

# EVALUASI WEBSITE SMK NEGERI KOTA PALEMBANG MENGUNAKAN *USABILITY TESTING*

Febriyanti Panjaitan<sup>1</sup>, Siti Sauda<sup>2</sup>

Dosen Universitas Bina Darma

Jalan Ahmad Yani Nomor 3 Plaju Palembang

Sur-el: [febriyanti\\_panjaitan@mail.binadarma.ac.id](mailto:febriyanti_panjaitan@mail.binadarma.ac.id)<sup>1</sup>, [siti\\_sauda@mail.binadarma.ac.id](mailto:siti_sauda@mail.binadarma.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** Website is a technological facility that can help introduce or promote an agency, institution or school. To see the level of ease of use of the website on SMKN Palembang measurement of the web site services. Measuring level of user convenience using the method of Usability Testing. Usability testing is an attribute to assess how easy to use website interface, which has five components, namely Learnability, Efficiency, Memorability, Error, and Satisfaction. Website at each school for the users of the website by using the method of Usability Testing concluded that the average website has points are good enough and can be used by users, especially in the variable learnability the average school scored > 60%, where in the category table measurement of usability presentation in the category enough. Each school each user has different responses in the delivery of questionnaires with questions based on the categories of Usability Testing methods.

**Keywords:** teknologi, website, usability testing.

**Abstrak:** Website merupakan fasilitas teknologi yang dapat membantu memperkenalkan atau mempromosikan suatu lembaga, institusi maupun sekolah. Untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web pada SMKN kota Palembang dibutuhkan pengukuran layanan situs web tersebut. Pengukuran tingkat kemudahan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode Usability Testing. Usability testing merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan, yang memiliki lima komponen yaitu Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction. Website pada masing-masing sekolah bagi pengguna website dengan menggunakan metode Usability Testing disimpulkan bahwa rata-rata website memiliki point-point yang cukup baik dan bisa digunakan oleh pengguna, terutama dalam variabel learnability yang rata sekolah mendapat nilai >60%, dimana dalam tabel kategori pengukuran presentasi kegunaan dalam kategori cukup. Setiap sekolah masing-masing pengguna memiliki respon-respon yang berbeda dalam penyampaian pengisian kuesioner dengan kategori pertanyaan berdasarkan metode Usability Testing.

**Kata kunci:** teknologi, website, usability testing

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak di dunia usaha atau perusahaan. Untuk memperkenalkan potensi yang ada pada peserta didik yang ada pada SMK dibutuhkan sebuah media teknologi informasi yang cepat dan tepat guna sehingga dapat dipromosikan pada

masyarakat, salah satu media teknologi tersebut adalah adanya sebuah Website. Website juga dapat digunakan sebagai media komunikasi bagi penggunanya, baik pengguna internal (siswa, guru serta pegawai sekolah tersebut) ataupun pengguna eksternal (masyarakat umum). Website adalah keseluruhan kumpulan halaman web dan informasi seperti gambar-gambar, suara, file video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah web server.

Pemerintahan kota Palembang memiliki 70 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) baik dari

swasta maupun negeri yang terdata pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang dilihat pada laman (<http://palembang.siap.web.id/data-sekolah/data-daftar/>). Untuk Jumlah SMK Negeri yang terdata sebanyak 11 Sekolah, yang terdiri dari SMKN 7, SMK Negeri 6, SMK Negeri 5, SMK Negeri 4, SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 1 SMK Parigi Terpadu, SMKN Sumsel, SMK Negeri 8 dan SMK Negeri Aulia. Dari data SMK Negeri tersebut hanya beberapa sekolah yang telah memiliki situs web sebagai media promosi diantaranya SMK Negeri 2 dengan laman (<http://smkn2palembang.net/html/index.php>), SMK Negeri 3 dengan laman (<http://smkn3.palembang.idsch.net/>), SMK Negeri 5 dengan laman (<http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php>) SMK Negeri 6 (<http://smkn6palembang.sch.id/>), dan SMK Negeri Sumsel dengan laman (<http://smknsumsel.sch.id/>).

