

## Implementasi Metode Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Studi Kasus : Website Stmik Widya Pratama Pekalongan

**Eny Jumiati, Hari Agung B, Amanah**

Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Pratama

Jl. Patriot 25 Pekalongan Telp (0285) 427816

[enyjumiati003@gmail.com](mailto:enyjumiati003@gmail.com), [hariab40@gmail.com](mailto:hariab40@gmail.com), [amanahstmik@gmail.com](mailto:amanahstmik@gmail.com)

### RINGKASAN

STMIK Widya Pratama yang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada di Kota Pekalongan yang memanfaatkan website sebagai media untuk menyebarkan informasi baik yang berhubungan dengan kegiatan kemahasiswaan ataupun yang berhubungan informasi tentang profil perguruan tinggi itu sendiri. Penggunaan website harapannya adalah untuk memperluas jaringan informasi sehingga keberadaan STMIK Widya Pratama dapat diketahui secara lebih luas dan diketahui oleh khalayak umum. Untuk mengetahui apakah website STMIK Widya Pratama itu memiliki atribut kemudahan untuk diingat, efisiensi ataupun kemudahan untuk dipelajari, maka dilakukan pengukuran kualitas web dari sisi penggunaannya dengan metode Usability testing yang terdiri dari 5 atribut 19 pertanyaan. Hasil rerata yang didapatkan dari pengukuran website <https://stmik-wp.ac.id/> dengan jumlah responden 79 adalah atribut Learnability 3.21, Efficiency 3.58, Memorability 3.70, Errors 2,74 dan Satisfaction 3.24. Dari 5 atribut yang digunakan rata-rata menghasilkan skala penilaian 3 artinya bahwa website STMIK Widya pratama cukup memperhatikan faktor usabilitynya atau usable. Untuk memaksimalkan usabilitynya perlu adanya penambahan atribut comfortably (kenyamanan) fitur yang ada terutama dalam tampilan.

**Kata Kunci :** Pengukuran, Usability Testing, Website

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berkembang pesatnya teknologi informasi yang berbasis jaringan terutama internet mempunyai pengaruh terhadap kemudahan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh siapapun. Penyebaran informasi tersebut dituangkan dalam bentuk website yang digunakan dalam sebuah lembaga pendidikan atau sebuah perusahaan besar.

Demikian juga dengan STMIK Widya Pratama yang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada di Kota Pekalongan yang memanfaatkan website sebagai media untuk menyebarkan informasi baik yang berhubungan dengan kegiatan kemahasiswaan ataupun yang berhubungan

seberapa mudah interface website digunakan menurut (Nielsen 2003) dalam (Dwiyana 2008) Menurut Dr. Tom DeMarco dalam (Saputra 2014) definisi kualitas website adalah seberapa baik sebuah situs web yang dirancang dan seberapa baik desain bertemu dengan kepuasan.

informasi tentang profil perguruan tinggi itu sendiri. Penggunaan website harapannya adalah untuk memperluas jaringan informasi sehingga keberadaan STMIK Widya Pratama dapat diketahui secara lebih luas dan diketahui oleh khalayak umum.

Yang menjadi pertanyaan adalah apakah website STMIK Widya Pratama itu memiliki atribut kemudahan untuk diingat, efisiensi ataupun kemudahan untuk dipelajari, untuk itu perlu adanya pengukuran kualitas web dari sisi penggunaannya dengan metode *Usability Testing*. Dimana *Usability Testing* merupakan metode pengujian ketergunaan yang berdasarkan atribut learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction. Atribut-atribut tersebut dapat digunakan untuk menilai

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diusulkan implementasi metode *Usability testing* untuk mengukur penggunaan website <https://stmik-wp.ac.id/> berkaitan dengan kemudahan dalam memahami, efisiensi dalam penggunaan, mengingat, tingkat kesalahan rendah dan

kepuasan dalam penggunaan website milik STMIK Widya Pratama Pekalongan.

