

ANALISIS *USABILITY* PADA *WEBSITE* BADAN PROMOSI DAN PERIZINAN PENANAMAN MODAL DAERAH (BP3MD) PROVINSI SUMATERA SELATAN

Ahmad Haidar Mirza¹, Dedy Syamsuar²

Universitas Bina Darma, telp, telp:0711-515582 email: haidarmirza@binadarma.ac.id

Abstrak

Dengan semakin berkembangnya sistem informasi saat ini, menjadikan *website* sebagai salah satu media informasi paling efektif untuk menyampaikan sebuah informasi. Namun agar sebuah media informasi dapat berguna dengan baik dibutuhkan sebuah analisa yang sifatnya dapat membangun. *Usability* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah kebergunaan perangkat lunak dan mengetahui sejauh mana kebergunaan perangkat lunak tersebut. Tujuan dari analisis *usability* ini untuk menganalisa seberapa besar tingkat kebergunaan (*usability*) *website* BP3MD Sumatera Selatan bagi *user*. Dengan jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif, sedangkan pengukuran *usability* yang dilakukan meliputi aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan tingkat kebergunaan *website* BP3MD Sumatera Selatan bermanfaat bagi pengguna. Hal ini dapat dilihat dari hasil setiap aspek *usability* menyatakan setuju dan cukup setuju dengan keadaan *website* BP3MD saat ini. Artinya tingkat *usability website* BP3MD dapat dinilai baik dan berguna bagi pengguna.

Keyword : *Usability*, *Website*, Teknologi Informasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari, dengan kemajuan yang semakin pesat menjadikan teknologi sebagai media informasi yang begitu sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Sebagai media informasi tentu tak lepas dari *internet*. *Internet* adalah sebuah jaringan global yang menyatukan jaringan-jaringan baik itu milik pribadi, instansi, perusahaan dan lain sebagainya, hal ini diikuti pula oleh perkembangan *word wide web (www)* atau sering disebut dengan *website*. *Website* adalah sebuah media untuk menyebarkan informasi dan promosi secara luas.

Sebuah situs *website* dapat memberikan keuntungan besar bagi pemilik dan pengguna karena dapat diakses kapan saja dengan berbasis *online* bagi yang ter koneksi *internet*. Pada dasarnya *website* akan memberikan layanan informasi secara *online* kepada pengguna dengan cepat seperti yang diharapkan oleh pengguna itu sendiri. Sebuah *website* juga

biasanya akan meng-*update* artikel-artikel yang berhubungan langsung dengan *website* mereka, sehingga para pengguna yang mengakses *website* tersebut dapat memperoleh informasi yang baru, itu lah sebabnya mengapa *website* begitu sangat dibutuhkan saat ini.

Selain jaringan *internet*, untuk dapat mengakses sebuah informasi dari *website* tersebut tentu diperlukan sebuah media yang dapat mengeksplorasi isi dari informasi yang dimuat pada *website*. Sebagai contoh, media yang diperlukan diantaranya adalah, komputer, *smartphone*, perangkat lunak berbasis *mobile* dan yang lainnya. Oleh karenanya media-media tersebut saat ini begitu sangat dibutuhkan untuk menggali informasi serta menunjang kinerja manusia.

Badan Promodi dan Perizinan Penanaman Modal (BP3MD) Provinsi Sumatera Selatan, merupakan sebuah lembaga instansi pemerintahan yang berada di daerah, mempunyai fungsi melaksanakan kewenangan tugas dibidang promosi, perizinan dan

penanaman modal di wilayah provinsi Sumatera Sumatera Selatan. Dalam melaksanakan fungsi dan tugas pokoknya, BP3MD telah banyak menerapkan penggunaan teknologi informasi dalam pelaksanaan TUPOKSI nya. BP3MD memiliki beberapa aplikasi dan *website* yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan serta menjadi sebuah media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis apakah web BP3MD memiliki kriteria *usability* berdasarkan aspek-aspek *usability* yang mengandung tiga unsur : penggunaan, interaksi dan sistem.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Deskriptif Kuantitatif

