

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Bina Darma adalah Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang mengasuh dan mengembangkan ilmu dan keahlian profesional pada 7 (tujuh) fakultas (Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ekonomi, Fakultas Bahasa dan Sastra, Fakultas Teknik, Fakultas Psikologi, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) dengan program studi unggulan tiap fakultas yang berada di Sumatera Selatan. Universitas Bina Darma mempunyai komitmen untuk menciptakan lulusan yang siap kerja dan dapat diterima di masyarakat.

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

Sebuah *website* dapat diakses dengan sangat cepat dan sangat mudah untuk di-update karena *website* merupakan media virtual. Dengannya kita dapat memasukkan gambar, rincian biaya produk, informasi tentang perusahaan, atau peta yang dapat menunjukkan lokasi perusahaan ke dalam situs *web*. Ada beberapa

keuntungan jika memiliki situs *web* yaitu, sekarang ini umumnya masyarakat mencari informasi jasa atau produk melalui situs *web* sebelum memutuskan untuk membeli. Bisnis akan berjalan selama 24 jam, 7 hari seminggu ketika memiliki situs *web*.

Situs *web* dapat memberikan keuntungan besar karena ia dapat diakses secara global melalui jaringan *internet*, informasi tentang produk tersedia secara *online* dan dapat menjawab pertanyaan dari konsumen dengan cepat dan murah, pada umumnya situs *web* menyediakan beberapa artikel beserta tips dan informasi. Ketika suatu situs *web* sering *update* dan memposting artikel, masyarakat umum dapat menggunakannya sebagai sumber informasi. Dengan ini masyarakat dapat melihat produk dan jasa yang ditawarkan dalam situs *web* tersebut, informasi tentang bisnis dan perusahaan dapat diposting dalam situs *web*, dengan ini kita mendapatkan kepercayaan dari konsumen, karena konsumen lebih percaya jika mereka mengetahui sesuatu tentang perusahaan tersebut.

Teknologi informasi yang didukung oleh perkembangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) secara langsung maupun tidak langsung. Sebagai contohnya yaitu teknologi informasi yang ada pada Universitas Bina Darma Palembang terdapat *website* seperti <http://binadarma.ac.id>, <http://blog.binadarma.ac.id> , <http://elearning.binadarma.ac.id> dan banyak lagi *website* yang lainnya. Untuk teknologi informasi perangkat keras (*hardware*) terdapat *hotspot* di setiap kampus, laboratorium jaringan dan laboratorium bahasa.

Data awal untuk evaluasi *website* Univeristas Bina Darma berdasarkan struktur *website* Universitas Bina Darma Palembang terdiri dari *header* yang

bergambar tentang fasilitas olahraga, dosen, wisuda dan tentang pasca sarjana. Menu menu atas terdapat *link* terdapat *home*, profil, akademik, video, kontak, fasilitas pencarian, *link web* mail dan *link* login mahasiswa. Menu kanan terdapat fasilitas pengumuman, *link* tentang UBD, *link* akademik, *link* pendaftara, *link* administrasi dan layanan, *link* kampus, *link* perpustakaan dan *link library*. Menu footer terdapat link informasi unit kerja, fakultas, dosen, mahasiswa, eksternal *link* dan *link repository*. Sedangkan isi *content* terdiri dari informasi penerimaan mahasiswa baru, profil universitas, internasional conference dan daftar pengumuman. *Link-link* dari struktur *website* universitas bina darma Palembang setelah peneliti lakukan, *link-link* tersebut berjalan dengan baik dan isi dari *link* tersebut tidak ada yang *error* atau kosong.

Dari data awal diatas *website* Bina Darama Palembang perlu di evaluasi secara detail karena untuk mengukur kemudahan penggunaan *website* 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) responen terdiri dari dosen, pegawai dan mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang menggunakan media komputer, *internet* dan *webcame*.

Usability testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. *Usability testing* merupakan suatu attribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. *Usability* juga

sering digunakan untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain. *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu, *learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain. *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali *website* tersebut. *Errors*, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. *Satisfaction* mencari desain yang sudah dibuat menyenangkan bagi pengguna.

Kemudahan penggunaan (*usability*) *website* sangat terkait dengan bidang keilmuan *Human Computer Interaction* (HCI), yaitu mengenai bagaimana manusia sebagai pengguna *website* berinteraksi dengan sistem yang ada pada *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human-centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Semua kekurangan dan kelebihan manusias harus diperhatikan dalam merancang sebuah *website* agar dapat bersifat *usable*. Selain itu, pendapat dan keluhan dari manusia sebagai pengguna *website* juga dapat menjadi bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan sebuah *website*.

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.

Konfigurasi perekaman *usability testing* yaitu, pengguna tes duduk di depan monitor, *keyboard* dan *mouse*, seperti yang mereka lakukan saat sedang bekerja. Lalu komputer dihubungkan dengan Laptop sebagai CPU. Program yang sedang diuji ditampilkan pada dua layar yaitu pada laptop dan monitor standar. Kamera video ditempatkan secara strategis untuk merekam layar laptop dan pengguna komputer, kemudian kamera akan merekam reaksi saat pengguna sedang mengerjakan tugas *usability*. Pengujian dilakukan mulai dari 3 (tiga) responden dalam setiap sesi. Setiap sesi dilakukan mulai dari 45 sampai dengan 50 menit, karena orang akan sulit untuk fokus jika lebih dari waktu tersebut.

Alasan menggunakan metode *usability testing* adalah, untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi dari *website* Universitas Bina Darma Palembang. Hasil dari penilaian metode *usability testing* ini akan memberikan masukan untuk pengembangan *website* kedepan agar lebih baik lagi. Evaluasi *website* dengan menggunakan teknik *usability* dengan biaya yang rendah, sehingga memutuskan untuk mulai melakukan uji kegunaan secara formal.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk skripsi. Adapun judul yang dipilih yaitu **"Evaluasi Penggunaan Website Universitas Bina Darma dengan Metode Usability Testing"**.

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. **“Bagaimana mengevaluasi penggunaan website Universitas Bina Darma dengan metode *usability testing* ? “.**

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengukur *usability testing* yaitu mudah dipelajari (*learnability*), efisien penggunaannya (*efficiency*) dan nyaman untuk digunakan (*satisfaction*) pada *website* Universitas Bina Darma Palembang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Universitas Bina Darma, dengan mengevaluasi *website* universitas bina darma dengan metode *usability testing* yang nantinya akan memberikan masukan dalam proses pengembangan *website* Universitas Bina Darma Palembang kedepan.
2. Bagi penulis melakukan pengujian *usability testing* dengan kusioner pada *website* bina darma Palembang melalui responden dosen, pegawai dan mahasiswa universitas bina darma untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- a. Mahasiswa dapat menggunakan *website* Universitas Bina Darma Palembang secara efisien.
- b. Mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang mendapatkan kepuasan pelayanan informasi pada *website* Universitas Bina Darma Palembang.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang penulis lakukan mulai dari Oktober 2012 sampai dengan Maret 2013 di Universitas Bina Darma Palembang.

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 *website* Universitas Bina Darma Palembang, digunakan beberapa cara, yaitu:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan pada pegawai Universitas Bina Darma Palembang dengan mengamati pengelolaan data-data yang dikelola *website* Universitas Bina Darma Palembang.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang.

3. Metode Kuisioner

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 *website* Universitas Bina Darma Palembang.

4. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka, mempelajari, mencari dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian seperti buku dan *internet* yang berkaitan tentang evaluasi *website* Universitas Bina Darma Palembang.

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 ketergunaan. 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 test*

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

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

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

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Website

Website adalah alamat atau lokasi di dalam *internet* suatu halaman *web*, umumnya membuat dokumen *HTML* dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin. (Pardosi, 2002:2).

Website adalah keseluruhan kumpulan halaman *web* dan informasi seperti gambar-gambar, suara, *file* video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah *web server*. (Sudarmo, 2006:492).

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

Secara terminologi *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di *internet*. *WWW* terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs *web* (*web page*) diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman

muka”), URL ini mengatur *web page* untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*hyper text markup language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. *Web page* layaknya sebuah buku yang dapat menampung berbagai informasi tentang banyak hal baik bersifat komersil maupun non komersil. Melalui media web inilah seseorang dapat memberikan informasi tertentu kepada orang lain yang berada di seluruh dunia.

Website mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 1998, dimana hanya perusahaan besar saja yang mampu memilikinya. Pada saat itu, website merupakan sebuah teknologi yang cukup mahal untuk dimiliki. Sehingga banyak pengusaha maupun produsen mengurungkan niat mereka untuk dapat memiliki media promosi ini. Langkanya penyedia jasa pembuatan web yang menawarkan harga murah membuat keinginan perusahaan-perusahaan tersebut untuk memiliki sebuah website murah hanya menjadi sebuah mimpi.

2.2 Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk

menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak decision maker untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. (Arikunto, 2005:1).

Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program, produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula. (Hasan, 2008:33).

Dari dua pendapat diatas maka dapat disimpulkan evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan adalah dibangunnya situs web perpustakaan. Pengguna dapat memperoleh informasi secara online tanpa harus datang secara fisik ke perpustakaan. Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan keberadaan situs *web*,

maka sudah selayaknya sebuah perpustakaan membangun, mengembangkan situs web yang dimiliki. Masih jarang dilakukan evaluasi terhadap situs *web* yang dimiliki suatu instansi. Seharusnya sebagai sebuah produk yang harus terus dikembangkan, situs web perpustakaan perlu dievaluasi. Evaluasi berguna untuk mengetahui bagaimana kegunaan situs *web* tersebut bagi pengguna. Evaluasi ini akan sangat bermanfaat bagi instansi, sebagai salah satu dasar pengembangan situs *web* yang dimiliki.

