



Evaluasi Kegunaan Website Mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto Menggunakan Metode Usability Testing

Ito Setiawan^{1*}, Zulfa Ummu Hani², Serli³, Syawalia Rahayu⁴, Wini Audiana⁵
¹⁻⁵ Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

Alamat: Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127

Korespondensi penulis: zulfaummuhani21@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to evaluate the usability of the website by students of Amikom University Purwokerto using the usability testing method. In today's digital world, websites have become the primary tools for communication and information for educational institutions. Therefore, it is important to ensure that the website meets the needs and expectations of users. The methods used in this study include data collection through a questionnaire designed to measure five key variables: learnability, efficiency, memorability, errors, and user satisfaction. This questionnaire was distributed to students to gather comprehensive feedback regarding their experiences while using the website. The research results indicate that there are many aspects that need improvement to enhance the user experience, including ease of navigation and the speed of information delivery. The lower scores on the memorability index suggest that users experience difficulties recalling how to use certain functions after not visiting the website for a certain period. Additionally, several performance issues and errors were found that could hinder users from achieving their goals on the website. We hope that these findings can provide useful recommendations for the development of educational websites to be more efficient and user-friendly. Given the negative aspects identified, it is hoped that the user experience can be improved so that the website can function as a source of information and services for students.*

Keywords: Usability, Usability Testing, Amikom University Purwokerto, website.

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kegunaan website oleh mahasiswa Amikom Universitas Purwokerto dengan menggunakan metode usability test. Di dunia digital saat ini, website telah menjadi alat komunikasi dan informasi utama bagi lembaga pendidikan. Oleh karena itu penting untuk memastikan bahwa situs web memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur lima variabel utama: kemampuan belajar, efisiensi, daya ingat, kesalahan, dan kepuasan pengguna. Kuesioner ini disebarluaskan kepada mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif mengenai pengalaman mereka saat menggunakan website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada banyak hal yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, termasuk kemudahan navigasi dan kecepatan penyampaian informasi. Skor yang lebih rendah pada indeks memori menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan mengingat cara menggunakan fungsi tertentu setelah tidak mengunjungi situs web selama jangka waktu tertentu. Selain itu, ditemukan juga beberapa masalah kinerja dan kesalahan yang dapat menghalangi pengguna mencapai tujuannya di situs web. Kami berharap temuan ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna untuk pengembangan website pendidikan agar lebih efisien dan ramah pengguna. Mengingat aspek negatifnya, diharapkan pengalaman pengguna dapat ditingkatkan sehingga website dapat berfungsi sebagai sumber informasi dan layanan bagi mahasiswa.

Kata kunci: Usability, Usability Testing, Universitas Amikom Purwokerto, website.

1. LATAR BELAKANG

Di dunia saat ini, website telah menjadi sarana komunikasi dan informasi yang sangat penting. Situs web tidak hanya digunakan oleh individu dan bisnis untuk mengiklankan produk atau layanan mereka, tetapi juga merupakan alat yang berguna bagi lembaga pendidikan untuk berkomunikasi dengan siswa atau mahasiswanya. Situs web merupakan kumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Setiap halaman website memuat sebagian besar informasi atau informasi yang disajikan dalam bentuk

teks,gambar,video atau elemen multimedia lainnya (Ayunindya, 2024). Dengan berkembangnya teknologi informasi, website telah menjadi sarana platform dimana pengguna dapat memperoleh informasi dimana saja dan kapan saja(Muhamad Rizky, 2024).