## 1.2. Landasan Teori

### 1.2.1. Usability Testing (Uji Ketergunaan)

Definisi *Usability Testing* atau *uji ketergunaan* menurut Badre dan Cahyadi dalam (Aries 2017) adalah “*usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Sedangkan menurut (Nielson 2003) dalam (Aries 2017) dan (Cahyadi 2015) mendefinisikan *Usability Testing* merupakan pengujian kebergunaan berdasarkan pada lima komponen, yaitu *learnability* (dipelajari), *efficiency* (efisien), *memorability* (mudah diingat), *errors* (mengurangi tingkat kesalahan) dan *satisfaction* (memiliki tingkat kepuasan).

### 1.2.2. Metode Usability Testing

Tahapan dalam uji ketergantungan menurut Buur dan Sung (1999) dalam (Aries 2017), meliputi:

- a. *Planning a usability test.*  
Melakukan perencanaan uji ketergunaan karena faktor ini akan menentukan keberhasilan uji ketergunaan. Dalam perencanaan mencakup tujuan, permasalahan, profil responden, membuat daftar soal, dan peralatan yang akan digunakan.
- b. *Selecting a representative sample and recruiting participant.*  
Penetapan dan pemilihan responden disesuaikan dengan ciri serta kondisi yang akan menggunakan sistem karena elemen ini penting.  
maupun menu yang ada serta cara mengoperasikannya.
- d. *Errors (kesalahan)*  
pada saat mengoperasikan sistem. Misal: menu help untuk memberi solusi serta konfirmasi penghapusan berkas.
- e. *Satisfaction (kepuasan)*  
Menunjukkan kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem karena kemudahan yang dimiliki oleh sistem. Semakin pengguna menyukai sistem maka secara implisit semakin puas pula mereka

### 1.2.4. Human Computer Interaction (HCI)

- c. *Conducting the usability test (Melaksanakan uji ketergunaan)*
- d. *Debriefing the participant*  
Melakukan tanya jawab kepada responden tentang apa yang telah dilakukan selama waktu pengujian.
- e. *Analyzing the data of the usability test.*  
Melakukan analisis dengan tujuan untuk mengelompokkan sesuai dengan kategori data yang telah terkumpul.
- f. *Reporting the results and making recommendations to improve the design and effectiveness of the product.*

Membuat laporan hasil uji ketergunaan dengan membuat rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan desain dan efektifitas dari website.

### 1.2.3. Komponen Usability Testing

Lima aspek atau atribut dalam *usability* menurut (Nielson 2003) dalam (Santoso 2009) meliputi:

- a. *Learnability* (mudah dipelajari).  
Menunjukkan kualitas sistem apakah mudah dipelajari atau dipahami dalam menyelesaikan tugas tertentu.
- b. *Efficiency (efisien)*  
Efisiensi dalam penggunaannya, yaitu dukungan sistem yang diberikan kepada pengguna dalam melakukan pekerjaan dan memiliki langkah-lakh sederhana untuk mendapatkan hasil yang sama pula.
- c. *Memorability (mudah diingat)*  
Yaitu kemampuan sistem untuk mudah diingat baik dari segi fitur

Perlindungan dan pertolongan kepada pengguna terhadap keadaan yang tidak diinginkan dan membahayaan

Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari komunikasi atau interaksi antara pengguna dengan sistem (Ariyus 2007) sedangkan menurut (Nugroho 2009) human computer interaction merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana mendesain tampilan layar komputer dalam suatu aplikasi sistem informasi agar pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut. Bidang ilmu ini telah berkembang sejak tahun 1970.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survei evaluasi dimana metode survei evaluasi menurut (Abdurrahmat 2006) adalah survei untuk mengevaluasi pelaksanaan suatu program.

Adapun tahap penelitian yang dilakukan yaitu:

a. Pengumpulan data

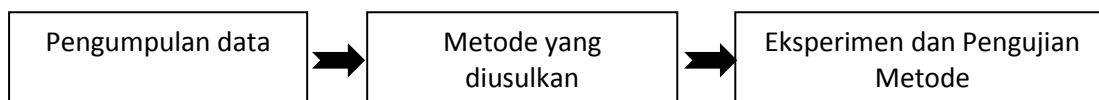
Kegiatan pengumpulan data data pendukung dalam usability testing.

b. Metode yang diusulkan

Metode penelitian yang diusulkan menggunakan metode usability testing.

c. Eksperimen dan Pengujian Metode

Melakukan uji ketergunaan (usability testing) dengan menggunakan 5 variabel.