2.3 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 ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum

dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

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 seekonomis mungkin dengan prinsip *human centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Ujian ketergunaan 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)

1. 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.

Kemudahan penggunaan (*usability*) *website* sangat terkait dengan bidang keilmuan *Human Computer Interaction* (HCI), yaitu mengenai bagaimana manusia sebagai pengguna *website* berinteraksi dengan sistem yang ada pada *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human-centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Semua kekurangan dan kelebihan manusias harus diperhatikan dalam merancang sebuah *website* agar dapat bersifat *usable*. Selain itu, pendapat dan keluhan dari manusia sebagai pengguna *website* juga dapat menjadi bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan sebuah *website*.

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.

2. 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 kuisioner 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.

Menurut Rusidi (2011:3), secara rinci ketiga level pengguna tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengguna Aktif, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma, 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 Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
 - f. Lebih dari satu tahun mengenal Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
2. Pengguna terampil, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan jarang Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma, 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* Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
 - f. Satu tahun mengenal Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
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 Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.

- f. Kurang dari 3 bulan mengenal Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.

3. Pengukuran *Usability*

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

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.

3. Tujuan Pengukuran *Usability*

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.

4. Teknik Pengukuran *Usability*

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

2.4 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 :

- b. *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).
- c. *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*.
- d. *Request time* adalah jumlah waktu yang dibutuhkan oleh *web browser* untuk mengirim permintaan (*request*) ke *internet*.
- e. *Client time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh elemen halaman *web* selama data dihantarkan.

- f. Total *measurement time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh halaman *web* dilihat dari sudut pandang jaringan.
- a. Terdapat banyak alat pengukur kinerja *web*. Pada tahun 2008, konferensi pertama *Oreilly Velocity* yang terletak di kota San Fransisco dihadiri banyak perusahaan-perusahaan.

Konfigurasi perekaman *usability testing* yaitu, pengguna tes duduk di depan monitor, *keyboard* dan *mouse*, seperti yang mereka lakukan saat sedang bekerja. Lalu komputer dihubungkan dengan Laptop sebagai CPU. Program yang sedang diuji ditampilkan pada dua layar yaitu pada laptop dan monitor standar. Kamera video ditempatkan secara strategis untuk merekam layar laptop dan pengguna komputer, kemudian kamera akan merekam reaksi saat pengguna sedang mengerjakan tugas *usability*. Pengujian dilakukan mulai dari 3 (tiga) responden dalam setiap sesi. Setiap sesi dilakukan mulai dari 45 sampai dengan 50 menit, karena orang akan sulit untuk fokus jika lebih dari waktu tersebut.

2.5 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya oleh Suparmo, tahun 2007. Judul penelitian "Uji Kelayakan Ketergunaan Situs *Web* Jaringan Perpustakaan Asosiasi Perguruan Tinggi Katolik di Indonesia (APTIK) 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 envirointment, 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* Universitas Bina Darma.
2. Memilih responden untuk pengisian kuisisioner berdasarkan tingkatan pengguna aktif, terampil dan awam.

TUGAS RESPONDEN	Ya/Tidak
LEARNABILITY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada Website Universitas Bina Darma Palembang jelas untuk dibaca ?	
2. Dapatkah anda memahami menu di Website Universitas Bina Darma Palembang	
3. Dapatkah anda menemukan link menu home atau beranda ?	
4. Dapatkah anda menemukan link akademik pada home ?	
5. Dapatkah anda menemukan fasilitas login mahasiswa pada home ?	

TUGAS RESPONDEN	Ya/Tidak
6. Dapatkah anda menemukan link pencarian pada home ?	
7. Dapatkah anda menemukan link dosen pada home ?	
8. Dapatkah anda menemukan fasilitas pengumuman pada home ?	
9. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran pada home?	
10. Dapatkah anda menemukan link tentang UBD pada home?	
EFFICIENCY	
1. Dapatkah anda menemukan daftar pengumuman pada home dengan cepat ?	
2. Dapatkah anda memahami fasilitas pencarian pada home dengan cepat ?	
3. Dapatkah anda menemukan fasilitas pendaftaran pada home dengan cepat ?	
4. Dapatkah anda menemukan blog dosen pada home dengan cepat?	
5. Dapatkah anda menemukan fasilitas login mahasiswa pada home dengan cepat?	
6. Dapatkah anda menemukan pasca sarjana pada home dengan cepat ?	
7. Dapatkah anda menemukan link perpustakaan pada home dengan cepat ?	
8. Dapatkah anda menemukan translate bahasa pada home dengan cepat?	
9. Dapatkah anda menemukan kontak bina darma pada home dengan cepat?	
10. Dapatkah anda menemukan e-learning bindarma pada home dengan cepat?	
SATISFACTION	
1. Apakah anda ingin mengunjungi website ini kembali ?	
2. Apakah anda ingin mengunjungi profil pada home kembali ?	
3. Apakah anda ingin melihat pengumuman pada home kembali ?	
4. Apakah anda ingin melihat tentang UBD pada home kembali ?	
5. Apakah anda ingin menggunakan login mahasiswa kembali ?	
6. Apakah anda ingin melihat kontak UBD pada home kembali ?	
7. Apakah anda ingin melihat pendaftaran pada home kembali ?	
8. Apakah anda ingin melihat fasilitas pencarian home kembali ?	
9. Apakah anda ingin melihat home atau beranda kembali ?	
10. Apakah anda ingin melihat link akademik pada home kembali ?	

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 mengisi 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* Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma 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 populasi adalah pengguna yang nantinya akan dijadikan responden dalam *usability testing*. Pengguna yang akan dijadikan sampel harus mewakili dari seluruh populasi (pengguna). Didalam *usability*

Testing terhadap Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma Selatan ini akan diambil sampel yang mewakili tiga tingkatan pengguna yaitu:

1. Pengguna aktif: pengguna yang terampil *internet* dan aktif dalam mengakses Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
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* situs web <http://binadarma.ac.id>.
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://binadarma.ac.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:

4. Pengguna Aktif, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses *Website* Universitas Bina Darma, yang memiliki ciri-ciri:
 - g. Dapat menggunakan komputer
 - h. Dapat mengakses *internet*
 - i. Memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi
 - j. Mengakses *internet* lebih dari 3 jam dalam sehari
 - k. Sering mengakses Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
 - l. Lebih dari satu tahun mengenal Pepustakaan Elektronik Universitas Bina Darma.
5. Pengguna terampil, yaitu pengguna yang terampil menggunakan *internet* dan jarang *Website* Elektronik Universitas Bina Darma, yang memiliki ciri-ciri:
 - g. Dapat menggunakan komputer
 - h. Dapat mengakses *internet*
 - i. Memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi

- j. Mengakses *internet* lebih dari 2 jam dalam sehari
 - k. Pernah mengakses *website* Universitas Bina Darma.
 - l. Satu tahun mengenal Universitas Bina Darma.
6. Pengguna Awam, pengguna yang baru tahu *internet*, yang memiliki ciri-ciri:
- a. Dapat menggunakan komputer
 - g. Dapat mengakses *internet*
 - h. Tidak memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan informasi
 - i. Mengakses *internet* lebih dari 2 jam dalam sehari
 - j. Belum atau pernah mengakses Universitas Bina Darma.
 - k. Kurang dari 3 bulan mengenal Universitas Bina Darma.

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 [http:// binadarma.ac.id](http://binadarma.ac.id)

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 responden.

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* Universitas Bina Darma, 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 Sejarah Bina Darma

UBD berdiri atas penggabungan 3 (tiga) Sekolah Tinggi berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor : 112/D/0/2002 tanggal 7 Juni 2002 yaitu STMIK Bina Darma (Surat Keputusan Mendikbud RI. Nomor : 027/D/O/1994, tanggal 18 Mei 1994), STIE Bina Darma (SK. Mendikbud RI. Nomor : 046/D/O/1994, tanggal 7 Juli 1994), dan STBA Bina Darma (Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor : 143/D/0/2001 tanggal 27 Agustus 2001).

Universitas Bina Darma adalah Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang mengasuh dan mengembangkan ilmu dan keahlian profesional pada 7 (tujuh) fakultas (Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ekonomi, Fakultas Bahasa dan Sastra, Fakultas Teknik, Fakultas Psikologi, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) dengan program studi unggulan tiap fakultas yang berada di Sumatera Selatan. Universitas Bina Darma mempunyai komitmen untuk menciptakan lulusan yang siap kerja dan dapat diterima di masyarakat. Untuk itulah Universitas Bina Darma mengusahakan Sertifikasi dari International Organization for Standarization (ISO 9001:2000), dan pada tanggal 7 Juli 2003 telah memperoleh Sertifikasi dengan nomor Registrasi 04100. 30981. Dengan telah ditetapkan sistem manajemen mutu ISO 9001 : 2000 di Universitas Bina

Darma maka setiap aktivitas dilaksanakan dengan terencana dan hasilnya dapat diukur secara objektif. Hal ini berarti proses belajar mengajar di Universitas Bina Darma telah sesuai dengan persyaratan dan peraturan yang berlaku, sehingga lulusannya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat.

