

ANALISIS USABILITY MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PADA WEBSITE MEDISOL

Oleh:

Jessica A. Chanarly¹, Mohammad Fajar^{2*}, Arianti³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Kharisma

e-mail: ¹jessicaarlyn_19@kharisma.ac.id, ²fajar@kharisma.ac.id, ³arianti@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usability website Medisol menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) agar dapat dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan empat variable dari metode User Experience Questionnaire yaitu Usefulness, Ease of Use, Ease of Learn, dan User Satisfaction. Pengukuran usability diperoleh dari persentasi kelayakan berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada user yang mengakses website Medisol sejumlah 30 responden. Selain itu, skala Likert digunakan untuk memudahkan pengisian kuesioner dan pengolahan hasilnya oleh peneliti. Berdasarkan perhitungan pada aspek-aspek yang dicakup oleh Metode User Experience Questionnaire (UEQ) diperoleh hasil yaitu 86% pada aspek Usefulness, 86% pada aspek Ease of Use, 89.67% pada aspek Ease of Learn, dan 84.48% pada aspek User Satisfaction, dapat dikatakan bahwa website Medisol sangat memenuhi aspek-aspek tersebut. Dan dari hasil perhitungan usability yang diperoleh yaitu 86.13% dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kelayakan website Medisol dapat dikategorikan sangat layak.

Kata kunci: Analisis, Usability, User Experience Questionnaire, Website Medisol, User Experience

Abstract: The aim of this study is to analyze the usability of the Medisol website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method so that it can be further developed according to user needs in the future. This analysis was carried out using four variables from the User Experience Questionnaire method: Usefulness, Ease of Use, Ease of Learn, and User Satisfaction. Usability measurement is obtained from the percentage of feasibility based on a questionnaire distributed to users who access the Medisol website with 30 respondents. In addition, the Likert scale was used to facilitate filling out the questionnaire and processing of the results by researchers. Based on calculations on the aspects covered by the User Experience Questionnaire (UEQ) method, the results obtained are 86% on the Usefulness aspect, 86% on the Ease of Use aspect, 89.67% on the Ease of Learn aspect, and 84.48% on the User Satisfaction aspect. It is said that the Medisol website perfectly fulfills these aspects. And from the usability calculation results obtained, namely 86.13%, it can be concluded that the percentage level of the Medisol website eligibility can be categorized as very feasible.

Keywords: Analysis, Usability, User Experience Questionnaire, Website Medisol, User Experience

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era society 5.0 menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi informasi yang dapat menghasilkan inovasi dalam penyelesaian berbagai masalah yang ada di tengah-tengah masyarakat. Dengan adanya teknologi, maka efisiensi dan efektivitas suatu kegiatan maupun pekerjaan dapat lebih ditingkatkan.

* Corresponding author : Mohammad Fajar (fajar@kharisma.ac.id)

Teknologi juga menyediakan layanan informasi yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Layanan teknologi informasi memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari, kurangnya informasi yang tepat pada waktu yang tepat mengurangi produktivitas dan kualitas pekerjaan yang dilakukan seseorang. Salah satu layanan informasi yang dibutuhkan masyarakat saat ini yaitu informasi mengenai obat-obatan.

Medisol (medisol.my.id) merupakan salah satu layanan digital berbasis website di internet yang menyediakan informasi bagi masyarakat untuk memahami fungsi dan kegunaan dari obat-obatan tertentu, mendapatkan informasi lokasi apotek yang menyediakan obat yang dicari serta menyediakan layanan mengenai informasi lowongan kerja seputar bidang farmasi. Untuk meningkatkan kualitas *website*, khususnya aspek kegunaan (*usability*) agar dapat dikembangkan terus menerus sesuai kebutuhan penggunanya maka penting dilakukan evaluasi yang dapat mengukur kelayakan sistem *website* medisol tersebut. Kemudahan dan efisiensi dari suatu sistem dapat diukur dan diketahui berdasarkan pengalaman penggunanya. Selain itu, *usability* melibatkan komponen-komponen seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* yang dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur keberhasilan suatu sistem [1]. Kepuasan pengguna merupakan hal penting dalam kegiatan pengguna menggunakan suatu layanan informasi. Tidak hanya itu, kepuasan pengguna juga erat kaitannya dengan pengalaman pengguna (*user experience*) selama menggunakan layanan informasi yang disediakan.