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

### 2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner. Adapun pertanyaan kuesioner yang disebar terdiri dari 5 instrument/variabel, dalam 1 variabel ada 3 sampai 4 pertanyaan. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah mahasiswa, dosen, staff dan masyarakat. Sedangkan untuk teknik sampling digunakan adalah Purposive Sampling, dimana cara penarikan sampel yang diambil dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang telah ditentukan peneliti. Sampel yang digunakan berjumlah 79 responden dengan rincian 63 mahasiswa, 7 dosen, 3 staff dan 6 masyarakat yang bertujuan untuk mendapatkan data pendukung dalam usability testing.

### 2.2. Metode Yang Diusulkan

g. meningkatkan desain dan efektivitas produk/website)

Pada Gambar 2 menunjukkan proses *usability testing*. Yang pertama kali dilakukan adalah

Metode penelitian yang diusulkan menggunakan metode *usability testing*, yang meliputi tahapan:

a. *Planning a usability test* ( melakukan perencanaan uji ketergunaan)

b. *Selecting a representative sample and recruiting participant* (Memilih sampel yang representatif dan merekrut responden)

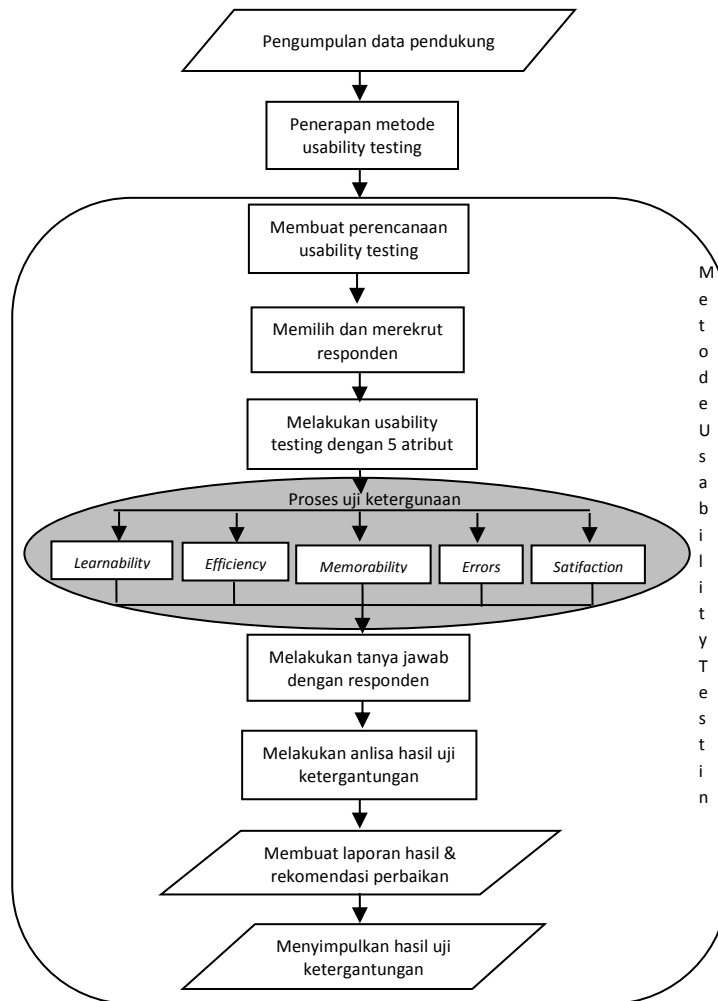
c. *Conducting the usability test.* (Melakukan uji ketergunaan)

d. *Debriefing the participant.* (Melakukan tanya jawab)

e. *Analyzing the data of the usability test* (Menganalisa data uji ketergunaan)

f. *Reporting the results and making recommendations to improve the design and effectiveness of the product.* (Membuat laporan dan rekomendasi hasil untuk

Pertama dilakukan pengumpulan dataset, kemudian diproses menggunakan algo, kemudian untuk tahap terakhir dilakukan proses validasi.