UBD secara aktif mengembangkan kerja sama di dalam maupun luar negeri yang saat ini tercatat memiliki perjanjian dengan UBD diantaranya adalah: *University of Industri Selangor (UNISEL) Malaysia, Sun Microsystem, Barring Edu Training Sdn Bhd-Malaysia, Pearson VUE Authorised Center-India, NIIT Antilles NV – Neteherlands, Planet Edupro Indonesia (University of Cambridge English for Speakers of Other languages (ESOL) Authorised Main Center), Cisco Networking Academy, Stichting Hogeschool Zeeland (HZ)-Holland, dan NPO International Japanese Education Center.*

3.6 Visi dan Misi

3.6.1. Visi

Menjadi Universitas Berstandar Internasional Berbasis Teknologi Informasi Pada Tahun 2020

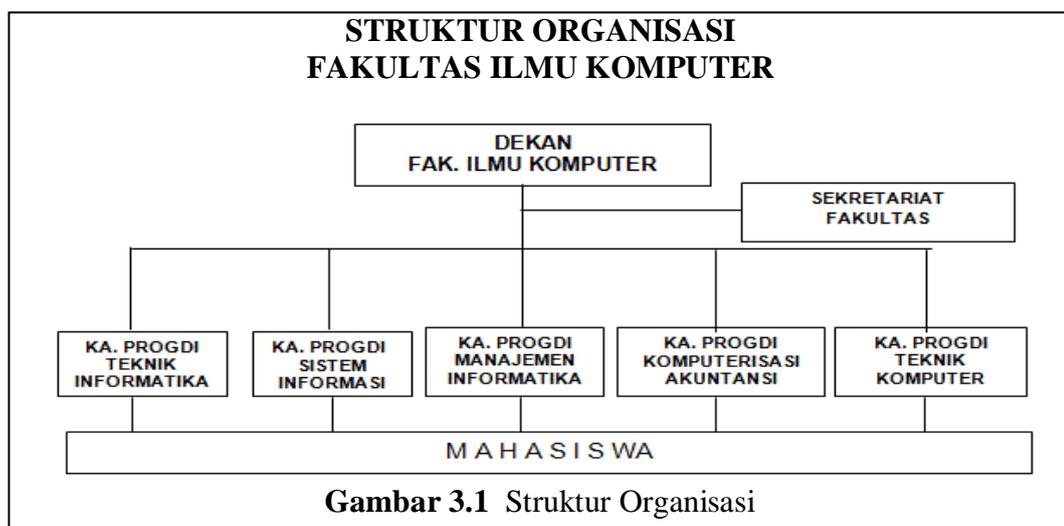
3.6.2 Misi

Misi utama menghasilkan Lulusan yang Cerdas, Professional, dan Berkarakter yang Berdaya Saing Internasional. Misi UBD yaitu :

1. Menyelenggarakan program pendidikan yang berstandar internasional,
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berstandar internasional melalui pemanfaatan teknologi informasi,
3. Membangun komunitas intelektual yang berkualitas,
4. Melakukan penelitian yang berstandar internasional,
5. Melakukan pengabdian guna meningkatkan kemandirian masyarakat,
6. Menyelenggarakan kerjasama dengan pihak lain yang saling menguntungkan

3.7 Struktur Organisasi

Mengingat pentingnya suatu organisasi, maka diperlukan struktur organisasi yang dapat diartikan sebagai susunan dan hubungan-hubungan antara komponen bagian dan komposisi dalam suatu organisasi .



3.8 Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas dan Fungsi tiap-tiap unit antara lain:

A. Tugas dan Tanggung jawab Dekan:

1. Memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan membina tenaga kependidikan.
2. Bertanggung jawab kepada Rektor.
3. Koordinasi kurikulum dan materi perkuliahan dengan program studi.
4. Mengevaluasi kinerja program studi yang tertuang dalam visi, misi dan tujuan program studi.
5. Mengembangkan fakultas dalam menyelaraskan kebutuhan SDM.
6. Menyusun rencana strategis setiap 1 tahun 1 kali pada akhir tahun akademik.
7. Mengesahkan ijazah, skripsi, TA, sertifikat PKL.
8. Melegalisasi ijazah dan KHS.
9. Menjatuhkan sanksi akademik bagi mahasiswa yang terbukti melakukan pelanggaran.
10. Berkorespondensi dengan perusahaan/instansi yang terkait dengan objek penelitian TA,PKL, dan penelitian dosen.
11. Menetapkan melalui surat keputusan mengenai pembimbing skripsi, Tugas Akhir, PKL, termasuk judul yang dikerjakan mahasiswa.
12. Merekomendasikan pelatihan bagi dosen yang membutuhkan.
13. Menentukan pelaksanaan harian ketua program studi apabila ketua program studi berhalangan tidak tetap.

14. Mengusulkan untuk memberhentikan dosen dan mahasiswa yang tidak memenuhi syarat akademik kepada Rektor.
15. B. Tugas dan Tanggung jawab Ketua Program Studi:
 1. Mengevaluasi kinerja dosen pengasuh mata kuliah, pembimbing dan penguji.
 2. Menyusun rencana strategi setiap 1 tahun 1 kali pada akhir akademik.
 3. Menyusun dan mengevaluasi kurikulum dan materi perkuliahan pada program studi.
 4. Mengusulkan dosen pengasuh mata kuliah.
 5. Menetapkan dosen pembimbing dan penguji skripsi / PKL.
 6. Menyetujui mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan untuk mengikuti ujian komprehensif.
 7. Mengusulkan dosen untuk mengikuti pelatihan.
 8. Membuat tabel konversi pada saat yang diperlukan jika terjadi perubahan kurikulum.
 9. Melakukan evaluasi kesesuaian SAP bersama tim yang terdiri atas dosen program studi,
 10. Mengusulkan penambahan dosen yang diperlukan.
 11. Mengusulkan untuk memberhentikan dosen dan mahasiswa yang tidak memenuhi syarat akademik kepada dekan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari *usability testing* untuk mengukur penggunaan *website* Universitas Bina Darma berupa aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa *scripting* PHP. Penelitian ini hanya membahas untuk evaluasi *website* Universitas Bina Darma Palembang, penelitian ini hanya membahas manfaat yang di dapat dari sistem yang diterapkan dalam Universitas Bina Darma Palembang. Tampilan dari Universitas Bina Darma Palembang seperti dibawah ini.

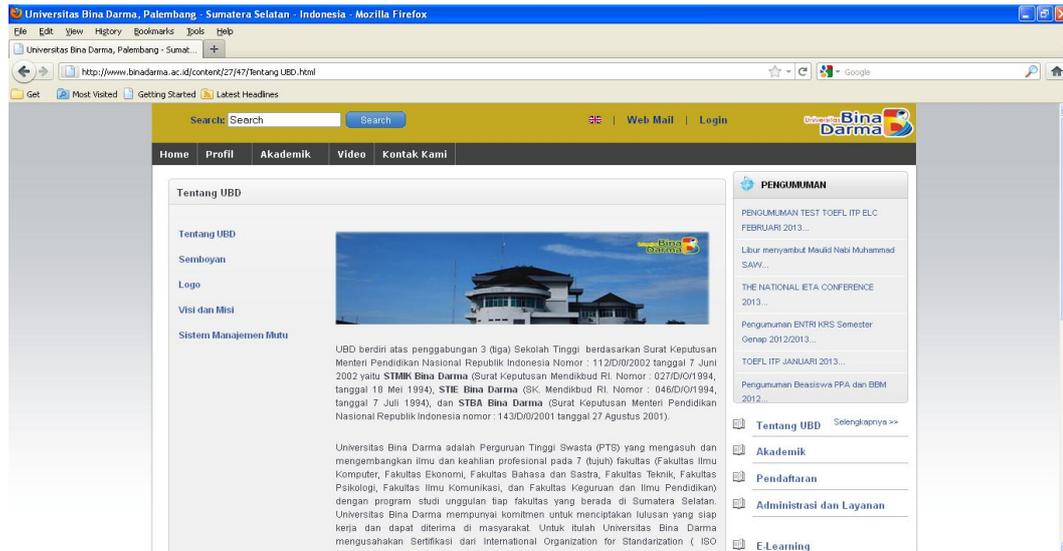
1. Halaman Beranda



Gambar 4.1 Halaman Beranda

2. Halaman Tentang UBD

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



Gambar 4.2 Halaman Tentang UBD

Tampilan tampilan halaman tentang UBD terdapat *link-link* seperti dibawah ini yaitu :

1. Halaman Tentang UBD

Halaman tentang UBD merupakan halaman yang isinya tentang informasi Universitas Bina Darma.

