

USABILITY TESTING E-MUSRENBANG BAPPEDA KABUPATEN MUSI BANYUASIN

Fitria Anjelina¹, Megawaty², Edi Supratman³

¹Mahasiswa Teknik Informatika
Universitas Bina Darma

¹fitriaanjelinati2012@gmail.com

²Dosen Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

²megawaty.UBD@gmail.com

³Dosen Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

³edi_supratman@binadarma.ac.id

Abstrak. Berkembangnya teknologi informasi yang saat ini telah banyak mengalami perubahan yang cukup signifikan cepat dan pesat. Adapun teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah *web*. *Web* merupakan media elektronik yang menggunakan jaringan *internet* dalam hal penyampaian informasi sehingga memudahkan pengguna dalam hal mencari dan mendapatkan informasi sehingga memudahkan pengguna dalam hal mencari dan mendapatkan informasi. Salah satu institusi yang telah menggunakan *website* adalah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Musi Banyuasin. Akan tetapi menggunakan *website* sebagai sarana media informasi tidak semudah apa yang dibayangkan, kita perlu membuat sebuah *website* yang memiliki desain yang baik serta mudah dimengerti oleh pengguna, maka dari itu perlunya evaluasi dengan menggunakan metode *usability testing* yang meliputi 5 (lima) komponen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memoriability*, *error*, dan *satisfaction* dimana akan diisi oleh 3 (tiga) responden yaitu pengguna aktif, pengguna terampil dan pengguna awam dengan menggunakan kuisisioner yang hasilnya akan berguna bagi perkembangan situs E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin kedepannya agar lebih baik.

Kata kunci: *Usability Testing, E-Musrenbang*

Abstract. *The development of information technology today has undergone many significant changes quickly and rapidly. As information technology is now widely used web. Web is an electronic media that uses the internet in terms of information delivery, making it easier pengguna in terms of search and get information so as to facilitate the user in terms of searching for and obtaining information. Among the institutions that have used the website is the Regional Development Planning Board (Bappeda) Musi Banyuasin. But using the website as a means of information media is not as easy as what dibayangkan, we need to create a website that has a good design and easily understood by users, hence the need to evaluate using usability testing that includes five (5) components: learnability, efficiency, memoriability, error, and satisfaction which will be filled by three (3) respondents are active users, users of skilled and novice user by using the questionnaire results will be useful for the development of the E-Musrenbang BAPPEDA Musi Banyuasin for a better future.*

Keywords: *Usability Testing, E-Musrenbang*

1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi

teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis (Ferdinand, DKK: 2011).

Lembaga pemerintah merupakan lembaga penggerak roda pemerintahan. Salah satunya yaitu Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Musi Banyuasin. Saat ini Bappeda Musi Banyuasin sudah menerapkan teknologi informasi dalam menjalankan setiap

kegiatan. Penerapan tersebut berupa sistem informasi musyawarah perencanaan pembangunan yang dikenal dengan nama e-musrenbang. E-musrenbang adalah sarana pemerintah untuk melaksanakan perencanaan pembangunan secara *bottom-up* dengan menjangkau usulan dari masyarakat desa yang kemudian dicapai kesepakatan prioritas program di tingkat kecamatan (Bappeda Muba: 2015). Dari hasil kesepakatan tersebut akan dibahas dalam musrenbang kabupaten (forum SKPD) untuk menyusun Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD). Dengan memanfaatkan teknologi informasi pelaksanaan musrenbang akan lebih efektif dan efisien karena data akan tersimpan dalam basis data yang sewaktu-waktu dapat diperoleh dengan cepat dan mudah.

E-musrenbang sendiri merupakan sistem informasi yang menjadi tulang punggung Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin dalam melakukan perencanaan pembangunan. Dalam melakukan pengusulan kegiatan pembangunan melalui e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin yang dimulai dari tingkat desa yang diakomodir oleh kecamatan melalui forum musrenbang kecamatan. Setelah hasil musrenbang kecamatan didapat maka usulan akan diteruskan ke tingkat satuan kerja perangkat daerah (SKPD) untuk dilakukan validasi atau penentuan kegiatan prioritas sesuai dengan rencana strategi (renstra) yang telah dibuat. Setelah hasil validasi didapat maka usulan kegiatan akan diteruskan ke Bappeda untuk diteliti, dan jika usulan dianggap layak maka akan diteruskan sampai pada rapat paripurna DPRD Kabupaten Musi Banyuasin.

