

Penerapan System Usability Testing untuk Mengevaluasi Website Titik Nol Creative

Amirudin Khorul Huda¹ Bambang Soedijono W A² Hanif Al Fatta³

Magister Teknik Informatika dan Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55281 INDONESIA

1amirudin.2309@students.amikom.ac.id2bambang.s@amikom.ac.id

3hanif.a@amikom.ac.id

INTISARI

Titik Nol Creative adalah salah satu vendor dokumentasi yang menerima jasa pemotretan wedding, prewedding, maupun video cinematic, website Titik Nol Creative yang saat ini digunakan sebagai media promosi dan belum pernah dilakukan evaluasi, baik pada saat perancangan maupun implementasi. Evaluasi secara global terhadap website Titik Nol Creative merupakan langkah awal untuk menilai keberhasilan implementasi website. Banyak pendekatan yang bisa dilakukan dalam melakukan evaluasi, salah satunya adalah evaluasi usability. Penelitian yang dilakukan dengan judul "Penerapan System Usability Testing untuk Mengevaluasi Website Titik Nol Creative" bertujuan untuk melakukan evaluasi usability dan mengetahui tingkat kegunaan website Titik Nol Creative. Penelitian ini menggunakan metode Alpha Cronbach sebagai alat uji validasi dan reliabilitas kuisisioner, sebagai alat uji komparatif menggunakan One Way Anova.

Pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan 2 set kuisisioner kepada dua kelompok responden. Kuisisioner pertama menggunakan pernyataan asli dari metode SUS, sedangkan kuisisioner kedua memberikan perlakuan pada metode SUS dengan menambahkan alasan yang didasarkan pada aspek usability Nielsen. Hasil uji pengguna yang diwakili oleh kedua kelompok memberikan hasil yang hampir sama, antara kelompok A dengan kelompok B. Hasil ini menggugurkan hipotesa yang dilakukan, yaitu perlakuan terhadap metode SUS akan memberikan hasil yang berbeda.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah dari aspek usability, website Titik Nol Creative masih belum dapat diterima oleh pengguna. Hal ini ditunjukkan oleh dua kelompok responden yang telah melakukan uji pengguna dengan cara memberikan tanggapan terhadap pernyataan yang ada di kuisisioner.

Kata kunci— Titik Nol Creative, Usability, Usability Testing, Evaluasi, website

ABSTRACT

Titik Nol Creative is one of the documentation vendors that accepts wedding photography, prewedding, and cinematic video, the Creative Zero Point website which is currently used as a promotional media and has never been evaluated, both during design and implementation. A global evaluation of the Creative Zero Point website is the first step to assess the success of website implementation. Many approaches can be done in evaluating, one of which is evaluation of usability. Research conducted with the title "Application of System Usability Testing to Evaluate Creative Zero Point Websites" aims to conduct usability evaluation and find out the usefulness of the Creative Zero Point website. This study uses the Alpha Cronbach method as a validation and reliability questionnaire tool, as a comparative test tool using One Way Anova.

In this study conducted by giving 2 sets of questionnaires to two groups of respondents. The first questionnaire used the original statement from the SUS method, while the second questionnaire gave treatment to the SUS method by adding reasons based on the usability aspects of Nielsen. The user test results represented by the two groups gave almost the same results, between group A and group B. These results invalidated the hypothesis made, namely the treatment of the SUS method will give different results.

The conclusion obtained from this study is from the usability aspect, the Zero Point Creative website is still not acceptable to users. This is indicated by two groups of respondents who have tested users by giving responses to statements in the questionnaire.

Kata kunci— Titik Nol Creative, Usability, Usability Testing, Evaluation, website

I. PENDAHULUAN

Titik nol creative adalah salah satu studio foto yang bergerak dibidang dokumentasi foto dan video dan untuk mempromosikan hasil foto dan video. Titik Nol Creative menggunakan media social seperti Instagram, facebook, whatsapp dan website. Untuk bisa bersaing dengan competitor bisnis yang sama dengan Titik Nol Creative.

