

Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Website 6 Adventure Menggunakan Metode *Usability Testing*

Ikbal Adi Putra¹, Widya Kurniawati², Husen Muzaki³, Dian Saputra⁴,
Pramudya Akbar Zoelva⁵, Angga Aditya Vannie⁶, Ahmad Tri Hidayat⁷

*Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail: ikbaladip@gmail.com¹, widhywidya.k@gmail.com², husenmuzaki798@gmail.com³, unclekim662@gmail.com⁴,
pramudyaakbar205@gmail.com⁵, anggaaditya793@gmail.com⁶, ahmad.tri.h@uty.ac.id⁷

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
11.05.2024	15.05.2024	21.05.2024	30.05.2024

Abstrak: Tingkat *usability* dapat mempengaruhi kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi baik *website*, aplikasi *desktop* maupun *mobile*, sehingga perlu dilakukan evaluasi. Selain sebagai media promosi, tujuan pembuatan jurnal *website* ini sebagai media pengantar informasi kepada pengguna. Untuk memastikan apakah sistem tersebut berjalan sesuai harapan, dilakukan pengujian *Usability testing*. *Usability testing* merupakan sebuah metode evaluasi yang melibatkan pengguna sebenarnya untuk melakukan pengukuran sejauh mana sebuah produk atau sistem dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan. Data *usability* diperoleh melalui pengujian *usability* dengan melibatkan pengguna 6 Adventure sebenarnya. Evaluasi pengujian *Usability testing* tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan metode tertutup dengan jawaban yang telah ditentukan berdasarkan pilihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website 6 Adventure* mencapai tingkat kepuasan pengguna sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa *website 6 Adventure* efektif, efisien, dan mudah digunakan, dengan potensi untuk menarik lebih banyak pengguna dan pelanggan di masa depan.

Kata kunci: Analisis, metode *usability testing*, situs web

Abstract: *Usability levels can affect how easily users can navigate an application, whether it is a website, desktop application, or mobile app, making evaluation necessary. Besides serving as a promotional medium, the purpose of creating this website journal is to provide users with information. To ensure the system operates as expected, Usability testing is conducted. Usability testing is an evaluation method involving actual users to measure how effectively, efficiently, and satisfactorily a product or system can be used. Usability data is obtained through usability testing involving actual users of 6 Adventure. The evaluation of the Usability testing is conducted using a closed-questionnaire method with predetermined answer choices. The research results show that the 6 Adventure website achieves a user satisfaction level of 80%. This indicates that the 6 Adventure website is effective, efficient, and easy to use, with the potential to attract more users and customers in the future.*

Keyword: Analysis, usability testing methods, websites

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menunjang kesuksesan dalam tuntutan dan peluasan bisnis modern di era evolusi industri 5.0 ini. Dalam modernisasi ini semua dapat dilakukan dalam genggaman tangan yang serba digital. Hal ini bertujuan untuk memudahkan setiap kegiatan dan pekerjaan masyarakat di zaman yang serba cepat ini. Kemajuan teknologi bisnis dan informasi dapat menjamin penyelesaian tugas manual yang memakan waktu menjadi lebih efektif, fleksibel dan cepat tepat. Hal ini menunjukan teknologi berperan besar dalam jalannya suatu bisnis [1]. Saat ini banyak organisasi bisnis menggunakan *website* untuk menjalankan usahanya. *Website* merupakan media untuk menyebarkan informasi dan promosi secara luas tanpa ada batasan waktu dan tempat [2].

6 Adventure merupakan organisasi bisnis yang menggunakan *website* untuk melakukan transaksi penyewaan peralatan mendaki atau *camping*. Tujuan menggunakan *website* adalah untuk memudahkan pengantaran informasi kepada para *traveller* untuk mendapatkan alat-alat mendaki dengan jaminan keamanan bertransaksi yang mudah. 6 Adventure ini dapat diakses melalui *device* manapun dengan akses jaringan internet yang memadai di segala kondisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada *website 6 Adventure* menggunakan metode *usability testing*. Dengan metode ini, kami dapat mengidentifikasi masalah-masalah *usability* yang ada dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab dalam studi ini adalah: "Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) *website 6 Adventure* berdasarkan pengalaman pengguna?".

Usability testing adalah salah satu pendekatan dalam desain pengalaman pengguna (*user experience*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan dapat

digunakan dengan mudah, efektif, dan memuaskan oleh pengguna akhir [3]. *Usability testing* dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah nyata yang mungkin tidak dapat terdeteksi melalui penilaian atau analisis teoritis [4]. Dengan membiarkan pengguna memakai produk atau sistem dalam situasi nyata, dapat mengamati masalah yang sebenarnya terjadi, seperti kesulitan navigasi, masalah dalam pemahaman antarmuka, atau ketidakcocokan antara harapan pengguna dan kinerja sistem. Dengan begitu pemilik *website* mendapatkan gambaran apakah antarmuka dari sebuah *website* cocok dan dapat diterima oleh penggunanya atau tidak [5].

