

PENGUKURAN KUALITAS LAYANAN *WEBSITE* PADA PEMKAB OKI MENGUNAKAN USABILITY TESTING

Marini¹, Afriyudi²,

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Email: marinirahman98@gmail.com¹, afriyudi@binadarma.ac.id²

ABSTRACT

A website is a website that provides certain capabilities designed to suit the tastes of its users. The use of a website is to provide information content that can be accessed using a variety of devices, such as laptops, notebooks, or even cellphones. One of the governments that has used the website is the Ogan Komering Ilir Regency Government. The government of Ogan Komering Ilir Regency has a website that can be accessed by the public with the address www.kaboki.go.id, but using the website is not as easy as it is seen, we need to create a website so that it is easily understood by users, therefore it is necessary to measure the extent to which the website is useful (usable) for users using usability testing. Usability testing is a way to measure the quality of website services. After the analysis is done, the results are 88.96 for the learnability variable, 86.4 for the efficiency variable, 87.46 for the memorability variable, 73.86 for the error variable and 89.6 for the satisfactions variable and after calculating all the variables, the result is 85.2 which means that in using the website it is understandable and useful for users.

Kata kunci: *Website, Pemkab OKI, Usability Testing.*

ABSTRAK

Website adalah situs web yang menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat untuk menuruti selera para penggunanya. Kegunaan website yaitu penyediaan kandungan informasi yang dapat diakses menggunakan beragam perangkat, misalnya laptop, notebook, atau bahkan handphone. Salah satu pemerintahan yang sudah menggunakan website adalah Pemerintahan Kabupaten Ogan Komering Ilir. Pemerintahan Kabupaten Ogan Komering Ilir mempunyai website yang bisa diakses oleh masyarakat dengan alamat www.kaboki.go.id. Namun penggunaan website tidak semudah yang dilihat, perlu membuat website agar mudah dipahami oleh pengguna, maka dari itu perlunya pengukuran sejauh mana website tersebut berguna (usable) bagi pengguna dengan menggunakan usability testing. Usability testing merupakan cara untuk mengukur kualitas layanan website. Setelah dilakukan analisa dan juga perhitungan data maka didapatkan hasil yaitu untuk variabel learnability yaitu, 84.6 untuk variabel efficiency yaitu, 85.8, untuk variabel memorability yaitu sebesar 88.8 untuk variabel errors yaitu sebesar 61.1 dan 85 untuk variabel satisfactions. Setelah semua variabel dihitung maka didapat hasil ialah 81% yang berarti dalam penggunaannya website tersebut sudah bisa dimengerti dan berguna bagi pengguna.

Kata kunci: *Website, Pemkab OKI, Usability Testing.*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang dengan sangat pesat, penggunaan teknologi informasi saat ini lebih banyak dilakukan dengan menggunakan komputer supaya lebih mempermudah dan juga membantu menyelesaikan pekerjaan dengan kecanggihan teknologi sudah menjadi

bagian penting dalam berbagai aspek kegiatan manusia. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah *website*. Penggunaan *website* sebagai media untuk menyebarkan informasi kini telah melebar ke pemerintahan atau biasa disebut *e-government*.

Website merupakan salah satu dari perkembangan teknologi saat ini yang memungkinkan pengguna agar mendapatkan informasi di suatu halaman situs seperti berbentuk teks, gambar dan video yang dirangkum dalam suatu *domain* atau *subdomain*. *Website* bisa diakses menggunakan *software* berupa *browser* yang diinstal pada komputer atau *handphone* yang terhubung dalam jaringan dengan protokol *hypertext*.