Website merupakan salah satu layanan informasi yang banyak diakses oleh pengguna internet di dunia, menurut Direktorat keamanan informasi, Direktorat Jendral Aplikasi Informatika dan Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2011. Salah satunya adalah website yang mampu menangani permintaan dari banyak pengguna dengan baik. Sebuah website pada dasarnya terdapat 4 elemen yaitu *Browser, server, URL, dan pages*. Web server berisi *web pages*, yang didalamnya mengandung informasi atau dokumen yang ingin disebar luaskan atau diperlukan oleh para pengguna. Dengan begitu membuat website menjadi alat berbagi informasi secara global. Beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa banyak memiliki website adalah (1). Website merupakan sarana untuk mengenalkan perusahaan dan produknya kepada masyarakat secara lebih detail, baik menyangkut struktur organisasi, visi dan misi yang ingin dicapai, sejarah dan latar belakang perusahaan, jenis jasa atau produk yang ditawarkan, lowongan pekerjaan dan informasi lainnya yang berhubungan dengan perusahaan atau produknya, (2) Karena internet merupakan media informasi tanpa batas, maka melalui website promosi dapat dilakukan tanpa mengenal batas waktu, artinya promosi dapat dilakukan selama 7 hari dalam seminggu dan selama 24 jam dalam sehari, demikian juga dengan wilayah yang memiliki jangkauan ke seluruh dunia, (3) Website yang didesain secara baik dan benar sehingga memiliki tampilan yang menarik, dapat meningkatkan citra bisnis perusahaan dan menanamkan kepercayaan di mata pelanggan ataupun calon pelanggan, dan (4) Memiliki website dapat meningkatkan daya saing perusahaan terhadap perusahaan lain, terutama perusahaan yang sejenis. Itu kenapa Titik Nol Creative menggunakan website dalam mendukung promosi dan mengenalkan kepada masyarakat. [4]

Website merupakan alamat atau lokasi di dalam *internet* suatu halaman web, umumnya membuat dokumen *HTML* dan

dapat berisi sejumlah foto atau gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin, atau gambar – gambar suara. File video dan lain – lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah *web server*.

Dengan adanya data diatas, perlu dilakukan evaluasi terhadap Titik Nol Creative secara detail untuk mengukur kemudahan pengguna yang dilakukan pengguna *website* bagi user atau pemakai dari segi kemudahan dipelajari, digunakan, kepuasan dan tingkat efisiensi, untuk menentukan bagaimana *website* tersebut kedepannya. Usability Testing adalah alat evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur website Titik Nol Creative, dengan menggunakan kuesioner yang akan diisi oleh 3 (tiga) responden terdiri dari mahasiswa yang pernah mempelajari tentang ilmu HCI, dan masyarakat umum, menggunakan media computer dan internet.

Dari uraian diatas, dapat merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengevaluasi penggunaan website Titik Nol Creative 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. Komponen dalam *Usability Testing* yaitu (1) *learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas – tugas dasarnya ketika mereka melihat desain. (2) *Efeciency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa mereka cepat dalam menyelesaikan tugas 0 tugas tersebut. (3) *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali *website* tersebut. (4) *Errors*, Seberapa 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 bagi pengguna (*usability*) *website* sangat terkait dengan bidang keilmuan *Human Computer Interaction* (HCI), yaitu mengenai bagaimana sebagai pengguna *website* berinteraksi dengan system 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*.

Tinjauan Pustaka

Beberapa studi penelitian yang lebih dahulu dilakukan diantaranya adalah : penelitian yang berjudul Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih (<http://kotaprabumulih.go.id>), berdasarkan dari hasil yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat di Universitas Bina Darma Palembang pada tahun 2014, prosentase usability testing untuk mengukur penggunaan website pemerintah kota prabumulih. Learnability sebesar 100% pertanyaan mampu di jawab 0% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh reponden, efficiency sebesar 66,66% pertanyaan mampu dijawab 33,33% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, memorability sebesar 58,33% pertanyaan mampu di jawab 41,66% pertanyaan tidak terjawab oleh responden, error sebesar 100% pertanyaan mampu dijawab 0% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden, satisfaction sebesar 53,33% pertanyaan yang mampu terjawab adalah 46,66% pertanyaan yang tidak dapat terjawab oleh responden. Hasil dari keseluruhan jawaban responden adalah 63,99% pertanyaan mampu dijawab dan presentase 34,65% pertanyaan yang tidak dapat terjawab oleh responden, dari hasil tersebut disimpulkan dengan adanya evaluasi yang dilakukan dapat diketahui website Pemerintah Kota Prabumulih cukup baik.

