

ANALISIS USABILITY DALAM USER EXPERIENCE PADA WEBSITE AYOSPORTS MENGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE

Oleh:

Rivaldo Winengko^{1*}, Junaedy², Izmy Alwiah Musdar³

^{1,2}Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹rivaldowinengko_18@kharisma.ac.id, ²junaedy@kharisma.ac.id,

³izmyalwiah@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat usability dari website Ayosports berdasarkan dari pengalaman pengguna menggunakan metode USE Questionnaire. Metode ini mempunyai 4 aspek yakni Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, dan Satisfaction. Penelitian ini diawali dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan menguji validitas data untuk menganalisis data menghasilkan 24 item pertanyaan layak untuk diolah. Setelah itu, dilanjutkan dengan menguji reabilitas data dari 24 item pertanyaan dengan menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.955. Hasil dari penelitian ini mencakup pada 4 aspek USE Questionnaire, berupa aspek Usefulness dengan persentase sebesar 83.73%, aspek Ease of Use dengan persentase sebesar 82.59%, aspek Ease of Learning dengan persentase sebesar 82.22%, serta aspek Satisfaction dengan persentase sebesar 80.67%. Dengan demikian, untuk keseluruhan pada hasil penelitian ini memiliki persentase sebesar 82.22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa website Ayosports telah memenuhi standar atau kriteria pada aspek USE Questionnaire.

Kata kunci: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction

Abstract: This research aims to test the usability level of the Ayosports website based on user experience using the USE Questionnaire method. This method has 4 aspects, namely Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, and Satisfaction. The study began by using questionnaires as a data collection tool, then continued by testing the validity of the data to analyze the data resulting in 24 items of questions worth processing. After that, it continued by testing the data rehabilitation of 24 question items by generating a Cronbach's Alpha value of 0.955. The results of this study include 4 aspects of use questionnaire, in the form of usefulness aspect with a percentage of 83.73%, ease of use aspect with a percentage of 82.59%, ease of learning aspect with a percentage of 82.22%, and satisfaction aspect with a percentage of 80.67%. Thus, for the overall results of this study has a percentage of 82.22%, so it can be concluded that the Ayosports website has met the standards or criteria in the USE Questionnaire aspect.

Keywords: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction

1. PENDAHULUAN

Ayosports merupakan salah satu website yang menghubungkan dan menyediakan penyewaan lapangan terpercaya di Indonesia. Ayosports telah mendirikan website dengan link <https://ayosports.my.id> dan bisa ditemukan pada mesin pencarian Google dengan

* Corresponding author : nama dan alamat email (nama@domain.ekstensi)

mengetik pencarian "Ayosports". Website Ayosports digunakan khususnya oleh para pengguna yang biasanya gemar melakukan kegiatan olahraga dan juga kerap melakukan kegiatan penyewaan lapangan.

Dikarenakan website Ayosports masih dalam tahap pengembangan dan belum pernah dilakukan pengujian lebih lanjut, maka dari itu belum dapat disimpulkan bahwa sistem pada website Ayosports telah berjalan dengan baik, serta dalam pembuatannya belum dapat diketahui bahwa Ayosports telah sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna, yang mencakup pemberian informasi mengenai penyediaan dan penyewaan lapangan yang jelas dan akurat dalam menggunakan Ayosports.

Agar dapat bersaing dengan kompetitor, penulis memerlukan suatu pengujian berupa usability yang bertujuan digunakan untuk mengukur tingkat usability pada website yang akan diuji [1] dalam user experience yang memiliki peranan dalam pembangunan suatu website untuk memperlihatkan kemudahan sesuai dengan pengalaman pengguna dalam berinteraksi [2] dengan menggunakan metode USE Questionnaire yang dijadikan parameter untuk mengukur kebergunaan akan pengalaman pengguna saat berinteraksi [3] dapat dilakukan dengan melakukan perencanaan pertanyaan berupa kuesioner.