Gambar 2 Metode yang diusulkan

### 2.3. Eksperimen dan Pengujian Metode

Dalam eksperimen ini mempunyai tahapan sebagai berikut:

- Menyiapkan data pendukung yang digunakan
- Melakukan pengujian menggunakan *usability testing*
- Melakukan proses penyimpulan hasil *usability testing*

#### 2.3.1. Persiapan Data Pendukung

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang disebar ke responden berisikan 5 variabel usability testing, meliputi:

- LEARNABILITY** (Mudah dipelajari)  
Untuk pengukuran: (1) Apakah tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda (2) Apakah informasi yang anda cari mudah ditemukan berdasarkan menu yang ada ? (3) Apakah anda mudah

Dari data yang telah didapatkan pada tahap planing yaitu berupa pertanyaan dan tujuan maka selanjutnya menentukan sampel sebanyak 79 respon yang mengisi kuesioner untuk menguji ketergunaan (*usability testing*) dengan menggunakan 5 atribut/variabel yaitu: Learnability (mudah dipahami), Efficiency (efisiensi dalam penggunaan), Memorability (mudah diingat), Errors (Sedikit Kesalahan) dan Satisfaction (Kepuasan pengguna).

menemukan menu download pada halaman yang anda kunjungi ? (4) Apakah anda dapat/mudah menemukan menu search ataupun browsing pada halaman utama?

- EFFICIENCY** (efisiensi)  
Mengukur: (1) Apakah saat menu yang anda klik mudah menampilkan informasi dengan cepat? (2) Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung/mudah ditampilkan?

(3) Saat anda ingin mendownload, apakah diberi kemudahan adanya informasi tentang format file dan ukurannya ? (4) Apakah anda mudah melakukan back untuk kembali atau menuju halaman sebelumnya setelah dari salah satu submenu ?

c. **MEMORABILITY** (Mudah diingat)

Untuk mengukur:(1) Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi mudah diingat? (2)Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil mudah diingat? (3) Mudahkah Anda menjumpai halaman ini yang menggunakan animasi gambar ? (4) Apakah anda merasa mudah untuk mengingat nama website dan letak atau posisi menu yang ada?

d. **ERRORS** (Tingkat kesalahan)

Bertujuan untuk mengukur: (1) Apakah anda mudah menemukan link yang anda klik error ? (2) Apakah mudah mendapatkan pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut ? (3) Apakah anda mudah menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun ? (4) Apakah anda mudah menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini ?

e. **SATIFACTION** (Memberi rasa kepuasan)  
Untuk mengukur:(1) Apakah anda merasa mudah mendapatkan informasi selama berkunjung ke halaman ini ? (2) Apakah

menurut anda informasi disajikan dalam halaman ini mudah untuk berubah/Up to date ? (3) Dapatkah/mudahkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat, dan lainnya?

Dalam penelitian ini spesifikasi komputer yang digunakan ini dapat dilihat pada Tabel 1.

### 2.3.2. Prosedur Pengujian Usability Testing

Prosedur pengujian dengan metode usability testing diawali dengan:

- Menentukan sampel responden yang akan diambil.
- Menyiapkan kuesioner sebagai instrument penelitian yang disebar ke responden
- Menentukan tugas yang harus dilakukan sebelum responden menjawab kuesioner.
- Menganalisa data

Teknik analisa data yang digunakan dalam meyakinkan jawaban responden yaitu Skala Likert dimana menurut (Sugiyono 2010) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan jawaban negative sedang ujung kanan menunjukkan nilai/angka tinggi menggambarkan jawaban positif. Bentuk tabel yang digunakan dalam penelitian ditunjukkan dalam tabel 1.

**Tabel 1 Penilaian kuesioner/angket**

No	Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Mudah (1)	Mudah (4)	Cukup Mudah (3)	Kurang Mudah (2) Kurang Mudah Sekali (1)

Data yang dihasilkan dari kuesioner/angket dipergunakan untuk melakukan penilaian terhadap website dalam hal ini adalah website STMIK Widya Pratama.dengan harapan untuk kemajuan serta referensi untuk pengembangan website yang lebih baik lagi.