Pada ke lima situs web SMKN kota Palembang perlu dilakukannya evaluasi untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web tersebut bagi penggunaannya. Evaluasi ini membantu memberikan kontribusi positif bagi pemerintah dalam memberikan bantuan untuk dapat menyediakan fasilitas yang dapat menunjang *website* Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kota Palembang. Serta memberikan masukan kepada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Kota Palembang untuk dapat meningkatkan kemudahan penggunaan *website* tersebut.

Pengukuran tingkat kemudahan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode

*Usability Testing*. *Usability testing* merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. Menurut Badre (2002), prinsip-prinsip uji ketergunaan yang dikemukakan diatas masih bersifat tradisional. Dalam mengevaluasi sebuah *website*, *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu, *learnability*, menilai seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain produk dalam hal ini adalah sebuah *website*. *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam menggunakan *website* tersebut. *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan *website* tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali *website* tersebut. *Errors*, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna dalam menggunakan *website*, seberapa parah kesalahan yang terjadi, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. *Satisfaction*, menilai seberapa puas pengguna dalam menggunakan *website* tersebut.

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

melengkapi prasyarat fungsional maupun kebutuhan interaksi pengguna.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi kinerja web dengan *usability testing* yang kemudian nantinya akan memberikan masukan dalam ketergunaan *website* SMK Negeri kota Palembang. Dan mengetahui faktor-faktor dominan yang terdapat didalam setiap item pernyataan dalam kuesioner tentang kemudahan penggunaan situs *website* SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu memberikan kontribusi positif bagi pemerintah dalam memberikan bantuan untuk dapat menyediakan fasilitas yang dapat menunjang *website* Sekolah Menengah Kejuruan Negeri kota Palembang, memberikan masukan kepada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kota Palembang (SMKN 2, SMKN 3, SMKN 4, SMKN 5 dan SMKN 6) untuk dapat meningkatkan kemudahan penggunaan *website* tersebut. Dan bagi Penulis dapat menambah wawasan dan mencari alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan mengevaluasi kemudahan penggunaan *website*.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Memilih objek penelitian, langkah ini adalah

proses penentuan objek yang akan diteliti yaitu, *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.

- 2) Memilih responden untuk melakukan pengisian kuisisioner berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan.
- 3) Mempresentasikan tugas kepada responden, langkah ini adalah memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang diuji bukan responden tetapi objek penelitian dan memberikan penjelasan bagaimana proses mengisi kuisisioner.
- 4) Pengisian kuisisioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuisisioner yang diberikan sesuai dengan yang dialami oleh responden.
- 5) Analisa jawaban dari responden terhadap *website* dari segi jawaban responden
- 6) Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan *website* yang sekarang ini menggunakan *usability testing*.
- 7) Membuat laporan dari evaluasi sehingga dapat memberikan rekomendasi masukan kepada pengelola *website*.

### 2.2 Metode Analisis

Setelah penyusunan penelitian dengan pengumpulan data-data dari responden, kemudian melakukan analisis data. Data yang didapatkan oleh penyusun adalah data mentah yang berisi jawaban dari responden mengenai permasalahan yang diteliti. Salah satu tujuan dari evaluasi ini adalah menyajikan data dalam

susunan sistematis, setelah itu menafsirkan atau memaknai data yang didapatkan. Data yang diperoleh penyusun bersifat kuantitatif dengan skala Guttman (Dahlia, 2011) sehingga perlu diolah untuk proses penarikan kesimpulan.

Adapun teknik statistik dalam penelitian ini adalah persentase. Presentase untuk setiap kemungkinan jawaban diperoleh dari membagi frekuensi yang diperoleh dengan jumlah sampel, kemudian dikalikan 100%. Adapun rumus seperti dikemukakan Sudjana (2001) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \dots\dots(1)$$

Keterangan :

- P : Presentase jawaban
- F : Frekuensi nilai dari seluruh item
- N : Jumlah responden
- 100 % : Bilangan tetap

Dalam penelitian ini yang menggunakan rumus presentase adalah jawaban dari kuesioner yang telah disebar, kemudian masing-masing jawaban di analisis dengan rumus presentase yaitu banyaknya jawaban dibagi dengan jumlah keseluruhan responden kemudian dikali dengan bilangan tetap yaitu 100%, sehingga tabel kategori.

