ISSN: 2527-5321

2017 PROSIDING

13 JANUARI 2017

ISBN 978 - 602 - 74607 - 0 -6

" Peluang dan Pengembangan Inovasi Teknologi dalam Menghadapi Perdagangan Bebas "

SEMINAR NASIONAL

SEMNAS RISTEK

RISET DAN INOVASI TEKNOLOGI

ISSN : 2527-5321
ISBN : 978-602-74507-0-6

Editor:
Yuni Wibawanti, M.T.
Fanisya Alva Mustika, M.Kom.
Dwi Marlina, M.Kom.
Rayung Wulan, M.Kom.
Alusyanti Primawati, M.Kom.
Harry Dhika, M.Kom.
Abdul Mufti, M.Kom.
Rita Laksmitasari, M.T.
Karya Widyawati, M.T.
Zetty Karyati, S.S., M.Pd.

Daftar Reviewer:
Dr. Nazori A. Gani
Prof. Dr. Moedjiono
Prof. Manlian Ronald
Dr. H. Supardi U.S.

Desain Cover:
Sutan M. Arif, M.Kom.

Dipublikasikan Tahun 2017 Oleh:
Pusat Kajian Riset dan Inovasi Teknologi (SAKAINTEK)
Jakarta – Indonesia
www.sakaintek.org

DAFTAR ISI

	Kata Pengantar	ii
	Daftar Isi	iii
SR001	Kajian Seleksi Calon Karyawan Baru pada Penempatan Posisi dan Jabatan dengan Menggunakan Pendekatan Teori Dempster – Shafer	1
SR002	Aplikasi Steganografi dengan Metode Spread Spectrum dan Kriptografi Menggunakan Metode AES	7
SR003	Analisis Usability pada Website SMK Negeri Kota Palembang	14
SR004	Penerapan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Model Perceptron untuk Mengenali Pola Tanda Tangan	21
SR005	Implementasi Layanan Private Cloud Computing dengan Owncloud (Studi Kasus : Laboratorium Komputer Universitas Bina Darma)	27
SR006	Evaluasi Tata Kelola Teknologi Informasi Rumah Sakit Pemerintah	33
SR007	Aplikasi Pemantauan Rumah dan Kontrol Peralatan Elektronik Berbasis Mikrokontroler Arduino Mega 2560	39
SR008	Pengaruh Jejaring Sosial Facebook Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Se-Jakarta Selatan	45
SR009	Sistem Informasi Geografis Tempat Pemakaman Umum Berbasis Android Smartphone di Kota Palembang	51
SR010	Extreme Programming sebagai Metode Pengembangan E-Keuangan pada Pondok Pesantren Qodratullah	57
SR011	Sistem Informasi Pengolahan Data Pendaftaran Siswa dan Penyusunan Jadwal Kursus LPIA	63
SR012	Analisis Kualitas Jaringan Internet pada Perguruan Tinggi di Kotamadya Palembang	69
SR013	Analisis Metode Economic Order Quantity untuk Optimalisasi Biaya Produksi (Survey pada CV. Alam Persada)	75
SR014	Pengaman Pesan dalam File Gambar Menggunakan Kriptografi RC6 dan Steganografi Metode LSB Berbasis Android	81
SR015	Optimasi dan Analisa untuk Perancangan Turbin Uap dengan Kapasitas 20 MW pada Pembangkit Listrik Tenaga Biomassa	87
SR016	Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Numerik Siswa terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negri di Kecamatan Cibarusah	93
SR017	Perancangan Aplikasi E-Learning untuk Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris pada Program Studi Teknik Informatika	99
SR018	Prototipe Sistem Pendukung Keputusan Guru Terbaik Berdasarkan Kinerja dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)	105
SR021	Pembuktian dan Peranan Teorema Pythagoras	111
SR022	Sistem Keamanan Rumah Menggunakan Raspberry PI dan Sensor PIR dengan Notifikasi Melalui Whatsapp	117
SR023	Kajian Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Novel "Semar Mesem" Karya R. Toto Sugiharto Implikasinya terhadap Pengajaran Sastra	123

