

ANALISIS DAN EVALUASI ASPEK USABILITY TERHADAP WEBSITE INFOJAMBI.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

NI.K.M. Tasya Iga Widani

8020190033

Untuk Persyaratan Penelitian Dan
Penulisan Tugas Akhir Sebagai Akhir
Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : ANALISIS DAN EVALUASI ASPEK USABILITY
TERHADAP WEBSITE infojambi.com MENGGUNAKAN
METODE USABILITY TESTING

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : NI.K.M. Tasya Iga Widani

b. Nim : 8020190033

c. Jenis Kelamin : Perempuan

d. Tempat/Tgl Lahir : Jambi, 26 Januari 2001

e. Alamat : Perumahan Vidya Indah 2 No.11 Rt.17 Blok.H
Kec. Paal Merah

f. No. Telp : 0895342792482

g. Email : tasyawidani@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : 1. Nl.K.M. Tasya Iga Widani /8020190314

PRODI : SI/SK/TI*)

JUDUL : ANALISIS DAN EVALUASI ASPEK USABILITY
TERHADAP WEBSITE infojambi.com DENGAN
METODE USABILITY TESTING

1. Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)
2. Catatan :

Alasan Penolakan tugas akhir

- ☐ Tugas akhir tidak relevan dengan Program Studi
- ☐ Pernah ada topik Sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐

1. Catatan Perbaikan :

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Beny, S.Kom, M.Sc

NIK : YDB.07.84.055

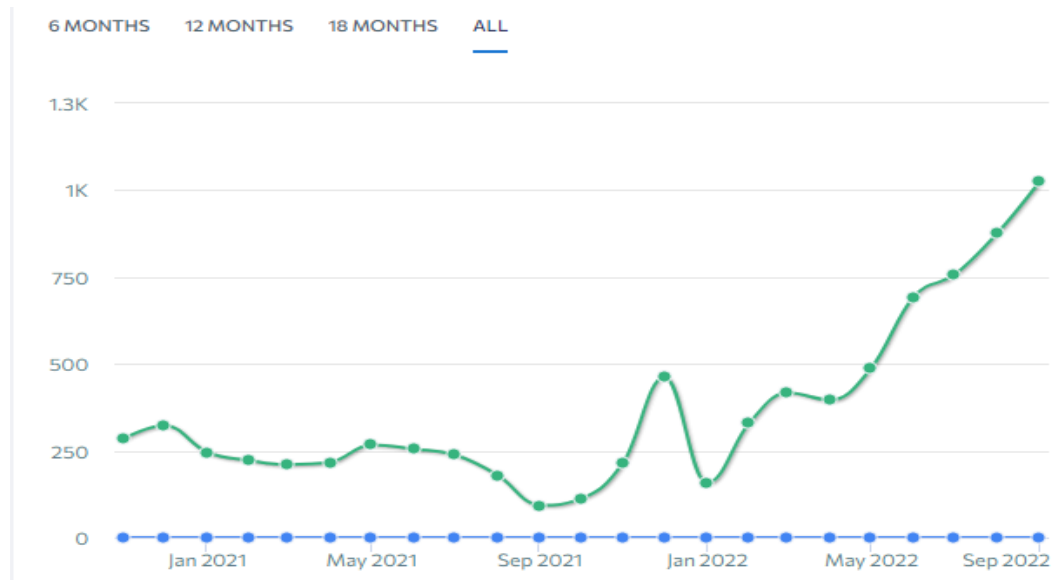
*) Coret yang tidak perlu

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dipengaruhi dengan perkembangan zaman saat ini. Kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam jumlah yang luas dan telah masuk dalam lingkungan pribadi. Tidak hanya dalam satu aspek, pemanfaatan teknologi digunakan dalam berbagai aspek yang berbeda – beda.

