

**ANALISIS USABILITAS DENGAN METODE USABILITY TESTING UNTUK
MENINGKATKAN TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE SIBAKUL JOGJA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Pada
Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri



Nama : Dion Irvansyah Wicaksono

No. Mahasiswa : 17 522 115

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Demi Allah, saya akui karya ini adalah hasil karya saya sendiri, dimana setiap dasar ilmiah salah satunya telah saya cantumkan sumbernya. Jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa pengakuan saya tidak benar dan melanggar peraturan sah dalam karya tulis dan hak kekayaan intelektual, maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima untuk ditarik Kembali oleh Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 12 September 2021



Dion irvansyah Wicaksono

17522115

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI

Gedung KH. Mas Mansur
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalirejo km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4110, 4100
F. (0274) 895007
E. fti@uii.ac.id
W. fti.uii.ac.id

Nomor : 1792/Ka. Prodi S1 Teknik Industri/PMB-KP/20/X/2020
Hal : Surat permohonan membimbing kerja praktik Mahasiswa
Lampiran : -

Kepada Yth.
Muchamad Sugarindra, ST, M.T.
Dosen Prodi S1 Teknik Industri
di tempat

Assalamu'alaikum wr. wb

Berdasarkan peraturan akademik yang berlaku di Program Studi S1 Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dion irvansyah wicaksono
NIM : 17522115

Dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk Melaksanakan Kerja Praktek/Magang. Sehubungan dengan itu kami mohon kesediaan Bapak/Ibu Dosen untuk menjadi pembimbing mahasiswa tersebut.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 3 Safar 1442 H
20 Oktober 2020 M

Ka. Prodi S1 Teknik Industri



Dr. Taufiq Immawan, S.T., MM.

**ANALISIS USABILITAS DENGAN METODE *USABILITY TESTING* UNTUK
MENINGKATKAN TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE SIBAKUL JOGJA**

TUGAS AKHIR



Nama : Dion Irvansyah Wicaksono

No. Mahasiswa : 17 522 115

Yogyakarta, 12 September 2021

Pembimbing



Muchamad Sugarindra, ST, M.T.I

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**ANALISIS USABILITAS DENGAN METODE USABILITY TESTING UNTUK
MENINGKATKAN TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE SIBAKUL JOGJA**



TUGAS AKHIR

Oleh

Nama : Dion Irvansyah Wicaksono

NIM 17522115

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Industri

Yogyakarta, 6 April 2022

Tim Penguji

Muchamad Sugarindra, S.T., M.T.I.

Ketua


Signer ID: VTGQMPADH7...

Amarria Dila Sari, S.T., M.Eng.,

Anggota I



Muhammad Ragil Suryoputro, S.T., M.Sc.

Anggota II



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Industri

Universitas Islam Indonesia


Dr. Taufiq Immawan, S.T., M.M.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Saya persembahkan skripsi ini untuk Imam Sudjono dan Yuni Bardiati, bapak dan ibu saya yang selalu memberikan dukungan, dorongan, doa, nasehat, dan kasih sayang. Dias Azhar Pradana dan Dinar Restyandani, kakak-kakak saya yang selalu memberikan dorongan dan arahan agar semangat untuk menjalani kuliah ini.

Bapak Muchamad Sugarindra yang telah membimbing dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi.

MOTTO

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesama manusia”

[HR. Thabrani dalam Al-Ausath]

“Allah SWT tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

[Q.S. Al-Baqarah : 286]

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan”

[Q.S. Al-Insyirah : 5-6]

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

[Q.s. al-Mujadalah : 11]

“Tuntutlah ilmu mulai dari buaian hingga liang lahat”

[HR.Bukhori]

“Wahai tuhanku, ampunilah aku dan kedua orang tuaku Ibu dan Bapakku, dan sayangilah mereka seperti mereka menyayangiku diwaktu kecil”

[Doa kedua orang tua]

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha kuasa, maha pengasih lagi maha penyayang, maha pemberi kemudahan, maha memberi jalan dalam menghadapi kesulitan. Shalawat serta salam tidak lupa dilimpahkan kepada kehadiran Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Tidak lupa syukur berkat rahmat dan hidayah Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul : “Analisis Usabilitas Dengan Metode *Usability Testing* Untuk Meningkatkan Tampilan Antar Muka Website Sibakul Jogja”.

Pelaksanaan tugas akhir wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan dan mendapatkan gelar sarjana di Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Alhamdulillah, banyak pihak yang membantu untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas semua bantuan baik langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Allah SWT, yang memberikan nikmat dan karunia kepada penulis serta Nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang kita tunggu syafaatnya di akhirat kelak.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Kepala Jurusan Teknik Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Taufik Immawan, S.T., M.M. selaku Kepala Prodi Teknik Industri dan seluruh staf Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Muchamad Sugarindra, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Dinas Koperasi dan UKM DIY yang turut membantu dalam melakukan pengembangan *website* Sibakul Jogja.
7. Imam Sudjono dan Yuni Bardiati, bapak dan ibu penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan selama menempuh Pendidikan hingga menyelesaikan tugas akhir.
8. Dias Azhar Pradana dan Dinar Restyandani, selaku kakak saya yang membantu memberi arahan dan dorongan untuk segera menyelesaikan laporan tugas akhir.
9. GnB racing team dan Madiun BMX yang memberi semangat untuk segera cepat menyelesaikan tugas akhir agar dapat kembali berkumpul untuk melakukan rutinitas hobi.
10. Nur Imamah Alkarimah, sebagai *mood supply* untuk mengerjakan laporan tugas akhir.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Semoga amal ibadah dan kebaikan yang telah diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, dimana penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk evaluasi dalam penyusunan laporan di kemudian hari. Sekali lagi, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan orang lain pada umumnya

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

ABSTRAK

Website penyedia layanan diharuskan untuk secara terus menerus melakukan perbaikan dan penyesuaian konten dan hal-hal lain yang dibutuhkan oleh penggunanya. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan usability website, sehingga dapat membantu admin maupun pengguna umum dalam penggunaan. Studi kasus dalam penelitian ini adalah analisis usability dengan metode usability testing untuk meningkatkan tampilan antar muka website sibakul jogja.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah usability testing, System Usability Scale (SUS) untuk melihat persentase tingkat efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan yang dialami pengguna saat menggunakan website awal dan usulan. Data yang didapatkan kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi atau perbaikan yang disimulasikan menggunakan prototype website usulan. Kemudian perbedaan nilai diukur dengan menggunakan uji hipotesis perbedaan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan perbaikan, dapat meningkatkan nilai usability website tersebut.

Hasil dari penelitian ini adalah persentase efektivitas, waktu efisiensi, dan persentase System Usability Scale (SUS), serta desain usulan berdasar pengumpulan data dan studi literatur dan perbandingan usability antara website awal dan usulan.

Kata Kunci: *Website, Usabilitas Website, System Usability Scale (SUS), Paper Prototyping, Website Sibakul Jogja, Usability Testing*

DAFTAR ISI

ANALISIS USABILITAS DENGAN METODE USABILITY TESTING UNTUK MENINGKATKAN TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE SIBAKUL JOGJA	i
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.	17
1.2.	19
1.3.	19
1.4.	20
1.5.	20
1.6.	21
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1.	23
2.1.1.	23
2.1.2.	24
2.1.3.	26

2.1.4. 30

2.1.5. 32

2.1.6. 34

2.1.7. 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

21

3.1. 39

3.2. 40

3.3. 40

3.4. 41

3.4.1. 41

3.4.2. 42

3.5. 42

3.6. 43

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

31

4.1. 48

4.2. 48

4.3. 50

4.3.1. 50

a. 50

i. 50

ii. 52

b. 53

i. 53

ii.	57	
iii.	58	
4.3.2.	62	
a.	62	
i.	62	
ii.	64	
b.	65	
4.3.3.	70	
a.	70	
b.	72	
c.	77	
1.	77	
2.	78	
3.	81	
BAB V PEMBAHASAN		74
5.1.	84	
5.2.	84	
5.3.	88	
5.4.	89	
5.5.	89	
BAB VI PENUTUP		81
6.1.	91	
6.2.	92	

DAFTAR PUSTAKA

82

LAMPIRAN

84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Dimensi Usabilitas dalam Berbagai Standar dan Model	8
Tabel 2.2 Metode Usability	10
Tabel 2.3 Tabel Usabilitas	18
Tabel 3.1 Kerangka Rencana Penelitian	21
Tabel 3.2 Kebutuhan Responden pada Metode Uji Usabilitas	23
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah Berdasarkan Opini Responden	31
Tabel 4.2 Profil Jenis Kelamin	32
Tabel 4.3 Profil Pekerjaan Responden	32
Tabel 4.4 Profil Responden Intensitas Mengakses Website	33
Tabel 4.5 Profil Responden Kenyamanan Interface Website	33
Tabel 4.6 Tingkat Keberhasilan Penggunaan dalam Penyelesaian Tugas pada Website Admin Awalan Sibakul Jogja	34
Tabel 4.7 Waktu Penyelesaian Task Website Admin Awalan Sibakul Jogja (Efisiensi)	37
Tabel 4.8 Permasalahan dan Perbaikan Website Awal	44
Tabel 4.9 Menu dan Fitur Website Usulan	45
Tabel 4.10 Tingkat Keberhasilan Pengguna dalam Penyelesaian Tugas pada Website Admin Usulan Sibakul Jogja	51
Tabel 4.11 Waktu Penyelesaian Task Website Admin Awalan Sibakul Jogja (Efisiensi)	54
Tabel 4.12 Kombinasi Warna Terbaik	56
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner SUS	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Air Penelitian	26
Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian (lanjutan)	27
Gambar 4.1 Halaman Home Website Awal	39
Gambar 4.2 Halaman Kurasi Website Awal	40
Gambar 4.3 Halaman Lolos Website Awal	41
Gambar 4.4 Halaman Perbaikan Website Awal	42
Gambar 4.5 Halaman Laporan Website Awal	42
Gambar 4.6 Halaman Mitra Markethub Website Awal	43
Gambar 4.7 Halaman Ganti Password Website Awal	44
Gambar 4.8 Halaman Home Website Usulan	57
Gambar 4.9 Halaman Mitra Markethub Usaha	58
Gambar 4.10 Halaman Kurasi Usulan	60
Gambar 4.11 Halaman Lolos Kurasi Usulan	61
Gambar 4.12 Halaman Perbaikan Usulan	61
Gambar 4.13 Halaman Laporan Usulan	62
Gambar 4.14 Grafik Efektivitas dan Efisiensi Awal dan Usulan	63
Gambar 5.1 Halaman Kurasi Website Admin Awal Sibakul Jogja	75
Gambar 5.2 Fitur Search pada Website Admin Awal Sibakul Jogja	76
Gambar 5.3 Tampilan Penataan Fitur yang Dibenahi	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap provinsi di Indonesia memiliki instansi yang berperan di bidang koperasi, Usaha Kecil Menengah (UKM), perdagangan, dan perindustrian. Sebagai salah satu layanan di bidang UKM, Dinas Koperasi dan UKM (DISKOP UKM) memiliki kewajiban untuk memberikan layanan yang memuaskan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh DISKOP UKM DIY adalah menciptakan sebuah *website* yang dapat membantu pelaku UKM dalam pemasaran dan penjualan online dalam lingkup Daerah Istimewa Yogyakarta. Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Daerah Istimewa Yogyakarta atau disingkat DISKOP UKM DIY mempunyai tugas untuk melaksanakan urusan Pemerintah Daerah di bidang Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah, serta kewenangan Dekonsentrasi dan Tugas Pembantuan yang diberikan oleh pemerintah. Dimana DISKOP UKM DIY memiliki 4 bidang yaitu, Bidang Koperasi, Bidang UKM, Bidang Kewirausahaan dan Bidang Pembiayaan. Selama ini, khususnya pada era pandemic *Covid-19*, kegiatan pendaftaran produk UKM, pelatihan, dan pemberian informasi dijalankan melalui *website* Sibakul Jogja. Sibakul Jogja merupakan pusat data Koperasi dan UKM Pemda DIY dimana seluruh kegiatan pembinaan Koperasi dan UKM di wilayah DIY wajib terintegrasi dengan sistem data Sibakul Jogja. Oleh karena itu *website* Sibakul Jogja harus dapat memudahkan semua pihak, baik admin maupun pelaku UKM.

Usabilitas *website* berfungsi untuk mengukur kemudahan dalam mengakses *website* tersebut. Semakin baik nilai usabilitas pada *website* berarti semakin mudah pengguna menggunakan *website* tersebut. Menurut Nielsen (2012), Usabilitas merupakan syarat penting agar suatu *website* dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama. Seiring berkembangnya teknologi, usabilitas pada sebuah *website* sangat perlu dilakukan. Hal ini disebabkan karena para pengguna menuntut adanya kenyamanan dan kesinambungan dalam sebuah *website*, apapun bentuk *website*-nya. Usabilitas yang kurang baik dapat disebabkan

oleh beberapa faktor dan permasalahan yang dialami penggunanya. Jika pengguna mengalami kesulitan pada *website* tersebut, kemungkinan besar pengguna akan meninggalkan *website* tersebut. Untuk itu penting bagi *website*, khususnya untuk admin kurator produk Sibakul Jogja memiliki usability yang baik agar pengguna lebih mudah untuk mempelajari dan mempercepat pekerjaan dengan *website* tersebut. Kurator pada Sibakul Jogja memiliki tugas untuk melakukan seleksi produk berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Jika produk tersebut tidak memenuhi kriteria, maka produk tidak dapat ditampilkan di *website* Sibakul Jogja.

Permasalahan yang ditemukan pada *website* Sibakul Jogja merupakan permasalahan yang berhubungan dengan usability yang kurang baik. Hal ini dapat menghambat dan menyebabkan kesulitan dalam penggunaan *website*. Menurut Thomason (2004), beberapa komponen penting dalam perancangan *website* adalah desain sistem navigasi yang jelas, sederhana, dan konten yang jelas. Berdasar kuesioner *System Usability Scale (SUS)* didapatkan 30 tanggapan yang dapat disimpulkan bahwa *website* ini perlu dibenahi dan dikembangkan. Pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk memudahkan dan mengurangi kesalahan sehingga mempercepat kinerja kurator.

Website admin Sibakul Jogja akan didesain dengan *interface* yang sesuai dengan aspek usability. Dalam Menyusun dan mendesain sebuah *website* diperlukan suatu dasar yaitu usability *website*. Wignjosoebroto, 2010, menyatakan bahwa suatu *interface* harus di desain dengan *visual display* yang baik dan ergonomis. Oleh karena itu dengan usability *website*, diharapkan desain *interface* dari *website* admin Sibakul Jogja yang baru akan menjadi lebih baik. Definisi *interface* yang baik adalah efektif, efisien, aman digunakan, memiliki utilitas yang baik, mudah dipelajari, dan mudah diingat cara menggunakannya (Nielsen, 2012). Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam pengembangan *website* admin Sibakul Jogja. Oleh karena itu perlu melakukan identifikasi dengan cara pengujian usability, sehingga *website* dapat dievaluasi dan diperbaiki kekurangannya.

Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Usability Testing* dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Metode *Usability Testing* digunakan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi pada *website*. Pemilihan kuesioner *System Usability Scale* digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna. Kemudian dilakukan uji hipotesa antara desain awal dan desain usulan untuk melihat pengaruhnya setelah dilakukan perbaikan. Sehingga jika ada peningkatan, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode usability sesuai dengan permasalahan yang ada, kemudian hasil perbaikan dapat dijadikan sebagai referensi *website* dengan suatu perancangan *website* prototype yang sesuai dengan aspek usability.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan persentase efektivitas penggunaan *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan?
2. Bagaimana perbandingan waktu efisiensi penggunaan *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan?
3. Bagaimana perbandingan persentase kepuasan penggunaan *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar dalam pembahasan penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah *website* admin Sibakul Jogja.
2. Lingkup objek studi adalah mahasiswa dan pegawai yang ada di Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Penelitian dilakukan pada 3 atribut usability, yaitu efisiensi, efektifitas, dan tingkat kepuasan pengguna.

