


**SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi**

	<b>Volume 7, No. 1, Bulan Februari, hal. 35-44</b>		
	<b>science.tech@ustjogja.ac.id</b>		
	<b>ISSN</b>	<b>ISSN</b>	
	<b>2460-6286 (Print)</b>	<b>2579-3624 (Online)</b>	

**Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro***Analysis of User Experience on The Website Visual Communication Design Study Program Dian Nuswantoro University***Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin<sup>1</sup>, Puri Sulistiyawati<sup>2</sup>**Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro<sup>1</sup>*dimas.dkv@gmail.com<sup>1</sup>*Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro<sup>2</sup>*puri.sulistiya@gmail.com<sup>2</sup>*

<b>Info Artikel</b>	<b>Abstract</b>
<b>Naskah diterima:</b> 12/01/2021	<p><i>A website is a medium that is now widely used to obtain information through internet networks. As a study program in the field of art and design, DKV Udinus (Visual Communication Design at Dian Nuswantoro University) uses the website as a supporting medium to convey information to students about department profiles, curriculum, work portfolios, student activities such as exhibitions, to alumni. However, so far there has never been an evaluation so it cannot be measured whether the DKV website has met the usability aspect of the user. Therefore, in this study, an evaluation of the DKV Udinus website was conducted to measure user convenience. The evaluation process in this study uses usability testing. The research stages began by distributing questionnaires to Udinus DKV students and lecturers as respondents. The results showed an assessment of the five tested variables, it was concluded that the aspects of learnability and memorability on the DKV Udinus website had a worth assessment. However, the assessment of the other three aspects is still low, so it still needs improvement related to the aspects of efficiency, error, and satisfaction to make it easier to use in accessing the information on the DKV Udinus website</i></p>
<b>Naskah direvisi:</b> 16/01/2021	
<b>Naskah disetujui:</b> 19/01/2021	
<b>Korespondensi Penulis:</b> <i>puri.sulistiya@gmail.com</i>	<b>Keywords:</b> <i>Analysis; DKV Udinus; Usability; User Experience; Website.</i>

**Abstrak**

*Website* merupakan media yang kini banyak digunakan untuk mendapatkan informasi melalui jaringan internet. Sebagai program studi dibidang seni dan desain, DKV Udinus (Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro) menggunakan *website* sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa mengenai profil jurusan, kurikulum,

portofolio karya, kegiatan mahasiswa seperti pameran, sampai dengan alumni. Namun, selama ini belum pernah dilakukan evaluasi sehingga tidak dapat dilakukan pengukuran apakah *website* DKV sudah memenuhi aspek *usability* bagi pengguna. Oleh sebab itu dalam penelitian ini dilakukan evaluasi *website* DKV Udinus untuk mengukur kemudahan pengguna. Adapun proses evaluasi dalam penelitian ini menggunakan *usability testing*. Tahapan penelitian diawali dengan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan dosen DKV Udinus sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari 5 variable yang diujikan, diperoleh kesimpulan bahwa aspek *learnability* dan *memorability* pada *website* DKV Udinus memiliki penilaian yang cukup bagus. Namun penilaian 3 aspek lainnya masih rendah, sehingga masih diperlukan perbaikan berkaitan dengan aspek *efficiency*, *error* dan *satisfaction* untuk mempermudah penggunaan dalam mengakses informasi pada *website* DKV Udinus.

---

**Kata Kunci:** Analisis; DKV Udinus; *Usability*; *User Experience*; *Website*.

---

**Sitasi:** Dimas Irawan, I., Puri Sulistiyawati. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Volume: 7, No. 1, Februari, hal. 35-44.

---

## Pendahuluan

Di era digital saat ini teknologi mengalami perkembangan sangat cepat dan canggih. Hal tersebut pastinya memiliki dampak yang luas pada semua aspek kehidupan manusia. Beberapa keuntungan dari perkembangan teknologi berdampak pada informasi dapat diperoleh secara cepat, lebih mudah dan akurat melalui internet. Bahkan internet seperti telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam aktifitas sehari-hari. Terutama dimasa pandemi Covid-19 teknologi memiliki peran yang sangat vital. Pengguna layanan teknologi internet di Indonesia mengalami peningkatan dalam berbagai sektor. Berdasarkan data survey APJII (Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia) periode 2019-kuartal II/2020 pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta dengan populasi masyarakat 266,91 juta jiwa. Kenaikan ini sebanyak 23,5 juta atau 8,9% dari tahun sebelumnya ([APJII], 2020).