Pemanfaatan teknologi komputer selalu dikaitkan dengan berbagai macam hal, Salah satu penerapan teknologi adalah dalam penyampaian berita menggunakan website. Dengan website, informasi yang di sampaikan dapat menjangkau masyarakat luas. Penggunaan website lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan penyampaian berita secara manual atau menggunakan media cetak. [1]

Salah satu *website* yang dapat digunakan untuk mencari informasi atau berita terkini yaitu Infojambi.com. *Website* Infojambi.com merupakan media online atau portal berita pertama di Provinsi Jambi dan menjadi peledak dasar jurnalistik online di Provinsi Jambi, hadir pertama kali pada tahun 2008 silam. Diawal tahun 2013 Infojambi.com berada di bawah naungan CV Info Jambi, kemudian tahun 2014 Infojambi.com merubah badan hukumnya menjadi PT. INFO JAMBI MEDIA. Website ini sudah menjelma menjadi salah satu portal berita online bacaan utama masyarakat Provinsi Jambi karena menyajikan berbagai konten berita menarik. Dapat dilihat data statistik pengunjung *website* Infojambi.com sebagai berikut :



Gambar 1.1 Data Statistik Pengunjung tahun 2021-2022

Dari data diatas dapat dilihat bahwa, jumlah pengunjung mengalami peningkatan namun di beberapa bulan terjadi penurunan yang cukup konsisten. Oleh karna itu, website ini perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan, baik isi maupun tampilan untuk meningkatkan dan menjaga kestabilan jumlah pengguna.

Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi aspek usability melalui pengujian kegunaan (*usability testing*), menggunakan alat bantu kuesioner *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) dan pengolahan data menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dengan software smartPLS.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Website Infojambi.com Menggunakan Usability Testing**”.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka didapat rumusan masalah yaitu :
bagaimana analisis dan evaluasi *usability website* Infojambi.com menggunakan *usability testing*?

3. BATASAN MASALAH

Adapun beberapa hal yang membatasi dari pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal tersebut antara lain :

1. Pengolahan data menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan *software* smartPLS 3.0.
2. Menerapkan evaluasi *usability website* Infojambi.com dengan menggunakan kuesioner *software usability measuring inventory* (SUMI).
3. Kuesioner *Software Usability Measuring Inventory* (SUMI) dilakukan secara *online* dalam bentuk formulir Google Drive dan dengan pengukuran berupa angka dengan Skala 0 - 4 .
4. Evaluasi *website* hanya sebatas pada tampilan yang terlihat, tidak mengevaluasi fitur yang sudah berjalan sesuai sesuai fungsionalitas.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berikut merupakan tujuan dan manfaat penelitian yang dilaksanakan :

4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang didefinisikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan hasil analisis pada *website* Infojambi.com dengan melihat aspek *usability* guna menentukan tingkat kepuasan dan kegagalan pengguna saat ini.
2. Menghasilkan rekomendasi perbaikan untuk *website* Infojambi.com berdasarkan hasil dari analisis guna meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Menghasilkan dan memberikan sebuah perbandingan dari segi aspek *usability* sehingga dapat menjadi rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan *website* Infojambi.com adalah :

1. Pengguna dapat memperoleh informasi yang lebih terperinci mengenai berita terkini pada *website* Infojambi.com.
2. Bagi *website* Infojambi.com diharapkan dapat mengetahui apa saja yang dilakukan untuk menjaga *website* agar dapat memberikan layanan informasi, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa yang akan datang.
3. Bagi peneliti mampu menganalisis *website* Infojambi.com, mampu memberikan rekomendasi perbaikan *website* dan menambah wawasan tentang *website* yang baik.

5. LANDASAN TEORI

5.1 Analisis

[2] Mendefinisikan bahwa : “Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagianbagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

5.2 Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil keputusan.

[3] Mendefinisikan bahwa, “Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan”.

Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai sejauh mana keberhasilan dari perubahan yang telah diterapkan pada perangkat lunak, serta sejauh mana perubahan tersebut menghasilkan kualitas yang lebih baik pada perangkat lunak ataupun manfaat tangible lainnya. [4]

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam mengambil keputusan.

