



## USABILITY TESTING PADA WEBSITE D'BUCKET KARAWANG MENGUNAKAN NIELSEN MODEL

### *USABILITY TESTING ON THE D'BUCKET KARAWANG WEBSITE USING NIELSEN MODEL*

Nur Aldien Ramadhania<sup>1</sup>, Aulia Fashanah Hadining<sup>2</sup>, Winarno<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

[nur.aldienramadhania16104@student.unsika.ac.id](mailto:nur.aldienramadhania16104@student.unsika.ac.id)

#### ABSTRACT

*This study aims to test the D'Bucket Karawang website. Especially on the usability aspect based on the Nielsen Model using the usability testing method. The research method used is descriptive quantitative method and verification. Data collection was carried out by distributing questionnaires to 100 students in Karawang Regency. Data processing uses multiple linear regression analysis which is processed using IBM SPSS 22 software. The results of this study are the factors that affect the usability of D'Bucket Karawang website, namely Learnability (LN), Memorability (MO), Efficiency (EF), Error (ER), and Satisfaction (SF). The five factors simultaneously influence usability. Based on the research results, the most significant factor that affects users in the usability of the D'Bucket Karawang website is satisfaction, there is one variable that has a positive and significant effect on usability on the D'Bucket Karawang website, namely the user satisfaction variable.*

**Keywords:** Usability, Learnability, Memorability, Efficiency, Errors, Satisfaction, Nielsen Model.

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap website D'Bucket Karawang. Khususnya pada aspek usability berdasarkan Nielsen Model dengan menggunakan metode usability testing. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan verifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 mahasiswa di Kabupaten Karawang. Pengolahan data menggunakan analisis regresi linier berganda yang diolah dengan menggunakan software IBM SPSS 22. Hasil dari penelitian ini adalah Faktor-faktor yang mempengaruhi usability website D'Bucket Karawang yaitu Learnability (LN), Memorability (MO), Efficiency (EF), Error (ER), dan Satisfaction (SF). Kelima faktor tersebut memberikan pengaruh secara simultan terhadap usability. Berdasarkan hasil penelitian, faktor yang paling signifikan yang mempengaruhi pengguna dalam usability website D'Bucket Karawang yaitu satisfaction, terdapat satu variabel yang berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap usability pada website D'Bucket Karawang, yaitu variabel kepuasan pengguna.

**Kata Kunci:** Usability, Learnability, Memorability, Efficiency, Errors, Satisfaction, Nielsen Model.

#### PENDAHULUAN

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi sistem informasi saat ini adalah perkembangan situs web atau yang lebih dikenal sebagai website. Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau kombinasinya (termasuk statis dan dinamis), halaman tersebut merupakan rangkaian dari bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing dihubungkan

dengan jaringan-jaringan halaman (Suratna, 2021). Saat ini website merupakan salah satu layanan informasi yang banyak di akses oleh pengguna internet di dunia (Krzewińska, dkk., 2018).

Penelitian yang dilakukan Nielsen mendefinisikan *usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Seperti halnya dalam penyedia

informasi, setiap pelanggan akan selalu mengharapkan informasi yang memadai aspek-aspek usability meliputi efektivitas, efisiensi, *memorability*, *learnability*, dan *satisfaction*(Sani, dkk., 2019). Nielsen juga merumuskan faktor-faktor penyebab pentingnya website memiliki aspek *usability*, diantaranya adalah kebiasaan atau perilaku pengguna yang mengakses website(Fajarini, dkk., 2020; Soejono, dkk., 2018).