ISSN:2527-5321

ANALISIS USABILITY PADA *WEBSITE* SMK NEGERI KOTA PALEMBANG

Febriyanti Panjaitan[1], Siti Sauda[2]
[1,2]*Universitas Bina Darma*
Alamat Jl.A.Yani No.3 Palembang
[1]febriyanti_panjaitan@binadarma.ac.id; [2]siti_sauda@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak di dunia usaha atau perusahaan. Dalam memperkenalkan Sekolah yang berpotensi dibutuhkan sebuah teknologi informasi yang cepat dan tepat guna bagi masyarakat, salah satunya adalah adanya sebuah Website. Website merupakan fasilitas teknologi yang dapat membantu memperkenalkan atau mempromosikan suatu lembaga, institusi maupun sekolah. Untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web pada SMKN kota Palembang dibutuhkan pengukuran layanan situs web tersebut. Pengukuran tingkat kemudahan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode Usability Testing. Usability testing merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan, yang memiliki lima komponen yaitu Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction. Website pada masing-masing sekolah bagi pengguna website dengan menggunakan metode Usability Testing disimpulkan bahwa rata-rata website memiliki point-point yang cukup baik dan bisa digunakan oleh pengguna, terutama dalam variabel learnability yang rata sekolah mendapat nilai >60%, dimana dalam tabel kategori pengukuran presentasi kegunaan dalam kategori cukup. Setiap sekolah masing-masing pengguna memiliki respon-respon yang berbeda dalam penyampaian pengisian kuesioner dengan kategori pertanyaan berdasarkan metode Usability Testing. SMKN 2 Palembang pada variabel Satisfaction dan Error memiliki nilai presentasi yang kecil rata-rata dibawah <40%.

Kata kunci: Kemudahan pengguna, Usability Testing, Website

I. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan bentuk pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak di dunia usaha atau perusahaan. Untuk memperkenalkan potensi yang ada pada peserta didik yang ada pada SMK dibutuhkan sebuah media teknologi informasi yang cepat dan tepat guna sehingga dapat promosikan pada masyarakat, salah satu media teknologi tersebut adalah adanya sebuah *Website*. Website merupakan fasilitas teknologi yang dapat membantu memperkenalkan atau mempromosikan suatu lembaga seperti sekolah melalui media internet kepada masyarat baik secara statik maupun dinamik. *Website* yang dapat digunakan sebagai media komunikasi bagi penggunanya, baik pengguna internal (siswa, guru dan pegawai sekolah tersebut) ataupun pengguna eksternal (masyarakat umum).

Pemerintahan kota palembang memiliki 70 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) baik dari swasta maupun negeri yang terdata pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Palembang yang dilihat pada laman (http://palembang.siap.web.id/data-sekolah/data-daftar/). Untuk Jumlah SMK Negeri yang terdata sebanyak 11 Sekolah, yang terdiri dari SMKN 7, SMK Negeri 6, SMK Negeri 5, SMK Negeri 4, SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 1 SMK Parigi Terpadu, SMKN Sumsel, SMK Negeri 8 dan SMK Negeri Aulia.Dari data SMK Negeri tersebut hanya beberapa sekolah yang telah memiliki situs web sebagai media promosi diantaranya SMK Negeri 2 dengan laman (http://smkn2palembang.net/html/index.php), SMK Negeri 3 dengan laman (http://smkn3.palembang.idsch.net/), SMK Negeri 5 dengan laman (http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php), SMK Negeri 6 (http://smkn6palembang.sch.id/), dan SMK Negeri Sumsel dengan laman (http://smknsumsel.sch.id/)

Pada ke lima situs web SMKN kota palembang perlu dilakukannya evaluasi untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web tersebut bagi penggunanya. Pengukuran tingkat kemudahan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing*. *Usability testing* merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. Dalam mengevaluasi sebuah website *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu, *learnability*, menilai seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain produk dalam hal ini adalah sebuah *website*. *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam menggunakan *website* tersebut. *Memorability*, seberapa pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali website tersebut. *Errors*, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna dalam menggunakan *website*, seberapa parah kesalahan yang terjadi, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. *Satisfaction*, seberapa puas pengguna dalam menggunakan *website* tersebut.