Penelitian oleh Miftahul Huda, tahun 2017, yang berjudul “Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik Di STIE Putra Bangsa Menggunakan Metode *User Centered System Design*” system informasi merupakan hal yang sangat umum dalam setiap perguruan tinggi. Karna pentingnya system informasi dapat mempermudah kepada pengguna untuk mendapatkan informasi yang dilakukan oleh pengguna. Untuk memngakses dalam system tidak bisa dihindari untuk memperhatikan *user interface* nya. System informasi memiliki user interace untuk menghubungkan pengguna dan sistem

atau informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri. Dan setiap user interface dalam sistem informasi dapat berbeda – beda seuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunanya. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Systems Design* dengan point (1) *Functionality*, yang memperhatikan fungsi dari sebuah perangkat dengan efektif, efesiansi dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu. (2) *Usability*, kegunaan pada tipe orang yang berbeda dan juga pada lingkungan yang berbeda. Dan persamaan karakter itu adalah *Visual Clarity*, kejelasan visual pada sistem yang dijalankan. *Consistency*, harus memperhatikan hal – hal yang bersifat konsisten pada saat merancang aplikasi antar muka contohnya, pewarnaan warna, struktur menu, huruf dan lainnya. *Informative Feedback*, feedback atau umpan balik jika pengguna melakukan kesalahan atau yang lainnya, apakah sistem bisa membantu pengguna dalam melakukan hal yang selanjutnya. *Explicitness*, ketegasan dalam setiap fungsi pada sistem tersebut. *Appropriate Functionality*, fungsi yang tepat pada setiap fungsi yang ada. *Flexibility and control*, Kecocokan sistem dengan end user. *Error prevention and control*, Pencegahan dan kontrol kesalahan pada sistem informasi. *User guidance and support*, Adanya manual penggunaan yang uptodate. (3) *Learnability*, sistem harus mudah dipelajari oleh pengguna baru. (4) *Efficiency*, Seberapa efisien proses yang dilalui sistem untuk melakukan pekerjaan. (5) *Reliability*, Kehandalan dalam sistem informasi berfungsi seperti yang diinginkan, tampilan akurat. (6) *Maintainability*, Kemampuan software untuk dimodifikasi (koreksi, adaptasi, perbaikan). Se jauh mana tingkat kebutuhan modifikasi sistem tersebut dapat dilakukan secara efektif dan efisien. *Utility*, Fungsionalitas sistem berfungsi seperti yang diinginkan oleh pengguna sehingga memberikan kemampuan untuk menyelesaikan tujuan dari suatu pekerjaan/ permainan, (Hartson dan Payla dalam Sasongko, 2016).

Penelitian oleh Padita, Anderson Bernadus Oktavianus, yang berjudul “Identifikasi Kebutuhan Pengembangan Dashboard Sebagai Alat Pemantauan Kemajuan Pendidikan (Studi Kasus: Dinas Pendidikan Daerah Kota Tomohon)” pada tahun 2016. Penelitian bertujuan untuk melakukan identifikasi kebutuhan pengembangan *dashboard* sebagai alat pemantau kebutuhan Pendidikan , dan melakuakn evaluasi prototipe dari segi

Usability dan *utility*. Pendekatan yang dilakukan yaitu melalui *user centered design*. Dan hasilnya menunjukkan bahwa komponen yang harus diperhatikan dalam pengembangan dashboard adalah penyajian data (key performance indicator), desain visual, hak akses dan keamanan yang sesuai dan basis data. Identifikasi kebutuhan pengguna meliputi karakteristik pengguna (persona), kebutuhan data dan informasi yang disajikan, kebutuhan fungsional, dan rancangan antar muka aplikasi. Berdasarkan pengujian dan evaluasi SUS menunjukkan bahwa prototipe dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam membantu menyelesaikan pekerjaan.

