

**ANALISIS DAN EVALUASI ASPEK USABILITY PADA SITUS WEBSITE
BERITA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING
(STUDI KASUS : JAMBIONE.COM)**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

M.Rafli Asri

8020190282

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 Pada Situs Website Berita Dengan Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus : jambione.com)

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a>Nama Lengkap : M.Rafli Asri

b.Nim : 8020190282

c.Jenis Kelamin : Laki-laki

d.Tempat/Tgl Lahir: Jambi,28 Mei 20001

e.Alat : Dusun Pall Merah Jaya Rt.04

f.No.Telpon : 0895622324691

g.Email : rafliasri04@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA : M.Rafli Asri
NIMA : 8020190319
PRODI : ~~SI~~ / TI / ~~SK~~ *)
JUDUL : Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Situs Website Berita Dengan Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus : jambione.com)

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

2. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Teknik Informatika

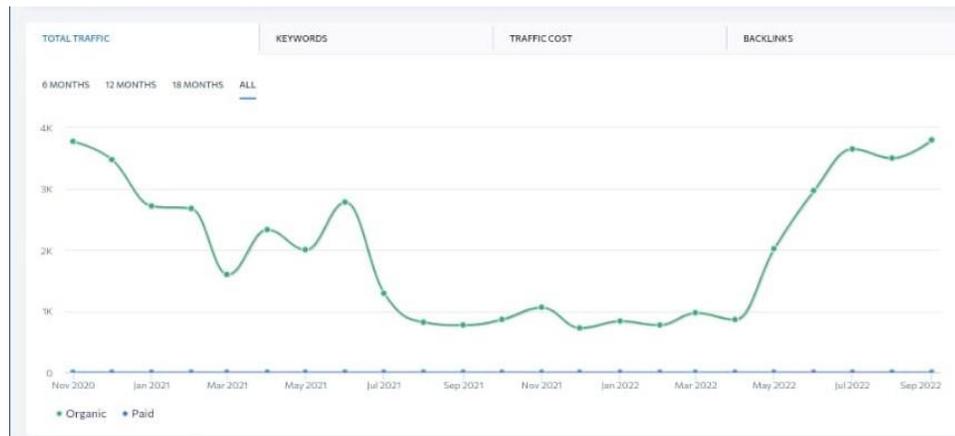
*) Coret yang tidak perlu

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini pemanfaatan berbagai teknologi yang semakin canggih mengajarkan manusia untuk memperoleh informasi secara cepat, mudah, efektif dan akurat. Media Komunikasi memegang peranan penting bagi kehidupan manusia dalam membantu mencari berbagai informasi dan berita terkini, salah satunya dengan pemanfaatan internet.

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

Website jambione.com berdiri sejak tahun 2014 di bawah bendera PT.Jambi Satu Intermedia dengan mengusung tagline “Portal Berita Paling Jambi” yang mempunyai tekad untuk selalu dekat dengan publik pembaca dan menjadi referensi media onlinenya bagi warga jambi dan sekitarnya.Berikut merupakan trafic pengunjung dari website jambi.com selama satu tahun terakhir:



Gambar 1.1 Data Traffic Pengunjung website jambione.com setahun terakhir

Dari data traffic di atas, jumlah pengunjung meningkat tetapi di beberapa bulan mengalami penurunan yang lumayan signifikan serta konsisten tetap di bawah .Pengguna akan kembali memakai website tersebut sebagai sumber informasi terutama rakyat jambi sendiri.Oleh karna itu,*website* ini perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan, baik isi maupun penampilan untuk

meningkatkan serta menjaga konsistensi supaya pengunjung tetap kembali dan menjadikan *website jambione.com* sebagai sumber terpercaya dalam mencari informasi.

Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi pada aspek *usability* melalui pengujian kegunaan 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.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, maka didapatkan sebuah rumusan masalah Yaitu “Bagaimana mengukur tingkat kebergunaan pengguna pada terhadap Website jambi.com dengan menggunakan metode *usability testing*?”

3. Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang membatasi sistem ini dalam pembuatannya, antara lain:

1. Menerapkan evaluasi *usability website jambione.com* dengan menggunakan Kuesioner *software usability measuring inventory* (SUMI).
2. Pengolahan data menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan software smartPLS.
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

4.1 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis *website jambione.com* dengan melihat aspek *usability*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan pada *website jambione.com* berdasarkan hasil analisis untuk meningkatkan kepuasan pengguna
3. Memberikan sebuah perbandingan dari segi aspek *usability* sehingga dapat menjadi rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari analisis tingkat kepuasan pengunjung terhadap penggunaan *website* jambione.com adalah :

1. Pengguna dapat memperoleh informasi yang lebih terperinci mengenai berita terkini pada *website* jambione.com
2. Bagi *website* Jambione.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 diharapkan mampu menganalisis *website* jambione.com, mampu memberikan rekomendasi perbaikan *website* dan menambah wawasan tentang *website* yang baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan *website* Jambione.com selanjutnya.

5. LANDASAN TEORI

5.1 Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan yang muat aktivitas memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan serta dikelompokkan menurut kriteria tertentu kemudian dicari estimasi makna serta kaitannya.

Menurut Netriwati [1], “Analisis merupakan suatu usaha untuk mengamati secara detail tentang suatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunnya untuk dikaji lebih lanjut”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kemampuan mengamati dan menguraikan komponen dari suatu materi yang kemudian akan dikaji lebih lanjut.

5.2 Evaluasi

Evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Masri [2], “Evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu objek dengan menggunakan instrumen dengan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur memperoleh kesimpulan”.

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

Dari definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu aktivitas untuk mengumpulkan data atau informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang digunakan untuk memastikan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

5.3 Usability

Usability merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs *website*, untuk menguji sejauh mana kebergunaan *website* tersebut bagi pengguna (user) dengan memperhatikan kemudahan, keefektifan, efisiensi dan kepuasannya

Ni luh Ayu [4] menyatakan “*Usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya”.

Lestari [5] Mendefinisikan “*Usability* adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

5.4 Website

Situs (*site*) atau situs web (*website*) merupakan lokasi pusat dari berbagai halaman web yang semuanya terkait dan dapat diakses dengan mengunjungi home page (halaman beranda) *website* menggunakan *browser*.

Nandari [6] Mengemukakan bahwa “*Website* merupakan kumpulan dari halamanhalaman yang berhubungan dengan file-file lain yang saling terkait”.

Monalisa [7] menyatakan bahwa :

website disebut juga *site*, *situs*, *situs web* atau *portal* merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia.

Dari definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang memuat berbagai informasi dihubungkan dengan jaringan atau *hyperlink* yang kemudian dapat diakses oleh para pengguna internet.



5.1 Gambaran Website jambione.com

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.

Mulyanti [8] Mendefinisikan “*Usability testing* adalah metode evaluasi untuk melihat tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan atau berinteraksi dengan sebuah sistem informasi”.

Alfiqie et al [9] mendefinisikan, :

Pengujian *Usability* adalah salah satu cara yang digunakan untuk dapat mengetahui seluruh fungsi yang dapat bekerja di dalam sebuah antar muka suatu sistem, yaitu dengan memerhatikan secara langsung pada saat seorang pengguna sistem sedang menggunakannya.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Usability testing* adalah sebagai pengukuran yang menilai seberapa mudah sistem digunakan oleh pengguna.

5.5.2 SUMI

Menurut Aprilia et al [10] “SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*). SUMI adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi *efisiensi, efeksi, kegunaan, system* dan *learnability* pengguna atas *system*”.

Pratomo dan Mantala [11] Mendefinisikan :

“Metode SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*) merupakan instrumen survey yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak. Metode ini didasarkan pada questioner yang dikembangkan untuk melihat pengalaman dan pandangan pengguna terhadap kegunaan produk perangkat lunak”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan sumi merupakan kuesioner untuk mengukur kualitas penggunaan perangkat lunak berdasarkan perasaan pengguna saat menggunakan perangkat lunak tersebut.