Untuk melakukan sebuah penelitian diperlukan sebuah metode yang relevan agar dapat menyelesaikan sebuah masalah pada objek penelitian. Dalam hal ini penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut (Saifudin Azwar, 2005) Deskriptif yang berarti menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu. Sedangkan kuantitatif menurut (Sugiyono, 2009), adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Analisis *Usability* Pada *Website* BP3MD Sumatera Selatan adalah :

1. Literatur
Mencari bahan-bahan yang dapat mendukung dalam pendefinisian masalah melalui *internet*, jurnal atau pun buku-buku yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Pengamatan (*Observation*)
Mengunjungi secara langsung alamat *website* yang terkait dalam hal ini *website* BP3MD Sumatera Selatan.

3. Kuesioner
Membagikan lembaran-lembaran pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang telah dipilih agar dapat mengisi setiap pertanyaan yang ada dengan keadaan yang sebenarnya.

2.3. Menentukan Responden

Krug (2006) 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". Rusidi (2011), pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuesioner sejumlah 3 (tiga) orang dengan pemisahan, satu orang pengguna aktif (yaitu terampil dalam menggunakan *internet* dan sering mengakses kedua situs *website* tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan *internet*) dan satu orang pengguna awam.

2.4. Metode Pengukuran *Usability*

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode ketergunaan (*usability*), yakni sebuah metode yang mengukur ke efisienian, efektifitas serta kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*.

Cara penilaian dan pengukuran *usability* ini sendiri bersifat relatif dan sangat bergantung pada bagaimana cara peneliti menyelesaikan sekumpulan masalah yang ada. Terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur karakteristik *usability*, yakni :

1. *Learnability*, yaitu menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *taks-taks* ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
2. *Efficiency*, menjalankan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan *taks-taks* setelah mereka mempelajari hasil perancangan.
3. *Memorability*, menjalankan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan

rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.

4. *Errors*, menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan pengguna, tingkat kejangkelan terhadap *error* dan cara memperbaiki *error*.
5. *Satisfaction*, menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

Dari kelima ukuran umum tersebut dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi pertanyaan dari pernyataan (kuesioner) kepada responden untuk dijawab. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala likert.

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 tinggi), 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 dianalisis pada penelitian ini akan ditunjukkan kepada responden menggunakan skala 1 - 5 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal maka diberikan skor sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Bobot Nilai

PK	SS	S	CS	TS	STS
Nilai	5	4	3	2	1

Nilai : 1, 2, 3, 4, 5

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuesioner

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. Landasan Teori

3.1. Usability

Usability merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs *website*, untuk menguji sejauh mana kebergunaan *website*

tersebut bagi pengguna (*user*) dengan memperhatikan ke efektifan, efisiensi dan kepuasannya. Namun ada banyak sekali definisi mengenai *usability*, berikut ini beberapa definisinya :

1. Definisi menurut ISO (*Organization For Standarization*) (9241-11) : yakni Tingkat daya guna dari suatu produk yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dan memberi kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Dalam definisi menurut ISO ini berfokus pada 3 ukuran penting dari *usability* yakni efektif, efisien dan memberi kepuasan.
2. Definisi menurut Joseph Daumas dan Janice Redish (2009) *usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman penggunaan ketika berinteraksi dengan produk sistem baik itu *website*, *software*, *mobile phone* ataupun yang lainnya. Dan secara umum *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.
3. Jakob Nielsen (2003) mendefinisikan *usability* sebagai pengalaman suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat.



Gambar 2.1 Usability

3.1.1. Website

Website merupakan sebuah wadah dalam *internet* yang digunakan sebagai media penyebaran informasi atau promosi untuk bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Sebuah *website* terjadi

didasari oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan antara komputer yang saling berkaitan.

Menurut Adalah(2014), *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga dapat tersalur diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*. Secara terminologi *website* adalah kumpplan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain ataupun subdomain, yang tepatnya berada didalam *World Wide Web (WWW)*.