ISSN:2527-5321

II. LANDASAN TEORI

A. *Website*

Website adalah alamat atau lokasi di dalam *internet* suatu halaman *web*, umumnya membuat dokumen *HTML* dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin. (Pardosi, 2002). *Website* adalah keseluruhan kumpulan halaman *web* dan informasi seperti gambar-gambar, suara, *file* video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah *web server*. (Sudarmo, 2006).

Dari dua pendapat diatas *website* dapat disimpulkan sekumpulan halaman *web* milik seseorang atau suatu perusahaan dikumpulkan dan diletakan dalam sebuah situs *web*, yang umumnya bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau sub *domain di internet.*

B. *Usability Testing*

1) Pengertian Usability Testing

Menurut Badre (2002) dalam Suparmo (2007), menyatakan bahwa prinsip-prinsip uji ketergunaan yang dikemukakan diatas masih bersifat tradisional. Sejak mulai dikembangkanya *internet* para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu :

a. *Ease of learning,* Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.
b. *Ease of use,* Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik *mouse* pada dua desain.

Dari dua pendapat diatas maka dapat disimpulkan *usability* sangat penting untuk keberlangsungan sebuah *website*. Jika sebuah *website* sulit untuk digunakan maka pengguna akan pergi bahkan tidak akan menggunjungi *website* tersebut. Jika sebuah *homepage* gagal memberikan penjelasan atau informasi sulit di mengerti maka penawaran tidak dapat dilakukan melalui situs, orang-orang tidak akan mengunjungi *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut.

2) Komponen *Usability Testing*

Sastramihardja (2009) mengemukakan komponen *usability testing* yaitu:

a. *Learnability*, ditandai dengan tingkat keberhasilan penyelesaian task untuk setiap jenis partisipan dan rasio halaman yang dikunjungi rata-rata hasil yang didapat 90%.
b. *Efficiency*, kelompok pengguna dalam mengerjakan task cukup beragam, terlihat dari deviasi standar setiap jenis partisipan. Secara keseluruhan proses navigasi lancar (mayoritas pengguna tidak pernah melakukan penekanan tombol *back*).
c. *Memorability*, ketika pengguna dalam waktu tertentu tidak menggunakan desain tersebut, seberapa cepat mereka mendapatkan kembali kemampuan tersebut.
d. *Errors*, seberapa banyak *error* yang pengguna buat, seberapa berat *error* tersebut, dan seberapa cepat mereka dapat pulih dari *error-error* yang ada.
e. *Satisfaction*, pengguna ditunjukan dengan komentar yang positif, misalnya menyarankan peningkatan estetika rancangan.

3) Pengukuran *Usability*

Pengukuran *usability* dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengukuran dilakukan mengikuti konsep user testing, dengan penekanan pada pengukuran dan bukan pengujian, sebagai berikut :

a. Menentukan tujuan dan mengeksplorasi pertanyaan.
b. Memilih paradigma dan teknik pengukuran
c. Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
d. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
e. Mempersiapkan kondisi pengukuran.
f. Merencanakan jalannya pengukuran.
g. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

4) Tujuan Pengukuran *Usability*

Pengukuran dilakukan dalam rangka mengidentifikasi permasalahan *usability* yang dapat mempengarhui interaksi sistem (perangkat lunak) dengan pengguna pada hasil perancangan aplikasi. Pengukuran dengan menguji cobakan perangkat lunak aplikasi kepada sejumlah partisipan (bertindak sebagai responden pengguna aplikasi) sambil melakukan obsrvasi. Selanjutnya partisipan dimana mengisi kuesioner untuk memperoleh gambaran tingkat kepuasan dalam pengoperasian aplikasi. Masukan dari partisipan digunakan sebagai umpan balik dalam melengkapi prasyarat fungsional maupun kebutuhan interaksi pengguna.

