

ANALISIS USABILITY TERHADAP USER EXPERIENCE PADA WEBSITE KHARISMA CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE

Oleh:

Bryant Ornarado¹, Syaiful Rahman^{2*}, Arianti³

^{1,2,3}Informatika, STMIK KHARISMA Makassar,

e-mail: ¹bryantornardo_19@kharisma.ac.id, ²syaifulrahman@kharisma.ac.id,

³arianti@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi usability dari pengalaman pengguna website Kharisma Classroom dengan menggunakan metode USE Questionnaire. Metode tersebut mencakup empat aspek, yakni Usefulness, Ease of use, Ease of learning, dan satisfaction. Penelitian dimulai dengan penggunaan kuesioner melalui formulir Google untuk mengumpulkan data, dilanjutkan dengan pengujian validitas data yang menghasilkan 23 item pertanyaan yang dapat diolah. Selanjutnya, data dari 23 item pertanyaan diuji untuk reliabilitas, yang memperoleh nilai Cronbach's Alpha dengan hasil 0.876. Hasil penelitian ini meliputi keempat aspek dalam USE Questionnaire, yaitu Satisfaction tingkat persentase dengan hasil 90.53%, Ease of learning tingkat persentase dengan hasil 91.21%, Ease of use tingkat persentase dengan hasil 91.11%, dan Usefulness tingkat persentase dengan hasil 92.12%. Oleh karena itu, secara keseluruhan hasil penelitian ini mendapatkan tingkat persentase dengan hasil 91.15% (sangat layak), sehingga diperoleh kesimpulan bahwa website Kharisma Classroom memenuhi standar atau kriteria dalam metode USE Questionnaire.

Kata kunci: Usability, User experience, USE questionnaire, Usefulness, Ease of use, Ease of learning, satisfaction

Abstract: The primary objective of this research is to assess the usability of the Kharisma Classroom website from the UX (user experience) perspective, employing the USE questionnaire method. This approach encompasses four key facets: Usefulness, Ease of use, Ease of learning, and satisfaction. The research commenced by utilizing questionnaires distributed via Google Forms as a means of data collection, which were subsequently administered to 33 participants. Following this, the data's validity was examined, resulting in 23 question items suitable for further analysis. Subsequently, the reliability of the data from these 23 questions was evaluated, yielding a Cronbach's Alpha coefficient of 0.876. The study's findings cover the four dimensions of the USE questionnaire, which include and Satisfaction (at 90.53%), Ease of Learning (at 91.21%), Ease of Use (at 91.11%), dan Usefulness (at 92.12%). In summary, the overall outcome of this study indicates a score of 91.15% (highly suitable), thus allowing us to conclude that the Kharisma Classroom website complies with standards and criteria set by the USE Questionnaire method.

Keywords: Usability, User experience, USE questionnaire, Usefulness, Ease of use, Ease of learning, satisfaction.