4. Perbaikan desain dilakukan sesuai dengan permasalahan yang didapat dari data kuesioner dan identifikasi.
5. Penelitian hanya membahas uji usability terhadap Website Admin Sibakul Jogja saja.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbandingan persentase efektivitas *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan.
2. Mengetahui perbandingan waktu efisiensi *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan.
3. Mengetahui perbandingan persentase kepuasan *website* admin Sibakul Jogja sebelum dan sesudah dilakukan pengembangan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Membantu kurator untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaannya.
2. Meningkatkan kualitas dan usability *website* berdasarkan aspek efisiensi, efektifitas, dan kepuasan pengguna.
3. Memberikan usulan dalam pengembangan tampilan dan fitur *website* admini Sibakul Jogja.
4. Dapat digunakan sebagai referensi bacaan untuk menambah ilmu serta dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat dengan tujuan agar proses penelitian lebih terstruktur. Adapun penjabaran dari sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pada laporan tugas akhir.

Bab II KAJIAN LITERATUR

Bab ini memuat beberapa kajian deduktif maupun induktif yang berhubungan dengan tema pada laporan tugas akhir untuk memperkuat dan mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir.

Bab III METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari tahapan-tahapan penelitian, yaitu alur penelitian berupa kerangka permasalahan dan proses penyelesaian masalah seperti analisis data, dan formulasi rancangan solusi.

Bab IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini berisi data yang telah diperoleh seperti waktu penyelesaian dari *task* yang sudah ditentukan, tingkat kesuksesan penyelesaian *task*, tingkat kepuasan dan tampilan desain *website*. Kemudian data yang ada diolah agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Bab V PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil dari data yang sudah diproses. Selain itu terdapat penjelasan dan analisis yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian.

Bab VI PENUTUP

Bab ini adalah akhir dari penelitian. Terdapat kesimpulan dan pengajuan saran untuk pengembangan penelitian lanjutan yang sekiranya memungkinkan untuk dilakukan untuk memperbaiki penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Website merupakan salah satu aplikasi yang berisikan kumpulan dari dokumen multimedia berupa teks, gambar, suara, animas, dan video yang menggunakan protokol HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya perlu menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Suhartanto,2013). Selain itu pengertian *website* menurut Winoto dan TJ (2012), *website* adalah kumpulan halaman yang menampilkan konten yang dapat diakses apabila kita mengakses internet. Berdasarkan pengertian yang ada, dapat ketahui bahwa *website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan file-file atau konten dengan berbagai jenis dan terangkum dalam sebuah domain ataupun sub domain yang dapat diakses menggunakan perangkat lunak pada komputer.

Website dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

a. *Web Statis*

Web Statis merupakan *web* yang isinya tidak berubah-ubah. Dimana isi dari dokumen *web* tersebut tidak dapat diubah-ubah secara cepat dan mudah.

b. *Web Dinamis*

Web Dinamis merupakan jenis *web* yang sisinya dapat berubah-ubah setiap saat.

Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015), *website* memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Media Promosi
2. Media Pemasaran
3. Media Informasi

4. Media Pendidikan
5. Media Komunikasi

Selain itu menurut Hidayat (2010) *website* berdasarkan fungsinya, terbagi atas:

- a. *Personal Website*
Website yang berisi tentang informasi pribadi seseorang.
- b. *Commercial Website*
Website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.
- c. *Government Website*
Website yang dimiliki oleh instansi pemerintahan, Pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada penggunanya.
- d. *Non-Profit Organization Website*
Website yang dimiliki oleh organisasi yang bersifat *non-profit* atau tidak bersifat bisnis.

2.1.2. Usabilitas

Usabilitas merupakan kemudahan penggunaan dan penerimaan suatu system atau produk untuk pengguna tertentu dalam melaksanakan tugas tertentu dalam lingkungan tertentu, dimana hal ini mempengaruhi performa pengguna dan kepuasan, serta penerimaan (*acceptability*) mempengaruhi apakah produk dapat digunakan atau tidak. Hal ini disampaikan oleh Rahadi (2014) yang dikutip dari ISO 9241 *part 11* (1998) yang menjelaskan bahwa usabilitas 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.

Pada saat ini usabilitas menjadi salah satu faktor penting yang harus dijadikan pertimbangan untuk membeli atau menggunakan sebuah produk sebagaimana fungsinya, cara kerjanya, harga, dan kemudahan dalam melakukan perawatan. Berikut ini adalah tabel yang bersumber dari (Seffah, 2009) dalam Wijaya (2016) yang menunjukkan dimensi usabilitas dalam berbagai model dan standarnya:

Tabel 2.1. Dimensi Usabilitas dalam Berbagai Standar dan Model

Constantine and Lockwood (1999)	ISO 9241-11 (1998)	Scheineidernan (1992)	Nielsen (1994)	Preece dkk (1994)	Shackel (1991)
Efisiensi penggunaan	Efisiensi	Kecepatan kinerja	Efisiensi penggunaan	<i>Throughput</i>	Efektifitas (kecepatan)
Kemampuan Belajar	Efektivitas	Waktu untuk belajar	Kemampuan belajar	Kemampuan Belajar	Kemampuan Belajar
Daya ingat		Ingatan jangka panjang	Daya ingat		
Keandalan		Tingkat kesalahan oleh pengguna	Kesalahan / Keamanan		Efektivitas
Kenyamanan Pengguna	Kenyamanan penggunaan	Kenyamanan subjektif	Kenyamanan	Sikap	Sikap

Menurut ISO 9241-11 (1998) dalam Aprilia et al., (2015) mengemukakan ukuran usabilitas harus mencakup tiga aspek, yaitu:

a. Efektivitas

Menunjukkan tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dicapai oleh pengguna saat menjalankan tugas tertentu.

b. Efisiensi

Menunjukkan sumber daya yang digunakan terkait dengan akurasi dan kesempurnaan yang dicapai oleh pengguna dalam menjalankan tugas.

c. Kepuasan

Menunjukkan bahwa pengguna merasa bebas dari ketidaknyamanan dan menunjukkan perilaku positif terhadap penggunaan produk.

Tingkat efektivitas dan efisiensi diukur dengan menggunakan *User's Success Rate* (tingkat keberhasilan pengguna). Rumus persamaan untuk menghitung efektivitas dan efisiensi adalah sebagai berikut (Yulianto et al., 2015):

$$\text{Efektivitas, efisiensi (\%)} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Dengan X_i adalah nilai keberhasilan responden ke- i , $X_i = \{0,1\}$, n = jumlah responden Usabilitas aplikasi adalah rata-rata dari efektivitas, efisiensi dan kepuasan, seperti tertulis pada persamaan berikut:

$$\text{Usabilitas (\%)} = \frac{\text{Efektivitas(\%)} + \text{Efisiensi(\%)} + \text{Kepuasan(\%)}}{3} \dots \dots \dots (2)$$

Nilai akhir dari usabilitas digunakan untuk mengevaluasi terhadap nilai efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna terhadap rancangan aplikasi yang akan dibuat.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n(\text{jumlah diperoleh})}{N(\text{jumlah skor total})} \times 100\% \dots \dots \dots (3)$$

2.1.3. Metode Usabilitas

Menurut Nielsen (1993), terdapat 9 metode usabilitas yang menjelaskan tentang jumlah responden yang dibutuhkan, kelebihan utama, dan kekurangan utama pada masing-masing metode yang dipresentasikan melalui table sebagai berikut:

Tabel 2.2 Metode Usabilitas

Metode	Tahap Siklus	Jumlah Responden	Kelebihan	Kekurangan
<i>Heuristic</i>	Desain awal "inner cycles"	-	Menemukan permasalahan	Tidak melibatkan

Metode	Tahap Siklus	Jumlah Responden	Kelebihan	Kekurangan
<i>Evaluation</i>	dari desain iterative		usabilitas secara individu Mengetahui masalah pengguna ahli	pengguna yang sebenarnya, sehingga tidak menemukan kejutan Mengaitkan siklus evaluasi dengan kebutuhannya mereka
<i>Performance Measures</i>	Analisis kompetitif, pengujian akhir	-	Memuat angka-angka Mudah untuk membandingkan hasilnya.	Tidak menemukan permasalahan usabilitas secara individu
<i>Thinking Aloud</i>	Desain iterative	3-5	Menentukan kesalahpahaman Murah	Tidak natural untuk pengguna

Metode	Tahap Siklus	Jumlah Responden	Kelebihan	Kekurangan
Observasi	Evaluasi formatif			Sulit bagi para ahli untuk mengungkapkan
	Analisis tugas	≥3	Mengandung validitas ekologi	Sulit Untuk membuat perjanjian
	Studi tindak lanjut		Mengungkap tugas nyata pengguna	Tidak ada kendali penguji
Kuesioner	Analisis tugas	≥30	Menunjukkan fungsi dan fitur	
	Studi tindak lanjut		Menentukan preferensi pengguna secara subjektif	Membutuhkan contoh kerja (untuk mencegah kesalahpahaman)
			Mudah untuk diulang	

Metode	Tahap Siklus	Jumlah Responden	Kelebihan	Kekurangan
Wawancara	Analisis tugas	5	Fleksibel mendalam, menggali pengalaman	Memakan waktu, serta sulit untuk menganalisis dan membandingkan
<i>Focus Group</i>	Analisis tugas Keterlibatan pengguna	6-9 / Grup	Reaksi spontan dan dinamika kelompok	Sulit menganalisis, validitas rendah
<i>Logging actual size</i>	Tugas terakhir Studi tindak lanjut	≥ 20	Menemukan fitur yang sering digunakan (atau tidak terpakai) Bisa berjalan terus menerus	Analisis program dibutuhkan untuk data dengan massa yang sangat besar Pelanggaran privasi pada pengguna

Metode	Tahap Siklus	Jumlah Responden	Kelebihan	Kekurangan
<i>User Feedback</i>	Studi tindak lanjut	100	Melacak perubahan kebutuhan pandangan pengguna	Membutuhkan organisasi khusus menangani balasan

2.1.4. Usability Testing (Tes Usabilitas)

Tes usabilitas merupakan salah satu metode dalam evaluasi usabilitas yang mengobservasi pengguna dari sebuah desain yang kemudian data diambil untuk dianalisa. Tes usabilitas mengacu pada Teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk atau system, memperkerjakan orang sebagai peserta tes untuk mengevaluasi sejauh mana produk memenuhi kriteria usabilitas yang ditentukan (Rubin dan Chisnell). Menurut Kartika (2015), terdapat 8 elemen utama dari tes usabilitas yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan Pengujian
- b. Menyiapkan alat untuk pengujian
- c. Mencari dan menyeleski responden
- d. Menyiapkan *material test*
- e. Melakukan tes
- f. Memberikan pengarahan pada responden
- g. Menganalisa data dan observasi
- h. Membuat laporan dan rekomendasi

Tes usability memerlukan pengguna *website* sebagai responden, oleh karena itu penting untuk melakukan pemilihan responden dari beberapa variasi yang sesuai dengan kebutuhan. Sniderman menjelaskan bahwa pengguna terbagi dalam tiga kelas (Setyaningsih,2012), yaitu:

1. *Novice users*, dimana pengguna ini mengetahui tugas namun memiliki sedikit pengetahuan tentang system.
2. *Knowledgeable intermittent users*, dimana pengguna ini mengetahui tugas namun kesulitan mengingat prosedur dalam melakukan tugas dikarenakan jarang menggunakan,
3. *Expert users*, yaitu pengguna yang memiliki pengetahuan cukup dalam tentang tugas dan tujuan yang relevan, sekaligus Tindakan yang dibutuhkan untuk melengkapi tujuan.

Terdapat beberapa cara untuk melakukan *usability testing* atau tes usability (Nielsen, 1993), yaitu sebagai berikut:

1. *Performance measurement in lab*
Pengguna berinteraksi secara sistematis dengan system. Selain itu pengguna diwajibkan menyelesaikan suatu tugas berdasarkan scenario dalam kondisi terkendali serta didokumentasikan.
2. *Thinking aloud*
Cara ini melibatkan pengguna yang diharuskan untuk terus menyuarakan berbagai macam respon yang mereka rasakan Ketika menggunakan system bersamaan dengan proses dokumentasi.
3. *Cognitive walkthrough*
Hal ini berhubungan dengan kondisi mental, dimana suatu scenario dibentuk dari *prototype* awal yang kemudian pengguna bekerja sesuai dengan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas. Pada setiap Langkah, pengguna diberikan pertanyaan yang memiliki hubungan dengan efek psikologis.
4. *Focus group*

Salah satu cara dimana terjadi diskusi antara beberapa pengguna. Ketika para pengguna saling berpendapat, maka suatu informasi akan menjadi lebih baik.

5. *Questionnaire*

Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berhubungan dengan kegunaan suatu sistem. Cara ini tidak membutuhkan banyak waktu maupun biaya.

2.1.5. Usabilitas Website

Usabilitas *website* merupakan kemudahan website untuk digunakan oleh pengguna *website* dan merupakan suatu indikator keberhasilan sebuah *website* berinteraksi dengan pengguna dalam melakukan tugas tertentu dengan mudah (Kasmawi, 2013). Menurut Prayoga (2010), kriteria yang menentukan bahwa sebuah *website* memiliki tingkat usabilitas tinggi adalah apabila pengguna dapat memperoleh apa yang mereka butuhkan dan mengerti dari *website* tersebut . pengguna harus mampu menentukan Langkah yang harus dilakukan Ketika menggunakan *website* hanya dengan berinteraksi dengan semua hal yang ditampilkan. Tujuan dari *usability web* adalah (Fitriawan,2009):

1. Menampilkan informasi secara jelas.
2. Memberikan pilihan yang tepat secara jelas.
3. Menghilangkan Langkah membingungkan terkait dengan aksi yang dilakukan.
4. Meletakkan bagian penting pada tempat yang tepat dalam *website*.

Tampilan (*interface*) merupakan bagian paling penting. Jika sebuah tampilan dari suatu *website* buruk, maka pengguna akan merasa tidak nyaman dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Terdapat beberapa prinsip desain tampilan pengguna yang baik menurut Herschel Roath (2010), yaitu:

1. Navigasi merupakan bagian yang paling berpengaruh dalam sebuah tampilan website. Pengguna harus mengetahui apa yang dibuka, dimana posisinya, dan kemana akan melanjutkan tahapan berikutnya.
2. Kemudahan mencari fungsi bantuan.
3. Pengguna mengetahui cara menanggulangi kesalahan saat menggunakan website, seperti munculnya kotak konfirmasi untuk mencegah kesalahan kognitif.
4. *Layout* yang dimiliki memiliki kekhasan tersendiri.
5. Terdapat hirarki pada tampilan visualnya, sehingga dapat diketahui berdasarkan tingkat kepentingan pada konten yang ada.
6. Visualisasi yang baik, sehingga pengguna mengetahui apa yang akan dilakukan selanjutnya.
7. Pengelompokkan hal-hal yang mempunyai keterkaitan dengan konsep *proximity*, *similarity*, *continuity*, dan *closure*, sehingga tampilan akan terlihat dan khas.
8. Tampilan memiliki tema warna, kontras, dan penggunaan kombinasi warna yang baik. Selain itu, ada antisipasi penggunaan warna untuk navigasi karena pengguna yang buta warna tidak dapat melihatnya.
9. Penggunaan tipe huruf dan gaya tulisan yang sesuai dengan kemampuan membaca pengguna.
10. Informasi yang cukup dan tidak berlebihan.
11. Terdapat pernyataan transisi yang jelas saat proses perubahan tampilan.
12. Kejelasan bahasa untuk menghindari ambiguitas dan penggunaan istilah yang konsisten.
13. Penggunaan desain grafis yang baik berfungsi memotivasi dan mengikat pengguna.