Penggunaan e-musrenbang dalam melakukan pengusulan kegiatan pembangunan masih terjadi beberapa kendala diantaranya: sebagian besar SKPD masih belum memanfaatkan e-musrenbang secara maksimal sehingga Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin harus mengeluarkan surat edaran kepada semua SKPD agar menggunakan e-musrenbang dan pemberian sanksi bagi yang tidak melaksanakan. Selain itu juga pihak Bappeda harus extra dalam memberikan penjelasan kepada pihak yang mengusulkan kegiatan agar kegiatan yang diusulkan dapat sesuai dengan renstra yang tertera pada e-musrenbang, contoh kendalanya yaitu, pada saat pihak kecamatan akan mengusulkan renstra misalkan pembangunan jembatan pada suatu desa, pihak kecamatan bingung dalam memilih kategori SKPD mana termasuk renstra tersebut, karena seharusnya masuk dalam kategori SKPD Dinas Pengairan Umum dan Cipta Karya. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu untuk digali apakah kendala tersebut berawal dari e-musrenbang yang susah untuk digunakan ataukah memang pihak terkait tidak mendukung penggunaan e-musrenbang itu sendiri. Untuk itu

pengujian ketergunaan terhadap e-musrenbang menjadi sesuatu yang sangat penting agar dapat diketahui penyebab utama kendala yang muncul. Selain itu juga *usability testing* dilakukan guna mengukur sejauh mana tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari, menggunakan dan mengetahui tingkat kecepatan pengguna dalam mencari informasi serta mengukur tingkat kepuasan pengguna melalui kuesioner. Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis dalam penelitian ini akan melakukan *usability testing* e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin guna mengetahui kemudahan penggunaan oleh pengguna akhir.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Usability Testing*

Menurut Badre (2002:229) dalam karya ilmiah Cahyadi yang berjudul Evaluasi Penggunaan *Website* Universitas Muhammadiyah Palembang Menggunakan Metode *Usability Testing* 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 adalah pengujian efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan.

Menurut Jacob Nielson (2003), dalam karya ilmiah Cahyadi yang berjudul Evaluasi Penggunaan *Website* Universitas Muhammadiyah Palembang Menggunakan Metode *Usability Testing* mendefinisikan *usability testing* (pengujian kebergunaan) berdasarkan lima komponen yaitu dipelajari (*learnability*), efisien (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), aman digunakan atau mengurangi tingkat kesalahan (*errors*) dan memiliki tingkat kepuasan (*satisfaction*).

Dari dua pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *usability testing* adalah pengujian kebergunaan atau ketergunaan yang mengukur berdasarkan kemudahan dipelajari, efisien dalam penggunaan, mudah diingat dan mampu berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan.

Penjelasan kelima aspek dalam *usability testing* tersebut sebagai berikut :

1. *Learnability* (mudah dipelajari). Kualitas sistem yang menunjukkan apakah sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam menyelesaikan tugas tertentu.
2. *Efficiency* (efisiensi). Cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya, memiliki langkah-langka yang sederhana untuk mendapatkan hasil yang sama.

3. *Memorability* (mudah diingat). Kemampuan sistem untuk mudah diingat, baik dari sisi fitur atau menu-menu yang ada maupun cara pengoperasiannya.
4. *Errors* (kesalahan). Perlindungan dan pertolongan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya ketika mengoperasikan sistem, misalnya: menu *help* untuk memberi solusi, dan konfirmasi penghapusan berkas.
5. *Satisfaction* (kepuasan). Menunjuk kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem tersebut karena kemudahan yang dimiliki oleh sistem. Semakin pengguna menyukai suatu sistem, secara implisit mereka merasa puas dengan sistem yang dimaksud.

2.2 Pemilihan Responden Usability Testing

Didalam buku *Don't Make Me Think Common Sense Approach To Web Usability*. Krug (2006: 146) mengatakan bahwa: "*In most cases, I tend to think the ideal number of users for each round of testing is three, or at most four*" atau bisa diartikan dalam "kebanyakan kasus, saya cenderung berpikir jumlah pengguna yang ideal untuk setiap putaran pengujian tiga, atau empat paling banyak".