### 2.3.3. Proses penyimpulan hasil usability testing

Penentuan kriteria usability testing dengan langkah-langkah sebagai berikut: Skor hasil Penilaian kuesioner kemudian dikonversi menjadi

data interval kemudian diubah menjadi data kualitatif skala 5 (Sukarjo 2006). Hasil dari penilaian kuesioner dilanjutkan dengan menguji validitas dari instrument yang ada apakah valid atau tidak, sedangkan untuk menguji instrument itu reliabel secara konsisten memberi hasil ukuran yang sama maka dilakukan uji reliabilitas dan terakhir dilakukan pengujian distribusi statistik frekuensi dengan tujuan untuk mengetahui rerata, jumlah, frekuensi dan prosentase jawaban dari masing-masing variabel.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pengujian Usability Testing

Pengujian diawali dengan menyebar kuesioner ke responden yang telah ditentukan sebelumnya. Responden terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian form kuesioner dengan memberikan tanda centang pada pilihan jawaban dimana memiliki skor nilai 1 sampai 5, kemudian mengisi identitas mereka yaitu nama dan status (Mahasiswa, Staff, Dosen atau Masyarakat umum). Dalam melakukan pengujian responden diminta untuk memahami pertanyaan yang ada dalam kuesioner, kemudian dilanjutkan mengakses halaman website STMIK dengan link <http://stmik-wp.ac.id>. Setelah responden mendapati halaman utama dari web tersebut, responden diminta untuk menjelajah semua fitur yang ada sampai mereka paham dengan apa yang mereka inginkan. Selesai melakukan penjelahan responden diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam lembar kuesioner, dimana dalam kuesioner terdapat pertanyaan yang berisikan Learnability, E1-E4 mewakili *Efficiency*, M1-M4 mewakili *Memorability*, R1-R4 mewakili *Errors* dan S1-S3 mewakili *Satisfaction*.

tentang 5 variabel yaitu atribut/variabel yaitu: *Learnability* (mudah dipahami), *Efficiency* (efisiensi dalam penggunaan), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (Sedikit Kesalahan) dan *Satisfaction* (Kepuasan pengguna) sesuai dengan uji kebergunaan.

#### 3.2. Analisa Data

Penelitian ini menggunakan metode *Usability Testing* dengan 5 variabel yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors* dan *Satisfaction*. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 79 dengan rincian 63 mahasiswa, 7 Dosen, 3 Staff dan 6 masyarakat. Data hasil dari kuesioner ini selanjutnya dilakukan analisa dengan menggunakan SPSS guna mengetahui instrument yang digunakan valid, reliabel dan distribusi statistik yang diinginkan.

##### 3.2.1. Pengujian Validitas

Tujuan dilakukan uji validitas ini adalah untuk mengetahui kevalidan dari 5 instrument yang telah disebarakan melalui kuesioner. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 2, dimana L1 – L4 mewakili

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Korelasi Pearson Atribut *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *Satisfaction*

		Correlations				
		L	E	M	R	S
L	Pearson Correlation	.627**	.513**	.644**	.799**	.841**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79
E	Pearson Correlation	.655**	.683**	.576**	.819**	.756**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79
M	Pearson Correlation	.792**	.734**	.765**	.680**	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79
R	Pearson Correlation	.670**	.528**	.697**	.643**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	79	79	79	79	
S	Pearson Correlation	1	1	1	1	1
	Sig. (2-tailed)					
	N	79	79	79	79	79

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Berdasarkan hasil pengamatan pada rTabel didapatkan nilai dari sampel (N)=79 sebesar 0,2213 merujuk hasil dari uji validitas yang dihasilkan bahwa semua instrument mulai dari variabel Learnability (L) yaitu L1,L2,L3,L4 variabel Efficiency(E) yaitu E1,E2,E3,E4 variabel Memorability(M) yaitu M1,M2,M3,M4 variabel Errors(R) yaitu R1,R2,R3,R4 dan variabel Satisfaction(S) yaitu S1,S2,S3 semuanya menghasilkan nilai rHitung > rTabel sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semua instrument yang ada pada penelitian ini valid.

### 3.2.2. Pengujian Reliabilitas

Alat ukur dikatakan reliabel apabila dalam melakukan pengukuran suatu gejala pada waktu berlainan selalu menunjukkan hasil yang sama, yang artinya alat ukur itu selalu konsisten (Priyatno 2013).