2. Halaman Semboyan

Halaman semboyan merupakan halaman yang isinya semboyan dari Universitas Bina darma

3. Halaman Logo

Halaman Login merupakan halaman yang menampilkan Logo UBD

4. Halaman Visi dan Misi

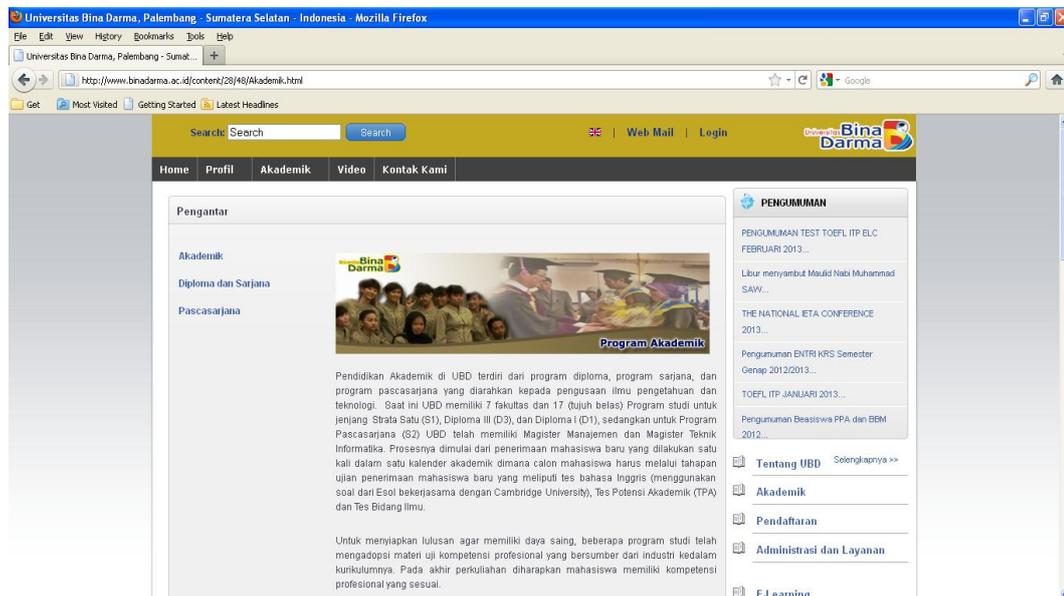
Halaman visi dan misi merupakan halaman yang menampilkan visi dan misi Universitas Bina Darma

5. Halaman Sistem Manajemen Mutu

Halaman sistem manajemen mutu merupakan halaman yang menampilkan informasi sistem manajemen mutu Universitas Bina Darma

3. Halaman Akademik

Pada halaman akademik ini merupakan halaman untuk informasi akademik, tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.3 Halaman Akademik

Tampilan halaman akademik terdapat *link-link* seperti dibawah ini yaitu :

1. Halaman Akademik

Halaman akademik merupakan halaman yang isinya menjelaskan tentang akademik yang ada di Universitas Bina Darma

2. Halaman Diploma dan Sarjana

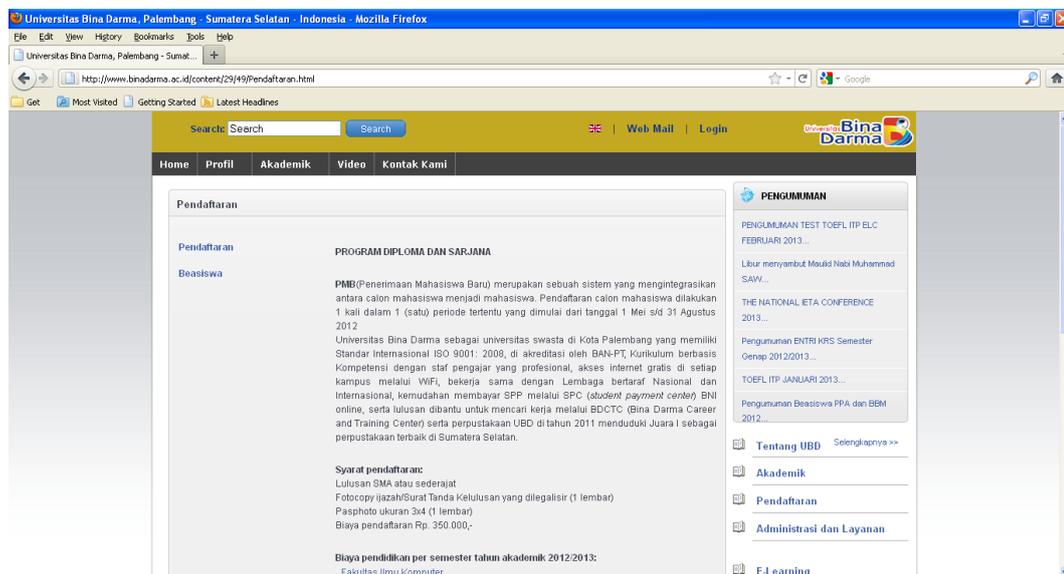
Halaman diploma dan sarjana merupakan halaman yang menjelaskan tentang diploma dan sarjana yang ada di Universitas Bina Darma Palembang.

3. Halaman Pasca Sarjana

Halaman pasca sarjana merupakan halaman yang menjelaskan tentang informasi pasca sarjana Universitas Bina Darma Palembang.

4. Halaman Pendaftaran

Pada pendaftaran ini merupakan halaman yang menampilkan informasi pendaftaran mahasiswa baru, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.4 Halaman Pendaftaran

Tampilan halaman pendaftaran terdapat *link-link* seperti dibawah ini yaitu :

1. Halaman Pendaftaran

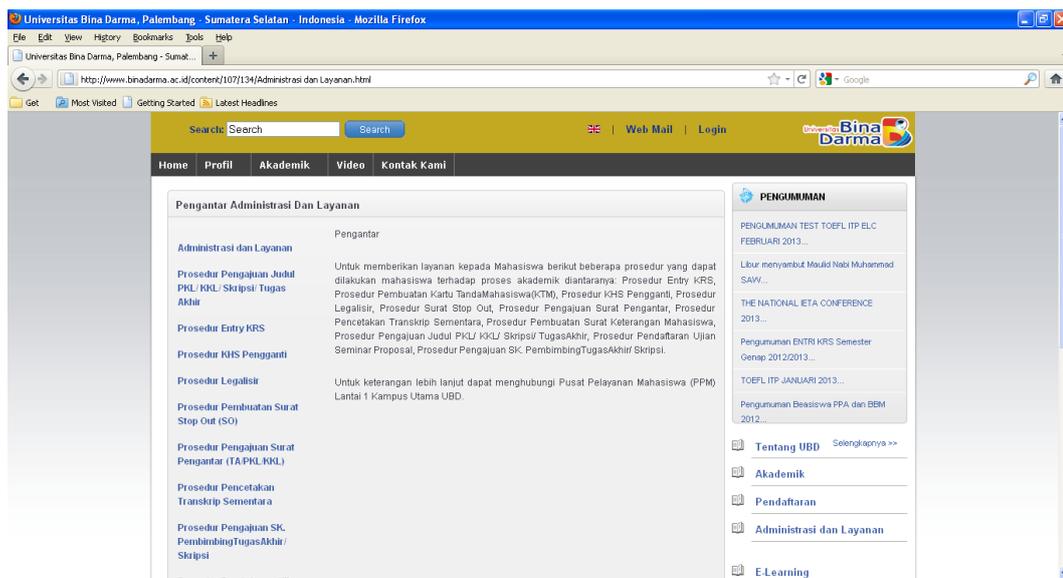
Halaman pendaftaran merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang syarat dan biaya pendaftaran.

2. Halaman Beasiswa

Halaman beasiswa merupakan halaman yang isinya menjelaskan tentang informasi dan syarat dari mendapatkan beasiswa pada Universitas Bina Darma

5. Halaman Administrasi Layanan

Halaman administrasi layanan merupakan halaman untuk menampilkan informasi administrasi layanan, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.5 Halaman Administrasi Layanan

Tampilan halaman administrasi layanan terdapat *link-link* seperti dibawah ini yaitu :

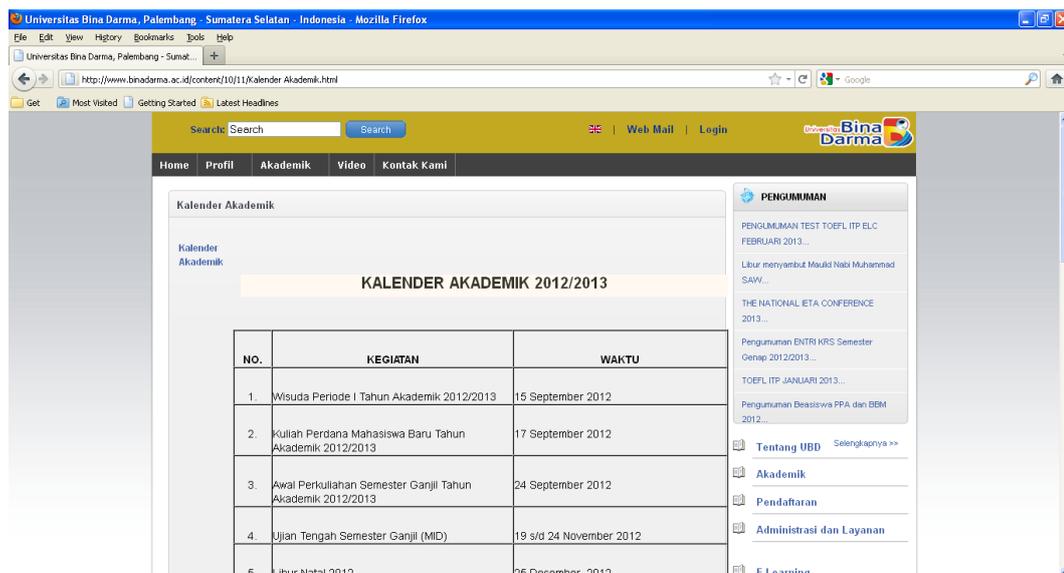
1. Halaman Administrasi Layanan

Halaman pendaftaran merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang syarat dan biaya pendaftaran.