Berdasarkan Peraturan Bupati Ogan Komering Ilir tahun 2016, Dinas Komunikasi dan Informatika yang dulunya merupakan gabungan dengan Dinas Perhubungan sekarang dipecahkan dan menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika yang beralamat di Jalan Letjen Yusuf Singedekane No. 01 Kayuagung. Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Ogan Komering Ilir (OKI) adalah perangkat daerah yang merupakan Unsur Pelaksana Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah. Dinas Komunikasi dan Informatika Ogan Komering Ilir merupakan instansi pemerintahan yang bertanggung jawab dalam hal penyebaran informasi, pemrosesan, pengarsipan serta sebagai pengelolaan portal *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir. Pemerintah kabupaten OKI sudah mempunyai situs *website* sejak tahun 2005 dengan jumlah pengunjung atau hits pada Desember 2019 yaitu berjumlah 98 hits/pengunjung. Alamat *website* resmi Pemkab OKI yaitu www.kaboki.go.id yang bertujuan untuk mengenalkan Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) secara umum, dan juga sebagai media penyebar informasi yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun oleh pengguna. *Website* tersebut dikelola oleh *admin* dari Diskominfo Ogan Komering Ilir (OKI). *Website* resmi Pemkab OKI mempunyai beberapa menu seperti menu beranda, pemerintahan, kabar oki, jdih, dan layanan umum.

Aktivitas yang biasa dilakukan dalam pengelolaan *website* ini yaitu melakukan penginputan seperti pada menu dan juga berita atau kabar oki yang biasanya dilakukan pada bagian layanan *e-government*, akan tetapi pada saat bidang layanan *e-government* yaitu bagian tata kelola *e-government* selesai melakukan penginputan informasi pada *website* sering terjadi informasi yang sudah diinputkan oleh seksi tata kelola *e-government* tidak bisa ditampilkan di halaman *website* sehingga saat pengguna mengklik menu tersebut pada *website* resmi Pemkab OKI terjadi kesalahan yaitu menu tersebut tidak bisa diklik dan terkadang juga saat bisa diklik tetapi kembali lagi ke menu utama atau menu beranda, sehingga dalam hal ini tentunya bisa mengganggu kenyamanan pengguna untuk terus mengakses *website* tersebut dan juga dalam penggunaannya mulai dari 2005 sampai sekarang *website* tersebut belum dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah *website* tersebut berguna (*usable*).

Berdasarkan kendala tersebut maka perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah *website* memang susah dipahami atau digunakan dan dengan harapan bisa memberikan hasil pengujian pada *website* Pemkab OKI dengan baik. Pengukuran *website* ini diukur dengan menggunakan metode *usability testing*.

Usability mengacu kepada bagaimana pengguna supaya bisa paham dan juga mengerti bagaimana cara menggunakan produk tersebut agar didapatkan tujuannya dan seberapa puas pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Terdapat 5 komponen dalam mengukur *usability testing* berdasarkan atribut-atribut berikut ini : (1) *Learnability* (mudah dipelajari), (2) *efficiency* (efisien), (3) *memoriability* (mudah diingat), (4) *errors* (tingkat kesalahan), (5) *satisfaction* (kepuasan) [1]. Dengan menggunakan kuesioner yang nantinya akan diisi oleh 3 tingkatan responden yaitu responden sebagai pengguna aktif, responden sebagai pengguna trampil dan responden sebagai pengguna awam, dengan tujuan akhir dari penelitian ini adalah agar bisa memberikan masukan untuk pengembangan *website* tersebut supaya bisa lebih baik lagi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis adalah metode survei evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan suatu program.

2.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mulai melakukan penelitian dari bulan Desember 2019 sampai dengan Maret 2020. Tempat penelitian penulis yaitu berlangsung di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Ogan Komering Ilir yang beralamat di Jalan Letjen Yusuf Singedekane N0.01 Kayu Agung. Dalam

pengumpulan data untuk penelitian ini penulis menggunakan beberapa cara, yaitu: (1) Metode Observasi, Observasi dilakukan pada kantor Diskominfo kabupaten Ogan Komering Ilir dengan mengamati penggunaan *website* PemKab OKI.; (2) Metode Wawancara, wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung dengan *admin* dan pegawai umum atau pengguna untuk mendapatkan gambaran secara umum terkait instansi dan masalah yang berhubungan dengan penelitian.; (3) Metode Kuisisioner, pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk melakukan uji ketergunaan (*usability testing*) agar mengetahui tingkat kepuasan pengguna dan tingkat kemudahan penggunaan *website* pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir.; (4) Metode Studi Pustaka, dengan mempelajari, mencari dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian seperti dari buku dan internet yang berkaitan tentang pengukuran kualitas layanan *website* pada pemkab OKI.