Untuk kebutuhan pengukuran tersebut, *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan salah satu alat yang dapat digunakan [2]. Pemilihan UEQ dalam penelitian ini didasarkan pada aspek dari metode UEQ yang dekat kaitannya dengan pengalaman pengguna sehingga dapat memberikan hasil pengukuran yang lebih akurat. Sejumlah studi terkait tentang analisis *usability* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) telah dilakukan, diantaranya penelitian [1] yang membahas mengenai cara memperoleh data kepuasan pengguna pada aplikasi *M-Commerce* Tokopedia dan penelitian [3] yang bertujuan melakukan pengukuran *usability* untuk mengetes apakah aplikasi Rekomendasi Objek Wisata dapat diterima oleh masyarakat. Selain itu juga terdapat studi [4] bertujuan untuk secara kuantitatif mengetahui daya guna dari sistem informasi e-Tadzkirah terhadap penggunanya. Perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya yaitu objek yang diteliti yaitu *website* Medisol.

Dari uraian tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *usability* *website* Medisol menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) agar dapat dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang.

2. Landasan Teori

2.1 Usability

Berbicara mengenai usability pastinya tidak akan terlepas dari ilmu Interaksi manusia komputer [5]. Interaksi manusia dan komputer sudah berkembang sejak 1970, yang dimana mempelajari mengenai hubungan antara manusia dan komputer, bagaimana merancang tampilan *user interface* agar *user* nyaman dalam menggunakan.

Usability juga dapat diartikan bagaimana pengguna menggunakan, mempelajari, dan memperoleh tujuan dari suatu sistem. Juga berfungsi untuk mengecek apakah suatu aplikasi/sistem dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuannya.

Usability berasal dari kata *usable* yang dimana diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan dengan baik. Salah satu standar *usability* tercantum dalam ISO yang diuraikan dalam ISO 9241-11:2018 [6], yang mencakup:

- a. *Learnability* adalah seberapa cepat pengguna mempelajari sistem dan kemudahan penggunaan saat melakukan suatu fungsi.
- b. *Efficiency*, hal ini dapat diartikan kemampuan pengguna dalam menggunakan sistem tanpa melakukan pemborosan yang tidak perlu.
- c. *Memorability* yaitu kemampuan pengguna dalam mengingat kegunaan sistem setelah jangka waktu tertentu.
- d. *Errors* yaitu kesalahan yang dapat dibuat pengguna dalam menggunakan sistem yang dimana merupakan kesalahan dari sistem.
- e. *Satisfaction* dapat diartikan seberapa puaskah pengguna dalam menggunakan sistem (bebas dari ketidaknyamanan).

2.2 User Experience

User experience dapat dikatakan sebagai kesan yang subjektif sehingga memiliki prinsip yang sulit untuk diukur. Namun, mengingat pentingnya *user experience*, penting untuk melakukan pengukuran secara akurat yang dimana ukuran ini dapat digunakan untuk memeriksa apakah versi produk terbaru memiliki peningkatan *user experience*, atau baik buruknya suatu produk daripada produk pesaing. [7]

Ada beberapa metode dalam mengukur *user experience*. Salah satu yang paling banyak digunakan yaitu *usability test*, dimana jumlah masalah yang diamati dan waktu peserta dalam menyelesaikan tugasnya merupakan indikator kuantitatif untuk kualitas *user experience* suatu produk. Namun, metode ini membutuhkan usaha yang besar dalam mencari peserta yang sesuai, mempersiapkan tugas dan sistem tes, dan mempersiapkan lokasi tes.