2. Halaman Prosedur Pengajuan Judul PKL/ KKL/ Skripsi/ Tugas Akhir
3. Prosedur KHS Pengganti
4. Prosedur Legalisir
5. Prosedur Pembuatan Surat Stop Out (SO)
6. Prosedur Pengajuan Surat Pengantar (TA/PKL/KKL)
7. Prosedur Pencetakan Transkrip Sementara
8. Prosedur Pengajuan SK. Pembimbing Tugas Akhir/ Skripsi
9. Prosedur Pendaftaran Ujian Seminar Proposal

6. Halaman Kalender Akademik

Halaman kalender akademik merupakan halaman yang berfungsi untuk informasi kalender akademik, tampilannya seperti dibawah ini.



The screenshot shows the website of Universitas Bina Darma. The main content area displays the 'KALENDER AKADEMIK 2012/2013' with a table of activities. The table has three columns: NO., KEGIATAN, and WAKTU. The activities listed are:

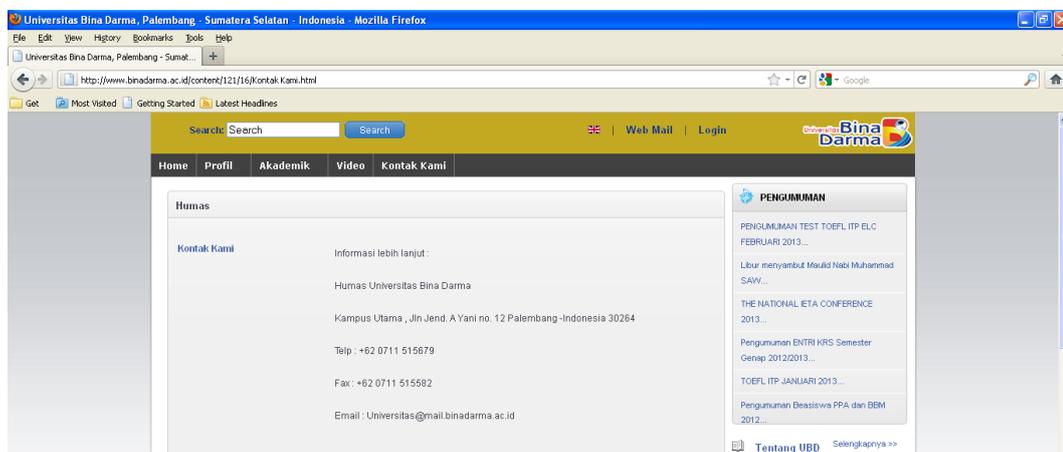
NO.	KEGIATAN	WAKTU
1.	Wisuda Periode I Tahun Akademik: 2012/2013	15 September 2012
2.	Kuliah Perdana Mahasiswa Baru Tahun Akademik: 2012/2013	17 September 2012
3.	Awal Perkuliahan Semester Ganjil Tahun Akademik: 2012/2013	24 September 2012
4.	Ujian Tengah Semester Ganjil (MID)	19 s/d 24 November 2012
5.	Libur Natal 2012	25 Desember 2012

On the right side of the page, there is a 'PENGUMUMAN' (Announcements) section with several items, including 'PENGUMUMAN TEST TOEFL ITP ELC FEBRUARI 2013...', 'Libur menyambut Maulid Nabi Muhammad SAW...', 'THE NATIONAL ETA CONFERENCE 2013...', 'Pengumuman ENTRI KRS Semester Genap 2012/2013...', 'TOEFL ITP JANUARI 2013...', and 'Pengumuman Beasiswa PPA dan BEM 2012...'. Below the announcements are links for 'Tentang UBD', 'Akademik', 'Pendaftaran', 'Administrasi dan Layanan', and 'E-Learning'.

Gambar 4.6 Halaman Kalender Akademik

7. Halaman Kontak Kami

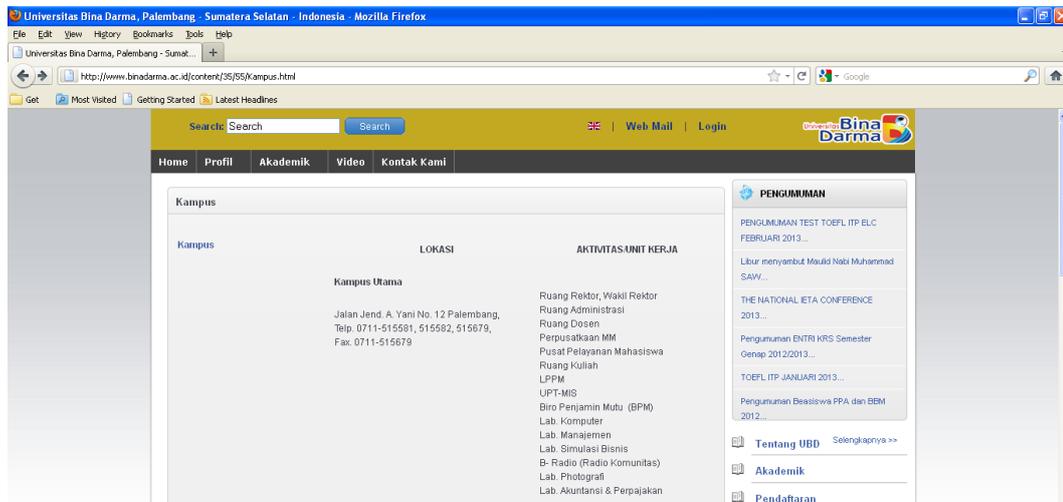
Halaman partner merupakan halaman yang isinya tentang informasi-informasi tentang partner yang ada pada *website* Universitas Bina Darma Palembang, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.7 Halaman Kantak

8. Halaman Lokasi Kampus

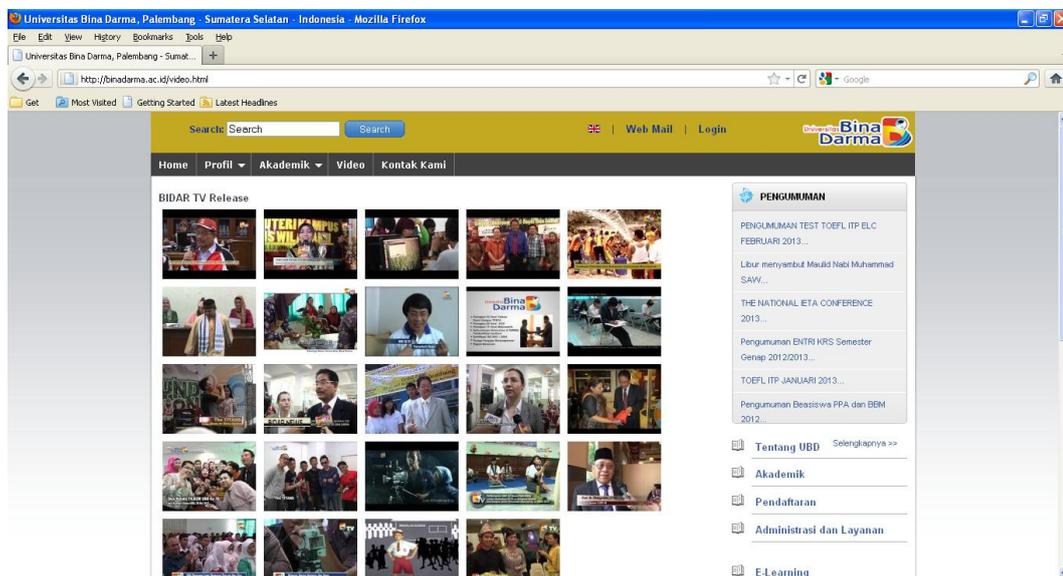
Halaman lokasi kampus merupakan halaman yang berfungsi untuk informasi lokasi kampus, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.8 Halaman Lokasi Kampus

9. Halaman Video

Halaman video merupakan halaman yang isinya tentang informasi video Universitas Bina Darma Palembang, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.9 Halaman Video

10. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang isinya login mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang, tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 4.10 Halaman Login Mahasiswa

4.2 Pembahasan

4.2.1 Rekapitulasi Jawaban Responden

Dari *task* pada bagian “Formulir Uji Ketergunaan” yang diberikan kepada responden untuk *website* Universitas Bina Darma Palembang maka dapat dilakukan rekapitulasi dari semua jawaban *task* yang dijawab oleh responden ketiga sampel yang diambil ini adalah 1 (satu) orang dosen dan 1 (satu) orang karyawan untuk mewakili pengguna aktif, 1 (satu) orang mahasiswa untuk mewakili pengguna awam. Hasil dari jawaban responden meliputi :

A. LEARNABILITY

1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca :

Pada soal di atas semua responden dapat menjawab pertanyaan dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 1 menit.

2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD :

Pada soal di atas semua responden dapat menjawab dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 10 detik.

3. Dapatkah anda menemukan menu home :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan menu home dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 5 detik.

4. Dapatkah anda menemukan menu pencarian :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan menu pencarian dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 1 menit.

5. Dapatkah anda menemukan menu pengumuman :

Pada soal di atas semua responden dapat menjawab pertanyaan dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 10 menit.

6. Dapatkah anda menemukan web mail :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan web mail dengan baik, dan masing – masing responden berhasil menjawab di bawah rata – rata waktu kurang dari 5 detik.