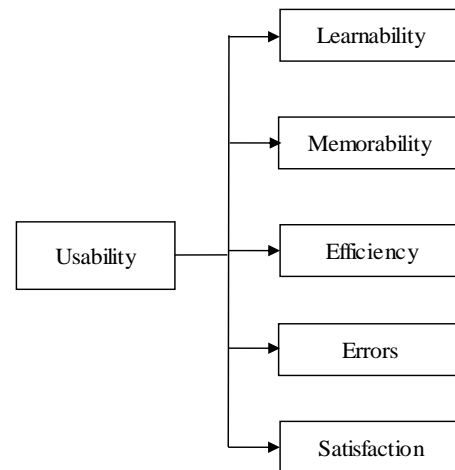
Teknologi sistem informasi sudah banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak semua sistem informasi pernah melalui tahap pengujian usability. Hal ini disebabkan oleh faktor permasalahan yang masih terpusat pada pengelolaan kebutuhan, jadwal, dan sumber daya yang tersedia untuk implementasi sistem tersebut. Sedangkan pengukuran *usability* sistem dari sudut pengguna masih dianggap bukan kebutuhan utama dalam pengembangan sebuah sistem, sehingga sangat jarang dilakukan (Setiawan & Rafianto, 2020; Muqtadiroh, dkk., 2017, ).

D'Bucket Karawang adalah usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang baru memiliki sebuah *website* dalam memasarkan produknya. *Website* ini memuat informasi tentang D'Bucket Karawang mulai dari informasi produk, informasi harga, formulir pembelian, alamat, kontak, dan lainnya. Karena *website* ini masih terbilang baru, oleh sebab itu *website* D'bucket Karawang perlu adanya evaluasi untuk mengukur kemudahan penggunaan *website* bagi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap *website* D'Bucket Karawang. Khususnya pada aspek usability berdasarkan Nielsen Model dengan menggunakan metode *usability testing*(Febrianti, dkk., 2020; Nielsen, 2000).

## METODE

Penelitian ini menjelaskan tentang model Nielsen dimana dimana faktor usability yang diukur terdiri atas *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction* yang digunakan dalam penelitian ini(Liew, dkk., 2019).



Gambar 1. Model Dasar Penelitian

Berdasarkan penelitian tersebut, hasil yang diperoleh pada Nielsen Model yang berfokus dalam bidang pengembangan *usability website* memuat unsur-unsur tolak ukur keberhasilan *usability testing website*. Variabel penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen. Berikut merupakan penjelasan mengenai variabel Independen yaitu *Learnability* (X1), *Efficiency* (X2), *Memorability* (X3), *Error*(X4), *Satisfaction* (X5). Sedangkan variabel dependen yaitu *Usability* (Y).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 mahasiswa/i di daerah Karawang yang belum pernah melakukan pembelian buket makanan melalui *website* dan belum pernah menggunakan *website* D'Bucket Karawang.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuisioner dan Studi Pustaka. Pada tahap ini pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan program *Software Microsoft Excel 2016* dan *IBM Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 22.0*. *Microsoft Excel* digunakan untuk input data dan digunakan untuk olah data awal yang selanjutnya akan digunakan untuk uji regresi linier.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Statistik Deskriptif

Tabel 1 Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	Kode	N	Std. Deviation	Mean (Indikator)	Mean / Variabel	Keterangan
<i>Learnability</i> (LN)	LN1	100	0,586	4,40	4,25	Sangat setuju/ Sangat baik
	LN2	100	0,617	4,23		
	LN3	100	0,639	4,34		
	LN4	100	0,695	4,32		
	LN5	100	0,637	4,33		
	LN6	100	0,685	4,07		
<i>Memorability</i> (MO)	MO1	100	0,743	4,21	4,04	Setuju/ Baik
	MO2	100	0,688	4,03		
	MO3	100	0,703	3,99		
	MO4	100	0,636	4,20		
	MO5	100	0,851	4,06		
<i>Efficiency</i> (EF)	EF1	100	0,718	4,01	4,06	Setuju/ Baik
	EF2	100	0,696	4,20		
	EF3	100	0,656	4,12		
	EF4	100	0,757	4,05		
	EF5	100	0,925	4,05		
<i>Error</i> (ER)	ER1	100	1,094	2,57	3,05	Netral/ Kurang Baik
	ER2	100	1,059	2,64		
	ER3	100	0,992	3,16		
	ER4	100	0,845	3,65		
<i>Satisfaction</i> (SF)	SF1	100	0,697	4,28	4,1	Setuju/ Baik
	SF2	100	0,829	4,17		
	SF3	100	0,652	4,17		
	SF4	100	0,783	4,05		
	SF5	100	0,695	4,11		
<i>Usability</i> (US)	US1	100	0,615	3,84	3,61	Setuju/ Baik
	US2	100	0,732	3,90		
	US3	100	0,775	3,69		
	US4	100	0,696	4,00		
	US5	100	1,153	2,62		