Menurut Rusidi (2011: 2) pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuisioner sejumlah sampel yang mewakili 3 (tiga) tingkatan pengguna dengan pemisahan yaitu satu orang pengguna aktif (terampil menggunakan internet dan sering mengakses situs tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan internet) dan satu orang pengguna awam.

Dari penjelasan diatas maka responden diambil yang mewakili seluruh pengguna dengan dipisahkan dalam 3 (tiga) kriteria yaitu pengguna aktif, pengguna terampil dan pengguna awam.

2.3 Populasi dan Sampel

Menurut Nazir (2005:273) Populasi adalah kumpulan dari ukuran-ukuran tentang sesuatu yang ingin kita buat inferensi. Sugiyono (2009: 61) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik ke simpulannya. Sedangkan Sampel adalah kumpulan dari unit sampling dan merupakan subset dari populasi (Nazir: 2005). Sedangkan menurut sugiyono (2009) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik penentuan sampel dilakukan melalui metode "*stratified random sample*" adalah sampel yang ditarik dengan memisahkan elemen-elemen populasi dalam kelompok-kelompok yang disebut

strata dan kemudian memilih sebuah sampel secara random dari setiap strata (Nazir: 2005).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei evaluasi, Menurut Fathoni (2006:101), metode survei evaluasi adalah survei untuk mengevaluasi pelaksanaan suatu program.

3.1 Metode Usability Testing

Dalam Suparmo (2007, hal.49-50) dituliskan bahwa Buur dan Suug (1999) mengemukakan langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan yaitu :

1. *Planning a usability test* Perencanaan uji ketergunaan merupakan faktor yang penting karena faktor ini akan menentukan keberhasilan uji ketergunaan. Di dalam perencanaan ini perlu mencakup tujuan, permasalahan profil responden, daftar soal, peralatan yang akan digunakan dan data yang harus dikumpulkan.
2. *Selecting a representative sample and recruiting participants* Penetapan responden merupakan element penting. Responden yang dipilih seharusnya disesuaikan dengan ciri dan kondisi responden yang akan menggunakan situs atau pun sistem.
3. *Conducting the usability test* Yakin terhadap pelaksanaan uji ketergantungan.
4. *Debriefing the participant* Debriefing dimaksudkan untuk menanyakan kepada responden tentang semua yang telah dilakukan selama pengujian.
5. *Analyzing the data of the usability test* Analisis data dimaksudkan sebagai pengelompokan data sesuai dengan kategori data yang telah terkumpul.
6. *Reporting the results and making recommendations to improve the design and effectiveness of the product.* Pembuatan laporan uji ketergunaan hendaknya memuat masalah dan usulan untuk memperbaikinya.

3.2 Desain Penelitian

Dalam Suparmo (2009) dituliskan bahwa Buur dan Sung (1999) menemukan langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan. Langkah-langkah yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

Planning A Usability Test, Selecting a representative sample and recruiting participants, Preparing the test materials and actual test environment, Conduction the usability test, Debriefing the Participant, Analyzing the data of the usability test, Reporting the result and making recommendations to improve the design and effectiveness of the product. (Buur dan Sung.1999).

Desain penelitian dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Memilih Objek, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti yaitu, E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.
2. Memilih responden untuk pengisian kuesioner berdasarkan tingkatan pengguna aktif, terampil dan awam.
3. Mempresentasikan tugas kepada responden langkah ini memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang diuji bukan responden tetapi objek penelitian dan memberikan penjelasan bagaimana proses mengisikan kuesioner.
4. Memberikan tugas kepada responden, yaitu memberikan tugas-tugas dalam kuesioner untuk dijawab oleh responden.

PK	SB	B	CB	SKB
NILAI	4	3	2	1

5. Pengisian kuesioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuesioner yang diberikan sesuai dengan yang dialami oleh responden.
6. Analisa jawaban dari responden terhadap e-musrenbang dari segi jawaban responden.
7. Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan e-musrenbang yang sekarang ini ada menggunakan teknik *usability testing*.
8. Membuat laporan dari evaluasi dan memberikan rekomendasi.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2007) skala *Likert* digunakan dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi dari seseorang atau sebuah kelompok tentang fenomena sosial, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negatif. Sedang ujung sebelah kanan (angka tertinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala *Likert* dirancang untuk meyakinkan responden dalam menjawab berbagai tingkatan pada tiap butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam kuesioner. Data – data dari variabel yang akan dievaluasi pada penelitian ini akan ditunjukkan kepada responden menggunakan skala 1-4 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal maka diberikan skor sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Bobot Nilai

