

Usability Testing Method: Efisiensi, Efektivitas dan Kepuasan Pengguna Terhadap Website SMKN 1 Praya

Muhammad Zamroni Uska¹, Usuluddin² Siti Sriatni³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Hamzanwadi

email: zamroniuska@gmail.com¹, usuludin15@gmail.com², siti.sriyatni@gmail.com³

(Received: 29 November 2019/ Accepted: 18 Desember 2019 / Published Online: 25 Desember 2019)

Abstrak

Pemanfaatan *website* banyak digunakan pada lembaga pendidikan, salah satunya di sekolah. Demi meningkatkan kinerja dan performa dari sebuah produk (*website*) tersebut, perlu dilakukannya evaluasi *usability*. Salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi produk tersebut adalah dengan menggunakan metode *usability testing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna *website* SMKN 1 Praya menggunakan *usability testing method*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dan guru SMKN 1 Praya yang berjumlah 1543. Sedangkan jumlah sampel yaitu 10 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *Performance Measurement, Retorspektive Think Alound (RTA)*, dokumen, dan kuesioner SUS (angket). Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat efisiensi *website* SMKN 1 Praya yang di ukur menggunakan *mann withney u-test* di peroleh hasil $1 \leq 2$ sehingga *website* SMKN 1 Praya di kategorikan tidak efisien. Efektivitas *website* SMKN 1 Praya sudah efektif dengan hasil *sukses* sebesar 88,3%. Selanjutnya tingkat kepuasan pengguna *website* SMKN 1 Praya berada pada kategori *good* (bagus) dengan nilai SUS skor adalah $69,1 \geq 68$ dengan *grade B*. Rekomendasi perbaikan pada *website* SMKN 1 Praya adalah dapat menampilkan informasi mengenai data sekolah secara lengkap dan kegiatan untuk menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: Efisiensi, Efektivitas, Kepuasan Pengguna, *Website, Usability Testing Method*.

Abstract

Utilization of the website is widely used in educational institutions, one of them in schools. In order to improve the performance and performance of a product (website), it is necessary to evaluate usability. One method used to evaluate these products is usability testing method. This research aimed to know the level of efficiency, effectiveness, and satisfaction for users of the website of SMKN 1 Praya using the usability testing method. This research was quantitative descriptive. The populations were all students and teachers at SMKN1 Praya which consisted of 1543 people. The samples were 10 people. The technique of data collection of this research used Performance Measurement, Retrospective Think Alound (RTA), documents, and SUS questionnaires (questionnaire). This research showed that the level of the efficiency on the website of SMKN 1 Prayawhich was measured by the man Whitney u-test obtained $1 \leq 2$ results so that the website of SMK 1 Praya was categorized inefficient. The effectiveness of the website at SMKN 1 Praya had been effective with success results of 88.3%. Furthermore, the level of satisfaction of users of website of Praya SMKN 1 was good category with a score of SUS score was $69.1 \geq 68$ with grade B. Based on the result of this research, the researcher Recommend the improvement of the website of SMKN 1 Prayaon case display the information of the school data completely and the school activities to support the learning process.

Keywords: Efficiency, Effectiveness, User Satisfaction, Website, Usability Testing Method

PENDAHULUAN

Internet (*network*) sebagai bagian dari perkembangan revolusi industri 4.0 atau era serba digital sangat mempengaruhi aspek kehidupan. Kontribusi penggunaan internet perwilayah di Indonesia yaitu Sumatra 21.6 %, Jawa 55.7 %, Bali dan Nusa Tenggara 5.2 %, Kalimantan 6.6 %, Sulawesi-Maluku-Papua 10.9 %. Bali dan Nusa Tenggara memiliki point pengguna internet sebesar 5.2 % dari 4 provinsi terendah, (APJII, 2018). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di NTB dibawah rata-rata penggunaan perangkat tersebut secara nasional. Dengan akses internet yang rendah dibandingkan dengan provinsi lain, NTB berada di urutan paling bawah. Indeks pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) NTB juga berada di urutan yang memprihatinkan, yakni nomor 4 (empat) terbawah dari 36 Provinsi di Indonesia. Tiga provinsi dibawah NTB yang memiliki IP-TIK terendah adalah Sulawesi Barat, Nusa Tenggara Timur dan Papua (<https://diskominfotik.ntbprov.go.id/content/teknologi-informasi-dan-komunikasi-masyarakat-ntb-memprihatinkan>). Penggunaan TIK yang masih rendah di NTB khususnya di kabupaten Lombok Tengah dapat dilihat dari rendahnya pengembangan dan pemanfaatan *website* sebagai sumber informasi khususnya disekolah. *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Krisnayani, Arthana & Darmawiguna 2016).