2.2 Metode Usability Testing

Dalam (Sari and Sopiah, 2017) dituliskan bahwa Buur dan Sung mengemukakan terdapat langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan. Langkah – langkah yang dikemukakan yaitu: (1) *Planning A Usability Test*, dalam melakukan uji ketergunaan langkah pertama adalah membuat rencana seperti penentuan objek yang akan di jadikan tempat penelitian yaitu, di Diskominfo OKI dengan *website* resmi dari Pemerintah Kabupaten atau Daerah Ogan Komering Ilir yang akan di uji ketergunaan tersebut.; (2) *Selecting a Reprenstive sample and recruiting participans*, langkah yang ke dua yaitu menentukan responden untuk mengisi kuesioner dengan berdasarkan tingkatan pengguna yaitu pengguna aktif, terampil, dan awam. (3) *Preparing the test materials and actual test environment*, mempersiapkan kuesioner yang akan diisi oleh responden serta penjelasan bahwa dalam penelitian ini yang diuji adalah objek penelitian bukan responden tersebut dan penjelasan mengenai bagaimana cara mengisi kuesioner tersebut.; (4) *Conduction the usability test*, memberikan tugas – tugas dalam lembar kuesioner yang akan dijawab oleh responden.; (5) *Debriefing the participant*, responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini mengisi kuesioner atau memberikan jawaban yang sesuai dengan yang di rasakan oleh responden dalam menggunakan sistem atau *website* tersebut.; (6) *analyzing the data of the usability test*, melakukan analisa jawaban yang sudah diisi oleh responden dalam kuesioner uji ketergunaan terhadap *website* resmi PemKab OKI.; (7) *Reporting the result and making recommendations to improve the design and effectivess of the product*, membuat laporan dari hasil analisa jawaban responden agar bisa mendapatkan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan *website* agar bisa memberikan masukan untuk pengembangan *website* agar lebih baik lagi.

2.3 Usability Testing

Dalam (Aries dkk., 2017 [3]) menurut Badre, Mendefinisikan usability testing atau uji ketergunaan sebagai berikut “usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.” Dengan kata lain uji ketergunaan atau kebergunaan ialah uji efisiensi, kemudahan dalam mempelajari, dan kemampuan dalam mengingat bagaimana interaksi tanpa terdapat kesalahan.

Jacob Nielson, mendefinisikan *usability testing* (pengujian kebergunaan) berdasarkan lima komponen yaitu mudah dalam pelajari (*learnability*), efisien dalam menggunakannya (*efficiency*), mudah dalam mengingat (*memorability*), aman saat menggunakannya atau kurangnya tingkat suatu kesalahan (*errors*) dan memiliki kepuasan (*satisfaction*) [1], [3].

2.4 Komponen Usability Testing

Menurut Jacob Nielson ada 5 (lima) aspek *usability* atau 5 (lima) atribut dari *usability* [1], [3], di antaranya: (1) *Learnibility*, seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar yang pertama kali mereka hadapi di desain *website*.; (2) *Efficiency*, setelah pengguna telah belajar desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas-tugas yang ada di dalam *website*.; (3) *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan *website* tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali *website* tersebut.; (4) *Error*, berapa banyakkah kesalahan-kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa berat kesalahan yang

dilakukan dan seberapa mudahkan pengguna mengatasi kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam menggunakan situs web.; (5) *Satisfaction* seberapa menyenangkan menggunakan desain situs *website* tersebut.

2.5 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian pengukuran pada *website* pemkab OKI ini diambil 6 responden yaitu, yang mewakili 3 (tiga) level tingkatan responden / pengguna. 1 (Satu) orang mewakili pengguna awam, 3 responden mewakili pengguna aktif dan 2 responden yang mewakili pengguna terampil, dengan ciri – ciri yaitu sebagai berikut ini : (1) Pengguna Awam, secara umum responden pengguna awan yaitu pengguna yang baru dan jarang menggunakan internet agar mendapatkan informasi, pengguna awam ialah orang yang jarang atau bahkan belum pernah mengakses *website* pemkab OKI.; (2) Pengguna Terampil, adalah pengguna yang sering mengakses internet agar mendapatkan informasi, dan pengguna Terampil adalah orang yang sudah sering mengakses *website* resmi Pemkab OKI.; (3) Pengguna Aktif, pengguna yang sering dan terbiasa dalam menggunakan internet agar mendapatkan informasi, dan juga pengguna terampil ialah orang yang sering dan aktif dalam mengakses *website* resmi Pemkab OKI.