Hadirnya jaringan *internet* menjadikan komunikasi dapat dilakukan dengan mudah, seperti pertukaran data informasi berupa *file*, *image*, *audio* dan *video* baik itu data pribadi, instansi, perusahaan dan lain sebagainya. *Website* saat ini menjadi salah satu media yang sering digunakan untuk memperoleh informasi. Kegunaan *website* tidak hanya sebagai media penyebaran informasi dan promosi untuk perusahaan saja. Tetapi kini banyak institusi pendidikan yang memanfaatkan *website* sebagai media pendukung dalam pelayanan mahasiswa. Seperti Program Studi DKV Udinus (Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro) yang memanfaatkan *website* sebagai media informasi *online* bagi mahasiswa melalui alamat <https://dkv.dinus.ac.id/>. Khususnya dalam kondisi pandemi saat ini yang mana semua proses pembelajaran dilakukan secara daring sehingga dengan pemanfaatan *website* dapat mempermudah pelayanan informasi kepada mahasiswa DKV dan masyarakat umum yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Sebagai salah satu program studi dibidang seni

dan desain DKV Udinus menggunakan *website* untuk menyampaikan informasi mengenai profil jurusan, kurikulum, prestasi, portofolio karya, *update* publikasi berita, jurnal sampai dengan kegiatan-kegiatan mahasiswa seperti pameran, kegiatan himpunan mahasiswa, alumni dan komunitas. Namun dari observasi yang dilakukan terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan *website* DKV Udinus. Kekurangan tersebut diantaranya yaitu konten berita atau informasi yang tidak *up to date*, beberapa konten tidak sesuai dengan *link* menu, dan masih ada beberapa kendala lainnya. Disamping itu, sejak awal *website* dkv udinus dibuat belum pernah dilakukan pengukuran standar kualitas yang tepat untuk *website* tersebut. Untuk mengukur kualitas sebuah *website* tentunya dibutuhkan pengujian dan pengawasan dengan menggunakan metode tertentu yang bertujuan untuk mengetahui kualitas *website* terhadap tingkat kenyamanan pengguna.

Menurut ((ISO), 2010) *User experience* atau pengalaman pengguna adalah persepsi atau respon *user* berdasarkan pengujian atau penggunaan produk serta layanan. Donald Norman menganalogikan *user experience* seperti memilih tempat makan. Ada beberapa pertimbangan diantaranya kesan pertama terhadap tempat tersebut, menu dan waktu penyajian, kualitas rasa, pelayanan kepada konsumen dan apakah tempat tersebut *recommended* untuk didatangi kembali, beberapa elemen pertimbangan tersebut merupakan cakupan dari *user experience* (Norman, 2013). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *user experience* merupakan tanggapan atau respon dan emosi pengguna ketika menggunakan sebuah produk, jasa dan layanan mengenai tingkat kemudahan dan efisiensi yang dirasakan melalui pengalaman pengguna. *Usability* menjadi salah satu elemen penting dalam mengukur *user experience*. *Usability* dapat diartikan sebagai suatu kebergunaan yang mana apabila diimplementasikan dalam sebuah *website*, maka *usability* ini digunakan untuk mengukur apakah *website* dapat digunakan oleh *user* dengan baik, bagaimana tingkat kemudahan, efisiensi dan kepuasan *user* dalam menggunakan sebuah *website* (Purwani Istiana, 2011). *Usability* juga dapat digunakan untuk mengukur apakah sebuah produk dapat digunakan dengan mudah dan dipelajari secara cepat oleh pengguna (Axup, 2004).