Pemanfaatan *website* banyak digunakan pada lembaga pendidikan. Sekolah memanfaatkan *website* sebagai media untuk menyalurkan informasi kepada siswa maupun masyarakat umum berupa informasi latar belakang sekolah, fasilitas sekolah, jadwal pembelajaran dan informasi tentang kegiatan yang dilaksanakan sekolah tersebut. Salah satu sekolah yang memanfaatkan *website* sebagai layanan informasi di kabupaten Lombok Tengah yaitu SMKN 1 Praya. Berdasarkan hasil wawancara beberapa guru yang mengajar di SMKN 1 Praya bahwa pengembangan *website* SMKN 1 Praya kurang *update* dalam menyediakan informasi, pengguna *website* sebagai layanan informasi di SMKN 1 Praya masih belum maksimal, pemanfaatan *website* dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa masih belum bisa digunakan atau dimanfaatkan, dan guru lebih memilih media lain dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara dari beberapa siswa di SMKN 1 Praya bahwa masih ada yang tidak pernah sama sekali mengunjungi *website* SMKN 1 Praya, dan belum pernah dilakukannya evaluasi terhadap *website* di SMKN 1 Praya.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukannya evaluasi dan analisis *usability* pada produk atau system tersebut (*website*). *Usability* berasal dari kata *usable* yang berarti dapat digunakan dengan baik. Semakin baik nilai *usability*-nya maka *website* tersebut akan semakin mudah digunakan (Amri, Uska, & Arianti, 2018). *Usability* dapat dijadikan sebagai faktor kualitas penting untuk sistem perangkat lunak interaktif, termasuk aplikasi bergaya GUI tradisional, situs Web, dan beragam layanan seluler dan PDA interaktif (Seffah, Donyaee, Kline, & Padda, 2006). Selanjutnya pendapat lain menyatakan bahwa *usability* didefinisikan sebagai kinerja objektif dan citra subjektif / kesan, yang dianggap sama pentingnya dalam merancang dan mengevaluasi produk elektronik konsumen (Han, Yun, Kim & Kwahk, 2000). *Usability* bertujuan untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap *website* sekolah SMKN 1 Praya setelah di lakukan uji coba menggunakan perangkat *mobile* dan *desktop*, serta melihat seberapa jauh *website* berfungsi mencakup kesesuaian penggunaan *website* terhadap harapan pengguna, dan untuk mengidentifikasi permasalahan khusus yang terjadi dalam menggunakan situs *website* SMKN 1 Praya, dengan menggunakan metode *usability testing*. Evaluasi *usability* merupakan bagian yang sangat penting dari proses desain antarmuka pengguna (Ardito, Costabile, De Marsico, Lanzilotti,

Levialdi, Roselli, & Rossan, 2006; Ivory, & Hearst, 2001). *Usability* website adalah bagian penting untuk menilai kualitas kehadiran Web perusahaan. Ukuran *usability* tidak hanya memberikan peringkat global untuk website tertentu, idealnya juga harus menerangkan kekuatan dan kelemahan spesifik yang terkait dengan desain web tersebut (Agarwal & Venkatesh, 2002)

