

**PERBAIKAN WEBSITE KABUPATEN KLATEN
DENGAN METODE USABILITY TESTING**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

FX Reza Aditya Putra

2171100021

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

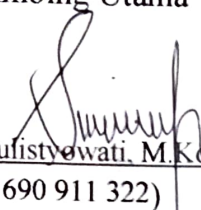
2022

**PERBAIKAN *WEBSITE* KABUPATEN KLATEN DENGAN
METODE USABILITY TESTING**

Diajukan oleh :
FX Reza Aditya Putra
217100021


telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama


(Istria Sulistyowati, M.Kom)
(NIK. 690 911 322)

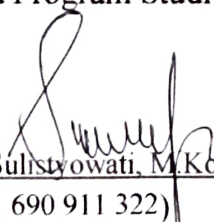
tanggal.....

Pembimbing Pendamping


(Aryati Wuryandari, ST, M. Kom)
(NIK. 690 208 292)

tanggal.....

Mengetahui
Ketua Program Studi


(Istria Sulistyowati, M.Kom)
(NIK. 690 911 322)

tanggal.....

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Agustus 2022
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua

Drs. Mahmud Yusuf, M.Kom.

NIP. 19650808 199103 1 00 1

Sekretaris

Mariana Windarti, MT

NIK. 690 116 375

Penguji I

Istri Sulistywati, M.Kom.

NIK. 690 911 322

Penguji II

Aryati Wuryandari, M.Kom.

NIK. 690 208 292

Skripsi ini telah diterima dan disahkan oleh sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana oleh :


DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Agus Santoso, MP
NIP. 1965050408 199010 1 001

MOTTO

1. Berdoa dan berusaha adalah upaya mencapai kesuksesan.
2. Sediakan waktu untuk bekerja, karena kerja adalah harga untuk meraih keberhasilan.
3. Mengakui kekurangan diri adalah tangga untuk mencapai cita – cita, berusaha terus untuk mengisi kekurangan adalah keberanian luar biasa.
4. Kesukaran yang kita jumpai dalam menempuh tujuan merupakan jalan terdekat ke arah tujuan itu.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kasih skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ibuku tersayang.
2. Semua saudaraku yang telah memperhatikan diriku.
3. Semua teman dan sahabat yang telah membantu diriku.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FX Reza Aditya Putra

NIM : 2171100021

Prodi : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul PERBAIKAN WEBSITE KABUPATEN KLATEN DENGAN METODE USABILITY TESTING adalah betul – betul karya saya sendiri. Hal – hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Klaten, 21 Agustus 2022



FX Reza Aditya Putra

Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha-Esa, oleh karena anugerah berkah dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PERBAIKAN WEBSITE KABUPATEN KLATEN DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING**”.

Skripsi ini dibuat sebagai syarat memenuhi guna memperoleh gelar **Sarjana Komputer** pada **Fakultas Ilmu Komputer** di **Universitas Widhya Dharma**. Selain itu, tujuan dari pembuatan dan penulisan skripsi ini adalah untuk memberikan informasi pengetahuan kepada pembaca mengenai **Perbaikan Website Kabupaten Klaten dengan Menggunakan Metode Usability Testing**.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Bapak Ir. Agus Santoso, MP selaku *Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma*.
2. Kepada Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom, selaku *Kepala Prodi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma*.
3. Kepada Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom, selaku *Dosen Pembimbing I*.
4. Kepada Ibu Aryati Wuryandari, ST, M.Kom, selaku *Dosen Pembimbing II*.
5. Kepada kedua orangtua bapak Willybrordus Sudarmadi(†) dan ibu Aloysia Kristi Rutyanti SE.
6. Segenap staf pegawai Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak membantu penulis.
7. Saudara dan teman yang selalu memberikan dorongan dan doa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran serta masukan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang memerlukan.

Klaten, 21 Agustus 2022

Penulis

FX. REZA ADITYA P.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
1. Rumusan Masalah	2
2. Batasan Masalah.....	3
3. Manfaat Penelitian	4
a.	B
agi Instansi	4
b.....	B
agi Masyarakat	5
c.	B
agi Penulis	5
B. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1.	P
rofil Website Kabupaten Klaten	6

2.	P
Penelitian Terdahulu	7
B. Landasan Teori	8
1.	U
User Interface Design (UID)	8
2.	U
Usability	9
a.	L
Learnability	10
b.	E
Efficiency	10
c.	M
Memorability	10
d.	E
Errors	10
e.	S
Satisfaction	10
3.	H
Human Computer Interaction (HCI)	11
4. Internet	11
5. Website.....	11
6. PHP & MySQL	12
7. Evaluasi	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
A. Bahan/Materi Penelitian.....	14
B. Alat Penelitian	14
C. Jalan Penelitian.....	14
1.	S
Studi literature atau pustaka	15