Berkaitan dengan usability *website*, saat pengguna berinteraksi dengan tampilan, Krug (2006) menyatakan bahwa hukum pertama dalam usability adalah “*Don’t make me think!*”. Terdapat 10 pedoman dalam menentukan apakah pengguna berpikir saat mengoperasikan *website*. Inti dari pedoman ini adalah mengenai tanda kebingungan dari pengguna Ketika menggunakan system. Hal ini merupakan tanda bahwa usability dari system ini buruk.

2.1.6. Performance Measurement

Teknik ini dapat digunakan untuk memperoleh data kuantitatif tentang kinerja peserta tes ketika mereka melakukan tugas selama pengujian usabilitas (Puspa Wardhani, 2016). Teknik ini dapat digunakan dalam kombinasi dengan pengujian retrospektif, wawancara maupun kuesioner untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berfungsi untuk mencari perbandingan waktu pekerjaan untuk melihat efisiensi dan membandingkan jumlah eror untuk melihat efektifitas. Untuk memperoleh hasil yang cukup, minimal 5 peserta dibutuhkan, sementara 8 atau lebih peserta sangat dianjurkan. Data ini berguna untuk membandingkan 2 tes pada 2 jenis kelompok, karena hal ini bersifat pasti dan dapat diolah secara statistic

Perlu adanya responden yang tepat pada *performance usability*. Setelah navigasi, konten disarm dan fitur sudah dibentuk, pengujian dapat dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan usabilitas terpenuhi. Untuk mengukur masing-masing usabilitas, membutuhkan jumlah besar dalam tes usabilitas. Ketika membandingkan dua *website* (*website* awal dan *website* usulan), tes usabilitas secara kuantitatif harus digunakan. Hal ini memungkinkan spesialis usabilitas dan desainer untuk mengamati dan mendengarkan banyak pengguna (*Department of Health and Human Services USA, 2006*).

2.1.7. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah metode pengujian usabilitas suatu produk atau system dengan sepuluh skala yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. SUS menghasilkan satu nomor yang mewakili ukuran gabungan dari kegunaan keseluruhan dari system yang dipelajari. Berikut adalah keunggulan dari *System Usability Scale* (SUS) seperti yang disebutkan oleh A. Sidik (2018) :

1. Penulisan hasil berupa skor dari 0 – 100, oleh sebab itu SUS sangat mudah digunakan (Brooke, 1986)
2. Peneliti jarang menemukan masalah dalam melakukan proses perhitungan skor (Bangor et al, 2009)

3. Alat ini sangat menghemat biaya karena tersedia secara gratis dan bebas digunakan (Garcia, 2013)
4. Alat penelitian yang terbukti valid dan reliabel, meskipun pengujian dilakukan terhadap bahan uji yang relatif sedikit (Tullis dan Stetson, 2004; Brook, 1986)

Untuk menghitung skor SUS, setiap skor akan berkisar 0-4, yaitu mulai dari 0 untuk “Sangat tidak setuju”, nilai 1 untuk “tidak setuju”, nilai 2 untuk “Netral”, nilai 3 untuk “Setuju”, dan nilai 4 untuk “Sangat setuju”. Untuk item dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9) kontribusi skor adalah skala posisi dikurangi 1. Untuk item berangka genap (2,4,6,8,10), kontribusi adalah 5 minus posisi skala. Jika responden tidak menemukan skala respon yang tepat, sebaiknya responden mengisi skala “Netral” (Brooke, 1996). Berikut adalah 10 item pertanyaan dalam *System Usability Scale*:

Tabel 2.3 Tabel Usabilitas

No.	Pernyataan John Brooke	<u>Usabilitas Nielsen</u>				
		<i>L</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>E</i>	<i>S</i>
		<i>e</i>	<i>a</i>	<i>r</i>	<i>n</i>	<i>a</i>
		<i>a</i>	<i>r</i>	<i>f</i>	<i>o</i>	<i>t</i>
		<i>r</i>	<i>f</i>	<i>o</i>	<i>E</i>	<i>i</i>
		<i>n</i>	<i>i</i>	<i>r</i>	<i>r</i>	<i>s</i>
		<i>a</i>	<i>c</i>	<i>a</i>	<i>r</i>	<i>f</i>
		<i>b</i>	<i>i</i>	<i>b</i>	<i>o</i>	<i>a</i>
		<i>i</i>	<i>e</i>	<i>i</i>	<i>r</i>	<i>c</i>
		<i>l</i>	<i>n</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>t</i>
		<i>i</i>	<i>c</i>	<i>i</i>		<i>i</i>
		<i>t</i>	<i>y</i>	<i>t</i>		<i>o</i>
		<i>y</i>		<i>y</i>		<i>n</i>
1.	Saya berpendapat, bahwa saya akan lebih sering menggunakan website ini	V	V	V	-	V
2.	Saya menemukan bahwa website ini seharusnya tidak dibuat serumit ini	-	-	-	V	-

No.	Pernyataan John Brooke	<u>Usabilitas Nielsen</u>				
		<i>L</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>E</i>	<i>S</i>
		<i>e</i>	<i>f</i>	<i>m</i>	<i>r</i>	<i>s</i>
		<i>a</i>	<i>c</i>	<i>a</i>	<i>r</i>	<i>f</i>
		<i>r</i>	<i>i</i>	<i>b</i>	<i>o</i>	<i>a</i>
		<i>n</i>	<i>e</i>	<i>i</i>	<i>r</i>	<i>c</i>
		<i>a</i>	<i>n</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>t</i>
		<i>b</i>	<i>i</i>	<i>c</i>		<i>i</i>
		<i>i</i>	<i>e</i>	<i>t</i>		<i>o</i>
		<i>l</i>	<i>y</i>	<i>y</i>		<i>n</i>
3.	Saya beranggapan bahwa website ini mudah untuk digunakan	V	V	V	-	-
4.	Saya berpendapat, bahwa saya akan memerlukan bantuan dalam menggunakan website ini	-	-	-	V	-
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam website ini yang terintegrasi dengan baik	V	V	V	-	-
6.	Saya menemukan banyak hal yang tidak konsisten dalam website ini	-	-	-	V	-
7.	Saya membayangkan, bahwa kebanyakan orang dapat belajar dengan mudah dalam menggunakan website ini	V	V	V	-	-
8.	Saya beranggapan, bahwa website ini sangat sulit untuk digunakan	-	-	-	V	-
9.	Saya sangat percaya diri dalam menggunakan website ini	V	V	V	-	V

2. Dapat diterima = 65 – 84.
3. Sempurna = 85 – 100.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Rencana Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan di Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta, terdapat banyak hal yang mempengaruhi usability *website*. Peneliti mengkhususkan penelitian ini pada seberapa besar tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna serta hasil peningkatannya setelah dilakukan perbaikan pada *website* admin Sibakul Jogja. Nantinya usability dari *website* tersebut dapat mempengaruhi proses kurasi produk dari pelaku UKM yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Oleh karena itu perlu adanya data waktu penyelesaian dan persentase tingkat kesuksesan dalam penyelesaian tugas, jawaban hasil kuesioner, dan juga opini dari responden berupa usulan perbaikan *website* selanjutnya. Data yang dibutuhkan didapatkan melalui *usability testing* dan kuesioner *System Usability Scale*. Untuk mempermudah penjabaran, peneliti membuat tabel Kerangka Rencana Penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kerangka Rencana Penelitian

Pertanyaan	Penjelasan
Apa	Penelitian dilakukan terhadap <i>website</i> admin Sibakul Jogja milik Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun atribut yang digunakan adalah efektivitas, efisiensi, dan kepuasan.
Kapan	Uji usability dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada <i>website</i> awalan dan usulan.
Dimana	Penelitian dilakukan di DISKOP UKM DIY dengan menggunakan server <i>local host</i> yang ada di DISKOP UKM DIY.
Kenapa	Untuk mengetahui berapa peningkatan nilai efisiensi, efektivitas dan kepuasan setelah dilakukan evaluasi usability dengan perbaikan yang telah dilakukan.
Bagaimana	1. Pencarian Responden

Pertanyaan	Penjelasan
	Seleksi responden dikumpulkan berdasar kriteria, yaitu mahasiswa/i, kurator Sibakul Jogja, dan pegawai yang ada di DISKOP UKM DIY.
	2. <i>Performance Measurement</i> Mengukur performa dari pengguna Ketika mengakses <i>website</i> admin Sibakul Jogja. Efektivitas dilihat dari kesuksesan penyelesaian tugas sedangkan efisiensi diukur dari waktu penyelesaian tugas yang diberikan.
	3. Kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS) Mengukur kepuasan pengguna dengan melihat tingkat kualitas <i>website</i> berdasarkan <i>score</i> SUS.

3.2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah *website* admin Sibakul Jogja milik DISKOP UKM DIY.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini membutuhkan data primer dan sekunder seperti yang dijelaskan di bawah ini.

1. Data primer

Data yang diperoleh langsung dari pengguna *website* Sibakul Jogja. Data yang digunakan adalah data kesuksesan dalam penyelesaian tugas, pengujian dan analisis data dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

2. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari penelitian yang dibuat oleh peneliti lain sebagai acuan dan bahan pertimbangan. Selain itu beberapa data dipertimbangkan dengan beberapa buku elektronik yang berkaitan dengan usability. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam pembuatan laporan tugas akhir, landasan teori dan pemahaman agar mempermudah dan memperlancar proses dari Tugas Akhir.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

3.4.1. Subjek Eksperimen

Menurut Nielsen (1993), setiap pengujian usability membutuhkan jumlah responden yang berbeda. Hal tersebut dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Kebutuhan Responden pada Metode Uji Usabilitas

No.	Nama Metode	Kebutuhan Responden
1	<i>Heuristic Evaluation</i>	-
2	<i>Thinking Aloud</i>	3-5
3	Observasi	≥3
4	Kuesioner	≥30
5	Wawancara	5
6	<i>Focus Group</i>	6-9/Grup5
7	<i>User Feedback</i>	100+

Dapat diketahui untuk metode yang diambil adalah kuesioner yang membutuhkan 30 orang dan *Thinking Aloud* yang setidaknya membutuhkan 3-5 orang responden. Peneliti memilih sebanyak 10 orang untuk metode *Thinking Aloud* karena metode ini dapat diukur dengan pengukuran performansi yang membutuhkan paling sedikit 10 orang. Selain itu peneliti juga memilih 30 responden untuk kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Adapun beberapa kriteria responden, yaitu sebagai berikut:

1. Pengguna *website* admin Sibakul Jogja dan mahasiswa/ mahasiswi yang sudah pernah menggunakan *website* admin Sibakul Jogja
2. Dapat menggunakan komputer/laptop
3. Dapat mengakses internet

3.4.2. Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

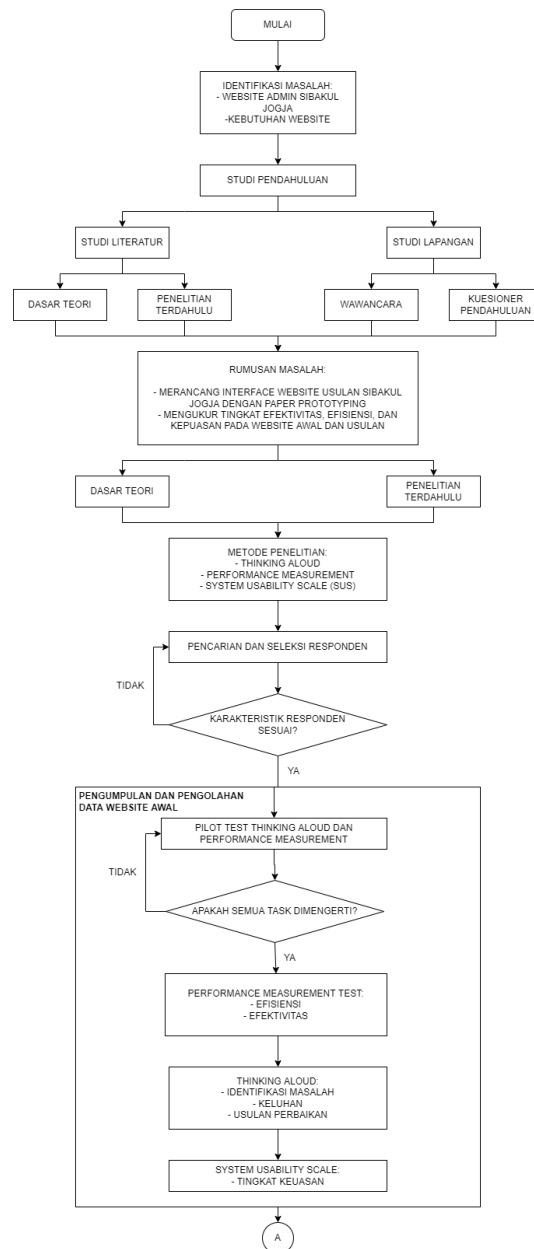
1. SPSS digunakan untuk mengolah data kuesioner.
2. HP Redmi Note 10s untuk mencatat hasil penelitian.
3. Laptop Acer Aspire 3 untuk melakukan tes *performance measurement*
4. Kuesioner demografi digunakan untuk mengetahui karakter dari responden yang meliputi jenis kelamin, usia, kenyamanan Degnan *interface web*, dan perlunya pengembangan web admin Sibakul Jogja.
5. Aplikasi Bandicam untuk mengamati aktivitas dari responden dalam mengerjakan tugas.
6. Formulir tugas pada tes pengukuran performansi sebagai pedoman responden saat melakukan tes.
7. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner yang berisikan 10 pertanyaan untuk menilai kepuasan dan kualitas *website*.