Dengan adanya pengujian ini, penulis dapat mengetahui seberapa besar pengukuran usability apakah sistem Ayosports mampu memenuhi kriteria terhadap aspek Use Questionnaire berdasarkan pengalaman pengguna sehingga sistem Ayosports bisa ditingkatkan lebih baik lagi, serta dapat meningkatkan kualitas yang ada demi Ayosports dapat lebih kompetitif kedepannya.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis penelitian yang dilakukan penulis yakni penelitian kuantitatif. Alasan penulis memilih penelitian kuantitatif, karena pada cakupan pertanyaan yang memerlukan aspek pada USE Questionnaire hanya dapat dijawab dengan 5 alternatif jawaban yakni menggunakan skala pengukuran likert [4]. Penulis memilih hanya menggunakan skala 1 sampai 5 karena bertujuan untuk mendapatkan data-data yang bersifat ordinal [5].

Sumber data dapat dikumpulkan berasal dari hasil pengumpulan data berisikan kuesioner yang dibagikan kepada 30 calon responden dengan total 24 pertanyaan dengan jawaban pilihan berupa skala pengukuran likert. Pertanyaan pada metode USE Questionnaire pada umumnya berjumlah 30, tetapi pengurangan pertanyaan tampaknya tidak dapat mempengaruhi metode tersebut dikarenakan adanya penelitian yang mencakup metode tersebut hanya menggunakan 26 pertanyaan saja asalkan pertanyaan tersebut sesuai dengan aspek-aspek pada USE Questionnaire [6].

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis yakni metode USE Questionnaire. Penulis memberikan kuesioner ini pada 30 responden. Jumlah responden sebanyak 30 sudah dapat

dikatakan sebagai jumlah minimal yang cukup untuk melakukan penelitian) [7]. Jenis pertanyaan kuesioner mencakup 4 aspek, antara lain usefulness (kebergunaan), ease of use (kemudahan dalam penggunaan), ease of learning (kemudahan dalam mempelajari), serta satisfaction (kepuasan dalam penggunaan) [5], [8].

2.3. Metode Pengolahan Data dan Penarikan Kesimpulan

Metode pengolahan data yang dilakukan penulis, antara lain :

- 1) Analisis yang dilakukan dengan menguji validitas data yang disediakan oleh google form. Pengujian data dilakukan dengan cara mengolah data dengan menggunakan Microsoft Excel dengan rumus CORREL(array1, array2) [9] dimana variabel array1 adalah data penilaian dari seluruh responden dari salah satu pertanyaan dibandingkan dengan array2 adalah data penilaian dari seluruh responden dari seluruh pertanyaan agar menghasilkan r-hitung, dengan nilai rTabel sebesar 0.361 yang dicantumkan berdasarkan jumlah responden sebanyak 30 dengan taraf signifikansi sebesar 5% [5]. Penentuan validitas data dapat dikatakan valid, jika $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ [5].
- 2) Pengujian reability yang dilakukan dengan menguji reabilitas data dengan bantuan software SPSS. Dengan mengumpulkan seluruh data responden dengan seluruh pertanyaan, dilakukan Analyze -> Scale -> Realiability Analysis, dengan memasukkan seluruh data, kecuali total ke dalam item untuk analisis reabilitas untuk mendapatkan nilai Cronbach's Alpha.
- 3) Untuk melakukan penghitungan persentase data responden per masing-masing pertanyaan, maka dilakukan akumulasi dari nilai data responden pada salah satu pertanyaan, lalu dibagi dengan hasil maksimal pada nilai data pada salah satu pertanyaan, kemudian dikalikan 100% [4].
- 4) Studi literatur sebagai referensi untuk memahami dan menerapkan Analisis Usability dalam User Experience menggunakan metode USE Questionnaire dari jurnal informatika yang terbit selambat-lambatnya dalam kurun 3 tahun terakhir.

Metode penarikan kesimpulan yang dilakukan penulis, meliputi :

- 1) Melakukan skor kriteria pada range penilaian pada seluruh pertanyaan pada metode USE Questionnaire. Terdapat 5 kriteria pada skor masing-masing pertanyaan dengan menggunakan skala pengukuran likert, yakni pada Tabel 1 [8], [10].