2.6 Pengambilan Dan Pelakuan Sampel

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik dalam pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang itu dianggap paling mengerti tentang apa yang ingin kita harapkan [4].

Sampel yang mewakili populasi (responden) diambil dengan sampel yang bertujuan dengan syarat yang akan mewakili dari tiga tingkatan pengguna, yaitu responden pengguna aktif yang sering menggunakan *website* resmi pemkab OKI sebagai pengguna aktif yaitu bagaian dari staf bidang layanan *e-government* kemudian pengguna trampil yaitu orang yang sangat tau mengenai *website* tersebut yang dalam hal ini penulis memilih bagian staf TI di bidang layanan *e-government*, dan pengguna awam yang dalam hal ini jarang menggunakan sistem yaitu bagian dari pegawai Diskominfo OKI.

2.7 Instrument penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan skala likert. Skala likert biasanya digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi dan sikap dari seseorang atau kelompok tertentu tentang fenomena sosial [4]. Skala likert biasanya dirancang agar bisa menyakinkan responden saat akan memilih jawaban dari tingkatan pada setiap butir-butir pernyataan atau pertanyaan yang termuat di dalam kuesioner dari penelitian [5].

Data-data atau variabel yang akan diukur dalam penelitian ini akan ditunjukkan kepada responden dengan menggunakan skala rikert yaitu skala dari 1-5 yang diharapkan mendapatkan data yang bersifat ordinal, maka skor atau nilai yang diberikan seperti tabel 1.

Tabel 1. Tabel Bobot Nilai

PK	SS	S	KS/N	TS	STS
NILAI	5	4	3	2	1

Keterangan : Nilai = 1,2,3,4,5. PK = Pertanyaan kuesioner. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju/Netral, TS = Tidak Setuju, STS= Sangat Tidak Setuju

Pada penelitian terdapat parameter bobot nilai dengan menggunakan rumus interval yaitu $I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$, Sehingga ($I = 100 / 5 = 20\%$) maka didapatkan bahwa jarak intervalnya yaitu 20%. Yang mana jika hasil akhir dari penelitian ini mendapat nilai 0 % - 19,9% maka artinya dalam penerapan *website* tersebut sangat tidak baik, 20%-39% artinya penerapan *website* tersebut masih kurang baik, 40%-59% artinya penerapan *website* tersebut cukup baik, 60% - 79,9% artinya penerapan *website* tersebut sudah baik, dan 80%–100% yang berarti bahwa penerapan *website* tersebut sudah sangat baik.

Tabel 2. Tabel Parameter Bobot Nilai

Bobot Nilai	Keterangan
0 % - 19,9%	Sangat tidak baik
20% -39%	Kurang baik
40% -59%	Cukup baik
60% - 79,9%	Baik
80%– 100%	Sangat baik

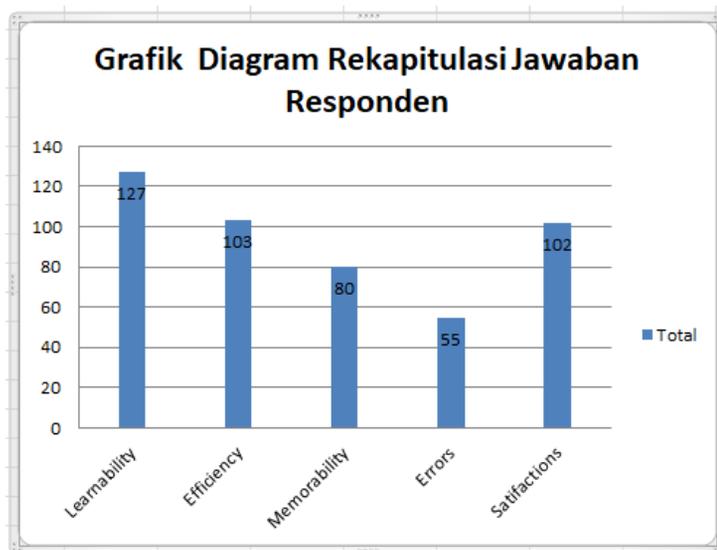
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Kuesioner Dari Usability Testing