**Tabel 1. Kategori Presentase**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
81-100%	Sangat mudah dimengerti
61-80%	Mudah dimengerti
41-60%	Cukup mudah dimengerti
21-40%	Tidak mudah dimengerti
< 20%	Sangat tidak mudah dimengerti

### 2.3 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi objek

adalah pengguna *website* pada pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan, dimana pengguna yang akan dijadikan sample harus mewakili dari seluruh populasi (pengguna).

Menurut Margono (2004) menyatakan bahwa “dalam teknik ini pengambilan sampel tidak ditetapkan lebih dahulu. Peneliti langsung mengumpulkan data dari unit sampling yang ditemui”. Dalam penelitian ini kriteria utamanya ialah orang tersebut merupakan pengguna SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan, dengan 125 orang pengguna yang terdiri dari 25 orang responden dengan masing-masing untuk <http://smkn2palembang.net/html/index.php> sebanyak 25 orang, <http://smkn3.palembang.idsch.net> sebanyak 25 orang, <http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php> sebanyak 25 orang, <http://smkn6palembang.sch.id> sebanyak 25 orang dan <http://smknsumsel.sch.id> sebanyak 25 orang.

### 2.4 Pengukuran *Usability*

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

- 1) Menentukan tujuan dan mengeksplorasi pertanyaan.
- 2) Memilih paradigma dan teknik pengukuran.

- 3) Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
- 4) Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
- 5) Mempersiapkan kondisi pengukuran.
- 6) Merencanakan jalannya pengukuran.
- 7) Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

## 2.5 Jenis dan Sumber Data

Data yang akan diolah dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer akan diperoleh dari jawaban responden berdasarkan daftar pertanyaan dalam kuisisioner. Sebagai responden adalah pengguna *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.

## 2.6 Definisi Operasional dan Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup, hal ini didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman responden yang berbeda-beda. Penelitian ini menggunakan skala guttman jika ingin mendapatkan jawaban yang tegas (konsisten) terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

*Skala Guttman* disebut juga skala *scalogram* yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk alternatif jawaban dalam kuisisioner sehingga ditetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu *Ya* dengan skor 1 dan *Tidak* dengan skor 0. Tahap awal dari

pembuatan kuisisioner adalah mengumpulkan berbagai informasi yang ingin didapatkan dari responden yang kemudian dituangkan dalam kisi-kisi instrumen yang kemudian akan disusun pertanyaan dari kisi-kisi yang telah dibuat sesuai dengan metode *usability testing*.

**Tabel 2. Definisi Variabel**

No	Variabel	Dimensi
1.	<i>Learnability</i>	Untuk mengetahui ukuran bagi pengguna dalam memahami, alasan mengakses dan mengidentifikasi yang di cari.
2.	<i>Efficiency</i>	Menjelaskan bagaimana ukuran suatu <i>website</i> yang efisien yang dapat menyajikan informasi dengan cepat.
3.	<i>Memorability</i>	Menjelaskan apakah <i>website</i> mudah di ingat, apakah <i>website</i> mudah dipelajari dari cara menjalankannya.
4.	<i>Errors</i>	Menjelaskan seberapa sering suatu <i>website</i> terjadi kesalahan, <i>link</i> yang tidak berfungsi.
5.	<i>Satisfaction</i>	Menjelaskan keinginan pengguna bagaimana pengguna dapat pergi kemana saja dalam sebuah <i>website</i> .

Pada tabel 2 merupakan pertanyaan yang telah disesuaikan dengan informasi yang didapatkan berdasarkan metode *usability testing*.