Sumber: Pengolahan Data SPSS (2020)

Hasil statistik deskriptif berdasarkan pengolahan *IBM SPSS Statistics* versi 22 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi *Learnability* (LN)

Hasil statistik deskriptif variabel *Learnability* (LN) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,25 berdasarkan skor kriteriaa rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah sangat setuju yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden sangat setuju terhadap dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada kuisioner *Learnability* (LN).

#### 2. Deskriptif *Memorability* (MO)

Hasil statistik deskriptif variabel *Memorability* (MO) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,04 berdasarkan skor kriteriaa rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah setuju yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden setuju terhadap dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada kuisioner *Memorability* (MO).

#### 3. Deskriptif *Efficiency* (EF)

Hasil statistik deskriptif variabel *Efficiency* (EF) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,06 berdasarkan skor kriteria rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah setuju yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden setuju terhadap dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada kuisioner *Efficiency* (EF).

#### 4. Deskriptif *Error* (ER)

Hasil statistik deskriptif variabel *Error* (ER) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,05 berdasarkan skor kriteriaa rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah netral yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden kurang baik terhadap dengan

pernyataan-pernyataan yang ada pada kuesioner *Error* (ER).

#### 5. Deskriptif *Satisfaction* (SF)

Hasil statistik deskriptif variabel *Satisfaction* (SF) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,1 berdasarkan skor kriteriaa rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah setuju yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden setuju terhadap dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada kuesioner *Satisfaction* (SF).

#### 6. Deskriptif *Usability* (US)

Hasil statistik deskriptif variabel *Usability* (US) memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,61 berdasarkan skor kriteriaa rataan pada Tabel menunjukkan bahwa rata-rata jawaban persepsi responden adalah setuju yang memiliki arti bahwa rataan jawaban responden setuju terhadap dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada kuesioner *Usability* (US).

### Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 1. Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh nilai  $r$  hitung pada variabel dependen (*usability*) maupun variabel independen (*Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, dan *Satisfaction*) memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabelnya (0,3060). Hal ini menunjukkan bahwa uji validitas pada setiap variabel dinyatakan valid.

#### 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil Uji Reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian yaitu variabel dependen (*usability*) maupun variabel independen (*Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, dan *Satisfaction*) memiliki nilai Cronbachs Alpha lebih dari 0,7 dan dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh

variabel bersifat realibel karena responden mampu menjawab kuesioner. Dengan valid dan reliabelnya data maka selanjutnya dapat dilakukan uji asumsi klasik.

### Analisis Uji Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Model	Asymp. Sig (2-tailed)	Kriteria	Kesimpulan
<i>Unstandardized Residual</i>	0,200	>0,05	Data Berdistribusi Normal

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2020

Hasil uji normalitas data yang telah dilakukan berdasarkan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan IBM SPSS 22 yang ditunjukkan oleh Tabel 4.14 menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.200 lebih besar dari 0.05 yang berarti data berdistribusi normal.