Selain itu, metode tersebut merupakan metode yang murni berpusat pada masalah, yaitu berfokus pada mendeteksi masalah kegunaan. *Usability test* tidak dapat memberikan informasi mengenai kesan pengguna mengenai aspek kualitas,

seperti pembaharuan atau stimulasi, meskipun aspek tersebut sangat penting dalam pengambilan kesan pengguna dalam user experience.

Metode yang mampu mengukur semua jenis aspek kualitas dan pada saat yang sama mengumpulkan feedback dari sampel yang lebih besar merupakan standar *user experience questionnaire*. "Standar" dalam hal ini berarti bahwa kuesioner ini bukan merupakan kumpulan pernyataan yang kurang lebih acak atau subjektif, tetapi merupakan hasil dari proses konstruksi yang cermat. Proses ini menjamin pengukuran akurat dari kualitas user experience yang diinginkan [8].

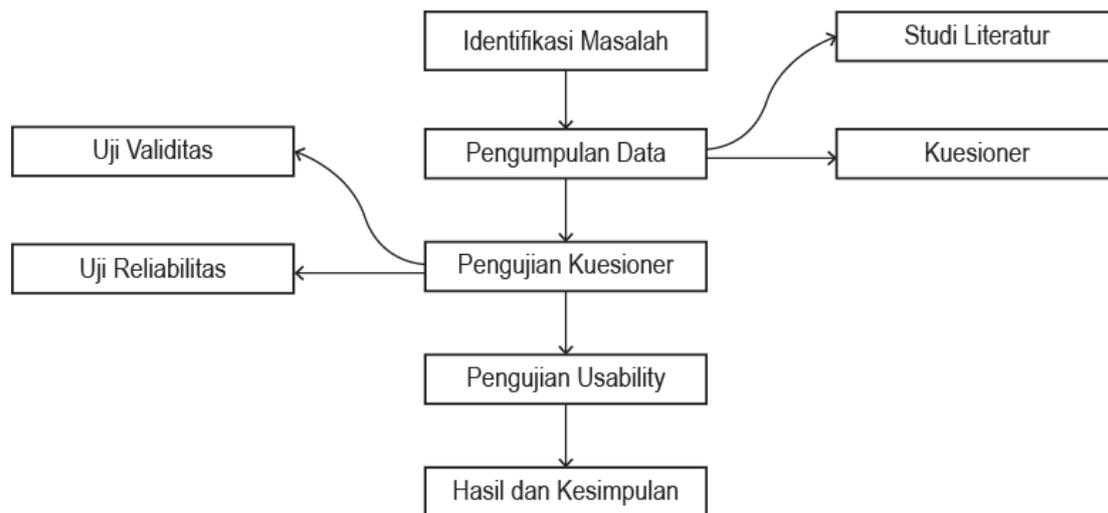
2.3 User Experience Questionnaire

Penelitian ini menggunakan *user experience questionnaire* untuk melakukan pengukuran yang akan memperoleh nilai *usability*. Dalam *user experience questionnaire* terdapat 4 parameter yang tersebar kedalam 30 pernyataan. Tiap pernyataan merepresentasikan penilaian aspek tertentu mengenai aplikasi yang telah digunakan oleh pengguna. [9] Aspek yang dimaksud meliputi *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learn*, dan *User Satisfaction*.

3. TEKNIK PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 dapat dilihat penelitian diawali dengan dilakukannya identifikasi masalah terlebih dahulu kemudian pengumpulan data menggunakan studi literatur dan kuesioner, kemudian dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap pernyataan pada kuesioner. Dilanjutkan dengan pengujian *usability* serta pengusunan hasil dan kesimpulan penelitian.



