

# EVALUASI USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS RESPATI INDONESIA (URINDO) MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

Suharyanto

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Respati Indonesia  
Jl. Bambu Apus 1 No.3 Cipayung, Jakarta Timur 13890  
suharyanto@urindo.ac.id

## ABSTRAK

Layanan informasi akademik berbasis website, yang merupakan penghubung antar pengelola dan mahasiswa bertujuan untuk memberikan penyajian informasi – informasi dan layanan institusi pendidikan yaitu kampus kepada user atau pengguna layanan. Hal ini sudah menjadi bagian yang sangat penting untuk pendukung kesuksesan penyampaian informasi dari sebuah institusi pendidikan, akan tetapi penyampaian informasi yang berbasis website masih banyak kendala dalam penggunaannya, bahkan tampilan atau desain user interface nya tidak menarik dan tools atau navigasi tidak menunjukkan sebagaimana mestinya. Mengapa halaman website perlu diadakannya untuk diukur karena akan menentukan kualitas dari sebuah situs website dari user, sehingga perlu dilakukannya evaluasi atau pengukuran untuk mengetahui tingkat kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna ketika berselancar di *website*. Masalah penelitian ini untuk mengetahui kinerja dari tampilan *user interface* dan *usability website*. Dan Tujuan penelitian ini mengetahui kinerja dari sebuah *website* dengan menggunakan metode *usability testing* yang kemudian akan memberikan masukan – masukan dalam proses pengembangan *website* selanjutnya. Pengujian dilakukan melalui menggunakan kuisioner serta responden langsung berinteraksi dengan *website* institusi. Hasil penelitian adalah implementasi navigasi (menu) dari *website* yang tidak efektif pada perangkat *mobile*, hal ini dinyatakan adanya perbedaan waktu yang lebih lama antara pengguna perangkat *mobile* dengan pengguna perangkat *desktop*.

*Kata Kunci : Usability, User Interface, Website.*

## ABSTRACT

*Website-based academic information service, which is a liaison between managers and students aims to provide the presentation of information - information and services of educational institutions, namely the campus, to users or service users. This has become a very important part to support the success of the delivery of information from an educational institution, but the delivery of information based on the website is still a lot of obstacles in its use, even the appearance or design of the user interface is not attractive and the tools or navigation do not show properly. Why do web pages need to be held to be measured because it will determine the quality of a user's website, so it needs to be evaluated or measured to determine the level of comfort, convenience, and user satisfaction when surfing the website. The problem of this research is to find out the performance of the user interface and website usability. And the purpose of this study is to find out the performance of a website using the usability testing method which will then provide input in the next website development process. Testing is done through the use of questionnaires and respondents directly interact with the institution's website. The result of the research is the implementation of navigation (menu) of the website which is not effective on mobile devices, this is stated by the difference in the longer time between mobile device users and desktop device users.*

*Keywords: Usability, User Interface, Website.*

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan website institusi harus melalui beberapa tahapan metode usability. Dalam institusi pendidikan tinggi merupakan lembaga yang menciptakan para calon ahli di dalam dunia industri, salah satunya adalah melalui program pendidikan yang turut serta dalam berperan aktif guna peningkatan dan penciptaan praktisi – praktisi handal dalam dunia industri. Pendidikan tinggi yang diarahkan dalam penguasaan keahlian terapan keilmuan tertentu. Universitas Respati Indonesia

merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi yang menyediakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dididik untuk menjadi tenaga – tenaga ahli dalam dunia industri atau suatu perusahaan. Universitas Respati Indonesia merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang sudah beroperasi. Universitas Respati Indonesia (URINDO) resmi berdiri pada tahun 1986, cikal bakalnya dimulai dengan berdirinya Akademi Manajemen respati Indonesia (AMRINDO) pada tahun 1982. Universitas Respati Indonesia berada dibawah naungan

Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Respati. Nama RESPATI berasal dari bahasa Sansekerta (Jawa Kuno) yang mempunyai arti "KAMIS" dan makna RESPATI = NGRESEPAKE ATI, dalam bahasa Indonesia berarti meresap ke hati yang paling dalam. Sehingga diharapkan segala kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Yayasan Pendidikan dan Kebudayaan Respati akan selalu berkenan di hati dalam arti lulusannya yang mumpuni (Cerdas, berguna bagi Nusa, Bangsa dan Agama) dalam ikut mengisi kemerdekaan negeri kita yang tercinta ini.