* Corresponding author : Syaiful Rahman (syaifulrahman@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Kharisma classroom adalah website yang digunakan sebagai media pembelajaran metode online yang memfasilitasi mahasiswa agar dapat belajar walau sedang dirumah atau dimana saja. Kharisma Classroom dapat diakses pada link ini, <https://classroom.kharisma.ac.id/> dengan memasukkan username dan password. Kharisma Classroom yang berbasis Moodle ini, dimana Moodle sendiri merupakan singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment yang merupakan LMS (Learning management System) yang populer dan dapat digunakan tanpa batasan pengguna. Sebelum memakai Kharisma Classroom yang berbasis Moodle ini, STMIK Kharisma menggunakan Google Classroom sebagai metode pembelajaran online. Kharisma Classroom terbentuk sejak Indonesia dalam masa pandemi covid 19, sehingga bisa dibilang Kharisma Classroom masih baru. Maka dari itu, peneliti ingin menganalisis usability terhadap user experience pada Kharisma Classroom karena belum pernah dianalisis sebelumnya. Peneliti menggunakan metode USE Quesationnaire karena Usability bisa dilihat berdasarkan tingkat kelayakan yang diperoleh melalui penggunaan kuesioner yang diberikan kepada pengguna. Kuesioner ini menerapkan pendekatan metode USE dan mencakup serangkaian pernyataan yang telah dikelompokkan ke dalam beberapa aspek pengguna, yakni Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Kemudahan Pembelajaran, dan Kepuasan [2]. Metode Use Questionnaire memiliki 4 parameter yang digunakan untuk menganalisa yaitu Kepuasan (satiffaction), Mudah dipelajari (ease of learning), Mudah digunakan (ease of use), dan Kegunaan (usefulness). Peneliti berharap menganalisa Usability dalam meneliti 4 parameter USE Quesionnaire ini seperti Kepuasan (satiffaction), Mudah dipelajari (ease of learning), Mudah digunakan (ease of use), dan Kegunaan (usefulness) yang diharapkan dari pengalaman pengguna dalam menggunakan Kharisma Classroom melalui questionnaire mendapatkan hasil yang memuaskan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Usability

Usability (kegunaan) merupakan bagian dari ranah multi disiplin Ilmu Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction - HCI). Menurut Nugroho (2009:2), Ilmu Interaksi Manusia dan Komputer adalah bidang pengetahuan yang telah berkembang sejak tahun 1970, yang mengkaji cara merancang antarmuka komputer dalam sebuah sistem informasi atau situs web agar nyaman digunakan oleh pengguna. Konsep kegunaan berasal dari kata "usable," yang pada dasarnya mengacu pada kemampuan digunakan dengan baik. Sesuatu dikatakan memiliki kegunaan yang baik ketika penggunaannya tidak hanya bisa terjadi dengan lancar, tetapi juga ketika masalah yang muncul dapat diatasi atau diminimalkan, serta memberikan manfaat dan kepuasan kepada pengguna.

Kegunaan (usability) diukur berdasarkan beberapa komponen utama:

- a. Kemudahan pemahaman (Learnability) dijelaskan dari cepat pengguna dapat memahami cara menggunakan sistem dan seberapa mudah mereka bisa menjalankan

fungsi-fungsi yang diinginkan dengan sistem tersebut.

- b. Efisiensi (Efficiency) dijelaskan dari seberapa efisien sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan akurasi dan kelengkapan yang tinggi.
- c. Kemudahan diingat (Memorability) dijelaskan dari kemampuan pengguna untuk mempertahankan pengetahuan mereka tentang cara menggunakan sistem setelah beberapa waktu, yang dapat ditingkatkan melalui penempatan menu yang konsisten.
- d. Kesalahan dan keamanan (Errors) dijelaskan dari seberapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna saat menggunakan sistem, termasuk kesalahan dalam persepsi pengguna tentang apa yang seharusnya mereka temui dibandingkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
- e. Kepuasan (Satisfaction) dijelaskan sebagai kebebasan dari ketidaknyamanan serta respon positif pengguna terhadap penggunaan produk, atau seberapa baik pengguna merasa dalam penggunaan sistem secara subjektif [3].

2.2 User Experience

User Experience ini berkaitan dengan pengalaman pengguna saat mereka mengakses sebuah situs web atau aplikasi bisnis digital. Beberapa faktor yang menjadi perhatian dalam hal ini meliputi ketersediaan fitur, proses transaksi, dan tampilan dari situs web atau aplikasi tersebut [4].