3.5. Metode Pengolahan Data

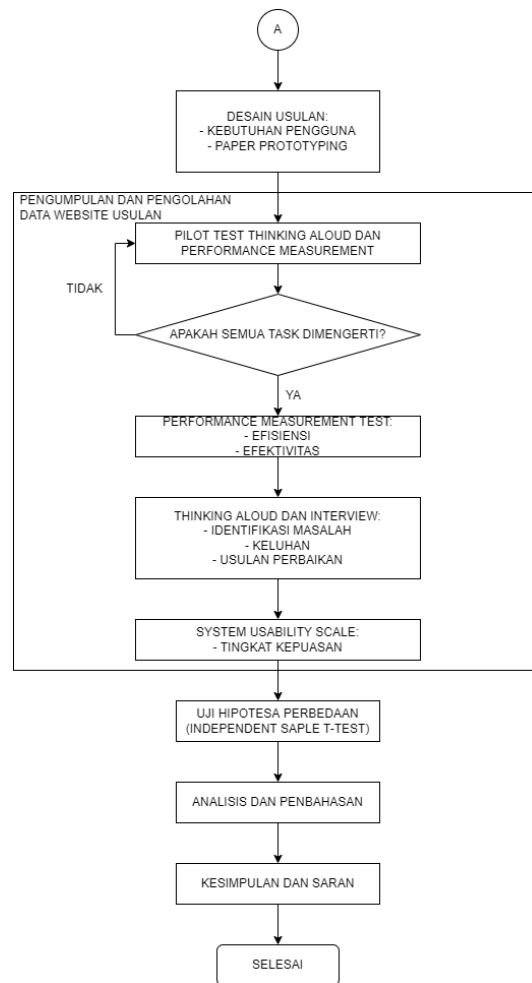
Data yang didapat dari kuesioner pendahuluan digunakan untuk menentukan responden yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan menurut Setyaningsih (2012) dan Rusidi (2011) dalam Husin (2013). Untuk pembuatan tugas pada *performance measurement* didapatkan berdasar hasil studi tentang tujuan pengguna dalam mengakses *website* admin Sibakul Jogja, dimana hasil yang didapatkan digunakan untuk mendesain ulang *website* admin Sibakul Jogja. Kemudian data lain yang diperoleh adalah nilai keberhasilan penyelesaian tugas dan data waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas akan diolah untuk melihat efisiensi dan efektivitas. Data dari kuesioner SUS yang sudah didapat adalah untuk melihat tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*. Setelah itu hasil dari data tersebut dilihat apakah ada perbedaan yang muncul terhadap tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna pada pengujian *website* awal dan usulan dengan menggunakan uji hipotesis menggunakan metode T-test. Hal ini dilakukan karena adanya

data numerik dengan 2 kelompok tidak berpasangan dan jenis hipotesa komparatif (Dahlan, 2011).

3.6. Diagram Alir



Gambar 3.1 Diagram Air Penelitian



Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian (lanjutan)

Penelitian ini dilakukan pada *website* admin Sibakul Jogja dengan langkah pertama yaitu tahap identifikasi masalah. Identifikasi masalah yang dilakukan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di DISKOP UKM DIY. Setelah masalah diidentifikasi sesuai data yang didapat, kemudian rumusan masalah dibentuk sekaligus melakukan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan dasar teori, metode dan riset pendukung dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya dengan topik sejenis. Studi literatur dilakukan dengan menggunakan buku elektronik, jurnal elektronik, dan artikel. Setelah metode penelitian didapatkan, pencarian dan seleksi responden perlu sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan metode berdasarkan kuesioner

demografi. Apabila kriteria jumlah responden belum sesuai, maka selanjutnya dilakukan pencarian dan seleksi ulang.

Tahap berikutnya adalah mengumpulkan dan mengolah data yang dibagi menjadi 2, yaitu untuk *website* awal dan usulan. *Website* awal dilakukan tes *performance measurement* dengan tujuan untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas berdasar kesuksesan pengerjaan tugas dan waktu penyelesaian tugas. Setelah itu memberikan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada responden. Kemudian dilakukan wawancara dengan responden untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan hal apa saja yang perlu dikembangkan terhadap *website* tersebut. Dari data yang sudah dikumpulkan, kemudian dilakukan *website redesign* berdasarkan kebutuhan pengguna.

Langkah selanjutnya adalah melihat perbedaan usability antara *website* awal dan usulan. Jika terdapat perbedaan usability, maka dilakukan uji hipotesa dengan metode *Independent Sample T-Test* berdasar tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan *website* awal dan usulan.

Selanjutnya adalah tahap analisa, pada tahap ini mencakup analisa hasil dan pembahasan mengenai permasalahan yang timbul serta tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan yang dirasakan. Setelah diketahui analisis dan diberikan pembahasan terhadap data yang ada, maka kesimpulan dapat dibuat sesuai dengan rumusan masalah. Selain itu, penyampaian saran perlu diberikan untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat lebih baik dan berguna bagi peneliti selanjutnya.

Penjelasan lebih rinci terhadap setiap metode dan langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Desain Eksperimen

Hal ini dilakukan di DISKOP UKM DIY dan di rumah masing masing dengan menyesuaikan keadaan yang ada pada responden. Pengisian kuesioner dan SUS dilakukan secara online dengan menggunakan layanan *Google Docs* yang dapat

memuat kuesioner sesuai kebutuhan data penelitian. *Thinking aloud dan Performance Measurement* dilakukan selama beberapa menit sesuai dengan waktu maksimal yang digunakan respondet saat melakukan tes.

Pada proses pengujian *website* dilakukan dengan menggunakan laptop yang memiliki akses internet dan browser, kamera webcam, serta aplikasi Bandicam untuk merekam aktivitas pada layar.

B. *Performance Measurement*

Tes performansi bertujuan untuk mengetahui seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *task* yang diberikan dan apakah seluruh *task* dapat diselesaikan oleh pengguna. Pemilihan *task* didapatkan berdasarkan studi pendahuluan tentang menu yang sering diakses dan terdapat error pada *website*. Kemudian data yang diperoleh akan diolah untuk melihat efisiensi dan efektivitas. Hasil yang diperoleh berupa data kuantitatif tentang performansi pengguna ketika mengerjakan tugas selama pengujian berlangsung.

Sebelum melakukan tes ini, responden diberikan arahan tentang tujuan dalam melakukan tes. Saat tes dimulai, responden akan membaca skrip tugas dan mulai mengerjakannya. Apabila telah selesai mengerjakan, responden diminta untuk melakukan *checklist* pada setiap *task*. Jika seluruh *task* selesai, responden harus menekan tombol *stop* untuk menyimpan video.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam *Performance Measurement Test* ini adalah:

1. Mempersiapkan laptop yang akan digunakan untuk tes usabilitas.
2. Memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan penelitian beserta alurnya kepada responden.
3. Menjelaskan peraturan tentang tes yang dilakukan kepada responden.
4. Meminta responden untuk mengisi data diri.
5. Responden mengaktifkan Bandicam dengan menekan tombol *Start* kemudian mengerjakan skrip tes yang diberikan.
6. Setelah selesai, responden mematikan Bandicam dengan menekan tombol *Stop*.

C. *Kuesioner System Usability Scale*

Data yang didapatkan dari kuesioner SUS akan disaring untuk menentukan responden agar sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Pada penelitian ini, responden yang dibutuhkan ialah yang pengguna dengan kategori *Novice*, *Advance*, maupun *Expert* sesuai dengan kriteria yang disampaikan oleh Setyaningsih (2012) dan Husin (2013).

BAB IV

PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

4.1. Studi Lapangan

Untuk melihat permasalahan yang ada pada lingkungan penelitian, perlu dilakukan studi lapangan. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner mengenai *website* admin Sibakul Jogja untuk mengetahui permasalahan dari pengguna *website*. Terkumpul 30 responden yang mengisi kuesioner yang terdiri dari mahasiswa dan kurator DISKOP UKM DIY.

Pada penelitian ini, dari 30 responden didapatkan pendapat dan keluhan yang beragam. Dari pendapat dan permasalahan tersebut selanjutnya diteliti lebih lanjut untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Berikut adalah keluhan yang disampaikan oleh responden:

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah Berdasarkan Opini Responden

	Atribut Permasalahan	Banyak Responden
1	Beberapa tombol tidak dapat digunakan.	28
2	<i>Layout</i> konten tidak efektif	14
3	<i>Website</i> terdapat error	30
4	Fitur yang disediakan tidak lengkap	28

4.2. Karakteristik Responden

Pada penelitian yang dilakukan, terdapat 30 responden dengan klasifikasi mahasiswa/I sebanyak 14 orang, Pekerja magang 10 orang, dan pekerja tetap sebanyak 6 orang. Keseluruhan responden memiliki latar belakang, jenis kelamin, intensitas mengakses web, dan kenyamanan dengan *interface website*. Berikut adalah profil dari responden yang diperoleh:

Tabel 4.2 Profil Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Banyak Responden	Persentase (%)
Laki-laki	24	80
Perempuan	6	20
Total	30	100

Tabel 4.3 Profil Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Banyak Responden	Persentase (%)
Mahasiswa	14	46,7
Pekerja Tetap	6	20
Pekerja Magang	10	33,3
Total	30	100

Tabel 4.4 Profil Responden Intensitas Mengakses *Website*

Intensitas	Banyak Responden	Persentase (%)
2-7 Kali	14	46,7
8-15 Kali	3	10
>15 Kali	13	43,3
Total	30	100

Tabel 4.5 Profil Responden Kenyamanan *Interface Website*

Jawaban	Banyak Responden	Persentase (%)
Ya	7	23,3
Tidak	23	76,7
Total	30	100

4.3. Hasil Eksperimen

4.3.1. Desain Website Awalan

a. Performance Measurement Test

i. Efektivitas penggunaan website admin awalan Sibakul Jogja

Pada tes performansi diberikan 10 skenario tugas yang perlu diselesaikan oleh responden dengan rincian perhitungan 5% untuk tugas 1 dan 2, 10% untuk tugas 3,4,5,6,7,dan 8, kemudian 15% untuk tugas 9 dan 10.

Perhitungan tingkat keberhasilan untuk tiap-tiap responden adalah sebagai berikut:

$$\text{Responden } x = 5\% + 5\% + 10\% + 10\% + 10\% + 10\% + 10\% + 10\% + 15\% + 15\% = 100\%$$

Selanjutnya semua tingkat keberhasilan dirata-ratakan dengan total responden yaitu sebanyak 13 orang. Dimana responden ini merupakan responden yang memiliki intensitas menggunakan *website* admin Sibakul Jogja lebih dari 15 kali dalam sebulan. Dengan demikian didapatkan rata-rata persentase efektivitas *website* admin awalan sebesar 60%

Tabel 4.6 Tingkat Keberhasilan Penggunaan dalam Penyelesaian Tugas pada Website Admin Awalan Sibakul Jogja

No	Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5	Tugas 6	Tugas 7	Tugas 8	Tugas 9	Tugas 10	Total %
		Bobot (5%)	Bobot (5%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (15%)	Bobot (15%)	
1	Responden 1	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	100%	80%
2	Responden 2	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	40%
3	Responden 3	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	50%	100%	55%
4	Responden 4	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	50%	100%	75%

No	Responden	Tugas 1 Bobot (5%)	Tugas 2 Bobot (5%)	Tugas 3 Bobot (10%)	Tugas 4 Bobot (10%)	Tugas 5 Bobot (10%)	Tugas 6 Bobot (10%)	Tugas 7 Bobot (10%)	Tugas 8 Bobot (10%)	Tugas 9 Bobot (15%)	Tugas 10 Bobot (15%)	Total %
5	Responden 5	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	100%	80%
6	Responden 6	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	40%
7	Responden 7	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	50%	100%	75%
8	Responden 8	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	100%	60%
9	Responden 9	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	0%	0%	60%
10	Responden 10	100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	0%	0%	60%
11	Responden 11	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	50%	100%	55%
12	Responden 12	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	40%
13	Responden 13	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	100%	60%
Rata persentase kesuksesan (%)		100%	100%	100%	0%	46%	46%	0%	100%	46%	62%	60%
Min persentase kesuksesan (%)		100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	40%
Max persentase kesuksesan (%)		100%	100%	100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	100%	80%

Dapat dilihat dari tabel diatas, didapat hasil tingkat kesuksesan sebesar 60% dan dari 13 responden belum ada yang menyentuh persentase kesuksesan 100%. Dimana hal ini belum sesuai dengan harapan peneliti.

ii. Efisiensi penggunaan *website* admin awalan Sibakul Jogja

Atribut efisiensi pada penelitian ini dapat dilihat dari waktu penyelesaian *task* yang dikerjakan oleh responden dengan Batasan waktu maksimal sebesar 93 detik. Hal ini didapatkan dari waktu rata-rata dari kurator yang sudah *expert* dalam menggunakan *Website* admin Sibakul Jogja.

Tabel 4.7 Waktu Penyelesaian *Task Website* Admin Awalan Sibakul Jogja (Efisiensi)

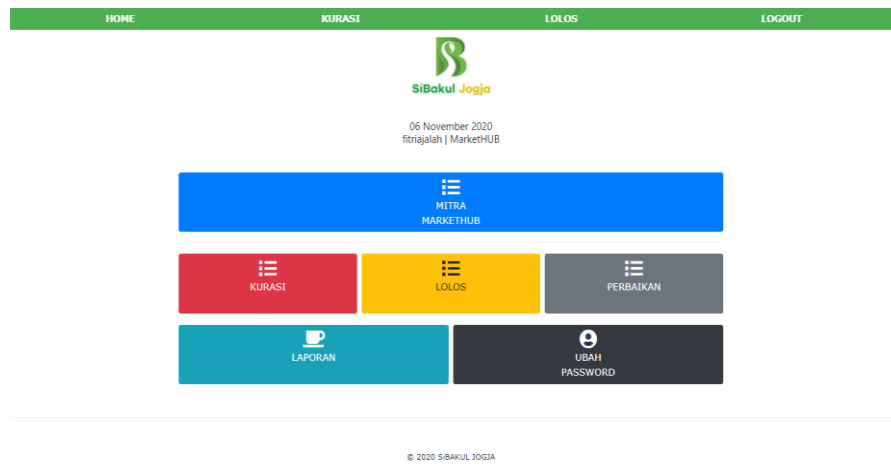
	Responden	Pekerjaan	Total Waktu
1	Pesponden 1	Zega wida	90
2	Responden 2	M. Adhitya Ramadhan	121
3	Responden 3	TITIS YULIA EKA W.	84
4	Responden 4	Habib Faizal F	88
5	Responden 5	Pradana Akbar	91
6	Responden 6	NUR IMAMAH ALKARIMAH	77
7	Responden 7	Afian Cavin Widyatama	82
8	Responden 8	Mahfuzh Zuhdi	83
9	Responden 9	Muhammad Hafidz Brillian	95
10	Responden 10	Dimas Wahyu Arizki	113
11	Responden 11	Fitria Asa	92
12	Responden 12	Atika	82
13	Responden 13	Galuh Fahmi	72
	Rata-rata Waktu		90
	Min. Waktu		72

Responden	Pekerjaan	Total Waktu
		121
Max. Waktu		

b. Thinking Aloud Website Admin Awalan

i. Identifikasi fitur dan konten website admin awalan

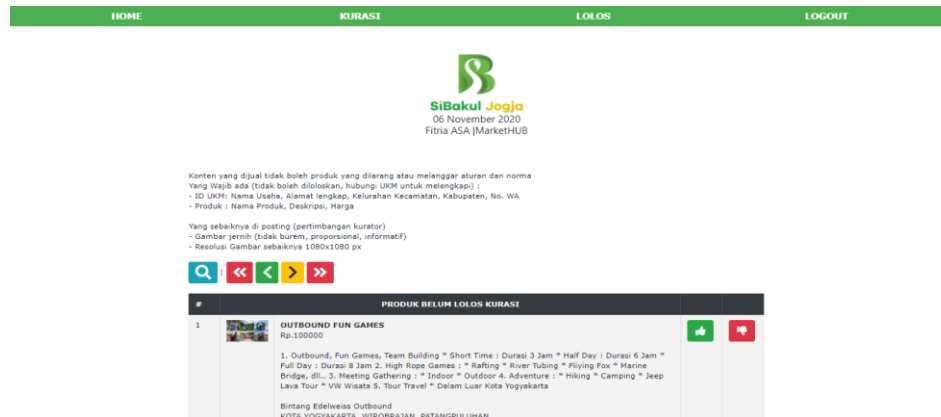
Jika membuka *website* admin Sibakul Jogja, maka akan menuju ke halaman login yang kemudian masuk ke halaman *Home*. Pada menu *Home* terdapat header yang terdiri dari menu *Home*, Kurasi, Lolos, dan *Log Out*. *Header* berfungsi sebagai *shortcut* atau pintasan yang akan selalu muncul pada halaman lainnya. Kemudian terdapat gambar logo Sibakul Jogja sebagai identitas dari *website*. Selain itu terdapat 8 menu utama yang merupakan fitur utama yang terdiri dari menu mitra market hub, kurasi, lolos, perbaikan, laporan, dan ganti password.