Website

Website adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya [5]

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [3]

Website Menurut Gregorius adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. [1]

Evaluasi

Stufflebeam, dkk (1971), mendefinisikan evaluasi sebagai “The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives”. Artinya, dalam evaluasi ada beberapa unsur yaitu sebuah proses (process) perolehan (obtaining), penggambaran (delineating), penyediaan (providing) informasi yang

berguna (useful information) dan alternatif keputusan. [8]

Worthen dan Sanders (1979 : 1) Evaluasi adalah mencari sesuatu yang berharga (worth). Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program, produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. [12]

Evaluasi *usability* berbasis kuesioner yang digunakan merujuk metode WEBUSE. Kuesioner berbasis offline dengan melakukan penyebaran yang terstruktur dimana responden adalah target yang dapat menyelesaikan tugas – tugas melalui *internet*. Untuk memasukkan data pengguna menggunakan formulir berbasis *web*. Kemudian data di simpan kedalam *database*, selanjutnya dilakukan analisis sehingga menghasilkan sebuah informasi yang dapat dinikmati oleh pengguna. Pada saat melakukan *survey online*. Pengguna mendapatkan kesempatan untuk dapat mempelajari apa yang ingin dicapai dan informasi apa yang dicari oleh pengguna. *Survey online* merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan informasi dari secara luas dengan biaya yang relative rendah. [11]

Evaluasi juga dibahas dalam Undang – Undang Dasar Republik Indonesia No, 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab XVI pasal 57 menyatakan evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Usability Testing

Definisi usability testing atau uji ketergunaan adalah “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors*” dengan kata lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat. [2]

Dan menurut Nielson (2000:388) dalam Suparno (2007:51) mengatakan usability testing adalah suatu atribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan. [6]

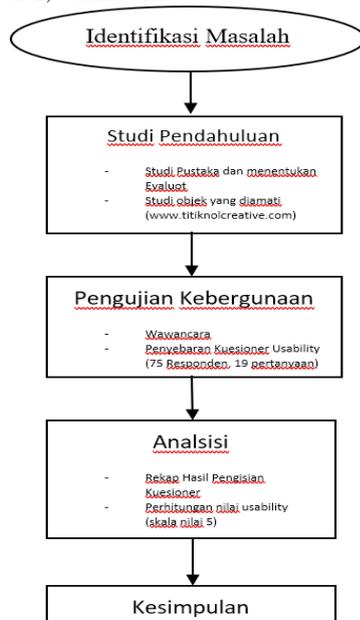
Usability testing adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana

berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan Masalah yang banyak ditemukan yaitu mengenai masalah tampilan, navigasi yang membingungkan dan fungsi dari menu yang ada tidak sesuai keinginan pengguna. Permasalahan ini didapatkan dari hasil ulasan pengguna yang menuliskan kekurangan dan pendapat pengguna terkait aplikasi ini. Dari masalah yang ditemukan mengacu pada tiga aspek usability adalah efisiensi, efektifitas, dan kepuasan

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *Usability Testing*, menurut Ridwan dkk (2008), tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian *usability testing* diantaranya menentukan evaluator, melakukan survey dengan kuisisioner, 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 Titik Nol Creative lalu melakukan wawancara. Selanjutnya memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirangkum dalam suatu kuisisioner yang akan diisi oleh responden yang akan menilai website Titik Nol Creative. [7]

Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1, berikut ini



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) mendefinisikan populasi sebagai berikut:

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”[10]

Sampel

Menurut Sugiyono (2016:81) mendefinisikan sampel adalah sebagai berikut:

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Untuk menentukan besarnya sampel bisa dilakukan dengan statistik atau berdasarkan estimasi penelitian. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya, dengan istilah lain harus representatif (mewakili).”[10]

Teknik Sampling

1. Probability Sampling

Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (Anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini meliputi, simple random sampling, proportionate stratified random sampling, disproportionate stratified random sampling, sampling area (cluster).

2. Non Probability Sampling

Non Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel ini meliputi, sampling sistematis, kuota, aksidental, purposive, jenuh, snowball

Metode Pengumpulan Data

Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data ini digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi website Titik Nol Creative dengan menggunakan metode usability testing yang akan mengukur berdasarkan 5 variabel yakni *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Untuk mendapatkan penilaian dari responden.