2.3 Uji Validitas

Pengujian validitas data mencerminkan sejauh mana kesesuaian data yang sesungguhnya berlangsung pada objek penelitian dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti [10]. Tujuan pengujian validitas adalah untuk menilai apakah data yang diakumulasikan dalam penelitian adalah data yang dapat dipercaya atau tidak, dan hal ini dilakukan dengan menggunakan instrumen pengukuran yang digunakan, yaitu kuesioner. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung rTabel dan rHitung:

- 1. rTabel:

Untuk mendapatkan rTabel, peneliti dapat melihat nya pada tabel statistika yang berada pada lampiran dimana sesuai jumlah responden yang didapatkan dengan taraf signifikansi 5% karena penelitian pendidikan dimana peneliti mengambil risiko untuk membuat kesalahan dalam menolak hipotesis yang sebenarnya benar tidak lebih dari 5% dan memastikan kebenaran dalam pengambilan keputusan setidaknya sebanyak 95% (level kepercayaan). [11].

- 2. rHitung:

$$r_{\text{Hitung}} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad [1],[9]$$

n = Banyak sampel

ΣXY = t. perkalian variabel x dan y

ΣX = t. n variabel x

ΣY = t. n variabel y

ΣX^2 = t. pangkat dari nilai variabel x

ΣY^2 = t. pangkat dari nilai variabel y

Dalam mengevaluasi validitas, peneliti menerapkan rumus rHitung menggunakan perangkat Microsoft Excel, yaitu melalui rumus CORREL(array1, array2). Pada langkah ini, array1 mencakup data penilaian dari seluruh responden terhadap suatu pertanyaan tertentu, dibandingkan dengan array2 yang mencakup data penilaian dari seluruh responden terhadap semua pertanyaan. Hasil dari perhitungan ini menghasilkan nilai r-hitung. Validitas diukur berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika nilai r-hitung lebih besar daripada nilai r-tabel, maka pernyataan dianggap sebagai valid.
2. Jika nilai r-hitung lebih kecil daripada nilai r-tabel, maka pernyataan dianggap sebagai tidak valid.

2.4 Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas adalah pengukuran sejauh mana hasil pengukuran yang menggunakan objek yang sama akan memberikan data yang seragam [10]. Proses pengujian reliabilitas ini melibatkan responden dan bertujuan untuk menilai reliabilitas pertanyaan yang telah terbukti valid dalam uji validitas. Salah satu metode yang praktis dalam menentukan reliabilitas adalah dengan memanfaatkan perangkat lunak komputer. Maka dari itu, peneliti menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk hasil Analisis dengan Cronbach's Alpha. Berikut rumus koefisien reliabilitas Alfa Cronbach:

Rumus dari varians item dan varians total, [9]

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

s_i^2 = varians setiap item

JK_i = total kuadrat seluruh skor item

JK_s = total kuadrat dari subjek

n = jumlah dari responden

s_t^2 = varians total

X_t = skor total

2.5 Metode Use Questionnaire

Dalam evaluasi tingkat kegunaan, metode pengukuran yang dapat digunakan adalah kuisioner. Salah satu kuisioner yang relevan adalah USE questionnaire, yang merupakan alat yang membantu dalam menyusun banyaknya pertanyaan yang akan dimasukkan ke dalam kuisioner. USE adalah singkatan dari Usefulness, Satisfaction, dan Ease of Use. Dalam faktor Kemudahan Penggunaan (ease of use), terdapat dua subfaktor, yakni Kemudahan Belajar (Ease of learning) dan Kemudahan Penggunaan (Ease of use) [7]. Berikut adalah teknik pengolahan data dari USE Questionnaire:

1. Usefulness (%) = Skor akumulasi / Skor Maksimal x 100% [2]
2. Ease of Use (%) = Skor akumulasi / Skor Maksimal x 100% [2]
3. Ease of Learning (%) = Skor akumulasi / Skor Maksimal x 100% [2]
4. Satisfaction (%) = Skor akumulasi / Skor Maksimal x 100% [2]

Skor akumulasi = (1 x n) + (2 x n) + (3 x n) + (4 x n) + (5 x n)

n = Jumlah responden menjawab pertanyaan

Skor maksimal = skor palinmg tinggi (5) x responden x jumlah variabel dalam kriteria

5. Persentase Total:

T = total akumulasi / hasil skor paling tinggi (max) x 100% [4]

Dimana:

T = Persentase Total

Total akumulasi = Skor x Total Akumulasi dari seluruh Variabel

Hasil skor tertinggi (Max) = Max = Skor Tertinggi dari Likert x Jumlah responden x Jumlah pertanyaan [4]

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

r = koefisien reliabilitas dari Alfa Cronbach

k = total dari item soal

$\sum s_i^2$ = total varians skor setiap item

s_t^2 = varians total

Berikut standar persentase data responden :

- | | |
|---------------------|----------------------|
| $0 < n \leq 20.99$ | = sangat tidak layak |
| $21 < n \leq 40.99$ | = tidak layak |
| $41 < n \leq 60.99$ | = netral |
| $61 < n \leq 80.99$ | = layak |
| $81 < n \leq 100$ | = sangat layak |
| n | = nilai |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Instrumen Penelitian

Proses perancangan instrumen dimulai pada persiapan perangkat keras, perangkat lunak, dan pertanyaan yang diperlukan oleh peneliti selama penelitian. Pertanyaan ini dirinci dalam bentuk item pertanyaan-pertanyaan yang akan disajikan melalui kuesioner. Item-item pertanyaan ini merujuk kepada keempat aspek dalam metode USE Questionnaire dan kemudian diformat menjadi 23 pertanyaan yang akan diberikan kepada responden, seperti yang terlihat dalam Tabel 4.

Tabel 4: pertanyaan aspek USE questionnaire [12]

Usefulness
1. Website Kharisma Classroom telah memenuhi kebutuhan Anda selama perkuliahan
2. Website Kharisma Classroom menghemat waktu Anda ketika sedang menggunakannya.
3. Anda mudah mendapatkan apa yang Anda butuh dalam website Kharisma Classroom dengan cepat.
4. Anda bisa mengandalkan informasi yang didapatkan dari website Kharisma Classroom.
5. Website Kharisma Classroom telah melakukan segala hal sesuai dengan yang Anda harapkan.
Ease of Use
6. Website Kharisma Classroom mudah untuk digunakan
7. Anda menavigasikan website Kharisma Classroom dengan mudah.
8. Website Kharisma Classroom bisa digunakan tanpa instruksi tertulis.
9. Anda tidak bingung dalam memanfaatkan fitur-fitur Kharisma Classroom
10. Website Kharisma Classroom sangat ramah (User Friendly) ketika digunakan.
11. Website Kharisma Classroom menjalankan fitur-fiturnya dengan fleksibel.

Ease of Learning
12. Anda belajar menggunakan website Kharisma Classroom dengan cepat. 13. Website Kharisma Classroom mudah dipelajari untuk menggunakannya. 14. Anda mudah mengingat cara menggunakan website Kharisma Classroom. 15. Anda cepat menjadi terampil dalam menggunakan website Kharisma Classroom.
Satisfaction
16. Anda puas dengan website Kharisma Classroom. 17. Anda menemukan website Kharisma Classroom menarik. 18. Anda menikmati menggunakan website Kharisma Classroom. 19. Website Kharisma Classroom bekerja sesuai dengan ekspektasi Anda. 20. Pengalaman Anda dalam menggunakan website Kharisma Classroom memuaskan. 21. Anda merasa website Kharisma Classroom perlu untuk Anda. 22. Anda merasa nyaman dalam menggunakan website Kharisma Classroom. 23. Anda merasa puas dalam menjalankan ujian/tugas yang disediakan dalam website Kharisma Classroom.

3.1 Uji Validitas Data

Dalam penelitian ini, peneliti berhasil mengumpulkan 33 data dari responden dan hal ini memungkinkan untuk memperoleh nilai rTabel. dari tabel statistik adalah 0.344 yang dapat dilihat pada lampiran dan gambar berikut:

N	The Level of Significance	
	5%	1%
33	0.344	0.442

Gambar 2: Tabel statistic rTabel

Untuk mengolah rHitung digunakan untuk menilai validitas data dan kemudian dijelaskan dalam Tabel 5 untuk presentasi hasil penelitian.