Website mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto merupakan platform penting yang digunakan oleh mahasiswa untuk menjalankan berbagai aktivitas akademik dan administrasi. Mulai dari pengisian kartu rencana studi (KRS), pengecekan jadwal kuliah, pengelolaan informasi profil mahasiswa, hingga akses nilai dan informasi akademik lainnya, hal ini dapat dilakukan melalui website ini. Keberadaan website ini diharapkan dapat mempermudah pengelolaan secara mandiri program akademik mahasiswa. Namun, seringkali ditemukan bahwa beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggunakan website ini, seperti navigasi yang tidak intuitif, website down atau tidak bisa diakses saat pengisian kartu rencana studi (KRS). Hal ini merupakan salah satu momen paling krusial bagi mahasiswa, karena pengisian krs menentukan jadwal perkuliahan dan mata kuliah yang akan diambil selama satu semester. Dalam kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk melakukan evaluasi kegunaan (usability) website mahasiswa agar berbagai kendala yang dihadapi mahasiswa dapat diidentifikasi dan diperbaiki. Usability dapat dijelaskan sebagai kemampuan suatu sistem untuk memberikan kondisi bagi pengguna untuk melakukan tugas-tugas dengan aman, efektif, dan efisien sambil menikmati pengalaman(Usability, n.d.). Metode usability testing, merupakan evaluasi yang digunakan untuk memeriksa seberapa baik suatu produk, seperti situs web, aplikasi, atau produk lainnya. Metode ini melibatkan observasi langsung terhadap perilaku pengguna saat mereka berinteraksi dengan produk. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan mencari solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna(Oleh et al., 2018). Melalui metode usability testing, evaluasi kegunaan dapat dilakukan untuk memahami bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan website, mengidentifikasi masalah-masalah utama yang dihadapi, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang berfokus pada peningkatan kegunaan dan kenyamanan pengguna. Usability testing akan membantu mengukur seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas - tugas tertentu di website, mengamati kesalahan yang sering terjadi, serta mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka dan fitur website tersebut. Pada penelitian sebelumnya Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta Penulis Deni Kurniawan, Ferida Yuamita Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai usability Kartu Hasil Studi (KHS) di website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta mencapai 85%, dengan tingkat kesalahan pengguna sebesar 17%. Hal ini menandakan bahwa website tersebut memiliki tingkat kegunaan

yang sangat baik dan mudah digunakan oleh pelajar(Deni & Ferida, 2023). [5]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Inggrit Larasati dengan judul evaluasi penggunaan website universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta dengan menggunakan metode usability testing. Penelitian ini menemukan bahwa website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta memiliki skor rata-rata untuk aspek-usability: Learnability (3.52), Efficiency (3.30), Memorability (3.15) , Kesalahan (3,64), dan Kepuasan (3,67). Meskipun secara umum sudah baik, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama terkait kesalahan navigasi dan pembaruan informasi(Larasati, 2020).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan website Mahasiswa dari perspektif pengguna (mahasiswa) menggunakan metode usability testing. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif terkait kekurangan dan kelebihan website, serta menjadi dasar bagi pengembangan dan perbaikan website di masa depan, sehingga website dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa secara lebih optimal.

2. KAJIAN TEORITIS

Website

Website adalah kumpulan halaman web atau lokasi di tempat internet Anda menyimpan informasi dan menyajikannya agar dapat diakses oleh siapapun secara online." "Alamat tersebut mirip seperti alamat web yang Anda gunakan untuk menuju suatu tempat di aplikasi Maps. Ketika Anda mengakses alamat situs, web browser akan menuju ke lokasi yang ditentukan dan mengambil file situs tersebut(Ayunindya, 2024). Selain itu website juga dapat diartikan sebagai tempat di internet di mana Anda dapat dengan mudah menyampaikan informasi tentang diri Anda, bisnis, atau topik yang Anda sukai. Ia seperti memiliki sudut pandang sendiri di web untuk menampilkan ide dan menghubungkan dengan orang lain. Situs web ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berbagi pengetahuan, menjual online, berkomunikasi dengan orang lain, mempelajari sesuatu yang baru, atau hanya untuk bersenang-senang(Bistricer, n.d.)

Usability Testing

Usability testing adalah sebuah metode pengujian yang digunakan untuk menyiarkan bagaimana pengalaman pengguna (user experience) saat berinteraksi dengan suatu produk, baik itu aplikasi maupun website. Tujuan utama dari pengujian kegunaan adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin dialami oleh pengguna saat menggunakan produk tersebut dan untuk menentukan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan dan keefektifan produk(3 Metode Usability Testing Ini Sebelum Membuat Sebuah