Lembar angket yang diberikan kepada responden yaitu mahasiswa, dosen dan masyarakat, digunakan untuk memperoleh data dari lima variable usability testing yang akan dicapai yakni:

a. *Learnability*

Untuk mengetahui dan mengukur,

1. Apakah tulisan teks yang digunakan pada halaman menu mudah dan jelas bagi anda,
2. Apakah informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada,
3. Apakah anda menemukan menu download, search ataupun browsing tidak jelas.

b. *Efficiency*

Untuk mengetahui dan mengukur,

1. Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat,
2. Apakah saat diketikkan pada mesin pencarian alamat web (halaman) langsung ditampilkan,
3. Saat anda ingin mendownload, apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya.

c. *Memorability*

Untuk mengetahui dan mengukur,

1. Apakah nama halaman website yang sedang dikunjungi, perlu dicatat nama alamatnya,
2. Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil,
3. Apakah alamat mengandung underline,
4. Apakah halaman ini menggunakan animasi gambar yang khas.

d. *Errors*

Untuk mengetahui dan mengukur,

1. Apakah anda menemukan link yang anda klik error,
2. Apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut,
3. Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam suatu halaman.

e. *Satisfaction*

Untuk mengetahui dan mengukur,

1. Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali,
2. Apakah anda mendapatkan informasi yang menarik dan ingin berbagi halaman ini dengan rekan anda
3. Apakah menurut anda informasi disajikan dalam halaman ini up to date,
4. Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat dan lainnya,

Menurut anda apakah masih perlu ditambahkan beberapa menu yang seharusnya ada.

Teknik Analisis Data

Untuk melakukan analisis Teknik yang digunakan adalah menggunakan Skala Likert, skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang negative atau lemah. Sedangkan diujung kanan yaitu angka tinggi dengan menunjukkan angka positif atau kuat. [9]

Dalam menjawab skala likert ini, responden hanya memberi tanda, misalnya checklist atau tanda silang pada jawaban yang dipilih sesuai pernyataan. Kuesioner yang telah diisi responden perlu dilakukan penyekoran. Berikut ini bobot penilaian pada skala Likert.

Tabel 1. Tabel Nilai

Pernyataan	Nilai
Sangat Setuju/Selalu	5
Setuju/Sering	4
Ragu-ragu/Kadang-kadang/Biasa Saja	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data yang diperoleh dari angket akan digunakan untuk menilai kualitas pada website yang akan dievaluasi. Dan data yang diperoleh dari angket ini, akan digunakan untuk menggambarkan karakteristik variable yang digunakan dalam pengukuran *Usability Testing* website Titik Nol Creative. Selanjutnya data yang diperoleh akan dijadikan referensi untuk lebih mengembangkan website yang akan dikembang untuk kedepannya.

Untuk menentukan langkah – langkah kriteria *Usability Testing* terhadap website adalah data yang berupa skor penilaian dari responden yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan 5 pilihan untuk menentukan pilihan dan memberi penilaian pada website Titik Nol Creative. Pilihannya yaitu :

1. Sangat mudah (5)
2. Mudah (4)
3. Cukup Mudah (3)
4. Kurang Mudah (2)
5. Kurang Mudah Sekali (1)

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner diberikan kepada 75 responden yang sebelumnya telah menggunakan website Titik Nol Creative yaitu client dari Titik Nol Creative kuesioner terdiri dari 19 pertanyaan dengan terdiri dari beberapa aspek yaitu :

Tabel 2. Tabel Aspek Pertanyaan

Aspek	Jumlah pertanyaan
leanbility	3
effeciency	3
Memorability	4
errors	4
satisfaction	5

Pertanyaan dan nilai dapat dilihat pada table 3 berikut ini.

Tabel 3. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Nilai
Leanbility		
1	Apakah teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda,?	3,78
2	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini ? Dapatkah anda menemukan menu searching pada manu ?	3,55
3	Apakah informasi yang anda butuhkan dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada ?	2,98
Effeciency		
4	Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan ?	3,57

