

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi diharapkan dapat menjadi media yang paling efektif untuk mencari dan menyebarkan informasi. Salah satunya adalah komputer yang saat ini sudah bukan barang baru dan kini tidak hanya digunakan untuk kepentingan perkantoran tetapi juga dapat digunakan untuk kepentingan bisnis. Oleh sebab itu, komputer telah menjadi kebutuhan manusia dan memberikan manfaat yang luar biasa, bukan saja digunakan oleh ribuan pakar untuk mengakses komputer, berbagi *file*, dan mengirim *e-mail* (surat elektronik), tetapi lebih dari itu komputer telah menciptakan suatu sistem informasi global yang menjadikan dunia ini semakin kecil. Hal ini dapat dipahami karena dengan adanya komputer dan *internet*, suatu informasi yang dahulu sangat sulit diperoleh, kini semuanya bisa diperoleh hanya dalam waktu hitungan menit.

Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup merupakan salah satu dinas di Kota Prabumulih yang mempunyai tugas mendata pertambangan, energi dan lingkungan hidup di kota Prabumulih. Alamat situs *web* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup merupakan salah satu dinas di Kota Prabumulih yaitu <http://distamben.kotaprabumulih.go.id>.

Situs *web* 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 dimanapun dan kapanpun. Struktur dari situs *web* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup terdiri dari *header* yang bergambar tentang pertambangan, energi dan lingkungan hidup di Kota Prabumulih. Menu atas terdapat *link home*, profil, sumber daya alam, pertambangan, eis, informasi dan fasilitas pencarian. Sedangkan isi *content* terdiri dari berita, artikel, polling, agenda dan fasilitas login. *Footer* terdapat *link home*, *link agenda*, *link berita*, *link artikel*, *link tentang kami* dan *link kontak kami*.

Dari data awal diatas situs *web* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup kota Prabumulih perlu di evaluasi secara detail dari kemudahan penggunaan bagi user atau pemakai dari segi kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi dengan menggunakan kuisisioner, guna kelangsungan dan pengembangan situs *website* kedepan. Alat evaluasi pengukuran ini bisa menggunakan *usability testing* atau uji ketergunaan, cara pengukuran *website* menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan kuisisioner yang akan diisi oleh 3 (tiga) responden yaitu responden pengguna aktif, responden pengguna terampil dan responden pengguna awam menggunakan media komputer, *internet* dan *webcame*.

Alasan menggunakan metode *usability testing* adalah, untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi dari situs *web* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup. Hasil dari penilaian metode *usability testing* ini akan memberikan masukan untuk

pengembangan situs *web* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup kota Prabumulih kedepan agar lebih baik lagi.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk skripsi. Adapun judul yang dipilih yaitu **”Evaluasi Penggunaan Situs Web dengan Metode Usability Testing pada Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih”**.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian permasalahan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penulisan penelitian ini. Adapun permasalahan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Penerapan *Usability Testing* Untuk Mengukur Penggunaan Situs *Web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih? “**.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengambil objek yaitu Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih. Untuk mengukur *usability testing* yaitu *learnability*, *efficiency* dan *satisfaction* dengan 30 responden untuk menjawab kuisisioner yang terdiri dari 10 responden awam, 10 responden aktif dan 10 responden terampil.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih menggunakan *usability testing* atau uji ketergunaan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Dinas

Representasi dari hasil data kuisisioner penelitian ini membantu pihak pegawai khususnya bagian teknologi informasi dalam mengevaluasi penggunaan situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, sehingga dapat melakukan perbaikan dan untuk pengembangan *web* kedepan.

b. Bagi Penulis

Manfaat yang bisa didapat oleh penulis adalah dapat meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat nantinya.

c. Bagi Pembaca

Dengan adanya penulisan ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya serta untuk menambah wawasan dalam mengevaluasi situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang penulis lakukan mulai dari Maret 2013 sampai dengan Agustus 2013 di Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

1.5.2 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.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian *usability testing* penggunaan situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, digunakan beberapa cara, yaitu:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan pada pegawai Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih dengan mengamati pengelolaan data-data yang dikelola Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pegawai Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

3. Metode Kuisisioner

Pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat beberapa pertanyaan untuk melakukan uji ketergunaan (*usability testing*) agar mengetahui tingkat penerapan layanan dan tingkat kemudahan penggunaan situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

4. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka, mempelajari, mencari dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian seperti buku dan *internet* yang berkaitan tentang evaluasi situs *web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

1.5.4 Metode *Usability Testing*

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

1. *Planning a usability test*

Perencanaan uji tergunaan merupakan faktor yang penting karena faktor ini akan menentukan keberhasilan uji ketergantungan. Di dalam perencanaan ini perlu mencakup tujuan, permasalahan profil responden, daftar soal, peralatan yang akan digunakan, 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 tergantung

4. *Debriefing the participant*

Debriefing dimaksudkan untuk menanyakan kepada responden tentang semua yang telah dilakukan selama pengujian.

5. *Analyzing the data of the usability tes*

Analisis data dimaksudkan sebagai pengelompokan data sesuai dengan kategori data yang telah terkumpul.

6. *Reporting the results anda making recommendations to improve the design and effectiveness of the product.*

Pembuatan laporan uji ketergunaan hendaknya memuat masalah dan usulan untuk memperbaikinya.

1.5.5 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Rusidi(2011:3), dalam evaluasi yang dilakukan terhadap evaluasi penggunaan situs *web* dengan metode *usability testing* pada Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih menggunakan *usability testing*, diperlukan sampel dari sebuah populasi. Menurut Rahayu (2005) mendefinisikan bahwa:

“Secara umum populasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan data yang mengidentifikasi suatu fenomena”.

Sampel yang diambil dari pupulasi 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 situs *website* milik Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih ini akan diambil sampel yang mewakili tiga tingkatan pengguna yaitu:

1. Pengguna Aktif:

Pengguna yang terampil *internet* dan aktif dalam mengakses situs *website*

2. Pengguna Terampil

Pengguna yang terampil *internet*

3. Pengguna Awam

Pengguna yang baru tahu *internet*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Usability Testing* (Uji Ketergunaan)

Badre (2002:229) memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan.

Sedangkan menurut Badre (2002:2) dalam Suparmo (2007:52), menyatakan bahwa prinsip-prinsip uji ketergunaan yang dikemukakan diatas masih bersifat tradisional. Sejak mulai dikembangkannya *internet* para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu :

1. *Ease of learning*

Mengukur ketergantungan 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.

2. *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 mengunjungi *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 seergonomis mungkin dengan prinsip *human centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Ujian ketergantungan situs *web* merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu :

1. *Ease of learning* (mudah dipelajari)
2. *Efficiency of use* (efisien dalam penggunaan)
3. *Memorability* (mudah diingat)
4. *Error frequency and severity* (frekuensi kesalahan dan kesederhanaan)
5. *Subjective satisfaction* (kepuasan subyektif bagi pemakai)

2.2 Komponen Usability Testing

Sastramihardja (2006:143) mengemukakan komponen *usability testing* terdiri dari :

- 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. *Satisfaction*, pengguna ditunjukkan dengan komentar yang positif, misalnya menyarankan peningkatan estetika rancangan.

2.3 Pemilihan Responden *Usability Testing*

Krug (2006:138) 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 (2011:2), pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuisisioner sejumlah 3 (tiga) orang dengan pemisahan yaitu satu orang pengguna aktif (terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses kedua situs *website* tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan *internet*) dan satu orang pengguna awam.

2.4 Pengukuran *Usability*

Menurut Rusidi (2011:3), 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 :

1. Menentukan tujuan dan mengeksplorasi pertanyaan.
2. Memilih paradigma dan teknik pengukuran
3. Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
4. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
5. Mempersiapkan kondisi pengukuran.
6. Merencanakan jalannya pengukuran.
7. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

2.5 Tujuan Pengukuran *Usability*

Menurut Rusidi (2011:4), pengukuran dilakukan dalam rangka mengidentifikasi permasalahan *usability* yang dapat mempengaruhi 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 observasi. Selanjutnya partisipan diminta 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.

2.6 Teknik Pengukuran *Usability*

Menurut Rusidi (2011:4), sesuai dengan tujuan pengukuran, maka paradigma pengukuran yang dipilih adalah *usability testing* dengan fokus pada mengukur performansi pengguna melalui pelaksanaan sejumlah *task* atau pertanyaan untuk kuisisioner yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam paradigama ini, pengukuran dilakukan pengguna. Teknik pengukuran yang dipilih adalah *user testing*.

Sastramihardja (2006:143) mengemukakan komponen pengukuran *usability testing* terdiri dari *learnability*, *efficiency* dan *satisfaction*.

Sistem pengukuran untuk *usability testing web* dalam thesis Rusidi dilakukan pengguna melalui pelaksanaan sejumlah *task* atau pertanyaan berdasarkan komponen *learnability*, *efficiency*, *satisfaction*. Teknik pengukuran yang dipilih adalah *user testing* dan proses pengujian tersebut di dokumentasikan menggunakan *webcame*.