Nilai : 1, 2, 3, 4

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

SKB : Sangat Kurang Baik

Tabel 3.2 Tabel Parameter Bobot Nilai

Bobot Nilai	Keterangan
0 % - 25 %	Sangat kurang baik
26 % - 50 %	Cukup baik
51 % - 75 %	Baik
76 % - 100 %	Sangat baik

Skala *Likert* menurut Sugiyono (2010: 93) ialah : “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, mendukung pernyataan. Untuk digunakan jawaban yang dipilih.

Dengan Skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan untuk dijadikan indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

3.4 Cara Menghitung dan Menentukan Hasil

Berdasarkan Skala *Likert* yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, langkah yang harus dilakukan adalah mengalihkan setiap poin jawaban dengan bobot nilai yang telah ditentukan lalu jumlahkan. Kemudian tentukan nilai indeks maksimal dan nilai indeks minimal atau kita singkat menjadi nilai Y dan Z. Untuk mendapatkan nilai Y dan X menggunakan rumus berikut ini :

Setelah mendapatkan nilai X dan Y maka yang harus dilakukan adalah dengan mencari total skor dari masing-masing pertanyaan pada setiap variabel *usability* dengan menggunakan rumus indeks untuk menentukan hasil persentase nilai. Berikut rumusnya ini :

$$\text{Total Skor} / Y \times 100$$

(Sumber : Sugiyono, 2007)

Gambar 3.1 Rumus Skala Likert

Kemudian setelah mendapatkan nilai dari setiap pertanyaan yang harus dilakukan adalah mencari mean (rata-rata) dari setiap variabel untuk menentukan nilai akhir.

3.5 Cara Untuk Menentukan Hasil Akhir

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan dari variabel *usability* maka kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan hasil akhir. Untuk menghitung hasil akhir cara yang harus dilakukan adalah menjumlah seluruh nilai dari variabel lalu dibagi dengan kelima variabel *usability* tersebut, untuk lebih jelasnya adapun

rumus yang digunakan adalah sebagai berikut ini :

$$\frac{HK}{JK} = N$$

Gambar 3.2 Rumus Menentukan Nilai Akhir

Keterangan :

HK = Hasil Nilai Komponen
JK = Jumlah Komponen
N = Hasil Akhir

4. Cara Pengambilan Dan Perlakuan Sampel

Dalam evaluasi yang dilakukan terhadap e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin menggunakan *usability testing*, diperlukan sampel dari sebuah populasi. Menurut Sugiyono (2009: 61) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik ke simpulannya. Sampel yang diambil dari populasi adalah pengguna yang nantinya akan dijadikan responden dalam *usability testing*. Pengguna yang akan dijadikan sampel harus mewakili dari seluruh populasi (pengguna). Didalam *usability testing* terhadap e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin ini akan diambil sampel mewakili tiga tingkatan pengguna yaitu:

1. Pengguna aktif : Kepala Sub Bidang Data dan Statistik Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.
2. Pengguna terampil : Staf Bidang Data dan Statistik Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.
3. Pengguna awam : Staf Tenaga Kebersihan (Cleaning Service) Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.

Dalam penelitian ini diambil 3 (tiga) responden yang akan mewakili populasi (pengguna) dan juga mewakili tiga tingkatan pengguna, yaitu satu orang mewakili pengguna aktif, satu orang mewakili pengguna terampil, dan satu orang mewakili pengguna awam.

Secara rinci ketiga level pengguna tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengguna aktif, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba, yang memiliki ciri-ciri:
 - a. Dapat menggunakan komputer.
 - b. Memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi.

- c. Mengakses *internet* lebih dari 3 jam dalam sehari.
 - d. Sering mengakses e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba.
 - e. Lebih dari satu tahun mengenal e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba.
2. Pengguna terampil, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan jarang mengakses e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba ciri-ciri:
 - a. Dapat menggunakan komputer.
 - b. Dapat mengakses *internet*.
 - c. Memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi.
 - d. Mengakses *internet* lebih dari 2 jam dalam sehari.
 - e. Pernah mengakses situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba.
 - f. Satu tahun mengenal e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba.
3. Pengguna awam, yaitu pengguna yang baru menggunakan *internet*, yang memiliki ciri-ciri:
 - a. Dapat menggunakan komputer.
 - b. Dapat mengakses *internet*.
 - c. Tidak memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi.
 - d. Mengakses *internet* lebih dari 2 jam dalam sehari.
 - e. Belum atau pernah mengakses e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba.