**Tabel 3. Variabel Usability Testing**

PERTANYAAN		Ya Tidak
<b>USABILITY</b>		
1.	Apakah <i>Website</i> SMK Negeri ... mudah dimengerti?	
2.	Apakah <i>Website</i> SMK Negeri ... mudah digunakan?	
3.	Apakah <i>Website</i> SMK Negeri ... dapat digunakan sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas?	
<b>LEARNABILITY</b>		
1.	Bisakah anda memahami menu di <i>Website</i> SMK Negeri Palembang?	

### Lanjutan Tabel 3.

2. Apakah anda menemukan menu home SMK Negeri dengan mudah? Apakah informasi pengumuman dapat anda dapatkan dengan mudah ?
4. Apakah Huruf yang ada pada web SMK Negeri .. mudah dibaca ?
5. Apakah Simbol dalam web SMK Negeri mudah dipahami ?

### **EFFICIENCY**

1. Apakah anda dapat mencari menu informasi Sekolah dengan cepat?
2. Apakah anda dapat mencari berita prestasi sekolah dengan cepat? Apakah anda dapat mencari galeri kegiatan SMK Negeri Palembang dengan cepat?
4. Bisakah anda memahami menu di *Website* dengan cepat?
5. Bisakah anda menemukan menu home dengan cepat?

### **MEMORABILITY**

1. Bisakah anda menemukan menu informasi Sekolah kembali ?
2. Bisakah anda menemukan menu berita prestasi sekolah kembali ? Bisakah anda menemukan menu galeri kegiatan SMK Negeri Palembang kembali ?
4. Bisakah anda menemukan menu profil kembali ?
5. Bisakah anda menemukan menu jurusan kembali ?

### **ERROR**

1. Apakah anda dapat mengakses menu informasi Sekolah dengan baik ?
2. Apakah anda dapat mengakses menu berita prestasi sekolah dengan baik ?
3. Apakah anda dapat mengakses menu galeri kegiatan SMK Negeri Palembang dengan baik ?
4. Apakah anda dapat mengakses menu profil dengan baik ?
5. Apakah anda dapat mengakses menu jurusan dengan baik?

### **SATISFACTION**

1. Apakah desain warna web nyaman dilihat ? Apakah anda nyaman dan bisa menggunakan menu berita Sekolah ?
2. Apakah anda nyaman dan bisa menggunakan menu galeri kegiatan

SMK Negeri Palembang?

4. Apakah anda nyaman dan bisa menggunakan menu profil ?
5. Apakah anda nyaman dan bisa menggunakan menu jurusan?

Sumber: [www.usability.gov/report](http://www.usability.gov/report) template

## 2.7 Pengumpulan Data

Jenis data penelitian ini menggunakan data primer dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan metode survei. Metode survei melalui kuisioner yang disampaikan secara langsung kepada responden yang telah menggunakan *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan cara metode kuisioner. Metode kuisioner adalah salah satu metode pengumpulan data dengan kuisioner sebagai alatnya. Pada kuisioner diberikan petunjuk-petunjuk agar pelaksanaan pengisian kuisioner berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Dilakukan Pencatan waktu pada saat penyebaran kuisioner, sehingga bisa dilihat berapa lama setiap responden menjawab pertanyaan, dimana responden membutuhkan kurang lebih sekitar 1 jam dalam pengisian kuisioner yang diberikan. Pengamatan ini dilakukan pada saat mengakses secara langsung *website* SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.

## 2.7 Pengujian Data

Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner pada responden yang telah ditentukan, yaitu pengguna *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan. kuesioner yang akan dibagikan kepada sampel penelitian menggunakan paradigma pengukuran *usability testing* dengan variabel yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. yang ada pada objek penelitian. Pengujian terhadap kuisioner yang telah disusun untuk mengetahui kelayakan item pernyataan dalam kuisioner untuk di jadikan alat ukur penelitian.

Untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web pada SMKN kota Palembang dibutuhkan pengukuran layanan situs web, pengukuran tingkat kemudahan pengguna. Hasil evaluasi akan diuraikan berdasarkan dari variabel *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

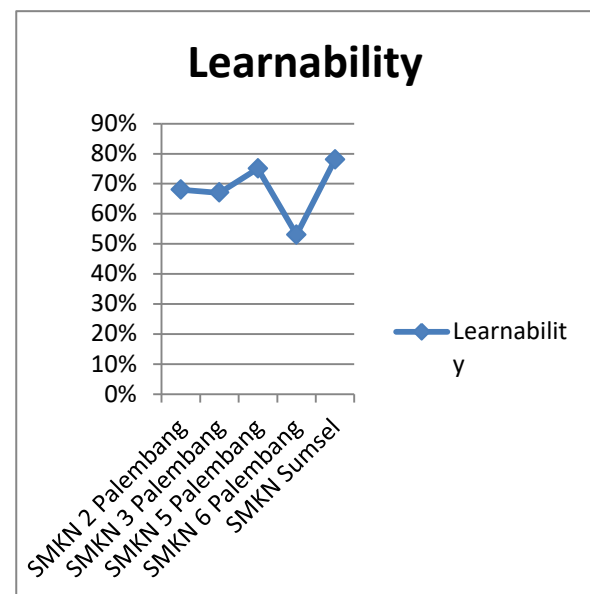
Rekapitulasi jawaban dari responden sudah dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan pengolahan hasil kuesioner tersebut. Perhitungan pengolahan kuesioner ini dilakukan dengan cara penggabungan keseluruhan jawaban tiap semua responden dari tiap variabel *usabilitytesting*

yang kemudian akan dihasilkan total nilai pada tiap variabel.

Dari beberapa pertanyaan responden diberikan 2 opsi pilihan yaitu 'YA' dan 'Tidak'. Sehingga dapat dianalisis sebagai berikut.

### 1) Variabel *Learnability*

Pada proses kemudahan dipelajari (*Learnability*) SMK Negeri Sumsel 78%, SMKN 5 mendapatkan 75%, SMKN 2 mendapatkan 70% dan SMKN 3 mendapatkan 67% menyatakan bahwa sebagian responden merasa mudah memahami isi dari *website* tersebut, sedangkan pada SMKN 6 Palembang 53% yang menyatakan pengguna cukup memahami isi dari *website*.

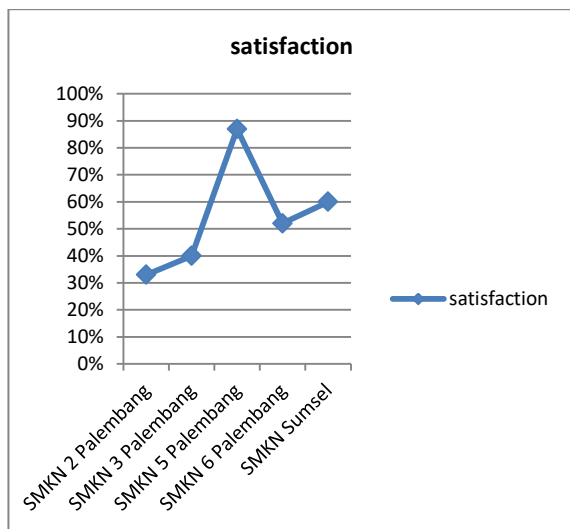


Gambar 1. Variabel *Learnability*

### 2) Variabel *Satisfaction*

Pada Variabel *satisfaction* SMKN 5 Palembang mendapatkan sebesar 87% dimana pengguna *website* SMKN 5 merasakan bahwa tampilan pada *website* SMKN 5 menarik sehingga siswa ataupun merasa puas dengan tampilan yang ada, sedangkan pada SMKN 3 (40%), SMKN 6 (52%) dan SMKN Sumsel

