

EVALUASI LAMAN SEMEN PT BATURAJA MENGUNAKAN *USABILITY TESTING*

Kadarsih, S. Ariana, M. Akbar

Program Magister Teknik Informatika
Universitas Bina Darma
Jl. A. Yani No. 12, Palembang 30624, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis laman PT.Semen Baturaja dari sisi kegunaan (usability). Karena sebelumnya laman PT.Semen Baturaja belum pernah di evaluasi. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah evaluasi laman menggunakan usability testing yang meliputi beberapa aspek yaitu kemudahan dipelajari, kemudahan diingat, efisiensi, tingkat kesalahan dan kepuasan dalam menggunakan laman. Jumlah responden yang digunakan untuk melakukan uji ketergunaan adalah 5 (lima) responden. Dari usability testing ini akan dihasilkan sebuah penilaian terhadap situs dan memberikan masukan dalam proses pengembangan laman kedepan. Proses usability testing menggunakan Camtasia Studio 7.0 sebagai media perekam aktivitas. Pada penelitian ini diperoleh presentase mendapatkan informasi melalui laman sebesar 65,33%, sedangkan presentase informasi yang tidak dapat ditemukan melalui laman ini sebesar 43,67%. Rata-rata responden menjawab task ragu-ragu sebesar 3,40. Untuk perbaikan laman dimasa mendatang perlu dilakukan evaluasi usability secara berkelanjutan, memberikan kesan bagus kepada pengguna awam, memperluas jenis dan jumlah responden dalam melakukan usability test.

Kata kunci: *Usability test, Evaluasi laman, Camtasia studio 7.0, Hasil Usability test*

1 PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang baik sangat membantu para pelaku bisnis dalam menjalankan bisnisnya dan memperluas jangkauan pasar yang diinginkan. Luasnya informasi yang tersedia serta peningkatan atau perbaikan yang berlangsung terus-menerus, maka sebagai penyedia informasi harus tetap dapat memberikan informasi secara konstan dan berkesinambungan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Penyebaran informasi ini dapat dilakukan dengan meningkatkan akses dan transfer pengetahuan menggunakan media seperti laman atau situs web. Mengapa menggunakan media laman karena laman atau situs web mendukung lalulintas informasi secara global dan terbuka untuk semua orang.

Keberhasilan penyebaran informasi yang disajikan melalui laman sangat tergantung dari desain *interface* suatu laman, sebagai media komunikasi pengguna informasi. PT. Semen Baturaja telah memiliki laman sebagai media komunikasi kepada pengguna laman, tetapi sampai saat ini laman tersebut belum pernah di evaluasi. Belum dapat diketahui apakah laman tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Untuk perbaikan dan peningkatan laman

Table 1: Profil Responden

Kode Responden	Kategori Responden
R5	terampil
R6	Awam
R7	Aktif
R10	terampil
R20	Awam



Gambar 1: Tampilan Laman Semen Baturaja

www.semenbaturaja.co.id maka penting untuk dilakukan evaluasi dengan cara melakukan *usability testing* atau uji ketergunaan, untuk mengukur kemudahan dipelajari, kemudahan diingat, efisiensi, error dan kepuasan menggunakan laman.

Uji ketergunaan yang dilakukan terhadap laman Semen Baturaja adalah untuk mengetahui ketergunaan laman Semen Baturaja, mengidentifikasi masalah yang ditemui responden selaman *usability testing* berlangsung, memberikan beberapa poin yang harus ditambahkan dan perubahan terhadap laman Semen baturaja.

2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Responden Penelitian

Menyebarkan kuesioner ke 20 responden yang diambil secara random sampling atau acak, terdiri dari mahasiswa dan staff yang memiliki kemampuan menggunakan internet. Dari 20 responden tersebut akan di pilih 5 responden untuk melakukan uji ketergunaan (*usability testing*) terhadap laman www.semenbaturaja.co.id, adapun kategori responden adalah awam, terampil dan aktif. Profil Responden dapat di lihat dalam Tabel 1