Dari beberapa pengertian tentang *usability* tersebut dapat disimpulkan bahwa *usability* merupakan teknik yang digunakan dalam merancang desain guna meningkatkan kemudahan pengguna. Dengan peran *usability* sebagai elemen dalam menilai tingkat kemudahan dan kenyamanan *user interface*, maka bagian terpenting dalam membangun sebuah *website* adalah *usability* yang baik. Karena apabila tingkat *usability* rendah maka yang menjadi *website* tersebut sulit untuk dipahami dan digunakan oleh pengguna. Hal ini tentunya akan memberikan dampak yang dapat menjadikan pengguna tidak memiliki ketertarikan untuk mengunjungi kembali *website* yang sebelumnya sudah pernah diakses (Nielsen, 2012). Dari pokok-pokok permasalahan yang telah dipaparkan maka perlu adanya evaluasi terhadap *website* DKV Udinus untuk mengukur kemudahan pengguna atau *user*. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap sebuah *website*. Untuk proses evaluasi dalam mengukur kualitas website DKV Udinus pada penelitian ini menggunakan *usability testing* atau uji ketergunaan. Pengujian *usability* sudah banyak dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Nanda Rizky Riyadi, 2019) yang melakukan pengujian *usability* untuk meningkatkan *interface* pada aplikasi *mobile* UMM. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Yumarlin Mz, 2017) yang menggunakan *usability testing* untuk mengevaluasi *website* Universitas Janabadra. Dengan *usability testing* sebagai metode evaluasi pada penelitian ini diharapkan permasalahan yang ditemukan lebih spesifik serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan *website* DKV UDINUS kedepannya.

## Metode

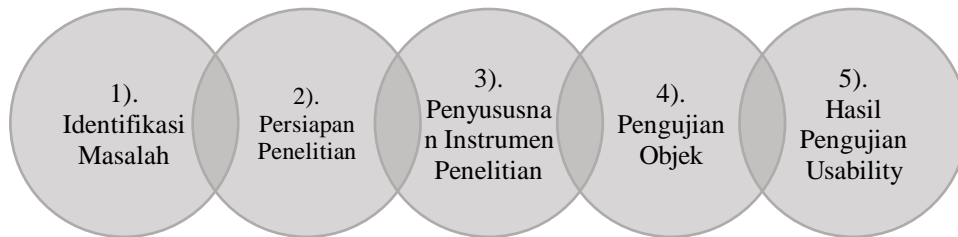
### Jenis Penelitian

Untuk menilai lebih dalam terkait dengan tingkat *usability website* sebagai objek yang diteliti maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian *survey* deskriptif analitis untuk menjelaskan kondisi saat ini. Penggunaan penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan fakta-fakta ataupun sifat populasi secara akurat dan sistematis (Sukardi, 2012). Dengan *survey* deskriptif, penelitian dilakukan dengan mengambil sample populasi dan menggunakan kuesioner untuk menganalisa tingkat *usability* pada website.

Untuk melakukan evaluasi terhadap website DKV Udinus dalam penelitian ini menggunakan metode *Usability testing*. Metode *usability testing* atau uji ketergunaan merupakan sebuah teknik untuk menguji dengan mengukur efisiensi, tingkat kemudahan untuk dipelajari, serta kemampuan dalam mengingat cara menjalankan tugas dalam *system* secara interaktif tanpa adanya kesulitan atau kesalahan (Bauer et al., 2010).

### Alur Penelitian

Proses evaluasi *website* dkv dengan menggunakan *usability testing* akan dikaji dengan sistematis sesuai tahapan yang lebih spesifik sebagai acuan dasar untuk menyelesaikan permasalahan penelitian. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :



**Gambar 1.** Alur Penelitian

1. Pada tahap awal dilakukan identifikasi terkait permasalahan yang signifikan untuk kemudian dipecahkan dengan metode deskriptif kualitatif. Dari identifikasi yang diperoleh, dari awal dibangunnya *website* DKV Udinus belum pernah dilakukan evaluasi berdasarkan tingkat *usability*.
2. Pada tahap ini persiapan penelitian dilakukan dengan menyusun metode yang akan digunakan dalam penelitian diantaranya yaitu menentukan jenis penelitian, melakukan studi terhadap objek yang diamati, menentukan populasi dan *sample*, teknik pengambilan serta analisis data.
3. Langkah berikutnya menyusun instrumen penelitian untuk digunakan dalam mengukur objek yang diteliti. Untuk menentukan instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang disusun sesuai indikator aspek *usability*.
4. Pengujian Penelitian dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden. Sebelum mengisi kuesioner, responden akan diminta terlebih dahulu untuk mengakses *website* DKV UDINUS pada laman <https://dkv.dinus.ac.id>.
5. Untuk mendapatkan hasil pengujian *usability* dilakukan perhitungan rata-rata hasil perhitungan kuesioner. Hasil pengukuran terhadap *website* DKV Udinus disajikan berdasarkan masing-masing indikator aspek dari *usability*. Hasil dari kuesioner digunakan untuk menyusun saran atau rekomendasi perbaikan *website*.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang dibagikan kepada beberapa responden. Kuesioner merupakan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis untuk digunakan sebagai alat memperoleh informasi atau data dari responden atau merupakan laporan berakitan pribadinya ataupun beberapa permasalahan yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2002). Adapun kuesioner digunakan sebagai teknik untuk memperoleh data-data untuk melakukan evaluasi terhadap *website* DKV Udinus dengan *usability testing*. Kuesioner akan dibagikan kepada responden diantaranya dosen dan mahasiswa untuk mendapatkan data berkaitan dengan kelima variabel *usability testing* yaitu : *Efficiency*, *Memorability*, *Learnbility*, *Errors* dan juga *Satisfaction*.

### Teknik Analisis Data

Tahap berikutnya setelah kuesioner diisi oleh responden, diperlukan proses analisis untuk membaca data kuesioner. Analisis hasil kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*. Yang mana *skala likert* teknik yang digunakan sebagai pengukur sikap, respon serta persepsi individu ataupun sekelompok orang berkaitan dengan fenomena sosial (Sugiyono, 2017). *Skala Likert* dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner. Untuk pengisian variabel pertanyaan menggunakan skala 1 sampai dengan 4 dengan bobot nilai sebagai berikut :

**Tabel 1.** Skala Nilai

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

#### Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

SS = Sangat Setuju

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi terhadap objek ataupun subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti agar dapat dipelajari serta dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Sedangkan *sample* merupakan bagian atas kuantitas serta karakteristik dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Pada penelitian terhadap *website* DKV Udinus pengambilan *sample* dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana *sample* penelitian diambil dengan berbagai pertimbangan. Yang menjadi *sample* pada penelitian ini merupakan responden yang sebelumnya sudah mengetahui dan sudah pernah menggunakan *Website* DKV Udinus dengan jumlah *sample* sebanyak 25 responden dengan populasi dosen dan mahasiswa DKV UDINUS.

### Website DKV Udinus

DKV (Desain Komunikasi visual) merupakan salah satu program studi di Udinus (Universitas Dian Nuswantoro) Semarang. Untuk mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi tentang jurusan dan kegiatan kemahasiswaan maka dibuat *website* DKV Udinus yang dapat diakses melalui portal <https://dkv.dinus.ac.id>. Melalui *website* ini seluruh data-data digital yang tersimpan dalam sistem dapat diakses secara *online* oleh mahasiswa maupun calon mahasiswa. Sebagai program studi dibidang seni dan desain, DKV Udinus memiliki 4 jalur peminatan yang dapat dipilih oleh mahasiswa diantaranya bidang

Advertising, Desain Grafis, Animasi, Multimedia dan Game. Terdapat beberapa fitur dalam *website* DKV Udinus yaitu beranda, tentang, akademik, publikasi, gallery, mahasiswa. melalui fitur tersebut mahasiswa dapat mengakses informasi secara *online* terkait dengan profil jurusan, kurikulum, kegiatan kemahasiswaan, pameran hingga dokumentasi karya.