5. HASIL PEMBAHASAN

Hasil dari *usability testing* untuk mengukur penggunaan e- musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin berupa aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa *scripting* PHP. Aplikasi e-musrenbang ini digunakan beberapa *user*/pengguna yaitu, *user* SKPD / kecamatan sebagai SKPD, *user* kecamatan sebagai pengusul, *user* RKPD (Bappeda) dan *user* KUA-PPAS (Bappeda). Tampilan dari e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin yang beralamat <http://e-musrenbang.mubakab.go.id> seperti dibawah ini.

5.1 Halaman Pertama E-Musrenbang

Untuk tampilan situs <http://e-musrenbang.mubakab.go.id> , responden nomor satu, dua dan tiga menjawab sangat tidak baik, karena situs ini belum bisa di akses menggunakan *browser* apapun kecuali *Mozilla Firefox*, dan belum ada juga disediakan situs e-musrenbang versi *mobile*. Oleh karena itu perlu adanya pembaruan terhadap ketergunaan fasilitas aplikasi tersebut.



Gambar 1 Halaman Login

5.2 Halaman Menu Utama SKPD

Setelah masukkan *user* Id dan *Password* sesuai dengan masing-masing SKPD. Bila sudah diisi kemudian klik tombol login, maka masuk ke Menu Utama SKPD seperti gambar berikut ini.



Gambar 2 Halaman Menu Utama SKPD

Menu utama SKPD terdiri atas menu :

- ✓ **Bidang Urusan** (Menu untuk memasukkan bidang urusan SKPD)
- ✓ **Program** (Menu untuk memasukkan program sesuai dengan bidang urusan SKPD)
- ✓ **Kegiatan** (Menu untuk memasukkan kegiatan sesuai dengan program pada bidang urusan)
- ✓ **Biaya Tidak Langsung** (Menu Untuk mengisikan biaya tidak langsung)
- ✓ **Renstra SKPD** (Menu untuk menambahkan Renstra SKPD)
 1. **Isi Renstra** (Untuk menambah atau merubah isi renstra)
 2. **Info Renstra** (Untuk melihat program kegiatan pada renstra)
 3. **Close Renstra** (Untuk menutup/mengakhiri pengisian renstra)
- ✓ **Renja SKPD** (Menu untuk menambah atau mengubah Renja SKPD)
 1. **Isi Renja** (Untuk menambah atau merubah isi renja)
 2. **Info Renja** (Untuk melihat renja tahunan)

3. **Close Renja** (Untuk mengakhiri pengisian renja)

✓ **Daftar Usulan** (Menu untuk melihat Daftar usulan dari kecamatan)

Pada tampilan utama aplikasi, untuk meenu mesin pencarian (*search*) responden nomor tiga menjawab tidak tahu, karena fasilitas menu pencarian tidak ditemukan baik dalam bentuk tulisan maupun *icon*. Oleh karena itu perlu dibuat fasilitas menu pencarian pada halaman utama e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.

a. Halaman Rekap PPAS SKPD

Menu REKAP PPAS SKPD adalah menu yang akan menampilkan informasi rekap PPAS seluruh SKPD seperti gambar berikut ini

No	SKPD	BELANJA TIDAK LANGSUNG	BELANJA LANGSUNG	TOTAL BELANJA
1	Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPD)	0	0	0
2	Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah	0	0	0
3	Sekretariat Daerah	23.307.148.850	0	23.307.148.850
4	Sekretariat DPRD	18.300.000.000	0	18.300.000.000
5	Pejabat Pembantu Kepala Daerah dan Asist. Daerah	438.738.879.689	0	438.738.879.689
6	Dinas Perhubungan, Perencanaan Kewangan dan Asist. Daerah	48.298.033.990	0	48.298.033.990
7	Keperawatan	8.963.817.250	0	8.963.817.250
8	Badan Kepegawaian dan Dibda Daerah	5.963.789.200	0	5.963.789.200
9	Kantor Perwakilan Kab. Musi Banyuasin	0	0	0
10	Badan Pelayanan Perizinan dan Konsultasi Modal	7.442.952.900	0	7.442.952.900
11	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	0	0	0
12	Dinas Kesehatan	96.680.018.700	0	96.680.018.700
13	Bumuh Sakot Umum Daerah Kab. Musi Banyuasin	0	0	0
14	Dinas PU Cipta Karya dan Fasilitas	11.852.919.910	0	11.852.919.910