Sistem penilaian dalam thesis Rusidi dilakukan dengan merubah kedalam bentuk angka dari setiap jawaban dengan aturan angka 1 (satu) apabila jawaban “bisa ditemukan” atau tanda centang (✓) dan angka 0 (nol) diberikan kepada jawaban “tidak bisa ditemukan” atau pada tanda silang (X). Dari setiap point *Task* dihitung jumlah persentasenya berdasarkan jumlah responden dibagi 100 %. Dari setiap point *task* pada setiap subbagian dihitung subtotal prosentasenya dan yang terakhir adalah menghitung total prosentase dari keseluruhan jawaban yang diberikan responden baik dari jawaban yang bisa dijawab dan jawaban yang tidak bisa dijawab.

2.7 Pengukuran Kinerja Situs Web

Menurut Peterson (2005:3), mengatakan bahwa pengukuran kinerja *web* (*web measurement*) adalah seni untuk mengumpulkan data dan menganalisa data agar dapat digunakan dan mudah dibaca oleh manusia. Salah satu teknik mengukur dan menguji suatu kinerja *web* adalah dengan mengukur pengalaman seseorang atau user *experience* pengunjung situs yang berinteraksi dengan halaman-halaman web yang berada di *internet*.

Kinerja suatu *web* atau *web performance* sangat dipengaruhi oleh beberapa komponen-komponen dasar yang dibagi menjadi dua bagian penting, yaitu (1) dilihat dari gambaran transaksi *web* atau *perspective transaction* dan (2) gambaran komponen aplikasi atau *application component perspective*. Transaksi *web* atau *web transaction* lebih menitikberatkan pada sisi pengalaman pengguna atau user *experience* sedangkan komponen aplikasi lebih menitikberatkan pada komponen jaringan komputer atau *computer network*. Pengalaman pengguna (*user experience*) memiliki beberapa komponen diantaranya adalah:

- a. *Time to opening page*, maksudnya adalah mengukur, dari sisi pengguna, waktu yang dibutuhkan pada saat pertama kali membuka halaman web. Waktu dimulai dari aksi pertama setelah internet agent memutuskan untuk berpindah ke halaman berikutnya. Waktu berakhir ketika pesan *opening page* ditampilkan di *web browser* status bar.
- b. *Page download*, maksudnya adalah waktu yang dibutuhkan antara ketika *web browser* membuat sinyal *opening page* dan ketika *web browser* akan menampilkan pesan di status bar.

Komponen jaringan (*network component*) adalah salah satu hal yang mempengaruhi kinerja *web*. Beberapa komponen jaringan tersebut diantaranya adalah :

- a. *DNS time* komponen ini berfungsi untuk menghitung waktu yang dibutuhkan untuk menterjemahkan host name (contoh, *www.keynote.com*) menjadi IP address (contoh, *206.79.179.108*).
- b. *Initial connection* komponen ini mengukur waktu pulang pergi atau *round-trip time* (ukuran waktu yang dibutuhkan jaringan untuk melakukan perjalanan dari host sumber menuju host tujuan dan kembali lagi ke host sumber) koneksi jaringan antara *browser* dan *server*.
- c. *Request time* adalah jumlah waktu yang dibutuhkan oleh *web browser* untuk mengirim permintaan (*request*) ke *internet*.
- d. *Client time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh elemen halaman *web* selama data dihantarkan.
- e. *Total measurement time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh halaman *web* dilihat dari sudut pandang jaringan.
- f. Terdapat banyak alat pengukur kinerja *web*. Pada tahun 2008, konferensi pertama *Oreilly Velocity* yang terletak di kota San Fransisco dihadiri banyak perusahaan-perusahaan.

2.7 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya oleh Suparmo, tahun 2007. Judul penelitian "Uji Kelayakan Ketergantungan Situs *Web* Jaringan Perpustakaan Asosiasi Perguruan Tinggi Katolik di Indonesia (APTİK) Bagi Mahasiswa Yang Sedang Menulis

Skripsi Pada Tahun 2006/2007 di Universitas Sanata Darma Yogyakarta”. Pada penelitian ini mengevaluasi situs *web* JP APTIK yang telah dibangun sejak tahun 2001, evaluasi melibatkan mahasiswa pengguna situs *web* agar situs *web* JP APTIK menjadi situs semakin bermanfaat. Hasil penelitian ini, penelitian uji ketergantungan situs *web* JP APTIK ini untuk mengetahui tingkat ketergunaan situs *web* JP APTIK, mengidentifikasi masalah yang ditemui pengguna sewaktu mengakses situs *web* JP APTIK.

Selain itu penelitian yang menggunakan metode *usability testing* juga pernah diterapkan oleh Sastramihardja, tahun 2008. Judul Penelitian ”Pengukuran *Usability* Dengan Sarana Task Model Dalam *User Center Software Development*”. Saat ini fungsionalitas sebuah perangkat lunak perlu dilengkapi dengan akseptabilitas pengguna. *Usability* merupakan dimensi kognitif dari akseptabilitas pengguna. *User Design Center* menenankan pentingnya pengukuran *usability*. Dalam siklus hidup produk, konsep *usability* perlu menjadi pertimbangan dalam fase pre-design.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam Suparmo (2007:49-50) dituliskan bahwa Buur dan Sung (1999) mengemukakan langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan. Langkah-langkah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

Planning A Usability Test, Selecting a representative sample and recruiting partipipants, Preparing the test materials and actual test enviroentment, 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 effectivess of the product.

Desain penelitian dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memilih Objek, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti yaitu, *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
2. Memilih responden untuk pengisian kuisisioner berdasarkan tingkatan pengguna aktif, terampil dan awam.
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 kuisisioner.

4. Memberikan tugas kepada responden, yaitu memberikan tugas-tugas dalam kuisisioner untuk dijawab oleh responden
5. Pengisian kuisisioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuisisioner yang diberikan sesuai dengan yang dialami oleh responden.
6. Analisa jawaban dari responden terhadap *website* dari segi jawaban responden
7. Dari evaluasi yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan *website* yang sekarang ini ada menggunakan teknik *usability testing*.
8. Membuat laporan dari evaluasi dan memberikan rekomendasi.

3.2 Populasi, Sampel Dan Alat Analisa Serta Cara Pengambilan Dan Perlakuan Sampel

3.2.1 Populasi dan Sampel

Dalam evaluasi yang dilakukan terhadap situs *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih menggunakan *usability testing*, diperlukan sampel dari sebuah populasi.

Menurut Rahayu (2005:60) mendefinisikan bahwa:

“Secara umum populasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan data yang mengidentifikasi suatu fenomena”.

Sampel yang diambil dari pupulasi 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 *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup

Kota Prabumulih ini akan diambil sampel yang mewakili tiga tingkatan pengguna yaitu:

1. Pengguna aktif: pengguna yang terampil *internet* dan aktif dalam mengakses *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
2. Pengguna terampil: pengguna yang terampil *internet*.
3. Pengguna awam: pengguna yang baru tahu *internet*.

Dalam buku *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. Krug (2006:138) 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”.

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.

3.2.2 Alat Analisa Data

Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan perangkat lunak:
Web Browser : Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera; Penulisan laporan: *Microsoft Office XP* dan bisa berjalan diatas sistem operasi *Windows XP*.

2. *Modem*
3. Koneksi *internet*
4. Kertas dan Alat tulis

Untuk menganalisa permasalahan yang ada, digunakan metode *usability testing* untuk mengevaluasi dari segi kemudahan digunakan, kemudahan dipelajari, efisiensi dan kepuasan.

3.2.3 Cara Pengambilan dan Perlakuan Sampel

Menurut Busrowi dan Sukidin (2002) dalam Suparmo (2007:61) dinyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak mengenal istilah sampel acak, ukuran sampel, luas sampel dan metode sampel. Dalam penelitian kualitatif lebih dikenal dengan *Snowballing Sampling*. Hal ini juga dikemukakan oleh Moleong (2005) dalam Suparmo (2007:61) bahwa penelitian kualitatif tidak ada sampel acak tetapi sampel bertujuan (*purposive sampling*).

Marzuki (2002:51) mengatakan bahwa:

“*Purposive Sampling*: sampling dimana pengambilan elemen-elemen yang dimasukkan dalam sampel dilakukan dengan sengaja, dengan catatan bahwa sampel tersebut representatif atau mewakili populasi”.

Sampel yang akan mewakili pengguna (populasi) diambil dengan pemilihan sampel bertujuan dengan syarat mewakili dari tiga level pengguna, yaitu pengguna aktif, pengguna terampil dan pengguna awam. Ketiga responden yang diambil sebagai sampel ini sudah menyetujui hal-hal sebagai berikut:

1. Mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian *Usability Testing website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

2. Mengetahui dan menyetujui untuk direkam baik video maupun audio pada saat kegiatan ini berlangsung.
3. Menyetujui data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dengan tema diatas dan bahan evaluasi pengembangan <http://distamben.kotaprabumulih.go.id>.

Pemilihan responden ini didasarkan pada isian “wawancara pemilihan peserta” (lampiran) dan identitas responden yang mewakili pengguna dirahasiakan identitasnya.

