

EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE POLITEKNIK UNGGUL LP3M DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* (Studi Kasus pada www.politeknikunggul.ac.id)

Sujarwo, S.Si., M.Kom
Dosen Politeknik Unggul LP3M Medan
Email : sujarwo2268@gmail.com

ABSTRAK

Politeknik Unggul LP3M Medan merupakan lembaga pendidikan. Untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat umum dan juga kepada mahasiswa serta civitas akademi Politeknik Unggul LP3M, telah dipublish sebuah website dengan nama www.politeknikunggul.ac.id. Penelitian dilakukan untuk mengetahui usability website. Sampel yang diambil berasal dari populasi Politeknik Unggul LP3M yaitu mahasiswa, staff dan dosen. Hasil penelitian tentang usability website adalah sebagai berikut tingkat Learnability website Politeknik Unggul LP3M adalah 2.84 dengan kategori sedang, tingkat Efficiency website hanya 2.68 dikategorikan sedang, tingkat Memorability website bernilai 2.69 sehingga dikategorikan sedang, sedangkan tingkat Error pada website bernilai 2.68, sehingga dikategorikan sedang, selanjutnya tingkat Satisfaction pengguna website 2.81 yang dikategorikan sedang.

Kata kunci :

Usability, Learnability, Efficiency, Memorability, Error, Satisfaction, Sampel, Populasi, Website

I. PENDAHULUAN

Politeknik Unggul LP3M Medan merupakan lembaga yang bergerak pada bidang pendidikan. Didirikan oleh Yayasan Pendidikan Unggul Khairul Ummah. Ijin Pendirian Politeknik Unggul LP3M Medan tertuang dalam surat Menteri Pendidikan Nasional No.25/D/O/2001 tanggal 5 Februari 2002, dengan ijin penyelenggaraan 5 (lima) program studi untuk jenjang Diploma III, yaitu Program Studi Akuntansi, Komputerisasi Akuntansi, Manajemen Informatika, Sekretari dan Manajemen Pemasaran.

Untuk mengembangkan layanan terhadap akademik dan masyarakat khususnya kepada mahasiswa dan agar tetap exisnnya Politeknik Unggul LP3M, dibuat sebuah website Politeknik Unggul LP3M dengan alamat web www.politeknikunggul.ac.id. Dimana konten yang terdapat pada website tersebut berisi tentang Politeknik Unggul LP3M dan aktifitasnya. Website www.politeknikunggul.ac.id telah lama dipublish sehingga dapat diakses melalui fasilitas browser baik menggunakan aplikasi Mozilla Firefox ataupun aplikasi browser lainnya. Website ini juga telah dimodifikasi dengan kebutuhan yang ada, sehingga tampil lebih menarik dan dimanis.

Walaupun sudah diperbaharui beberapa kali, tetapi belum pernah dievaluasi oleh pengguna website ataupun oleh Politeknik Unggul LP3M. Evaluasi terhadap web sangat perlu dilakukan agar website yang dipublish berguna bagi yang mengaksesnya dan untuk mengetahui seberapa besar kegunaan website tersebut bagi pengguna. Salah satu metode evaluasi terhadap keberadaan website adalah metode usability testing (Uji kebergunaan)

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. Website Statis
2. Website Dinamis
3. Website Interaktif

Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja; web site, site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (root), yang disebut homepage (halaman induk sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Pengertian Kebergunaan (Usability)

Secara umum, definisi Kebergunaan (usability) adalah derajat kemampuan sebuah

perangkat lunak untuk membantu penggunaanya dalam menyelesaikan sebuah tugas. Ada beberapa pakar yang memberikan definisi dan komponen kualitas dari kebergunaan, diantaranya:

- Dix et al, (2004): sistem yang dapat membantu pengguna untuk menyelesaikan permasalahan mereka.
- Jacob Nielsen (2003): kebergunaan adalah atribut kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka digunakan.
- Palmer (2002): mengamati atribut kualitas lain dari kebergunaan, yaitu: waktu download, navigabilitas, interaktifitas, responsifitas, kualitas konten.

Definisi usability menurut ISO 9241:11 (1998) 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). Berdasarkan definisi tersebut usability diukur berdasarkan komponen:

1. Mudah dipelajari (Learnability)
Didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan
2. Efisiensi (Efficiency)
Didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (Memorability)
Mudah diingat (memorability) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (Errors)
Kesalahan dan keamanan (errors) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem
5. Kepuasan (Satisfaction).

Didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

Pengujian kebergunaan (usability testing) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (interface) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Komponen Usability Testing

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan metode usability testing diantaranya:

Sastramihardja (2006) mengemukakan komponen usability testing terdiri dari Learnability, ditandai dengan tingkat keberhasilan penyelesaian task untuk setiap jenis partisipan dan rasio halaman yang dikunjungi rata-rata hasil yang didapat 90%.

Efficiency, kelompok pengguna dalam mengerjakan task cukup beragam, terlihat dari deviasi standar setiap jenis partisipan. Secara keseluruhan proses navigasi lancar (mayoritas pengguna tidak pernah melakukan penekanan tombol back).

Satisfaction, pengguna ditunjukkan dengan komentar yang positif, misalnya menyarankan peningkatan estetika rancangan.

Pengukuran Usability

Pengukuran usability dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengukuran dilakukan mengikuti konsep user testing, dengan penekanan pada pengukuran dan bukan pengujian, sebagai berikut :

- a. Menentukan tujuan dan mengeksplorasi pertanyaan.
- b. Memilih paradigma dan teknik pengukuran
- c. Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
- d. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
- e. Mempersiapkan kondisi pengukuran.
- f. Merencanakan jalannya pengukuran.

- g. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

Tujuan Pengukuran Usability

Pengukuran dilakukan dalam rangka mengidentifikasi permasalahan usability yang dapat mempengaruhi interaksi sistem (perangkat lunak) dengan pengguna pada hasil perancangan aplikasi. Pengukuran dengan menguji cobakan perangkat lunak aplikasi kepada sejumlah partisipan (bertindak sebagai responden pengguna aplikasi) sambil melakukan observasi. Selanjutnya partisipan dimana mengisi kuesioner untuk memperoleh gambaran tingkat kepuasan dalam pengoperasian aplikasi. Masukan dari partisipan digunakan sebagai umpan balik dalam melengkapi prasyarat fungsional maupun kebutuhan interaksi pengguna.

Teknik Pengukuran Usability

Sesuai dengan tujuan pengukuran, maka paradigma pengukuran yang dipilih adalah usability testing dengan fokus pada mengukur performansi pengguna melalui pelaksanaan sejumlah task yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam paradigma ini, pengukuran dilakukan pengguna. Teknik pengukuran yang dipilih adalah user testing, dengan cara meminta partisipan untuk menjalankan task tertentu.

Beberapa studi penelitian yang telah lebih dahulu dilakukan diantaranya adalah : Penelitian yang berjudul Analisis Website Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pradnya Paramita Malang (www.pradnya.ac.id) Berdasarkan Segi Usability, Visualization, Functionality dan Accessibility Oleh Mochamad Husni pada tahun 2013. Penelitian ini mengkaji kemudahan penggunaan antarmuka, visualisasi antarmuka, fungsi website serta kenyamanan pengunjung dari website Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pradnya Paramita Malang.

Penelitian oleh Purwani Istiana, tahun 2011. Judul penelitian "Evaluasi Usability Situs Web perpustakaan". 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 perpustakaan, sebagai salah satu dasar pengembangan situs web yang dimiliki. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan efektifitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan situs web Perpustakaan UGM.

Selain itu penelitian yang menggunakan metode usability testing juga pernah diterapkan oleh Cindy P.C Munaiseche tahun 2012. Judul Penelitian "Pengujian Web aplikasi DSS Berdasarkan Pada Aspek Usability". Kecanggihan teknologi telah berdampak pada semakin banyak tipe ponsel cerdas (smartphones) yang beredar di pasaran yang pada akhirnya menimbulkan kebingungan bagi para konsumen dalam menentukan pilihan pada saat akan membeli, sementara mereka juga memiliki kriteria-kriteria ponsel yang diinginkan. Untuk mengatasi hal ini, telah dibuat suatu aplikasi sistem pendukung keputusan (Decision Support System/DSS) untuk pemilihan ponsel cerdas berbasis web. Sebelum sistem tersebut dipasang di lingkungan operasional, perangkat lunak aplikasi ini dievaluasi terlebih dahulu melalui pengujian kebergunaan (usability testing) untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (interface) dapat digunakan oleh user saat berinteraksi dengan sistem.