Tabel 5 : Tabel dari Uji Validitas Data

No	Nilai rHitung	Nilai rTabel	Status
Usefulness			
1	0.439	0.344	Valid
2	0.270	0.344	Tidak Valid
3	0.574	0.344	Valid
4	0.594	0.344	Valid
5	0.515	0.344	Valid

Ease of use			
6	0.756	0.344	Valid
7	0.773	0.344	Valid
8	0.416	0.344	Valid
9	0.649	0.344	Valid
10	0.701	0.344	Valid
11	0.541	0.344	Valid
Ease of learning			
12	0.828	0.344	Valid
13	0.693	0.344	Valid
14	0.757	0.344	Valid
15	0.708	0.344	Valid
Satisfaction			
16	0.668	0.344	Valid
17	0.609	0.344	Valid
18	0.736	0.344	Valid
19	0.762	0.344	Valid
20	0.732	0.344	Valid
21	0.642	0.344	Valid
22	0.736	0.344	Valid
23	0.590	0.344	Valid

Dari Tabel 5, terdapat satu pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu pertanyaan nomor 2. Meskipun pertanyaan nomor 2 dianggap tidak valid, pertanyaan tersebut akan tetap dianalisis lebih lanjut untuk menguji reliabilitasnya bersama dengan seluruh item pertanyaan yang ada [12].

3.2 Uji Realibilitas data

Pada tahap ini, uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel. Hasil dari uji Reabilitas berikut ini pada Tabel 6.

Tabel 6 : Tabel dari Uji Reabilitas Data

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.876	23

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.876 dari total 23 pertanyaan. Penilaian responden terhadap website Kharisma Classroom menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi, karena nilai Cronbach's Alpha berada pada rentang antara 0.80 dan 1.00, yaitu $0.80 < 0.876 \leq 1.00$. Oleh karena itu, dapat dikategorikan sebagai tingkat kekonsistenan yang sangat tinggi atau sangat konsisten [6].

3.3 Hasil Penelitian

Pada langkah ini, dilakukan analisis terhadap respons individu dari setiap pertanyaan dalam setiap variabel aspek USE Questionnaire, sebagaimana yang disajikan dalam Tabel 7, 8, 9, dan 10.

Tabel 7 : skor kategori Usefulness

skor	Usefulness					Total
	jumlah responden menjawab kuesioner					
	no.1	no.2	no.3	no.4	no.5	
5	26	21	22	21	15	105
4	7	12	11	10	15	55
3	0	0	0	2	3	5
2	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0
total responden	33	33	33	33	33	165

Tabel 8 : skor kategori Ease of use

skor	Ease of Use						Total
	jumlah responden menjawab kuesioner						
	no.6	no.7	no.8	no.9	no.10	no.11	
5	19	20	19	20	23	22	123
4	13	9	13	11	10	9	65

3	1	4	0	2	0	1	8
2	0	0	0	0	0	1	1
1	0	0	1	0	0	0	1
total responden	33	33	33	33	33	33	198

Tabel 9 : skor kategori Ease of learning

skor	Ease of learning				Total
	jumlah responden menjawab kuesioner				
	no.12	no.13	no.14	no.15	
5	19	22	20	18	79
4	13	9	11	15	48
3	1	2	2	0	5
2	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
total responden	33	33	33	33	132

Tabel 10 : skor kategori Satisfaction

skor	Satisfaction								Total
	jumlah responden menjawab kuesioner								
	no.16	no.17	no.18	no.19	no.20	no.21	no.22	no.23	
5	23	21	14	20	19	21	18	21	157
4	9	9	15	10	12	10	13	11	89
3	1	3	4	3	2	2	2	1	18
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
total responden	33	33	33	33	33	33	33	33	264

Penilaian skor untuk setiap variabel, yang melibatkan keempat aspek dalam USE Questionnaire yang akan dilakukan pengukuran usability [2] dan hasilnya dicantumkan pada Tabel 11.