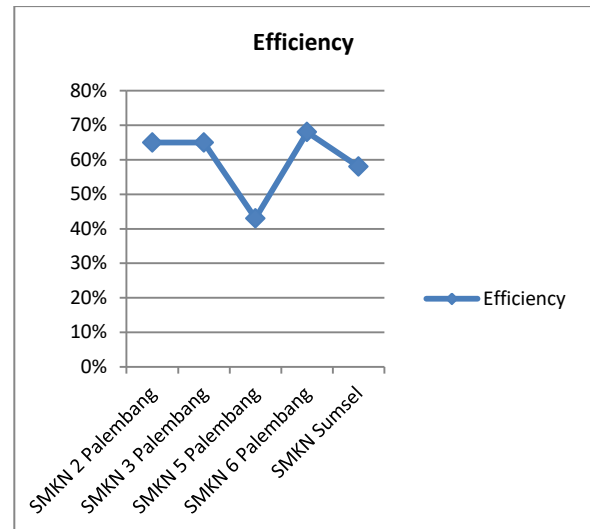
(60%) dimana pengguna merasa tampilan *website* dirasakan cukup menarik dilihat, sedangkan pada SMKN 2 mendapatkan 33%, nilai yang didapat sangat rendah artinya *website* menunjukkan bahwa pengunjung tidak bisa pergi atau menjelajahi pada *website* contohnya jika pengunjung ke satu menu misalnya menu guru maka untuk ke link direktorat atau diknas maka pengunjung harus ke home dulu karena link tersebut tidak langsung ada di setiap menu.



Gambar 2. Variabel Satisfaction

### 3) Variabel *Efficiency*

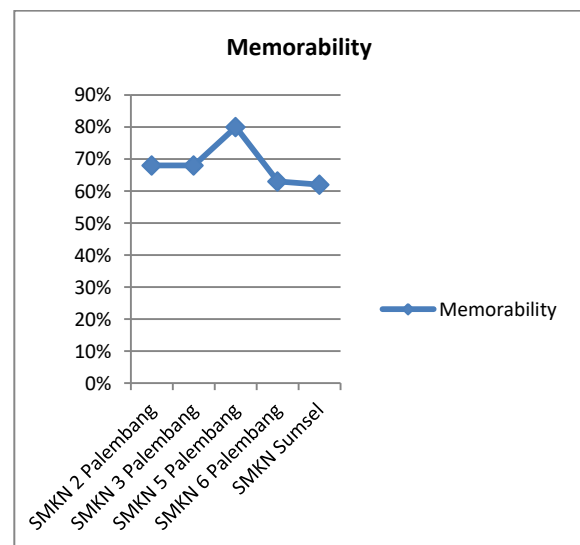
Pada Variabel *Efficiency* pada pengguna yang ada di SMKN 5 merasa bahwa *website* tersebut cukup efisien dalam kecepatannya, kapasitas kecepatan loading nya cukup baik, sedangkan pada pengguna *website* pada SMKN 2 (65%), SMKN 3 (65%), SMKN 6 (68%) dan SMKN Sumsel (58%) merasa bahwa kecepatan loading *website* sudah baik sehingga dapat menikmati *website* tersebut dengan waktu browsing yang lumayan cepat.



Gambar 3. Variabel *Efficiency*

### 4) Variabel *Memorability*

Pada variabel kemudahan diingat (*memorability*), pengguna SMKN 5 mendapat nilai sebesar 80% sehingga *website* SMK Negeri 5 Palembang mudah untuk diingat oleh pengguna *website* tersebut, sedangkan pada SMKN 2 (68%), SMKN 3 (68%), SMKN 6 (63%) dan SMKN Sumsel (62%) hasil perhitungan menyatakan bahwa *website* akan mudah diingat bila dilakukan perubahan, sehingga pengunjung lebih mudah untuk mengingat alamat situs *website* dan mudah untuk mempelajarinya.