Evaluasi *usability* merupakan proses yang melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Terdapat 4 metode evaluasi *usability* yang dapat digunakan yaitu (1) *Model / Metricsbased*; (2) *Inspection*; (3) *Testing*; dan (4) *Inquiry* (Sadnyana, Darmawiguna & Pradnyana, 2017). Sejumlah peneliti yang telah melakukan penelitian mengenai evaluasi *usability* pada produk atau *software* bahkan *website* di antaranya (Uska, 2018; Amri, 2018; Lestari, 2014; Rioz, 2010; Yumarlin 2016; Arthana, 2018; dan Wirasasmita & Uska, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, pada penelitian ini melakukan evaluasi *usability* pada perangkat *mobile* dan *desktop* dalam mengakses *website* SMKN 1 Praya untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna dengan menggunakan *usability testing method*, dengan menggunakan *Performance Measurement* untuk melihat efisiensi dan efektivitas pengguna *website* serta *Retorspektive Think Alound (RTA)* untuk mendapat rekomendasi, dan kuesioner SUS untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap *website* tersebut. Sehingga hasil yang didapatkan dari observasi yang dilakukan yaitu mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap *website* SMKN 1 Praya serta mendapatkan hasil rekomendasi terhadap *website* SMKN 1 Praya, sehingga dapat dijadikan sebagai masukan serta gambaran informasi mengenai tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna dan memberikan pemeliharaan *website* SMKN 1 Praya untuk perbaikan dan pengembangan *website* dimasa mendatang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah suatu bentuk penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun penomena buatan manusia (Ependi & Hutrianto,2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Praya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan guru SMKN 1 Praya, sementara itu, sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 10 orang. Menurut Nielsen (1994), dalam mengidentifikasi masalah yang dilakukan lebih dari lima pengguna hanya akan mengulangi masalah yang sama. Oleh karena itu, peneliti menggunakan 10 sampel yang terdiri dari 5 pengguna perangkat desktop dan 5 pengguna perangkat seluler (*smartphone*) untuk melakukan pengujian *usability* website SMKN 1 Praya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *performance measurement*, *questioner* dan *Retorspektive Think Alound (RTA)*. Selanjutnya, analisis data yang digunakan adalah statistik desriptif dan Mann Whitney U-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data efisiensi dianalisis dan diukur dengan membandingkan hasil data partisipan pengguna *mobile* dan partisipan pengguna *desktop website* SMKN 1 Praya dengan *mann withney u test*.

Tabel 1. Hasil *Performance Measurument*

Kelompok	Partisipan	Timer (seconds)
Pengguna Mobile	1	40,3
	2	50,1

Pengguna Desktop	3	50,7
	4	40,3
	5	50,7
	1	35,9
	2	40,2
	3	25,5
	4	35,0
5	40,2	

Hasil tabel yang didapatkan kemudian dilakukan perhitungan dengan *mann withney u test* dari hasil hitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai tabel *mann withney u test* dengan cara menghubungkan kolom n_1 dan baris n_2 dimana diketahui taraf signifikan yaitu $5\% \alpha = 0,05$ sehingga hasilnya yaitu 2. Dengan kriteria pengujian H_a : diterima bila $U \text{ hitung} \geq U \text{ tabel}$ sedangkan H_0 ditolak: bila $U \text{ hitung} \leq U \text{ tabel}$. Berdasarkan perhitungan dan analisis yang dilakukan nilai perbandingan yang di peroleh adalah $1 \leq 2$ yang artinya bahwa nilai *u-test* lebih kecil dari nilai tabel *mann withney*, sehingga dapat disimpulkan bahwa waktu yang di habiskan oleh partisipan pengguna *mobile* berbeda dengan partisipan pengguna *desktop* pada *website* SMKN 1 Praya sehingga dapat dikatakan **tidak efisien**. Data efektivitas dianalisis dan diukur dengan melihat jumlah *sukses* yang terjadi ketika partisipan menyelesaikan tugas (lihat tabel 2).

Tabel 2. Data Hasil *Succes Task*

Kelompok	Task (Tugas)	Jumlah Partisipan	Jumlah Succes	Persentase Jumlah Succes
Pengguna Mobile	Tugas1	5	4	90%
	Tugas2	5	5	100%
	Tugas3	5	3	80%
	Tugas4	5	5	100%
	Tugas5	5	1	60%
Pengguna Desktop	Tugas1	5	5	100%
	Tugas2	5	4	90%
	Tugas3	5	5	100%
	Tugas4	5	5	100%
	Tugas5	5	1	60%

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata tingkat efektivitas pengguna *website* SMKN 1 Praya diperoleh hasil sebesar yaitu 88,3% kemudian di interpretasikan dengan berpatokan pada acuan Litbang DEPDIAGRI 1991, sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* SMKN 1 Praya dapat dikatakan **sangat efektif**. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dilakukan dengan melakukan rekapitulasi hasil kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan perhitungan SUS (*System Usability Scale*).