4. HASIL

4.1 Rekapitulasi Jawaban Responden

Setelah terkumpulnya seluruh 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 menggunakan spss versi 15.0.

Berikut hasil rekapitulasi kuesioner, nilai pada tiap variabel, dan nilai akhir *usability* yang telah diisi oleh tiga responden berdasarkan dengan menggunakan *usability script*.

Tabel 4.1 Subtotal Jawaban Responden

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Learnability	1	38	38	38.00	
Efficiency	1	30	30	30.00	
Memorability	1	33	33	33.00	
Erorr	1	31	31	31.00	
Satisfaction	1	37	37	37.00	
Total	1	109	109	109.00	
Valid N (listwise)	1				

(Sumber: Data yang diolah dengan SPSS Versi 15.0)

Tabel 4.2 Nilai Rata-rata Tiap Variabel

Variabel	Rata-rata Persentase
Learnability	84,4
Efficiency	66,6
Memorability	75,5
Erorr	68,8
Satisfaction	82,2

Tabel 4.3 Hasil Akhir

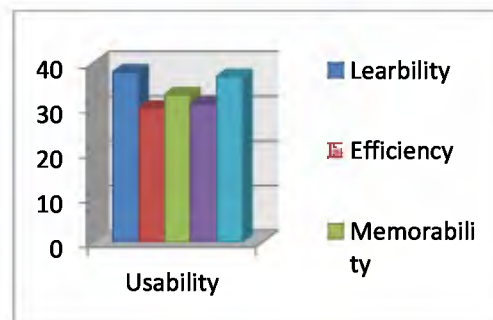
Indikator	Hasil Akhir	Keterangan
<i>Usability</i>	75%	Berguna

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Rekapitulasi Jawaban Responden

Dari rekapitulasi jawaban responden selanjutnya adalah menghitung semua nilai dari jawaban ketiga responden dengan menggunakan spss versi 15.0. dalam hal ini semua responden digabungkan dan dicari nilai total serta rata-rata setiap variabel.

Dari hasil total semua perhitungan jawaban responden yang telah digabungkan berdasarkan variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *erorr* dan *satisfaction* maka didapatkan sebuah diagram sebagai berikut.



Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Jawaban Responden

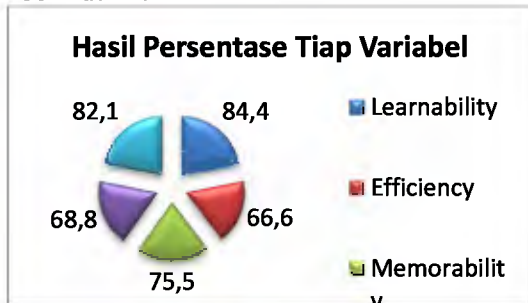
4.2.2 Pembahasan Hasil Tiap Variabel

Sebelum menentukan nilai rata-rata hasil nilai dari tiap variabel tentunya kita akan mencari nilai dari masing-masing pernyataan/pertanyaan yang ada pada variabel itu sendiri. Dalam mencari nilai pada masing-masing pernyataan/pertanyaan pada variabel peneliti menggunakan rumus yang telah kita bahas pada bab sebelumnya. Setelah didapatkan nilai pada pernyataan/pertanyaannya maka selanjutnya kita akan menghitung nilai *mean* (rata-rata) pada setiap variabel, berikut ini adalah hasil dari nilai rata-rata tiap variabel :

