

USABILITY EVALUATION PADA WEBSITE STKIP PGRI PACITAN

Wira Dimuksa¹⁾, Prih Diantono Abda'u²⁾, Jamilah Karaman³⁾

^{1), 2), 3)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : wiradimuksa@gmail.com¹⁾, abdau88@gmail.com²⁾, jamilahkaraman90@gmail.com³⁾

Abstrak

Evaluasi terhadap situs web yang telah dibangun perlu dilakukan salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs web tersebut bagi pengguna. Evaluasi akan sangat bermanfaat bagi sebuah perguruan tinggi, sebagai salah satu dasar pengembangan situs web yang dimiliki. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah pengguna merasakan *efektifitas*, *efisiensi* dan *kepuasan* penggunaan situs web STKIP PGRI Pacitan.

Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa dan dosen STKIP PGRI Pacitan serta masyarakat selaku calon/wali konsumen dari STKIP PGRI Pacitan yang sedang dan atau pernah menggunakan situs website tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survei.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari *usability* evaluation pada website STKIP PGRI Pacitan dalam kategori kurang, karena total rata-rata dari hasil uji 0,5. Skor terendah ada pada *Satisfaction* dan *Efficiency* yang berarti website STKIP PGRI Pacitan belum memberikan kepuasan kepada sebagian besar pengunjung serta kurang efisien nya waktu yang digunakan oleh pengunjung ketika membuka website tersebut.

Kata kunci: *Usability* Situs Web, Evaluasi *Usability*.

1. Pendahuluan

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada lingkungan Perguruan Tinggi adalah dibangunnya situs web profil Perguruan Tinggi. Pengguna dapat memperoleh informasi secara *online* tanpa harus datang secara fisik ke lembaga yang terkait. Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan keberadaan situs web, maka sudah selayaknya sebuah lembaga Perguruan Tinggi membangun serta mengembangkan situs web yang dimiliki.

Masih jarang dilakukan evaluasi terhadap situs web yang dimiliki oleh sebuah lembaga Perguruan Tinggi, seharusnya sebagai sebuah produk yang harus terus dikembangkan, situs web perlu dievaluasi. Evaluasi berguna untuk mengetahui bagaimana kegunaan situs web tersebut bagi pengguna. Evaluasi ini akan sangat

bermanfaat bagi lembaga Perguruan Tinggi, sebagai salah satu dasar pengembangan situs web yang dimiliki.

Kajian terhadap situs web STKIP PGRI Pacitan (stkippacitan.ac.id) perlu pula kita lakukan untuk mengetahui apakah pengguna merasakan *learnability*, *efektifitas*, *efisiensi*, *memorability*, *error* dan *kepuasan* terhadap situs web yang telah ada. Diharapkan jika pengguna merasakan manfaat/ kegunaan (*usability*) situs web STKIP PGRI Pacitan, maka mereka akan terus mengakses situs tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah mahasiswa, karyawan, dosen merasakan manfaat / kegunaan dari web STKIP PGRI Pacitan.

Kajian tentang *usability* (kegunaan) merupakan bagian dari bidang ilmu multi disiplin *Human Computer Interaction (HCI)*. *Human Computer Interaction* merupakan bidang ilmu yang berkembang sejak sekitar tahun 1970 yang mempelajari bagaimana mendesain tampilan layar komputer dalam suatu aplikasi sistem informasi agar nyaman dipergunakan oleh pengguna[1]. *Usability* berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna[2].

Usability mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaslah mereka terhadap penggunaannya[3].

Usability adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (*hardware, software dan material*)[4].

Website usability merupakan suatu indikator keberhasilan sebuah website berinteraksi dengan pengguna dalam melaksanakan tugas tertentu dengan mudah[5]. Ukuran keberhasilan dari website *usability* dilihat dari seberapa baik sebuah website dalam memberikan kualitas layanan kepada pengguna, mengurangi kemungkinan kesalahan pada sistem, memudahkan proses pembelajaran.