$$\text{usefulness (\%)} = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 5) + (4 \times 55) + (5 \times 105)}{5 \times 33 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{760}{825} \times 100\% = 92.12\%$$

$$\text{ease of use (\%)} = \frac{(1 \times 1) + (2 \times 1) + (3 \times 8) + (4 \times 65) + (5 \times 123)}{5 \times 33 \times 6} \times 100\%$$

$$= \frac{902}{990} \times 100\% = 91.11\%$$

$$\text{ease of learning (\%)} = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 5) + (4 \times 48) + (5 \times 79)}{5 \times 33 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{602}{660} \times 100\% = 91.21\%$$

$$\text{satisfaction (\%)} = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 0) + (3 \times 18) + (4 \times 89) + (5 \times 157)}{5 \times 33 \times 8} \times 100\%$$

$$= \frac{1195}{1320} \times 100\% = 90.53\%$$

Tabel 11 : Tabel Skor pada aspek-aspek USE Questionnaire

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentasi Skor (%)
Usefulness	760	825	92.12%
Ease of Use	902	990	91.11%
Ease of Learning	602	660	91.21%
Satisfaction	1195	1320	90.53%

Data yang telah diolah dari kuesioner dengan skala pengukuran Likert dicapai dalam bentuk persentase pada usefulness (92.15%), ase of use (91.11%), ease of earning (91.21%) dan satisfaction (90.53%) dimana 4 aspek tersebut masuk pada cakupan **81 < (nilai) ≤ 100** tabel standar presentase Data Responden, artinya kriteria tersebut Sangat layak.

3.4 Pembahasan

Dengan merujuk kepada data dalam tabel untuk keempat variabel aspek USE uestionnaire yang telah disajikan sebelumnya, keseluruhan data awalnya diolah dengan menggabungkan jawaban dari responden pada setiap variabel. Setelah itu, data tersebut diproses dengan menggunakan formula $S \times P_n$ [4] (skor x Total akumulasi pada seluruh Variabel), dan hasilnya akan dicantumkan dalam Tabel 12.

Tabel 12 : Tabel Pengolahan setiap Skor

Skor	Variabel				Total	
	Usefulness (kebergunaan)	Ease of use (kemudahan dalam penggunaan)	Ease of learning (kemudahan dalam mempelajari)	Satisfaction (epuasan dalam penggunaan)	Akumulasi dari seluruh variabel	Akumulasi dari Seluruh variabel x Total skor
5	105	123	79	157	464	2320
4	55	65	48	89	257	1028
3	5	8	5	18	36	108
2	0	1	0	0	1	2
1	0	1	0	0	1	1
Total akumulasi						3459

Untuk mencapai hasil maksimal dengan nilai skor paling tinggi (Max), nilai skor tertinggi pada skala Likert adalah 5, jumlah dari responden adalah 33, dan jumlah pertanyaan adalah 23. Maka, perhitungan dapat dilakukan pada rumus sebagai berikut [4]:

Max = Nilai skor tertinggi Likert x jumlah responden x jumlah pertanyaan

Max = 5 x 33 x 23

Max = 3795

Untuk menghitung persentase keseluruhan dari data yang dihasilkan dari kuesioner yang telah diolah dengan skala Likert, dapat dihitung dengan membagi Total akumulasi gabungan dari semua variabel oleh nilai max (nilai tertinggi), sebagaimana dijelaskan dalam rumus berikut [4]:

T = total akumulasi gabungan dari seluruh variabel / Max

T = 91.15%

Hasil perhitungan data dari kuesioner menggunakan skala pengukuran Likert menghasilkan persentase total sebesar 91.15%, yang berada dalam rentang 81 hingga 100 dalam tabel standar persentase Data Responden, yang berarti sesuai dengan kriteria Sangat layak.

