan dari konsumen dengan cepat dan murah, pada umumnya situs web menyediakan beberapa artikel beserta tips dan informasi. Ketika suatu situs web sering update dan memposting artikel, masyarakat umum dapat menggunakannya sebagai sumber informasi. Dengan ini masyarakat dapat melihat produk dan jasa yang ditawarkan dalam situs web tersebut, informasi tentang bisnis dan perusahaan dapat diposting dalam situs web, dengan ini kita mendapatkan kepercayaan dari konsumen, karena konsumen lebih percaya jika mereka mengetahui sesuatu tentang perusahaan tersebut.

Dari data awal diatas, website Universitas Pendidikan Ganesha perlu di evaluasi secara detail karena untuk mengukur kemudahan penggunaan website bagi user atau pemakai dari segi kemudahan dipelajari, digunakan, kepuasan dan tingkat efisiensi, hal ini berguna untuk kelangsungan dan pengembangan situs website kedepan. Alat evaluasi pengukuran yang akan digunakan adalah usability testing atau uji ketergunaan, cara pengukuran website menggunakan metode usability testing dengan menggunakan kuisioner yang akan diisi oleh 3 (tiga) responden terdiri dari mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum, menggunakan media komputer dan internet.

Dari uraian diatas, dapat merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengevaluasi penggunaan website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan Menggunakan metode usability testing? “

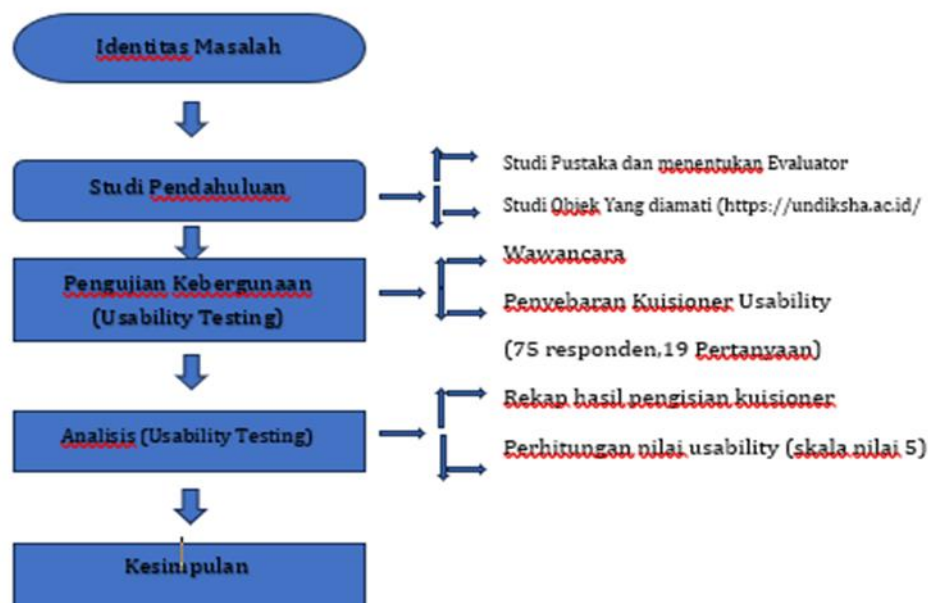
Usability testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna, Usability testing merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan. Usability memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu (1) learnability, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain. (2) Efficiency, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. (3) Memorability, setelah pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali website tersebut. (4) Errors, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. (5) Satisfaction, mencari desain yang sudah dibuat menyenangkan bagi pengguna.

Kemudahan penggunaan (usability) website sangat terkait dengan bidang keilmuan Human Computer Interaction (HCI), yaitu mengenai bagaimana manusia sebagai pengguna website berinteraksi dengan sistem yang ada pada website tersebut. Website harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip human-centred design, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan website tersebut. Semua kekurangan dan kelebihan pengguna harus diperhatikan dalam merancang sebuah website agar dapat bersifat usable. Selain itu, pendapat dan keluhan dari manusia sebagai pengguna website juga dapat menjadi bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan sebuah website.

Alasan menggunakan metode usability testing adalah, untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi dari website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Hasil dari penilaian metode usability testing ini akan memberikan masukan untuk pengembangan website kedepan agar lebih baik lagi. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi pada desain maupun kinerja dari website Universitas Pendidikan Ganesha. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kinerja website dengan Usability testing yang kemudian, nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode Usability Testing, menurut Zurriyadi (2008), tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian usability testing diantaranya menentukan evaluator, melakukan survei dengan kuisioner, melakukan pemilihan fungsi, membuat tugas usability testing, menyusun skrip usability test, melaksanakan usability test dengan wawancara, melakukan analisa data dari hasil usability test dan survey, menyusun rekomendasi perbaikan aplikasi, dimana dalam pengumpulan data diperlukan observasi langsung ke Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, lalu melakukan wawancara. Selanjutnya memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah di rangkum dalam suatu kuisioner yang akan di isi oleh responden yang akan menilai website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1. berikut ini,



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Penerimaan (Usability Testing)

Langkah awal usability testing ini adalah memberikan kuesioner kepada responden yang sebelumnya telah mengetahui dan menggunakan Web Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Kuesioner terdiri dari 19 pertanyaan dengan rincian 3 pertanyaan untuk aspek learnability, 3 pertanyaan untuk aspek efficiency, 4 pertanyaan untuk aspek memorability, 4 pertanyaan untuk aspek errors dan 5 pertanyaan untuk aspek satisfaction yang diberikan penilaian oleh 75 responden yang terdiri dari mahasiswa Undiksha Singaraja, dosen dan masyarakat. Dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini ,