ISSN:2527-5321

5) Teknik Pengukuran *Usability*

Sesuai dengan tujuan pengukuran, maka paradigma pengukuran yang dipilih adalah *usability testing* dengan fokus pada mengukur performansi pengguna melalui pelaksanaan sejumlah task yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam paradigma ini, pengukuran dilakukan pengguna. Teknik pengukuran yang dipilih adalah user *testing*, dengan cara meminta partisipan untuk menjalankan task tertentu.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memilih Objek Penelitian, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti yaitu, *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan.
2. Memilih responden untuk melakukan pengisian kuisioner berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan.
3. Mempresentasikan tugas kepada responden, langkah ini adalah memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang diuji bukan responden tetapi objek penelitian dan memberikan penjelasan bagaimana proses mengisikan kuisioner.
4. Pengisian kuisioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuisioner yang diberikan sesuai dengan yang dialami oleh responden.
5. Analisa jawaban dari responden terhadap *website* dari segi jawaban responden
6. Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan *website* yang sekarang ini mengunakan *usability testing*.
7. Membuat laporan dari evaluasi sehingga dapat memberikan rekomendasi masukkan kepada pengelola website.

B. Metode Analisis

Setelah penyusunan penelitian dengan pengumpulan data-data dari responden, kemudian melakukan analisis data. Data yang didapatkan oleh penyusun adalah data mentah yang berisi jawaban dari responden mengenai permasalahan yang diteliti. Salah satu tujuan dari evaluasi ini dalah menyajikan data dalam susunan sistematis, setelah itu menafsirkan atau memaknai data yang dapatkan. Data yang diperoleh penyusun bersifat kuantitatif dengan skala Guttman sehingga perlu diolah untuk proses penarikkan kesimpulan.

Adapun Teknik statistik dalam penelitian ini adalah persentase. Presentase untuk setiap kemungkinan jawaban diperoleh dari membagi frekuensi yang diperoleh dengan jumlah sampel, kemudian dikalikan 100%. Adapun rumus seperti dikemukan Sudjana (2001) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} x\ 100\ \%$$

Keterangan:

P : Presentase jawaban

F : Frekuensi nilai yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah responden

100 % : Bilangan tetap

Dalam penelitian ini yang menggunakan rumus presentase adalah jawaban dari kuesioner yang telah disebar, kemudian masing-masing jawaban di analisis dengan rumus presentase yaitu banyaknya jawaban dibagi dengan jumlah keseluruhan responden kemudian dikali dengan bilangan tetap yaitu 100%, sehingga tabel kategori.

Tabel 1. Presentase Kategori

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat mudah dimengerti
61-80%	Mudah dimengerti
41-60%	Cukup mudah dimengerti
21-40%	Tidak mudah dimengerti
<20%	Sangat tidak mudah dimengerti

C. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah pengguna website pada pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan, dimana pengguna yang akan dijadikan sample harus mewakili dari seluruh populasi (pengguna).

Menurut Margono (2004: 127) menyatakan bahwa "dalam teknik ini pengambilan sampel tidak ditetapkan lebih dahulu. Peneliti langsung mengumpulkan data dari unit sampling yang ditemui". Dalam penelitian ini kriteria utamanya ialah orang tersebut merupakan pengguna SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan, dengan 125 orang pengguna yang terdiri dari 25 orang responden dengan masing-masing untuk http://smkn2palembang.net/html/index.php sebanyak 25 orang, http://smkn3.palembang.idsch.net sebanyak 25 orang, http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php sebanyak 25 orang, http://smkn6palembang.sch.id sebanyak 25 orang dan http://smknsumsel.sch.id sebanyak 25 orang.