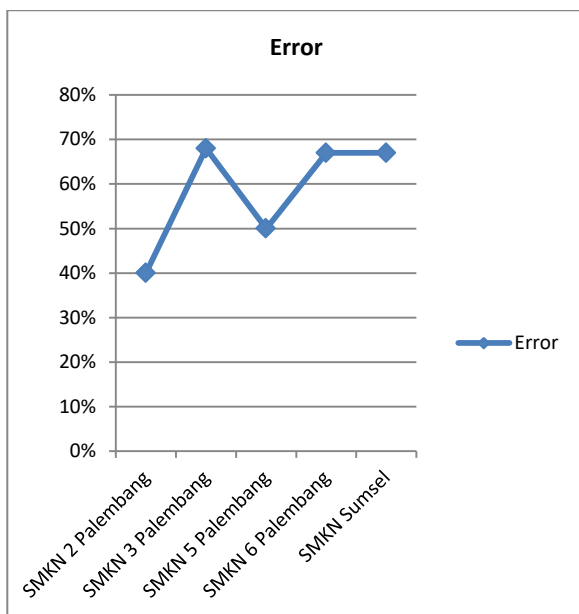


Gambar 4. Variabel *Memorability*



## 5) Variabel Error

Kesalahan (*Error*) sebesar 68% pada SMKN 3, 50% pada SMKN 5, 67% pada SMKN 6 dan SMKN Sumsel 67% dengan rata-rata menyatakan bahwa cukup besar tingkat kesalahan siswa dalam menggunakan *website*, sedangkan pada SMKN 2 Palembang mendapatkan 40% ini menyatakan bahwa tingkat kesalahan dalam mengakses *website* SMKN 2, *errors* ditemukan pada *link-link* yang ada dan banyak yang belum beroperasi serta berfungsi dengan baik, secara *satisfaction* pengguna *website* tampak malas untuk pergi ke halaman-halaman berikutnya karena banyak ditemukan *link* yang tidak berfungsi dengan baik.



Gambar 5. Variabel Error

## 4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan adalah Kuisioner yang telah disebarakan pada ke - 5 Sekolah Menengah Kejuruan yaitu SMKN 2, SMKN 3, SMKN 5, SMKN 6 dan SMKN

Sumsel yang ada di kota Palembang untuk melihat tingkat kemudahan *Website* pada masing-masing sekolah bagi pengguna *website* dengan menggunakan metode *Usability Testing* disimpulkan bahwa rata-rata *website* memiliki point-point yang cukup baik dan bisa digunakan oleh pengguna, terutama dalam variabel *learnability* yang rata sekolah mendapat nilai >60%, dimana dalam tabel kategori pengukuran presentasi kegunaan dalam kategori cukup. Setiap sekolah masing-masing pengguna memiliki respon-respon yang berbeda dalam penyampaian pengisian kuesioner dengan kategori pertanyaan berdasarkan metode *Usability Testing*. SMKN 2 Palembang pada variabel *Satisfaction* dan *Error* memiliki nilai presentasi yang kecil rata-rata dibawah <40%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Badre, A. N. 2002. *Shaping Web Usability: interaction design in context*. Addison-Wesley. Boston.
- Dahlia 2011. *Skala likert, Skala Guttman, Skala Thurstone*. [Online]. (Diakses <http://www.cikgudahlia.com/2011/12/skala-likert-skala-guttman-skala.html>, tanggal 10 April 2016).
- Margono, S Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana. 2001. *Metoda Statistika*. Tarsito. Bandung.
- SMKN 2. *SMK Negeri 2 Palembang*. [Online]. (Diakses <http://smkn2palembang.net/html/index.php>, tanggal 14 April 2015)

SMKN 3. *SMK Negeri 3 Palembang*. [Online].  
(Diakses <http://smkn3.palembang.idsch.net/>, tanggal 14 April 2015).

SMKN 5. *SMK Negeri 5 Palembang*. [Online].  
(Diakses <http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php>), 14 April 2015).

SMKN 6. *SMK Negeri 6 Palembang*. [Online].  
(Diakses <http://smkn6palembang.sch.id/>, tanggal 14 April 2015).

SMKN Sumsel. *SMK Negeri Sumsel*. [Online].  
(Diakses <http://smknsumsel.sch.id/>, tanggal 14 April 2015)