Produk, n.d.). Usability testing memiliki beberapa karakteristik penting yang menjadikannya alat yang efektif dalam pengembangan produk. Pertama, tujuannya dalam pengujian kegunaan dilakukan secara langsung oleh pengguna aktual, sehingga hasil yang diperoleh lebih objektif dan representatif (Aorinka Anendya, 2022). Kedua, pengujian ini fokus pada pengalaman pengguna, mengumpulkan data tentang cara pengguna berinteraksi dengan produk, termasuk masalah yang dihadapi dan area yang perlu diperbaiki (Lavrakas, 2013). Ketiga, terdapat dua jenis metode pengujian kegunaan, yaitu kualitatif dan kuantitatif; Metode kualitatif fokus pada pengumpulan temuan dan wawasan tentang penggunaan produk, sedangkan kuantitatif mengumpulkan metrik yang menggambarkan pengalaman pengguna. Selain itu, peran fasilitator, biasanya peneliti UX, sangat penting dalam proses ini, karena mereka bertanggung jawab untuk mengumpulkan pengguna dan pelanggan untuk mencoba produk serta mengamati perilaku dan reaksi mereka. Terakhir, manfaat dari pengujian kegunaan memastikan mencakup bahwa produk sesuai dengan harapan pengguna, mengatasi masalah internal, mengembangkan empati terhadap pengguna, serta memberikan wawasan tentang produktivitas dan efektivitas (HOSTING, 2022).

Usability

Usability dapat didefinisikan sebagai analisis sebagai kualitatif yang menentukan seberapa mudah pengguna menggunakan antarmuka suatu aplikasi. sebuah aplikasi dianggap dapat digunakan jika fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna (Wahono, 2017). Berikut adalah 5 komponen yang ada dalam usability.

1. **Learnability** : Mengukur seberapa mudah pengguna mempelajari antarmuka untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali menggunakan aplikasi (Rianto Rahadi, 2014).
2. **Efficiency (Efisiensi)** : Menilai kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas setelah mereka memahami antarmuka.
3. **Memorability (Daya Ingat)** : Menggambarkan kemampuan pengguna untuk mengingat cara menggunakan aplikasi setelah tidak menggunakannya untuk sementara waktu.
4. **Errors** : Menghitung jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna dan seberapa mudah mereka dapat memperbaiki kesalahan tersebut.
5. **Satisfaction (kepuasan)** : Menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi (Supriyatna, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Usability Testing, yang terdiri dari beberapa tahap. Pertama, peneliti akan menentukan evaluator yang akan terlibat dalam proses pengujian. Selanjutnya survei dilakukan dengan kuesioner untuk mendapatkan informasi awal dari pengguna. Setelah itu, pemilihan fungsi pada website yang akan diuji dilakukan, diikuti dengan tugas pembuatan yang harus diselesaikan selama pengujian kegunaan. Peneliti kemudian menyusun skrip untuk uji kegunaan sebelum melaksanakannya, yang mencakup wawancara dengan responden untuk menggali pengalaman mereka lebih dalam. Pengumpulan data akan melibatkan observasi langsung terhadap pengguna saat melakukan tugas yang ditetapkan, serta wawancara untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik. Selain itu, peneliti akan memberikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dirangkum, yang akan diisi oleh responden untuk menilai website Mahasiswa Amikom Purwokerto. Terakhir, analisis data dari hasil uji kegunaan dan survei akan dilakukan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan mengumpulkan informasi dari kedua metode ini, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang signifikan dan merumuskan langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan kegunaannya.

Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses untuk mengenali dan mendefinisikan masalah penelitian secara jelas. Hal ini penting untuk menentukan arah dan fokus penelitian, serta memastikan bahwa masalah yang diangkat relevan dan dapat diukur (Salmaa, 2023). Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada website Mahasiswa Amikom Purwokerto melalui observasi langsung dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memahami interaksi pengguna dengan website, termasuk kesulitan yang mereka hadapi saat menjelajahi konten dan fungsi-fungsi yang tersedia. Selain itu, wawancara dengan pengguna akan memberikan wawasan lebih mendalam tentang pengalaman mereka, pemahaman terhadap desain dan navigasi website, serta masukan yang konstruktif untuk perbaikan.