Secara rinci ketiga level pengguna tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengguna Aktif, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, yang memiliki ciri-ciri:
 - a. Dapat menggunakan komputer
 - b. Dapat mengakses *internet*
 - c. Memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi
 - d. Mengakses *internet* lebih dari 3 jam dalam sehari
 - e. Sering mengakses *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
 - f. Lebih dari satu tahun mengenal *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
2. Pengguna terampil, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan jarang *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, yang memiliki 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 *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
 - f. Satu tahun mengenal *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
3. Pengguna Awam, pengguna yang baru tahu *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 *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.
 - f. Kurang dari 3 bulan mengenal *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

3.3 Pengukuran Dan Cara Pengamatan Variabel Dan/Atau Konsep Yang Diukur

Pengukuran dan cara pengamatan yang digunakan secara langsung, sesuai dengan yang dikemukakan Moleong (2005) dalam Suparmo (2007:60) yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan

wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, dan perilaku individu atau sekelompok orang.

Responden yang diambil dari populasi sebanyak 3 (tiga) responden ini diberikan tugas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan (*Task*) yang sudah disiapkan dalam *scrip* (skenario kuisisioner). *Task* yang diberikan dibagi menjadi 3 (tiga) bagian (lampiran) yaitu:

1. Wawancara Pemilihan Peserta.

Bagian ini digunakan untuk menentukan tingkatan responden.

2. Formulir Uji Ketergunaan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih

Bagian ini responden diminta untuk mengerjakan tugas untuk mendapatkan informasi yang ada didalam situs *website*.

3. Wawancara Secara detail.

Bagian yang terakhir ini responden diminta pendapatnya tentang pertanyaan (*Task*) yang diberikan.

3.4 Langkah-Langkah Dalam Pengumpulan Dan Manajemen Penelitian Di Lapangan

1. Evaluasi Berdasar *Usability Testing*

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan berdasarkan *scrip* yang sudah disiapkan sebelumnya, dan dalam setiap bagian akan dilakukan pencatatan apabila ditemukan pertanyaan-pertanyaan dari responden. Selain

pencatatan pertanyaan setiap responden, juga dilakukan pencatatan respon dari setiap kegiatan responden dalam menjawab *Task* yang diberikan.

Untuk mempermudah dalam proses pendokumentasian dan mempermudah dalam proses pencatatan. Sesuai dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka untuk dapat memperoleh sumber data utama penelitian ini akan menggunakan 3 cara yaitu:

- a. Memberikan soal-soal, yang dalam uji ketergunaan dikenal dengan *user task based*, yang harus dijawab oleh peserta yang berkaitan dengan menu-menu dalam *website*.
- b. Melakukan wawancara mendalam kepada para peserta.
- c. Mengamati dan mencatat perilaku tertentu dari para peserta selama melakukan uji ketergunaan bisa menjawab atau tidak.

Dari proses yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan rekapitulasi seluruh jawaban responden. Hasil dari rekapitulasi tersebut kemudian dilakukan *coding*, yaitu melakukan pembobotan terhadap jawaban responden. Soal yang dengan jawaban ya dan tidak diberikan pembobotan, yaitu untuk jawaban Ya dikodekan dengan angka 1 (satu) dan untuk jawaban tidak dikodekan dengan angka 0 (nol). Bagian yang terakhir adalah menentukan prosentasi setiap jawaban dari reponden.

Selain dilakukan rekapitulasi dari jawaban responden dan dihitung prosentasenya, setiap responden juga dicatat waktu yang digunakan untuk menjawab setiap soal yang diberikan. Dari pencatan waktu tersebut akan dapat dilihat berapa lama setiap responden menjawab pertanyaan, sehingga akan

dapat dibandingkan dengan teori yang ada bahwa waktu yang dibutuhkan kurang lebih sekitar 1 jam.

Pengamatan langsung ini dilakukan dengan mengakses secara langsung *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, dari pengamatan tersebut akan dianalisis bagian bagian yang diisyaratkan oleh standard pemerintah. Dari analisis tersebut, akan dilakukan pencatatan terhadap seluruh bagian didalam aplikasi.

Sama seperti halnya pada evaluasi menggunakan *usability testing*, dari proses yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan rekapitulasi. Hasil dari rekapitulasi tersebut kemudian dilakukan *coding*. Penilaian diberikan dengan aturan, untuk bagian yang dengan ada dan tidak diberikan penilaian yaitu untuk ada dikodekan dengan angka 1 (satu) dan untuk tidak dikodekan dengan angka 0 (nol). Bagian yang terakhir adalah menentukan prosentasi setiap jawaban dari reponden.

3.5 Metode Usability Testing

Metode usability testing pada Penerapan *Usability Testing* Untuk Mengukur Penggunaan Situs *Web* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih yaitu :

- a. *Learnability* merupakan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih mudah dipelajari, sehingga *user* dapat dengan mudah mencari menu-menu atau menggunakan fasilitas yang ada di *website*.

- b. *Efficiency* merupakan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih hendaknya efisien penggunaannya sehingga *user* yang telah mempelajari *website* dapat mencapai tingkat produktivitas yang tinggi terhadap *website*.
- c. *Satisfaction* merupakan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih nyaman untuk digunakan sehingga memuaskan pemakainya yang ditunjukkan dengan komentar yang positif dan akan kembali lagi untuk menggunakan *website*.

3.6 Sejarah

3.6.1 Sejarah Prabumulih

Pada awalnya Kota Administratif Prabumulih yang merupakan bagian dari Kabupaten Muara Enim, terdiri dari 2 kecamatan, yaitu Prabumulih Barat (6 kelurahan dan 1 desa) dan Kecamatan Prabumulih Timur (6 kelurahan dan 1 desa). Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Muara Enim Nomor 2 Tahun 2001 tanggal 27 april 2001 Tentang Pembentukan 2 Kecamatan Baru yang masuk dalam wilayah Kota Administratif Prabumulih yaitu kecamatan Cambai (7 desa) dan kecamatan Rambang Kapak Tengah (5 desa). Sehingga Kota Prabumulih Terdiri dari 4 kecamatan, 12 kelurahan dan 14 Desa berdasarkan Undang-Undang No 6 Tahun 2001 tanggal 21 Juni 2001 tentang Pembentukan Kota Prabumulih, maka statusnya telah ditingkatkan menjadi Pemerintah Kota Prabumulih.

Berdasarkan aspirasi masyarakat pada tahun 2002 yang lalu, telah dibentuk 5 (lima) Desa Baru di Kecamatan Rambang Kapak Tengah yang merupakan

pemekaran dari Desa Karang Bindu dan Desa Rambang Senuling, Sehingga Kota Prabumulih meliputi 4 Kecamatan, ada 12 Kelurahan dan 19 Desa. Selanjutnya pada tanggal 13 Mei 2003 telah dilantik Drs. H. Rachman Djalili, MM sebagai Walikota Prabumulih dan Yuri Gagarin, SH, MBA sebagai wakil walikota Prabumulih hasil pemilihan yang pertama kali dilaksanakan di Kota Prabumulih.

3.6.2 Sejarah Dinas Pertambangan

Sejarah pertambangan dan energi di Indonesia dimulai dengan kegiatan pertambangan yang dilakukan secara tradisional oleh penduduk dengan seizin penguasa setempat. seperti, Raja, ataupun Sultan. Pada tahun 1602 Pemerintah Belanda membentuk VOC , mereka selain menjual rempah-rempah juga mulai melakukan perdagangan hasil pertambangan, pada tahun 1652 mulailah dilakukan penyelidikan berbagai aspek ilmu kealaman oleh para ilmuwan dari Eropa. Pada tahun 1850 Pemerintah Hindia Belanda membentuk Dienst van het Mijnwezen(Mijnwezenn-Dinas Pertambangan) yang berkedudukan di Batavia untuk lebih mengoptimalkan penyelidikan geologi dan pertambangan menjadi lebih terarah. Menjelang tahun 1920, sesuai dengan rencana Pemerintah Hindia Belanda menjadikan Bandung sebagai ibukota Hindia Belanda, maka dilakukan persiapan untuk memindahkan kantor Mijnwezen ke Bandung. Departement Burgerlijke Openbare Werken (Departemen Pekerjaan Umum) yang membawahi Mijnwezen dan menempati Gedung Sate. Pada tahun 1922, lembaga Mijnwezen ini berganti nama menjadi Dienst van den Mijnbouw.

Pada Tahun 1928 Pemerintah Hindia Belanda mulai membangun gedung Geologisch Laboratorium yang terletak di jalan Wilhelmina Boulevard

untuk kantor Dienst van den Mijnbouw dan diresmikan pada tanggal 16 Mei 1929. selanjutnya gedung ini dipergunakan untuk penyelenggaraan sebagian dari acara Pacific Science Congress ke IV. Gedung ini sekarang bernama Museum Geologi, yang beralamat di jalan Diponegoro No.57 Bandung. Selama Perang Dunia ke II, kerap dipergunakan sebagai tempat pendidikan Assistent Geologen Cursus (Kursus Asisten Geologi), dengan peserta hanya beberapa orang saja diantaranya, Raden Soenoe Soemosoesastro dan Arie Frederik Lasut. Dua orang peserta pribumi itulah yang kemudian menjadi pegawai menengah pertama di kantor Mijnbouw sejak tahun 1941 yang dikemudian hari menjadi tokoh perjuangan dalam membangun kelembagaan tambang dan geologi nasional.

