

EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE RENOVATION MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

Melsiani Karengke¹, Hendra Surasa^{2*}, Baizul Zaman³

^{1,3}Program Studi Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹melsianikarengke_18@kharisma.ac.id, ²hendrasurasa@kharisma.ac.id,

³baizul@kharisma.ac.id

Abstrak: Riset ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan website RenovAction menggunakan metode Usability Testing utamanya pada 4 aspek USE Questionnaire untuk menilai seberapa besar tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website RenovAction. Pengujian dilakukan dengan pembagian kuesioner yang menjadi alat pengambilan data, kuesioner disebarakan lewat 30 soal yang dikelompokkan dalam 4 aspek USE Questionnaire yaitu Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, serta Satisfaction. Kemudian dilanjutkan dengan uji validitas data yang menghasilkan 28 item soal valid dan menghasilkan nilai Cronbach's Alpha 0,931. Hasil penilaian dari responden pada 4 aspek, yaitu Usefulness dengan persentase 85.07%, aspek Ease of Use dengan persentase 85.81%, aspek Ease of Learning dengan persentase 87.42%, dan aspek Satisfaction dengan persentase 87.63%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa website RenovAction sudah memenuhi kriteria usability dengan aspek USE Questionnaire.

Kata kunci: Evaluasi, Usability Testing, USE Questionnaire, Jasa Renovasi, Renovation

Abstract: This study was done to determine how easy it is for users to use the RenovAction website using the Usability Testing method, focusing primarily on 4 aspects of the USE Questionnaire. As a means of gathering data for the test, questionnaires were distributed. The questionnaire consisted of 30 questions divided into the four categories of the USE Questionnaire: usefulness, usability, usability of learning, and satisfaction. The data validity test is then conducted, yielding 28 valid items and a Cronbach's Alpha value of 0.931. The results of the respondents' evaluations on four factors, namely usefulness (85.07%), ease of use (85.81%), ease of learning (87.42%), and satisfaction (87.63%), are shown in the table below. So it can be said that the USE Questionnaire aspect of the RenovAction website has met the usability criteria.

Keywords: Evaluation, Usability Testing, USE Questionnaire, Renovation Services, Renovation

1. PENDAHULUAN

RenovAction merupakan sebuah aplikasi berbasis website, yang dibangun dengan tujuan membantu mempermudah masyarakat dalam membangun serta melakukan renovasi tempat tinggal. Dengan fitur pemanggilan jasa tukang bangunan yang akan datang ke rumah dan akan membantu memperbaiki atau membangun fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan mudah, tanpa harus keluar rumah untuk mencari tukang. Aplikasi RenovAction dapat diakses secara online pada <http://renovaction.asia/>

* Corresponding author : Hendra Surasa (hendrasurasa @kharisma.ac.id)

Website RenoAction masih dalam pengembangan, jadi pengujian tambahan belum dilakukan. Akibatnya tidak diketahui apakah sistem pada website RenovAction berfungsi dengan baik, dan juga tidak diketahui saat ini apakah aplikasi RenovAction yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, termasuk memberikan informasi yang jelas dan akurat tentang penyediaan jasa konstruksi saat menggunakan RenoAction.

Untuk menentukan tingkat kegunaan, khususnya di bagian Kuesioner USE dari situs web yang akan diperiksa, peneliti harus melakukan uji kegunaan di situs web RenovAction menggunakan pengujian kegunaan. Pengujian kegunaan adalah ukuran yang digunakan untuk penilaian layanan dengan menguji langsung pada pengguna [12].

Dari deskripsi sebelumnya maka rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian ini adalah bagaimana hasil pengujian *usability testing* pada website RenovAction dengan menggunakan 4 aspek pada *USE Questionnaire*. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah website RenovAction dapat memenuhi kriteria *usability* pada aspek *USE Questionnaire*.