Gambar 3 Halaman Cetak Laporan

4.1 Melakukan Survei Dengan Kuisisioner

Pemilihan responden ini didasarkan pada isian pertanyaan dan identitas responden. Secara rinci ketiga level pengguna tersebut di ambil dari 3 level pengguna.

Tabel Responden

4.2 Membuat Tugas Usability Test

Membuat tugas usability testing yang akan ditanyakan kepada responden yang telah dipilih berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*, setiap komponen tersebut dibuat skrip agar tugas yang dibuat tidak melebihi 60 menit.

4.3 Menyusun Skrip Usability Test

Membuat tugas usability testing yang akan ditanyakan kepada responden yang telah dipilih,

lalu kuisionernya akan dibagikan kepada responden untuk diberikan nilai sebagai bahan acuan dalam membuat *usability test script* ini

menggunakan *usability test script* dari Steven Krug(2006:1).

Tabel Pertanyaan Umum Pilihan Responden

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dapatkah anda menggunakan komputer ?	<input type="checkbox"/> Kurang <input type="checkbox"/> Dapat <input type="checkbox"/> Agak Kaku <input type="checkbox"/> Lupa
2	Dimana Anda mengakses <i>internet</i> ?	<input type="checkbox"/> Kantor <input type="checkbox"/> Rumah <input type="checkbox"/> Warnet <input type="checkbox"/> Tempat Umum
3	Untuk apa anda mengakses <i>internet</i> ?	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan Tugas <input type="checkbox"/> Download/Upload <input type="checkbox"/> Browsing / Chatting <input type="checkbox"/> Bermain Game
4	Berapa lama anda main <i>internet</i> setiap hari ?	<input type="checkbox"/> Kurang dari satu jam <input type="checkbox"/> 1 Jam <input type="checkbox"/> 2 Jam <input type="checkbox"/> Lebih dari 2 Jam
5	Pernah mengakses situs e-musrenbang Bappeda Musi Banyuasin ?	<input type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah <input type="checkbox"/> Mungkin <input type="checkbox"/> Lupa
6	Berapa lama anda mengenal situs e-musrenbang Bappeda Musi Banyuasin ?	<input type="checkbox"/> Kurang dari 1 tahun <input type="checkbox"/> 1 tahun <input type="checkbox"/> 2 tahun <input type="checkbox"/> Lebih dari 2 tahun
7	Apa nama aplikasi yang sering anda gunakan saat <i>browsing</i> ?	<input type="checkbox"/> Power Point <input type="checkbox"/> Mozila Firefox <input type="checkbox"/> Google Chrome <input type="checkbox"/> Opera

Tabel Isian Responden

TUGAS RESPONDEN	JAWABAN			
	SB	B	CB	SKB
LEARNABILITY				
1. Bagaimana tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut, mudah dan jelaskah bagi anda ?				
2. Apakah menu – menu yang ada cukup mudah untuk dipahami ?				
3. Apakah menu <i>download</i> pada halaman ini berjalan dengan baik?				
4. Apakah menu <i>search</i> ataupun <i>browsing</i> ada dan berjalan lancar ?				
5. Apakah halaman ini sudah dengan baik bisa digunakan melalui versi <i>mobile</i> ?				
6. Apakah halaman ini bisa diakses dengan baik menggunakan <i>browser</i> apapun ?				
TOTAL				
EFFICIENCY				
1. Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat ?				
2. Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan dengan cepat?				