Gambar 4.1 Halaman *Home Website* Awal

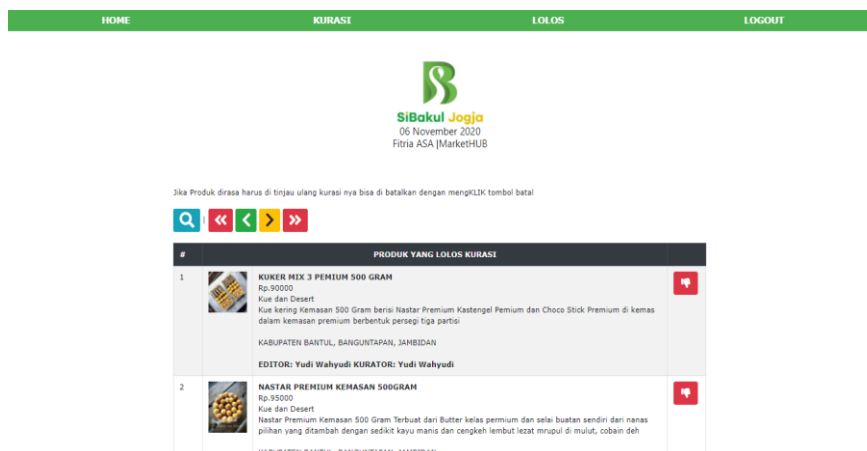
Fitur setelah halaman *Home* yaitu Fitur Kurasi, pada halaman kurasi terdapat tabel yang berfungsi untuk melakukan kurasi suatu produk. Kurator dapat meloloskan produk yang sesuai dengan kualifikasi dengan menekan tombol hijau, dan menolak suatu produk dengan tombol merah. Selain itu terdapat fitur untuk menghubungi penjual / mitra. Untuk memindah

ke halaman kurasi selanjutnya atau sebelumnya, pengguna dapat menggunakan tombol panah yang ada diatas tabel maupun dibawah tabel. Adapun tombol *Search* untuk mencari produk atau mitra yang harus dikurasi.



Gambar 4.2 Halaman Kurasi *Website* Awal

Berikutnya adalah fitur Lolos, dimana fitur ini menampilkan penjual / mitra yang telah lolos kurasi. Kurator dapat membatalkan kurasi dengan menekan tombol berwarna merah dan menghubungi penjual untuk melakukan perbaikan. . Untuk memindah ke halaman Lolos selanjutnya atau sebelumnya, pengguna dapat menggunakan tombol panah yang ada diatas tabel maupun dibawah tabel. Adapun tombol *Search* untuk mencari produk atau mitra.



Gambar 4.3 Halaman Lolos *Website* Awal

Adapun halaman Perbaikan. Fitur ini menampilkan penjual / mitra yang perlu melakukan perbaikan agar produk tersebut dapat dilakukan kurasi ulang. Kurator dapat membatalkan kurasi dengan menekan tombol berwarna merah dan menerima kurasi dengan menekan tombol hijau. Jika perlu, kurator dapat menghubungi penjual dengan menggunakan tombol yang telah ada. Untuk memindah ke halaman Perbaikan selanjutnya atau sebelumnya, pengguna dapat menggunakan tombol panah yang ada diatas tabel maupun dibawah tabel. Adapun tombol *Search* untuk mencari produk atau mitra.



Gambar 4.4 Halaman Perbaikan *Website* Awal

Halaman Laporan terdiri dari data lengkap dari penjual / mitra yang telah lolos maupun yang tidak lolos kurasi. Tersedia tombol ekspor untuk mengunduh data UKM yang telah lolos kurasi. Data yang tersedia berupa Excel yang dapat di simpan ke *device* yang sedang digunakan. Selain itu terdapat fitur search untuk mencari informasi penjual / mitra secara spesifik.

#	UMKM LOLOS KURASI	TANGGAL	
1	NATASAKURNALASARI 081256070787 3471074501930001	WELLFLAIR Wellflair Jalan Poncowo 15 Wirobrajan Yogyakarta , KOTA YOGYAKARTA	06- November- 2020
2	NUNIKPRHASTUTIISTIQOHAH 081352252780 3402166407760005	CHOCOLATE YONIK Chocolate yonik Jl. Sapakolla no.138 Condongcatur Depok Sleman CONDONG CATUR, DEPOK, KABUPATEN SLEMAN	06- November- 2020
3	TIAS FRESTIANA 083861817700 3402175209920001	BENGGEL LAS HANDIRI Furniture besi hollow Sumbiran RT 03 Angedadi Sedayu Bantul Yogyakarta ARUGODADI, SEDAYU KABUPATEN BANTUL	06- November- 2020
4	NURSOBRIYAH	NUARIS COLLECTION	06-

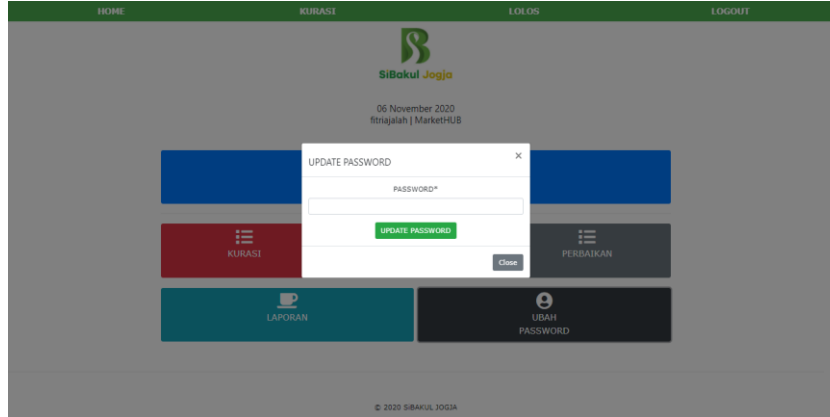
Gambar 4.5 Halaman Laporan *Website* Awal

Selanjutnya adalah menu Mitra *Markethub*. Menu ini berfungsi untuk melihat data mitra serta produk secara sederhana (Nama, NIU, Alamat, Nama Toko). Terdapat tabel yang berisi tentang data mitra. Selain itu terdapat fitur search untuk mencari informasi penjual / mitra secara spesifik.

#	UMKM MITRA MARKETHUB	
1	Muhammad Rizqi Aditya 3403012011010004 0895343560376	FOOTHELL.ID T-Shirt Jeruk, kepek, wonosari, gunungkidul KABUPATEN GUNUNG KIDUL
2	Retho Puji Astuti 3404095105680004 0895363398408	Catering Nasi box dan snack Sierut RT. 002 / RW. 021 KABUPATEN SLEMAN
3	LAILATUL MUFLIKHAH 3471035811900002 089619298489	Lotek dan gado gado Lotek Kepuh GK, III Klaten gondokusuman yogyakarta KOTA YOGYAKARTA
4	Murtono	Perdagangan baju Pakaian

Gambar 4.6 Halaman Mitra *Markethub Website* Awal

Kemudian adalah halaman Password. Halaman ini cukup sederhana, karena hanya perlu mengetikkan *password* baru, kemudian klik tombol *Update*.



Gambar 4.7 Halaman Ganti *Password Website* Awal

ii. Identifikasi permasalahan *website* admin awalan Sibakul Jogja

Terdapat beberapa permasalahan yang didapatkan dari interview ringan yang dilakukan kepada responden, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Permasalahan dan Perbaikan Website Awal

No	Permasalahan	Perbaikan	Dasar Perbaikan
1	Tampilan website terlalu terang.	Memperbaiki tampilan dengan warna gelap	“Mata cepat Lelah karena warna dominan putih”
2	Kurang efektifnya urutan antrian pada tabel.	Memberi fitur <i>sort</i> untuk mempermudah urutan tabel.	“Perlu effort lebih untuk mencapai antrian paling awal”
3	Tombol search tidak efektif	Membenahi fitur search dengan menggunakan beberapa kata kunci	“Fitur search tidak berfungsi dengan baik. Harus menyebutkan detail mulai nama penjual sampai harga”
4	Tampilan terlalu kuno	Desain ulang tampilan agar lebih modern	“Tampilan terlalu kuno”
5	Tidak dapat cek resolusi foto	Menambahkan Fitur Resolusi	“Tidak dapat melihat resolusi foto produk”

iii. Perancangan ulang website admin awalan Sibakul Jogja

Setelah melakukan identifikasi permasalahan dan perbaikan dari *website* admin Sibakul Jogja, selanjutnya adalah membuat menu dan sub-menu untuk mempermudah dalam proses perancangan *website* usulan.

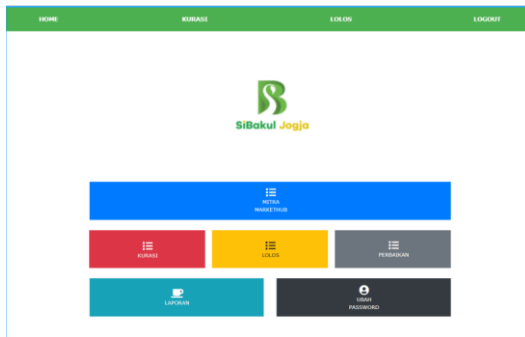
Tabel 4.9 Menu dan Fitur Website Usulan

No	Menu	Fitur
1	<i>Home</i>	Mode Gelap dan Terang
2	Mitra Markethub	<i>Search</i> <i>Sort</i> Lolos dan Tidak lolos kurasi <i>Next dan Previous Page</i>
3	Kurasi	<i>Search</i> <i>Sort</i> Perbaiki, Terima dan Tolak Kurasi Hubungi Mitra Resolusi Foto <i>Next dan Previous Page</i>
4	Lolos	<i>Search</i> <i>Sort</i> Perbaiki dan Batalkan Kurasi Hubungi Mitra <i>Next dan Previous Page</i>
5	Perbaikan	<i>Search</i> <i>Sort</i> Terima dan Tolak Kurasi Hubungi Mitra <i>Next dan Previous Page</i>
6	Laporan	Ekspor Daftar Tidak Lolos Kurasi
7	Ganti Password	-

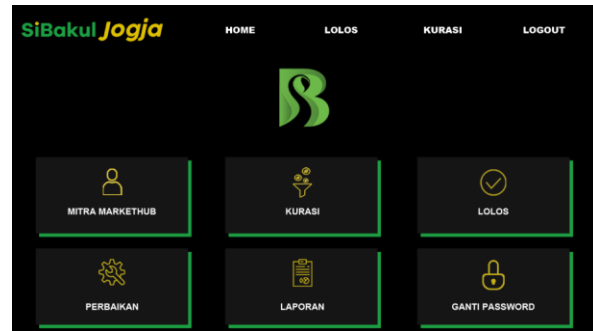
Rancangan perbaikan desain *website* usulan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

1. Memberikan fitur mode gelap

Desain Awal

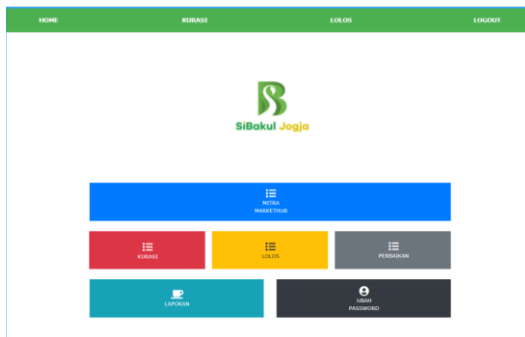


Desain Usulan

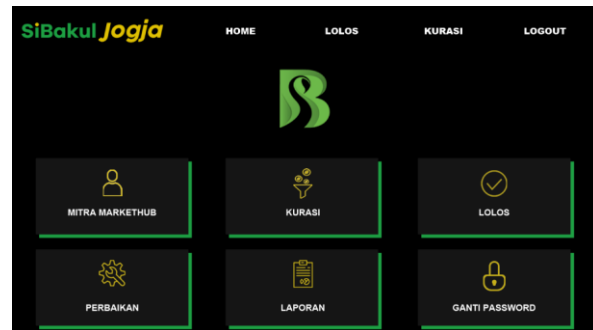


2. Merubah desain menjadi lebih modern


Desain Awal



Desain Usulan



HOME KURASI LOLOS LOGOUT





Konten yang dijual tidak boleh produk yang melanggar aturan dan norma. Yang wajib ada (tidak boleh dihilangkan, hubungi UKM untuk selengkapnya):

- ID UKM : Nama usaha, Alamat lengkap, Kelurahan Kecamatan, Kabupaten, No. WA
- Produk : Nama Produk, Deskripsi, Harga

Yang sebaiknya di posting (perimbangan kurator)

- Gambar jernih (tidak buram, proporsional, informatif)
- Resolusi Gambar sebaiknya 1080x1080 px

PRODUK BELUM LOLOS KURASI

#	PRODUK BELUM LOLOS KURASI		
1	 KONTEK MASKER Rp. 5000 Berbahan kain fanat dengan ornamen kancing dan bermacam macam motif Toko Walygo Yogyakarta Pendaftaran tanggal: 18 Agustus 2021		
2	 JAM WEKER Rp. 30000		

SiBakul Jogja HOME LOLOS KURASI LOGOUT

BELUM DIKURASI

Konten yang dijual tidak boleh produk yang melanggar aturan dan norma. Produk wajib mencantumkan:

- ID UKM : Nama usaha, Alamat lengkap, Kelurahan, Kecamatan, Kabupaten, No. WA
- Produk : Nama produk, Deskripsi, Harga

Gambar yang diunggah wajib memenuhi kriteria:

- Gambar jernih
- Resolusi gambar min. 1080 x 1080 px

Navigation icons: Home, Search, Filter, Back, Forward, Refresh, Close

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080

RP. Harga

1080x1080

RP. Harga

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080

RP. Harga

1080x1080

RP. Harga

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080


RP. Harga

1080x1080

RP. Harga



Navigation icons: Like, Dislike, Share, Edit, Refresh, Close

HOME KURASI LOLOS LOGOUT



Sika Produk diura harus di trijau ulang kurasi nya bisa di batalkan dengan mengklik tombol batal

PRODUK YANG LOLOS KURASI

#	PRODUK YANG LOLOS KURASI		
1	 DEMPET KOIN Rp. 5000 Berbahan tempangan besi tipis dan kain. Levelling koin dan kuat, cukup untuk 100 koin 500		
2	 GANTUNGAN KUNCI LAMPU Rp. 5000 Bahan dasar plastik dengan lampu LED. Baterai jam tangan pada umumnya. Led terang bisa digunakan untuk penerangan darurat		

Navigation icons: Home, Search, Filter, Back, Forward, Refresh, Close

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080

RP. Harga

1080x1080

RP. Harga

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080

RP. Harga

1080x1080

RP. Harga

NAMA PRODUK

RP. HARGA

1080 x 1080

RP. Harga

1080x1080

RP. Harga

Navigation icons: Like, Dislike, Share, Edit, Refresh, Close

Gambar yang diunggah wajib memenuhi kriteria:

- Gambar jernih
- Resolusi gambar min. 1080 x 1080 px

Konten yang dijual tidak boleh produk yang melanggar aturan dan norma. Produk wajib mencantumkan:



- ID UKM : Nama usaha, Alamat lengkap, Kelurahan, Kecamatan, Kabupaten, No. WA
- Produk : Nama produk, Deskripsi, Harga

