

EVALUASI PENGGUNAAN *WEBSITE* UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA DENGAN MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

Ingrit Larasati

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Syarif Hidayatullah
Jakarta, Jln. H. Ir. Juanda No.95, Tangerang Selatan, 15412, Indonesia

E-mail: ¹ingrit.larasati17@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Website Universitas telah menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan sebuah universitas untuk memberikan segala informasi mengenai Universitas seperti: visi dan misi, profil kampus, fakultas dan jurusan yang ada didalamnya, mengenai akademik, mengenai dosen, informasi penting serta berita yang up to date mengenai Universitas serta masih banyak yang lainnya. Tetapi dari layanan berbasis web masih banyak yang sulit digunakan dan tidak berfungsi dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah situs web Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta telah memiliki kriteria penerimaan pengujian kegunaan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Kuesioner yang disebar penelitian terdiri dari 16 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 5 variabel kegunaan. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif skala 5 (Sukardjo, 2006). Hasil dari penelitian ini adalah bahwa website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta secara umum sudah memperhatikan faktor usability atau usable. Hal ini dibuktikan dengan skor rata rata pengujian hasil pengolahan data untuk aspek Learnability 3,52, Efficiency 3,30, Memorability 3,15, Errors 3,64 dan Satisfaction 3,67 untuk kepuasan oleh responden. Namun masih ada beberapa hal yang masih harus diperhatikan terutama pada aspek Errors, terdapat menu yang diklik tidak merespon apapun dan pada aspek satisfaction, seharusnya berita dan informasi yang di publish selalu up to date, seperti di media sosial UIN Jakarta lainnya.

Kata kunci—Evaluasi, Pengujian Kegunaan, Website

ABSTRACT

The University website has become an important part in supporting the success of a university to provide all information about the University such as: vision and mission, campus profiles, faculties and departments in it, about academics, about lecturers, important information and up to date news about the University and many others. But from web-based services there are still many that are difficult to use and do not function properly. This study was conducted to evaluate whether the Syarif Hidayatullah State Islamic University website already has acceptance testing criteria for usability. The study was conducted using a questionnaire as a research instrument. The questionnaire distributed by the study consisted of 16 questions which were grouped into 5 usability variables. The scores obtained are then converted to qualitative scale 5 data (Sukardjo, 2006). The results of this study are that the UIN Syarif Hidayatullah Jakarta website in general has considered the usability or usable factor. This is evidenced by the average score of data processing test results for the aspects of Learnability 3.52, Efficiency 3.30, Memorability 3.15, Errors 3.64 and Satisfaction 3.67 for satisfaction by respondents. But

there are still a number of things that still need to be considered especially in the Errors aspect, there is a menu that is clicked on does not respond to anything and in the satisfaction aspect, the news and information that are published are always up to date, like on other UIN Jakarta social media.

Keywords—*Evaluation, Usability Testung, Website*

I. PENDAHULUAN

Sistem Informasi memiliki peranan besar di semua perusahaan atau institusi pendidikan, khususnya Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (UIN) agar dapat mempromosikan, mengadministrasi, dan menampilkan keunggulan - keunggulan kompetitif untuk setiap Fakultas yang dimiliki UIN Jakarta melalui *website*-nya. Perusahaan atau Institusi dipaksa untuk menciptakan dan memikirkan inovasi baru agar dapat bersaing dan bertahan di dalam persaingan bisnis pendidikan yang ketat.

Menurut Direktorat Keamanan Informasi, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dan Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2011, saat ini *website* merupakan salah satu layanan informasi yang banyak diakses oleh pengguna internet di dunia. Sebagai salah satu layanan informasi maka perlu dibangun *website* yang mampu menangani permintaan (*request*) dari banyak pengguna dengan baik (*reliable*) [1].

Website merupakan alamat atau lokasi di dalam internet suatu halaman web, umumnya membuat dokumen HTML dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin, atau bisa diartikan *website* adalah keseluruhan kumpulan halaman web dan informasi seperti gambar-gambar, suara, file video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah web *server*.

Situs web dapat memberikan keuntungan besar karena ia dapat diakses secara global melalui jaringan internet, informasi tentang produk tersedia secara *online* dan dapat menjawab pertanyaan dari konsumen dengan cepat dan murah, pada umumnya situs web menyediakan beberapa artikel beserta tips dan informasi. Ketika suatu situs web sering *update* dan memposting artikel, masyarakat umum dapat menggunakannya sebagai sumber informasi. Dengan ini masyarakat dapat melihat produk dan jasa yang ditawarkan dalam situs web tersebut, informasi tentang bisnis dan perusahaan dapat diposting dalam situs web, dengan ini kita mendapatkan kepercayaan dari konsumen, karena konsumen lebih percaya jika mereka mengetahui sesuatu tentang perusahaan tersebut.