Setelah selesainya pengujian kegunaan (*usability*) di situs web RenovAction, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai sejauh mana ukuran kegunaan menunjukkan apakah situs web RenovAction dapat memenuhi persyaratan kegunaan (*usability*) dalam aspek USE Questionnaire sesuai pengalaman pengguna yaitu: Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan satisfaction.

Pada penelitian S.R Edi dan Vitalocca D, tentang Analisis Usabilitas Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar. nformasi. Penelitian tersebut menggunakan kuesioner USE sebagai parameter dalam pengukuran usability [3]. Dari penelitian Yulmy Satria dan Rinabi Tanamal yang berjudul "Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System". Maksud pada riset tersebut yaitu untuk memastikan, baik secara bersamaan atau sebagian, hubungan dengan variabel terkait [4].

Penelitian dari Gita Inda M. dan Nur Hayatin yaitu, Analisis Usability Terhadap Sistem Lectivegegulang Berbasis Use Questionnaire. Mengatakan Salah satu metode untuk mengukur usability adalah USE Questionnaire USE Questionnaire merupakan salah satu paket kuesioner yang diusulkan oleh Lund [5]. Menurut penelitian Kevin R Hadi, yang membahas Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Kai Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. Kegunaan merupakan aspek yang penting untuk membuat sebuah aplikasi. Untuk mendapat hasil perbandingan usability pada program sebelum dan sesudah perbaikan digunakan pengujian usability pada penelitian ini. [6].

Sehingga tujuan penelitian ini yaitu mengukur tingkat *usability* khususnya pada 4 aspek USE Questionnaire pada website Renovaction yang akan diuji dan untuk mengetahui apakah website RenovAction dapat memenuhi kriteria *usability* pada aspek *USE Questionnaire*.

2. Teori pendukung

2.1 Evaluasi Usability

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, dan selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil keputusan[8].

Evaluasi *Usability* adalah proses yang melibatkan pengguna sehingga bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk mencapai aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan [9].

Ketika ada ketidaksepakatan tentang siapa yang harus membuat pilihan, evaluasi adalah pengumpulan data untuk membantu. Ini bisa berupa rincian mengenai program, item, atau proses alternatif tertentu.

2.2 Usability

Usability dalam bahasa inggris "*usable*" artinya secara umum bisa digunakan dengan baik [9].

Menurut Nielsen (2012) dalam (Nurhadryani, Sianturi, Hermadi, & Khotimah, 2013), *Usability* adalah analisis kualitatif yang menentukan seberapa mudah pengguna menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Aplikasi disebut *usable* jika fungsinya bisa berjalan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efisiensi berkaitan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. *Usability testing* dilakukan untuk mengevaluasi apakah suatu aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak [10].

Usability adalah ukuran interaksi pengguna dengan antarmuka pengguna, seperti situs web atau perangkat lunak dalam bentuk aplikasi. Suatu sistem atau antarmuka perangkat lunak dikatakan ramah pengguna jika sederhana untuk dipelajari, memudahkan pekerjaan dan tugas orang yang menggunakannya, serta memuaskan dan menarik untuk digunakan. Untuk mengetahui apakah pengguna dan aplikasi dapat berinteraksi secara efektif, dilakukan pengujian *usability*.

2.3 Usability Testing

Usability testing merupakan evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa mudah suatu antarmuka dapat digunakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sistem [12].

Usability testing adalah metode untuk menilai sistem atau barang yang melibatkan pengguna secara langsung dalam pengujian [13].

Pengujian *usability* adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang mengamati pengguna dari suatu desain dan kemudian mengambil data dan menganalisisnya lebih lanjut. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk [8].

Usability testing merupakan ukuran yang digunakan untuk penilaian jasa dengan menguji langsung terhadap pengguna. *Usability testing* juga merupakan alat yang digunakan dalam menentukan seberapa mudah antarmuka website dipakai. Kegunaan (*usability*) memiliki 5 bagian menurut Nielsen (2012) [13] yaitu:

1. Learnability, sejauh mana pengguna dapat mengerjakan instruksi.
2. Efficiency, seberapa mudah pengguna mengerjakan instruksi.
3. Memorability, sejauh mana pengguna mengingat website.
4. Error, berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna.
5. Satisfaction, kepuasan pengguna.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini jenis data yang akan digunakan adalah data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh *user* pada website RenovAction.