LOLOS KURASI

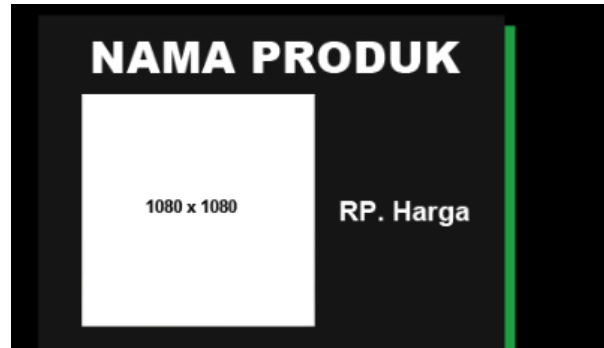
Navigation icons: Home, Search, Filter, Back, Forward, Refresh, Close

3. Menambahkan fitur cek resolusi gambar

Desain Awal

#	PRODUK YANG LOLOS KURASI	
1		<p>DOMPET KOIN Rp. 5000 Berbahan lempengan besi tipis dan kain. Lesreting licin dan kuat. cukup untuk 100 koin 500</p> <p>Toko Waluyo Yogyakarta</p> <p>Pendaftaran tanggal: 25 Juli 2021</p>
2		<p>GANTUNGAN KUNCI LAMPU Rp. 5000 Bahan dasar plastik dengan lampu LED. Baterai jam tangan pada umumnya. Led terang bisa digunakan untuk penerangan darurat</p> <p>Toko Waluyo Yogyakarta</p> <p>Pendaftaran tanggal: 24 Juli 2021</p>

Desain Usulan



4. Menambahkan fitur *sort*

Desain Awal

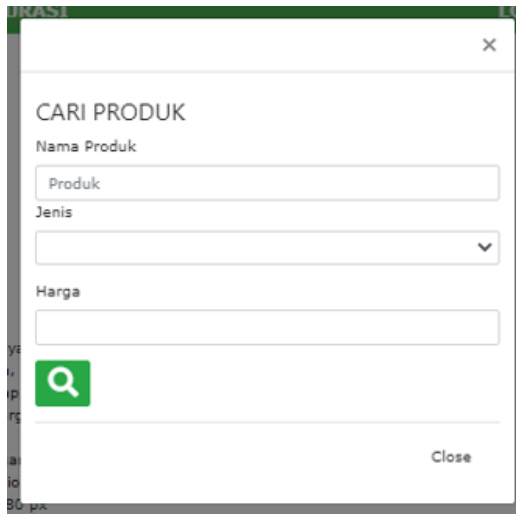


Desain Usulan



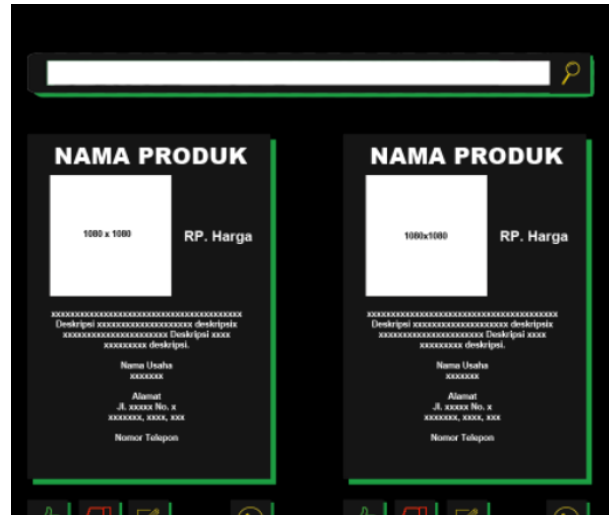
5. Membenahi fitur pencarian

Desain Awal



The image shows a white search modal window titled "CARI PRODUK". It contains a search bar with the placeholder text "Produk", a dropdown menu for "Jenis", and a text input field for "Harga". A green magnifying glass icon is positioned to the left of the "Close" button at the bottom right.

Desain Usulan



4.3.2. Desain Website Usulan

- a. Performance Measurement Test
 - i. Efektivitas penggunaan *website* admin usulan Sibakul Jogja

Pada tes performansi diberikan 10 skenario tugas yang perlu diselesaikan oleh responden dengan rincian perhitungan 5% untuk tugas 1 dan 2, 10% untuk tugas 3,4,5,6,7,dan 8, kemudian 15% untuk tugas 9 dan 10.

Perhitungan tingkat keberhasilan untuk tiap-tiap responden adalah sebagai berikut:

Responden x = 5%+5%+10%+10%+10%+10%+10%+10%+15%+15% = 100%

Selanjutnya semua tingkat keberhasilan dirata-ratakan dengan total responden yaitu sebanyak 13 orang. Dimana 13 responden ini merupakan responden yang memiliki intensitas penggunaan *website* admin Sibakul Jogja leebih dari 15 kali dalam sebulan. Dengan demikian didapatkan rata-rata persentase efektivitas *website* admin awalan sebesar 100%

Tabel 4.10 Tingkat Keberhasilan Pengguna dalam Penyelesaian Tugas pada Website Admin Usulan Sibakul Jogja

No	Responden	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Tugas	Total %	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot	Bobot		
		(5%)	(5%)	(10%)	(10%)	(10%)	(10%)	(10%)	(10%)	(15%)	(15%)		
1	Responden 1	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
2	Responden 2	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
3	Responden 3	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
4	Responden 4	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
5	Responden 5	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
6	Responden 6	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
7	Responden 7	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
8	Responden 8	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
9	Responden 9	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
10	Responden 10	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
11	Responden 11	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
12	Responden 12	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
13	Responden 13	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Rata persentase kesuksesan (%)		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Min persentase kesuksesan (%)		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

No	Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5	Tugas 6	Tugas 7	Tugas 8	Tugas 9	Tugas 10	Total %
		Bobot (5%)	Bobot (5%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (10%)	Bobot (15%)	Bobot (15%)	
	Max persentase kesuksesan (%)	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Dapat dilihat dari tabel diatas, didapat hasil tingkat kesuksesan sebesar 100%. Dimana hal ini sudah sesuai dengan harapan peneliti.

ii. Efisiensi penggunaan *website* admin awalan Sibakul Jogja

Atribut efisiensi pada penelitian ini dapat dilihat dari waktu penyelesaian *task* yang dikerjakan oleh responden dengan Batasan waktu maksimal sebesar 90 detik. Hal ini didapatkan dari waktu rata-rata dari kurator yang sudah *expert* dalam menggunakan *Website* admin Sibakul Jogja.

Tabel 4.11 Waktu Penyelesaian Task Website Admin Awalan Sibakul Jogja (Efisiensi)

No	Responden	Pekerjaan	Total Waktu
1	Pesponden 1	Zega wida	90
2	Responden 2	M. Adhitya Ramadhan	87
Rrr	Responden 3	TITIS YULIA EKA W.	88
4	Responden 4	Habib Faizal F	73
5	Responden 5	Pradana Akbar	87
6	Responden 6	NUR IMAMAH ALKARIMAH	90

No	Responden	Pekerjaan	Total Waktu
7	Responden 7	Afian Cavin Widyatama	83
8	Responden 8	Mahfuzh Zuhdi	83
9	Responden 9	Muhammad Hafidz Brillian	90
10	Responden 10	Dimas Wahyu Arizki	87
11	Responden 11	Fitria Asa	82
12	Responden 12	Atika	82
13	Responder 13	Galuh Fahmi	72
Rata-rata Waktu			84
Min. Waktu			72
Max. Waktu			90

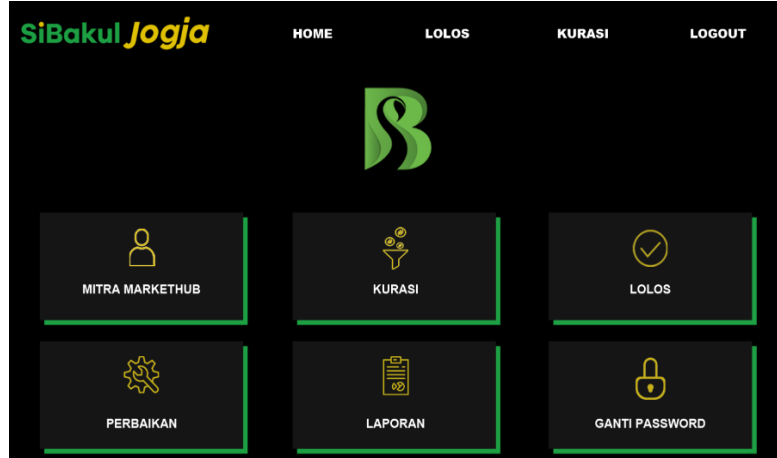
b. Thinking Aloud Website Usulan

Tahap ini menjelaskan mengenai menu dan fitur yang terdapat pada *website* admin usulan Sibakul Jogja. Menu utama pada *website* usulan terdiri dari 8 menu yang terdiri dari Home, Mitra Markethub, Kurasi, Lolos, Perbaikan, Laporan, Ganti Password, dan Logout. Website usulan ini menggunakan *prototype* yang dibuat menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* dirancang sesuai dengan *website* sebenarnya. Selain itu pemilihan warna dilakukan sesuai dengan keinginan beberapa responden, yaitu warna gelap untuk mengurangi cahaya yang masuk ke mata. Selain itu menurut Eiseman (2000) warna merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang berfungsi sebagai metode penyampaian pesan dan makna yang paling instan atau menghasilkan pengaruh dengan seketika. Santosa (1997) dalam bukunya mengungkapkan bahwa sejumlah kombinasi warna telah diuji coba untuk mendapatkan kombinasi warna terbaik yang dituliskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12 Kombinasi Warna Terbaik

Latar Belakang	Garis Tipis dan Teks	Garis Tebal dan Teks
Putih	Biru (94%), Hitam (63%), Merah (25%)	Hitam (69%), Biru (63%), Merah (31%)
Hijau	Hitam (100%), Biru (56%), Merah (25%)	Hitam (69%), Merah (63%), Biru (31%)
Hitam	Putih (75%), Kuning (63%)	Kuning (69%), Putih (59%), Hijau (25%)
Biru	Putih (75%), Kuning (50%), Cyan (25%)	Kuning (38%), Magenta (31%), Hitam (31%), Putih (25%)
Cyan	Biru (69%), Hitam (56%), Merah (37%)	Merah (56%), Biru (50%), Hitam (44%), Magenta (25%)
Magenta	Hitam (63%), Putih (56%), Biru (44%)	Biru (50%), Hitam (44%), Kuning (25%)
Kuning	Merah (63%), Biru (63%), Hitam (56%)	Merah (75%), Biru (63%), Hitam (50%)

Selain itu pemilihan warna dominan hitam dan hijau memiliki maksud tersendiri. Dimana menurut tabel Goethe dan Itten (2003) warna hitam memiliki arti tegas dan elegan sedangkan warna hijau dapat memberikan pengaruh pada psikologis seperti ketenangan dan keterbukaan dalam berkomunikasi. Untuk tampilan dari website usulan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.8 Halaman Home Website Usulan

Kemudian pada halaman Mitra *Markethub* terdapat menu *shortcut* (*Home, Lolos, Kurasi, Logout*) pada atas kanan layar, dimana panel ini terdiri dari menu utama yang sering dipakai oleh kurator. Kemudian terdapat beberapa tombol untuk memindah halaman, mengurutkan data (Berdasar abjad, Nomor Induk Usaha), dan fitur pencarian untuk mempermudah dalam menemukan data mitra/ penjual. Selanjutnya adalah tabel data UMKM Mitra Markethub. Terdapat nama, NIU, Nomor Telepon, dan alamat dari mitra/penjual. Tersedia tombol untuk menghubungi mitra melalui *Whatsapp* dan juga tombol untuk melihat produk yang dijual.



Gambar 4.9 Halaman Mitra Markethub Usaha

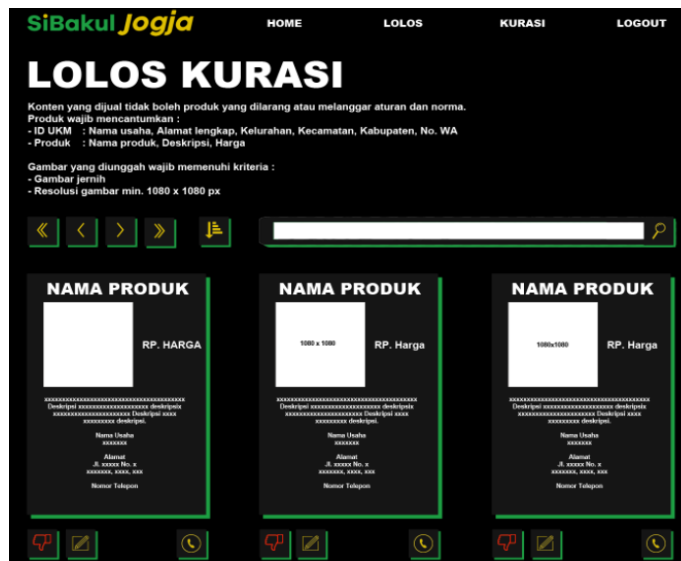
Pada halaman Kurasi juga terdapat panel *shortcut* karena panel ini akan selalu muncul pada semua halaman. Terdapat sedikit arahan tertulis untuk persyaratan produk yang layak untuk dikurasi. Arahan tertulis berfungsi untuk mempermudah kurator magang dalam mengkurasi produk, sehingga dapat mengurangi tenaga kurator senior untuk memberi arahan pada kurator magang/pengguna baru. Adapun tombol untuk pindah halaman yang dilengkapi dengan fitur *Sort* untuk mengurutkan data mitra/penjual, baik berdasar abjad, tanggal pendaftaran, NIU, atau nama produk. Fitur search yang telah disederhanakan dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan dalam mencari data mitra/penjual secara spesifik.

Hal utama pada halaman ini adalah *list* dari produk yang diunggah oleh mitra/penjual untuk dikurasi. Tampilan didesain dengan sedemikian rupa untuk mempermudah kurator dalam melakukan kurasi produk. Pada foto produk, jika kursor *mouse* diletakkan pada gambar, secara otomatis resolusi dari gambar tersebut dapat terlihat. Pada detail produk terdapat nama produk, harga, deskripsi, nama usaha, alamat, dan nomor telepon. Untuk melakukan kurasi (menerima, menolak, atau menyarankan perbaikan) disediakan 3 tombol yang diletakkan sejajar dan berdekatan. Kemudian terdapat tombol untuk menghubungi penjual/mitra, dimana tombol ini akan menavigasikan secara otomatis untuk membuka *Whatsapp* pada komputer.

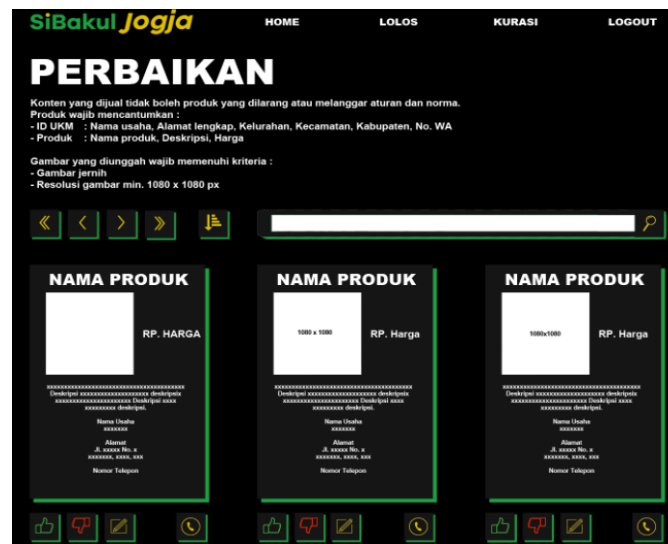


Gambar 4.10 Halaman Kurasi Usulan

Halaman Lolos dan perbaikan pada *website* usulan keseluruhan sama seperti halaman Kurasi. Hanya saja yang membedakan adalah pada tombol kurasi (Terima, Tolak, dan Perbaiki). Pada Halaman lolos, tombol kurasi hanya tersedia tombol batalkan/tolak, dan usulan perbaikan seperti pada gambar 4.13. sedangkan pada halaman Perbaikan hanya disediakan tombol sama persis seperti halaman Kurasi, yaitu Tombol terima, tolak, dan perbaikan seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.11 Halaman Lolos Kurasi Usulan



Gambar 4.12 Halaman Perbaikan Usulan

Setelah halaman Perbaikan, terdapat halaman Laporan. Halaman ini berisikan data lengkap dari mitra/penjual yang telah lolos kurasi dan dapat diunduh berupa *file* Excel. Untuk tampilan detailnya dapat dilihat pada gambar 4.15 dibawah ini.