Metode *usability* sudah digunakan oleh para peneliti sebelumnya guna mengukur kinerja tampilan user interface dan masalah yang terdapat pada navigasi. Purwani Istiana [3] menggunakan metode *usability* untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunaan, efisiensi, dan efektifitas yang dirasakan oleh mahasiswa terhadap situs website perpustakaan UGM. Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa UGM yang sedang dan atau yang pernah menggunakan situs website Perpustakaan UGM. Hasil analisis menunjukkan bahwa situs web Perpustakaan UGM bermanfaat bagi mahasiswa. Peneliti berikutnya adalah Purwani Istiana dan Eko Nugroho [4] melakukan penelitian menggunakan metode *usability* guna mengetahui apakah mahasiswa merasakan efektifitas penggunaan, efisiensi penggunaan, dan kepuasan penggunaan dari situs website Perpustakaan Fakultas Geografi UGM. Penelitian dilakukan dengan kuisisioner yang diberikan kepada responden (mahasiswa), pengambilan sampel dilakukan secara acak kepada 100 mahasiswa yang pernah menggunakan situs web Perpustakaan UGM. Hasil yang dicapai dalam penelitian adalah analisis bahwa situs website Perpustakaan Fakultas Geografi UGM bermanfaat bagi mahasiswa yang berarti memiliki tingkat *usability* bernilai baik. Berikutnya adalah Wahyu Hidayat dkk [5] adalah mengukur tingkat kemudahan, tingkat kecepatan, jumlah kesalahan, dan tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode *usability testing*. Hasil yang diperoleh dari penelitian akan memberikan masukan untuk pengembangan dari situs website Pemerintahan Kota Prabumulih.

Dalam penelitian ini memiliki perbedaan dari peneliti – peneliti sebelumnya dalam pengambilan data pengujian metode *usability*. Penelitian sebelumnya pengambilan data uji metode *usability* dilakukan menggunakan kuisisioner, sementara skenario penelitian ini pengujian dilakukan menggunakan kuisisioner serta responden di interaksikan langsung pada

pengujian website. Tujuan adalah penelitian dapat langsung dan mengetahui kinerja website dan kebergunaan *website* Universitas Respati Indonesia.

Menurut Jacob Nielson [1] pengujian ketergunaan (*usability testing*) memiliki 5 komponen utama yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan – tahapan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *usability testing* adalah menentukan evaluator yang melakukan survei dengan kuisisioner, melakukan pemilihan fungsi, membuat tugas metode *usability*, penyusunan skrip metode *usability test*, melaksanakan metode *usability test* dengan cara melakukan wawancara, guna melakukan analisis data dari hasil metode *usability test* dan survei, serta rekomendasi perbaikan website, dimana proses pengumpulan data dengan cara melakukan interaksi dan observasi secara langsung.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan wawancara, dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dalam sebuah kuisisioner yang akan di isi oleh user atau responden yang akan menilai website Universitas Respati Indonesia. Tahap penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

### 1) Penentuan Evaluator

Menurut Rusidi (200) [4] pengujian *usability* adalah untuk mengukur penggunaan website Universitas Respati Indonesia, yaitu pengguna awam, pengguna aktif dan pengguna terampil. Pada pengguna awam adalah pengguna yang baru sama sekali menggunakan website Universitas Respati Indonesia, pengguna aktif adalah pengguna yang sudah sering menggunakan website Universitas Respati Indonesia, sedangkan pengguna terampil adalah pengguna yang sudah mahir atau sangat terbiasa dalam menggunakan website Universitas Respati Indonesia.

### 2) Melakukan Survei dengan Kuisisioner

Pemilihan responden berdasarkan pada pertanyaan dan identitas responden, responden ini dibagi menjadi 3 level pengguna, yaitu

- a. Pengguna awam biasanya adalah terdiri dari mahasiswa,
- b. Pengguna aktif adalah karyawan atau pegawai, dan

- c. Pengguna terampil biasanya adalah staff IT atau yang lebih sering menggunakan komputer.

3) Metode Usability Test

Dalam metode usability testing langsung ditanyakan terhadap responden yang telah dipilih berdasarkan *satisfaction, efficiency, learnability, memorability, dan errors*.

4) Penyusunan Skrip Metode Usability Test

Skrip Metode Usability testing ini menggunakan Metode Usability test script dari Steve Krug [2]. Metode usability testing yang akan ditanyakan langsung kepada responden yang telah dipilih, kuisioner akan dibagikan kepada responden guna memberikan nilai sebagai bahan acuan dalam skrip metode usability test.

5) Melaksanakan Metode Usability Test dengan Melakukan Wawancara

Pengumpulan data atau rekapitulasi jawaban dari responden berdasarkan kuisioner yang disebarakan menjadi 3 macam responden, yaitu :

- a. Responden awam,
- b. Responden aktif dan
- c. Responden terampil.

untuk melakukan pengujian terhadap website Universitas Respati Indonesia .