2. Studi Literatur

Studi sastra merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan pengumpulan, pembacaan, pencatatan, dan pengolahan bahan penelitian dari berbagai sumber tertulis. Menurut Danial dan Warsiah, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan teori-teori yang relevan dengan permasalahan penelitian dan digunakan sebagai bahan referensi dalam pembahasan hasil penelitian (Khairally, 2024). Selanjutnya, peneliti akan melakukan studi

literatur dari artikel dan website terkait yang membahas penelitian terdahulu tentang pengujian kebergunaan (usability test). Langkah ini bertujuan untuk memahami konsep, metodologi, dan temuan yang relevan dengan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga akan melakukan studi terhadap objek yang akan diamati, yaitu website Mahasiswa Amikom Purwokerto. Melalui analisis literatur dan studi objek, peneliti dapat mengidentifikasi kerangka kerja yang tepat dan membangun landasan teori yang kuat untuk penelitian, serta mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dalam melakukan pengujian kebergunaan pada website yang diteliti.

3. Pengujian Penerimaan (Usability Testing)

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuesioner, yang digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data ini digunakan untuk mengetahui dan mengintip website Mahasiswa Amikom Purwokerto dengan menggunakan metode usability testing yang akan diukur berdasarkan lima variabel, yaitu kemampuan belajar (kecepatan belajar), efisiensi (efisiensi), daya ingat (kemudahan mengingat), kesalahan (kesalahan), dan kepuasan (kepuasan). Untuk mendapatkan penilaian dari responden, kuesioner yang diberikan kepada siswa digunakan untuk memperoleh data dari kelima variabel usability test yang akan dicapai, seperti yang tabel 1

Table 1 Variable Usability Testing

No	Nama variabel	Pertanyaan
1	Learnability	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah kata-kata yang digunakan pada halaman menu jelas dan sederhana bagi anda2. Apakah informasi yang anda cari dapat anda temukan pada menu yang tersedia3. Apakah anda menemukan menu download, pencarian kurang jelas
2	Efficiency	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah saat anda mengklik dapat menampilkan dengan cepat2. Saat masuk ke mesin pencarian, URL (halaman) akan langsung tampil3. Saat anda mencoba mendownload, apakah anda diberikan informasi tentang format file beserta ukuranya
3	Memorability	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah nama halaman website yang sering anda kunjungi perlu pencatatan nama alamatnya2. Apakah alamat terdapat tulisan huruf kecil dan menggabung underline3. Apakah halaman menggunakan animasi gambar atau ciri khusus
4	Errors	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah anda menemukan link yang error pada saat anda klik2. Apakah terdapat pesan yang jelas saat terjadinya eror3. Apakah anda menemukan saat anda mencoba

		<p>mengklik menu namun menu itu tidak memberikan respon apapun</p> <p>4. Apakah anda menemukan adanya halaman sementara yang muncul ketika website sedang dalam proses pengembangan atau maintenance dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam suatu halaman</p>
5	Satisfaction	<p>1. Apakah anda akan menggunakan halaman ini kembali</p> <p>2. Apakah anda mendapatkan informasi dan ingin berbagi halaman dengan teman anda</p> <p>3. Apakah menurut anda informasi yang diberikan pada halaman ini up to date</p> <p>4. Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti tombol bantuan</p> <p>5. Menurut anda apakah masih perlu tambahan beberapa menu yang seharusnya ada</p>

Dalam analisis data menggunakan skala likert, responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pernyataan yang menggambarkan pemikiran dan sikapnya. Setiap tanggapan diberi nilai, dalam skala 1 sampai 5, yang menunjukkan seberapa besar mereka setuju atau tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Tabel 2 Nilai Skala Likert

Pertanyaan Angket (kuesioner)	STJ	TS	N	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

Keterangan

STJ : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Data yang diperoleh melalui angket ini digunakan untuk menilai kualitas website Mahasiswa Amikom Purwokerto. Data yang didapatkan melalui teknik angket ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik variabel yang digunakan dalam pengukuran usability testing website tersebut. Selanjutnya, data yang diperoleh dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan untuk pengembangan website di masa mendatang.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria usability testing pada website adalah sebagai berikut: Data yang berupa skor penilaian dari responden, yang

dikumpulkan melalui angket, diubah menjadi data interval. Setiap pilihan ini dapat diberi skor, misalnya Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor yang diperoleh dari responden kemudian dikonversi menjadi data kualitatif dalam skala 5. Hasil ini nantinya digunakan untuk mengukur dan menilai kualitas serta kegunaan (usability) dari website yang diuji.