Pada masa penjajahan Jepang (1942-1945), Mijnbouw dengan segala sarana dan dokumennya diambil alih oleh Jepang dan namanya diganti menjadi Chisitsu Chosasho. Kantor Chisitsu Chosasho tidak dapat berbuat banyak karena ketiadaan tenaga ahli dan anggaran. Tenaga aWl Belanda pada awalnya masih dipertahankan tetapi kemudian diinternir, kecuali mereka yang diperlukan oleh Jepang.

Proklamasi Kernerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 mengantarkan perubahan yang sangat besar di segala bidang, termasuk bidang pertambangan. Setelah disiarkan melalui radio, berita tentang proklamasi dapat diterima secara luas oleh masyarakat di seluruh Indonesia. Pegawai pribumi di kantor Chisitsu Chosasho yang sebagian besar masih muda menerima berita itu dan mereka langsung mempersiapkan diri untuk mengambil langkah yang diperlukan. Pada tanggal 25 September 1945 keluarlah pengumuman dan Pemerintah Pusat yang

menyatakan bahwa semua pegawai negeri adalah pegawai Republik Indonesia dan wajib menjalankan perintah dari Pemerintah Republik Indonesia. Dengan mengacu kepada perintah Pemerintah Pusat itu Komite Nasional Indonesia Kota Bandung yang baru terbentuk, pada tanggal 27 September 1945 malam mengumumkan lewat radio agar keesokan harinya semua kantor dan perusahaan yang ada di Bandung diambil alih dari kekuasaan Jepang.

Pada hari Jumat pukul 11.00 tanggal 28 September 1945, sekelompok pegawai muda di kantor Chisitsu Chosasho pun bertindak, mereka dipelopori oleh Raden Ali Tirtosoewirjo, A.F. Lasut, R. Soenoe Soemosoesastro dan Sjamsoe M. Bahroem yang mengambil alih dengan paksa kantor Chisitsu Chosasho dari pihak Jepang, dan sejak saat itu nama kantor diubah menjadi Poesat Djawatan Tambang dan Geologi. Keesokan harinya dibentuk Dewan Pimpinan Kantor yang terdiri dari tujuh orang, dan Raden Ali Tirtosoewirjo ditunjuk sebagai pimpinannya. Selang beberapa hari terjadi pergantian pimpinan, R. Soenoe Soemosoesastro yang semula menjabat sebagai wakil pimpinan, diangkat menjadi pimpinan dan A. F. Lasut sebagai wakilnya. Beberapa minggu kemudian, terjadi lagi pergantian pimpinan A. F. Lasut diangkat sebagai Kepala Poesat Djawatan dan R. Soenoe Soemosoesastro sebagai Kepala Bagian Geologi. Sebagai pimpinan, A.F. Lasut pada tanggal 20 Oktober 1945 mengeluarkan pengumuman yang pertama bahwa semua perusahaan pertambangan ditempatkan di bawah pengawasan Poesat Djawatan Tambang dan Geologi.

Tiga bulan kemudian, pada tanggal 12 Desember 1945, sebagian kantor Poesat Djawatan Tambang dan Geologi, dipindahkan ke gedung Onderling Belang, di Jl.

Braga No.3 dan No. 8. Bandung. karena terdesak oleh datangnya pasukan Belanda bersama pasukan Sekutu. Kantor Poesat Djiawatan Tambang dan Geologi pun diduduki oleh pasukan Belanda. Akibat serangan pasukan Belanda yang semakin gencar, pada tanggal 23 Maret 1946 kegiatan Poesat Djiawatan Tambang dan Geologi pindah dari Bandung ke Tasikmalaya, kemudian ke Magelang, dan Tirtomoyo. Sedangkan yang masih tinggal di Tasikmalaya, pada tanggal 6 Desember 1946 menyusul mereka yang lebih dahulu mengungsi ke Jawa Tengah. Keterbatasan dalam sarana kerja, memaksa Pimpinan Djiawatan untuk memencarkan para pegawai ke berbagai tempat. Sebagian ditempatkan di Borobudur, Muntilan, Dukun, dan Srumbung di kaki Gunung Merapi. Untuk memudahkan hubungan dan menghimpun kembali para pegawai itu. maka terbitlah Surat Keputusan Menteri Muda Kemakmuran NO.902/T.O/J.O tanggal 20 Nopember 1947, yang memerintahkan agar Kantor Poesat Djiawatan Tambang dan Geologi dan bagian-bagiannya pindah ke beberapa tempat di Yogyakarta. Selama perang kemerdekaan. Desember 1945 - Desember 1949, kantor Poesat Djiawatan Tambang dan Geologi dalam pengungsian dan berpindah-pindah. Untuk mengembangkan Poesat Djiawatan Tambang dan Geologi, A.F. Lasut bersama dengan R. Soenoe Soemosoesastro membuka Sekolah Pertambangan-Geologi Tinggi (SPGT), Sekolah Pertambangan-Geologi Menengah (SPGM), dan Sekolah Pertambangan-Geologi Pertama (SPGP).

A.F. Lasut sebagai orang muda memiliki sifat tegas, menolak bekerjasama dengan Belanda. Pada waktu Yogyakarta diduduki pasukan Belanda itulah AF. Lasut pada pagi han tanggal 7 Mei 1949 diculik oleh pasukan Belanda dari Tijger

Brigade dari kediamannya di Pugeran, dibawa dengan jip ke arah Kaliurang, dan kemudian dibunuh di daerah Sekip. yang sekarang masuk lingkungan Kampus Universitas Gadjah Mada. Dan atas jasa-jasanya, A.F. Lasut kemudian dianugerahi gelar Pahlawan Kemerdekaan Nasional dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia No_ 012/TK/Tahun 1969 tanggal 20 Mei 1969. Dengan ditetapkannya A.F.Lasut sebagai Pahlawan Kemerdekaan Nasional, maka memperkuat landasan bahwa pengambilalihan kantor Chisitsu Chosasho pada tanggal 28 September 1945 merupakan peristiwa heroik yang penting bagi sektor pertambangan dan energi. Pada tanggal 28 September 1945. juga terjadi pengambilalihan kantor Jawa Denki Koza (Perusahaan Listrik Jawa) secara paksa oleh para pemuda.

Dalam menetapkan Hari Jadi Penambangan dan Energi, Menteri ESDM menerbitkan Keputusan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral No. 1319 K/73/MEM/2006 tentang Tim Penyusunan Buku Sejarah Pertambangan dan Energi kemudian diperbaharui dengan Keputusan No. 0147 K/73/MEM/200R tanggal 14 Februari 2008. Setelah tim melakukan kajian di sektor Pertambangan dan Energi ditemukan beberapa hal

penting, yaitu: pertama. 28 September 1945, kedua, 7 Mei 1949, ketiga, 22 Februari 1952, keempat, 14 Oktober 1960, kelima, 2 Desember 1967, keenam, 27 Oktober 1945, ketujuh, 3 Oktober 1953, kedelapan, 5 Oktober 1945, kesembilan, 26 Oktober 1960 (peristiwa pada semua tanggal tersebut termuat dalam Buku Sejarah Pertambangan dan Energi).

Penetapan Hari Jadi Pertambangan dan Energi diputuskan dalam Rapat Pimpinan (Rapim) DESDM yang berlangsung pada tanggal 1 Nopember 2007 di Badan Geologi Bandung. Diikuti oleh para Pejabat Eselon I dan II DESDM dipimpin oleh Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral. Berdasarkan hasil penetapan tersebut. Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral menyampaikan surat kepada Presiden No. 1349/04/ME~LS/2008 tanggal 26 Pebruari 2008 mengusulkan Hari Jadi Pertambangan dan Energi untuk ditetapkan dalam Keputusan Presiden. Selanjutnya dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2008 tanggal 27 September 2008 ditetapkan Hari Jadi Pertambangan dan Energi adalah tanggal 28 September.

Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup merupakan unsur pelaksana Pemerintah Kota dibidang Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup. Yang mempunyai tugas membantu Walikota dalam menyelenggarakan tugas Pemerintah dibidang Pertambangan dan Energi yang menjadi tanggung jawabnya meliputi analisa pertambangan umum, pengelolaan sumber daya mineral dan energi non migas serta air bawah tanah.