Metode uji reliabilitas yang digunakan adalah Cronbach's Alpha karena sangat cocok untuk skor berbentuk skala. Menurut (Sekaran 1992) Uji validitas dapat diambil keputusan apabila: diambil kesimpulan bahwa semua alat ukur atau instrument yang digunakan dapat dikatakan reliabel.

### 3.2.3. Analisis Deskriptif

Tujuan dilakukan analisis ini adalah untuk mengetahui deskriptif statistik data seperti mean, nilai minimum, nilai maksimum dan standar deviasi (Priyatno 2013). Dalam analisis diskriptif ini yang digunakan adalah analisis frekuensi dengan tujuan untuk mengetahui berapa rata-rata

- Cronbach's Alpha < 0,6 = Reliabilitas buruk
- Cronbach's Alpha 0,6 – 0,79 = Reliabilitas diterima
- Cronbach's Alpha > 0,8 Reliabilitas baik

Hasil uji reliabilitas ditunjukkan dalam tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Atribut Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Atribut
.627	4	L
.610	4	E
.607	4	M
.722	4	R
.715	3	S

Dari hasil pengujian Reliabilitas yang telah dilakukan dan merujuk pada keputusan menurut (Sekaran 1992)

responden dalam menjawab kuesioner dengan nilai skor 1=Kurang Mudah Sekali, 2=Kurang Mudah, 3=Cukup Mudah, 4=Mudah, dan 5=Sangat Mudah. Dimana nilai skor itu didapat dari data responden dengan status 1=Mahasiswa, 2=Dosen, 3=Staff dan 4=Masyarakat. Pada analisis frekuensi ini akan dihubungkan antara status dengan dengan masing-masing variabel instrument.

Hasil analisis frekuensi ditunjukkan dalam tabel 4 sampai dengan 9

**Tabel 4 Status**

		Status			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mahasiswa	63	79.7	79.7	79.7
	Dosen	7	8.9	8.9	88.6
	Staff	3	3.8	3.8	92.4
	Masyarakat	6	7.6	7.6	100.0
	Total	79	100.0	100.0	

**Tabel 5 Hasil rerata dari Learnability (L1-L4)**

		Statistics				
		Status	L1	L2	L3	L4
N	Valid	79	79	79	79	79
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		1.39	4.22	3.81	2.48	2.33
Sum		110	333	301	196	184

**Tabel 6 Hasil rerata dari Efficiency (E1-E4)**

		Statistics				
		Status	E1	E2	E3	E4
N	Valid	79	79	79	79	79
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		1.39	4.29	3.00	2.73	4.29
Sum		110	339	237	216	339

Tabel 7 Hasil rerata dari Memorability (M1-M4)

		Statistics				
		Status	M1	M2	M3	M4
N	Valid	79	79	79	79	79
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		1.39	4.06	4.29	2.97	3.46
Sum		110	321	339	235	273

Tabel 8 Hasil rerata dari Errors (R1-R4)

		Statistics				
		Status	R1	R2	R3	R4
N	Valid	79	79	79	79	79
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		1.39	2.91	3.09	2.44	2.51
Sum		110	230	244	193	198

Tabel 9 Hasil rerata dari Satisfaction (S1-S3)

		Statistics			
		Status	S1	S2	S3
N	Valid	79	79	79	79
	Missing	0	0	0	0
Mean		1.39	3.62	3.57	2.54
Sum		110	286	282	201

### 3.2.4. Analisa Hasil Rerata Skor

Penilaian yang telah diperoleh dari responden terhadap penggunaan website STMIK Widya Pratama dengan menggunakan metode usability Testing menghasilkan:

- Dari segi *Learnability* yang memiliki 4 pertanyaan, nilai rerata skor yang didapat adalah 3,21 dan setelah diubah atau dikonversi ke skala 5 menunjukkan skala penilaian 3 yang artinya masuk pada kategori **Cukup Mudah**.
- Segi *Efficiency* terdapat 4 pertanyaan dengan nilai rerata yang didapat sebanyak 3,58 setelah dilakukan konversi ke skala 5 menghasilkan skala penilaian 4 dan masuk ke dalam kategori **Mudah**.
- Dilihat dari segi *Memorability* dengan jumlah pertanyaan 4 mendapatkan nilai rerata skor sebanyak 3,70 setelah diubah ke skala 5 menghasilkan skala penilaian 4 yang artinya masuk dalam kategori **Mudah**.