#### 2. Uji Multikolinearitas

**Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas**

Variabel	Tolerance	VIF	Kesimpulan
<i>Learnability</i>	0,349	2,862	Terbebas dari asumsi klasik multikolinearitas
<i>Memorability</i>	0,490	2,039	
<i>Efficiency</i>	0,287	3,486	
<i>Error</i>	0,880	1,137	
<i>Satisfaction</i>	0,495	2,019	

**Tolerance > 0.10**

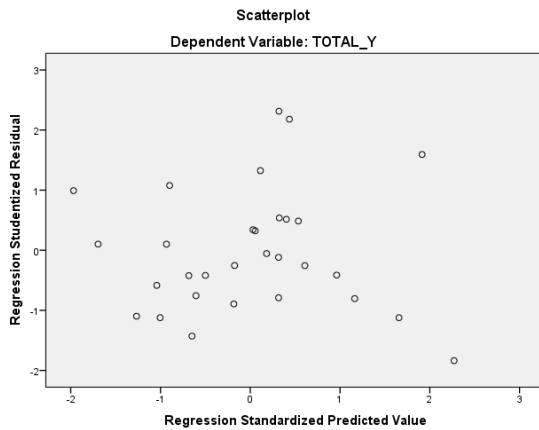
**VIF < 10**

Sumber Pengolahan Data SPSS 2020

Hasil uji multikolinearitas yang telah dilakukan terhadap variabel independen (*Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, dan *Satisfaction*) menunjukkan nilai toleransi dan nilai VIF yang memenuhi kriteria uji multikolinearitas berada pada nilai toleransi sebesar 0,316 sampai dengan 0,979 yang mana nilai toleransi ini lebih dari 0,10 dan nilai VIF 1,021 sampai dengan 2,974 yang mana nilai VIFnya kurang dari 10. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai dari hasil uji multikolinearitas memenuhi kriteria, sehingga dapat ditarik kesimpulan model regresi ini merupakan model yang baik karena tidak ditemukan adanya korelasi antar variabel independen (*Learnability*,

Memorability, Efficiency, Error, dan Satisfaction).

### 3. Uji Heterokedastisitas



Gambar 1. Grafik Scatterplot

Hasil uji heterokedastisitas yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa data menyebar dibawah atau diatas atau disekitar angka nol, titik tidak mengumpul dibawah atau diatas saja dan titik menyebar tidak membentuk pola bergelombang atau suatu pola yang jelas, maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, sehingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.

Berdasarkan ketiga uji asumsi klasik yang telah dilakukan (uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas) dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh data berdistribusi normal, lalu tidak ditemukan adanya korelasi antar variabel independen (*Learnability, Memorability, Efficiency, Error, dan Satisfaction*), dan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Sehingga uji asumsi klasik yang baik terpenuhi.

### Uji Hipotesis

#### Uji T

Pengujian koefisien regresi menggunakan tingkat kepercayaan 95% (*significat level 5%,  $\alpha = 0.05$* ) dan

dengan nilai  $df = d-k-1 = 30-5-1 = 24$ . Sehingga didapatkan t tabel yaitu 2,06390.

Tabel 4. Hasil Uji T

Variabel	t hitung	Sig.	Keterangan
<i>Learnability</i>	0,039	0,969	Tidak Signifikan
<i>Memorability</i>	0,284	0,779	Tidak Signifikan
<i>Efficiency</i>	1,193	0.245	Tidak Signifikan
<i>Error</i>	0,365	0.718	Tidak Signifikan
<i>Satisfaction</i>	-0,573	0.572	Tidak Signifikan

**t tabel = 2,06390**

Sumber: Pengolahan Data SPSS 2020

Berdasarkan uji T dapat dinyatakan bahwa variabel *Satisfaction* berpengaruh secara signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang. Sedangkan untuk variabel *Learnability, Memorability, Efficiency, dan Error* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.

#### Uji F

Untuk mengetahui f tabelnya maka dapat dihitung dengan menentukan  $df1$  dan  $df2$ , dimana  $df1 = k-1 = 6-1 = 5$ , dan  $df2 = n-k = 100-6 = 94$  (Mutiara Nugrahani dkk, 2018). Maka didapat f tabel yaitu 2,31.

Tabel 5. Hasil Uji F

Model	F hitung	Sig.
<i>Regression</i>	2,924	0,017

Sumber: Pengolahan Data SPSS (2020)

Pada Uji F dapat dilihat bahwa nilai f hitung lebih besar daripada f tabel yaitu  $2,924 > 2.31$  dan nilai  $Sig. 0.017 < 0.05$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh hipotesis penelitian diterima, atau dengan kata lain variabel-variabel independen (*Learnability, Memorability, Efficiency, Error, dan Satisfaction*) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (*Usability*).

### Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil uji didapatkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,135 yang berarti bahwa variabel-variabel independen penelitian dalam menjelaskan variasi variabel dependen terbatas.

### Analisis Regresi Linier Berganda

**Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Variabel	B
Constant (Y)	9,940
Learnability (X1)	-0,072
Memorability (X2)	0,060
Efficiency (X3)	0,052
Error (X4)	0,070
Satisfaction (X5)	0,323

Sumber: Pengolahan Data SPSS (2020)

Hasil regresi linier berganda berdasarkan pengolahan *IBM SPSS Statistics* versi 22. Maka didapat persamaan sebagai berikut:

$$Y' = 9,940 - 0,072X_1 + 0,060X_2 + 0,052X_3 + 0,070X_4 + 0,0323X_5$$

Berdasarkan Analisis Regresi Linier Berganda, maka tampak dilihat bahwa variabel *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, dan *Satisfaction* berpengaruh secara positif terhadap *Usability*, sedangkan variabel *learnability* tidak berpengaruh secara positif terhadap *Usability*. Mengartikan tanda koefisien variabel independen dalam persamaan regresi linier berganda:

1. Koefisien x1 sebesar -0,072 artinya setiap 1 unit nilai x1 akan berkurangnya nilai y1 sebesar 0,072
2. Koefisien x2 sebesar +0,060 artinya setiap 1 unit nilai x2 akan menambah nilai y1 sebesar 0,060
3. Koefisien x3 sebesar +0,052 artinya setiap 1 unit nilai x3 akan menambah nilai y1 sebesar 0,052

4. Koefisien x4 sebesar +0,070 artinya setiap 1 unit nilai x4 akan menambah nilai y1 sebesar 0,070
5. Koefisien x5 sebesar +0,032 artinya setiap 1 unit nilai x5 akan menambah nilai y1 sebesar 0,032

### PEMBAHASAN

#### Pembahasan Hipotesis

Pada tahap ini merupakan hasil pembahasan hipotesis berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, berikut penerimaan hasil hipotesis dari setiap variabel :

#### 1. Hipotesis 1 ditolak. *Learnability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.

Pernyataan bahwa variabel *learnability* (kemudahan) berpengaruh positif terhadap *Usability* tidak terbukti. Hal ini terjadi karena nilai t variabel *learnability* untuk t hitung 0.422 < t tabel 1.985 dan tidak signifikan 0.674 > 0.05 dan juga nilai koefisien regresinya bernilai negatif sebesar -0.072. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *learnability* tidak berpengaruh terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang. Hal tersebut berbeda dengan penelitian terdahulu Muqtadiroh, dkk (2017) dimana *learnability* memberikan dampak positif dan signifikan.

#### 2. Hipotesis 2 ditolak. *Memorability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.

Hasil uji t variabel *memorability* (daya ingat) yaitu sebesar (t hitung 0.392 < t tabel 1.985) dan tidak signifikan (0.696 > 0.05) dan nilai koefisien regresinya (0.060) sehingga tidak mendukung hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daya ingat partisipan dalam menggunakan website memiliki pengaruh positif namun tidak

signifikan terhadap evaluasi penggunaan website D'Bucket Karawang. Penelitian Muqtadiroh, dkk (2017) menunjukkan hal yang berbeda, dimana pada temuan penelitiannya menunjukkan bahwa *memorability* berpengaruh positif dan signifikan, hal tersebut mungkin bisa diakibatkan oleh objek penelitian yang berbeda.

**3. Hipotesis 3 ditolak. *Efficiency* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.**

Berdasarkan hasil uji t variabel *efficiency* (efisiensi) yaitu sebesar (t hitung  $0.288 < t$  tabel 1.985) dan tidak signifikan ( $0.774 > 0.05$ ) dan nilai koefisien regresinya (0.052) sehingga tidak mendukung hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *efficiency* dalam penggunaan website tidak berpengaruh terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang. Sehingga hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu Muqtadiroh, dkk (2017) dimana *efficiency* tidak memberikan dampak positif dan signifikan.