Dari data awal diatas, *website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta perlu dievaluasi secara detail karena untuk mengukur kemudahan penggunaan *website* bagi user atau pemakai dari segi kemudahan dipelajari, digunakan, kepuasan dan tingkat efisiensi, hal ini berguna untuk kelangsungan dan pengembangan situs *website* kedepan. Alat evaluasi pengukuran yang akan digunakan adalah *usability testing* atau uji ketergunaan.

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[2]. *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu: (1) *Learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain. (2) *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. (3) *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan *website* tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan

kembali *website* tersebut. (4) *Errors*, berapa 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.

Alasan menggunakan metode *usability testing* adalah, untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi dari *website* Universitas Islam Negeri Jakarta. Hasil dari penilaian metode *usability testing* ini akan memberikan masukan untuk pengembangan *website* kedepan agar lebih baik lagi, dan bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi pada desain maupun kinerja dari *website* UIN Jakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kinerja *website* dengan *Usability testing* yang kemudian, nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan *website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Berkaitan dengan penelitian evaluasi *website* dengan menggunakan metode *usability testing*, banyak yang sudah melakukan penelitian sejenis. Pada artikel yang berjudul Analisis Usability Website Keluarga Besar Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Brawijaya menggunakan Usability Testing [3]. Serta pada artikel lainnya yang berjudul Analisis Kualitatif pada Situs Website Forum Diskusi Menggunakan Usability Testing (Studi Kasus: www.dictio.id) [4]. Pada artikel sejenis juga membahas mengenai Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Usability Testing [5]. Selain menggunakan metode *usability testing*, evaluasi *usability* sebuah *website* bisa menggunakan metode lain, seperti pada Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO) [6]. Pada artikel lainnya juga membahas mengenai Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan [7].

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Evaluasi

Secara umum Evaluasi adalah suatu proses dalam menyediakan informasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut telah dicapai. Evaluasi mengukur suatu pekerjaan atau hal-hal yang dilakukan, evaluasi sangat berguna atau bermanfaat karena dapat mengetahui tingkatan pekerjaan dan juga sebagai penilaian terhadap apa yang telah kerjakan atau lakukan. Pengertian Evaluasi yang lain adalah suatu proses sistematis dalam menentukan atau membuat keputusan terhadap sejauh mana program atau sistem suatu aplikasi telah tercapai.

Evaluasi adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan (Wrigstone, dkk, 1956). Sedangkan dalam perusahaan, pengertian evaluasi adalah proses pengukuran akan efektifitas strategi dalam upaya mencapai tujuan bagi perusahaan. Contohnya evaluasi proyek. Hal-hal yang dievaluasi dalam proyek adalah tujuan dan pembangunan proyek, apakah sudah tercapai atau tidak, apakah sesuai dengan rencana atau tidak, jika tidak, apa yang membuatnya tidak tercapai, apa yang harus dilakukan agar sesuai [7].

Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. 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. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula. (Hasan, 2008).

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak *decision maker* untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan .

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program.

Hasil yang ditimbulkan dari evaluasi adalah bersifat kualitatif. Adapun pengertian evaluasi juga dikemukakan oleh Sudijono (1996) yang mengatakan bahwa pengertian evaluasi adalah penafsiran atau interpretasi bersumber pada data kuantitatif, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil pengukuran [1].

Dalam melakukan evaluasi, ada tahapan- tahapan yang perlu dilakukan dalam melakukan evaluasi yang terdapat urutan atau proses yang mendasari sebelum melakukan evaluasi terbagi atas dua tahapan yaitu tahapan pertama: dengan mengembangkan konsep dan mengadakan penelitian lebih awal. konsep direncanakan dengan matang sebelum diadakannya dan harus diuji coba dalam mengecek draft yang dibuat dengan eksekusi pesannya, sedangkan tahapan kedua, melakukan uji coba, mencari tanggapan atau masukan, untuk mengukur efektifitas pesan yang disampaikan. Proses evaluasi memiliki tahapan- tahapan, walaupun tahapan setiap objek evaluasi berbeda-beda namun tidak menghilangkan fungsi dari evaluasi itu sendiri.