. Tabel 1 : Tabel Standar Penilaian Skala Pengukuran Likert

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

- 1) Hasil dari persentase data responden per masing-masing pertanyaan dan Hasil dari aspek pada USE Questionnaire kemudian dikonversi berdasarkan tabel kategori persetujuan dengan rentang yang mencakup nilai-nilai pada Tabel 2 [2], [4], [10], [11].

. Tabel 2 : Tabel Standar presentase Data Responden

Nilai	Kategori
$0 < \text{Nilai} \leq 20.99$	Sangat Tidak Setuju
$21 < \text{Nilai} \leq 40.99$	Tidak Setuju
$41 < \text{Nilai} \leq 60.99$	Netral
$61 < \text{Nilai} \leq 80.99$	Setuju
$81 < \text{Nilai} \leq 100$	Sangat Setuju

- 2) Hasil dari pengujian reabilitas per masing-masing pertanyaan kemudian dikonversi berdasarkan standar pada nilai Cronbach's Alpha, yakni pada Tabel 3 [10], [11].

Tabel 3 : Tabel Standar nilai Cronbach's Alpha

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Melakukan Perancangan Instrumen Penelitian

Perancangan instrumen diawali dengan menyiapkan hardware, software, serta sejumlah pertanyaan yang dibutuhkan selama dalam proses pengerjaan dalam penelitian. Pertanyaan tersebut berupa item-item pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuesioner. Item-item pertanyaan tersebut mengacu pada 4 aspek pada metode USE Questionnaire yang selanjutnya diberikan menjadi 24 pertanyaan dan akan disampaikan ke responden seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4 : Tabel Pertanyaan dalam Kuesioner

No.	Pertanyaan
Usefulness	
1.	Website Ayosports dapat membantu Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
2.	Website Ayosports dapat lebih produktif dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
3.	Website Ayosports sangat bermanfaat bagi Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
4.	Website Ayosports dapat menghemat biaya, tenaga, serta waktu Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
5.	Website Ayosports dapat memenuhi kebutuhan Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
Ease of use	
6.	Menurut anda, website Ayosports sangat mudah dan praktis digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
7.	Menurut anda, website Ayosports sangat ramah (User Friendly) digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
8.	Menurut anda, website Ayosports sangat fleksibel digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.
9.	Anda tidak memiliki kendala dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.
10.	Anda mampu melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports tanpa membutuhkan bantuan orang lain di sekitar Anda.
11.	Anda tidak memerlukan panduan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.
12.	Anda menyukai melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports, meskipun Anda baru sekali menggunakannya.
13.	Anda mampu mengatasi setiap masalah yang ada saat melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mudah dan cepat.
14.	Anda berhasil menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mudah dan cepat.
Ease of learning	
15.	Anda mampu beradaptasi dengan cepat dan mudah saat menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.
16.	Anda mampu menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mahir secara cepat.
17.	Anda mampu mengingat proses menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports hanya dengan sekali menggunakannya.
Satisfaction	

18. Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports memuaskan bagi Anda.
19. Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports bekerja sesuai dengan ekspektasi Anda.
20. Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports memuaskan bagi Anda.
21. Anda akan merekomendasikan kepada rekan sesama mengenai website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.
22. Anda merasa harus menggunakan website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.
23. Secara keseluruhan, Anda merasa nyaman saat menggunakan website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.
24. Secara keseluruhan, Anda merasa puas dalam menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.

3.2. Uji Validitas Data

Pada penelitian ini terdapat 30 responden sehingga didapatkan jumlah rTabel yakni 0.361. Sehingga untuk menentukan kevaliditas data dapat diperoleh melalui hasil penelitian yang dapat disajikan dalam bentuk Tabel 5.