Gambar 1. Alir Penelitian

3.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Sumber data terdiri data primer, yaitu data pribadi dan data sekunder yaitu literatur berupa jurnal, buku, dan artikel. Jenis penelitian ini dipilih karena dapat mencakup 4 variabel [1] dari *USE Questionnaire* yang akan diukur menggunakan skala Likert. Variabel yang akan diukur terdiri dari:

- Usefulness*, pengguna Medisol merasa terbantu setelah menggunakan layanan Medisol.
- Ease of Use*, kemudahan pengguna dalam menggunakan website Medisol.
- Ease of Learning*, pengguna mudah mempelajari cara kerja dari website Medisol.
- Satisfaction*, respon positif pengguna setelah menggunakan layanan website Medisol.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini yaitu pengguna internet yang pernah mengakses website Medisol. Untuk ukuran sampel, [10] ketika membandingkan suatu sampel, ukuran sampel yang tepat yaitu 30, dengan pemahaman bahwa jika ukuran sampel kurang dari 30 maka sampel akan tergolong sampel yang kecil dimana memerlukan

penanganan khusus. Selain itu [11] ukuran sampel merupakan hal yang penting karena jumlah sampel yang terlalu kecil akan menjadi pemborosan sumber daya karena tidak memberi hasil yang bermanfaat, sementara jumlah sampel yang terlalu besar akan menggunakan lebih banyak sumber daya daripada yang dibutuhkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu metode *User Experience Questionnaire* dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti membagikan kuesioner secara daring kepada 30 responden [12][13] dan kuesioner tersebut terdiri 8 pernyataan pada aspek *Usefulness*, 11 pernyataan pada aspek *Ease of Use*, 4 pernyataan pada aspek *Ease of Learn*, dan 7 pernyataan pada aspek *User Satisfaction* [14]. Panduan yang diberikan pada kuesioner berupa pengecekan fungsi yang terdapat pada halaman *home*, halaman menu obat, halaman menu data obat, halaman menu apotek, dan halaman lowongan.

Tabel 1: Pernyataan Dalam Kuisisioner
Sumber: A. M. Lund, "Measuring usability with the USE questionnaire"

Usefulness	
1	Website Medisol membuat kegiatan Anda lebih tepat guna
2	Website Medisol lebih produktif dalam pencarian kegunaan dan fungsi obat.
3	Website Medisol bermanfaat dalam pencarian kegunaan dan fungsi obat.
4	Website Medisol dapat menghemat biaya dan tenaga Anda dalam melakukan pencarian fungsi dan kegunaan obat.
5	Website Medisol membuat Anda lebih mudah dalam melakukan pencarian kegunaan dan fungsi obat.
6	Website Medisol menghemat waktu Anda dalam melakukan pencarian kegunaan dan fungsi obat.
7	Website Medisol memenuhi kebutuhan Anda dalam melakukan pencarian kegunaan dan fungsi obat.
8	Website Medisol menyediakan segala fitur yang Anda perlukan dalam melakukan pencarian kegunaan dan fungsi obat.
Ease of Use	
9	Website Medisol mudah digunakan dalam mengecek kegunaan dan fungsi obat.
10	Website Medisol sederhana.
11	Website Medisol ramah (user friendly) digunakan dalam mengecek kegunaan dan fungsi obat.
12	Website Medisol tidak memerlukan langkah yang banyak untuk melakukan pengecekan kegunaan dan fungsi obat.
13	Website Medisol flexibel dalam mengecek kegunaan dan fungsi obat.
14	Website Medisol mudah (tidak memerlukan usaha) saat digunakan untuk mengecek kegunaan dan fungsi obat.
15	Anda mampu mengecek kegunaan dan fungsi obat di website Medisol tanpa adanya panduan atau bantuan dari orang lain.
16	Anda tidak mengalami kendala dalam melakukan pengecekan kegunaan dan fungsi obat di website Medisol.
17	Pengguna yang jarang maupun yang sering menggunakan website Medisol akan suka menggunakan website ini.
18	Kesalahan yang anda lakukan saat menggunakan website Medisol dapat dengan mudah diatasi.
19	Anda selalu berhasil (tidak melakukan kesalahan) dalam menggunakan website Medisol setiap saat.