Peneliti akan menggunakan data primer yang dikumpulkan dari tanggapan terhadap kuesioner yang dibagikan kepada pengunjung situs RenovAction menggunakan formulir Google. Dari pengambilan data menggunakan kuesioner dan diberikan kepada 31 calon responden dan memiliki sebanyak 30 pertanyaan beserta opsi yang disediakan pada skala Likert.

Kuesioner USE memiliki total 30 pertanyaan, yang dibagi menjadi 4 Aspek [4][6][14]. Kuesioner ini mengukur kegunaan dalam tiga cara: efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Menurut Lund (2001) dalam penelitian Kevin Ryan Hadi [6], ketiga faktor tersebut dapat dengan mudah diamati dan dibandingkan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. 31 responden pengguna aplikasi Renovaction diberikan kuesioner. Dapat dikatakan bahwa minimal diperlukan 31 responden untuk melakukan penelitian. Hal ini didasarkan pada penegasan Roscoe (Sugiyono, 2014) bahwa ukuran sampel ideal penelitian harus berada di antara 30 hingga 500 peserta [12]. Kuesioner USE adalah jenis pertanyaan yang digunakan dan memiliki empat komponen: kegunaan, kegunaan, kemampuan belajar, dan kepuasan [6][14]. Data tersebut akan digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi website RenovAction.

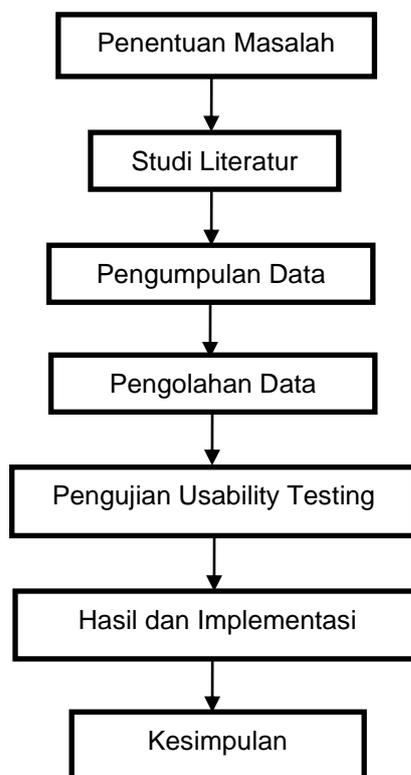
3.3 Teknik Pengolahan Data dan Pengambilan Kesimpulan

Saat memproses kumpulan data untuk penelitian, ada banyak jenis skala yang dapat dipakai. Salah satu skala yang peneliti manfaatkan dalam pengolahan data penelitian ini adalah skala likert. Skala Likert adalah skala yang paling sering digunakan dalam penelitian survei dan merupakan skala psikometri yang sering digunakan dalam kuesioner [11]. Untuk memperoleh data yang tepat dan tervalidasi, metode kuesioner

skala Likert terutama digunakan. Skala likert adalah alat untuk menimbang atau mengukur pengumpulan data.