7. Dapatkah anda menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa :

Pada soal di atas responden 1 dan 3 kesulitan dalam menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa, itu dikarenakan fasilitas translate atau ubah bahasa pada web UBD berbentuk icon bendera, sehingga responden 1 dan 3 tidak dapat menemukan fasilitas tersebut, sedangkan responden ke 2 dapat menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa dengan baik, mungkin dikarenakan responden ke 2 sering membuka web UBD. jadi agar responden 1 dan 3 dapat menemukan fasilitas translate tersebut maka yang harus dilakukan adalah mengganti tampilan bendera tersebut menjadi tulisan yang jelas, sehingga responden dapat menemukan fasilitas tersebut dengan baik.

8. Dapatkah anda menemukan logo Bina Darma :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan logo Bina Darma dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook Bina Darma :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan icon facebook Bina Darma dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 5 detik .

10. Dapatkah anda menemukan icon cisco :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan icon cisco dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 5 detik .

11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 dapat menemukan informasi berita kampus dengan sangat baik, dalam waktu 15 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab tidak menemukan informasi berita kampus pada web UBD, hal tersebut mungkin dikarenakan responden ke 3 kurang memahami tentang web UBD dan informasi berita kampus juga tidak memiliki link sendiri sehingga hal tersebut membuat responden ke 3 tidak dapat menemukan informasi berita kampus, jadi yg harus dilakukan agar responden dapat menemukan informasi berita kampus pada web UBD harus di buat link khusus tentang informasi berita kampus.

12. Dapatkah anda menemukan link tentang UBD :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link tentang UBD dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 7 detik .

13. Dapatkah anda menemukan link akademik :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link akademik dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 15 detik .

14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link pendaftaran dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 8 detik .

15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link administrasi layanan dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 5 detik .

16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link kalender akademik dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link kontak kami dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link lokasi kampus dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 5 detik .

19. Dapatkah anda menemukan link video :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link video dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link login mahasiswa dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 6 detik .

EFFICIENCY

1. Dapatkah anda membaca tulisan pada web UBD dengan jelas untuk di baca:

Pada soal di atas semua responden dapat membaca tulisan pada web UBD dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 3 detik .

2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik :

Pada soal di atas semua responden dapat memahami menu di website UBD dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

3. Dapatkah anda menemukan menu home :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan menu home dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 4 detik .

4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan fasilitas pencarian dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 4 detik .

5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan pengumuman dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

6. Dapatkah anda menemukakan web mail dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan web mail dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit .

7. Dapatkah anda menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa dengan cepat :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 dapat menemukan fasilitas translate atau bahasa pada web UBD dalam waktu 6 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab tidak dapat menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa, jadi agar responden 3 dapat menemukan fasilitas translate tersebut maka yang harus dilakukan adalah mengganti tampilan bendera tersebut menjadi

tulisan yang jelas, sehingga responden dapat menemukan fasilitas tersebut dengan baik.

8. Dapatkah anda mendapatkan logo Bina Darma dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan logo Bina Darma dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit.

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook Bina Darma dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan icon facebook Bina Darma dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit.

10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan icon cisco Bina Darma dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit.

11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan informasi berita kampus dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 5 detik.

12. Dapatkah anda menemukan link tentang UBD dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link tentang UBD dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit

13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link akademik dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 15 detik.

14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link pendaftaran dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit.

15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link administrasi layanan dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 8 detik.

16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik dengan cepat :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 dapat menemukan link kalender akademik dengan cepat dalam waktu 5 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab tidak bisa menemukan link kalender akademik, hal tersebut mungkin di karenakan responden ke 3 kurang memahami tentang web UBD.

17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami dengan cepat :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link kontak kami dengan baik, dan masing – masing responden dapat menjawab dalam waktu kurang dari 1 menit

18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus dengan cepat :

Pada soal di atas responden 1 dan 3 menjawab tidak bisa menemukan link lokasi kampus dengan cepat, hal tersebut di karenakan mungkin responden 1 dan 3 tidak memahami letak – letak link pada web UBD, sedangkan responden ke 2 berhasil menemukan link lokasi kampus dengan baik, dalam waktu kurang dari 15 detik.

19. Dapatkah anda menemukan link video dengan cepat :

Pada soal di atas responden 1 dan 3 dapat menemukan link video dengan sangat baik yaitu dalam waktu 5 detik, sedangkan responden ke 2 menjawab tidak menemukan link video.

20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan link login mahasiswa dengan sangat baik yaitu dengan waktu 5 detik.

ERROR

1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk di baca :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk di baca.

2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat memahami menu di website UBD dengan baik dalam waktu 4 detik.

3. Dapatkah anda menemukan menu home dengan baik :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan menu home dengan baik, yaitu dalam waktu 5 detik.

4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan fasilitas pencarian dengan baik, yaitu dalam waktu 5 detik.

5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan pengumuman dengan baik pada website UBD, yaitu dalam waktu 3 detik.

6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan web mail pada website UBD dengan baik, yaitu dalam waktu 3 detik.

7. Dapatkah anda menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa dengan baik :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 dapat menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa dengan baik yaitu dalam waktu 2 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab lagi – lagi saya tidak bisa menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa dengan baik.

8. Dapatkah anda menemukan logo Bina Darma dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan logo UBD dengan baik, yaitu dalam waktu 3 detik.

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook Bina Darma dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon facebook dengan baik, yaitu dalam waktu kurang dari 1 menit.

10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon cisco dengan baik, yaitu dalam waktu 6 detik.

11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan informasi berita kampus dengan baik, dalam waktu 5 detik.

12. Dapatkah anda menemukan link tentang UBD dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan link tentang UBD dengan baik, dalam waktu 3 detik.

13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan link akademik dengan baik, dalam waktu 3 detik.

14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan link pendaftaran dengan baik, dalam waktu 3 detik.

15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan baik :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan link administrasi layanan dengan baik, dalam waktu 5 detik.

MEMORABILITY

1. Dapatkah anda menemukan menu login kembali mahasiswa :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan menu login kembali mahasiswa, dalam waktu 3 detik.

2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat memahami menu di website UBD kembali dengan baik.

3. Dapatkah anda menemukan menu home kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan menu home kembali dalam 3 detik.

4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan fasilitas pencarian kembali dalam waktu 5 detik.

5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan pengumuman kembali pada sudut kanan website UBD dalam waktu 5 detik.

6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan web mail kembali.

7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 menjawab dapat menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali dalam waktu 3 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab tidak bisa menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali, hal tersebut dikarenakan fasilitas translate atau ubah bahasa berupa icon bendera.

8. Dapatkah anda menemukan logo Bina Darma kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan logo Bina Darma dengan baik dalam waktu 3 detik.

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook Bina Darma kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon facebook Bina Darma kembali dengan baik, dalam waktu 5 detik.

10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon cisco kembali dengan baik, yaitu dalam waktu 3 detik.

SATISFACTION

1. Dapatkah anda menemukan menu login kembali mahasiswa :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan menu login kembali mahasiswa, dalam waktu 3 detik.

2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat memahami menu di website UBD kembali dengan baik.

3. Dapatkah anda menemukan menu home kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan menu home kembali dalam 3 detik.

4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan fasilitas pencarian kembali dalam waktu 5 detik.

5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali :

Pada soal di atas semua responden dapat menemukan pengumuman kembali pada sudut kanan website UBD dalam waktu 5 detik.

6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan web mail kembali.

7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali :

Pada soal di atas responden 1 dan 2 menjawab dapat menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali dalam waktu 3 detik, sedangkan responden ke 3 menjawab tidak bisa menemukan fasilitas translate atau ubah bahasa kembali, hal tersebut dikarenakan fasilitas translate atau ubah bahasa berupa icon bendera.

8. Dapatkah anda menemukan logo Bina Darma kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan logo Bina Darma dengan baik dalam waktu 3 detik.

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook Bina Darma kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon facebook Bina Darma kembali dengan baik, dalam waktu 5 detik.

10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali :

Pada soal di atas semua responden menjawab dapat menemukan icon cisco kembali dengan baik, yaitu dalam waktu 3 detik.

Cara pengujian usability :

Memilih responden

Meminta responden untuk membuka tampilan website Universitas Bina Darma terlebih dahulu

Memberikan taks atau tugas kepada responden untuk di kerjakan terlebih dahulu

Memberikan kuisisioner kepada responden untuk di jawab

Jawaban responden apabila benar akan di conteng apabila salah akan di (X)

Membuat tabel perhitungan dengan menggabungkan 3 jawaban responden ke dalam 1 buah tabel perhitungan

Jawaban dari responden akan saya masukkan ke dalam 1 buah tabel perhitungan

Sistem perhitungan yang saya lakukan 3 responden di bagi dengan 100%

Semua hasil usability akan di totalkan semua untuk mendapatkan hasil evaluasi berdasarkan usability testing

4.2.2 Hasil akhir

Hasil akhir yang akan saya lakukan yaitu, membuatkan 1 buah video hasil wawancara kepada responden, yang video itu nanti akan saya jadikan bukti bahwa saya benar – benar telah melakukan uji kuisisioner kepada masing – masing responden.