**4. Hipotesis 4 ditolak. *Error* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.**

Berdasarkan hasil uji t variabel *error* (kesalahan) yaitu sebesar (t hitung  $0.774 < t$  tabel 1.985) dan tidak signifikan ( $0.441 > 0.05$ ) dan nilai koefisien regresinya (0.070) sehingga tidak mendukung hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *error* (kesalahan) yang ada pada sistem tidak berpengaruh terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang. Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu Muqtadiroh (2017) dimana variabel *error* tidak memberikan dampak positif dan signifikan, mungkin

bisa diakibatkan oleh objek penelitian yang berbeda.

**5. Hipotesis 5 diterima. *Satisfaction* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang.**

Berdasarkan hasil uji t variabel *satisfaction* (kepuasan) yaitu sebesar (t hitung  $2.610 > t$  tabel 1.985) dan signifikan ( $0.011 < 0.05$ ) dan nilai koefisien regresinya bernilai positif (0.323) sehingga hal tersebut memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan pengguna dalam mencoba website berpengaruh terhadap *Usability* website D'Bucket Karawang, pengguna merasa puas setelah mencoba menggunakan website. Hal tersebut berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muqtadiroh, dkk (2017) dimana *satisfaction* (kepuasan pengguna) tidak memberikan dampak positif dan signifikan

**SIMPULAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, uji ketergunaan (*usability testing*) terhadap website D'Bucket Karawang dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi *usability* website D'Bucket Karawang yaitu *Learnability* (LN), *Memorability* (MO), *Efficiency* (EF), *Error* (ER), dan *Satisfaction* (SF). Kelima faktor tersebut memberikan pengaruh secara simultan terhadap *usability* dengan nilai uji F sebesar 2.924 serta nilai signifikansi sebesar 0.017.
2. Berdasarkan hasil penelitian, faktor yang paling signifikan

yang mempengaruhi pengguna dalam *usability website* D'Bucket Karawang yaitu *satisfaction* karena nilai uji t sebesar 2.610 dengan signifikansi sebesar 0.011 serta nilai koefisien regresi (B) sebesar 0.323

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fajarini, P. T., Wirdiani, N. K. A., & Dharmadi, I. P. A. (2020). Evaluasi Portal Berita Online pada Aspek Usability Menggunakan Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(5).
- Febrianti, D. A., Wijoyo, S. H., & Az-Zahra, H. M. (2020). Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Krzewińska, J., Indyka-Piasecka, A., Kopel, M., Kukla, E., Telec, Z., & Trawiński, B. (2018, March). Usability testing of a responsive web system for a school for disabled children. *In Asian Conference on Intelligent Information and Database Systems* (pp. 705-716). Springer, Cham.
- Liew, M. S., Zhang, J., See, J., & Ong, Y. L. (2019). Usability challenges for health and wellness mobile apps: mixed-methods study among mHealth experts and consumers. *JMIR mHealth and uHealth*, 7(1), e12160.
- Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., Darmaningrat, E. W. T., & Aprilian, F. R. (2017). Usability evaluation to enhance software quality of cultural conservation system based on nielsen model (wikibudaya). *Procedia Computer Science*, 124, 513-521.
- Nielsen, J. (2000). *Web usability*. Apogeo Editore.
- Sani, A., Wiliani, N., & Husain, T. (2019). Spreadsheet Usability Testing in Nielsen's Model among Users of ITSMEs to Improve Company Performance. *European Journal of Scientific Exploration*, 2(6), 1-9.
- Setiawan, D., & Rafianto, N. (2020). Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(1), 23-31.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Respati*, 13(1).
- Suratna, M. A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Untuk Tingkat Sekolah Berbasis Web Dan Menggunakan SMS Gateway. *Jurnal Industri Kreatif Dan Informatika Series (JIKIS)*, 1(1), 13-19.