Tabel 5 : Tabel Uji Validitas Data

No	Nilai rHitung	Nilai rTabel	Status
1	0.794	0.361	Valid
2	0.509	0.361	Valid
3	0.828	0.361	Valid
4	0.730	0.361	Valid
5	0.846	0.361	Valid
6	0.659	0.361	Valid
7	0.704	0.361	Valid
8	0.793	0.361	Valid
9	0.653	0.361	Valid
10	0.539	0.361	Valid
11	0.290	0.361	Tidak Valid
12	0.772	0.361	Valid
13	0.541	0.361	Valid
14	0.858	0.361	Valid
15	0.531	0.361	Valid
16	0.587	0.361	Valid
17	0.497	0.361	Valid
18	0.782	0.361	Valid

19	0.833	0.361	Valid
20	0.886	0.361	Valid
21	0.761	0.361	Valid
22	0.681	0.361	Valid
23	0.825	0.361	Valid
24	0.879	0.361	Valid

Berdasarkan tabel dari hasil uji validitas data diatas, terdapat 1 pertanyaan tidak valid, yakni pada item nomor 11, dan item yang dinyatakan tidak valid tetap akan diolah lebih lanjut.

3.3. Uji Reabilitas Data

Pada tahap ini, dilakukan uji reabilitas data terhadap 24 pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hasil pada uji Reabilitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 : Tabel Uji Reabilitas Data

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	24

Berdasarkan pada tabel diatas, didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.955 dari 24 pertanyaan yang dinyatakan valid. Hasil dari penilaian responden terhadap kualitas website Ayosports bersifat reliabel karena nilai Cronbach's Alpha $0.80 < 0.955 \leq 1.00$, sehingga dapat dikategorikan Sangat Tinggi atau Sangat Konsisten.

3.4. Hasil Penelitian

Pada tahap ini, akan dilakukan penguraian dari jawaban responden per masing-masing pertanyaan pada masing-masing variabel aspek USE Questionnaire yang dicantumkan pada Tabel 7, Tabel 8, Tabel 9, dan Tabel 10.

Tabel 7 : Skor pada kategori Usefulness

Skor	Variabel : Usefulness (Kebergunaan)					Total
	Jumlah Responden menjawab Pertanyaan					
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	
5	12	14	12	14	7	59
4	14	12	12	12	16	66
3	3	3	5	3	6	20
2	1	1	1	1	0	4
1	0	0	0	0	1	1
Total Responden	30	30	30	30	30	150

Tabel 8 : Skor pada kategori Ease of Use

Skor	Variabel : Ease of Use (Kemudahan dalam menggunakan)									Total
	Jumlah Responden menjawab Pertanyaan									
	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10	No.11	No.12	No.13	No.14	
5	11	11	9	10	17	13	12	9	11	103
4	11	15	15	13	10	11	14	10	10	109
3	7	3	5	5	2	6	3	10	8	49
2	1	0	1	2	1	0	1	1	1	8
1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
Total Responden	30	30	30	30	30	30	30	30	30	270

Tabel 9 : Skor pada kategori Ease of Learning

Skor	Variabel : Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)			Total
	Jumlah Responden menjawab Pertanyaan			
	No.15	No.16	No.17	
5	11	13	9	33
4	12	8	15	35
3	7	8	6	21
2	0	1	0	1
1	0	0	0	0
Total Responden	30	30	30	90

Tabel 10 : Skor pada kategori Satisfaction

Skor	Variabel : Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)							Total
	Jumlah Responden menjawab Pertanyaan							
	No.18	No.19	No.20	No.21	No.22	No.23	No.24	
5	9	14	9	13	6	12	10	73
4	14	9	12	9	15	12	16	87
3	5	6	7	5	5	5	3	36
2	2	1	1	2	4	1	1	12
1	0	0	1	1	0	0	0	2
Total Responden	30	30	30	30	30	30	30	210

Hasil penelitian yang dilakukan perhitungan dengan mencakup Skor akumulasi dari seluruh pertanyaan, Skor akumulasi maksimal dari seluruh pertanyaan, serta presentasi skor dari seluruh pertanyaan yang dinyatakan valid dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11 : Tabel Penghitungan Skor Tiap Pertanyaan