4.2.1.1 Rekapitulasi Jawaban Responden 1

WAKTU PENGUJIAN

Waktu Pengujian : 20 dan 21 Januari 2013

Tanggal Pengujian : Pukul 15.30 – 16.45 dan 15.00 – 16.00

Tempat : Kampus D

BIODATA RESPONDEN 1

Nama Responden : M. Sobri, M.Kom
 Pekerjaan : Dosen
 Umur : 24 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tabel 4.1 Pertanyaan Umum Pilihan Responden 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dapatkah anda menggunakan komputer ?	<input type="checkbox"/> Kurang <input checked="" type="checkbox"/> Dapat <input type="checkbox"/> Agak Kaku <input type="checkbox"/> Lupa
2.	Dimana Anda Mengakses <i>Internet</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> Kantor <input type="checkbox"/> Rumah <input type="checkbox"/> Warnet <input type="checkbox"/> Tempat Umum
3.	Untuk apa anda mengakses <i>internet</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> Menyelesaikan Tugas <input type="checkbox"/> Download/Upload <input type="checkbox"/> Browsing / Chating <input type="checkbox"/> Bermain Game
4.	Berapa lama anda main <i>internet</i> setiap hari ?	<input type="checkbox"/> Kurang dari satu jam <input type="checkbox"/> 1 Jam <input type="checkbox"/> 2 Jam <input checked="" type="checkbox"/> Lebih dari 2 Jam
5.	Pernah mengakses <i>website</i> bina darma	<input checked="" type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah <input type="checkbox"/> Mungkin <input type="checkbox"/> Lupa
6.	Berapa lama anda mengenal <i>website</i> bina darma	<input type="checkbox"/> Kurang dari 1 tahun <input checked="" type="checkbox"/> 1 tahun <input type="checkbox"/> 2 tahun <input type="checkbox"/> Lebih dari 2 tahun
7.	Apa nama aplikasi yang sering anda gunakan saat ?	<input type="checkbox"/> Power Point <input checked="" type="checkbox"/> Word <input type="checkbox"/> Google Chrome <input type="checkbox"/> Opera

Tabel 4.2 Isian responden 1

TUGAS RESPONDEN	RESPON
LEARNABILITY	
11. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
12. Dapatkah anda memahami menu di website UBD	√
13. Dapatkah anda menemukan menu home	√
14. Dapatkah anda menemukan pencarian	√
15. Dapatkah anda menemukan pengumuman	√

16. Dapatkah anda menemukan web mail	√
17. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate	√
18. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma	√
19. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma	√
20. Dapatkah anda menemukan icon cisco	√
21. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus	√
22. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD	√
23. Dapatkah anda menemukan link akademik	√
24. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran	√
25. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan	√
26. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik	√
27. Dapatkah anda menemukan link kontak kami	√
28. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus	√
29. Dapatkah anda menemukan link video	√
30. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa	√
EFFICIENCY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan cepat	X
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan cepat	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan cepat	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan cepat	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan cepat	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan cepat	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan cepat	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan cepat	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan cepat	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan cepat	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan cepat	X
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan cepat	√
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik dengan cepat	√
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami dengan cepat	√
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus dengan cepat	X
19. Dapatkah anda menemukan link video dengan cepat	X
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa dengan cepat	X
ERROR	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan baik	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan baik	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan baik	X
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan baik	X
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan baik	X
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan baik	X
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan baik	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan baik	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan baik	√

13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan baik	X
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan baik	√
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan baik	√
MEMORABILTY	
1. Dapatkah anda menemukan kembali login mahasiswa kembali	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali	X
3. Dapatkah anda menu home kembali	X
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate kembali	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma kembali	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma kembali	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali	√
SATISFACTION	
1. Apakah anda menemukan kembali login mahasiswa ?	√
2. Apakah anda memahami menu di website UBD kembali ?	√
3. Apakah anda menu home kembali ?	√
4. Anda menemukan fasilitas pencarian kembali ?	√
5. Anda menemukan pengumuman kembali ?	√
6. Anda anda menemukan web mail kembali ?	√
7. Apakah anda mendapatkan fasilitas translate kembali ?	√
8. Apakah anda mendapatkan logo bina darma kembali ?	√
9. Apakah anda menemukan icon facebook bina darma kembali ?	√
10. Apakah anda menemukan icon cisco kembali ?	√

Keterangan :

√ : bisa ditemukan

X : tidak bisa ditemukan

4.2.1.2 Rekapitulasi Jawaban Responden 2

WAKTU PENGUJIAN

Waktu Pengujian : 25 dan 26 Januari 2013

Tanggal Pengujian : Pukul 11.00 – 11.55 dan 12.00 – 13.00

Tempat : Kampus Utama

BIODATA RESPONDEN 1

Nama Responden : Tamsir Aryadi, S.Kom

Pekerjaan : Pegawai

Umur : 24 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tabel 4.3 Pertanyaan Umum Pilihan Responden 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dapatkah anda menggunakan komputer ?	<input type="checkbox"/> Kurang <input checked="" type="checkbox"/> Dapat <input type="checkbox"/> Agak Kaku <input type="checkbox"/> Lupa
2.	Dimana Anda Mengakses <i>Internet</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> Kantor <input type="checkbox"/> Rumah <input type="checkbox"/> Warnet <input type="checkbox"/> Tempat Umum
3.	Untuk apa anda mengkases <i>internet</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> Menyelesaikan Tugas <input type="checkbox"/> Download/Upload <input type="checkbox"/> Browsing / Chating <input type="checkbox"/> Bermain Game
4.	Berapa lama anda main <i>internet</i> setiap hari ?	<input type="checkbox"/> Kurang dari satu jam <input type="checkbox"/> 1 Jam <input type="checkbox"/> 2 Jam <input checked="" type="checkbox"/> Lebih dari 2 Jam
5.	Pernah mengakses <i>website</i> bina darma	<input checked="" type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah <input type="checkbox"/> Mungkin <input type="checkbox"/> Lupa
6.	Berapa lama anda mengenal <i>website</i> bina darma	<input type="checkbox"/> Kurang dari 1 tahun <input checked="" type="checkbox"/> Lebih dari 1 tahun <input type="checkbox"/> 2 tahun <input type="checkbox"/> Lebih dari 2 tahun
7.	Apa nama aplikasi yang sering anda gunakan saat ?	<input type="checkbox"/> Power Point <input checked="" type="checkbox"/> Word <input type="checkbox"/> Google Chrome <input type="checkbox"/> Opera

Tabel 4.4 Isian Responden 2

TUGAS RESPONDEN	RESPON
LEARNABILITY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD	√
3. Dapatkah anda menemukan menu home	√
4. Dapatkah anda menemukan pencarian	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma	X

9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran	√
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan	√
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik	√
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami	√
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus	√
19. Dapatkah anda menemukan link video	X
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa	√
EFFICIENCY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan cepat	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	X
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan cepat	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan cepat	X
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan cepat	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan cepat	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan cepat	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan cepat	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan cepat	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan cepat	X
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan cepat	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan cepat	√
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan cepat	X
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik dengan cepat	X
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami dengan cepat	X
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus dengan cepat	X
19. Dapatkah anda menemukan link video dengan cepat	X
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa dengan cepat	X
ERROR	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan baik	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan baik	X
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan baik	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan baik	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan baik	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan baik	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan baik	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan baik	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan baik	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan baik	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan baik	X
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan baik	√

MEMORABILTY	
1. Dapatkah anda menemukan kembali login mahasiswa kembali	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali	√
3. Dapatkah anda menu home kembali	X
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate kembali	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma kembali	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma kembali	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali	√
SATISFACTION	
1. Apakah anda menemukan kembali login mahasiswa ?	√
2. Apakah anda memahami menu di website UBD kembali ?	√
3. Apakah anda menu home kembali ?	√
4. Anda menemukan fasilitas pencarian kembali ?	√
5. Anda menemukan pengumuman kembali ?	X
6. Anda anda menemukan web mail kembali ?	√
7. Apakah anda mendapatkan fasilitas translate kembali ?	X
8. Apakah anda mendapatkan logo bina darma kembali ?	√
9. Apakah anda menemukan icon facebook bina darma kembali ?	√
10. Apakah anda menemukan icon cisco kembali ?	X

Keterangan :

√ : bisa ditemukan

X : tidak bisa ditemukan

4.2.1.3 Rekapitulasi Jawaban Responden 3

WAKTU PENGUJIAN

Waktu Pengujian : 28 dan 29 Januari 2013

Tanggal Pengujian : Pukul 15.30 – 16.30 dan 15.45 – 16.50

Tempat : Kampus C

BIODATA RESPONDEN 1

Nama Responden : Agus Wahyudi

Pekerjaan : Mahasiswa

Umur : 23 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tabel 4.5 Pertanyaan Umum Pilihan Responden 3