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kualitas website seberapa baik dan berkualitaskannya adalah sebuah halaman website yang dirancang dan desain user interface dengan kepuasan dari pengguna. Hasil akhir metode usability testing untuk mengukur tingkat penggunaan website Universitas Respati Indonesia. Tampilan dari website Universitas Respati Indonesia bisa di akses pada <http://urindo.ac.id>, seperti di bawah ini :

Tampilan User Interface yang diujikan :

a. Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman utama ketika <http://urindo.ac.id> ditampilkan di browser, tampilan websitenya seperti di bawah ini.



Gambar 1. Halaman Home

b. Halaman Profil

Halaman profil berisi menu sambutan rektor, Visi Misi, Struktur Organisasi, Sejarah, dan Tenaga Pendidik. Tampilannya Halaman Profile :



Gambar 2. Halaman Profil.

c. Halaman Program Pendidikan

Halaman Program Pendidikan berisikan Fakultas Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Fakultas Manajemen Bisnis, Fakultas Pertanian, dan Program Pasca Sarjana. Tampilannya Halaman Program Pendidikan di bawah ini:



Gambar 3. Halaman Program Pendidikan.

d. Halaman Pendaftaran

Halaman Pendaftaran berisikan beranda, informasi, biaya kuliah, bantuan, dan cara pembayaran. Tampilannya Halaman Pendaftaran di bawah ini:



Gambar 4. Halaman Pendaftaran

e. Halaman Alumni

Halaman Alumni berisikan menu Home, Pengurus, Departemen, registrasi/daftar, Kontak kami, dan Ruang Info. Tampilannya Halaman Alumni:



Gambar 5. Halaman Alumni

Dari perhitungan persentase jawaban responden pada metode usability testing yang dilakukan untuk pengukuran website Universitas Respati Indonesia dapat disimpulkan bahwa 82,01 % responden mampu dijawab oleh responden (jawaban dapat ditemukan), sedangkan 17,99% pertanyaan tidak dapat dijawab oleh responden (jawaban tidak ditemukan).

Menyusun Rekomendasi Perbaikan website Universitas Respati Indonesia dari analisa yang didapatkan, maka dibuat suatu rekomendasi yang tidak ditemukan dalam perbaikan website yang telah dinilai dari 9 responden pada tingkat level yang berbeda-beda, terutama dari aspek usabilitynya.

### Hasil Penelitian

Dari pertanyaan yang diberikan kepada responden hasilnya terbagi menjadi dua yaitu :

1) Berhasil ditemukan

Untuk proses *kemudahan dipelajari (learnability)* memperoleh angka 100%, *efisien (efficiency)* diperoleh angka 89,88%, *kemudahan diingat (memorability)* memperoleh angka 83,54%, untuk tingkat kesalahan (*error*) diperoleh angka 10%, dan tingkat *kepuasan (Satisfaction)* memperoleh angka 90,11%

2). Tidak berhasil ditemukan

Hasil dari untuk semua task yang tidak dapat diselesaikan oleh responden adalah sebagai berikut, proses *kemudahan dipelajari (learnability)* dan *kemudahan untuk diingat (memorability)* memperoleh angka 23,33 %, untuk tingkat *kesalahan (error)* diperoleh angka 10 %, dan tingkat *kepuasan (Satisfaction)* memperoleh angka persentase untuk seluruh pertanyaan yang dapat dikerjakan dari setiap aspek 90% dan pertanyaan yang tidak dapat diselesaikan responden adalah 12,03 %

## KESIMPULAN

Penelitian ini diperoleh hasil persentase usability testing untuk mengukur penggunaan website Universitas Respati Indonesia adalah

1. *Learnability* sebesar 100%.
2. *Efficiency* yang didapat dari penelitian ini sebesar 89,88%.
3. *Memorability* mendapatkan nilai 83,54%.
4. *Error* sebesar 10%.
5. *Satisfaction* memperoleh 90,11%.

Dari hasil penelitian yang diperoleh angka-angka tersebut di atas menandakan bahwa website Universitas Respati Indonesia dinyatakan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nielson, Jacob, Usability 101: Introduction to usability, 2011 [Online]. Available: <http://useit.com/alertbox/20030825.html/>
- [2] Krug, Steve, Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, New Riders, California, 2006.
- [3] Purwani I., 2011. Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan, Majalah Visi Pustaka, vol. 13, No.3.
- [4] Purwani I., Eko N., 2012. Evaluasi Situs Web Perpustakaan Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada, Universitas Gadjah Mada.
- [5] Wahyu H et. al., 2014. Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Prabumulih, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.