III. METODELOGI PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Politeknik Unggul LP3M tepatnya di Jl. Iskandar Muda No. 3 CDEF Medan. Sedangkan pelaksanaan penelitian dimulai sejak bulan Maret 2017 sampai Juni 2017

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik atau instrumen:

1. Observasi
Menurut Sugiyono (2008:203) "Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera".
2. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang diketahui

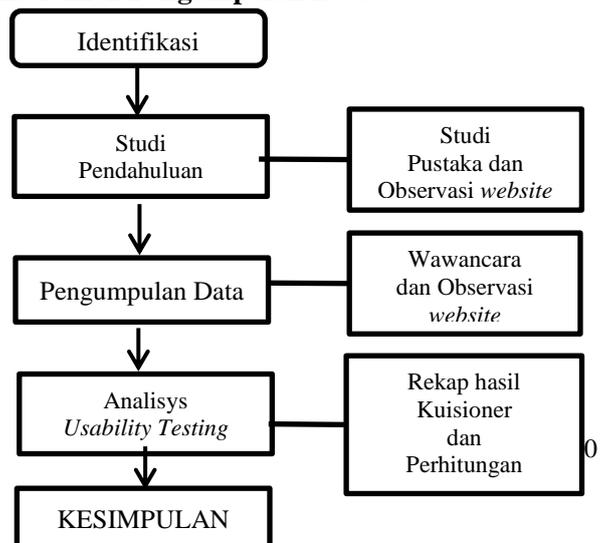
atau dirasakannya. Kuesioner ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara tertulis dari responden (dikhususkan staff, dosen dan mahasiswa Politeknik Unggul LP3M)

3. Wawancara adalah suatu proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden maupun pihak terkait. Teknik ini digunakan untuk mencari data yang belum terjawab dalam kuesioner atau jawaban yang ada masih meragukan.
4. Dokumentasi
Menurut Sugiyono (2010:273) "Metode Dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya". Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mencari data-data seperti volume penjualan, tingkat pertumbuhan dan sebagainya.

Pengambilan data penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian usability testing diantaranya menentukan evaluator, melakukan survei 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, dimana dalam pengumpulan data diperlukan observasi langsung ke Politeknik Unggul LP3M, Selanjutnya memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirangkum dalam suatu kuisisioner yang akan diisi oleh responden yang akan menilai website Politeknik Unggul LP3M. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini

Instrumen Pengumpulan Data



Instrumen 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 Politeknik Unggul LP3M 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 staff, digunakan untuk memperoleh data dari ke lima variabel usability testing yang akan dicapai yakni :

Usur *LEARNABILITY* (mudah dipelajari)

1. Tulisan/teks yang digunakan pada halaman menu mudah dan jelas
2. Informasi yang dicari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada
3. Menu download, search ataupun browsing sangat jelas

Unsur *EFFICIENCY* (tingkat kecepatan)

1. Menu yang diklik dapat menampilkan dengan cepat
2. Saat diketikan pada mesin pencarian alamat web langsung ditampilkan
3. Saat mendownload, ada informasi tentang format file dan ukurannya.

Unsur *MEMORABILITY* (mudah diingat)

1. Nama halaman website yang sedang dikunjungi, perlu dicatat nama alamatnya
2. Alamat tersebut di tulis menggunakan huruf kecil
3. Alamat mengandung underline
4. Halaman ini menggunakan animasi gambar yang khas

Unsur *ERROR* (ada kesalahan)

1. Ditemukan link yang diklik error
2. Terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut
3. Ditemukan menu yang tidak memberikan respon saat di klik

Unsur *SATISFACTION* (tingkat kepuasan)

1. Ingin mengunjungi halaman ini kembali
2. Diperoleh informasi yang menarik dan ingin berbagi halaman ini dengan rekan anda
3. Informasi disajikan pada halaman web selalu up to date
4. Ditemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat dan lainnya
5. Masih perlu ditambahkan beberapa menu yang seharusnya ada

Skala Pengukuran

Alat penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner. Variabel masing-masing tipe strategi dalam penelitian ini, diukur dengan menggunakan Skala Likert 4 (empat) poin. Pengambilan skala hanya digunakan dari 1 sampai 4, karena untuk menghindari opsi Netral (Ragu-ragu). Sehingga responden harus memberi jawaban yang tidak netral. Berdasarkan pilihan jawaban pada masing-masing pertanyaan pada kuesioner maka dikonversi ke nilai dengan ketentuan Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, Tidak Setuju = 2 dan Sangat Tidak Setuju = 1.

Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rerata untuk setiap instrumen variabel penelitian. Rerata dari setiap variabel penelitian dikelompokkan berdasarkan data dari staff, dosen dan mahasiswa. Juga dikelompokkan berdasarkan data jenis kelamin dan umur.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dari penelitian ini adalah dengan menganalisis setiap variabel penelitian dari usability testing. Adapun variabel-variabel tersebut meliputi:

1. Variabel *LEARNABILITY*

Learnability maksudnya terdapat kemudahan dalam mempelajari website. Dalam hal ini terdapat tiga indikator pertanyaan yaitu Tulisan/teks yang digunakan pada halaman menu mudah dan jelas, Informasi yang dicari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada, Menu download, search ataupun browsing sangat jelas. Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rata-ratanya dan ditentukan apakah masuk ke kategori mudah atau sulit

2. Variabel *EFFICIENCY*

Efficiency merupakan tingkat kecepatan dalam mengoperasikan item-item pada website. Terdapat tiga indikator pertanyaan yaitu: Menu yang diklik dapat menampilkan dengan cepat, Saat diketikan pada mesin pencarian alamat web langsung ditampilkan, Saat mendownload, ada informasi tentang format file dan ukurannya. Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rata-ratanya dan ditentukan apakah masuk ke kategori efisien atau tidak efisien.

3. Variabel *MEMORABILITY*

Memorability merupakan tingkat kemudahan dalam mengingat website. Terdapat empat indikator pertanyaan yaitu: Nama halaman website yang sedang dikunjungi, perlu dicatat nama alamatnya, Alamat tersebut di tulis menggunakan huruf kecil, Alamat mengandung underline, Halaman ini menggunakan animasi gambar yang khas. Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rata-ratanya dan ditentukan apakah masuk ke kategori mudah diingat atau sulit diingat.

4. Variabel *ERROR*

Error merupakan item pertanyaan pada pengguna website apakah terdapat kesalahan, yang meliputi Ditemukan link yang diklik error, Terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut, Ditemukan menu yang tidak memberikan respon saat di klik. Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rata-ratanya dan ditentukan apakah masuk ke kategori banyak kesalahan atau tidak.

5. Variabel *SATISFACTION*

Satisfaction merupakan item pertanyaan kepada pengguna web tentang tingkat kepuasan terhadap website, yang meliputi Ingin mengunjungi halaman ini kembali, Diperoleh informasi yang menarik dan ingin berbagi halaman ini dengan rekan anda, Informasi disajikan pada halaman web selalu up to date, Ditemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat dan lainnya, Masih perlu ditambahkan beberapa menu yang seharusnya ada. Berdasarkan data yang diperoleh dicari nilai rata-ratanya dan ditentukan apakah pengguna web merasa puas atau tidak

Analisis Pengumpulan Data

Berdasarkan formula dari Slovin, maka sebanyak 90 kuesioner dibagikan kepada responden. Dari 90 kuesioer tersebut, hanya 82 yang dikembalikan. Dan hasilnya sebagai berikut

Tabel 4.1 Jumlah responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Pria	26	68.3%
Wanita	56	31.7%
Jumlah	82	100%

Tabel 4.2 Jumlah responden berdasarkan Kelompok Usia

Usia (Tahun)	Jumlah Responden	Pesentase
< 23	62	75.6%
23 – 27	11	13.4%
28 – 32	5	6.1%
33 – 37	2	2.4%
>38	2	2.4%
Jumlah	82	100%

Tabel 4.3 Jumlah responden berdasarkan Status Pekerjaan

Status	Jumlah Responden	Pesentase
Mahasiswa	64	78.0%
Staff	13	15.9%
Dosen	5	6.1%
Jumlah	82	100%

Uji Useability Testing berdasarkan Status

Analisis Data Rerata Skor berdasarkan Status (Mahasiswa, Staff dan Dosen)

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap *website* Politeknik Unggul LP3M dengan menggunakan metode *Usability testing* yakni

- Aspek *Learnability*

Mempunyai tiga pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor Mahasiswa 2.67, skor Staf 2.82 dan skor Dosen 2.97 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

penggunaan *website* Politeknik Unggul LP3M bagi Mahasiswa, Staff dan Dosen Mudah untuk mempelajari.