Tahapan-Tahapan evaluasi secara umum adalah menentukan topik evaluasi: dalam mengevaluasi tentukan topik atau apa yang akan kita evaluasi baik itu suatu program kerja, *website*, sistem aplikasi atau hasil kerja. Merancang kegiatan evaluasi, sebelum melakukan evaluasi, sebaiknya merancang (desain) kegiatan-kegiatan evaluasi agar tidak ada yang kita lewatkan dalam evaluasi nantinya. Pengumpulan data, setelah merancang (desain) kegiatan, lakukanlah pengumpulan data sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam kegiatan evaluasi berdasarkan kaidah- kaidah ilmiah. Pengolahan dan analisis data, setelah data telah terkumpul, selanjutnya data tersebut diolah dengan mengelompokkan agar mudah dianalisis, dan sediakan tolak ukur waktunya sebagai hasil dari evaluasi. Pelaporan hasil evaluasi, hasil evaluasi harus diketahui oleh setiap orang-orang yang berkepentingan agar mengetahui hasil-hasil yang telah dia kerjakan.

2.2 Kebergunaan (*Usability*)

Secara umum, definisi Kebergunaan (*usability*) adalah derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantunya dalam menyelesaikan sebuah tugas. 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 : Mudah dipelajari (*learnability*), Efisiensi (*efficiency*), Mudah diingat (*memorability*), Kesalahan dan keamanan (*errors*) dan Kepuasan (*satisfaction*).

Dari definisi tersebut, pengujian dalam penelitian menggunakan lima aspek *usability* atau lima atribut seperti yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen dan sejalan dengan *usability* menurut ISO 9241:11 yakni :

1. Kemudahan (*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*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
4. 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.

2.3 Usability Testing

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 [9]. memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*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 perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Sejak mulai dikembangkannya internet para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu :

1. *Ease of learning*
Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.
2. *Ease of use*
Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik mouse pada dua desain.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan *usability* sangat penting untuk keberlangsungan sebuah *website*. Jika sebuah *website* sulit untuk digunakan maka pengguna akan pergi bahkan tidak akan mengunjungi *website* tersebut. Jika sebuah homepage gagal memberikan penjelasan atau informasi sulit di mengerti maka penawaran tidak dapat dilakukan melalui situs, orang-orang tidak akan mengunjungi *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip human centred design, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Ujian ketergunaan situs web merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu :

1. *Ease of learning* (mudah dipelajari)
2. *Efficiency of use* (efisien dalam penggunaan)
3. *Memorability* (mudah diingat)
4. *Error frequency and severity* (frekuensi kesalahan dan kesederhanaan)
5. *Subjective satisfaction* (kepuasan subyektif bagi pemakai)

2.3.1 Definisi Operasional Variabel

Setelah melakukan kajian tentang *usability* secara umum, maka selanjutnya perlu dilakukan kajian bagaimana melakukan pengukuran *usability* pada *website*. Secara umum kriteria yang menentukan bahwa sebuah *website* usable (memiliki tingkat *usability* yang tinggi)

adalah apabila pengguna bisa menemukan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan dan mengerti dari *website* tersebut. Ada lima syarat yang harus dipenuhi agar suatu *website* mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu :

- a. *Learnability*, Menjelaskan ukuran bagi pengguna dalam memahami kebiasaan mengunjungi suatu *website*, mengetahui alasan mengakses dan mengidentifikasi yang dicari.
- b. *Efficiency*, Menjelaskan bahwa situs yang efisien dapat menyajikan informasi dengan cepat.
- c. *Memorability*, Menjelaskan ukuran bagi pengguna, sehingga *website* akan mudah diingat. Bila *website* banyak dilakukan perubahan, maka pengunjung akan memerlukan waktu untuk menyesuaikan dan mempelajarinya kembali.
- d. *Errors*, Menghindari adanya link yang tidak berfungsi (*broken link*) atau halaman web yang masih dalam proses pembuatan (*under construction*).
- e. *Satisfaction*, adalah hal yang paling diinginkan oleh setiap pengguna. Pengunjung menginginkan situs dapat dengan mudah digunakan dan dipelajari. Selain itu mereka ingin bisa menemukan apa yang dicari dengan cepat, mengetahui di mana mereka berada dan bisa pergi ke mana saja dalam sebuah situs [2].

2.4 Website

Web adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet. Web merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui web, setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi di situs web. Sedangkan *website* adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan browser. Informasi pada sebuah *website* pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll), suara (dalam format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave Quicktime Movie, 3D World, dll).