3.6.3 Visi dan Misi

Sehubungan dengan Instruksi Presiden Nomor 7 tahun 1999 Tentang Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintahan, Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

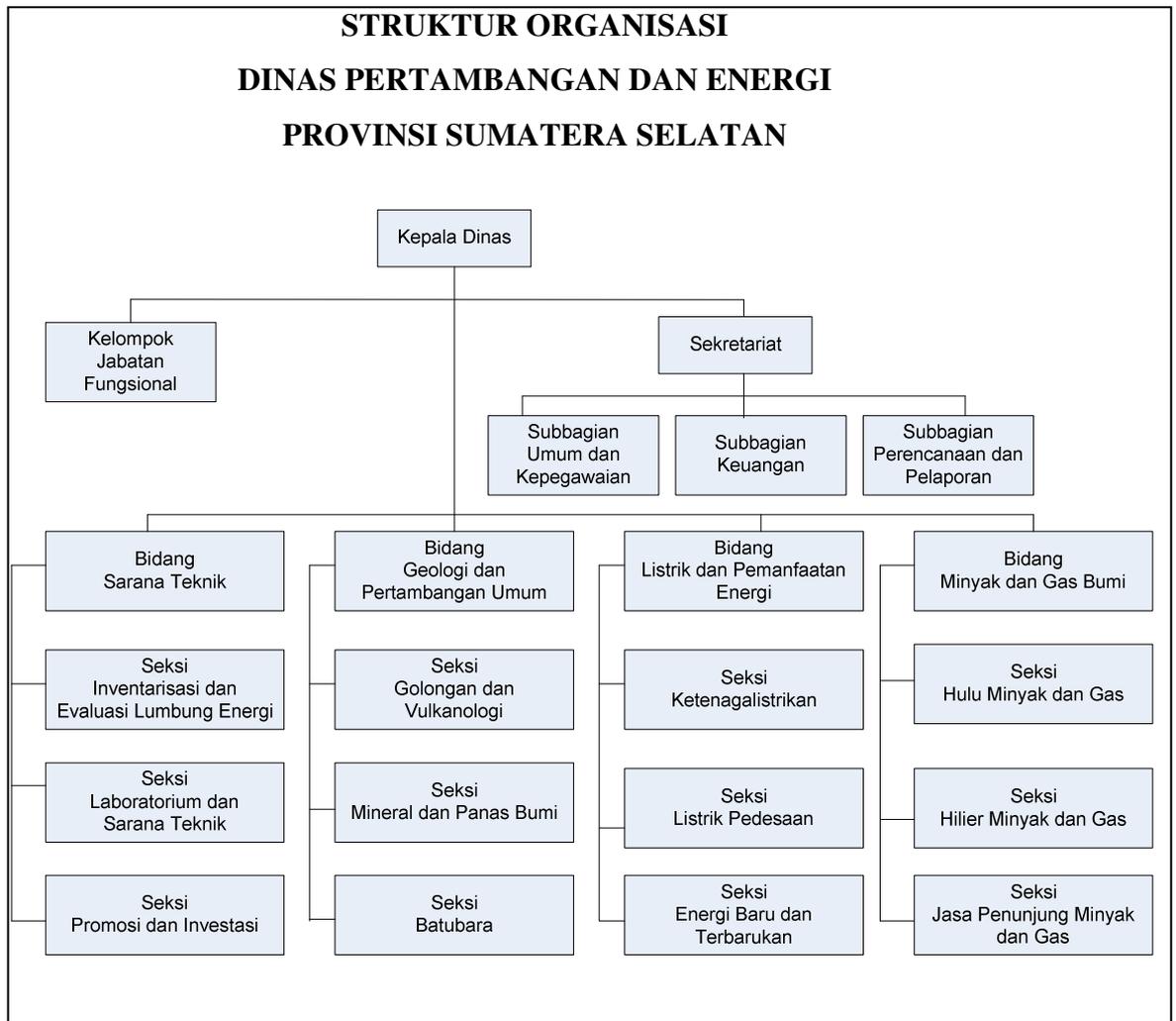
Visi : "Terwujudnya usaha pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup sebagai penggerak pembangunan Kota Prabumulih yang berwawasan lingkungan"

Misi , Untuk melaksanakan visi tersebut, maka misinya adalah :

1. Mewujudkan Pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan
2. Meningkatkan Kualitas SDM dalam Pengelolaan Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup
3. Meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab masyarakat serta dunia usaha dalam pengelolaan Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup
4. Meningkatkan Koordinasi dan mengintegrasikan Pengelolaan Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup
5. Menyusun perangkat peraturan sektor Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup dalam rangka pelestarian Sumber Daya Alam
6. Mendukung Penegakan Supermasi Hukum dibidang Pertambangan, Energi dan Lingkungan Hidup
7. Melakukan pengembangan Sumber Daya Energi dan Listrik untuk memenuhi kebutuhan masyarakat
8. Meningkatkan data potensi Lingkungan Hidup, Sumber Daya Mineral dan Energi

3.6.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi didefinisikan sebagai suatu proses tersusun yang orang-orangnya berinteraksi untuk mencapai tujuan. Melaksanakan kegiatan dengan baik merupakan tujuan semua perusahaan, untuk itu sebuah organisasi perlu menyusun struktur organisasi yang menggambarkan secara menyeluruh hubungan fungsi-fungsi dalam organisasi beserta pembagian kekuasaan dan tanggung jawab dari setiap tingkatan fungsi yang ada



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.6.5 Tugas dan Tanggung Jawab

1. Kepala Dinas

Mempunyai tugas melaksanakan kewenangan desentralisasi dan tugas dekonsentrasi di bidang pertambangan dan energi, sedangkan fungsinya sebagai berikut adalah :

- a. Penyusunan Rencana dan Program pengembangan pertambangan dan energi atas dasar keterpaduan kebijaksanaan Pemerintah Provinsi, Kabupaten/Kota dan Departemen Pertambangan.
- b. Pelaksanaan kebijaksanaan pembinaan dan pengembangan pertambangan dan energi serta perizinan.
- c. Pelaksanaan koordinasi, konsultasi dan kerjasama dengan dinas/instansi serta organisasi/asosiasi, dunia usaha di wilayah Provinsi.
- d. Pengawasan dan pengendalian mutu serta pemantauan standar sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
- e. Pemberian bimbingan dalam usaha perbaikan dan peningkatan mutu barang dan jasa dalam rangka pemasaran dalam negeri dan ekspor.
- f. Pengawasan dan pengendalian teknis terhadap kebijaksanaan dan pengembangan pertambangan dan energi.
- g. Pengelolaan urusan kepegawaian, keuangan, umum, hukum dan perpustakaan.
- h. Pembinaan Unit Pelaksana Teknis Dinas.
- i. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Gubernur sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. Sekretariat

Mempunyai tugas melaksanakan urusan rencana dan program, penyusunan dan evaluasi, ketatausahaan, umum, perlengkapan, hukum, organisasi dan tata laksana, hubungan masyarakat, kepegawaian, pendidikan dan pelatihan serta keuangan, sedangkan fungsinya :

- a. Pengkoordinasian urusan rencana dan program.
 - b. Pelaksanaan urusan umum, rumah tangga, perlengkapan, organisasi dan tata laksana, hubungan masyarakat, pelaksanaan urusan kepegawaian, pendidikan dan pelatihan.
 - c. Pelaksanaan penyusunan laporan dan evaluasi.
 - d. Pelaksanaan urusan tata usaha keuangan.
 - e. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya.
3. Subbag Perencanaan dan Pelaporan
- a. Perumusan kebijakan teknis dalam lingkungan perencanaan dinas
 - b. Pelaksanaan perencanaan/ pelaporan program jangka pendek maupun jangka panjang / inventarisasi permasalahan serta perumusan langkah-langkah perencanaannya.
 - c. Menghimpun dan mengumpulkan data-data analisa dan penelitian serta evaluasi dan monitoring terhadap program-program.
3. Subbag Keuangan
- a. Mengurusi gaji dan uang lembur
 - b. Mengurusi rencana anggaran rutin maupun pembangunan dan pengolahannya, melaksanakan keuangan dinas dan mengusun pertanggung jalaban keuangan
3. Subbag Umum dan Kepegawaian
- a. Menerima dan mencatatkan seruat masuk dan keluar serta menyampaikan kepada yang berkepentingan.

- b. Mengelolah kesekretariatan dan kepegawaian
- c. Menimpan dan memelihara arsip yang sudah selesai penyusunan dalam bidang geologi dan pertambangan umum

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari *usability testing* untuk mengukur penggunaan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih. Penelitian ini hanya membahas untuk evaluasi *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih, penelitian ini hanya membahas manfaat yang di dapat dari sistem yang diterapkan dalam *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih. Tampilan dari *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih seperti dibawah ini.