1. *Learnability* dengan nilai 84,4 yang berarti sebagian besar responden menyatakan sangat setuju dengan kemudahan serta pemahaman

serta kemudahan *website* BP3MD Sumatera Selatan,

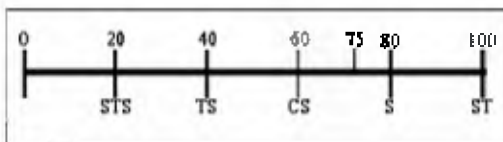
2. *Efficiency* mencapai nilai 66,6 hal ini menunjukkan bahwa responden setuju dengan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. *Memorability* dari *website* BP3MD mendapatkan nilai 75,5 ini juga menyatakan bahwa responden setuju dengan kemudahan dalam mengingat apa yang telah dilihat pada *website*.
4. *Errorr* dengan 68,8 yang berarti pengguna pun menyatakan setuju dengan informasi yang diberikan ketika terdapat *link* yang tidak dapat berjalan apakah dapat membantu atau sebaliknya.
5. *Satisfaction* dengan nilai 82,1 dimana pengguna menyatakan sangat setuju dengan kepuasan dari tampilan serta informasi *website* BP3MD. Dari hasil pembahasan nilai rata-rata yang didapat pada tiap variabel maka dapat dilihat diagramnya sebagai berikut ini.



Gambar 4.2 Grafik Hasil Rata-rata Tiap Variabel

4.2.3 Pembahasan Hasil Akhir

Untuk menentukan hasil akhir yaitu dengan cara menambah seluruh variabel dan kemudian dibagi dengan jumlah variabel, dan didapatkan *rating scale* seperti berikut ini :



Gambar 4.3 Rating Scale

Setelah dilakukan penjumlahan dari seluruh variabel dan dibagi dengan jumlah variabel didapatkan hasil akhir pencapaian dari *website* BP3MD Sumatera Selatan dengan total 75,48 atau dibulatkan menjadi 75%.

KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan penelitian dan mendapatkan hasil dari uji *usability* (kebergunaan) *website* BP3MD Provinsi Sumatera Selatan terhadap pengguna, penelliti dapat menarik kesimpulan bahwa tiap nilai dari masing-masing variabel *usability* yang diukur dengan persentasi nilai didapatkan :

1. *Learnability* 82,1 yang berarti kemudahan dalam memahami *website* BP3MD bagi pengguna sangat baik sekali, ini dibuktikan dengan data yang didapat menunjukkan sangat setuju.
2. *Efficiency* dengan nilai 66,6 yang menyatakan bahwa kecepatan dalam perpindahan menu atau pencarian pada *search engine* baik sekali, Ini didapatkan dari hasil uji kebergunaan yang menyatakan setuju.
3. *Memorability* mendapatkan nilai 75,5 menyatakan bahwa kemudahan dalam mengingat alamat, informasi serta menu-menu baik sekali untuk pengguna, ini juga dibuktikan dengan pernyataan setuju.
4. *Errorr*, mendapatkan nilai 68,8 yang berarti pengguna menyatakan baik sekali, hal ini dinyatakan dari data yang menunjukkan setuju.
5. *Satisfaction* dengan perolehan nilai 82,1 dengan ini para pengguna menyatakan sangat puas terhadap apa yang ada pada *website* BP3MD, hal ini didapatkan dengan pernyataan setuju yang diperoleh dari hasil uji kepuasan.

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) ber nilai 75% yang berarti pengguna merasakan bahwa keergunaan *website* BP3MD Sumatera Selatan masih dirasa berguna

jika dilihat dari segi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction*.

SARAN

Saran yang diberikan oleh peneliti ini meliputi saran bagi instansi pemerintahan BP3MD Sumatera Selatan dan bagi penelitian yang akan datang.

1. Untuk saran yang diberikan bagi instansi pemerintahan BP3MD Sumatera Selatan sebagai instansi pemerintahan dalam menjalankan kewajibannya supaya lebih memanfaatkan media informasi teknologi seperti *website*.
2. Untuk penelitian yang akan datang agar kiranya peneliti menyertakan hasil evaluasi pada *website* BP3MD Sumatera Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adalah, W. (2014). *Proweb Indonesia*. Retrieved Mei 2016, from http://www.proweb.co.id/articles/web_design/website_adalah.html
- Yumarlin, (2014). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* .
- Kurg,Steven (2006) *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach To Web Usabilit*.
<http://BP3MD.sumselprov.go.id/>