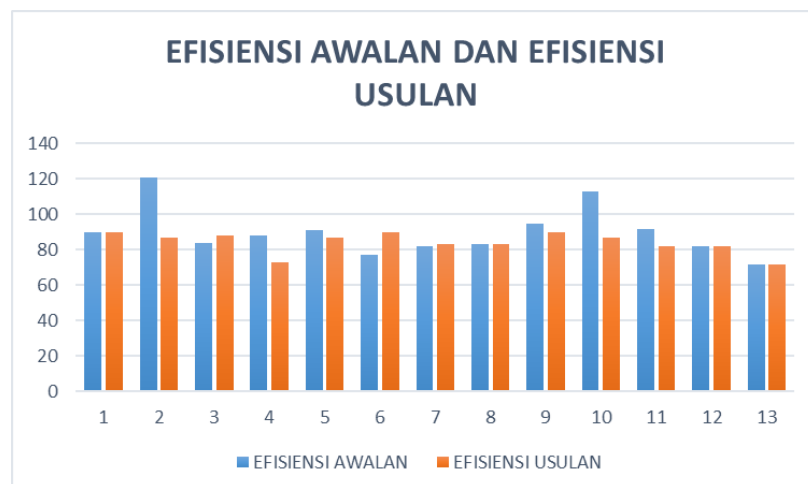
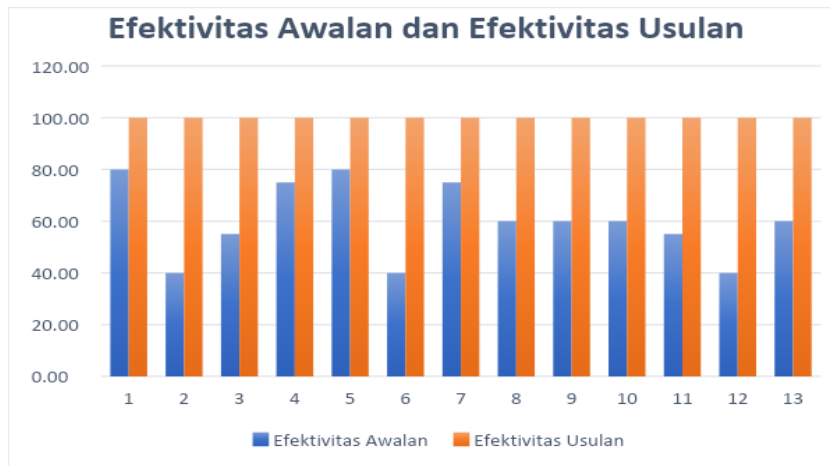
NO	UMKM MITRA MARKETHUB	TANGGAL
1		
2		
3		

Gambar 4.13 Halaman Laporan Usulan

4.3.3. Perbandingan Hasil *Website* Awal dan *Website* Usulan

a. Performance Measurement Metode Thinking Aloud

Metode ini digunakan untuk mengetahui persentase efektivitas dan waktu efisiensi *website* awal dan usulan. Berikut adalah perbandingan persentase efektivitas dan waktu efisiensi *website* awal dan usulan:



Gambar 4.14 Grafik Efektivitas dan Efisiensi Awal dan Usulan

b. Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Tabel 4.13 Hasil Kuesioner SUS

No	Responden	Skor SUS	
		<i>Website</i> Awalan	<i>Website</i> Usulan
1	Responden 1	45	67,5
2	Responden 2	47,5	82,5
3	Responden 3	52,5	75
4	Responden 4	67,5	75
5	Responden 5	37,5	72,5
6	Reponden 6	62,5	82,5
7	Responden 7	67,5	77,5

Skor SUS			
No	Responden	<i>Website</i>	<i>Website</i>
		Awalan	Usulan
8	Responden 8	45	77,5
9	Responden 9	52,5	85
10	Responden 10	25	85
11	Reponden 11	57,5	82,5
12	Responden 12	32,5	82,5
13	Responden 13	45	77,5
14	Responden 14	57,5	82,5
15	Responden 15	47,5	85

Skor SUS			
No	Responden	<i>Website</i>	<i>Website</i>
		Awalan	Usulan
16	Repsonden 16	52,5	82,5
17	Responden 17	57,5	82,5
18	Responden 18	65	82,5
19	Responden 19	70	85
20	Responden 20	45	80
21	Repsonden 21	52,5	80
22	Responden 22	60	85
23	Responden 23	62,5	80

Skor SUS			
No	Responden	<i>Website</i>	<i>Website</i>
		Awalan	Usulan
24	Responden 24	50	75
25	Responden 25	67,5	82,5
26	Responden 26	50	85
27	Responden 27	37,5	80
28	Responden 28	72,5	77,5
29	Responden 29	55	82,5
30	Responden 30	52,5	77,5
Rata-rata		53,08	80,25

Skor SUS			
No	Responden	<i>Website</i> Awalan	<i>Website</i> Usulan
<hr/>			
	Kategori	OK	Excellence

Pada tabel diatas dapat diketahui rata-rata SUS awal sebesar 53,08. Berdasarkan grafik persentil *rank* terhadap SUS *Score* diketahui *website* awal termasuk pada kategori OK karena memiliki skor >51 dan < 74, dan termasuk *not acceptable ranges* dengan *grade scale* F. Dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa *website* admin Sibakul Jogja awal tergolong belum dapat diterima dan perlu adanya pengembangan.

Pada tabel diatas dapat diketahui rata-rata SUS usulan sebesar 80,25. Berdasarkan grafik persentil *rank* terhadap SUS *Score* diketahui *website* awal termasuk pada kategori Excellence karena memiliki skor >70 dan < 90, dan termasuk *acceptable ranges* dengan *grade scale* B . Dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa *website* admin Sibakul Jogja awal tergolong sudah dapat diterima dan perlu adanya pengembangan namun tidak terlalu mendesak.

c. Uji Hipotesa Perbedaan terhadap *Website* Awal dan *Website* Usulan

1. Efektivitas awalan dengan efektivitas usulan

Statistika Deskriptif

		Statistics	
		Efektivitas awalan	Efektivitas usulan
N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		60.00	100.00
Median		60.00	100.00
Std. Deviation		14.434	.000
Minimum		40	100
Maximum		80	100

Pada efektivitas awalan diperoleh nilai rata-rata sebesar 60 dengan nilai terkecil 40 dan nilai terbesar 80. Nilai rata-rata efektivitas awalan lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata efektivitas usulan yang sebesar 100. Begitu pun dengan nilai median/tengahnya. Nilai standar deviasi yang diperoleh pada efektivitas awalan sebesar 14.434 (lebih kecil dari nilai rata-rata) maka dapat dikatakan variasi data pada efektivitas awalan adalah rendah. Untuk efektivitas usulan memiliki standar deviasi sebesar 0, artinya tidak ada variasi data dalam efektivitas usulan, dengan kata lain efektivitas usulan terdiri dari nilai yang konstan/sama. Berdasarkan perbedaan nilai mean ini dapat disimpulkan ada perbedaan secara deskriptif antara efektivitas awalan dengan efektivitas usulan, dimana efektivitas usulan memiliki nilai yang lebih tinggi. Data ini tidak dapat menggunakan metode *Paired Sample T-Test* karena simpangan data tidak bervariasi.

2. Efisiensi awalan dengan efisiensi usulan

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			13
Normal Parameters ^{a,b}			
Mean			.0000000
Std. Deviation			12.67848598
Most Extreme Differences	Absolute		.190
	Positive		.190
	Negative		-.156
Test Statistic			.190
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 ^{c,d}

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.200 > 0.05$ (taraf signifikansi), artinya data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya, yaitu homogenitas sebagai syarat uji t berpasangan.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.190	13	.200*	.884	13	.081

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.081 > 0.05 (taraf signifikansi), artinya data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya, yaitu homogenitas sebagai syarat uji t berpasangan.

Uji t berpasangan

Hipotesis

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara efisiensi awalan dengan efisiensi usulan.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara efisiensi awalan dengan efisiensi usulan.

Kriteria uji

Terima Ho, jika nilai Sig. > 0.05

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efisiensi awalan	90.0000	13	13.63207	3.78086
	Efisiensi usulan	84.1538	13	5.95604	1.65191

Paired Samples Correlations

				N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efisiensi awalan &		Efisiensi usulan	13	.367	.217

Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Efisiensi awalan - Efisiensi usulan	5.84615	12.71381	3.52618	-1.83673	13.52903	1.658	12	.123	

Pada tabel **Paired Samples Statistics** terlihat perbedaan mean antara efisiensi awalan dan efisiensi usulan, dimana efisiensi awalan memiliki nilai rata-rata yang lebih besar yaitu 90.0 dan efisiensi usulan sebesar 84.15. Secara deskriptif terdapat perbedaan antara kedua efisiensi tersebut. Namun berdasarkan tabel **Paired Samples Test** diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.123 > 0.05$, artinya H_0 diterima. Maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara efisiensi awalan dan efisiensi usulan. Tidak ada perbedaan yang signifikan tersebut dapat terlihat dari selisih rata-rata hanya sebesar 5.84615. Berdasarkan **Paired Samples Correlations** diperoleh nilai Sig. sebesar $0.217 > 0.05$, artinya tidak terdapat hubungan antara efisiensi awalan dan efisiensi usulan.

3. SUS Web awalan dengan web usulan

A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			30
Normal Parameters ^{a,b}			
		Mean	.0000000
		Std. Deviation	11.34692756
Most Differences	Extreme	Absolute	.106
		Positive	.065
		Negative	-.106
Test Statistic			.106
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.200 > 0.05$ (taraf signifikansi), artinya data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu homogenitas.

B. Uji t berpasangan

Hipotesis

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara website awalan dengan website usulan.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara website awalan dengan website usulan.

Kriteria uji

Terima Ho, jika nilai Sig. > 0.05

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Website awalan	53.0833	30	11.38441	2.07850
	Website usulan	80.2500	30	4.27251	.78005

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Website awalan & Website usulan	30	.081	.670

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Website awalan - Website usulan	-27.16667	11.83095	2.16003	-31.58441	-22.74892	-12.577	29	.000

Pada tabel **Paired Samples Statistics** terlihat perbedaan mean antara website awalan dan website usulan, dimana website awalan memiliki nilai rata-rata yang lebih kecil yaitu 53.0833 dan website usulan sebesar 80.25. Secara deskriptif terdapat perbedaan antara kedua efisiensi tersebut. Selanjutnya, berdasarkan tabel **Paired Samples Test** diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak. Maka ada ada perbedaan yang signifikan antara website awalan dan website usulan. Terlihat ada perbedaan yang signifikan tersebut dari selisih rata-rata sebesar -27.16667, nilai negatif artinya data pada website awalan memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan website usulan. Berdasarkan **Paired Samples Correlations** diperoleh nilai Sig. sebesar $0.670 > 0.05$, artinya tidak terdapat hubungan antara website awalan dan website usulan.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1. Analisis Karakteristik Responden

Untuk mengetahui keragaman responden, digunakan karakteristik berdasarkan Jenis Kelamin, Pekerjaan, intensitas mengakses *website*, kenyamanan *interface*, dan kenyamanan dalam mengakses *website*. Hal ini memberikan gambaran yang cukup mengenai kondisi dari responden dan kaitannya dengan masalah serta tujuan dari penelitian ini. Responden yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengguna yang ikut dalam penggunaan *website* admin Sibakul Jogja. Partisipasi pengguna merupakan keterlibatan pengguna dalam perancangan dan pengembangan *website* (Azhar Susanto, 2013:383).

Populasi responden pada penelitian ini adalah mahasiswa, peserta magang Dinas Koperasi dan UKM DIY, dan kurator Sibakul Jogja. Dipilih 13 responden dengan intensitas penggunaan lebih dari 15 kali dalam kurun waktu satu bulan untuk *performance measurement* metode *thinking aloud* dan 30 orang responden kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk masing masing *website awal* dan *website usulan*. 30 orang responden terdiri dari 24 laki-laki dan 6 perempuan. Pekerjaan dari responden terdiri dari 14 mahasiswa, 6 pekerja tetap, dan 10 pekerja magang. Intensitas penggunaan lebih dari 15 kali dalam satu bulan adalah sebanyak 13 orang dimana persentase adalah sebesar 43,3%. Dalam hal kenyamanan terlihat mayoritas pengguna tidak merasa nyaman dalam menggunakan *website* admin Sibakul Jogja, yaitu sebesar 76,7%. Hal ini menandakan bahwa perlu adanya pengembangan pada *website* admin Sibakul Jogja.

5.2. Analisis Efektivitas

Pengukuran efektivitas dilakukan dengan Teknik *performance measurement* dengan metode *thinking aloud* dengan tujuan untuk mengukur seberapa baik *website* yang digunakan dalam memenuhi tujuan. Keberhasilan tugas diukur setelah semua tugas partisipan telah

lakukan pada *website* termasuk menemukan jawaban pada beberapa pertanyaan dan memberikan sebuah tanggapan tertulis dalam sebuah dokumen (Roy et al., 2014).

Tugas yang diberikan untuk *performance measurement* dengan metode *thinking aloud* terdiri dari 10 tugas yang berbeda dan seluruh *task* memiliki Batasan waktu untuk diselesaikan. Penentuan tugas dalam pengukuran persentase efektivitas didapatkan dari hasil studi pendahuluan tentang aktivitas yang sering dilakukan oleh pengguna *website* admin Sibakul Jogja, mulai dari tugas paling mudah dan yang paling susah. Setiap tugas memiliki bobot yang berbeda untuk *website* awal dan usulan.

Persentase efektivitas dari hasil *performance measurement* metode *thinking aloud* untuk *website* awal sebesar 60% dan *website* usulan sebesar 100%. Perbandingan hasil persentase terjadi karena adanya beberapa responden yang tidak dapat melakukan tugas dengan sempurna, hal ini disebabkan oleh susunan *interface* yang kurang efektif. Selain itu, beberapa tombol dari *website* tidak berfungsi dengan baik. Kesulitan yang ditemukan oleh responden dapat dilihat saat responden mencoba menyelesaikan tugas pada halaman kurasi untuk melihat resolusi foto. Pada *website* awal tidak terdapat fitur untuk melihat resolusi foto yang diunggah oleh penjual/mitra.