4. KESIMPULAN

Hasil uji validitas dari 23 pertanyaan menunjukkan bahwa 22 pertanyaan telah terbukti valid, sedangkan 1 pertanyaan tidak memenuhi kriteria validitas dan memerlukan pengolahan lebih lanjut. Selanjutnya, dalam uji reliabilitas, ditemukan nilai Cronbach's Alpha dengan nilai 0.876 dari 23 pertanyaan, dimana mengindikasikan tingkat konsistensi dan reliabilitas yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian terhadap Website Kharisma Classroom, yang

melibatkan

23 pertanyaan dan 33 responden, serta mengkategorikan hasil berdasarkan 4 parameter dalam USE questionnaire, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Kategori kebergunaan (usefulness), memperoleh skor persentase dengan hasil 92.12% dan dikategorikan sebagai sangat layak.
- b. Kategori kemudahan penggunaan (Ease of use), memperoleh skor persentase dengan hasil 91.11% dan juga dikategorikan sebagai sangat layak.
- c. Kategori kemudahan pembelajaran (Ease of learning), memperoleh skor persentase dengan hasil 91.21% dan juga dikategorikan sebagai sangat layak.
- d. Kategori Kepuasan (satisfaction), memperoleh skor persentase dengan hasil 90.53% dan dikategorikan sebagai sangat layak.

Secara keseluruhan, data yang telah diolah pada Website Kharisma Classroom menghasilkan persentase total dengan hasil 91.15%, dimana termasuk dalam kriteria sangat layak berdasarkan metode USE questionnaire.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kasih dan V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking menggunakan Metode Usability Testing dengan Use questionnaire," 2020. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- [2] S. Nisail Jannah dan A. Sobandi, "The Measurement of Usability using USE Questionnaire on the Google Classroom Application as E-learning Media (A Case study: SMK Negeri 1 Bandung)," vol. 18, no. 02, 2020. Available: <http://jurnal.uns.ac.id/Teknodika><http://jurnal.uns.ac.id/Teknodika>
- [3] D. R Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *J. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [4] Rohman S, "Analisis Usability dalam User Experience menggunakan Use Questionnaire pada Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo", Accessed: Aug. 21, 2023. Available: <https://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/157>
- [5] G. I. Marthasari and N. Hayatin, "Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA) 2017 ISSN (Cetak) 2527-6042 eISSN (Online)". Available: <http://www.lective.id/>
- [6] L. Amelia, D. Novita, K. Akuntansi, dan S. Informasi, "STMIK XYZ PALEMBANG MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," 2019. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/464474-none-4a3ff497.pdf>.
- [7] M. Nawawi dan H. Rubedo, "Pengukuran Usability E-Learning berbasis Moodle di Universitas Wanita Internasional Menggunakan USE Questionnaire," *J. Teknol. dan Inf.*, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i1.
- [8] Sugiyono, "S_PJKR_0802558_CHAPTER 3", Accessed: Aug. 21, 2023. [Online]. Available: [BAB III.pdf \(stei.ac.id\)](#)
- [9] F. Yusup Program Studi Tadris Biologi and F. Tarbiyah dan Keguruan, "UJI VALIDITAS

DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF," *Januari-Juni*, vol. 7, no. 1, pp. 17–23, 2018, [Online]. Available: <http://103.180.95.8/index.php/jtik/article/view/2100/1544>

- [10] M. Sesaria, "The Online website," 2020. [http://repository.stei.ac.id/1343/4/BAB III.pdf](http://repository.stei.ac.id/1343/4/BAB%20III.pdf) (accessed Aug. 10, 2023).
- [11] Anisika, "Statistik Penelitian," 2018, [Online]. Available: <https://statistikpenelitian.com/taraf-signifikansi-α-makna-penggunaan/>
- [12] Tansie R., Surasa H., Rahman S., "USER EXPERIENCE ANALYSIS ON THE MIND & SOUL WEBSITE USING USE QUESTIONNAIRE," 2022, accessed: Aug. 11, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.297> =