2.....	B
lok Diagram Sistem.....	15
a.	B
lok diagram Website	15
b.	B
lok diagram Penelitian.....	15
3.....	P
rencanaan pengujian usabilitas	15
4.....	P
emilihan partisipan	16
5.....	P
roses pengujian usabilitas web	16
6.....	A
nalisa data hasil pengujian	16
7.....	P
emberian saran terhadap website agar lebih baik.....	16
8.....	P
erbaikan Website.....	16
a. Pembuatan <i>Diagram Konteks</i>	18
b. Pembuatan <i>Data Flow Diagram</i>	18
c. Perancangan User Interface	19
D. Hambatan Penelitian	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A.	H
asil Penelitian	27
1.....	H
asil Pemberian Kuesioner.....	27
a.....	H
asil rata - rata tiap variabel	32

b.	H
asil akhir kuesioner.....	35
2. Hasil Website	36
B.	P
embahasan	39
1.....	U
<i>sablity</i>	39
2.....	P
embahasan hasil rata – rata tiap variabel.....	42
3.....	P
embahasan hasil akhir	42
4.....	P
embahasan hasil Website	42
BAB V KESIMPULAN & SARAN	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
Lampiran Kuesioner 1	48
Lampiran Kuesioner 2.....	50

Daftar Gambar

Gambar 1 Tampilan beranda	36
Gambar 2 Tampilan menu profile	36
Gambar 3 Tampilan menu pelayanan	36
Gambar 4 Tampilan menu informasi	37
Gambar 5 Tampilan konten web	37
Gambar 6 Tampilan sosial media	38
Gambar 7 Tampilan galeri gambar	39
Gambar 8 Grafik Rekapitulasi Jawaban Responden.....	40
Gambar 9 Hasil rata – rata tiap variabel	41
Lampiran Kuesioner 1	48
Lampiran Kuesioner 1	50

ABSTRAK

Sebuah *website* memiliki peran penting dalam infrastruktur pemerintahan dan membantu penyampaian informasi kepada masyarakat. DISKOMINFO Kabupaten Klaten merupakan kantor pemerintah yang menjalankan pekerjaan dalam bidang komunikasi dan informatika, sebagai pusat penyedia layanan informasi elektronik sekaligus mengelola *website – website* dari seluruh kantor dinas Kabupaten Klaten. Kantor ini juga sebagai pengelola *website* resmi Kabupaten Klaten. *Website* resmi Kabupaten Klaten ini membantu penyampaian informasi kepada masyarakat secara efektif dan efisien.

Latar belakang perlu dilakukannya pengujian terhadap *website* <https://klatenkab.go.id/> terutama pada aspek efisiensi, memorabilitas dan efektifitas. Perlu dilakukannya penataan tata letak untuk situs *website* Kabupaten Klaten supaya penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan tertata untuk menemukan berita terbaru. Tujuan perlu dilakukannya perbaikan *website* Kabupaten Klaten dengan metode *usability testing* ini supaya situs *website* dapat menjadi lebih mudah dipelajari, lebih efisien, mudah digunakan dan menghasilkan kepuasan bagi pengguna situs *website* Kabupaten Klaten dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.

Metode yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran adalah *usability testing* atau uji kebergunaan dengan cara survei mencari data kepada masyarakat Kabupaten Klaten dan beberapa pegawai kantor dinas yang mengelola. Peralatan pengujian menggunakan media berupa gawai dan komputer yang terhubung dengan layanan internet, kertas kuesioner, alat tulis dan menggunakan program pengolah data kuesioner *SPSS Versi 24.0*. Hasil nilai rata-rata persentase dari jawaban responden pada variabel *learnability* 82,5 %, *efficiency* 64,17 %, *memorability* 76 %, *errors* 62 %, *satisfaction* 78,17 %. Dengan adanya evaluasi terhadap *website* resmi Kabupaten Klaten, diharapkan akan membantu proses pengembangan *website* ini kedepannya agar semakin lebih baik.