D. Definisi Operasional dan Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup, hal ini didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman responden yang berbeda-beda. Penelitian ini menggunakan skala guttman jika ingin mendapatkan jawaban yang tegas (konsisten) terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

Skala Guttman disebut juga skala *scalogram* yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi "satu" dan skor terndah "nol", untuk alternatif jawaban dalam kuesioner sehingga ditetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu Ya dengan skor 1 dan Tidak dengan skor 0. Tahap awal dari pembuatan kuesioner adalah mengumpulkan berbagai informasi yang ingin didapatkan dari responden yang kemudian dituangkan dalam kisi-kisi instrumen yang kemudian akan disususn pertanyaan dari kisi-kisi yang telah dibuat sesuai dengan metode *usability testing*.

Tabel 2 . Definisi Variabel

No	Variabel	Dimensi
1.	**Learnability**	Untuk mengetahui ukuran bagi pengguna dalam memahami,alasan mengakses dan mengidentifikasi yang di cari.
2.	**Efficiency**	Menjelaskan bagaimana ukuran suatu website yang efisien yang dapat menyajikan informasi dengan cepat.
3.	**Memorability**	Menjelaskan apakah *website* mudah di ingat,apakah *website* mudah dipelajari dari cara menjalankan nya.
4.	**Errors**	Menjelaskan seberapa sering suatu website terjadi kesalahan ,*link* yang tidak berfungsi .
5.	**Satisfaction**	Menjelaskan keinginan pengguna bagaimana pengguna dapat pergi kemana saja dalam sebuah *website*.

E. Pengujian Data

Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner pada responden yang telah ditentukan, yaitu pengguna *website* pada SMK Negeri 2, SMK Negeri 3, SMK Negeri 5, SMK Negeri 6 dan SMK Negeri Sumatera Selatan. kuesioner yang akan dibagikan kepada sampel penelitian menggunakan paradigma pengukuran *usability testing* dengan variabel yaitu *Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction.* yang ada pada objek penelitian.

Pengujian terhadap kuisoner yang telah disusun untuk mengetahui kelayakan item pernyataan dalam kuesioner untuk di jadikan alat ukur penelitian.

Untuk melihat tingkat kemudahan dalam menggunakan situs web pada SMKN kota Palembang diibutuhkan pengukuran layanan situs web, pengukuran tingkat kemudahan pengguna . Hasil evaluasi akan diuraikan berdasarkan dari variabel *Learnability, Efficiency, Memorability, Error, dan Satisfaction.*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

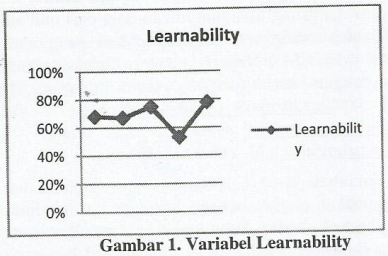
A. Pengujian Hipotesa

Rekapitulasi jawaban dari responden sudah dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan pengolahan hasil kuesioner tersebut. Perhitungan pengolahan kuesioner ini dilakukan dengan cara penggabungan keseluruhan jawaban tiap semua responden dari tiap variabel *usabilitytesting* yang kemudian akan dihasilkan total nilai pada tiap variabel.

Dari beberapa pertanyaan responden diberikan 2 opsi pilihan yaitu 'YA' dan 'Tidak'. Sehingga dapat dianalisis.

B. Variabel Learnability

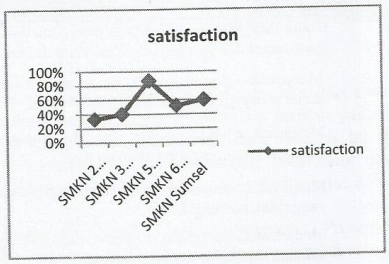
Pada proses Kemudahan dipelajari (*Learnability*) SMK Negeri Sumsel 78%, SMKN 5 mendapatkan 75%, SMKN 2 mendapatkan 70% dan SMKN 3 mendapatkan 67%menyatakan bahwa sebagian responden merasa mudah memahami isi dari website tersebut, sedangkan pada SMKN 6 Palembang 53% yang menyatakan pengguna cukup memahami isi dari website.