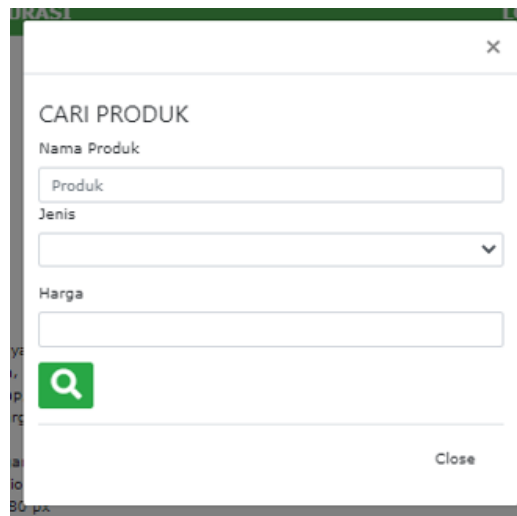


Gambar 5.1 Halaman Kurasi Website Admin Awal Sibakul Jogja

Kesulitan selanjutnya yaitu pada tugas “Kurasi produk pada antrean terbaru dan terakhir”. Sering terjadi kesalahan berupa tertukarnya task yang dikerjakan. Hal ini terjadi karena tampilan *default* dari halaman kurasi ini menampilkan produk dengan tanggal tertua

(Antrean paling terakhir). Hal ini adalah masalah utama dari *Website* admin Sibakul Jogja, karena sering adanya protes tentang keterlambatan kurasi. Kasus yang terjadi adalah mitra mengunggah produk lebih awal dari mitra lainnya namun terkurasi lebih akhir dari mitra lain.

Adapun kesulitan lainnya adalah mencari produk dengan fitur pencarian yang tidak berfungsi dengan baik. Fitur search hanya bisa berfungsi jika semua kolom yang ada terisi dengan sempurna seperti Harga, Nama Produk, Nama Toko, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan Ketika ada komplain dari mitra yang ingin segera dikurasi karena adanya keterlambatan tidak dapat segera ditangani bahkan tidak dapat diselesaikan.



Gambar 5.2 Fitur Search pada Website Admin Awal Sibakul Jogja

Karena permasalahan yang ditemukan pada *website* awal menyebabkan responden tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, maka peneliti melakukan rancangan ulang dan pembenahan *website* admin Sibakul Jogja dengan metode *prototyping* dengan Figma yang dibuat agar menyerupai cara kerja *website* berdasarkan hasil *thinking aloud* oleh pengguna. Adapun perbaikan yang dilakukan salah adalah merancang ulang pada halaman Kurasi, Lolos Kurasi, dan Perbaikan dengan memberikan fitur *Sort*, Membenahi fitur *Search*, dan memberi fitur resolusi foto.

Fitur sort berfungsi untuk mempermudah kurator dalam mengurutkan data yang ada baik mulai dari tanggal unggahan paling tua – tanggal paling baru ataupun tanggal unggahan paling baru – tanggal paling tua. Untuk menggunakan fitur tersebut, pengguna hanya perlu menekan tombol seperti yang ada pada gambar 5.3.



Gambar 5.3 Tampilan Penataan Fitur yang Dibenahi

Selanjutnya agar mempermudah pengguna dalam mencari produk dengan spesifik, fitur *search* yang fungsinya kurang efektif, dilakukan pembenahan dengan cara menyederhanakan kolom. Selain itu fitur ini cukup bekerja dengan cara mencari salah satu atau lebih kata kunci seperti pada gambar 5.3.

Fitur untuk melakukan cek resolusi foto berfungsi untuk mempermudah kurator dalam mengkurasi suatu produk. Untuk menggunakan fitur ini, pengguna hanya perlu mengarahkan kursor ke foto yang dipilih tanpa meng-klik foto tersebut. Setelah itu otomatis akan terlihat berapa resolusi gambar yang telah diunggah oleh mitra seperti pada gambar 5.3.

Dengan persentase efektivitas *website* awal sebesar 60% dan usulan sebesar 100% sehingga terdapat peningkatan sebesar 40%. Hal ini menunjukkan bahwa desain ulang yang telah dilakukan berhasil membuat *website* menjadi lebih *usable*.

5.3. Analisis Efisiensi

Penelitian ini menggunakan indikator efisiensi berupa waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan suatu aktivitas dalam satuan detik. Waktu yang disediakan untuk melakukan tes *performance measurement* dengan metode *thinking aloud* ini dilakukan berdasarkan waktu terlama yang dilakukan oleh kurator yang sudah berpengalaman. Untuk *website* awal disediakan waktu selama 93 detik sedangkan *website* usulan diberikan waktu selama 90 detik, sehingga Ketika melakukan tes *performance measurement*, responden tidak melebihi waktu yang tersedia.

Kemudian setelah dilakukan tes, didapatkan hasil tingkat efisiensi *website* awal dan usulan. Berdasarkan hasil dari tes tersebut terdapat peningkatan efisiensi yang cukup terlihat. Dimana rata-rata waktu penyelesaian tes pada *website* awal dalam 90 detik dengan waktu terlama adalah 121 detik namun ada beberapa tugas yang tidak dapat diselesaikan, sehingga perlu diabaikan, sedangkan pada *website* usulan, rata-rata penyelesaian tugas memerlukan waktu 84 detik dengan waktu terlama selama 90 detik. Hal ini terjadi karena pada *website* awal terdapat beberapa kendala yang dialami oleh responden seperti perlu adanya aktivitas berlebih untuk mencapai antrian paling lama, tidak ada fitur untuk melakukan pengecekan resolusi, dan fitur pencarian yang rumit. Menurut Sriwulandari (2015), pengguna menginginkan system yang dapat menyediakan informasi yang diinginkan, dapat digunakan

dengan cepat, dapat mengambil dan memasukkan data dengan mudah, dan proses yang ada mudah diingat sehingga pengguna merasa puas terhadap sistem tersebut.

5.4. Analisis Tingkat Kepuasan

Tingkat kepuasan pada penelitian ini didapat dari hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan melihat skor yang dihasilkan. Hasil dari kuesioner *website* awal didapatkan tingkat kepuasan sebesar 53,08% dan pada *website* usulan didapatkan hasil sebesar 80,25%. Pada grafik *percentile rank* terhadap SUS Score diketahui *website* awal termasuk dalam kategori OK dan *website* usulan sebesar *Excellence*. Kemudian pada *acceptability ranges*, *website* awal tergolong *website not acceptable ranges* dengan *Grade Scale* F sedangkan pada *website* usulan tergolong *website acceptable ranges* dengan *grade scale* B.

Dapat terlihat peningkatan kepuasan sebesar 27,75% dimana hal ini dapat diartikan bahwa responden merasa lebih puas terhadap *website* usulan setelah dilakukan perbaikan. Hal ini sesuai dengan kutipan dari Sutanto (2014), semakin lengkap isi informasi dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi tingkat keakuratan dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi kemudahan dalam penggunaan *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi format dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi, semakin tinggi ketepatan waktu dari *website* maka kepuasan pengguna akhir semakin tinggi. Dengan kepuasan yang lebih tinggi seperti pada *website* usulan, dapat diartikan bahwa fungsi, kerumitan, kompleksitas, konsistensi, dan pembelajaran dari *website* usulan dirasa lebih baik.

5.5. Analisis Uji Hipotesa Perbedaan

Pada perbaikan *website* admin Sibakul Jogja dilakukan untuk memenuhi kepuasan pengguna dan melakukan analisis usability *website* tersebut. Penilaian usability sangat penting untuk

dilihat baik itu sesudah atau sebelum perbaikan desain. Hal ini dikarenakan akan membantu desainer dalam menentukan apakah perubahan yang ada benar benar membuat perbedaan dalam usability dari *website* ini. Hal yang harus dilakukan untuk melihat perbedaan antara desain awal dan usulan, perlu dilakukan uji hipotesa perbedaan.

Pada efektivitas awalan dan usulan digunakan metode statistika deskriptif dimana pada efektivitas awalan diperoleh rata-rata sebesar 60% dan usulan sebesar 100%. Data ini tidak dapat menggunakan metode *Paired Sample T-Test* karena simpangan data tidak bervariasi. Berdasarkan perbedaan nilai mean ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan secara deskriptif antara efektivitas awalan dengan efektivitas usulan, dimana efektivitas usulan memiliki nilai yang lebih tinggi.

Selanjutnya pada Efisiensi awal dan usulan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T berpasangan. Secara deskriptif terdapat perbedaan yang signifikan antara efisiensi awal dan usulan. Namun pada tabel *paired samples test* diperoleh nilai $>0,05$ yang artinya H_0 diterima. Maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara efisiensi awal dan usulan.

Pada SUS, berdasarkan tabel *paired samples test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara SUS *website* awal dan usulan.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Persentase efektivitas setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan pada desain *interface website* admin Sibakul Jogja meningkat sebesar 40% dengan persentase efektivitas *website* awal sebesar 60% dan usulan sebesar 100%. Nilai standar deviasi yang diperoleh pada efektivitas awalan sebesar 14.434 (lebih kecil dari nilai rata-rata) maka dapat dikatakan variasi data pada efektivitas awalan adalah rendah. Untuk efektivitas usulan memiliki standar deviasi sebesar 0, artinya tidak ada variasi data dalam efektivitas usulan, dengan kata lain efektivitas usulan terdiri dari nilai yang konstan/sama. Berdasarkan perbedaan nilai mean ini dapat disimpulkan ada perbedaan secara deskriptif antara efektivitas awalan dengan efektivitas usulan, dimana efektivitas usulan memiliki nilai yang lebih tinggi.
2. Waktu efisiensi setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan pada desain *interface website* admin Sibakul Jogja didapatkan waktu pengerjaan rata-rata sebesar 80 detik dengan waktu terlama 90 detik. Waktu ini lebih efisien dibanding dengan *website* awal dengan rata-rata pengerjaan selama 90 detik dengan waktu lama pengerjaan selama 121 detik. Pada tabel Paired Samples Statistics terlihat perbedaan mean antara efisiensi awalan dan efisiensi usulan, dimana efisiensi awalan memiliki nilai rata-rata yang lebih besar yaitu 90.0 dan efisiensi usulan sebesar 84.15. Secara deskriptif terdapat perbedaan antara kedua efisiensi tersebut. Namun berdasarkan tabel Paired Samples Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.123 > 0.05$, artinya H_0 diterima. Maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara efisiensi awalan dan efisiensi usulan
3. Persentase tingkat kepuasan setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan pada *website* admin Sibakul Jogja meningkat sebesar 27,75% dengan persentase kepuasan pada *website* awal sebesar 52,5% dan usulan sebesar 80,25%. Pada tabel Paired Samples Statistics

terlihat perbedaan mean antara website awalan dan website usulan, dimana website awalan memiliki nilai rata-rata yang lebih kecil yaitu 53.0833 dan website usulan sebesar 80.25. Secara deskriptif terdapat perbedaan antara kedua efisiensi tersebut. Selanjutnya, berdasarkan tabel Paired Samples Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak. Maka ada ada perbedaan yang signifikan antara website awalan dan website usulan.

6.2. Saran

Diberikan beberapa saran dengan harapan dapat dilanjutkan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Berikut adalah saran untuk kedepannya:

1. Perlu dilakukan pengembangan *website* admin Sibakul jogja dengan berkala dan berkelanjutan, agar pengguna tetap nyaman.
2. Penelitian ini masih terbatas oleh kondisi lingkungan pengujian pada *website* awal yang ramai dan bising, oleh karena itu pada penelitian selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan kondisi lingkungan sekitar penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bevan, L. dan Macleod, M., 1994, *Usability Measurement in Context, Behaviour and Information Technology*, Vol. 13, pp. 132-145.

Brooke, J. 2013. *SUS:A Retrospective*, *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29-40.

Department of Health and Human Services-USA. 2006. *Research-based Web Design and Usability Guidelines*, academia.edu (online): https://www.academia.edu/2900613/Researchbased_web_design_and_usability_guidelines.

- Herchelroath, C. 2010. *User Interface Design Principles*. (online): <http://www.slideshare.net/charles1028/user-interface-design-principles>.
- Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis, Memanfaatkan Layanan Domain dan Hosting Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Y. Auria Farantika. 2015. *Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website*.
- R. D. Pratama, I. Suyadi and S. Heru. 2014. "Persepsi User Terhadap Desain Website e-commerce (Studi Pada Pengguna Website JKM Store)" *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vol. 9.
- J. Itten and F. Birren. 2014. *The Elements of Color*, New York: John Wiley & Son, Inc.
- Bangor, Aaron, Philip Kortum, and James Miller. "Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale." *Journal of usability studies* 4, no. 3 (2009): 114-123.
- Brooke, John. "SUS-A quick and dirty usability scale." *Usability evaluation in industry* 189, no. 194 (1996): 4-7.
- Brooke, John. "SUS: a retrospective." *Journal of Usability Studies* 8, no. 2 (2013): 29-40.
- ISO. "ISO 9241-11:1998(en)". 1998. Diakses Tanggal 06 Mei 2015. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>.
- Marcus, Aaron. 2002 "Return on investment for usable user-interface design: Examples and statistics." *Aaron Marcus and Associates, Inc. Whitepaper*.
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. 2017. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence (JISEBI)*, 3(2), 80-86.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. 2009. *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*. *Journal of Usability Studies (JUS)*, 4(3), 114-123.

LAMPIRAN

Kuesioner SUS

Section 1 of 2

KUESIONER SUS

Assalamualaikum Wr.Wb.
Saya Dion Irvansyah Wicaksono (17522115) dari Universitas Islam Indonesia Jurusan Teknik Industri Fakultas FTI mengharapkan saudara agar mengisi form kuesioner seputar website Sibakul Jogja guna persyaratan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Terimakasih atas partisipasi saudara karena sudah meluangkan waktu untuk membuka website Sibakul dan mengisi kuesioner ini.

NAMA *

Short answer text

.....

PEKERJAAN *

Short answer text

.....

After section 1 Continue to next section ▼

KUESIONER SUS



Description (optional)

Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem ini mudah digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini.

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya merasa sistem ini membingungkan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju


Kuesioner Identifikasi Kebutuhan

Section 1 of 2



Kuesioner Identifikasi Kebutuhan

Saya Dion Irvansyah mahasiswa S1 Program Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia sedang melakukan penelitian Tugas Akhir sebagai syarat memperoleh gelar S1. Adapun penelitian yang saya lakukan dengan judul "ANALISIS USABILITAS DENGAN METODE USABILITY TESTING UNTUK MENINGKATKAN TAMPILAN ANTAR MUKA WEBSITE SIBAKUL JOGJA" yang dibutuhkan pengguna terkait penyajian konten dan fitur yang dimiliki saat ini. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna ketika mengakses website Laboratorium Sistem Manufaktur yang memiliki alamat <https://www.figma.com/proto/ZdsG844e0gr7b9Kul1zZVt/Untitled?node-id=0%3A3&starting-point-node-id=0%3A3>. Sehubungan dengan hal ini, diharapkan ketersediaan Saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi setiap pertanyaan-pertanyaan kuesioner penelitian dengan benar dan ikhlas, agar pengembangan yang dilakukan dapat bermanfaat dan dirasakan langsung oleh Saudara/i sekalian. Seluruh jawaban dalam kuesioner ini digunakan untuk penelitian Tugas Akhir dan data diri Saudara/i yang bersifat terjaga oleh peneliti.

000

Nama  Short answer

Short answer text

Answer key (0 points)   Required

Jenis Kelamin

Laki-laki

Perempuan

Pekerjaan

Short answer text

After section 1 Continue to next section

Section 2 of 2

Identifikasi Kebutuhan

Description (optional)

Berapa kali menggunakan website admin Sibakul Jogja

- 1
- 2 - 7
- 8 - 15
- >15

Pakah anda nyaman dengan tampilan web yang ada? (Baik segi desain, penyajian konten fitur dan tombol)

- ya
- Tidak