**Gambar 2.** Website DKV Udinus

### **Usability**

Pada umumnya, *usability* merupakan kebergunaan sebuah perangkat lunak untuk memberikan kemudahan kepada pengguna atau *user*. Ada beberapa pengertian *usability* menurut beberapa pakar. Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Menurut *International Organization for Standardization* (ISO) *usability* merupakan tingkatan sebuah produk yang mudah dirancang dan dipakai oleh *user* untuk mencapai sebuah tujuan sesuai dengan hal-hal yang sudah ditentukan secara efektif, efisien serta sesuai kepuasan pengguna (Rios et al., 2010).
2. Menurut (Nielsen, 1993) *Usability* sebagai atribut kualitas yang dapat mengukur tingkat kemudahan suatu *interface* yang mudah dan cepat untuk dioperasikan dan digunakan.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Hasil dari penelitian *usability* pada *website* DKV Udinus akan dipaparkan dalam 2 pengelompokan pembahasan diantaranya yaitu *usability testing* dan analisis *usability testing*. Data yang akan digunakan untuk mengevaluasi *usability* dari *website* DKV Udinus adalah hasil kuesioner. Oleh sebab itu, dalam tahapan *usability testing* yang mana tahapan ini merupakan eksekusi pengujian sehingga diawali dengan penetapan responden, selanjutnya menentukan standar pengukuran kuesioner dengan pemberian tugas yang perlu dilakukan oleh responden sebelum mengisi kuesioner sebagai sarana interaksi antara *user* dengan *website* yang diuji dan membuat indikator pertanyaan kuesioner. Kemudian pada tahap analisis *usability testing* dilakukan perhitungan *range* nilai dari hasil kuesioner. Nilai rata-rata yang diperoleh akan dikonversikan menjadi data kualitatif sehingga dapat diketahui penilaian pengguna terhadap *usability* atau tingkat kemudahan penggunaan *website* DKV Udinus.

#### **Pembahasan**

##### **Usability Testing**

Tahap pertama *usability testing* adalah dengan membagikan kuesioner yang terdiri dari *task* dan pertanyaan kepada responden yang telah dipilih. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 25 responden, diantaranya adalah dosen dan mahasiswa aktif DKV Udinus dari berbagai angkatan. Pemilihan responden tersebut atas dasar pertimbangan

karena dosen dan mahasiswa merupakan *user* yang sebelumnya sudah mengetahui dan pernah mengakses *website* DKV Udinus. Pemberian *Task* atau tugas diawal sebagai sarana interaksi antara *user* dengan *website* yang diuji. Bentuk *task* yang harus dilakuakn responden sebelum mengisi kuesioner adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.** *Task Usability Testing*

No	Task / Tugas
1.	Megakses website pada alamat <a href="https://dkv.dinus.ac.id">https://dkv.dinus.ac.id</a>
2.	Mencari berita terkini tentang DKV Udinus pada halaman <i>website</i>
3.	Mencari informasi tentang karya dan pameran pada halaman <i>website</i>
4.	Mencari menu yang dapat menampilkan halaman yang berisi informasi tentang kurikulum dan data dosen
5.	Mencari daftar agenda kegiatan mahasiswa termasuk Komunitas, HM dan Alumni
6.	Lihat tampilan beranda secara keseluruhan, carilah informasi tententu yang ingin anda cari pada halaman tersebut

Setelah semua *task* sudah dilakukan, berikutnya responden menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang berisi 15 pertanyaan yang mewakili 5 aspek *usability* Jacob Nielson yaitu : *efficiency*, *effectifity*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

1. *Learnability*, aspek yang berkaitan dengan tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan *task* atau tugas yang diberikan ketika user menggunakan *website*.
2. *Efficiency*, aspek yang berkaitan dengan kecepatan *user* dalam mengakses *website* dan mendapatkan informasi yang dicari.
3. *Memorability*, aspek yang berkaitan dengan kemudahan *user* untuk mengingat tampilan *website* dan alur navigasi *website*.
4. *Errors*, aspek yang berkaitan dengan kemungkinan *error* atau kesalahan pada saat *website* diakses dapat ditangani oleh sistem.
5. *Satisfaction*, aspek yang berkaitan dengan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*.