3.4 Alur Penelitian

Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

i. Penentuan Masalah

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam proses penelitian. Menentukan masalah dilakukan dengan analisa pada website RenovAction untuk mengidentifikasi permasalahan apa saja yang ada pada aplikasi.

ii. Studi literatur

Menemukan referensi untuk konsep kegunaan dan pendekatan terbaik untuk menilai kegunaan situs web dilakukan selama tahap studi literatur. Juga memberikan informasi tambahan untuk mengatasi masalah terkait penelitian.

iii. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dan akan diisi. Untuk penelitian ini masyarakat umum yang paham dalam menggunakan internet menjadi target responden.

iv. Pengolahan data

Pengolahan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala likert.

v. Pengujian *Usability Testing*

Pengujian dari *usability testing* adalah membagikan kuesioner untuk orang yang sudah menggunakan website RenovAction. Kuesioner dengan 30 pertanyaan yang terdiri dari 4 aspek yaitu *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan menggunakan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), serta *Satisfaction* (kepuasan menggunakan) yang akan dinilai oleh pengguna website RenovAction.

vi. Hasil dan Implementasi

Analisis persentase relatif, yang menafsirkan data dengan membuat persentase dari setiap data responden yang dikumpulkan, adalah teknik analisis data yang digunakan dalam analisis pengujian kegunaan, yang dihitung dan diamati dari hasil jawaban kuesioner pengujian kegunaan berdasarkan Nielsen..

Skala Likert dirancang dengan tujuan meyakinkan responden untuk menjawab pada berbagai tingkatan pada setiap item dalam kuesioner. Data mengenai dimensi variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada responden dengan menggunakan skala 1 sampai 5 pada metode USE Questionnaire. Dengan adanya kebutuhan analisis kuantitatif, responden akan diberikan 5 pilihan jawaban dengan skala pengukuran likert yaitu pada tabel 1 [3].

Tabel 1: Tabel penilaian skala pengukuran Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kegiatan yang digunakan untuk dijadikan penilaian pengujian kegunaan (*usability*) pada website yaitu data yang berbentuk nilai dari pengguna yang didapatkan dari kuesioner dan diubah menjadi data interval. Kuesioner memiliki lima kategori yang memberikan nilai kepada website yaitu, sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

Hasil dari Kuesioner USE dan persentase responden untuk setiap item digabungkan, dan hasilnya ditransformasikan berdasarkan pada tabel 2 yang digunakan untuk memodifikasi hasil [3].

Tabel 2: Tabel persentase data responden

Nilai %	Kategori
81 - 100	Sangat Setuju
61 - 80	Setuju
41 - 60	Netral
21 - 40	Tidak Setuju
0 - 21	Sangat Tidak Setuju

Tabel 3 menunjukkan hasil uji reliabilitas untuk setiap item setelah ditransformasikan sesuai dengan kriteria Cronbach's Alpha [3].

Tabel 3: Tabel standar nilai Cronbach's Alpha

Nilai	Kategori
$0.80 < r \leq 1.00$	Sangat Tinggi
$0.60 < r \leq 0.79$	Tinggi
$0.40 < r \leq 0.59$	Sedang
$0.20 < r \leq 0.39$	Rendah
$0.00 < r \leq 0.19$	Tidak Reliabel

vii. Kesimpulan

Tahap ini diselesaikan setelah menerima hasil evaluasi dan penilaian kegunaan, dan akan mencakup ringkasan dari keseluruhan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Instrumen Penelitian

Memberikan kuesioner kepada pengguna situs website RenovAction adalah langkah pertama dalam proses pengujian *usability*. Masyarakat umum yang terbiasa memanfaatkan internet menjadi responden dalam penelitian ini. Sebanyak 30 butir pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan 4 aspek metode USE Questionnaire akan dibagikan kepada responden. Pertanyaan kuesioner dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 4: Pertanyaan USE Questionnaire

Kegunaan
1. Apakah Anda menjadi lebih efektif karena menggunakan situs web Renovaction?
2. Apakah website untuk Renovaction membuat Anda lebih produktif?
3. Apakah website untuk Renovaction ini bermanfaat?