Analisis Data Rerata Skor

Analisis Data Rerata Skor adalah proses untuk memahami seberapa baik suatu website dinilai oleh responden berdasarkan rata-rata skor yang diberikan pada survei. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan analisis data rerata skor:

1. Menentukan responden : Responden dalam penelitian ini dipilih menggunakan metode purposive sampling, yaitu seluruh mahasiswa Amikom Purwokerto. Pemilihan ini bertujuan untuk memastikan responden memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan terkait dengan topik penelitian. Dari populasi sebanyak jumlah populasi mahasiswa Amikom Purwokerto adalah 2.205 dan margin of error yang ditentukan adalah 10% (0,10). Dengan perhitungan tersebut, sebanyak 96 responden dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, sehingga diharapkan data yang diperoleh dapat mewakili populasi secara keseluruhan.
2. Pengumpulan Data: Kumpulkan semua skor yang disediakan oleh responden survei. Skor ini biasanya didasarkan pada skala penilaian yang telah ditentukan yaitu sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).
3. Hitung mean: Hitung skor rata-rata seluruh responden untuk setiap pertanyaan atau faktor yang diukur dalam survei. Rata-rata dapat dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor yang dihasilkan dan membaginya dengan jumlah responden.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam uji kegunaan dimulai dengan mengirimkan pertanyaan kepada responden yang mengenal dan menggunakan website mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto . Kuesioner ini terdiri dari 18 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur lima bidang kegunaan utama.

Responden memberikan penilaian terhadap setiap pertanyaan, dan hasil penilaian tersebut akan dipaparkan dalam tabel yang berisi rincian skor untuk setiap aspek. Data yang diperoleh dari angket ini nantinya digunakan untuk menganalisis performa dan kualitas website secara keseluruhan.

Table 3 Hasil Nilai Usability

Variabel	Nilai Skor	Rata-rata
Learnability	390	3,91
	375	
	361	
Efficiency	302	3,45
	350	
	341	
Memorability	251	2,85
	251	
	282	
	289	
Errors	296	3,05
	290	
	315	
	269	
Satisfaction	356	3,68
	348	
	356	
	341	
	365	

Analisis Data Rerata Skor

Berdasarkan tabel diatas, tabel tersebut menunjukkan hasil analisis rata-rata skor untuk berbagai variabel *usability testing* dari beberapa responden. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa:

- Learnability mengukur seberapa mudah pengguna memahami dan mempelajari penggunaan sistem di awal. Rata-rata skor yang relatif tinggi, 3,91, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa mudah untuk memahami dan menggunakan sistem pada awalnya. Ini merupakan indikasi positif bahwa sistem atau produk ini dirancang dengan baik dalam hal kemudahan penggunaannya untuk pengguna baru.
- Efficiency mengukur seberapa cepat dan efisien pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah mereka mempelajari sistem. Skor 3,45 menunjukkan tingkat efisiensi yang baik, meskipun tidak setinggi Learnability. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa meskipun sistemnya mudah dipelajari, ada beberapa hambatan atau area yang mengurangi efisiensi dalam penggunaan sehari-hari. Bisa jadi karena navigasi, performa sistem, atau kompleksitas tugas yang harus diselesaikan.
- Memorability mengukur seberapa mudah pengguna mengingat cara menggunakan sistem setelah beberapa waktu tidak menggunakannya. Skor 2,85, yang paling rendah dari semua dimensi, menandakan bahwa pengguna mungkin mengalami kesulitan untuk

kembali menggunakan sistem setelah jeda waktu. Ini bisa menunjukkan bahwa sistem memiliki antarmuka yang kurang intuitif, atau terlalu banyak langkah yang perlu diingat oleh pengguna.