1. Halaman Beranda



Gambar 4.1 Halaman Beranda

2. Halaman Lambang Kota Prabumulih

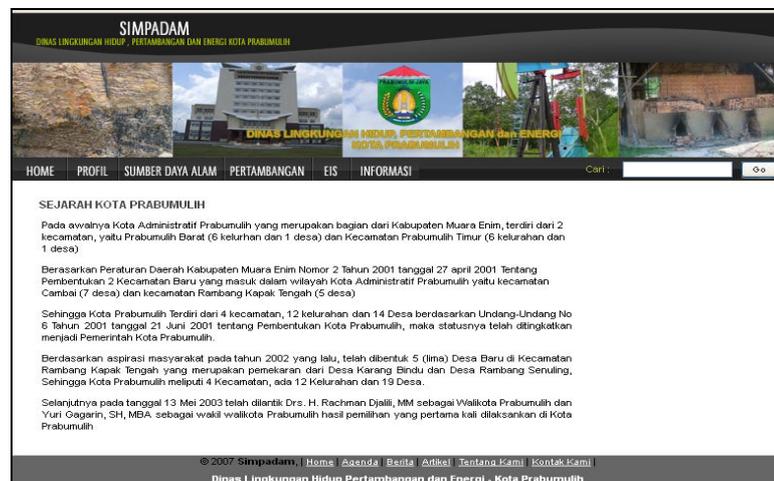
Pada halaman lambang Kota Prabumulih ini merupakan halaman yang menampilkan halaman tentang lambang dari Kota Prabumulih, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Halaman Lambang Kota Prabumulih

3. Halaman Sejarah Kota Prabumulih

Pada sejarah Kota Prabumulih ini merupakan halaman yang menampilkan halaman sejarah dari Kota Prabumulih, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.3 Halaman Sejarah Kota Prabumulih

4. Halaman Kondisi Kota Prabumulih

Pada halaman kondisi Kota Prabumulih ini merupakan halaman yang menampilkan halaman kondisi dari Kota Prabumulih, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.4 Halaman Kondisi Kota Prabumulih

5. Halaman Batas Wilayah

Pada batas wilayah ini merupakan halaman yang menampilkan halaman tentang batas wilayah, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.5 Halaman Batas Wilayah

6. Halaman Kependudukan dan Wilayah

Pada halaman kependudukan dan wilayah ini merupakan halaman yang menampilkan tentang kependudukan dan wilayah dari Kota Prabumulih, tampilannya seperti gambar dibawah ini.

KEPENDUDUKAN & WILAYAH

Wilayah Kota Prabumulih terdiri dari 6 (enam) Kecamatan yaitu Kecamatan Prabumulih Barat, Prabumulih Timur, Prabumulih Utara, Prabumulih Selatan, Cambai dan Rambang Kepak Tengah. Jumlah penduduk Kota Prabumulih sampai dengan tahun 2009 sebesar 178.724 jiwa (jumlah laki-laki : 88.115 jiwa dan Perempuan : 80.609 jiwa) dengan tingkat kepadatan penduduk sebesar 626.535 penduduk/Km²

Luas daerah, jumlah penduduk dan kepadatan penduduk Kota Prabumulih hingga akhir tahun 2009 dapat dilihat pada tabel berikut :

Kecamatan	Luas Daerah (km ²)	Jumlah Penduduk (jiwa)		Kepadatan Penduduk (km ²)
		Laki-Laki	Perempuan	
Prabumulih Barat	61.34	17.763	15.263	33.026
Prabumulih Timur	134	31.042	25.595	56.637
Prabumulih Utara	11.04	21.017	15.231	36.248
Prabumulih Selatan	96.78	11.056	9.641	20.697
Cambai	58.96	9.761	8.407	18.168
Rambang Kepak Tengah	72.34	7.455	6.472	13.928
TOTAL	434.46	88.115	80.609	178.724

Gambar 4.6 Halaman Kependudukan dan Wilayah

7. Halaman Geologi Regional

Pada geologi regional ini merupakan halaman yang menampilkan halaman tentang geologi regional, tampilannya seperti gambar dibawah ini.

GEOLOGI REGIONAL

Beberapa penulis yang telah membahas Geologi Sumatera bagian Selatan antara lain : Van Bemmelen (1949), Westerveld (1953), Katili (1963), Adiwijaya dan Decoster (1973), Soeharto dkk (1978), mengatakan bahwa Daerah Sumatera dan Lampung termasuk dalam rangkaian Cekungan Sumatera Selatan dengan Luas +/- 11.700 Km².

Sedimen Sumatera Selatan terbentuk oleh proses transgresi (genang laut) dan regresi (susut laut). Selanjutnya pengendapan cekungan diisi dengan batuan vulkanik Tersier. Fase Transgesi dikelompokkan menjadi kelompok Telisa (Formasi Talang Akar, Formasi Baturaja, dan Formasi Gumai). Sedangkan fase regresi dikelompokkan sebagai Kelompok Palembang (Formasi Air Benakat, Formasi Muara Enim dan Formasi Kasai)

Gambar 4.7 Halaman Geologi Regional

8. Halaman Minyak dan Gas Bumi

Pada halaman minyak dan gas bumi ini merupakan halaman yang menampilkan tentang minyak dan gas bumi dari Kota Prabumulih, tampilannya seperti gambar dibawah ini.

Potensi
Berdasarkan data geologi kandungan Migas berada pada Formasi Talang Akar dan Formasi Batu Raja. Sedangkan formasi batuan diatasnya umumnya sebagai caprock. Cebakan Migas yang ekonomis terdapat pada struktur geografi antiklin dan sinklin yang tersesarkan. Terdapat 6 lapangan Migas yang produktif yaitu Pandan, Gunung Kemala, Limau Timur, Prabumulih Barat, Talang Akar dan Karanganyar. Kota Prabumulih ditetapkan sebagai salah satu penghasil Migas yang sangat potensial yang ditetapkan dalam Kepmen No.414/K/31/ MEM/2002 karena diperkirakan 250 juta barel Minyak bumi siap diolah oleh investor. Selain PT Pertamina DOH Submabagsel juga terdapat perusahaan seperti: PT Retco Prima Energy, PT Schlumberger, PT Baker Atlas Indonesia, PT. Service Indonesia, PT. Binakarindo Yacoagung, dll (Hulu) serta PT Titis Sampurna (Hilir).

Sumur Minyak dan Gas Bumi dapat dilihat status dan produksinya pada table berikut:

URAIAN	2001	2002	2003	2004
Status Sumur	48	41	21	24
● Sumur Produksi	202	209	144	144
● Sumur Tidak Produksi	250	250	165	168
Produksi Minyak (BBL)				
● Realisasi Produksi	544.805	518.894	376.948	464.039
● Sasaran Tinggi	985.865	708.465	365.779	-
Produksi Gas (MMSCF)				
● Realisasi Produksi	3.889,73	3.800,00	3.898,765	8.831,643
● Sasaran Tinggi	4.749,07	4.749,00	2.905,400	-

Gambar 4.8 Halaman Minyak dan Gas Bumi

9. Halaman Geologi Regional

Pada geologi regional ini merupakan halaman yang menampilkan halaman tentang geologi regional, tampilannya seperti gambar dibawah ini.

Potensi
Kota Prabumulih mempunyai potensi sumber daya energi yang besar, dimana potensi batubara dan Migas dapat dikembangkan menjadi pembangkit Listrik. Sistem Ketenagalistrikan di Kota Prabumulih oleh PTPLN (Persero) wilayah S2JB Cabang Lahat Induk dan dua Travo (1 x 15 MVA dan 1 x 30 MVA), serta memiliki 5 penyulang. Pada saat ini masih terdapat 3 desa yang belum teraliri jaringan listrik, yaitu Desa Sinar Rambang, Desa Rambang Senulih dan desa Karya Mulya unot 9 (Kecamatan Rambang Kapak Tengah).

Dalam Rangka memenuhi pasokan listrik Pemerintah melakukan MoU dengan pihak PT. Elnusa Electric Prima bekerjasama PTPLN dan Pertamina DOH Sumbagsel untuk pembangunan PLTG di daerah kelurahan Patingkung, kecamatan Prabumulih Barat dengan Kapasitas 2 x 6 megawatt untuk tahap pertama. Tahap selanjutnya akan dikembangkan menjadi 1 x 50 megawatt.

PETA KETENAGALISTRIKAN KOTA PRABUMULIH

KETERANGAN PETA

- Desa Payuput
- Desa Karya Mulya

Gambar 4.9 Halaman Geologi Regional

10. Halaman Tentang Kami

Pada halaman tentang kami ini merupakan halaman yang menampilkan tentang kami, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Halaman Tentang Kami

11. Halaman Kontak Kami

Pada kontak kami ini merupakan halaman yang menampilkan halaman tentang kontak kami, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 Halaman Kontak Kami

12. Halaman Agenda

Pada halaman agenda ini merupakan halaman yang menampilkan tentang agenda, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Halaman Agenda

4.1.1 Pertanyaan Responden

a. *Learnability*

1. Dapatkah anda menemukan tulisan pada *website* Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan jelas dengan cepat ?
2. Dapatkah anda memahami gambar depan di *website* Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan dengan cepat ?
3. Dapatkah anda menemukan link menu *home* atau beranda dengan cepat ?
4. Dapatkah anda menemukan *link* profil dengan cepat ?
5. Dapatkah anda menemukan fasilitas *polling* dengan cepat ?
6. Dapatkah anda menemukan *link* pencarian dengan cepat ?
7. Dapatkah anda menemukan berita dengan cepat ?
8. Dapatkah anda menemukan *link* sumber daya alam dengan cepat ?
9. Dapatkah anda menemukan *link* agenda dengan cepat ?