No	Variabel	Pertanyaan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentasi Skor (%)
1	Usefullness (Kebergunaan)	Website Ayosports dapat membantu Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	127	150	84.67%
2		Website Ayosports dapat lebih produktif dalam melakukan kegiatan booking	129	150	86.00%

		dan renting lapangan.			
3		Website Ayosports sangat bermanfaat bagi Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	125	150	83.33%
4		Website Ayosports dapat menghemat biaya, tenaga, serta waktu Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	129	150	86.00%
5		Website Ayosports dapat memenuhi kebutuhan Anda dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	118	150	78.67%
6	Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan)	Menurut anda, website Ayosports sangat mudah dan praktis digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	122	150	81.33%
7		Menurut anda, website Ayosports sangat ramah (User Friendly) digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	125	150	83.33%
8		Menurut anda, website Ayosports sangat fleksibel digunakan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan.	122	150	81.33%
9		Anda tidak memiliki kendala dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.	121	150	80.67%
10		Anda mampu melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports tanpa membutuhkan bantuan orang lain di sekitar Anda.	133	150	88.67%
11		Anda tidak memerlukan panduan dalam melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.	127	150	84.67%
12		Anda menyukai melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports, meskipun Anda baru sekali menggunakannya.	127	150	84.67%
13		Anda mampu mengatasi setiap masalah yang ada saat melakukan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mudah dan cepat.	117	150	78.00%

14		Anda berhasil menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mudah dan cepat.	121	150	80.67%
15	Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)	Anda mampu beradaptasi dengan cepat dan mudah saat menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.	124	150	82.67%
16		Anda mampu menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports dengan mahir secara cepat.	123	150	82.00%
17		Anda mampu mengingat proses menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports hanya dengan sekali menggunakannya.	123	150	82.00%
18		Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports memuaskan bagi Anda.	120	150	80.00%
19	Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)	Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports bekerja sesuai dengan ekspektasi Anda.	126	150	84.00%
20		Sistem yang terdapat dalam website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports memuaskan bagi Anda.	117	150	78.00%
21		Anda akan merekomendasikan kepada rekan sesama mengenai website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.	121	150	80.67%
22		Anda merasa harus menggunakan website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.	113	150	75.33%
23		Secara keseluruhan, Anda merasa nyaman saat menggunakan website booking (pemesanan) dan renting (penyewaan) lapangan seperti Ayosports.	125	150	83.33%
24		Secara keseluruhan, Anda	125	150	83.33%

		merasa puas dalam menjalankan kegiatan booking dan renting lapangan pada website Ayosports.		
--	--	---	--	--

Adapun penilaian skor tiap masing-masing variabel yang mencakup 4 aspek USE Questionnaire, dicantumkan pada Tabel 12.

Tabel 12 : Tabel Skor pada aspek USE Questionnaire

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentasi Skor (%)
Usefulness (Kebergunaan)	628	750	83.73%
Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan)	1115	1350	82.59%
Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)	370	450	82.22%
Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)	847	1050	80.67%

3.5. Pembahasan

Berdasarkan data tabel pada 4 variabel aspek USE Questionnaire yang dicantumkan diatas, maka seluruh data diawali dengan pengolahan dengan menjumlahkan responden yang menjawab pada masing-masing variabel, kemudian diolah dengan formula $S \times P_n$ [2] (Skor x Total Akumulasi dari seluruh Variabel) dengan diperoleh hasil melalui Tabel 13.

Tabel 13 : Tabel Pengolahan tiap Skor

Skor	Variabel				Total	
	Usefulness (Kebergunaan)	Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan)	Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)	Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)	Akumulasi dari seluruh Variabel	Akumulasi dari Seluruh Variabel x Total Skor
5	59	90	46	73	268	1340
4	66	98	46	87	297	1188
3	20	43	27	36	126	378
2	4	8	1	12	25	50
1	1	1	0	2	4	4
Total Akumulasi						2960

Untuk mendapatkan hasil maksimal hasil skor tertinggi (Max), diketahui bahwa Skor Tertinggi likert yakni 5, dengan jumlah responden yakni sebesar 30, serta jumlah pertanyaan yakni sebesar 24, maka diolah dengan rumus yakni :