4. Apakah mungkin situs web Renovaction memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap rutinitas harian Anda ?
5. Apakah website Renovaction memudahkan Anda dalam menyelesaikan sesuatu ?
6. Apakah Anda menghemat lebih banyak waktu menggunakan situs web Renovaction ?
7. Apakah situs web Renovaction berfungsi untuk Anda ?
8. Apakah situs web Renovaction menjalankan tugas yang Anda minta ?
Kemudahan Penggunaan
9. Apakah mudah menggunakan situs web Renovaction ?
10. Apakah situs web Renovaction mudah digunakan atau dapat diandalkan ?
11. Apakah situs web Renovaction mudah dimengerti ?
12. Apakah situs web Renovaction membutuhkan jumlah langkah terpendek dalam mencapai hasil yang Anda butuh dengan website ini ?
13. Apakah situs web untuk Renovaction dapat disesuaikan ?
14. Apakah Anda merasa mudah menggunakan situs web Renovaction ?
15. Apakah Anda memerlukan instruksi tertulis untuk menggunakan situs web ini?
16. Apakah situs web ini secara konsisten dapat diandalkan?
17. Apakah situs web ini akan menarik bagi pengunjung baru dan pengunjung lama?
18. Bisakah Anda dengan cepat keluar dari kesulitan di situs web ini?
19. Anda selalu dapat memanfaatkan situs web ini dengan sukses?
Kemudahan Dipelajari
20. Apakah anda dapat mempelajari situs web ini dengan mudah dan cepat ?
21. Apakah Anda tidak kesulitan mengingat cara menggunakan situs web ini?
22. Apakah mudah bagi Anda untuk mempelajari cara menggunakan situs web ini?
23. Bisakah Anda menggunakan situs web ini dengan cepat?
Kepuasan Pengguna
24. Seberapa puaskah Anda dengan situs web ini?
25. Apakah Anda akan memberi tahu teman Anda tentang situs web ini?
26. Apakah Anda senang menggunakan situs web ini?
27. Apakah website ini berfungsi sebagaimana mestinya?
28. Apakah menurut Anda situs web ini fantastis?
29. Menurut Anda, apakah Anda membutuhkan situs web seperti ini?
30. Apakah menyenangkan menggunakan website ini?

4.2 Uji Validitas Data

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah tingkat korelasi item pertanyaan yang dijawab responden itu valid atau tidak valid (Kusuma et al., 2016) [14]. Jika $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ [5], maka nilai data tersebut dianggap valid. Jumlah r_{Tabel} dalam penelitian ini yang berjumlah 31 responden adalah 0,355. Tabel 5 menunjukkan uji validitas data.

Tabel.5 : Pengujian validitas data

No	Angka rHitung	Angka rTabel	Keterangan
1	0.376	0.355	Valid
2	0.338	0.355	Tidak Valid
3	0.485	0.355	Valid
4	0.612	0.355	Valid
5	0.636	0.355	Valid
6	0.641	0.355	Valid
7	0.621	0.355	Valid
8	0.752	0.355	Valid
9	0.513	0.355	Valid
10	0.587	0.355	Valid
11	0.533	0.355	Valid
12	0.636	0.355	Valid
13	0.571	0.355	Valid
14	0.408	0.355	Valid
15	0.534	0.355	Valid
16	0.455	0.355	Valid
17	0.532	0.355	Valid
18	0.733	0.355	Valid
19	0.718	0.355	Valid
20	0.463	0.355	Valid
21	0.444	0.355	Valid
22	0.636	0.355	Valid
23	0.779	0.355	Valid
24	0.523	0.355	Valid
25	0.303	0.355	Tidak Valid
26	0.695	0.355	Valid
27	0.694	0.355	Valid
28	0.622	0.355	Valid
29	0.659	0.355	Valid
30	0.663	0.355	Valid

Pada dua item pertanyaan pada tabel 5 yang tidak valid. Item pertanyaan yang tidak valid tidak boleh digunakan sebagai pertanyaan survei dan harus diganti dengan pertanyaan yang lain (Matondang Z, 2009). Karena pertanyaan-pertanyaan ini bisa diwakili oleh pertanyaan-pertanyaan lain, untuk itu peneliti memutuskan menghapus pertanyaan-pertanyaan yang tidak valid. Kemudian, akan ada 28 pertanyaan valid yang akan diteliti dan diproses.