Gambar 1. Variabel Learnability

C. Variabel *Satisfaction*

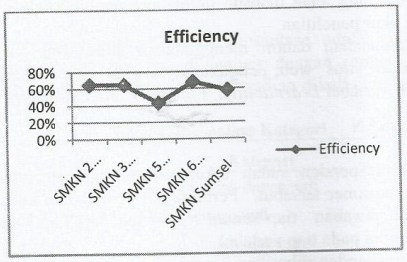
Pada Variabel *satisfaction* SMKN 5 Palembang mendapatkan sebesar 87% dimana penguna website SMKN 5 merasakan bahwa tampilan pada website SMKN 5 menarik sehingga siswa ataupun merasa puas dengan tampilan yang ada, sedangkan pada SMKN 3 (40%), SMKN 6 (52%) dan SMKN Sumsel (60%) dimana pengguna merasa tampilan website dirasakan cukup menarik dilihat, sedangkan pada SMKN 2 mendapatkan 33%, nilai yang didapat sangat rendah artinya *website* menunjukkan bahwa pengunjung tidak bisa pergi atau menjelajahi pada *website* contohnya jika pengunjung ke satu menu misalnya menu guru maka untuk ke link direktorat atau diknas maka pengunjung harus ke home dulu karena link tersebut tidak langsung ada di setiap menu.



Gambar 2. Variabel Satisfaction

D. Variabel *Efficiency*

Pada Variabel *Efficiency* pada pengguna yang ada di SMKN 5 merasa bahwa website tersebut cukup efisien dalam kecepatannya, kapasitas kecepatan loading nya cukup baik, sedangkan pada pengguna website pada SMKN 2 (65%), SMKN 3 (65%), SMKN 6 (68%) dan SMKN Sumsel (58%) merasa bahwa kecepatan loading website sudah baik sehingga dapat menikmati website tersebut dengan waktu browsing yang lumayan cepat.

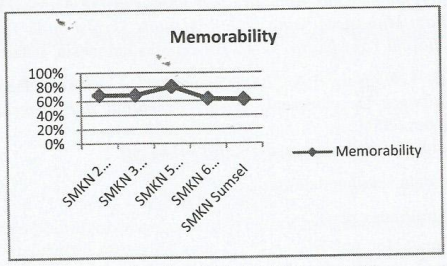


Gambar 3. Variabel *Effeciency*

E. Variabel *Memorability*

Pada Variabel Kemudahan diingat (*Memorability*) pengguna SMKN 5 mendapat nilai sebesar 80% sehingga website SMK Negeri 5 Palembang mudah untuk dingat oleh siswa ataupun orang yang mengunjungi wesbite tersebut, sedangkan pada SMKN 2 (68%), SMKN 3 (68%), SMKN 6 (63%) dan SMKN Sumsel (62%) hasil perhitungan yang menyatakan bahwa *website* akan mudah dingat bila dilakukan

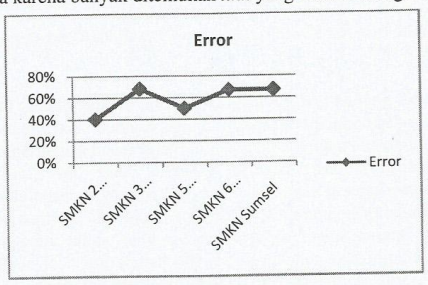
perubahan maka pengunjung agar lebih mudah untuk mengingat alamat situs *website* dan mudah untuk mempelajarinya kembali.



Gambar 4. Variabel *Memorability*

F. Variabel Error

Kesalahan (*Error*) sebesar 68% pada SMKN 3, 50% pada SMKN 5, 67% pada SMKN 6 dan SMKN Sumsel 67% dengan rata-rata menyatakan bahwa cukup besar tingkat kesalahan siswa dalam menggunakan website, sedangkan pada SMKN 2 Palembang mendapatkan 40% ini menyatakan bahwa tingkat kesalahan dalam mengakses website SMKN 2, *errors* ditemukan pada *link-link* yang ada dan banyak yang belum beroperasi serta berfungsi dengan baik, secara *satisfaction* pengguna *website* tampak malas untuk pergi ke halaman-halaman berikutnya karena banyak ditemukan *link* yang tidak berfungsi dengan baik.