Tabel 3. Data Hasil Kuesioner SUS

Partisipan	Pernyataan										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	2	3	3	3	3	3	4	3	1	60
2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4	58
3	4	2	4	1	3	2	4	2	4	2	75

4	5	2	4	1	4	1	4	2	4	2	85
5	5	2	3	2	3	4	4	3	2	3	58
6	5	2	3	2	4	3	4	2	5	2	75
7	5	2	3	2	3	4	4	3	5	1	70
8	2	3	4	1	4	2	4	1	5	2	75
9	3	3	4	2	3	4	4	2	4	1	65
10	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	70
Rata-rata											69,1

Berdasarkan data hasil kuesioner SUS di atas, di peroleh rata-rata hasil sebesar 69,1. Sehingga dari data hasil partisipan yang di peroleh lebih besar dari standar skor SUS yang sudah di tentukan yaitu sebesar 68, dapat di artikan bahwa kepuasan partisipan (pengguna *website* SMKN 1 Praya berada pada kategori **Good (Bagus)** dengan **Grade B** (lihat tabel 3).

Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi data variabel menunjukkan bahwa untuk mengetahui tingkat efisiensi dilakukan dengan *mann withney u test*. Setelah melakukan perbandingan menggunakan *mann withney u test* diketahui hasil perbandingan dari data waktu yang dihabiskan oleh kelompok pengguna *mobile* dan pengguna *desktop* ketika mengerjakan tugas yaitu $1 \leq 2$. Kelompok pengguna *mobile* lebih banyak menghabiskan waktu mengerjakan tugas dari pada kelompok pengguna *desktop* hal ini terjadi karena tampilan dari *website* SMKN 1 Praya jika diakses menggunakan perangkat *mobile* tampilan, konten-konten atau menu-menu yang ada menjadi bertumpuk ke bawah sedangkan jika diakses menggunakan perangkat *desktop* partisipan hanya menekan tombol informasi yang di inginkan. Partisipan pengguna *mobile dan pengguna desktop* melakukan kesalahan pada tugas 5 yaitu melihat data Dapodik untuk membaca silabus bidang keahlian TKJ (Teknik Komputer Jaringan), karena mayoritas partisipan tidak mengetahui *password* dan *username* untuk bisa *login* ke dalam data Dapodik. Selain itu partisipan 1, 3, dan 5 pada kelompok pengguna *mobile* lebih banyak bertanya pada partisipan yang lain karena tidak bisa melihat informasi struktur organisasi dan melihat informasi mitra industri sekolah, hal ini dikarenakan *website* SMKN 1 Praya belum mengisi data informasi struktur oraganisasi sekolah dan mitra industri sekolah yang terdapat pada tugas 3. Hal ini mengakibatkan waktu individu yang dihabiskan oleh Partisipan 1, 3 dan 5 lebih lama dari partisipan yang lain.

Berdasarkan *Retrospective Think Aloud (RTA)* yang dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung pada partisipan menyatakan *website* SMKN 1 Praya memiliki tata letak tombol-tombol yang sederhana dan terintegrasi dengan baik, namun informasi yang di sajikan belum lengkap, sebagai contoh sistem informasi pada struktur organisasi dan mitra industri sekolah yang belum ada selain itu pada tugas 1 yaitu melihat informasi fasilitas olahraga, dan partisipan banyak yang tidak bisa *login* untuk melihat informasi data Dapodik yang terdapat pada tugas 5. Kesimpulan dari dua data tersebut adalah partisipan merasa informasi yang di sajikan belum lengkap, jika di akses menggunakan perangkat *mobile* tampilan *website* berbeda dan partisipan merasa kesulitan dan menggunakan lebih banyak waktu untuk bisa *scroll* dan mencari informasi yang di inginkan. Hasil statistik menunjukkan $1 \leq 2$ yang berarti bahwa perbandingan waktu yang dihabiskan kelompok pengguna *mobile* dan kelompok pengguna *desktop* dalam mengerjakan tugas jauh berbeda, kelompok pengguna *mobile* lebih banyak menghabiskan waktu. Sehingga dapat di simpulkan *website* SMKN 1 Praya **tidak efisien**.