4.3 Uji Reliabilitas Data

Hasil uji reliabilitas data pada 28 soal yang dinyatakan valid dengan menggunakan SPSS mendapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,931. Sesuai untuk tabel 3 tingkat reliabilitas

Cronbach's Alpha, nilai 0,931 berada di nilai $0.80 < r \leq 1.00$ dengan kategori Sangat Tinggi jadi data yang didapatkan dikatakan reliabel dan dapat diolah lebih lanjut. Uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6: uji reabilitas

Cronbach's Alpha	N Of Items
,931	28

4.4 Hasil Penelitian

Pada tabel 7,8,9, dan 10 terdapat hasil penilain responden untuk tiap soal dan tiap aspek USE Questionnaire.

Tabel 7: skor aspek usefulness

Skor	Aspek Usefulness (Kebergunaan)							Total
	Jumlah Responden Yang Menjawab							
	No.1	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	
5	14	20	10	10	15	10	10	89
4	15	11	14	15	13	17	10	95
3	2	0	7	5	3	4	11	32
2	0	0	0	1	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0	0
Total Responden	31	31	31	31	31	31	31	217

Tabel 8: skor aspek Ease of Use

Skor	Aspek Ease of Use (Kemudahan Menggunakan)											Total
	Jumlah Responden Yang Menjawab											
	No.9	No.10	No.11	No.12	No.13	No.14	No.15	No.16	No.17	No.18	No.19	
5	15	14	14	10	10	22	12	13	9	10	9	138
4	16	17	17	14	16	7	15	16	19	9	18	164
3	0	0	0	7	5	2	4	2	3	12	4	39
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total Responden	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	341

Tabel 9: skor aspek Ease of Learning

Skor	Aspek Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)				Total
	Jumlah Responden Yang Menjawab				
	No.20	No.21	No.22	No.23	
5	20	14	14	7	55
4	9	16	15	20	60
3	2	1	2	4	9
2	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
Total Responden	31	31	31	31	124

Tabel 10: skor aspek Satisfaction

Skor	Aspek Satisfaction (Kepuasan Menggunakan)						Total
	Jumlah Responden Yang Menjawab						
	No.24	No.26	No.27	No.28	No.29	No.30	
5	18	13	11	10	10	18	80
4	13	18	16	19	21	11	98
3	0	0	3	2	0	2	7
2	0	0	1	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0
Total Responden	31	31	31	31	31	31	186

Skor akumulasi, skor maksimal dan skor persentase yang didapatkan dari seluruh soal dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11: Total skor perhitungan tiap soal

No Soal	Aspek	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Skor Persentase Tiap Pertanyaan
1	Usefulness (Kebergunaan)	136	155	87.74%
2		144	155	92.90%
3		127	155	81.94%
5		127	155	81.94%
6		136	155	87.74%
7		130	155	83.87%
8		123	155	79.35%
9		139	155	89.68%
10	Ease of Use (Kemudahan Menggunakan)	138	155	89.03%
11		138	155	89.03%
12		127	155	81.94%
13		129	155	83.23%
14		144	155	92.90%

No Soal	Aspek	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Skor Persentase Tiap Pertanyaan
15		132	155	85.16%
16		135	155	87.10%
17		130	155	83.87%
18		122	155	78.71%
19		129	155	83.23%
20	Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	142	155	91.61%
21		137	155	88.39%
22		136	155	87.74%
23		127	155	81.94%
24	Satisfaction (Kepuasan Menggunakan)	142	155	91.61%
26		137	155	88.39%
27		130	155	83.87%
28		132	155	85.16%
29		134	155	86.45%
30		140	155	90.32%

Skor Akumulasi pada tabel 8 didapatkan dari total skor penilaian responden tiap pertanyaan dengan menggunakan rumus :

$$T \times P_n \quad (1)$$

T = Jumlah responden dan P_n = Pilihan angka skor likert.