5.3 Website

Website merupakan lokasi pusat dari berbagai halaman web yang semuanya terkait dan dapat diakses dengan mengunjungi *homepage website* menggunakan *browser*.

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari suatu domain yang mengandung informasi. [5]

Website merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. [6]

5.4 Usability

Usability merupakan bagian dari *User Experience*. *Usability* diambil dari kata *usable* yang berarti tingkatan kualitas dari suatu produk yang mudah digunakan, mudah dipelajari dan mendorong pengguna untuk menggunakannya sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas. [7]

[8]Mengemukakan bahwa “*Usability testing* atau uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan”.

[8]Mengemukakan bahwa “*Usability testing* adalah suatu atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan”.

5.5 Teknik Pengukuran Usability

5.5.1 Usability Testing

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, *usability testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai.

Usability testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang mengobservasi pengguna sebuah desain kemudian diambil data dan menganalisanya. [3]

5.5.2 Kuisioner SUMI (Software Usability Measuring Inventory)

[9] Mendefinisikan bahwa : “Metode SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*) merupakan instrument survey yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak”.

[10] Mendefinisikan bahwa : “ SUMI digunakan untuk mengukur kualitas penggunaan perangkat lunak berdasarkan perasaan pengguna saat menggunakan perangkat lunak.

5.6 SMART PLS

SmartPLS adalah *software* statistik yang sama tujuannya untuk menguji hubungan antara variabel, baik sesama variabel laten maupun dengan variabel indikator.

[11]

6. Metodologi Penelitian

6.1 Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini dibutuhkan juga peralatan dan bahan bahan maupun perangkat keras sebagai komponen utama. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

6.1.1 Alat

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Satu unit laptop Asus dengan spesifikasi :
 - Processor : Intel i3Core – 7020U, up to 2.3GHz.
 - RAM : 4 GB
 - HDD : 1TB
 - b. Satu unit printer Epson L1110
 - c. Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Sistem Operasi Windows 10 64 Bit
 - b. Microsoft Office 2010
 - c. Aplikasi SmartPLS 3.0

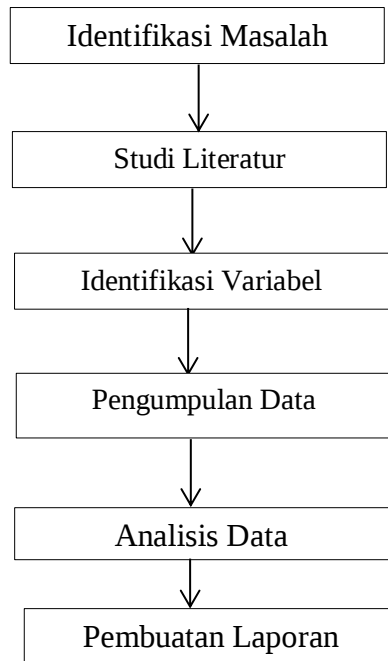
6.1.2 Bahan

Yang menjadi bahan penelitian ini adalah : Laman *website* dengan alamat Situs : <https://www.infojambi.com/> dengan menggunakan metode *usability testing*. Adapun aspek yang akan dinilai ada 5 (lima) yaitu : mudah dipelajari (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat

(*memorability*), kesalahan dan keamanan (*error*) dan kepuasan (*satisfaction*).

6.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja penelitian merupakan sebuah rencana atau rancangan kerja yang mengarahkan peneliti agar dapat menyusun gagasan-gagasan secara teratur dan logis. Kerangka peneliti yang peneliti gunakan untuk menyelesaikan suatu penelitian dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Kerangka kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui gambaran umum *website* Infojambi.com dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada seperti siapa saja pihak yang menggunakan *website*, apa saja kekurangan dan kelebihan *website* dan informasi lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian sumber-sumber landaan teori yang di dapat dari berbagai jurnal, buku, internet guna melengkapi konsep serta teori yang digunakan. Tujuannya untuk mempermudah dalam memahami konsep serta teori yang digunakan dari penelitian yang dibahas.