Website dan penggunaan secara efisien sehingga pengguna merasa puas dengan website tersebut. Untuk dapat mengetahui kualitas website dalam berinteraksi dengan pengguna adalah dengan cara melakukan evaluasi website dari aspek usability[6]. Atribut usability berdasarkan pada evaluasi *website usability* yaitu[7]:

1. *Learnability*: menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari website untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali menggunakan website tersebut.
2. *Efficiency*: menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah mempelajari website.
3. *Memorability*: menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website dengan baik, setelah lama tidak menggunakan.
4. *Errors*: menjelaskan berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dan bagaimana cara pengguna memperbaiki kesalahan dengan mudah.
5. *Satisfaction*: menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website. Metode Evaluasi *Website Usability* beberapa metode *usability* yang berfokus pada pengguna yaitu *Usability Testing*, *Usability Inspection*, dan *Usability Inquiry*.

Secara umum, tujuan dari peningkatan kebergunaan adalah peningkatan pengalaman pengguna. Dengan tingkat kebergunaan yang tinggi, dan pada gilirannya pengalaman pengguna yang baik, ada beberapa keuntungan potensial yang bisa diraih^[8]. Hal ini meliputi:

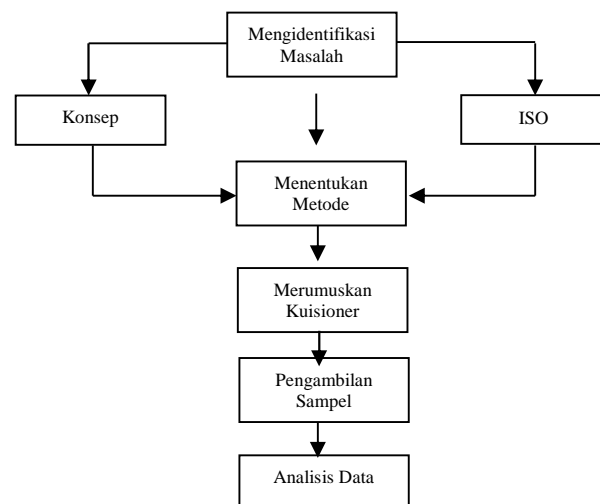
1. Meningkatnya efisiensi. Manakala perangkat lunak tidak memenuhi kriteria kebergunaan, pengguna akan menghabiskan waktu terlalu banyak untuk memahami antar muka, sehingga membuat mereka menjadi kurang efisien dalam bekerja.
2. Meningkatnya produktivitas. Tampilan antar muka yang usable membuat pengguna bisa lebih berkonsentrasi pada pekerjaan mereka alih-alih pada perangkat yang mereka gunakan.
3. Pelatihan yang lebih sedikit. Manakala sebuah sistem bisa bersesuaian dengan model pekerjaan yang dilakukan manusia, dan perhatian cukup telah diberikan terkait apa-apa yang perlu diingat, maka tidak diperlukan lagi pelatihan yang panjang. Oleh karenanya, waktu dan biaya bisa berkurang.
4. Berkurangnya dukungan produk. Produk yang usable menjadikan masalah yang dialami pengguna berkurang, dan karena-nya, dukungan terhadap produk juga bisa berkurang.
5. Meningkatnya penerimaan. Ketika pengguna menyukai sistemnya karena sifatnya yang usable, mereka akan lebih berkesan dalam menggunakannya.

6. Mengurangi biaya pengembangan. Membuat perubahan sejak awal di daur hidup desain jauh lebih murah daripada membuatnya di akhir.

Meningkatnya penjualan. kebergunaan dari sebuah sistem bisa menjadi sebuah daya saing unggulan bila dibandingkan dengan produk-produk lain.