- **Aspek *Efficiency***
Mempunyai tiga pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor Mahasiswa 2.27, skor Staf 2.63 dan skor Dosen 3.00 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian berturut-turut 2, 3 dan 3 dengan kategori Tidak Setuju, Setuju dan Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* Politeknik Unggul LP3M, bagi Mahasiswa tidak efisien tetapi bagi Staff dan Dosen *website* tersebut efisien.
- **Aspek *Memorability***
Mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan skor Mahasiswa 2.15, skor Staf 2.72 dan skor Dosen 2.77 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian berturut-turut 2, 3 dan 3 dengan kategori Tidak Setuju, Setuju dan Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* Politeknik Unggul LP3M bagi Mahasiswa tidak mudah diingat dan bagi Staff dan Dosen mudah diingat.
- **Aspek *Errors***
Mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan skor Mahasiswa 2.47, skor Staf 2.76 dan skor Dosen 2.39 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian berturut-turut 2, 3 dan 2 dengan kategori Tidak Setuju, Setuju dan Tidak Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* Politeknik Unggul LP3M bagi Mahasiswa dan Dosen tidak ditemukan kesalahan, dan bagi Staff *website* mempunyai kesalahan.
- **Aspek *Satisfaction***
Mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan skor Mahasiswa 2.76, skor Staf 2.79 dan skor Dosen 2.91 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian dengan skala 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan terhadap *website* Politeknik Unggul LP3M bagi Mahasiswa, Staff dan Dosen adalah sedang.

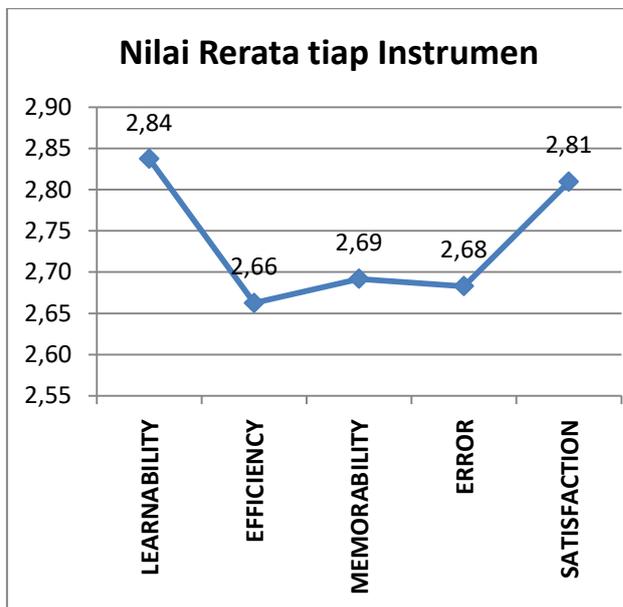
Uji *Usability* secara Umum

Dari kuesioner yang diperoleh, data dikonversi ke dalam nilai 1 s/d 4 dan dihitung nilai rata-ratanya. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan secara keseluruhan

No	Pertanyaan	Nilai Rerata
LEARNABILITY (mudah dipelajari)		
1	Tulisan/teks yang digunakan pada halaman menu mudah dan jelas	3.00
2	Informasi yang dicari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada	2.77
3	Menu download, search ataupun browsing sangat jelas	2.74
Rerata LEARNABILITY		2.84
EFFICIENCY (tingkat kecepatan)		
1	Menu yang diklik dapat menampilkan dengan cepat	2.50
2	Saat diketikan pada mesin pencarian alamat web langsung ditampilkan	2.71
3	Saat mendownload, ada informasi tentang format file dan ukurannya.	2.78
Rerata EFFICIENCY		2.66
MEMORABILITY (mudah diingat)		
1	Nama halaman <i>website</i> yang sedang dikunjungi, perlu dicatat nama alamatnya	2.78
2	Alamat tersebut di tulis menggunakan hurup kecil	2.90
3	Alamat mengandung underline	2.43
4	Halaman ini menggunakan animasi gambar yang khas	2.66
Rerata MEMORABILITY		2.69
ERROR (ada kesalahan)		
1	Ditemukan link yang diklik error	2.66
2	Terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut	2.72
3	Ditemukan menu yang tidak memberikan respon saat di klik	2.67
Rerata ERROR		2.68
SATISFACTION (tingkat kepuasan)		
1	Ingin mengunjungi halaman ini kembali	2.84