3. Saat anda ingin mendownload, apakah informasi disajikan dengan rinci seperti <i>format file</i> dan ukurannya ?				
4. Apakah terdapat prosedur bagaimana memasukkan program sesuai bidang urusan ?				
5. Apakah program usulan atau program strategi pembangunan dapat ditemukan dengan mudah?				
6. Apakah anda menemukan daftar info Renstra dan info Renja dengan baik?				
TOTAL				
ERROR				
1. Apakah setiap <i>Link</i> yang ada pada situs e-musrenbang Bappeda Musi Banyuasin berjalan dengan baik tanpa adanya <i>error</i> ?				
2. Apakah anda menemukan kesulitan saat menggunakan fasilitas pencarian ?				
3. Saat mengakses http://e-musrenbang.mubakab.go.id apakah berjalan dengan baik tanpa adanya kesulitan?				
4. Setiap saat di klik menu, apakah memberikan respon dengan baik tanpa kendala ?				
5. Dalam mencari program renstra dan renja, apakah dapat ditemukan perbedaannya dengan baik ?				
6. Apakah menu bidang urusan dapat digunakan dengan baik ?				
TOTAL				
MEMORABILITY				
1. Dapat diingat dengan jelaskah nama halaman yang sedang anda kunjungi ini ?				
2. Apakah anda dapat mengingat dengan baik, pada alamat tersebut menggunakan font kecil atau besar ?				
3. Apakah anda menemukan menu <i>home</i> kembali dengan mudah ?				
4. Apakah anda menemukan fasilitas menu pencarian kembali dengan mudah ?				
5. Apakah dapat diingat dengan jelas, alamat mengandung <i>underline</i> ?				
6. Apakah dapat dengan mudah anda mengingat kembali perbedaan menu halaman login sebagai SKPD, Kecamatan dan Bappeda ?				
TOTAL				
SATISFACTION				
1. Bagaimana menurut anda apakah ada ketertarikan sendiri bagi anda untuk mengunjungi halaman ini kembali?				
2. Apakah cukup maksimal yang anda dapatkan selama menggunakan e-musrenbang ini ?				
3. Apakah menurut anda informasi disajikan dalam halaman ini cukup <i>uptodate</i> ?				
4. Apakah ditemukan dengan jelas kelengkapan lain yang mendukung seperti <i>file share, chat, mailis</i> dan lainnya ?				
5. Bagaimana menu yang ada, apakah sudah memenuhi sesuai yang anda butuhkan ?				
6. Bagaimana dengan menu yang ada, apakah sudah tersinkronisasi pada program Simda ?				
TOTAL				

Keterangan :

SB : Sangat Baik (4)
B : Baik (3)
CB : Cukup Baik (2)
SKB : Sangat Kurang Baik (1)

4.4. Melaksanakan *Usability Test* Dengan Melakukan Wawancara

Rekapulasi jawaban responden berdasarkan kuesioner yang di sebarakan kepada respoden awam, respondek aktif dan responden terampil untuk melakukan pengujian situs <http://e-musrenbang.mubakab.go.id>

4.5 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden

Berdasarkan hasil dari pertanyaan kuisioner yang diberikan kepada responden, maka dapat dilakukan rekapitulasi dari semua jawaban pertanyaan yang dijawab oleh responden. Ketiga sampel yang diambil ini adalah 1 (satu) orang karyawan mewakili pengguna aktif, 1 (satu) orang karyawan mewakili pengguna terampil, dan 1 (satu) orang karyawan mewakili pengguna awam. Setelah terkumpulnya jawaban dari responden maka kemudian dihitung semua nilai untuk mendapatkan hasil dari rekapitulasi jawaban responden untuk mendapatkan nilai total dan rata-rata pada setiap variabel.

Tabel Nilai Variabel pada Setiap Responden

Respo nden	Learn ability	Effic iency	Memor iability	Er ror	Statisf action
R1	12	16	14	10	10
R2	18	24	18	13	13
R3	11	18	18	16	16

4.6 Hasil Rata-rata Tiap Variabel

Setelah rekapitulasi jawaban dari responden sudah dikumpulkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan hasil kuisioner tersebut. Perhitugan kuisioner ini dilakukan untuk mendapatkan hasil masing-masing variabel *usability testing*. Hasil nilai rata-rata persentase dari jawaban responden pada variabel *learnability* 56,93 %, *efficiency* 80,53 %, *memoriability* 69 %, *error* 52,76 %, *satisfaction* 54,12 %. Adapun tabelnya sebagai berikut :