Table 2: Proses mendapatkan informasi

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Proses mendapatkan informasi							
1	1	1	1	1	1	100%	0%
2	1	1	1	1	1	100%	0%
3	1	1	0	1	0	60%	40%
4	1	1	1	1	1	100%	0%
5	1	1	1	1	1	100%	0%
6	0	0	0	0	0	0%	100%
7	0	1	1	1	1	80%	20%
8	0	1	1	1	0	60%	40%

2.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menentukan jumlah responden, jumlah yang di ambil adalah 20 responden. Selanjutnya responden mengisi kuesioner-1 yaitu kuesioner yang digunakan untuk menentukan tingkatan responden. Penyebaran kuesioner dilakukan pada pertengahan bulan juni 2013. Kuesioner-1 berisikan tentang pengetahuan umum seputar internet. Dari semua jawaban responden dipilih 5 responden yang akan melakukan uji ketergunaan (*usability testing*). Proses *usability test* melibatkan perangkat lunak *Camtasia Studio* sebagai *tools* untuk merekam semua kegiatan yang dilakukan responden dalam menyelesaikan task pada uji ketergunaan terhadap laman semen baturaja.

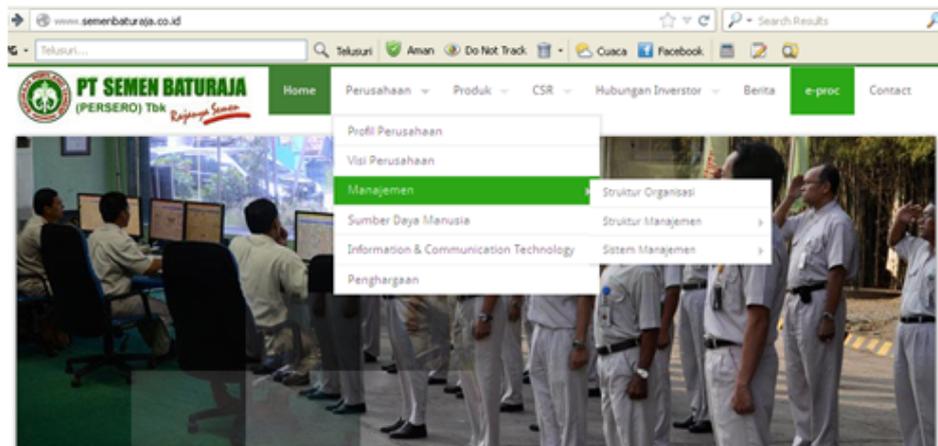
2.3 Aspek - Aspek Analisis

Analisis yang dilakukan sesuai dengan aspek-aspek berikut ini:

1. Kemudahan dipelajari (*readability*).
2. Kecepatan akses (*efficiency*).
3. Kemudahan diingat (*memorability*).
4. Kesalahan (*error*).
5. Kepuasan dalam menggunakan laman (*satisfaction*).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Diperoleh hasil dan pembahasan tentang *usability* laman semen baturaja, beberapa masalah yang ditemui oleh responden selama proses *usability testing* terhadap laman www.semenbaturaja.co.id serta perbaikan yang harus dilakukan pada laman semen Baturaja. Tampilan laman Semen Baturaja dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2: Menu struktur organisasi

3.1 Proses Mendapatkan Informasi

Pada *task* nomer 1 tentang profil perusahaan dan visi misi perusahaan bernilai 100% dengan kata lain semua responden dapat menemukannya dengan sangat mudah yaitu pada menu perusahaan. *Task* nomer 3 menemukan informasi tentang struktur organisasi 60% responden menemukan dan 40% responden tidak menemukan. Hal ini karena letak menu yang tidak mudah ditemukan.

Pada *task* nomer 6 tentang alamat distributor 100% responden tidak dapat menemukannya. Berdasarkan video rekaman responden terlihat khawatir karena informasi tersebut tidak dapat ditemukan. Pada *task* nomer 7 CSR (*Controls Social Responsibility*) 80% responden menemukan dan 20% responden tidak menemukan. Bagian dari CSR cukup banyak dan menu tersebut juga sangat mudah ditemukan, tetapi 20% responden tersebut mungkin salah mengartikan. Terakhir *task* nomer 8 informasi tentang pendidikan 60% responden dapat menemukan, responden hanya melihat ada menu pendidikan dan langsung menjustise ketemu sedangkan 40% responden tidak dapat menemukan berarti responden setelah menemukan sub menu pendidikan kemudian mengkliknya, ternyata menu tersebut tidak dapat menampilkan informasi tentang pendidikan seperti yang diinginkan responden.