10. Dapatkah anda menemukan *link* kontak kami dengan cepat ?
11. Dapatkah anda menemukan logo kabupaten dengan cepat ?
12. Dapatkah anda menemukan *link* sejarah dengan cepat ?
13. Dapatkah anda menemukan *link* pertambangan dengan cepat ?
14. Dapatkah anda menemukan galeri foto dengan cepat ?
15. Dapatkah anda menemukan *link* forum dengan cepat ?
16. Dapatkah anda menemukan *link* buku tamu dengan cepat ?
17. Dapatkah anda menemukan *link* daftar dengan cepat ?
18. Dapatkah anda menemukan *link* data perjanjian dengan cepat ?
19. Dapatkah anda menemukan syarat perijinan dengan cepat ?
20. Dapatkah anda menemukan foto gedung pemkot dengan cepat ?

b. *Efficiency*

1. Dapatkah anda membaca tulisan pada *website* Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan jelas untuk dibaca ?
2. Dapatkah anda memahami menu di *website* Dinas Pertambangan, Energi dan Lingkungan ?
3. Dapatkah anda menemukan *link* menu home atau beranda ?
4. Dapatkah anda menemukan *link* profil ?
5. Dapatkah anda menemukan fasilitas *polling* ?
6. Dapatkah anda menemukan *link* pencarian?
7. Dapatkah anda menemukan berita ?
8. Dapatkah anda menemukan *link* sumber daya alam ?
9. Dapatkah anda menemukan *link* agenda ?

10. Dapatkah anda menemukan *link* kontak kami?
11. Dapatkah anda menemukan logo kabupaten ?
12. Dapatkah anda menemukan *link* sejarah ?
13. Dapatkah anda menemukan *link* pertambangan ?
14. Dapatkah anda menemukan galeri foto ?
15. Dapatkah anda menemukan *link* forum ?
16. Dapatkah anda menemukan *link* buku tamu ?
17. Dapatkah anda menemukan *link* daftar ?
18. Dapatkah anda menemukan *link* data perjanjian ?
19. Dapatkah anda menemukan syarat perijinan ?
20. Dapatkah anda menemukan foto gedung pemkot ?

c. *Satisfaction*

1. Apakah anda ingin mengunjungi *website* ini kembali ?
2. Apakah anda ingin mengunjungi profil pada *home* kembali ?
3. Apakah anda ingin melihat artikel kembali ?
4. Apakah anda ingin melihat tentang profil kembali ?
5. Apakah anda ingin menggunakan login kembali ?
6. Apakah anda ingin melihat kontak kami kembali ?
7. Apakah anda ingin melihat berita kembali ?
8. Apakah anda ingin melihat fasilitas pencarian kembali ?
9. Apakah anda ingin melihat *home* atau beranda kembali ?
10. Apakah anda ingin menggunakan polling kembali ?
11. Apakah anda ingin melihat logo kabupaten kembali ?

12. Apakah anda ingin melihat sejarah kembali ?
13. Apakah anda ingin melihat pertambangan kembali ?
14. Apakah anda ingin melihat galeri foto kembali ?
15. Apakah anda ingin menggunakan forum kembali ?
16. Apakah anda ingin menggunakan buku tamu kembali ?
17. Apakah anda ingin menggunakan daftar kembali ?
18. Apakah anda ingin melihat data perjanjian kembali ?
19. Apakah anda ingin melihat syarat perijinan kembali ?
20. Apakah anda ingin melihat foto gedung pemkot kembali ?

4.1.2 Rekapitulasi Jawaban Responden

Rekapitulasi jawaban responden untuk evaluasi penggunaan situs *web* dengan metode *usability testing* pada Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih.

1. Responden 1 (Responden Aktif)

Waktu Pengujian

Waktu Pengujian : 12:35 WIB

Tanggal Pengujian : 25 Juni 2013

Tempat : Di Kantor Dinas Pertambangan dan Energi Lingkungan
Kota Prabumulih

Biodata Responden

Nama : Pithan Chandra, S.Si

Pekerjaan : PNS (Staf Lingkungan)

Umur : 29 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

2. Responden 2 (Responden Terampil)

Waktu Pengujian

Waktu Pengujian : 11:49 WIB

Tanggal Pengujian : 25 Juni 2013

Tempat : Di Kantor Dinas Pertambangan dan Energi Lingkungan
Kota Prabumulih

Biodata Responden

Nama : Kokon Tryanko, ST

Pekerjaan : PNS (Pengembangan Pengusaha Pertambangan)

Umur : 42 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

3. Responden 3 (Responden Awam)

Waktu Pengujian

Waktu Pengujian : 13:50 WIB

Tanggal Pengujian : 25 Juni 2013

Tempat : Di Kantor Dinas Pertambangan dan Energi Lingkungan
Kota Prabumulih

Biodata Responden

Nama : Juwita Mandasari

Pekerjaan : Tenaga Honorer

Umur : 25 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

1. Usability Learnability

Learnability secara sederhana dapat dikatakan bahwa sistem harus mudah dipelajari sehingga pemakai dapat secepatnya mulai menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan sistem.

Tabel 3.1 Usability Learnability

Pertanyaan	Jawaban																									Total Jawaban		Persentase						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Ya	Tidak	Ya	Tidak					
1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	20	10	66,6 %	33,3 %
2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	20	10	66,6 %	33,3 %
3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	20	10	66,6 %	33,3 %
6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
8	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
10	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	19	11	63,27 %	36,63 %
11	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
12	X	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	15	15	49,95 %	49,95 %
13	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	20	10	66,6 %	33,3 %
14	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	20	10	66,6 %	33,3 %
15	X	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	14	16	46,62 %	53,28 %
16	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
17	X	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53,28 %	46,62 %
18	X	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	X	X	13	17	43,29 %	56,61 %
19	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69,93 %	29,97 %
20	√	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	18	12	59,94 %	39,96 %
Subtotal persentase learnability																													1278,72 %	719,28 %				
Sub rata-rata																													63,936 %	35,964 %				

100% : 30 Responen = 3,33 % 21 laki-laki x 3,33 % = 69,93 %
 Responden yang bisa menjawab 285 jawaban Ya -- 135 jawaban tidak
 Sub Total 285 x 3,33 % = 949,05 % Sub Total 285 x 3,33 % = 949,05 %
 Sub Rata-Rata 949,05 : 21 = 45,19 % Sub Rata-Rata 949,05 : 21 = 45,19 %

9 Perempuan x 3,33 % : 29,97 %
 Responden yang bisa menjawab 89 jawaban Ya -- 91 jawaban tidak
 Sub Total 89 x 3,33 % = 296,37 % SubTotal 91x3,33= 303,03
 Sub Rata-rata 296,37 : 9= 32,93 % SubRata-rata 303,03:9=33,67%

Efficiency merupakan sistem hendaknya efisien penggunaannya sehingga pemakai yang telah mempelajari sistem dapat mencapai tingkat produktivitas yang tinggi.

Tabel 3.2 *Usability Efficiency*

Pertanyaan	Jawaban																										Total Jawaban		Persentase					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
5	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	18	12	59.94	39.96
6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
8	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
10	√	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	18	12	59.94	39.96
11	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
12	X	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
13	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
14	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
15	X	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	13	17	43.29	56.61
16	X	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
17	X	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	X	X	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	13	17	43.29	56.61
18	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	X	X	X	X	X	20	10	66.6	33.3
19	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
20	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
Subtotal persentase efficiency																													1288.71	709.29				
6																													64.43%	35.46				
Sub rata-rata																													64.43%	35.46				

100% : 30 Responen = 3,33 %

21 laki-laki x 3,33 % = 69,93 %

9 Perempuan x 3,33 % : 29,97 %

Responen yang bisa menjawab 267 jawaban Ya -- 153 jawaban tidak

Responen yang bisa menjawab 90 jawaban Ya -- 90 jawaban tidak

Sub Total 267 x 3,33 % = 889,11 %

Sub Total 153 x 3,33 % = 509,49 %

Sub Total 90 x 3,33 % = 299,7 % SubTotal 90x3,33= 299,7

Sub Rata-Rata 889,11% : 21 = 42.33%

Sub Rata-Rata 509,49 : 21 = 24.26 %

Sub Rata-rata 299,7 : 9= 33,3 % SubRata-rata 299.7:9=33,3%

Satisfaction merupakan sistem nyaman untuk digunakan sehingga memuaskan pemakainya

Tabel 3.3 Usability Satisfaction

Pertanyaan	Jawaban																									Total Jawaban		Persentase						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Ya	Tidak	YA	Tidak
1	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	20	10	66.6	33.3
2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	X	X	X	X	20	10	66.6	33.3	
3	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	√	X	X	√	X	X	X	X	18	12	59.94	39.96
4	X	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
5	X	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	√	X	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	15	15	49.95	49.95
6	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	X	X	X	X	17	13	56.61	43.29	
7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.33	29.97
8	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	17	13	56.61	43.29
9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
10	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
11	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	20	10	66.6	33.3
12	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
13	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
14	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	√	X	X	X	X	20	10	66.6	33.3
15	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	19	11	63.27	36.63
16	X	X	X	√	√	√	√	√	√	X	√	√	X	√	X	√	X	√	X	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	13	17	43.29	56.61
17	X	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	X	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
18	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62	
19	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	21	9	69.93	29.97
20	X	X	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	X	X	X	√	X	√	X	X	X	X	16	14	53.28	46.62
Subtotal persentase satisfaction																													1211.52	785.88				
Subtotal rata-rata																													60,57%	39.294%				