Berdasarkan hasil deskripsi data variabel menunjukkan bahwa *website* SMKN 1 Praya memiliki nilai *usser success rate* 88,3%. Dari data *performance measurement* diketahui partisipan pada kelompok pengguna *mobile* mengalami beberapa kendala dalam

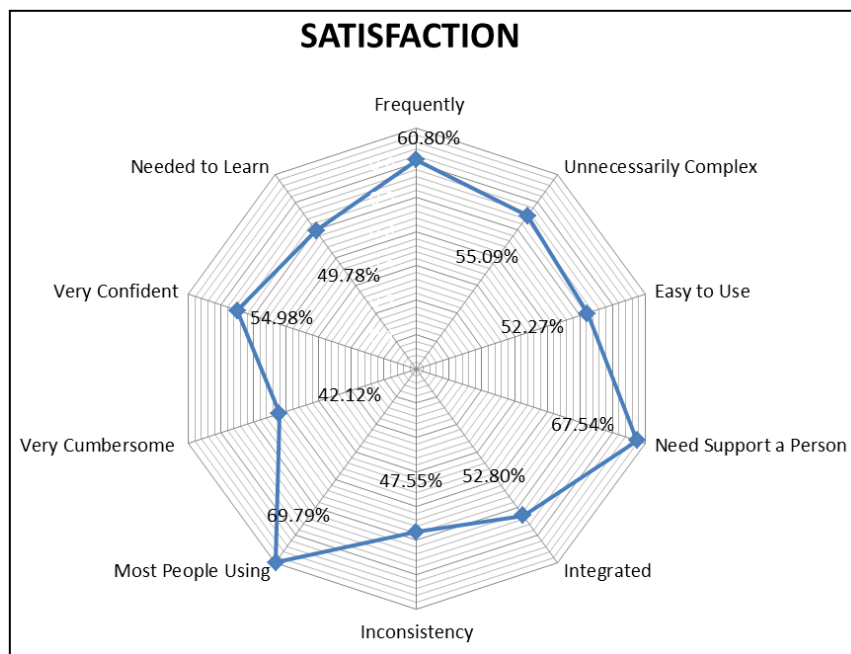
mengerjakan tugas, pada tugas 1 yaitu melihat informasi sarana dan prasarana sekolah, partisipan 3 tidak berhasil melihat informasi fasilitas olahraga SMKN 1 Praya, pada tugas 3 partisipan 3 dan 5 mengalami kebingungan dikarenakan informasi struktur organisasi sekolah dan mitra industri sekolah tidak di tampilkan pada *website* SMKN 1 Praya, namun partisipan mencari pada menu yang lain sehingga mengakibatkan melakukan kesalahan/*error*. Sedangkan pada kelompok pengguna *desktop* pada tugas 1, 3 dan 4 tidak ada partisipan yang mengalami kesulitan dan berhasil melihat informasi yang di sajikan pada *task* skenario tugas. Pada tugas 2, partisipan 2 mengalami kesulitan dikarenakan belum bisa melihat informasi struktur organisasi dan mitra industri sekolah. Namun yang paling banyak melakukan kegagalan yaitu pada tugas 5 baik partisipan 1,2,4 dan 5 tidak bisa *login* untuk masuk ke data dapodik untuk melihat silabus bidang keahlian TKJ (Teknik Komputer Jaringan).