Berdasarkan dengan hasil dari pertanyaan kuesioner yang sudah diberikan peneliti kepada responden maka dilakukan rekapitulasi semua jawaban pertanyaan yang sudah di isi oleh responden. 6 responden yang akan mewakili populasi (pengguna) dan juga yang akan mewakili tiga tingkatan pengguna, yaitu 2 orang sebagai responden pengguna terampil, 3 orang yang mewakili responden pengguna aktif dan 1 orang yang akan mewakili sebagai responden pengguna awam. Setelah semua jawaban dari responden terkumpul maka selanjutnya yaitu menghitung semua jawaban agar bisa mendapatkan hasil dari rekapitulasi jawaban oleh responden.berikut merupakan rekapitulasi jawaban responden

Tabel 3. Rekapitulasi jawaban responden

Responden	Learnability	Efficiency	Memorability	Errors	Satisfactions
R1	24	19	14	10	17
R2	20	16	13	11	17
R3	20	17	12	9	20
R4	19	17	12	4	15
R5	23	16	14	11	16
R6	21	18	15	10	17



Gambar 1. Grafik Diagram Rekapitulasi Jawaban Responden

Setelah melakukan tabulasi atau rekapitulasi jawaban dari responden kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menghitung seluruh nilai dari jawaban ke enam responden tersebut, dimana dalam hal ini penulis menggunakan *microsoft excel* untuk menghitung total nilai dari ke enam jawaban responden. Kemudian setelah penulis mendapatkan nilai total dari masing-masing variabel *usability testing* maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dari setiap variabel dari *usability testing*. Dan dari hasil total perhitungan dari ke enam responden tersebut didapatkan nilai total untuk masing-masing variabel yang terdiri dari, *Lernability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, *Satisfaction*. Yang mana dapat dilihat pada diagram pada gambar 1.

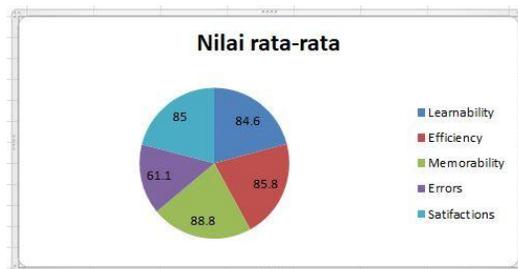
Dapat dilihat dari gambar 1 bahwa masing-masing variabel *usability testing* mendapat nilai, *Lernability* mendapat nilai 127 poin, *Efficiency* 103 poin, *Memorability* 80 poin, *Error* 55 poin, dan *Satisfaction* 102 poin. Dengan poin tertinggi didapat oleh variabel dari *learnability* yaitu 127 poin dan poin terendah yaitu pada variabel *errors*.

3.2 Hasil Rata-Rata Variabel

Setelah seluruh rekapitulasi jawaban dari semua responden sudah dikumpulkan. Langkah dilakukan selanjutnya adalah menghitung kuesioner tersebut. Perhitungan ini dilakukan agar bisa mendapatkan hasil tiap-tiap variabel dari *usability testing*, hasil nilai rata-rata persentase dari jawaban seluruh responden yaitu *learnability* 84.6, *efficiency* 85.8, *memorability* 88., *errors* 61.1, *satification* 85. Tabel 4 memperlihatkan hasil rata-rata tiap variabel.