Ease of Learn	
20	Anda dapat mempelajari website Medisol dengan cepat.
21	Anda mudah mengingat bagaimana cara menggunakan website Medisol.
22	Penggunaan website Medisol mudah untuk dipelajari.
23	Anda cepat terampil dalam menggunakan website Medisol.
User Satisfaction	
24	Anda puas dengan website Medisol.
25	Anda bersedia merekomendasikan website Medisol kepada teman.
26	Menggunakan website Medisol sangat menyenangkan.
27	Website Medisol bekerja sesuai dengan apa yang Anda inginkan.
28	Anda terkesan dengan website Medisol.
29	Anda merasa membutuhkan website Medisol.
30	Anda senang menggunakan website Medisol.

Untuk memudahkan pengisian kuesioner oleh responden dan menyederhanakan pengolahan data, dalam penelitian ini digunakan skala likert yang menyediakan lima kategori penilaian[1] yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2: Kategori Skala Likert

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

3.5 Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan kelayakan pada Persamaan 1 [1].

$$Kelayakan (\%) = \frac{Skor\ hasil\ observasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\% \tag{1}$$

Asumsi bahwa responden memberikan skor tertinggi untuk setiap pernyataan merupakan skor yang diharapkan. Dan, total dari tanggapan responden terhadap aspek-aspek yang telah diukur sesuai dengan skala likert merupakan skor observasi. Tingkat kelayakan suatu sistem dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Kategori Kelayakan
Sumber: Kusuma et al (2016)

Angka (%)	Klasifikasi
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas

Uji validasi dilakukan untuk mengukur keakuratan atau tingkat ketepatan instrumen penelitian. Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan setiap skor setiap pernyataan dengan skor total. Skor total adalah jumlah dari seluruh pernyataan.

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (2)$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor item total

Penelitian ini memiliki 30 responden maka nilai r table yang digunakan yaitu 0.361. Pernyataan dapat dikatakan valid ketika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ karena artinya pernyataan memiliki korelasi yang signifikan pada skor total. Dalam melakukan pengujian peneliti menggunakan SPSS Statistic 25 dengan langkah-langkah, *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* → *Pearson*. Hasil pengujian dapat dilihat dari Tabel 4, Tabel 5, Tabel 6, dan Tabel 7.

Tabel 4: Hasil Pengujian Validitas Aspek Usefulness

Usefulness			
No	Rhitung	Rtabel	Validitas
1	0.703	0.361	Valid
2	0.875	0.361	Valid
3	0.822	0.361	Valid
4	0.583	0.361	Valid
5	0.841	0.361	Valid
6	0.803	0.361	Valid
7	0.694	0.361	Valid
8	0.772	0.361	Valid

Pada Tabel 4 dapat dilihat hasil pengujian dari aspek *usefulness* yang terdiri dari 8 pernyataan. Rhitung merupakan hasil pengujian dan rtabel merupakan nilai pembandingan. Dari hasil pengujian pada table 3 dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan > 0.361 , maka dapat dikatakan valid.

Tabel 5: Hasil Pengujian Validitas Aspek Ease of Use

Ease of Use			
No	Rhitung	Rtabel	Validitas
1	0.662	0.361	Valid
2	0.829	0.361	Valid
3	0.729	0.361	Valid
4	0.785	0.361	Valid
5	0.854	0.361	Valid
6	0.820	0.361	Valid
7	0.861	0.361	Valid
8	0.737	0.361	Valid
9	0.722	0.361	Valid
10	0.825	0.361	Valid
11	0.677	0.361	Valid

Pada Tabel 5 dapat dilihat hasil pengujian dari aspek *ease of use* yang terdiri dari 11 pernyataan. Rhitung merupakan hasil pengujian dan rtabel merupakan nilai pembandingan. Dari hasil pengujian pada table 4 dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan > 0.361 , maka dapat dikatakan valid.