Berdasarkan *Retrospective Think Aloud* (RTA) yang dilakukan dengan wawancara langsung dan tidak langsung pada partisipan kelompok pengguna *mobile* yang melakukan kesalahan pada tugas 1 menyatakan bahwa tidak melihat informasi fasilitas olahraga SMKN 1 Praya. Dan pada tugas 3 partisipan telah membuka menu informasi struktur organisasi sekolah dan mitra industri sekolah namun *website* tidak menampilkan informasi tersebut sehingga partisipan merasa informasi yang di cari tidak ditemukan, dan pada tugas 5 partisipan tidak mengetahui *username* dan *password* yang akan di masukkan hal ini dikarenakan partisipan baru pertama kali membuka *website* SMKN 1 Praya dan tidak mempunyai *username* dan *password*. Sedangkan pada partisipan pengguna *desktop* pada tugas 5 partisipan kebingungan seperti partisipan pengguna *mobile* dikarenakan sistem informasi struktur organisasi sekolah dan mitra industri sekolah tidak di tampilkan pada *website* SMKN 1 Praya, dan pada tugas 5 partisipan menyerah. Partisipan pengguna *mobile* merasa tidak perlu ada bantuan dari orang lain untuk bisa melihat informasi data sekolah SMKN 1 Praya, namun sebagai masukkan untuk *website* SMKN 1 Praya belum di isi secara maksimal begitupun pendapat dari partisipan pengguna *desktop*. Dengan data tersebut disimpulkan bahwa jumlah keberhasilan dalam menyelesaikan tugas pada masing-masing kelompok sebagian besar partisipan menyatakan mereka yakin dapat menyelesaikan tugas dengan mudah dengan demikian *website* SMKN 1 Praya dari segi pengguna *mobile* dan pengguna *desktop* dapat dikatakan **sangat efektif**.

Setelah partisipan menyelesaikan tugas kemudian partisipan diberikan kuesioner yang berupa pernyataan partisipan terhadap *website* SMKN 1 Praya. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner SUS. Berdasarkan hasil perhitungan SUS variabel menunjukkan bahwa kepuasan pengguna memiliki nilai rata-rata SUS *score* 69,1 yang lebih besar dari standar skor SUS yaitu 68 sehingga *website* SMKN 1 Praya berada pada kategori *good* (bagus) dengan *grade* B pada pedoman umum SUS *score*. Diketahui pada kuesioner SUS 60,80% partisipan menyatakan setuju bahwa akan lebih sering menggunakan *website*, 55,09% partisipan mengatakan *website* tidak harus dibuat rumit, 49,27% partisipan mengatakan *website* mudah untuk digunakan, 67,54% partisipan mengatakan akan membutuhkan bantuan dari orang yang ahli untuk menggunakan *website*, 52,80% partisipan mengatakan menemukan berbagai fungsi diintegrasikan dengan baik pada *website*, 47,55% partisipan mengatakan terlalu banyak ketidak sesuaian dalam *website*, 69,78% partisipan mengatakan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari *website* dengan sangat cepat, 42,12% partisipan mengatakan menemukan *website* sangat rumit untuk digunakan, 54,9% partisipan mengatakan sangat percaya diri untuk menggunakan *website*, 49,78% partisipan mengatakan perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan *website* (lihat gambar 1).

Selain itu, berdasarkan jawaban partisipan dalam kuesioner SUS yang diberikan salah satu partisipan yang menyatakan bahwa harus mempelajari *website* SMKN 1 Praya lebih banyak sebelum menggunakannya mengaku merasa kesulitan saat pertama kali menggunakan sistem ini sehingga membutuhkan bantuan dari orang lain (ahli/pengelola *website*) untuk

dapat menggunakannya. Meski demikian, semua partisipan cukup puas dan terbantu untuk mengetahui informasi mengenai latar belakang sekolah dengan adanya *website* SMKN 1 Praya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* SMKN 1 Praya berada pada kategori **Good (bagus)** dengan **Grade B**.