Kata kunci : *Usability Testing*, Metode *Usability Testing*, *Website* Pemerintahan Kabupaten Klaten

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

DISKOMINFO Kabupaten Klaten merupakan kantor pemerintah yang menjalankan pekerjaan dalam bidang komunikasi dan informatika, sebagai pusat penyedia layanan informasi elektronik sekaligus mengelola *website – website* dari seluruh kantor dinas Kabupaten Klaten. Kantor ini juga sebagai pengelola *website* resmi Kabupaten Klaten. *Website* resmi Kabupaten Klaten ini membantu penyampaian informasi kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Alamat dari situs *website* <https://klatenkab.go.id/> . *Website* ini memiliki peran penting dalam infrastruktur pemerintahan Kabupaten Klaten dan membantu penyampaian informasi kepada masyarakat. Untuk mengukur usabilitas dari situs web resmi Kabupaten Klaten yang dikelola oleh Dinas KOMINFO, perlu dilakukan pengujian secara mendetail pada aspek efisiensi, memorabilitas dan efektivitas. Alat yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran adalah *usability testing* atau uji kebergunaan dengan cara survei mencari data kepada masyarakat. Kabupaten Klaten dan beberapa pegawai kantor dinas yang mengelola. Dengan adanya evaluasi terhadap *website* resmi Kabupaten Klaten, diharapkan akan membantu proses pengembangan *website* ini kedepannya agar semakin lebih baik. Dengan demikian akan membantu pencapaian tujuan pemerintah yang menjadikan pemerintahan transparan. Selain itu juga akan mempercepat proses penyampaian

informasi. Latar belakang perlu dilakukannya pengujian terhadap *website* <https://klatenkab.go.id/> terutama pada aspek efisiensi, memorabilitas dan efektifitas. Perlu dilakukannya penataan tata letak untuk situs *website* Kabupaten Klaten supaya penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan tertata untuk menemukan berita terbaru. Untuk segi memorabilitas dari situs *website* Kabupaten Klaten bagi masyarakat awam yang tidak terbiasa membuka sebuah situs mungkin akan dibuat bingung dengan tata letaknya karena pada halaman beranda tidak disertai dengan keterangan mengenai informasi yang ditampilkan pada halaman beranda, misal seperti informasi untuk menggunakan layanan pengajuan dan pengisian formulir secara online. Dari segi efektifitas situs *website* Kabupaten Klaten untuk penyampaian informasi berita terdapat redundansi di halaman beranda dan pada tab berita juga merupakan berita yang sama.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan ada beberapa permasalahan yang dapat disimpulkan pada penelitian tugas akhir ini, secara garis besar yaitu:

- 1) Bagaimana merancang antarmuka *website* dengan memperhatikan tata letak berdasarkan kategori yang ada?
- 2) Bagaimanakah tingkat usability *website* resmi Kabupaten Klaten berdasarkan variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfactions*?
- 3) Apakah metode *usability testing* efektif digunakan untuk memperbaiki *website* resmi Kabupaten Klaten ?

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dari testing usability *web* resmi Kabupaten Klaten ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengukuran *usability testing* dengan kriteria efektivitas, memorabilitas, dan efisiensi.
- 2) Pembagian kuesioner kepada 30 responden yang terdiri dari masyarakat Kabupaten Klaten dan beberapa pegawai kantor KOMINFO yang mengelola *website* resmi Kabupaten Klaten.
- 3) Dalam perbaikan *website* resmi Kabupaten Klaten ini melibatkan antara lain :
 - a) Pegawai Dinas Kominfo,
 - b) Warga masyarakat Klaten
 - c) Penulis

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan dan pencarian sumber informasi yang diinginkan oleh pengguna situs.

B. Tujuan Penelitian

- 1) Merancang antarmuka sebuah situs web maupun sebuah aplikasi perlu diperhatikan setiap kebutuhan dan kategori yang ada, misalkan untuk merancang sebuah situs web resmi pemerintahan akan berbeda dengan merancang situs web perusahaan. Dalam proses pembuatan situs web

perlu diperhatikan juga siapa pengguna yang akan menggunakan situs tersebut.

- 2) Melakukan uji usabilitas dengan menggunakan metode pemberian kuesioner ke pegawai Dinas Kominfo dan warga masyarakat Klaten didapatkan sebuah hasil masing-masing variabel *usability testing*.
- 3) Dengan menggunakan metode pemberian kuesioner uji usabilitas yang dibagikan ke Dinas Kominfo Klaten dan beberapa warga masyarakat Klaten akan didapatkan hasil kuesioner pengujian usabilitas *website* yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pengolahan data. Lalu hasil data kuesioner yang telah diolah akan digunakan untuk proses perbaikan situs *website* resmi Kabupaten Klaten.

3. Manfaat Penelitian

a. Bagi Instansi

- 1) Mempermudah pegawai Dinas Kominfo dalam melakukan pengambilan sampling data dari setiap desa dan kecamatan yang berada di Kabupaten Klaten.
- 2) Meningkatkan kinerja pegawai Dinas Kominfo dalam memperbarui informasi dan pelayanan yang dibutuhkan.

b. Bagi Masyarakat

- 1) Mempermudah pengguna situs terutama masyarakat awam dalam mendapatkan informasi yang ingin didapatkan.
- 2) Memberikan informasi berita dan pelayanan yang dibutuhkan oleh pengguna situs.

c. Bagi Penulis

- 1) Mengimplementasikan ilmu pemrograman *website* yang telah didapat selama perkuliahan.
- 2) Menambah pengetahuan dalam merancang antarmuka.
- 3) Meningkatkan ilmu pemrograman *website* yang telah didapatkan oleh penulis.