2	Diperoleh informasi yang menarik dan ingin berbagi halaman ini dengan rekan anda	2.80
3	Informasi disajikan pada halaman web selalu up to date	2.54
4	Ditemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat dan lainnya	2.65
5	Masih perlu ditambahkan beberapa menu yang seharusnya ada	3.22
Rerata SATISFACTION		2.81



Gambar 4.1 Grafik Rerata tiap Instrumen

Analisis Data Rerata secara Umum

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap *website* Politeknik Unggul LP3M dengan menggunakan metode *Usability testing* yakni

- Aspek *Learnability*
Skor penilaian tingkat *Learnability* adalah 2.84 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk penggunaan *website* Politeknik Unggul LP3M secara umum adalah mudah untuk mempelajari.
- Aspek *Efficiency*
Skor penilaian tingkat *Efficiency* adalah 2.66 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan

bahwa untuk penggunaan *website* Politeknik Unggul LP3M secara umum adalah efisien.

- Aspek *Memorability*
Skor penilaian tingkat *Memorability* adalah 2.69 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk *website* Politeknik Unggul LP3M secara umum mudah diingat.
- Aspek *Errors*
Skor penilaian tingkat *Errors* adalah 2.68 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk *website* Politeknik Unggul LP3M secara umum mempunyai tingkat kesalahan sedang.
- Aspek *Satisfaction*
Skor penilaian tingkat *Satisfaction* adalah 2.81 setelah dikonversi ke dalam skala 4 maka mendekati ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk pengguna *website* Politeknik Unggul LP3M secara umum mempunyai tingkat kepuasan sedang.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah :

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV adalah:

1. Penerapan metode *usability testing* pada *website* Politeknik Unggul LP3M (www.politeknikunggul.ac.id) menghasilkan tingkat *Learnability* adalah 2.84, tingkat *Efficiency* adalah 2.66, tingkat *Memorability* adalah 2.69, tingkat *Errors* adalah 2.68 dan tingkat *Satisfaction* adalah 2.81.
2. Tingkat kemudahan dalam mempelajari *website* Politeknik Unggul LP3M adalah sedang (karena nilainya 2.84 maka menjurus ke sulit), tingkat efisiensi *website* hanya 2.68, sehingga dikategorikan sedang dan cenderung tidak efisien, tingkat mengingat kembali

website bernilai 2.69, sehingga dikategorikan sedang dan cenderung susah diingat, sedangkan tingkat kesalahan pada *website* bernilai 2.68, sehingga dikategorikan sedang, selanjutnya tingkat kepuasan pengguna *website* 2.81 yang dikategorikan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Tiro, Arif. 2010. *Analisis Kolerasi dan Regresi*.
Makassar: Andira Publisher
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika Edisi ke-6*.
Bandung: Penerbit Tarsito
- Sudjana. 1997. *Statistika untuk Ekonomi dan Niaga*. Bandung: Penerbit Tarsito
- Sudjana. 1983. *Teknik Regresi dan Kolerasi*.
Bandung : Penerbit Tarsito
- Sudjana. 2002. *Desain dan Analisis Eksperimen*.
Bandung: Penerbit Tarsito
- Sarwono, Jonathan. 2013. *Model-Model Linier dan Non Linier dalam IBM SPSS 21*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sarwono, Jonathan. 2013. *Jurus Ampuh SPSS untuk Riset Skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Yanti I, Islamiyati dan Raupong, "Pengujian Kesamaan Beberapa Model Regresi Non Linier Geometri (Studi Kasus : Data Emisi CO2 Dan Gross Nation Product Di Malaysia, Bhutan, Dan Nepal). Jurnal Universitas Hasanuddin.
- Suparto, "Analisis Variabel-Variabel Yang Mempengaruhi Siswa Dalam Memilih Perguruan Tinggi Dengan Pendekatan Metode Regresi Berganda" Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan II 2014, ISBN : 978-602-98569-1-0.