Tabel 4. Rata-Rata Variabel

<i>Variabel</i>	Nilai rata-rata
<i>Learnability</i>	84.6
<i>Efficiency</i>	85.8
<i>Memorability</i>	88.8
<i>Errors</i>	61.1
<i>Satifications</i>	85



Gambar 2 Grafik Rata-rata Setiap Variabel

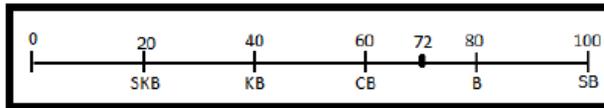
Sebelum menentukan nilai rata-rata tiap variabel peneliti harus mencari nilai dari tiap-tiap pertanyaan/pernyataan yang ada di variabel tersebut. Untuk mencari nilai di tiap-tiap pertanyaan/pernyataan pada variabel tersebut peneliti menggunakan rumus yang sudah peneliti bahas pada bab sebelumnya. Setelah mendapatkan nilai pada tiap-tiap pertanyaan/pernyataan langkah selanjutnya peneliti akan menghitung rata-rata (*mean*) pada tiap variabel *usability testing*, yaitu variabel *learnability*, variabel *efficiency*, variabel *memorability*, variabel *errors*, dan variabel *satification* menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dan *microsoft excel*.

Berikut merupakan hasil dari nilai rata-rata dari setiap variabel : (1) Variabel *learnability* dengan nilai rata-rata yaitu 84,6 % dimana sebagian besar responden menyatakan bahwa kemudahan dalam menggunakan *website* dari segi tampilan *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir sangat baik.; (2) Variabel *efficiency* dengan nilai rata-rata yaitu 85,8 % dimana sebagian responden menyatakan bahwa penyajian informasi update serta kecepatan saat mengakses *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir sangat baik.; (3) Variabel *memorability* dengan nilai rata-rata yaitu 88,8 % dimana sebagian besar responden menyatakan bahwa kemudahan dalam mengingat alamat *website* dan kemudahan dalam menggunakan *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir sangat baik.; (4) Variabel *errors* dengan nilai rata – rata yaitu 61.1% dimana sebagian besar responden menyatakan bahwa link yang ada di *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir tidak berjalan sesuai dengan fungsinya serta tidak terdapat nya pesan bahwa link tersebut eror.; (5) Variabel *satification* dengan nilai rata-rata yaitu 85 % dimana sebagian besar responden menyatakan bahwa sangat baik dan puas dengan penerapan dan juga tampilan dari *website* pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir.

Nilai rata-rata setiap variabel yaitu yaitu variabel *learnability*, variabel *efficiency*, variabel *memorability*, variabel *errors*, dan variabel *satisfaction* bisa dilihat pada gambar 2. Diagram nilai rata-rata pada gambar 2 adalah nilai dari setiap variabel yang sudah dijelaskan. Selanjutnya hasil nilai rata-rata setiap variabel ini dikelompokkan lagi dan digunakan untuk mencari nilai akhir agar bisa mendapatkan nilai akhir dari pengukuran *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir menggunakan *usability testing*.

Setelah mendapatkan nilai rata-rata tiap variabel maka selanjutnya yaitu mencari nilai akhir dengan menggunakan rumus yang sudah peneliti jelaskan di bab terdahulu, yaitu dengan menambahkan seluruh nilai rata-rata dari setiap variabel dan kemudian dibagi dengan banyak nya jumlah variabel, maka perhitungannya sebagai berikut :

$$\frac{84,6+85,8+88,8+61,1+85}{5} = \frac{405,3}{5} = 81,06 = 81 \%$$



Gambar 3. Rating Scale

Setelah dilakukan penjumlahan seluruh rata-rata variabel dan dibagi dengan jumlah variabel atau komponen maka didapat hasil akhir dari pengukuran *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir yaitu dengan nilai 81,06 dibulatkan menjadi 81% yang mana penggunaan *website* resmi pemerintahan kabupaten Ogan Komering Ilir yaitu sangat baik.