- Errors mengukur jumlah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan sistem, serta seberapa mudah mereka bisa memperbaikinya. Skor 3,05 menunjukkan adanya beberapa kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, tetapi kemungkinan besar kesalahan tersebut tidak terlalu serius atau mudah diperbaiki. Nilai ini menunjukkan adanya ruang perbaikan, khususnya dalam hal mencegah kesalahan atau membuatnya lebih mudah diperbaiki.
- Satisfaction mengukur seberapa puas pengguna dengan sistem secara keseluruhan. Skor 3,68 merupakan indikasi bahwa sebagian besar pengguna cukup puas dengan sistem, namun masih ada ruang untuk peningkatan. Faktor-faktor seperti efisiensi dan memorability yang lebih rendah mungkin berkontribusi pada penurunan kepuasan keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis survei, sistem ini memiliki keunggulan dalam hal Learnability (3,91), yang menunjukkan bahwa pengguna baru dapat dengan cepat mempelajari dan menggunakan sistem. Namun, Efficiency (3,45) dan Memorability (2,85) menjadi area yang perlu diperbaiki. Pengguna merasa kesulitan dalam mengingat cara menggunakan sistem setelah tidak menggunakannya dalam waktu tertentu, dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas juga belum optimal. Meskipun Satisfaction cukup tinggi (3,68), faktor Errors (3,05) menunjukkan bahwa pengguna masih sering mengalami kesalahan saat berinteraksi dengan sistem.

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, disarankan agar sistem dioptimalkan dalam hal efisiensi dengan menyederhanakan alur kerja dan meningkatkan performa. Selain itu, konsistensi antarmuka dan bantuan visual harus ditingkatkan untuk membantu pengguna mengingat langkah-langkah dalam sistem. Mengurangi potensi kesalahan pengguna melalui umpan balik yang lebih jelas dan meningkatkan kemudahan dalam memperbaiki kesalahan akan berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna. Dengan perbaikan-perbaikan ini, diharapkan sistem dapat menjadi lebih efektif dan memuaskan bagi pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- 3 *Metode Usability Testing Ini Sebelum Membuat Sebuah Produk.* (n.d.). <https://it.telkomuniversity.ac.id/3-metode-usability-testing/>
- Aorinka Anendya. (2022). *Pengertian Usability Testing: Metode dan Manfaatnya bagi Bisnis.* Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-usability-testing/>
- Ayunindya, F. C. (2024). *Apa Itu Website? Ini Pengertian Website dan Jenis-Jenisnya.* Hostinger. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah>
- Bistricer, R. (n.d.). *Apa itu situs web? Definisi + contoh.* <https://www.wix.com/blog/what-is-a-website>
- Deni, D. K., & Ferida, F. Y. (2023). Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 2(I), 41–52. <https://doi.org/10.55826/tmit.v2ii.57>
- HOSTING, R. J. (2022). *Apa itu Usability Testing Website? Manfaat, Metode & Langkah.* Jagoanhosting.Com. <https://www.jagoanhosting.com/blog/usability-testing-adalah/>
- Khairally, E. T. (2024). *Apa Itu Studi Literatur? Ini Ciri-ciri dan Teknik Pengumpulan Data Lainnya.* Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7465287/apa-itu-studi-literatur-ini-ciri-ciri-dan-teknik-pengumpulan-data-lainnya>
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>
- Lavrakas, P. (2013). *Usability Testing.* Encyclopedia of Survey Research Methods. <https://doi.org/10.4135/9781412963947.n615>
- Muhamad Rizky. (2024). Evaluasi Usability Website Jurnal ABC Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 102–110. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v4i1.3449>
- Oleh, D., Norman, K. L., & Kirakowski, J. (2018). *Pengujian Kegunaan.* Buku Panduan Wiley Tentang Interaksi Komputer Manusia. https://en.wikipedia.org/wiki/Usability_testing
- Rianto Rahadi, D. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), 661–671. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Salmaa. (2023). *Identifikasi Masalah: Definisi, Bagian, Cara Membuatnya.* Penerbitdeepublish.Com. <https://penerbitdeepublish.com/identifikasi-masalah/>
- Supriyatna, A. (2019). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36350/jbs.v8i1.17>

Usability. (n.d.). <https://en.wikipedia.org/wiki/Usability>

Wahono, A. P. H. (2017). Analisis Penggunaan Website Citihub Hotel dengan Menggunakan Usability Testing. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7–22. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2627/>