Bab V

Kesimpulan & Saran

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang sudah dilakukan mengenai kebergunaan situs *website* Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode *usability testing* ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Merancang antarmuka sebuah situs web maupun sebuah aplikasi perlu diperhatikan setiap kebutuhan dan kategori yang ada, misalkan untuk merancang sebuah situs web resmi pemerintahan akan berbeda dengan merancang situs web perusahaan. Dalam proses pembuatan situs web perlu diperhatikan juga siapa pengguna yang akan menggunakan situs tersebut.
- 2) Melakukan uji usabilitas dengan menggunakan metode pemberian kuesioner ke pegawai Dinas Kominfo dan warga masyarakat Klaten didapatkan sebuah hasil masing-masing variabel *usability testing*.
- 3) Dengan menggunakan metode pemberian kuesioner uji usabilitas yang dibagikan ke Dinas Kominfo Klaten dan beberapa warga masyarakat Klaten akan didapatkan hasil kuesioner pengujian usabilitas *website* yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pengolahan data. Lalu hasil data kuesioner yang telah diolah akan digunakan untuk proses perbaikan situs *website* resmi Kabupaten Klaten.

Kemudian setelah dilakukannya *usability testing* penulis dapat menarik kesimpulan tiap nilai dari masing – masing variabel *usability* adalah sebagai berikut :

- a. *Learnability* dengan nilai 82,5% yang berarti sebagian besar responden menyatakan sangat setuju dengan kemudahan *website* Kabupaten Klaten.
- b. *Effectiveness* dengan nilai 64,17% yang berarti sebagian besar responden menyatakan setuju dengan kemampuan yang dapat menyajikan informasi dengan cepat.
- c. *Memorability* dengan nilai 76% yang berarti sebagian besar responden menyatakan setuju dengan mudahnya *website* Kabupaten Klaten dipelajari dan diingat.
- d. *Errors* dengan nilai 62% yang berarti sebagian besar responden menyatakan netral dengan informasi yang terdapat pada link berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya.
- e. *Satisfaction* dengan nilai 78,17% yang berarti sebagian responden menyatakan setuju dan puas dengan yang ditampilkan pada halaman *website* Kabupaten Klaten.

Pernyataan diatas menunjukkan kesimpulan mengenai hasil dari tiap variabel-variabel *usability*. sedangkan hasil *usability* nya adalah total seluruh variabel dibagi jumlah variabel. Dan didapatkan hasil *usability* (kebergunaan) bernilai 72,56% yang berarti para pengunjung *website* Kabupaten Klaten merasa baik menggunakan *website* Kabupaten Klaten.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

Untuk penelitian selanjutnya perlu sebuah metode yang dapat digunakan sebagai media penyebaran *website* sehingga situs *website* Pemerintahan Kabupaten Klaten dapat dikenal luas oleh semua kalangan dan warga masyarakat Klaten.

Daftar Pustaka

- Ardiyanti, Nur Syifa, . Dkk. 2016. *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information*. Departemen Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Vol 3, no 1.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bangor , Aaron . 2009 . *Determining What Individual SUS Scores Mean : Adding an Adjective Rating Scale* . Journal of Usability Studies . Vol . 4 .
- Interaksi Manusia Dan Komputer, 2013, diakses Juli 2015 dari <https://humcomint.wordpress.com/2013/11/23/evaluasi>
- I Purwani., 2011, Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan, See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <http://www.researchgate.net/publication/275536491>
- Krug, Steve, (2006), *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders, California.
- Mandel , Theo . 1997 . *The Elements of User Interface Design* . New York : John Wiley & Sons.
- Nielson, Jacob, *Usability 101:Introduction to usability*. Diakses Juli 2015 dari <http://www.useit.com/alertbox/20030825.html>
- Rubin , Jeff & Chisnell . 2008 . *Handbook of Usability Testing* . Indianapolis : Wiley Publishing , Inc.
- Sugiyono . (2015) . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yatana Saputri , Intan Sandra , . Dkk . 2017 . *Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web* . Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi. Vol. 03 , No. 02 .

Yulianto, Rachman , . Dkk. 2015. *Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Efektifitas Antarmuka Perangkat Lunak Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*. Departemen Teknik Informatika STIKOM PGRI Banyuwangi.