Max = Skor Tertinggi Likert x Jumlah responden x Jumlah pertanyaan

Max = 5 x 30 x 24

Max = 3600

Selanjutnya, untuk mencari persentase total dari hasil pengolahan kuesioner menggunakan skala pengukuran likert, maka dapat dilakukan dengan rumus Total Gabungan Akumulasi dari Seluruh Variabel dengan Total Skor dibagi hasil skor tertinggi (Max), yakni pada Gambar 1.

$$T = \frac{2960}{3300} \times 100\%$$
$$T = 82.22\%$$

Gambar 1 : Gambar rumus mencari persentase total

Dari hasil pengolahan data pada kuesioner menggunakan skala pengukuran likert, didapatkan dengan total persentase yakni 82.22%.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas, penulis dapat membuat kesimpulan yang diambil sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil uji validitas pada 24 pertanyaan, terdapat 23 pertanyaan yang dijawab dengan valid dengan 1 pertanyaan yang tidak valid dan keduanya dapat diolah lebih lanjut. Untuk uji reabilitas, didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.955 dari 24 pertanyaan, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji reabilitas mengenai tingkat konsisten atau reliabel dapat dikatakan sangat tinggi.
- 2) Berdasarkan hasil penelitian pada Website Ayosports dengan jumlah pertanyaan sebanyak 24 dengan jumlah responden sebesar 30, lalu dikategorikan berdasarkan 4 aspek parameter pada USE Questionnaire, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut :
 - a. Kategori Usefulness (Kebergunaan), dengan persentase skor sebesar 83.73% dan dikategorikan Sangat Setuju.
 - b. Kategori Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan), dengan persentase skor sebesar 82.59% dan dikategorikan Sangat Setuju.
 - c. Kategori Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari), dengan persentase skor sebesar 82.22% dan dikategorikan Sangat Setuju.
 - d. Kategori Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan), dengan persentase skor sebesar 80.67% dan dikategorikan Setuju.

- 3) Berdasarkan hasil pengolahan data pada Website Ayosports secara keseluruhan menghasilkan total persentase sebesar 82.22%, dan dapat dikategorikan sangat memenuhi kriteria pada cakupan metode USE Questionnaire. Penulis juga mengharapkan bahwa untuk kedepannya website Ayosports dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi, terutama dalam peningkatan pada aspek-aspek usability agar dapat mampu bersaing dengan kompetitor.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. R. Hadi, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, "Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, p. 2743, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [2] S. Rohman, "Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 13–18, 2021.
- [3] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>.
- [4] L. Amelia, D. Novita, K. Akuntansi, and S. Informasi, "ANALISIS USABILITY APLIKASI PENGISIAN KRS ONLINE STMIK XYZ PALEMBANG MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE Jurnal Informasi Dan Komputer Vol : 7 No : 1 . 2019," pp. 17–28, 2019.
- [5] A. Kasih and V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i1.107966.
- [6] D. Harmilasari and C. Munggaran, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, pp. 293–300, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.23.
- [7] B. Gito Raharjo, M. Imrona, and B. Pudjoatmodjo, "Menguji Kegunaan Aplikasi Mobile ECO Driving Pertamina," no. 1, pp. 1–9, 2016.
- [8] Fachruddin, M. R. Pahlevi, M. Ismail, E. Rasywir, and Y. Pratama, "Analisis Usability Pada Implementasi Sistem Pengelolaan Keuangan Masjid Menggunakan USE Questionnaire," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, pp. 1216–1224, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i4.2518.
- [9] R. K. Johnson and R. K. Johnson, "How Mobile Homes Correlate With Per Capita Income How Mobile Homes Correlate With Per Capita Income," 2020.

- [10] S. Arifin and L. Maharani, "Assessing User Experience of a Mobile Application Using Usability Questionnaire Method," *Appl. Inf. Syst. Manag.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.15408/aism.v4i1.20265.
- [11] G. I. Marthasari and N. Hayatin, "Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis USE Qestionnaire," *J. Semin. Nas. Teknol. dan Rekayasa*, pp. 1–8, 2017, [Online]. Available: <http://research-report.umm.ac.id/index.php/sentra/article/view/1458>.