Gambar 5. Variabel *Error*

V. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan adalah Kuisioner yang telah disebarkan pada ke – 5 Sekolah Menengah Kejuruan yaitu SMKN 2, SMKN 3, SMKN 5, SMKN 6 dan SMKN Sumsel yang ada dikota Palembang untuk melihat tingkat kemudahan Website pada masing-masing sekolah bagi pengguna website dengan menggunakan metode *Usability Testing* disimpulkan bahwa rata-rata website memiliki point-point yang cukup baik dan bisa digunakan oleh pengguna, terutama dalam variabel *learnability* yang rata sekolah mendapat nilai >60%, dimana dalam tabel kategori pengukuran presentasi kegunaan dalam kategori cukup. Setiap sekolah masing-masing pengguna memiiki respon-respon yang berbeda dalam penyampaian pengisian kuesioner dengan kategori pertanyaan berdasarkan metode *Usability Testing*. SMKN 2 Palembang pada variabel *Satisfaction* dan *Error* memiliki nilai presentasi yang kecil rata-rata dibawah <40%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.(2001). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001

Badre, A. N. (2002). *Shaping Web Usability: interaction design in context*. Addison-Wesley, Boston

Dahlia (2011). *Skala likert, SKala Guttman, Skala Thurstone* (Online). Http ://www.cikgudahlia.com/2011/12/skala-likert-skala-guttman-skala.html.

Fathoni, Abdurrahmat, (2006). Metodologi *Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Renika Cipta

Krug, Steve. (2006). *Don't Make Me Think!* New Riders Publishing, Inc.

Pardosi, M. (2002), *Merancang Website dengan Microsoft FontPage XP*. Surabaya: CV Dua Selaras

Sudarmo, P. (2006). *Kamus Istilah Komputer, Teknologi Informasi & Komunikasi*. Bandung: Yrama Widya.

Suparmo, P. (2007). *Uji Ketergunaan Situs Web Jaringan Perpustakaan Asosiasi Perguruan Tinggi Katolik di Indonesia (APTIK) Bagi Mahasiswa yang sedang Menulis Skripsi pada Tahun Akademik 2006/2007 di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Tesis. Universitas Indonesia. Jakarta.

Sastramihardja, H., Hapsari, I.N., Neri, I.A. (2008). Pengukuran Usability Dengan Sarana Task Model Dalam User Center Software Development. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Telekomunikasi*, Vol. 13, No. 2, Desember 2008.
Sumber: http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/13208139144.pdf.

http://palembang.siap.web.id/data-sekolah/data-daftar/

http://smkn2palembang.net/html/index.php)

http://smkn3.palembang.idsch.net/

(http://www.smk5palembang.sch.id/ea/news.php)

(http://smkn6palembang.sch.id/)

(http://smknsumsel.sch.id/)

Sertifikat

No : 005/S/PM/SEMNAS RISTEK/I/2017

SEMINAR NASIONAL
RISET DAN INOVASI TEKNOLOGI

Diberikan Kepada

FEBRIYANTI PANJAITAN

Partisipasi sebagai

PEMAKALAH

SEMNAS RISTEK 2017 dengan tema:
"Peluang dan Pengembangan Inovasi Teknologi dalam Menghadapi Perdagangan Bebas"
Yang diselenggarakan oleh Pusat Kajian dan Inovasi Teknologi (SAKAINTEK)
Program Studi Teknik Informatika, FTMIPA Universitas Indraprasta PGRI
pada tanggal 13 Januari 2017

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Adhi Susano, M.Kom.

Jakarta, 13 Januari 2017
Ketua Panitia
Semnas Ristek 2017

Za'imatun Niswati,S.Pt., M.Pd., M.Kom