3.3 Uji Validitas

Untuk menguji tingkat validitas suatu kuesioner peneliti menggunakan r-tabel sebagai acuan valid tidaknya suatu kuesioner tersebut yang mana, nilai korelasi yang digunakan untuk mengukur validitas harus lebih besar. Yang artinya suatu item kuesioner dikatakan valid apabila nilai r-hitung > dari nilai r-tabelnya, dimana kali ini nilai r-tabel yaitu 0,811 dengan n yaitu 6. Adapun tabel validitas kuesioner yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini yaitu sebagai berikut :

No	Pertanyaan	rHitung	rTabel	Keterangan
1	p1	0.929	0,811	V
2	p2	0.859	0,811	V
3	p3	0.825	0,811	V
4	p4	0.829	0,811	V
5	p5	0.962	0,811	V
6	p6	0.955	0,811	V
7	p7	0.862	0,811	V
8	p8	0.955	0,811	V
9	p9	0.922	0,811	V
10	p10	0.827	0,811	V
11	p11	0.859	0,811	V
12	p12	0.831	0,811	V
13	p13	0.93	0,811	V
14	p14	0.882	0,811	V
15	p15	0.86	0,811	V
16	p16	0.816	0,811	V
17	p17	0.859	0,811	V
18	p18	0.831	0,811	V
19	p19	0.955	0,811	V

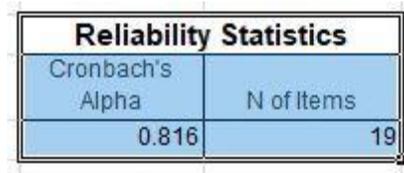
Gambar 4. Hasil Uji Validitas

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap item pertanyaan yang penulis ajukan dapat dikatakan memiliki tingkat validitas, hal ini dapat dilihat dari nilai r- hitung yang lebih besar dari nilai r-tabel yaitu 0,756,

jadi berdasarkan uji validitas yang telah penulis hasilkan maka nilai total correlation untuk masing-masing kuesioner semuanya diata rata-rata r-tabel atau dapat dikatakan V (valid).

3.4 Uji Reliabilitas

Untuk menguji tingkat reliabilitas kali ini penulis menggunakan rumus rac atau metode alpha cronbach yang dapat dilihat pada bab sebelumnya, suatu instrumen dikatakan reliabel atau memiliki tingkat relabilitas tinggi jika nilai rac lebih besar dari 0.6. adapun tabel reliabilitas instrumen yang penulis telah hitung dapat dilihat pada gambar 5.



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.816	19

Gambar 5. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan gambar diatas yaitu hasil uji reliabilitas yang penulis uji dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 diatas yaitu dengan menggunakan nilai *cronbach's alpha* untuk melihat tingkat reliabilitas nya maka diperoleh tingkat reliabilitas sebesar 0,816 yang terdiri dari 19 pertanyaan dari lima variabel dari *usability*, yang mana artinya bahwa kuesioner yang dibuat oleh penulis telah reliabel karena lebih besar dari nilai 0,6.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka didapatkan hasil yaitu 81,06% dibulatkan menjadi 81% yang artinya penggunaan *website* resmi pemkab oki sudah sangat baik. Berdasarkan hasil yang didapatkan nilai terendah untuk variabel *errors* yaitu 61,1 yang artinya nilai tersebut lebih rendah dari seluruh variabel yang sudah penulis hitung maka dari itu penulis memberikan saran untuk pihak Diskominfo agar selalu melakukan *maintenance* terhadap *website* tersebut dikarenakan terdapat *link* yang tidak diklik serta tidak terdapat nya pesan bahwa *link* tersebut *error* dalam hal ini agar pengguna tetap nyaman dalam menggunakan *website* tersebut. Dan juga penulis memberikan saran untuk tetap terus memberikan informasi yang *up to date* kepada pengguna dalam hal ini agar pengguna tetap ingin menggunakan *website* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purnamasari, S.D. and Syakti, F., 2020. Implementasi Usability Testing dalam Evaluasi *Website* Sekolah. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(3), pp.420-426.
- [2] Sari, D.R., Sopiah, N., 2017. Evaluasi penggunaan sistem informasi akademik universitas Bina Darma menggunakan metode usability testing. Universitas Bina Darma.
- [3] Aries, T.M., Ranius, Y.A. and Saputri, N.A., 2017. Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website STIK Bina Husada Palembang. *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Bina Darma Palembang*, pp.1-12.
- [4] Sugiyono, P.D., 2017. Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*.
- [5] Suirman, L.A. and Agustini, E.P., ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI SUMATERA SELATAN.