Misalnya pada soal no 1:

Responden menjawab sangat setuju (skor 5) = 14 orang maka $14 \times 5 = 70$

Responden menjawab setuju (skor 4) = 15 orang maka $15 \times 4 = 60$

Responden menjawab netral (skor 3) = 2 orang maka $2 \times 3 = 6$

Responden menjawab tidak setuju (skor 2) dan sangat tidak setuju (skor 1) = 0

jadi, skor akumulasi untuk soal no 1 adalah $70 + 60 + 6 = 136$

Skor maksimal didapatkan dengan :

$$\text{Total Skor Maksimal} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Skor Tertinggi Likert} \quad (2)$$

$$\text{Total Skor Maksimal} = 31 \times 5 = 155$$

Skor Persentase didapatkan dengan :

$$\text{Persentase Tiap Pertanyaan} = \frac{\text{Total Skor Tiap Pertanyaan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \quad (3)$$

Misalnya persentase pertanyaan pada no.1 :

$$\text{Persentase Tiap Pertanyaan} = 136 / 155 = 87.84\%$$

Skor persentase tiap pertanyaan nantinya akan dijumlahkan sesuai aspek kemudian dibagi dengan jumlah soal tiap aspek untuk mendapatkan nilai persentase tiap aspek yang dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12: skor pada tiap aspek USE Questionnaire

Aspek	Total skor Akumulasi	Total skor maksimal	Persentase tiap aspek
Usefulness (Kebergunaan)	923	1085	85.07%
Ease of Use (Kemudahan Menggunakan)	1463	1705	85.81%
Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	542	620	87.42%
Satisfaction (Kepuasan Menggunkan)	815	930	87.63%

Total skor akumulasi dan total skor maksimal pada tabel 12 diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor akumulasi tiap aspek yang ada pada tabel 11. Begitu pula dengan total skor maksimal diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor maksimal tiap aspek yang ada pada tabel 11.

Skor Persentase Tiap Aspek didapatkan dengan :

$$\text{Persentase Tiap Aspek} = \frac{\text{Jumlah Persentase Tiap Pertanyaan}}{\text{Jumlah Soal Tiap Aspek}} \quad (4)$$

Misalnya persentase pada aspek Usefulness:

$$\text{Persentase Tiap Aspek} = 595.48\% / 7 = 85.07\%$$

dimana jumlah soal yang valid untuk aspek Usefulness berjumlah 7 soal, Ease of USE berjumlah 11 soal, Ease of Learning berjumlah 4 soal, serta Satisfaction berjumlah 6 soal.

4.5 Pembahasan

Informasi yang dikumpulkan dari keempat bagian Kuesioner USE diolah dengan menjumlahkan semua jawaban di setiap aspek, yang dilanjutkan dengan pengolahan menggunakan rumus $S \times P_n$, atau Skor x Total Akumulasi dari Semua Aspek. Hasilnya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 13: Total Pengolahan Tiap Skor

Skor	Aspek				Total	
	Usefulness (Kebergunaan)	Ease of Use (Kemudahan Menggunakan)	Ease of Learning (Kemudahan Mempelajari)	Satisfaction (Kepuasan Menggunakan)	Akumulasi Seluruh Aspek	Akumulasi Seluruh Aspek x Nilai Skor
5	89	138	55	80	362	1810
4	95	164	60	98	417	1668
3	32	39	9	7	87	261
2	1	0	0	1	2	4
1	0	0	0	0	0	0
Total						3743

Mengetahui bahwa Skor Likert Tertinggi adalah 5, terdapat 31 jawaban, dan terdapat 28 pertanyaan yang memenuhi syarat sah, maka metode yang digunakan untuk memperoleh nilai maksimum skor tertinggi (Maks):