Adapun *sample* sebaran kuesioner adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Indikator Pertanyaan Kuesioner

Kategori	Indikator
<i>Learnability</i>	1. <i>Website</i> Mudah dipelajari
	2. Informasi Spesifik
	3. Penyajian Konten mudah dipahami
	4. Alur navigasi mudah
<i>Efficiency</i>	5. Menu dapat diakses dengan cepat
	6. Informasi dapat diperoleh dengan cepat
<i>Memorability</i>	7. <i>Website</i> mudah diingat
	8. Alur navigasi menu dan konten mudah diingat
	9. Kesalahan/ <i>error</i> pada <i>website</i>
<i>Errors</i>	10. Keaktifan menu
	11. Kesalahan dalam penggunaan <i>website</i> dapat diperbaiki dengan mudah
	12. Kenyamanan tampilan <i>website</i>
<i>Satisfaction</i>	13. Warna dan <i>layout</i> konten jelas
	14. Judul dan isi konten sesuai
	15. Informasi yang disajikan <i>up to date</i>

### Analisis Usability Testing

Setelah dilakukan pengisian kuesioner oleh 25 responden, tahap berikutnya adalah melakukan rekapitulasi hasil kuesioner dengan skala *likert* menggunakan skala 1 sampai 4. Kemudian dilakukan perhitungan statistik untuk mengetahui rata-rata nilai pada setiap item pertanyaan. Nilai rata-rata selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif untuk mengetahui penilaian responden pada setiap kategori berdasarkan skala nilai yang telah ditentukan. Konversi nilai dilakukan dengan mencari nilai jarak jenjang interval atau NJI (Nilai Jenjang interval) terlebih dahulu dengan rumus sebagai berikut :

$$NJI = \frac{IndeksMaximum - IndeksMinimum}{JumlahKriteriaPernyataan}$$

Dengan rumus diatas jarak interval yang diperoleh adalah 0,75. Nilai jarak interval ini berikutnya dijadikan sebagai acuan untuk membuat kategori skala untuk mempermudah dalam membaca data. Adapun kategori skala yang ditentukan berdasarkan jarak interval adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.** Konversi Data dengan Skala Likert

Skor	Interval Skor	Kategori
1	$X \leq 1,75$	Sangat Tidak Setuju
2	$1,76 \leq X \leq 2,5$	Tidak Setuju
3	$2,6 \leq X \leq 3,25$	Setuju
4	$X \geq 3,26$	Sangat Setuju

Data hasil rekapitulasi kuesioner digunakan sebagai data evaluasi *usability* pada *website* DKV Udinus. Berdasarkan data *usability testing* yang telah dilakukan melalui kuesioner, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil Penilaian

Pertanyaan	Nilai
1. Saya dapat mempelajari <i>website</i> dengan mudah.	3,08
2. Saya memperoleh informasi spesifik dengan mudah.	2,64
3. Saya dapat memahami konten informasi yang disajikan dengan mudah.	2,80
4. Saya dapat memahami alur navigasi dengan mudah.	2,68
5. Saya dapat mengakses fitur dengan cepat.	2,72
6. Saya dapat memperoleh informasi yang dicari dengan cepat.	2,20
7. Saya mengingat cara penggunaan <i>website</i> dengan mudah.	3,08
8. Saya dapat mengingat setiap alur navigasi menu dan letak informasi yang diinginkan dengan mudah.	3,04
9. Saya tidak menemukan <i>error</i> di saat menggunakan <i>website</i> .	2,56
10. Saya berhasil menemukan menu yang dicari.	2,20
11. Jika saya melakukan kesalahan saat menggunakan <i>website</i> , saya dapat memperbaikinya.	2,72
12. Saya merasa senang dengan secara keseluruhan tampilan desain <i>website</i> .	2,60
13. Komposisi warna dan peletakan konten tidak membingungkan.	2,76
14. Penggunaan <i>website</i> sesuai dengan ekspektasi dari kebutuhan saya.	2,60
15. Saya mendapatkan informasi yang <i>up to date</i> .	1,80