Website merupakan 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 atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya [1].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Usability Testing*. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian *usability testing* diantaranya menentukan evaluator, melakukan survei dengan kuisisioner, melakukan analisa data dari hasil *usability test* dan *survey*, menyusun rekomendasi perbaikan aplikasi [1].

1. Sampel Penelitian

Populasi adalah kelompok atau kumpulan individu-individu atau obyek penelitian yang memiliki standar-standar tertentu dari ciri-ciri yang telah ditetapkan sebelumnya. Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah berjumlah 31 responden dari suatu populasi yaitu mahasiswa UIN, masyarakat umum, menggunakan media komputer dan internet aktif, Karena menurut Roscoe dalam (Sugiyono, 2014) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 [10].

2. Metode Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Data ini digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi *website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 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 UIN Jakarta dan mahasiswa umum yang digunakan untuk memperoleh data dari ke lima variabel *usability testing* yang akan dicapai yakni:

A. Learnability

Untuk mengetahui dan mengukur:

1. Tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda
2. Informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada
3. Mudah menemukan menu download, menu search dan menu browsing pada halaman ini.

B. Efficiency

Untuk mengetahui dan mengukur:

1. Menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat
2. Saat anda ketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan dengan cepat
3. Saat anda ingin mendownload, tidak diberikan informasi tentang format file dan ukurannya.

C. Memorability

Untuk mengetahui dan mengukur:

1. Anda sering mengunjungi *website* ini
2. Halaman ini menggunakan animasi gambar yang bagus
3. *Website* ini mudah untuk ditemukan
4. *Website* ini hanya cukup menyediakan dua bahasa (Indonesia dan Inggris)

D. Errors

Untuk mengetahui dan mengukur:

1. Anda sering menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun
2. Anda pernah menemukan adanya *under reconstruction* dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini
3. Anda sering menemukan link yang anda klik error

E. Satisfaction

Untuk mengetahui dan mengukur :

1. Anda berkeinginan mengunjungi halaman ini kembali
2. Anda mendapatkan banyak informasi selama mengunjungi halaman ini
3. Halaman *website* menyediakan berita yang up to date

3. Teknik analisis data

Teknik analisis data menggunakan Skala Likert, Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negative. Sedangkan ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif [11].

Skala Likert dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Data tentang

dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 s.d 5. Data yang diperoleh melalui angket digunakan untuk menilai kualitas *website*. Data yang diperoleh melalui teknik angket ini, untuk menggambarkan karakteristik variabel yang digunakan dalam pengukuran *usability testing website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Selanjutnya data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan referensi dan pertimbangan untuk pengembangan *website* yang akan datang.

Tabel 1 Tabel Nilai [1]

PK	KMS	KM	CM	M	SM
NILAI	1	2	3	4	5

Keterangan :

PK	=	Pertanyaan Kuesioner
CM	=	Cukup Mudah
KMS	=	Kurang Mudah Sekali
M	=	Mudah
KM	=	Kurang Mudah
SM	=	Sangat Mudah

Langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria *usability testing* terhadap *website* adalah sebagai berikut :

Data berupa skor penilaian dari responden yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan 5 pilihan untuk memberikan penilaian terhadap *website* yakni Sangat Mudah (5), mudah (4), Cukup mudah (3), Kurang Mudah (2), Kurang Mudah Sekali (1). Skor yang diperoleh, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif skala 5 (Sukardjo, 2006).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner terdiri dari 16 pertanyaan dengan rincian 3 pertanyaan untuk aspek *learnability*, 3 pertanyaan untuk aspek *efficiency*, 4 pertanyaan untuk aspek *memorability*, 3 pertanyaan untuk aspek *errors* dan 3 pertanyaan untuk aspek *satisfaction* yang diberikan penilaian oleh 31 responden yang terdiri dari 27 mahasiswa UIN Jakarta dan 4 Masyarakat.