3.2 Usability Readability

Task nomer 10 apakah menu-menu yang ada cukup mudah untuk dipahami ?, 80% responden mengatakan ya dan 20% responden mengatakan tidak, Hal ini karena ada beberapa informasi yang tidak dapat ditemukan dan istilah *e-proc* yang belum semua dipahami oleh responden. Terakhir *taks* 11 apakah anda dapat menemukan menu download dan menu pencarian ?, 40% responden menjawab ya dan 60% responden menjawab tidak. Usability Readability dapat di lihat dalam Tabel 3

Table 3: Usability Readability

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Kemudahan dipelajari							
9	1	1	1	1	1	100%	0%
10	0	1	1	1	1	80%	20%
11	1	0	0	0	1	40%	60%

Table 4: Usability Efisiensi

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Efisiensi							
12	0	1	1	0	0	40%	60%
13	1	0	0	1	1	60%	40%
14	0	0	0	1	1	40%	60%

3.3 Usability Efisiensi

Task nomer 12 apakah saat menu diklik dapat menampilkan dengan cepat ?, 40% responden menjawab ya dan 60% responden menjawab tidak, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya beberapa link yang memang tidak dapat menampilkan informasi selain itu juga beberapa menu cukup lambat dalam merespon. *Task* 13 apakah saat di ketikan pada mesin pencari judul langsung ditampilkan ?, dibuktikan dengan mengetikan alaman laman semen baturaja pada *search engine* dan benar langsung ditampilkan, dapat dilihat pada Tabel 4.

3.4 Usability Mudah Diingat

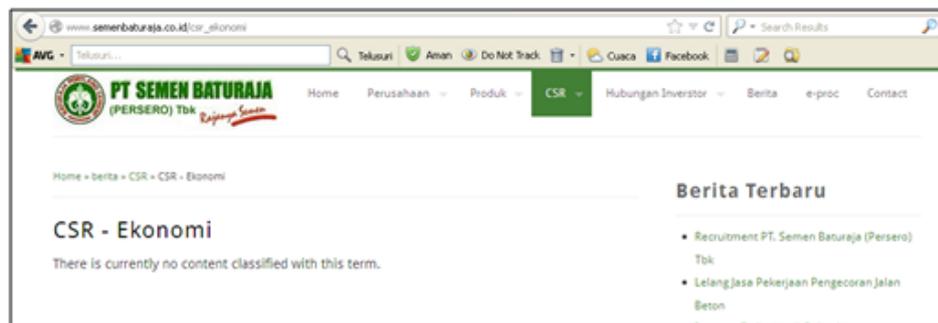
Task 16 apakah alamat ditulis menggunakan huruf kecil ?, 80% menjawab ya dan 20% menjawab tidak. *Task* 17 apakah alamat ditulis menggunakan undercross atau underline sebagai penghubung ?, 20% menjawab ya dan 80% menjawab tidak. Hal ini menunjukkan bahwa alamat tersebut masih cukup sulit untuk di ingat oleh responden. *Task* 18 apakah laman ini

Table 5: Usability kemudahan diingat

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Kemudahan Diingat							
15	1	1	1	1	1	100%	0%
16	1	1	1	1	0	80%	20%
17	1	0	0	0	0	20%	80%
18	1	1	1	1	1	100%	0%

Table 6: Usability error

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Error							
19	1	0	0	0	0	20%	80%
20	1	1	0	1	0	60%	40%
21	1	1	0	0	1	60%	40%
22	1	1	0	0	1	60%	40%



Gambar 3: Pesan Error

menggunakan animasi gambar ?, 100% responden menjawab ya, pada saat laman semen baturaja akan ditampilkan animasi gambar yang berganti-ganti (*slide*). Usability kemudahan diingat dapat dilihat pada Tabel 5

3.5 Usability Error

Task 19 apakah anda menemukan link yang anda klik error ?, 20% responden menjawab ya dan 80% responden menjawab tidak. Sebagian menu memang ada yang tidak dapat diakses, dapat dilihat pada menu CSR pada sub menu ekonomi, pendidikan, kesehatan dan binaan usaha. Tidak memberikan informasi apapun. *Task 20* apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut ?, 60% menjawab ya dan 40% menjawab tidak. Informasi yang diberikan menggunakan bahasa yang mungkin cukup sulit untuk dipahami oleh pengguna, seperti yang terlihat pada menu CSR sub menu Ekonomi berikut ini. Pesan error dapat dilihat pada Gambar 3.