1. Aspek *Learnability* terdiri dari 4 point pertanyaan, dengan rata-rata nilai 2,8. Hasil konversi nilai dengan skala 4 termasuk dalam kategori skala 3 yaitu responden setuju jika *website* DKV Udinus mudah dipelajari.
2. Aspek *Efficiency* terdiri dari 2 point pertanyaan, dengan rata-rata nilai 2,5. Hasil konversi nilai dengan skala 4 termasuk kategori skala 2 yaitu responden tidak setuju dengan tingkat *efficiency* pada *website* DKV Udinus saat ini. Yang menjadi permasalahan diantaranya adalah responden merasa kesulitan untuk mencari informasi secara cepat pada *website* dkv.
3. Aspek *Memorability* terdiri dari 2 pertanyaan, dengan rata-rata nilai 3,1. Hasil konversi nilai dengan skala 4 termasuk kategori 3 yaitu responden setuju jika *website* DKV Udinus saat ini penggunaan *website* dan alur navigasi cukup mudah diingat jika mengakses kembali.
4. Aspek *Errors* terdiri dari 3 pertanyaan, dengan rata-rata nilai 2,5. Hasil konversi nilai dengan skala 4 termasuk kategori 2 yaitu responden merasa kesulitan untuk menemukan menu yang dicari.
5. Aspek *Satisfaction* terdiri 4 pertanyaan dengan nilai rata-rata 2,4. Hasil konversi nilai dengan skala 4 termasuk kategori skala 2 yaitu responden merasa kurang puas dengan penggunaan *website* DKV Udinus diantaranya beberapa judul dan isi konten yang tidak sesuai kemudian informasi yang disajikan juga kurang *up to date*.

### Kesimpulan

Dari hasil analisis *user experince* dengan *usability testing* pada *website* DKV Udinus, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan penilaian kuesioner oleh responden, dari 5 variable yang diujikan menurut responden aspek *memorability* dan aspek *learnability* memiliki penilaian yang cukup bagus, sedangkan aspek *efficiency*, *errors* dan *satisfaction* belum memenuhi kriteria *usability*. Berikut hasil saran untuk perbaikan *website* DKV Udinus :

1. Penyajian informasi tentang prodi DKV secara lengkap dan terkini
2. Perlu adanya perbaikan pada beberapa halaman karena masih terdapat beberapa error ketika *website* diakses. Diantaranya yaitu adanya halaman yang kosong, ada ke tidak sesuaian antara menu dan isi content
3. Perlu adanya penataan *layout*, agar tidak membingungkan pengunjung dalam mencari informasi karena masih ada beberapa menu yang ditempatkan secara berulang di beberapa menu yang berbeda.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terimakasih kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual UDINUS, Rekan-rekan Dosen dan Mahasiswa yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- (ISO), I. O. for S. (2010). SO FDIS 9241-210. *Ergonomics of Human System Interaction - Part 210: Human-Centered Design for Interactive Systems (formerly Known as 13407)*. [APJII], A. P. J. I. I. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020 (Q2)*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. <https://apjii.or.id/survei>. Axup, J. (2004). Usability Professionals Association. *About Usability*.

- Bauer, T. D., Stephanie, G., & J. P. B. (2010). The design and evaluation of a graphical display for laboratory data. *Journal of the American Medical Informatics Association*. <https://doi.org/10.1136/jamia.2009.000505>
- Nanda Rizky Riyadi. (2019). Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students 226. *Jurnal Sistemasi*, 8, 226–232.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (Diakses 28 Desember 2020)
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things, Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Purwani Istiana. (2011). Evaluasi Usability Situs Website Perpustakaan Universitas Gadjah Mada. *Artikel (Universitas Gadjah Mada)*, 5.
- Rios, D. A., Gracia, A. V., Rey, E. M., & Moret, V. B. (2010). Usability: a critical analysis and A Taxonomy. *International Journal of Human Computer Interaction*, 26(1), 53–74. <https://doi.org/10.1080/10447310903025552>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT. Rineka Cipta.
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Yumarlin Mz. (2017). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*, May 2016. Website DKV Udinus. <https://dkv.dinus.ac.id>. [Diakses 28 Desember 2020].