- Errors* dari unsur ini mendapatkan nilai rerata skor 2,74 dengan jumlah pertanyaan 4 butir dan hasil konversi ke skala 5 menunjukkan skala penilaian 3 dan masuk pada kategori **Cukup Mudah**.
- Dari segi *Satisfaction* yang memiliki 3 pertanyaan menghasilkan nilai rerata skor sebanyak 3,24 setelah dilakukan konversi ke skala 5 mendapatkan skala penilaian 3 dalam hal ini masuk pada kategori **Cukup Mudah**.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan serangkaian pengujian dari 5 yaitu kemudahan dalam memahami, efisiensi dalam penggunaan, mudah untuk diingat, tingkat kesalahan dan kepuasan instrument yang ada terhadap pengukuran penggunaan website STMIK Widya Pratama dengan menggunakan metode Usability Testing dapat disimpulkan



:

1. Hasil rerata skala penilaian dari atribut/instrument *Efficiency* dan *Memorability* mendapatkan skala penilaian 4 yang menunjukkan bahwa website STMIK memiliki kemudahan efisiensi penggunaan serta kemudahan dalam mengingat website tersebut.
2. Sedangkan hasil rerata dari atribut *Learnability*, *Errors* dan *Satisfaction* mendapatkan nilai skala 3 yang artinya bahwa website STMIK memiliki cukup mudah untuk dipelajari, cukup mudah untuk ditemukan laman yang eror serta responden merasa cukup puas terhadap website tersebut.
3. Dari 5 atribut yang digunakan rata-rata menghasilkan skala penilaian 3 sehingga dapat disimpulkan bahwa website STMIK Widya Pratama secara umum sudah cukup memperhatikan faktor *usability* atau sudah *usable*.

#### 4.2. Saran

Saran dari penelitian yang dapat dilakukan kedepannya adalah:

Untuk mendapatkan website yang dapat memenuhi apa yang diharapkan pengguna perlu adanya penambahan dari segi atribut misal *Comfortability* (Kenyamanan) pengguna terhadap fitur yang ada terutama dari segi tampilan sehingga *usability*nya lebih maksimum.

#### 5. REFERENSI

- Abdurrahmat, Fathoni. 2006. *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Renika Cipta.
- Aries, Topan Maulana. 2017. "Usability Testing untuk Mengukur Penggunaan Website STIK Bina Husada Palembang." *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Bina Darma Palembang*.
- Cahyadi, Defri. 2015. "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Muhammadiyah Palembang Menggunakan Metode Usability Testing." *Teknik Informatika, Universitas Bina Darma*.
- Dewiyana, Himma. 2008. *Repository.usu.ac.id*. 04 10. Accessed 02 27, 2019. <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/16089>.
- Nielson, Jacob. 2003. *Usability 101*. Accessed Pebruari 26, 2019. <http://www.userit.com/alertbox/200308>.
- Nugroho, Eko. 2009. *Desain Situs Reader Friendly*. Yogyakarta: Andi.
- Santoso, Insap. 2009. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Saputra, Eko. 2014. "USABILITY TESTING UNTUK MENGUKUR PENGGUNAAN WEBSITE." *eprints.binadarma.ac.id*.
- Sekaran, Uma. 1992. *Research Methods For Business, A Skill Building Approach, 2nd edition*. New York: Jhon Wiley n Sons.
- Siswanto, Victorianus Aries. 2012. *Strategi dan Langkah-langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- . 2012. *Strategis Dan Langkah-langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarmawan, and Dony Ariyus. 2007. *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarjo. 2006. *Evaluasi Pembelajaran, Diktat kuliah evaluasi pembelajaran Program Studi Teknologi*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan PPs UNY.
- Suparmo. 2007. "Uji Ketergunaan Situs Web Jaringan Perpustakaan Asosiasi Perguruan Tinggi Khatolik Di Indonesia (APTIK) Bagi Mahasiswa Yang Sedang Menulis Skripsi Pada Tahun Akademik 2006/2007 Di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta." *Universitas Indonesia*.