Tabel 6: Hasil Pengujian Validitas Aspek Ease of Learn

Ease of Learn			
No	Rhitung	Rtabel	Validitas
1	0.884	0.361	Valid
2	0.866	0.361	Valid
3	0.886	0.361	Valid
4	0.840	0.361	Valid

Pada Tabel 6 dapat dilihat hasil pengujian dari aspek *aase of learn* yang terdiri dari 4 pernyataan. Rhitung merupakan hasil pengujian dan rtabel merupakan nilai pembandingan. Dari hasil pengujian pada table 4 dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan > 0.361 , maka dapat dikatakan valid.

Tabel 7: Hasil Pengujian Validitas User Satisfaction

User Satisfaction			
No	Rhitung	Rtabel	Validitas
1	0.831	0.361	Valid
2	0.880	0.361	Valid
3	0.858	0.361	Valid
4	0.800	0.361	Valid
5	0.896	0.361	Valid
6	0.875	0.361	Valid
7	0.892	0.361	Valid

Pada Table 7 dapat dilihat hasil pengujian dari aspek *user satisfaction* yang terdiri dari 7 pernyataan. Rhitung merupakan hasil pengujian dan rtabel merupakan nilai pembandingan. Dari hasil pengujian pada table 4 dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan > 0.361, maka dapat dikatakan valid.

Berdasarkan hasil pengujian di atas seluruh pernyataan dinyatakan valid maka peneliti tetap menggunakan pernyataan tersebut untuk melakukan pengujian berikutnya.

4.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini untuk mengevaluasi apakah instrumen pengukuran yang digunakan konsisten. Koefisien *Cronbach Alpha* menjadi tolok ukur dari pengujian ini, jika nilainya (*Cronbach Alpha*) < 0.6 maka reliabilitas dianggap tidak baik sedangkan jika nilai yang dihasilkan ≥ 0.7 [1] maka instrumen yang digunakan dianggap valid. Berikut pada table 8 merupakan hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan.

Tabel 8: Hasil Pengujian Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.964	30

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dapat dilihat hasil dari pengukuran reliabilitas 0.964 > 0.6 maka dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap *website* Medisol bersifat reliabel dan pernyataan tersebut memenuhi syarat dalam pengumpulan data.

4.3 Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* dilakukan dengan persamaan (1). Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan berikut hasil perhitungan untuk setiap aspek:

$$\begin{aligned}
 \text{Usefulness (\%)} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 3) + (3 \times 33) + (4 \times 93) + (5 \times 111)}{5 \times 30 \times 8} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 6 + 99 + 372 + 555}{1200} \times 100\% \\
 &= \frac{1032}{1200} \times 100\% \\
 &= 0.86 \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Terdapat 8 pernyataan pada aspek *usefulness* dengan kelayakan yang diperoleh sebesar 86%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek *usefulness* dapat diklasifikasikan sangat layak.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Use (\%)} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 45) + (4 \times 135) + (5 \times 148)}{5 \times 30 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 4 + 135 + 540 + 740}{1650} \times 100\% \\
 &= \frac{1419}{1650} \times 100\% \\
 &= 0.86 \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Terdapat 11 pernyataan pada aspek *ease of use* dengan kelayakan yang diperoleh sebesar 86%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek *ease of use* dapat diklasifikasikan sangat layak.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of Learn (\%)} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 13) + (4 \times 36) + (5 \times 71)}{5 \times 30 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 0 + 39 + 144 + 355}{600} \times 100\% \\
 &= \frac{538}{600} \times 100\% \\
 &= 0.8967 \times 100\% \\
 &= 89.67\%
 \end{aligned}$$