3.6 Kepuasan Menggunakan Laman

Task 23, 24, dan 25 100% responden menjawab iya, responden merasa ingin mengunjungi laman ini kembali, karena merasa cukup mendapatkan informasi dan informasi yang di berikan selalu diperbarui. *Task 26* dapatkah anda temukan kelengkapan lain yang mendukung ?, 80% menjawab tidak, artinya perlu ditambahkan seperti yang terdapat pada kebanyakan laman. *Task 27* menuliskan menu yang anda butuhkan dan belum terdapat pada laman ini ?, 40%

Table 7: Kepuasan menggunakan laman

No	R5	R6	R7	R10	R20	Ditemukan	Tidak ditemukan
Kepuasan							
23	1	1	1	1	1	100%	0%
24	1	1	1	1	1	100%	0%
25	1	1	1	1	1	100%	0%
26	0	0	0	0	1	20%	80%
27	0	0	1	0	1	40%	60%

memberikan yaitu fasilitas komentar, *chat* dan informasi jumlah pengunjung.

Dari Tabel 7 perhitungan prosentase jawaban responden dapat disimpulkan bahwa 65,33% pertanyaan mampu dijawab oleh responden (jawaban dapat ditemukan). 34,67% pertanyaan tidak dapat terjawab oleh responden (jawaban tidak ditemukan).

4 KESIMPULAN

Dari evaluasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap laman PT.Semen Baturaja menggunakan *usability testing* dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari *usability testing* di dapatkan bahwa tingkat kemudahan dalam mencari informasi sebesar 75%, kemudahan dipelajari sebesar 73,33%, kecepatan atau efisiensi sebesar 46,67%, kemudahan diingat sebesar 75%, kesalahan sebesar 50% dan kepuasan menggunakan laman sebesar 72%.
2. Berdasarkan pengamatan video rekaman *usability testing* diperoleh nilai perilaku responden dalam menjawab semua *task* yang diberikan melalui kuesioner sebesar 3,40 yaitu ragu-ragu.
3. Terdapat 27 temuan dengan pengelompokan sesuai sebesar 48,14%, ada belum sesuai sebesar 37,04% dan belum ada sebesar 14,9%.
4. Dari persentasi yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa laman www.semenbaturaja.co.id sudah cukup baik meskipun responden menjawab dengan respon ragu-ragu, tetapi tingkat ragu-ragunya cukup kecil dan mengarah ke respon biasa saja.

Referensi

- Cindy, P.C., Munaiseche, (2012), *Pengujian Web Aplikasi DSS Berdasarkan pada Aspek Usability*, Teknik Informasi dan Komunikasi, Universitas Negeri Manado.
- Himma, D., *Uji Ketergunaan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*, Pustaka, Universitas Sumatera Utara.
- Jacob, N., *Usability 101:Introduction to usability*, <http://www.useit.com/alert-box/20030825.html>

Jacob, N., Why You Only Need to Test With 5 User, *www.nngroup.com*. March, 2000.

Insan Lanang Diekara, Berkenalan dengan dunia laman, <http://www.cybernetix.or.id/download/web.pdf> di unduh Oktober 2010.

Stave, K.,(2006), *Dont Make Me Think A Common Sence Approach to Web Usability*, Secon Edition.

Sritomo, W., Aditya, S., Dimas, H., (2012), *Perancangan Interface Prototype Web Berdasarkan Pada Aspek Usability*, Teknik Industri, ITS.

Yuhefizar,(2010), *Cara Mudah Membangun Laman Interaktif Menggunakan Content Manajemen System Joomla (CMS)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.