Tabel Nilai Rata-rata Tiap Variabel

Variable	Rata-Rata Persentase
<i>Learnability</i>	56,93 %
<i>Efficiency</i>	80,53 %
<i>Memoriability</i>	69 %
<i>Error</i>	52,76 %
<i>Satisfaction</i>	54,12 %

4.7 Hasil Akhir

Setelah didapatkan nilai rata-rata persentase dari setiap variabel *usability testing* kemudian ditotalkan dan dihitung menggunakan rumus yang dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dari gabungan semua variabel peneliti mendapatkan nilai 78,36 % yang berarti hal ini menunjukan

bahwa sebagian besar dari pengguna menyatakan bahwa situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin baik bagi penggunanya. Adapun hasilnya pada tabel sebagai berikut :

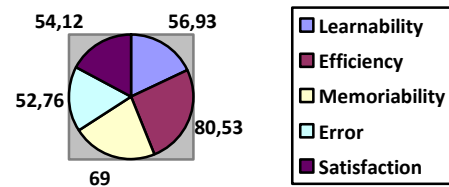


Diagram nilai rata-rata diatas merupakan nilai akhir serta hasil dari setiap variabel seperti yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya. Selanjutnya hasil dari tiap-tiap variabel ini dikelompokkan dan dicari nilai akhir untuk mendapatkan hasil akhir dari *usability testing* situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.

4.2.6 Pembahasan Hasil Akhir

Berdasarkan dari rumus yang sudah ditentukan maka ditentukan hasil dari seluruh variabel dengan cara menambahkan seluruh variabel dan kemudian dibagi dengan jumlah variabel, berikut hasil pembahasan perhitungan :

$$\frac{56,93\% + 80,53\% + 69\% + 52,76\% + 54,12\%}{5} = N$$

$$\text{Maka} = \frac{313,34}{5} = 56,77$$

$$\text{Msk N} = 56,77 \%$$

Gambar 4.40 Rating Scale

Jadi dapat disimpulkan dari hasil akhir pencapaian situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin dengan total 56,77 yang berarti situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin baik dalam artian mudah dalam hal menggunakannya sebagai media musyawarah rencana pembangunan.

6. Simpulan

Dari hasil pembahasan yang sudah dilakukan mengenai evaluasi e-musrenbang Bappeda Kabupaten Muba dengan menggunakan metode *usability testing*, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. *Learnability* dengan nilai 56,93 % yang berarti sebagian besar responden

- menyatakan baik dengan kemudahan situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.
2. *Efficiency* dengan nilai 80,53 % yang berarti sebagian besar responden menyatakan sangat baik dengan kemampuan yang dapat menyajikan informasi dengan cepat.
 3. *Memoriability* dengan nilai 69 % yang berarti sebagian besar responden menyatakan baik dengan mudahnya situs situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.dipelajari dan diingat.
 4. *Error* dengan nilai 52,76 % yang berarti sebagian besar responden menyatakan baik dengan informasi yang terdapat pada link berjalan baik sesuai fungsinya.
 5. *Satisfaction* dengan nilai 54,12 % yang berarti sebagian besar responden menyatakan baik dan puas dengan yang ditampilkan pada halaman situs e-musrenbang Bappeda Kabupaten Musi Banyuasin.

Daftar Pustaka

1. Badre, Abert, (2002). *Shaping Web Usability Interaction Design In Context*, <http://davidlamas.files.wordpress.com/2010/03/eng-badre.pdf>, di akses November 2011.
 2. Buku Panduan Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Musi Banyuasin 2015
 3. Ferdinand, DKK, (2011). *Sistem Informasi dan Komunikasi* , Elex Media Komputindo.
 4. Krug, Steve, (2006), *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders, California.
 5. Rusidi MS, Prof. Dr. Ir. H. *Menyusun Usulan Penelitian*. Program Pasca Sarjana Universitas Padjadjaran. Bandung. 2011.
 6. Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
 7. Suparmo, (2009), Uji Ketergunaan Situs Web Jaringan Perpustakaan Asosiasi Perguruan Tinggi Katolik di Indonesia (APTİK) bagi mahasiswa Yang sedang menulis Skripsi Pada Tahun Akademik 2006/2007 di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Tesis Magister. Universitas Indonesia. Di akses 10 Desember 2016 dari <http://repostory.usu.ac.id/handle/12345678/16089>
 8. Undang-Undang Nomor 25 tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional
-