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dapatkah anda menggunakan komputer ?	<input type="checkbox"/> Kurang <input checked="" type="checkbox"/> Dapat <input type="checkbox"/> Agak Kaku <input type="checkbox"/> Lupa
2.	Dimana Anda Mengakses <i>Internet</i> ?	<input type="checkbox"/> Kantor <input checked="" type="checkbox"/> Rumah <input type="checkbox"/> Warnet <input type="checkbox"/> Tempat Umum
3.	Untuk apa anda mengkases <i>internet</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> Menyelesaikan Tugas <input type="checkbox"/> Download/Upload <input type="checkbox"/> Browsing / Chating <input type="checkbox"/> Bermain Game
4.	Berapa lama anda main <i>internet</i> setiap hari ?	<input type="checkbox"/> Kurang dari satu jam <input type="checkbox"/> 1 Jam <input type="checkbox"/> 2 Jam <input checked="" type="checkbox"/> Lebih dari 2 Jam
5.	Pernah mengakses <i>website</i> bina darma	<input checked="" type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah <input type="checkbox"/> Mungkin <input type="checkbox"/> Lupa
6.	Berapa lama anda mengenal <i>website</i> bina darma	<input checked="" type="checkbox"/> Kurang dari 3 bulan <input type="checkbox"/> 1 tahun <input type="checkbox"/> 2 tahun <input type="checkbox"/> Lebih dari 2 tahun
7.	Apa nama aplikasi yang sering anda gunakan saat ?	<input type="checkbox"/> Power Point <input checked="" type="checkbox"/> Word <input type="checkbox"/> Google Chrome <input type="checkbox"/> Opera

Tabel 4.6 Isian Responden 3

TUGAS RESPONDEN	RESPON
LEARNABILITY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD	X
3. Dapatkah anda menemukan menu home	X
4. Dapatkah anda menemukan pencarian	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail	X
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran	√

15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan	√
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik	√
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami	X
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus	√
19. Dapatkah anda menemukan link video	√
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa	√
EFFICIENCY	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan cepat	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	X
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan cepat	X
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan cepat	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan cepat	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan cepat	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan cepat	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan cepat	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan cepat	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan cepat	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan cepat	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan cepat	√
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan cepat	√
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik dengan cepat	X
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami dengan cepat	X
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus dengan cepat	X
19. Dapatkah anda menemukan link video dengan cepat	X
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa dengan cepat	X
ERROR	
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√
3. Dapatkah anda menu home dengan baik	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan baik	X
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan baik	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan baik	X
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan baik	X
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan baik	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan baik	√
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan baik	√
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan baik	√
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan baik	√
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan baik	X
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan baik	X
MEMORABILTY	
1. Dapatkah anda menemukan kembali login mahasiswa kembali	√
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali	√
3. Dapatkah anda menu home kembali	√
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali	√

5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali	√
6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali	√
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate kembali	√
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma kembali	√
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma kembali	√
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali	√
SATISFACTION	
1. Apakah anda menemukan kembali login mahasiswa ?	√
2. Apakah anda memahami menu di website UBD kembali ?	√
3. Apakah anda menu home kembali ?	√
4. Anda menemukan fasilitas pencarian kembali ?	√
5. Anda menemukan pengumuman kembali ?	√
6. Anda anda menemukan web mail kembali ?	√
7. Apakah anda mendapatkan fasilitas translate kembali ?	X
8. Apakah anda mendapatkan logo bina darma kembali ?	√
9. Apakah anda menemukan icon facebook bina darma kembali ?	√
10. Apakah anda menemukan icon cisco kembali ?	√

Keterangan :

√ : bisa ditemukan

X : tidak bisa ditemukan

4.3 Hasil Uji Kuisisioner

Rekapitulasi jawaban dari responden sudah dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan hasil kuisisioner tersebut. Perhitungan kuisisioner ini dilakukan dengan langkah yang pertama adalah menentukan waktu rata-rata yang digunakan responden dalam menjawab *Task* yang diberikan.

Langkah kedua adalah dengan menghitung prosentase pada *Task* pada “Formulir Uji Ketergunaan”. Perhitungan ini 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 prosentasenya, berapa persen yang ketemu dan berapa persen yang tidak ketemu. 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. Sedangkan nama responden yaitu, responden 1 M. Sobri, M.Kom, responden 2 Tamsir Harryandi, S.Kom dan responden 3 Benny Iskandar. Hasil dari prosentase responden sebagai berikut :

Tabel 4.7 Prosentase Jawaban Responden

TUGAS RESPONDEN	RESPON			PERSENTASE	
	1	2	3	Ketemu (%)	Tidak (%)
LEARNABILITY					
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√	√	√	100	0
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD	√	√	√	100	0
3. Dapatkah anda menemukan menu home	√	√	√	100	0
4. Dapatkah anda menemukan pencarian	√	√	√	100	0
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman	√	√	√	100	0
6. Dapatkah anda menemukan web mail	√	√	√	100	0
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate	X	√	X	33.33	66.66
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma	√	√	√	100	0
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma	√	√	√	100	0
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco	√	√	√	100	0
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus	√	√	X	66.66	33.33
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD	√	√	√	100	0
13. Dapatkah anda menemukan link akademik	√	√	√	100	0
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran	√	√	√	100	0
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan	√	√	√	100	0
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik	X	√	X	33.33	66.66
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami	√	√	√	100	0
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus	X	√	X	33.33	66.66
19. Dapatkah anda menemukan link video	√	X	√	66.66	33.33
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa	√	√	√	100	0
SUBTOTAL PERSENTASE LEARNABILITY :				89.99	9.99
EFFICIENCY					
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√	√	√	100	0
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√	√	√	100	0

3. Dapatkah anda menu home dengan cepat	√	√	√	100	0
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√	√	√	100	0
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan cepat	√	√	√	100	0
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan cepat	√	√	√	100	0
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan cepat	√	√	X	66.66	33.33
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan cepat	√	√	√	100	0
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan cepat	√	√	√	100	0
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan cepat	√	√	√	100	0
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan cepat	√	√	√	100	0
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan cepat	√	√	√	66.66	33.33
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan cepat	√	√	√	100	0
14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan cepat	√	√	√	100	0
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan cepat	√	√	√	100	0
16. Dapatkah anda menemukan link kalender akademik dengan cepat	√	√	X	66.66	33.33
17. Dapatkah anda menemukan link kontak kami dengan cepat	√	√	√	100	0
18. Dapatkah anda menemukan link lokasi kampus dengan cepat	X	√	X	33.33	66.66
19. Dapatkah anda menemukan link video dengan cepat	√	X	√	66.66	33.33
20. Dapatkah anda menemukan link login mahasiswa dengan cepat	√	√	√	100	0
SUBTOTAL PERSENTASE EFFICIENCY :				64.99	33.33

ERROR					
1. Dapatkah anda membaca tulisan pada website UBD dengan jelas untuk dibaca	√	√	√	100	0
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD dengan baik	√	√	√	100	0
3. Dapatkah anda menu home dengan baik	√	√	√	100	0
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian dengan baik	√	√	√	100	0
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman dengan baik	√	√	√	100	0
6. Dapatkah anda menemukan web mail dengan baik	√	√	√	100	0
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate dengan baik	√	√	X	66.66	33.33
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma dengan baik	√	√	√	100	0
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma dengan baik	√	√	√	100	0
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco dengan baik	√	√	√	100	0
11. Dapatkah anda menemukan informasi berita kampus dengan baik	√	√	√	100	0
12. Dapatkah anda menemukan link tetang UBD dengan baik	√	√	√	100	0
13. Dapatkah anda menemukan link akademik dengan baik	√	√	√	100	0

14. Dapatkah anda menemukan link pendaftaran dengan baik	√	√	√	100	0
15. Dapatkah anda menemukan link administrasi layanan dengan baik	√	√	√	100	0
SUBTOTAL PERSENTASE ERROR :				73.33	26.66

MEMORABILTY					
1. Dapatkah anda menemukan kembali login mahasiswa kembali	√	√	√	100	0
2. Dapatkah anda memahami menu di website UBD kembali	√	√	√	100	0
3. Dapatkah anda menu home kembali	√	√	√	100	0
4. Dapatkah anda menemukan fasilitas pencarian kembali	√	√	√	100	0
5. Dapatkah anda menemukan pengumuman kembali	√	√	√	100	0
6. Dapatkah anda menemukan web mail kembali	√	√	√	100	0
7. Dapatkah anda mendapatkan fasilitas translate kembali	√	√	X	66.66	33.33
8. Dapatkah anda mendapatkan logo bina darma kembali	√	√	√	100	0
9. Dapatkah anda menemukan icon facebook bina darma kembali	√	√	√	100	0
10. Dapatkah anda menemukan icon cisco kembali	√	√	√	100	0
SUBTOTAL PERSENTASE MEMORABILTY:				93.33	6.66

SATISFACTION					
1. Apakah anda menemukan kembali login mahasiswa ?	√	√	√	100	0
2. Apakah anda memahami menu di website UBD kembali ?	√	√	√	100	0
3. Apakah anda menu home kembali ?	√	√	√	100	0
4. Anda menemukan fasilitas pencarian kembali ?	√	√	√	100	0
5. Anda menemukan pengumuman kembali ?	√	√	√	100	0
6. Anda anda menemukan web mail kembali ?	√	√	√	100	0
7. Apakah anda mendapatkan fasilitas translate kembali ?	X	√	X	33.33	66.66
8. Apakah anda mendapatkan logo bina darma kembali ?	√	√	√	100	0
9. Apakah anda menemukan icon facebook bina darma kembali ?	√	√	√	100	0
10. Apakah anda menemukan icon cisco kembali ?	√	√	√	100	0
SUBTOTAL PERSENTASE SATISFACTION:				79.99	13.33
TOTAL PERSENTASE				80.32	35.99

Jadi bisa disimpulkan jawaban dari responden adalah:

80,32 % pertanyaan mampu dijawab responden (ketemu jawabanya)

35,99 % pertanyaan tidak mampu dijawab responden (tidak ketemu jawabannya)