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 Celeron N4020, up to 2.8GHz
 - RAM : 4 GB
 - HDD : 1TB
 - b. Satu Unit Printer Canon iP 2270
 - 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://jambione.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 Metode Penelitian

Didalam metode penelitian terdapat kerangka-kerangka kerja penelitian yang merupakan sebuah rencana atau rancangan kerja yang mengarahkan peneliti agar dapat menyusun gagasan-gagasan secara teratur dan logis. Kerangka penelitian yang peneliti gunakan untuk menyelesaikan suatu penelitian terdiri dari :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui gambaran umum tentang website jambione.com dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada seperti siapa saja pihak yang menggunakan.

2. Studi Literatur

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

3. Identifikasi Variabel

Pada tahap ini penulis menentukan variabel-variabel apa saja yang akan digunakan didalam penelitian. Adapun beberapa variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (*Independent*)

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

b. Variabel Terikat (*Dependen*)

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

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi mengenai responden Pengunjung website berita jambione.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.

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 Penarikan Kesimpulan

a. Analisis dan pengolahan data dengan menggunakan *SmartPLS 3.0*

Dalam menganalisa dan mengolah data penulis menggunakan Metode PLS (*Partial Least Square*). Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas, sedangkan model struktural digunakan untuk uji kualitas (pengujian hipotesis dengan model prediksi). Pengolahan data dilakukan dengan *software SmartPLS 3.0*.

b. Penarikan kesimpulan

Berdasarkan pada tahap analisis, tahap terakhir setelah melakukan pengolahan data yaitu analisis hasil yang akan menunjukkan hasil dari hipotesis dengan menggunakan *smartPLS 3.0*. Pengolahan data akan menunjukkan dan mampu menjelaskan variabel-variabel yang memberikan pengaruh positif antar variabel lainnya sehingga dapat ditarik kesimpulan dan rekomendasi yang diusulkan juga berdasarkan dari uji hipotesis antar variable.

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 jambione.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

Agar pengerjaan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya, maka penulis menyajikan *Gantt Chart* di bawah ini sebagai gambaran mengenai tahapan-tahapan penelitian atau kegiatan penelitian yang dilakukan serta prediksi waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaannya.

Kegiatan / Minggu	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■	■	■	■	■	■														
Studi Literatur			■	■	■	■	■													
Identifikasi Variabel					■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Pengumpulan Data									■	■	■	■	■	■						
Analisis Data															■	■	■	■	■	■
Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Netriwati, “ANALISIS KESULITAN MAHASISWA TENTANG PEMBELAJARAN PECAHAN PADA SOAL FARA’ID.” 2016.
- [2] M. N. Al Masri, “Evaluasi Menurut Filsafat Pendidikan Islam,” *Kutubkhanah*, vol. 17, no. 2, pp. 230–238, 2015.
- [3] Y. Mz, “EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN,” no. May 2016, 2017.
- [4] N. Luh, A. Kartika, Y. Sarja, S. Stikom, B. Jl, R. Puputan, N. 86 Renon, and D. Bali, “Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika Stikom Bali,” *Semnasteknomedia Online*, vol. 4, no. 1, pp. 6–7, 2016.
- [5] S. Lestari, “Analisis Usability Web (Studi Kasus Website Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung),” *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 46–51, 2014.
- [6] B. A. Nandari, “Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor,” vol. 3, no. 3, pp. 43–47, 2014.
- [7] S. Monalisa, “Analisis Kualitas Layanan Website Terhadap Kepuasan Mahasiswa dengan Penerapan Metode Webqual (Studi Kasus : UIN Suska Riau),” *J. Sains, Teknol. dan Ind.*, vol. 13, no. 2, pp. 181–189, 2016.
- [8] R. Mulyati, “USABILITY TESTING Sistem Informasi : Studi kasus pada Aplikasi Repositori Publikasi Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian Usability Testing for Information system : A case study of IAARD Publication Repository Information System,” no. October, 2017.
- [9] N. Alfiqie, M., Aknuranda, I. and Wardani, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi UBER Menggunakan Pengujian Usability,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 2599–2606, 2018.
- [10] I. H. N. Aprilia, P. I. Santoso, and R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale,” *J. IPTEK-KOM*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015.
- [11] 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.