100% : 30 Responen = 3,33 %

21 laki-laki x 3,33 % = 69,93 %

9 Perempuan x 3,33 % : 29,97 %

Responden yang bisa menjawab 273 jawaban Ya -- 157 jawaban tidak

Responden yang bisa menjawab 89 jawaban Ya -- 91 jawaban tidak

Sub Total 273 x 3,33 % = 909,09 %

Sub Total 157 x 3,33 % = 522,81 %

Sub Total 89 x 3,33 % = 296,37 %

SubTotal 91x3,33= 303,03

Sub Rata-Rata 909,09 : 21 = 43,29 %

Sub Rata-Rata 522.81 : 21 = 24.89 %

Sub Rata-rata 296,37 : 9= 32,93 %

SubRata-rata 303,03:9=33,67%

4. Rekapitulasi Komponen *Usability*

Rekapitulasi komponen *usability testing* merupakan penggabungan hasil dari tabel 3.1, tabel 3.2 dan tabel 3.3. Hasilnya sebagai berikut :

Tabel 3.4 Rekapitulasi Komponen *Usability*

No.	Komponen	Persentase	
		Ya	Tidak
1.	<i>Learnability</i>	63,93 %	35,96 %
2.	<i>Efficiency</i>	64,43%	35,46 %
3.	<i>Satisfaction</i>	60,57%	39,29%
Total		188,93	110,71
Rata-Rata		62,97 %	36,90 %

5. Rekapitulasi Garfik Komponen *Usability*

Rekapitulasi grafik komponen *usability testing* merupakan penggabungan hasil dari tabel 3.1, tabel 3.2 dan tabel 3.3. Hasilnya sebagai berikut :



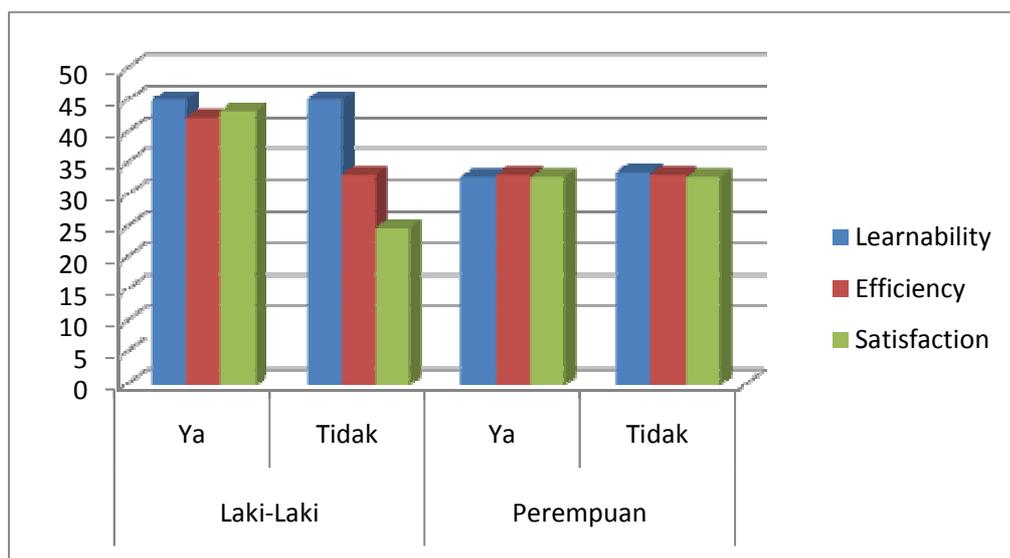
f

Gambar 4.14 Rekapitulasi Garfik Komponen *Usability*

6. Rekapitulasi Garfik Komponen *Usability* Per Jenis Kelamin

Rekapitulasi grafik komponen *usability testing* merupakan penggabungan hasil dari tabel 3.1, tabel 3.2 dan tabel 3.3 per jenis kelamin. Hasilnya sebagai berikut

No.	Komponen	Laki-laki		Perempuan	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	<i>Learnability</i>	45.19 %	45.19 %	32.93 %	33.67 %
2.	<i>Efficiency</i>	42.33 %	33.3 %	33.3 %	33.3 %
3.	<i>Satisfaction</i>	43,29%	24.89 %	32.93 %	32.93 %
Total		130.81 %	103.37 %	99.16 %	99.9 %
Rata-Rata		43.60 %	34.45 %	33.05 %	33.3 %



Gambar 4.14 Rekapitulasi Garfik Komponen *Usability* Per Jenis Kelamin

Dari grafik diatas tentang responden berdasarkan jenis kelamin yaitu 19 responden laki-laki Totalnya rata-ratanya dari 3 komponen 43,60 % untuk

jawaban ya dan 34,45 % untuk jawaban tidak dan 11 responden perempuan 33,33 % dan 11 Perempuan 33,05 % untuk jawaban ya dan 33,3% untuk jawaban tidak.

7. Rekapitulasi Grafik Hasil

Rekapitulasi grafik hasil merupakan penggabungan dari tabel 3.1, tabel 3.2 dan tabel 3.3. Hasilnya sebagai berikut :



Gambar 4.15 Rekapitulasi Grafik Hasil

Dari rekapitulasi hasil grafik diatas, maka *situs web* di Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup dengan alamat <http://distamben.kotaprabumulih.go.id>, yaitu 62,97 % pertanyaan mampu dijawab responden (ketemu jawabannya), 37,03 % pertanyaan tidak mampu dijawab responden (tidak ketemu jawabannya)

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada evaluasi penggunaan *situs web* dengan metode *usability testing* pada Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota

Prabumulih tentang tentang hitungan dari hasil kuesioner dari tiga komponen yang dilakukan kepada responden yaitu :

Komponen *usability testing* terdiri dari tiga komponen terdiri dari *learnability*, *efficiency* dan *satisfaction*.

1. *Learnability*

Learnability dapat dikatakan bahwa *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih harus mudah dipelajari sehingga responden dapat secepatnya mulai menyelesaikan pertanyaan yang telah disediakan sebanyak 20 soal, untuk nilai satu soal 3,33, nilai ini berasal dari 100% / 30 responden. Pada Tabel 3.1 *usability learnability*, total persentase jawaban ya yaitu : 63,93 %, sedangkan total persentase jawaban tidak yaitu : 35,96 %.

2. *Efficiency*

Efficiency merupakan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih hendaknya efisien dalam penggunaannya sehingga responden dapat dengan mudah menyelesaikan pertanyaan yang telah disediakan sebanyak 20 soal, untuk nilai satu soal 3,33, nilai ini berasal dari 100% / 30 responden. Pada Tabel 3.2 *usability efficiency*, total persentase jawaban ya yaitu : 64,43 % sedangkan total persentase jawaban tidak yaitu : 35,46 %.

3. *Satisfaction*

Satisfaction merupakan *website* Dinas Pertambangan, Energi Dan Lingkungan Hidup Kota Prabumulih hendaknya nyaman dalam penggunaannya sehingga

responden akan kembali melakukan kegiatan tersebut dengan mudah menjawab pertanyaan yang telah disediakan sebanyak 20 soal, untuk nilai satu soal 3,33, nilai ini berasal dari $100\% / 30$ responden. Pada Tabel 3.3 *usability satisfaction*, total persentase jawaban ya yaitu : 60,57 % sedangkan total persentase jawaban tidak yaitu : 39,29 %.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang dilakukan ini diperoleh hasil yaitu *presentase* pengguna dalam mendapatkan informasi didalam di *website* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup Kota Palembang dengan alamat <http://distamben.kotaprabumulih.go.id>, yaitu *Learnability* (secara sederhana dapat dikatakan bahwa sistem harus mudah dipelajari sehingga pemakai dapat secepatnya mulai menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan sistem) 63,93 % pertanyaan mampu dijawab responden, 35,96 % pertanyaan tidak mampu dijawab responden. *Efficiency* (sistem hendaknya efisien penggunaannya sehingga pemakai yang telah mempelajari sistem dapat mencapai tingkat produktivitas yang tinggi). 64,43 % pertanyaan mampu dijawab responden, 35,46% pertanyaan tidak mampu dijawab responden. *Satisfaction* (sistem nyaman untuk digunakan sehingga memuaskan pemakainya) 60,57 % pertanyaan mampu dijawab responden, 39,29 % pertanyaan tidak mampu dijawab responden. Dan responden berdasarkan jenis kelamin yaitu 19 responden laki-laki Totalnya rata-ratanya dari 3 komponen 43,60 % untuk jawaban ya dan 34,45 % untuk jawaban tidak dan 11 responden perempuan 33,33 % .dan 11 Perempuan 33,05 % untuk jawaban ya dan 33,3% untuk jawaban tidak

5.2 Saran

Beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian *usability testing* pada *website* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *usability testing* secara kontinyu dan terprogram, sehingga akan memudahkan pengguna dalam mengakses *website* Dinas pertambangan, energi dan lingkungan hidup.
2. Dibentuk tim pengelola aplikasi, agar pengelolaan aplikasi lebih baik dan informasi yang diberikan lebih *up to date*.