2. Pembahasan

Objek penelitian ini adalah situs web STKIP PGRI Pacitan (stkippacitan.ac.id). Ada hal baru yang dapat diungkapkan dalam penelitian ini nantinya. Penelitian ini jenis penelitian deskriptif kuantitatif yakni penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *survey crosssectional* yaitu suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek dengan cara pendekatan, observasi, atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*)^[9]. Langkah-langkah penelitian yang akan dilalui ditunjukkan pada gambar.1 sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini berlandaskan dari sebuah hipotesis yakni jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ini menjadi teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Dalam upaya pembuktian hipotesis, peneliti dapat saja dengan sengaja menimbulkan atau menciptakan suatu gejala. Kesengajaan ini disebut percobaan atau eksperimen. Hipotesis yang telah teruji kebenarannya disebut teori.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh nyata *satisfaction* dan *efficiency* terhadap *usability*.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati^[10]. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak (*random sampling*) dari mahasiswa, dosen serta masyarakat yang sedang atau pernah mengakses situs web STKIP PGRI Pacitan (stkippacitan.ac.id). Penelitian ini mengambil sampel 75 mahasiswa, 20 masyarakat, dan 5 dosen yang pernah menggunakan situs web STKIP PGRI Pacitan (stkippacitan.ac.id).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis (kuisisioner) kepada responden untuk dijawab. Pernyataan yang digunakan dalam kuisisioner menggunakan skala *likert* lima poin yaitu:

1. Sangat Baik (SB)
2. Baik (B)
3. Jelek (J)
4. Sangat Jelek (SJ)

Instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas *learnability*, *effectiveness*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction*, serta variabel terikat *usability*.

Menyusun *Script Usability Test* yaitu membuat tugas *usability testing* yang akan ditanyakan kepada responden yang telah dipilih, lalu kuisisionernya akan dibagikan kepada responden untuk diberikan nilai sebagai bahan acuan.

Melaksanakan *Usability Test* dengan menggunakan kuisisioner digunakan sebagai instrumen penelitian dalam mencari data dari para responden. Adapun tabel kuisisioner ditunjukkan pada tabel 1, dimana kuisisioner menggunakan skala likert yang digunakan untuk menguji web <http://stkippacitan.ac.id/>.

Adapun penjelasan dari keterangan indikator skala likert yaitu SB melambangkan “Sangat Baik” dengan nilai 1, B melambangkan “Baik” dengan nilai 0,66, J melambangkan “Jelek” dengan nilai 0,33 dan SJ melambangkan “Sangat Jelek” dengan nilai 0.

Tabel 1. Tabel Kuisisioner

No	Kriteria	Skala Likert			
		SB	B	J	SJ
Learnability					
1	Bagaimanakah tulisan teks yang digunakan pada halaman tersebut				
2	Bagaimanakah menu yang ada dalam kemudahan untuk dipahami				
3	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini				
4	Apakah anda menemukan menu search atau browsing				
Efficiency					
5	Bagaimanakah kecepatan menu saat di klik				
6	Bagaimanakah kecepatan website saat dibuka pertama kali				
Memorability					
7	Bagaimana kemudahan mengingat nama website				
8	Bagaimana kemudahan mengingat letak menu				
Error					
9	Bagaimanakah link jika di klik terhadap terjadinya link error.				
10	Bagaimanakah informasi yang diberikan jika ada link error				
11	Bagaimanakah menu jika di klik terhadap terjadinya link error				
Satisfaction					
12	Bagaimanakah informasi yang anda dapatkan selama berkunjung di website ini				
13	Bagaimanakah kelengkapan pendukung lain seperti file share, chat, mailing list				
14	Bagaimanakah kelengkapan menu pada website ini dibanding website sejenis yang pernah anda kunjungi				

Dari hasil kuisioner yang dibuat dan disebar kepada responden maka didapat data yang dirangkum pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kuesioner

	Kriteria	Rata-rata
Learnability		
1	Bagaimanakah tulisan teks yang digunakan pada halaman tersebut	0,662
2	Bagaimanakah menu yang ada dalam kemudahan untuk dipahami	1
3	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini	0
4	Apakah anda menemukan menu search atau browsing	0
Efficiency		
5	Bagaimanakah kecepatan menu saat di klik	0,462
6	Bagaimanakah kecepatan website saat dibuka pertama kali	0,594
Memorability		
7	Bagaimana kemudahan mengingat nama website	0,594
8	Bagaimana kemudahan mengingat letak menu	0,66
Error		
9	Bagaimanakah link jika di klik terhadap terjadinya link error.	0,66
10	Bagaimanakah informasi yang diberikan jika ada link error	0,66
11	Bagaimanakah menu jika di klik terhadap terjadinya link error	0,728
Satisfaction		
12	Bagaimanakah informasi yang anda dapatkan selama berkunjung di website ini	0,33
13	Bagaimanakah kelengkapan pendukung lain seperti file share, chat, mailing list	0,33
14	Bagaimanakah kelengkapan menu pada website ini dibanding website sejenis yang pernah anda kunjungi	0,33
Total Rata-rata		0,5