Tabel 2. Rekap Nilai Usability Testing

No	Pertanyaan	Nilai
LEARNABILITY		
1	Apakah tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda, mengapa?	3,76
2	Apakah informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada ?	3,53
3	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini ?dapatkah anda menemukan menu search ataupun browsing ?	2,96
EFFICIENCY		
4	Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat? Uraikan	3,55
5	Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan?	3,72
6	Saat anda ingin mendownload, apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya?	2,89
MEMORABILITY		
7	Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi, tuliskan nama alamatnya ?	3,81
8	Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi, tuliskan nama alamatnya ?	3,78
9	Apakah alamat mengandung underline ?	2,69
10	Apakah halaman ini menggunakan animasi gambar?	2,63
11	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ? tuliskan link tersebut.	3,84
ERRORS		
12	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ? tuliskan link tersebut.	3,71
13	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ? tuliskan link tersebut.	3,59
14	Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini ?	3,52
SATISFACTION		
15	Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali? Jika iya apa yang anda cari	3,77
16	Apakah yang anda dapatkan selama berkunjung ke halaman ini ?	3,37
17	Apakah menurut anda informasi disajikan dalam halaman ini Up to date ?	3,31
18	Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat, dan lainnya?	2,64
19	Tuliskan menu yang anda butuhkan yang belum terdapat pada halaman ini tetapi anda temui pada halaman yang pernah anda kunjungi?	3,28

Analisis Data Rerata Skor

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan menggunakan metode Usability testing yakni

- Aspek Learnability yang mempunyai tiga pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,42 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah Aspek Efficiency yang mempunyai tiga pertanyaan yang

dinilai, dengan rerata skor yakni 3,39 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.

- b. Aspek Memorability yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,22 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.
- c. Aspek Errors yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,66 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah
- d. Aspek Satisfaction yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,27 dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.

Berdasarkan Sumber data yang didapat, berikut adalah analisis rerata skor untuk masing-masing aspek dalam metode Usability Testing terhadap website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, beserta konversinya ke dalam skala 5 dan kategori penilaiannya. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Olah Data Usability Testing

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Rerata Skor	Skala Penilaian	Kategori
Learnability	3	3,42	4	Mudah
Efficciency	3	3,39	3	Cukup Mudah
Memorability	4	3,22	3	Cukup Mudah
Errors	4	3,66	4	Mudah
Satistaction	4	3,27	3	Cukup Mudah

Penjelasan :

- a. Learnability: Mempunyai skor rata-rata 3,42, yang setelah dikonversi ke dalam skala 5, berada pada skala 4, dengan kategori Mudah.
- b. Efficiency: Mempunyai skor rata-rata 3,39, yang setelah dikonversi ke dalam skala 5, berada pada skala 3, dengan kategori Cukup Mudah.
- c. Memorability: Mempunyai skor rata-rata 3,22, yang setelah dikonversi ke dalam skala 5, berada pada skala 3, dengan kategori Cukup Mudah.
- d. Errors: Mempunyai skor rata-rata 3,66, yang setelah dikonversi ke dalam skala 5, berada pada skala 4, dengan kategori Mudah.
- e. Satisfaction: Mempunyai skor rata-rata 3,27, yang setelah dikonversi ke dalam skala 5, berada pada skala 3, dengan kategori Cukup Mudah.

Tabel ini menyajikan gambaran terkait pengalaman pengguna dalam berbagai aspek yang diuji pada website tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data usability testing untuk website Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil rekapan dari 5 variabel yang digunakan untuk mengevaluasi usability website Universitas Pendidikan Ganesha, diketahui bahwa website Universitas Pendidikan Ganesha untuk 2 variabel (aspek) yakni aspek Learnability dan aspek Errors memiliki skala penilaian 4 dengan kategori Mudah dan aspek efficiency, aspek memorability dan aspek satisfaction memiliki skala penilaian 3 dengan kategori cukup mudah.
2. Nilai Usability menunjukkan keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan usability oleh user rata-rata diatas nilai 3, dapat disimpulkan bahwa website Universitas Pendidikan Ganesha secara umum sudah memperhatikan faktor usability atau sudah usable.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J., 2010, *The Design and Evaluation of Graphical Display for Laboratory Data*. Direktorat Keamanan Informasi, Direktorat Jendral Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2011. E-Book: *Panduan Keamanan Web Server*.
- Husni Mochamad, 2013, *Analisis Website Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pradnya Paramita Malang (www.pradnya.ac.id) Berdasarkan Segi Usability, Visualization, Functionality dan Accessibility*, Skripsi, program studi sistem informasi, Malang.
- I Purwani., 2011, *Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan*, See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <http://www.researchgate.net/publication/275536491>
- IBISA, 2011, *Keamanan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Interaksi Manusia Dan Komputer*, 2013, diakses Juli 2015 dari <https://humcomint.wordpress.com/2013/11/23/evaluasi>.
- Krug, Steve, (2006), *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders, California
- Nielson, Jacob, *Usability 101: Introduction to usability*. Diakses Juli 2015 dari <http://www.useit.com/alertbox/20030825.html>
- Sukarjo, 2006, *Evaluasi Pembelajaran*, Diklat kuliah evaluasi pembelajaran Program Studi Teknologi, tidak diterbitkan PPs- UNY, Yogyakarta.
- Yogyakarta, 2016, *Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra dengan Menggunakan Metode Usability Testing Program Studi Teknik Informatika*, <https://www.researchgate.net/publication/31941654>.