5	Saat anda ingin mendownload, apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya ?	3,74
6	Apakah saat menuyang anda klik dapat menampilkan dengan cepat ?	2.91
Memorability		
7	Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil ?	3,83
8	Apakah alamat mengandung under line ?	3,80
9	Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi ?, tuliskan alamatnya ?	3,71
10	Apakah halaman ini menggunakan animasi gambar ?	2,65
Errors		
11	Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberi respon apapun ?	3,86
12	Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini ?	3.73
13	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ?	3,61
14	Apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut ?	3,55
Satisfaction		
15	Apakah menurut anda informasi yang disajikan dalam halaman ini uptodate ?	3,79
16	Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali ?, jika iya apa yang anda cari ?	3,39
17	Apa yang anda dapatkan selama mengunjungi halaman ini ?	3,33
18	Dapatkah anda	3,66

	menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat, dan lainnya ?	
19	Tuliskan menu yang anda butuhkan yang belum terdapat pada halaman ini tetapi anda temui pada halaman yang pernah anda kunjungi ?	3,30

Analisis Data

Data yang diperoleh setelah responden memberikan penilaian yaitu :

- Aspek Learnability yang mempunyai 3 pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor 3,44, dan setelah dikonversikan kedalam skala 5 masuk kedalam penilaian 4 dengan kategori mudah.
- Aspek Efficiency yang mempunyai 3 pertanyaan juga mendapat nilai rerata 3,41, dan setelah dikonversikan kedalam skala 5 masuk kedalam penilaian 3 dengan kategori cukup mudah.
- Aspek Memorability yang mempunyai 4 pertanyaan yang dinilai dengan rerata skor 3,24, dan setelah dikonversikan kedalam skala 5 masuk kedalam penilaian 3 dengan kategori cukup mudah.
- Aspek Error yang mempunyai 4 pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor 3,57 setelah dikonversikan kedalam skala 5 masuk kedalam penilaian 4 dengan kategoru mudah.
- Aspek Satisfaction yang mempunyai 4 pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor 3,29 setelah dikonversikan kedalam skala 5 masuk kedalam penilaian 3 dengan kategori cukup mudah.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data diatas, website Titik Nol Creative dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Website Titik Nol Creative mendapat nilai 4 dengan kategori Mudah di aspek Learnability dan aspek Errors. dan mendapat niai 3 dengan kategori

Cukup Mudah di aspek efficiency, aspek memorability dan aspek satisfaction.

2. Website Titik Nol Creative mendapatkan rata – rata diatas nilai 3, dengan begitu dapat disimpulkan website Titik Nol Creative sudah memperhatikan factor usability atau sudah usable.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan Alhamdulillahirobbilalamin untuk Allah SWT karna masih memberikan kesehatan kepada kita semua karena dengan adanya kesehatan kita masih bisa menyelesaikan penelitian ini.

Dan juga tidak lupa saya ucapkan terma kasih kepada kedua orang tua karna beliau selalu mendoakan untuk bisa menyelesaikan penelitian ini

Terima kasih untuk Owner Titik Nol Creative yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada website Titik Nol Creative

REFERENSI

- [1] Agung, Gregorius. 2000. Microsoft Frontpage 2000 Webbot. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [2] Badre, A.N. (2002). Shaping Web usability: interaction design in context. Boston: AddisonWesley.
- [3] Beki, Bintu Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI
- [4] Direktorat keamanan informasi, Direktorat jendral aplikasi informatika, kementerian komunikasi dan onformatika republic Indonesia. 2011. E-Book.panduan keamanan web server.
- [5] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2004. Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Nielsen, Jacob,. 1993. Usability Enginnering. by academic press, London
- [7] Ridwan, Fridh Zurriyadi., Hardianto, Dadan., Suchyo, Yudho Giri. (2008). Analisis Usability Untuk Mengetahui User Experience Pada Aplikasi Berbasis Web. Konferensi Nasional Sistem dan Informatika. Retrieved from yudiagusta.files.wordpress.com
- [8] Stufflebeam, D. L. *et al.* 1971. *Educational Evaluation and Decision*

- Making Fourth Printing. Illionis: F. E. Peacock Publisher, Inc.*
- [9] Sugiyono, Prof., Dr., 1999, Metode Penelitian Bisnis, Cetakan Ke-6, Bandung, CV. Alfa Beta.
- [10] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet
- [11] Thiam Kian Chiew and Siti Salwa Salim 2003, Webuse: Website Usability Evaluation Tool, Department of Software Engineering Faculty of Computer Science and Information Technology, University of Malaya
- [12] Worthen, B. R and J. R. Sanders., 1979. Educational Avaluation : Theory and Practice. Belmont, C. A. : Wadsorth