Terdapat 4 pernyataan pada aspek *ease of leard* dengan kelayakan yang diperoleh sebesar 89.67%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek *ease of learn* dapat diklasifikasikan sangat layak.

$$\begin{aligned}
 \text{User Satisfaction (\%)} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 5) + (3 \times 36) + (4 \times 76) + (5 \times 93)}{5 \times 30 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 10 + 108 + 304 + 465}{1050} \times 100\% \\
 &= \frac{887}{1050} \times 100\% \\
 &= 0.8448 \times 100\% \\
 &= 84.48\%
 \end{aligned}$$

Terdapat 7 pernyataan pada aspek *user satisfantion* dengan kelayakan yang diperoleh sebesar 86%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek *user satisfaction* dapat diklasifikasikan sangat layak.

$$\begin{aligned}
 \text{Usability (\%)} &= \frac{1032 + 1419 + 538 + 887}{1200 + 1650 + 600 + 1050} \times 100\% \\
 &= \frac{3876}{4500} \times 100\% \\
 &= 0.8613 \times 100\% \\
 &= 86.13\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan seluruh hasil perhitungan *usability* maka diperoleh skor kelayakan 86.13%, berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *website* Medisol berguna, mudah digunakan, mudah dipelajari, dan memberikan kepuasan bagi pengguna yang membutuhkan informasi akan obat-obatan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan pada aspek-aspek yang dicakup oleh Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) diperoleh hasil yaitu 86% pada aspek *Usefulness*, 86% pada aspek *Ease of Use*, 89.67% pada aspek *Ease of Learn*, dan 84.48% pada aspek *User Satisfaction*, dapat dikatakan bahwa *website* Medisol sangat memenuhi aspek-aspek tersebut. Dan dari hasil perhitungan *usability* yang diperoleh yaitu 86.13% dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kelayakan *website* Medisol dapat dikategorikan sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Lengkong, S.Kom., M.Ds., M. D. Tumewu, and N. T. T. Lumintang, "Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire," *CogITo Smart J.*, vol. 7, no. 1, p. 182, 2021, doi: 10.31154/cogito.v7i1.311.182-192.

- [2] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, "Measuring user experience of the student-centered E-learning environment," *J. Educ. Online*, vol. 13, no. 1, pp. 1–79, 2016.
- [3] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *Bina Insa. ICT J.*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.
- [4] A. Sasongko, W. E. Jayanti, and D. Risdiansyah, "USE Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi e-Tadkzirah," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.31294/jki.v8i2.9135.
- [5] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014.
- [6] 2018 ISO, "ISO 9241-11:2018 Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts," 2018. <https://www.iso.org/standard/63500.html> (accessed May 19, 2022).
- [7] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 8517 LNCS, no. PART 1, pp. 383–392, 2014, doi: 10.1007/978-3-319-07668-3_37.
- [8] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [9] 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>.
- [10] J. Cohen, "Things I have learned (so far).," *Methodol. issues Strateg. Clin. Res.*, pp. 315–333, 2004, doi: 10.1037/10109-028.
- [11] R. V. Lenth, "Some practical guidelines for effective sample size determination," *Am. Stat.*, vol. 55, no. 3, pp. 187–193, 2001, doi: 10.1198/000313001317098149.
- [12] B. Gito Raharjo, M. Imrona, and B. Pudjoatmodjo, "Menguji Kegunaan Aplikasi Mobile ECO Driving Pertamina," no. 1, pp. 1–9, 2016.
- [13] M. P. Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., "Menentukan Jumlah Sampel Dalam Penelitian," 2019. <https://www.iain-padangsidempuan.ac.id/bagaimana-menentukan-jumlah-sampel-dalam-penelitian/> (accessed May 19, 2022).
- [14] A. M. Lund, "Measuring usability with the USE questionnaire," *Usability interface*, vol. 8, no. 2, pp. 3–6, 2001.