Maksimum = Nilai teratas Likert x Total responden x Jumlah pertanyaan

$$\text{Maksimum: } 5 \times 31 \times 28 \text{ Maksimum: } 4340 \quad (5)$$

Rumus Total Gabungan Akumulasi Semua Aspek dengan Skor Total dibagi skor tertinggi (Maks) kemudian dapat digunakan untuk menentukan persentase keseluruhan hasil pengolahan kuesioner dengan menggunakan skala pengukuran Likert, yaitu:

$$T = 3743 / 4340 \times 100\% \quad (6)$$

$$T = 86.24\%$$

Persentase keseluruhan yang dicapai adalah 86,24% sebagai hasil dari pengolahan data survei menggunakan skala pengukuran Likert.

5. KESIMPULAN

Hasil pengujian *usability testing* pada website RenovAction dengan menggunakan 4 aspek pada *USE Questionnaire* yaitu: aspek Usefulness (kebergunaan) dengan skor persentase 85.07% dengan kategori Sangat Setuju, aspek Ease of Use (kemudahan menggunakan) dengan skor persentase 85.81% dengan kategori Sangat Setuju, aspek Ease of Learning (kemudahan mempelajari) dengan skor persentase 87.42% dengan kategori Sangat Setuju, aspek Satisfaction (kepuasan menggunakan) dengan skor persentase 87.63% dengan kategori Sangat Setuju. Hasil pengolahan data secara keseluruhan dengan total persentase 86.24% dengan kategori sangat setuju, maka website RenovAction sudah memenuhi kriteria *usability* dengan aspek USE Questionnaire.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Hidayat *et al.*, "PENERAPAN METODE USABILITY TESTING PADA EVALUASI SITUS WEB PEMERINTAHAN KOTA PRABUMULIH." [Online]. Available: <http://kotaprabumulih.go.id>
- [2] W. A. Pramono, H. Muslimah Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] E. S. Rahman, D. Vitalocca, and K. Kunci, "ANALISIS USABILITAS MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE PADA SISTEM INFORMASI SMK NEGERI 3 MAKASSAR," 2018.
- [4] Tanamal, R., Satria, Y. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System. *by Rinabi Tanamal*.
- [5] G. I. Marthasari, N. Hayatin, and K. Person, "Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA) 2017 ISSN (Cetak) 2527-6042 eISSN (Online)." [Online]. Available: <http://www.lective.id/>

-
- [6] Hadi, K. R. (2018). *Access Dengan Metode Usability Testing Dan USE Questionnaire*.
- [7] Subiyakto, A., & Wijaya, D. J. (2018). Evaluasi Website Badan Pusat Statistik Menggunakan Metode Usability Testing. *Applied Information System and Management (AISM)*, 1(2), 81–89. <https://doi.org/10.15408/aism.v1i2.20103>
- [8] Sriwulandari, A., Hidayati, H., Pudjoatmojo, B., Informatika, D. T., Telkom, U., No, J. T., & Indonesia, D. B. (2014). *Sriwulandari, Aisyah, Hetti Hidayati, and Bambang Pudjoatmojo. "Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing." eProceedings of Engineering 1.1 (2014)*. 1(1), 537–542.
- [9] T. Yuliyana, I. Ketut, R. Arthana, and K. Agustini, "USABILITY TESTING PADA APLIKASI POTWIS," 2019.
- [10] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, I. Hermadi, and H. Khotimah, "Penguujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface", [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jika>
- [11] A. Ali, E. Pramana, S. Tjandra, and S. Surabaya, "EVALUASI HEURISTIK PADA WEB BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ASPEK USABILITY SISTEM," *Jurnal Insand Comtech*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [12] I. Larasati, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," 2020. [Online]. Available: www.dictio.id
- [13] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] A. Sasongko,]; Wanty, E. Jayanti, and D. Risdiansyah, "USE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGUKUR DAYA GUNA SISTEM INFORMASI E-TADKZIRAH," vol. VIII, no. 2, [Online]. Available: <https://garyperلمان.com/quest/quest.cgi>