3. Identifikasi Variabel

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang akan mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Effeciency, effect, helpfulness, control* dan *learnability*.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat pada penelitian ini adalah *usability website* Infojambi.com.

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi mengenai responden mahasiswa terhadap *website* Infojambi.com. Adapun beberapa metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode pengumpulan data secara tatap muka antara peneliti dengan responden untuk mendapatkan suatu informasi secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh keterangan yang akurat, dapat dipercaya dan bertanggung jawab terhadap kebenaran fakta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diangkat. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada pihak pengelola *website* Infojambi.com.

b. Kuisisioner

Metode Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

5. Analisis dan Pengolahan data dengan menggunakan SmartPLS 3.0

Dalam tahap ini penulis menganalisis dan mengolah data menggunakan metode PLS (*Partial Least Square*) yaitu analisis persamaan structural SEM (*Struktural Equation Modeling*) berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas, sedangkan model structural digunakan untuk uji kualitas (pengujian hipotesis dengan model prediksi). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS 3.0.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini penulis membuat laporan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yang berisikan laporan penelitian terhadap masalah-masalah dan solusi yang ada pada objek yang diteliti oleh penulis yaitu *website* Infojambi.com, teori-teori yang diambil penulis dijadikan dalam penelitian, metode-metode penelitian, hasil penelitian dan analisisnya serta beberapa perlengkapan dari laporan penelitian.

7. JADWAL PENELITIAN

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Triastanti, T. D. Prastyo, and Mukodi, "Analisis usability pada website prabangkaranews.net menggunakan metode heuristic evaluation," *Anal. Usability Pada Website Prabangkaranews.Net Menggunakan Metod. Heuristic Eval.*, pp. 1–10, 2020.
- [2] S. Hanik Mujiati, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun," *Indones. J. Comput. Sci. - Speed FTI UNSA*, vol. 9330, no. 2, pp. 1–6, 2013.
- [3] A. Sriwulandari *et al.*, "Sriwulandari, Aisyah, Hetti Hidayati, and Bambang Pudjoatmojo."Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing." *eProceedings of Engineering 1.1* (2014).," vol. 1, no. 1, pp. 537–542, 2014.
- [4] M. Riza Pahlevi and D. Thamrin, "Evaluasi Website E-Ticketing dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan Wammi," 2018.
- [5] Y. Sen Sun, B. Qiu, and Q. S. Li, "The research of negative ion test method for fabric," *Adv. Mater. Res.*, vol. 756–759, no. 1, pp. 138–140, 2013, doi: 10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138.
- [6] R. Sanjaya and S. Hesinto, "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 57–64, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.758.
- [7] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan,

- “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [8] W. Hidayat, A. Y. Ranius, and U. Ependi, “Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih,” *Tek. Inform.*, pp. 1–12, 2014.
- [9] A. Pratomo and R. Mantala, “Pengembangan Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Beserta Analisis Uji Guna Sistem Perangkat Lunaknya Menggunakan Metode Sumi (Software Usability Measurement Inventory),” *J. Positif*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2016.
- [10] R. Y. Perwira, “Analisis Usabilitas Situs Web Akademik Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Dalam Menyampaikan Informasi Menggunakan Smartphone Os Android Dengan Metode Performance Measurement, Interview, Dan Kuesioner Software Usability Measuring Inve,” *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2019.
- [11] A. Purwanto, M. Asbari, and T. I. Santoso, “Analisis Data Penelitian Marketing: Perbandingan Hasil antara Amos, SmartPLS, WarpPLS, dan SPSS untuk Jumlah Sampel Besar,” *J. Ind. Eng. Manag. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 216–227, 2021, [Online]. Available: <https://www.jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/178/138>