Gambar 1. Kepuasan Pengguna

Rekomendasi perbaikan penelitian ini akan difokuskan pada isi dari *website* yang kurang lengkap dan jika di akses menggunakan perangkat *mobile* terlihat tampilan yang bertumpuk-tumpuk, dan kurangnya komunikasi antara pihak pengelola *website* dengan partisipan pengguna *website*. Selain itu, berdasarkan hasil saran pengguna melalui hasil RTA yaitu bahwa *website* SMKN 1 Praya dapat dibuat dengan menambahkan kolom indeks pengumuman dan kolom indeks video, umpan balik bagi pengguna *website* SMKN 1 Praya seperti kolom komentar, kritikan, dan saran. Halaman-halaman yang belum ada informasi, berita dan konten yang di tampilkan seperti pada mitra industri, struktur organisasi, hal ini berkaitan dengan kepuasan pengguna sehingga informasi yang di cari ada, sehingga partisipan merasa puas menggunakan *website* SMKN 1 Praya.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis pada *website* SMKN 1 Praya, kemudian dilakukan evaluasi terhadap *website* menggunakan metode *usability testing* (uji kebergunaan) dengan mengukur 3 aspek atau 3 variabel yaitu tingkat efisiensi, efektivitas dan kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat di tarik kesimpulan bahwa : 1) Tingkat efisiensi *website* SMKN 1 Praya dengan menggunakan metode *usability testing* dilihat dari perbandingan waktu akses *website* dua kelompok partisipan yaitu pengguna *mobile* dan pengguna *desktop* dengan hasil $1 \leq 2$ sehingga *website* dikatakan tidak efisien. 2) Tingkat efektivitas penggunaan *website* SMKN 1 Praya dengan menggunakan metode *usability testing* yaitu tingkat efektivitas dengan hasil persentase sebesar 88,3% sehingga sangat efektif. 3) Tingkat kepuasan pengguna *website* SMKN 1 Praya menggunakan metode *usability testing* diperoleh hasil 69,1 berada pada kategori **Good (bagus)** dengan **Grade B**.

REFERENSI

- Agarwal, R., & Venkatesh, V. (2002). Assessing a firm's web presence: a heuristic evaluation procedure for the measurement of usability. *Information systems research*, 13(2), 168-186.
- Amri, Z., Uska, M. Z., & Arianti, B. D. D. (2018). Analisis Usability Website Universitas Hamzanwadi terhadap Kepuasan Pengguna dengan Menggunakan User Satisfaction Model. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 15-23.
- APJII. (2018). *Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia*. Retrieved juli 05, 2019, from asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia: <http://apjii.or.id>
- Ardito, C., Costabile, M. F., De Marsico, M., Lanzilotti, R., Levialdi, S., Roselli, T., & Rossano, V. (2006). An approach to usability evaluation of e-learning applications. *Universal access in the information society*, 4(3), 270-283.
- Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Usability Testing Dengan Iso/Iec 9126-4 Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Dosen. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80-86.
- Han, S. H., Yun, M. H., Kim, K. J., & Kwahk, J. (2000). Evaluation of Product Usability: Development and Validation of Usability Dimensions and Design Elements Based on Empirical Models. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 26(4), 477-488. <https://diskominfotik.ntbprov.go.id/content/teknologi-informasi-dan-komunikasi-masyarakat-ntb-memprihatinkan>
- Ivory, M. Y., & Hearst, M. A. (2001). The State of The Art in Automating Usability Evaluation of User Interfaces. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 33(4), 470-516.
- Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2016). Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5(2).
- Lestari, S. (2014). Analisis Usability Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(1).
- Nielsen, J. (1994). *Usability Inspection Methods*. New York: John Wiley and Son.
- Sadnyana, M. A. W., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Evaluasi Usability Sistem Informasi Prakerin Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode Usability Testing. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 6(2), 309-319.
- Seffah, A., Donyaee, M., Kline, R. B., & Padda, H. K. (2006). Usability measurement and metrics: A consolidated model. *Software quality journal*, 14(2), 159-178.
- Uska, M. Z. (2018). Usability Evaluation of Hamzanwadi University Website using Performance Measurement and Questionnaires Technique. *The 4th Hamzanwadi International Conference on Education* (pp. 575-580). Indonesia: Hamzanwadi press.
- Wirasmiata, R., & Uska, M. (2019). Evaluation of E-Rapor Usability using Usability Testing Method. *6th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)*. 330, pp. 71-74. Indonesia: Atlantis Press.
- Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital Elektronik Publication (Epub) Menggunakan Software Sigil pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 11-16.
- Yumarlin, M.Z. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34-43.