Tabel kuantitatif untuk hasil perhitungan terhadap kuesioner pada Usability Testing untuk mengukur penggunaan website STKIP PGRI Pacitan ditunjukkan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Kuantitatif

Skor	Kualifikasi	Hasil
0,85 - 1	Sangat Baik	Berhasil
0,65 - 0,84	Baik	Berhasil
0,55 - 0,64	Cukup	Tidak Berhasil
0 - 0,54	Kurang	Tidak Berhasil

3. Kesimpulan

Dilihat dari penghitungan pada tabel Hasil Kuesioner, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari *usability evaluation* pada *website* STKIP PGRI Pacitan dalam kategori kurang, karena total rata-rata dari hasil uji 0,5. Skor terendah ada pada *Satisfaction* dan *Efficiency* yang berarti *website* STKIP PGRI Pacitan belum memberikan kepuasan kepada sebagian besar pengunjung serta kurang efisien nya waktu yang digunakan oleh pengunjung ketika membuka *website* tersebut.

Dari hasil evaluasi *usability* maka peneliti membuat beberapa rekomendasi terhadap *website* STKIP PGRI Pacitan, guna mewujudkan *website* yang lebih baik. Adapun rekomendasi yang disarankan antara lain :

- Ditambahkannya menu download, hal ini untuk memudahkan user dalam mengakses file yang akan di download.
- Ditambahkannya menu search/browsing, hal ini untuk memudahkan user dalam mencari artikel maupun informasi yang diperlukan.
- Harus sering mengupdate informasi secara cepat, agar informasi tidak terlambat untuk diakses.
- Perlunya *website* untuk melihat referensi *website* perguruan tinggi yang berkualitas, agar bisa menambahkan menu-menu yang seharusnya ada.

Daftar Pustaka

- [1] Nugroho, Eko. 2009. *Desain Situs Reader Friendly*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [2] Joanna. 2010. *Penyusunan Usability Index Browser Internet. Skripsi*. Surakarta : UNS.
- [3] Dumas, Joseph S dan Redish, Janice C (1999) . *A Practical Guide to Usability Testing*. Intellect
- [4] Anonymous. 1998. *International Standard ISO 9241-11*. Switzerland Internet central@iso.ch
- [5] A. H. Al-Badi, A. O. Al Majeeni, P. J. Mayhew, and A. S. Al-Rashdi "Improving Website Ranking through Search Engine Optimization," *Journal of Internet and e-Business Studies*, vol. 2011, pp. 1–11, Jan. 2011
- [6] Pressman, Roger S. *Software Engineering: A Practitioner's Approach Edke-6*. Boston (US): McGraw Hill
- [7] Jacob Nielsen, *Usability 101: Introduction to Usability*. Sumber: <http://www.useit.com/alertbox/20030825.html>
- [8] Karat, C. *A comparison of user interface evaluation method*" (Nielsen, J. & Mack, R) , Usability. 1994.
- [9] Notoatmodjo, Soekidjo, 2005, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- [10] Reviere, Rebecca. 1996. *Needs Assessment: A Creative and Practical Guide for Social Scientists*. Taylor&Francis. ISBN 1-56032-376-0, 9781560323761. Page 50.

Biodata Penulis

Wira Dimuxsa, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika Universitas Surakarta, lulus tahun 2012. Saat ini menjadi Staff LPPM di STKIP PGRI Pacitan.

Prih Diantono Abda'u, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK

AMIKOM Purwokerto, lulus tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen di Politeknik Dharma Patria Kebumen.

Jamilah Karaman, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, lulus tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