Tabel 2 Rekap Nilai *Usability Testing*

No	Pertanyaan	Nilai
LEARNABILITY		
1.	Tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda	3,42
2.	Informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada	3,48
3.	Mudah menemukan menu download, menu search dan menu browsing pada halaman ini	3,65
EFFICIENCY		
1.	Menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat	3,42
2.	Saat anda ketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan dengan cepat	3,23
3.	Saat anda ingin mendownload, tidak diberikan informasi tentang format file dan ukurannya	3,26
MEMORABILITY		
1.	Anda sering mengunjungi <i>website</i> ini	2,94

2.	Halaman ini menggunakan animasi gambar yang bagus	2,78
3.	Website ini mudah untuk ditemukan	3,74
4.	Website ini hanya cukup menyediakan dua bahasa (Indonesia dan Inggris)	3,13
ERRORS		
1.	Anda sering menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun	3,77
2.	Anda pernah menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini	3,61
3.	Anda sering menemukan link yang anda klik error	3,55
SATISFACTION		
1.	Anda berkeinginan mengunjungi halaman ini kembali	3,26
2.	Anda mendapatkan banyak informasi selama mengunjungi halaman ini	3,58
3.	Halaman website menyediakan berita yang up to date	3,26

3.1 Analisis Data Rerata Skor

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan menggunakan metode *Usability testing* yakni:

- a. Aspek *Learnability* yang mempunyai tiga pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,52 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah, yang berarti sebagian besar responden mudah mempelajari website untuk menyelesaikan tugas tertentu.
- b. Aspek *Efficiency* yang mempunyai tiga pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,30 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah, yang berarti sebagian besar responden merasa website tidak cukup efisien dalam menyelesaikan tugas atau instruksi tertentu.
- c. Aspek *Memorability* yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,15 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah, yang berarti sebagian besar responden merasa tampilan website cukup mudah untuk diingat, baik dari sisi fitur atau menu-menu yang ada maupun cara pengoperasiannya.
- d. Aspek *Errors* yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,64 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah, yang berarti sebagian besar responden mudah menemukan kesalahan atau error saat mengeklik menu pada website.
- e. Aspek *Satisfaction* yang mempunyai empat pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 3,37 dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah, yang berarti sebagian besar responden merasa website cukup memberikan berita yang kurang up to date sehingga tidak timbulnya keinginan untuk mengunjungi kembali website Uin Jakarta.

4. KESIMPULAN

Hasil rekapitan dari 5 variabel yang digunakan untuk mengevaluasi *usability website* UIN Jakarta, diketahui bahwa website UIN Jakarta untuk 3 variabel (aspek) yakni aspek *Learnability*,

aspek *Efficiency* dan aspek *Errors* memiliki skala penilaian 4 dengan kategori Mudah dan aspek *Memorability* serta aspek *Satisfaction* memiliki skala penilaian 3 dengan kategori cukup mudah. Nilai *Usability* menunjukkan keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan *usability* oleh *user* rata-rata diatas nilai 3, dapat disimpulkan bahwa *website* UIN Jakarta secara umum sudah memperhatikan faktor *usability* atau sudah *usable*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada A'ang Subiyakto selaku pembimbing penulis dalam pembuatan jurnal ini, Terima kasih juga terhadap segenap keluarga, Teman-teman dan pendahulu penulis yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil dalam pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yumarlin, MZ., 2016, *Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing*, Vol. 1, No. 1, hal. 10.
- [2] Nielsen, Jakob., 2003, *Usability 101 : Introduction to Usability*, Alertbox.
- [3] R, A, Elimade., R, I, Rokhmawati., 2018, *Analisis Usability Website Keluarga Besar Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Brawijaya menggunakan Usability Testing*, Vol. 2, No. 12, hal. 5.
- [4] T, Effendi., H, Aryadita., A, H. Brata., 2018, *Analisis Kualitatif pada Situs Website Forum Diskusi Menggunakan Usability Testing (Studi Kasus: www.dictio.id)*, Vol. 2, No. 9, hal. 10.
- [5] A, Setiawan., R, A. Widyanto., 2018, *Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing*, Vol. 3, No. 3, hal 295-299, J. Inform. J. Pengemb. IT.
- [6] A, W. Soejono., A, Setyanto., A, F. Sofyan., 2018, *Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO)*, Vol. 13, No. 1, hal. 9.
- [7] P, Istiana., 2011, *Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan*, Vol. 13, No. 3, hal. 7.
- [8] Arikunto, Suharsini., 2009, *Pendidikan - Teknik Evaluasi*, Bumi Aksara, Jakarta.
- [9] S, E. Bauer., S, Menon., D, Koch., T, C. Bond., K, Tsigaridis., 2010, *A global modeling study on carbonaceous aerosol microphysical characteristics and radiative effects*, Vol. 10, No. 15, hal. 7439–7456.
- [10] N, Ika, A, H., Santoso, P, Insap., Ferdiana, R., 2015, *Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale*, Vol. 17, No. 1, hal. 31 - 38, IPTEK-KOM.
- [11] W, Abbas., 2013, *Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny)*, hal. 6.