Meskipun metode *usability testing* dapat mengharuskan alokasi sumber daya untuk melaksanakan pengujian, penghematan jangka panjang dapat terjadi karena masalah yang diidentifikasi dan diperbaiki pada tahap awal pengembangan akan lebih murah daripada memperbaiki masalah yang ditemukan setelah produk diluncurkan. *Usability testing* juga memberikan cara untuk mengukur kinerja produk atau sistem secara objektif. Hal ini melibatkan pengumpulan data empiris untuk mengevaluasi sejauh mana suatu produk atau sistem memenuhi tujuan desainnya dan apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan efisien. Hasil pengujian memberikan dasar untuk perbaikan dan peningkatan. Dengan menggunakan metode "*Usability Testing*" sebagai matrik untuk mengukur efektifitas produk *website* di dunia nyata melalui wawancara dan observasi responden pada *gform* yang disebar sebagai bentuk penilaian *website* 6 Adventure [6]. Hal ini menilai sikap pengguna terhadap penggunaan saat mengakses *website* dalam skala 1-4. Kriteria yang disediakan terdiri dari Sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup (C), dan Tidak Sesuai (TS). Penggunaan skala likert 1-4 ini ditujukan untuk menghindari jawaban netral dari responden pada *gform*. Hal ini akan meningkatkan kejelasan data dari kuesioner karena responden dihadapkan dengan pilihan jawaban yang sedikit tanpa pilihan netral.

Berdasarkan jabaran diatas, laporan ini evaluasi ini berfokus pada kinerja *website* 6 Adventure, terkhusus pada menu transaksi pada menu keranjang dan beberapa aspek keberhasilan menu lainnya. Evaluasi merupakan aktivitas untuk menilai, mengukur, dan keberhasilan suatu program. Evaluasi adalah cara terbaik untuk menguji efektivitas dan produktivitas [7]. Terdapat lima indikator penilaian untuk melakukan evaluasi suatu web yakni *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* [8]-[9]. Dalam penelitian ini masing-masing indikator dijabarkan ke dalam empat pertanyaan, sehingga total pertanyaan sebanyak 20 poin pertanyaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan kumpulan informasi yang bisa diakses melalui jalur internet. *Website* bisa diakses kapanpun dan dimana pun oleh setiap orang selama terhubung dengan jaringan internet. Secara teknis, *website* merupakan kumpulan dari *page*, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu. Sedangkan menurut Feri Indayudha, *website* adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara yang ditampilkan pada internet [10].

2.2 User Interface

User interface merupakan tampilan yang berinteraksi langsung dengan user atau pengguna. *User interface* bertujuan sebagai penghubung antar pengguna dengan sistem sehingga suatu perangkat elektronik dapat dioperasikan dengan baik misalnya komputer, *smartphone*, *laptop*, dan perangkat elektronik lainnya [11].

2.3 User Experience

User experience adalah persepsi dan tanggapan yang diperoleh seseorang saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. Secara umum, *user experience* dipahami sebagai suatu yang dinamis, dimana kondisi emosional internal dan seseorang dapat berubah ketika berinteraksi dengan produk atau ketika selesai menggunakan produk tersebut [12]. *User experience* bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara sistem dan pengguna sistem.

2.4 Usability Testing

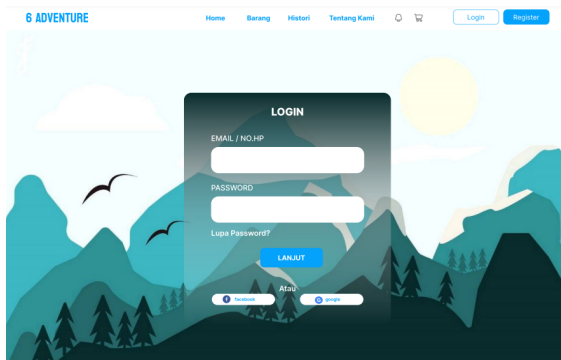
Usability testing adalah salah satu pendekatan dalam desain pengalaman pengguna (*user experience*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah, efektif, dan memuaskan oleh pengguna akhir [13]. Meskipun diperlukan

investasi sumber daya untuk melakukan metode *usability testing*, penghematan dalam jangka panjang dapat terwujud karena masalah yang teridentifikasi dan diperbaiki pada tahap awal pengembangan akan lebih ekonomis dibandingkan dengan perbaikan yang ditemukan setelah produk diluncurkan. Selain itu, *usability testing* juga memberikan metode untuk mengukur kinerja produk atau sistem secara objektif dengan mengumpulkan data empiris tentang sejauh mana produk atau sistem mencapai tujuan desainnya dan sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan efisiensi. Hasil pengujian tersebut membentuk dasar untuk upaya perbaikan dan peningkatan. *Usability testing* digunakan untuk menjaga kenyamanan pengguna agar terus menggunakan dan kembali menggunakan *website* yang digunakan [14].

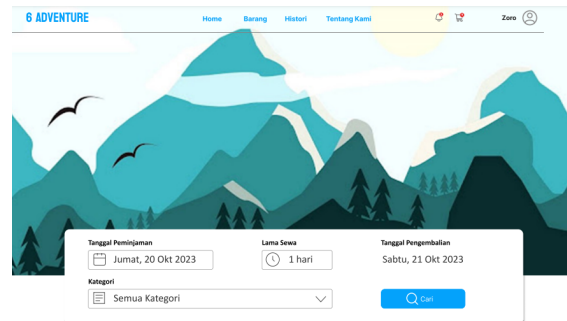
3. METODE

3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan suatu atribut tertentu yang menjadi fokus utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah pengguna *website* 6 Adventure dengan tujuan untuk melakukan transaksi atau mencari informasi secara *online* dengan memberikan pengaruh terhadap kepuasan pengguna atas fungsi *website* yang telah disediakan. Adapun untuk tampilan *website* 6 Adventure yang diuji adalah sebagai berikut:



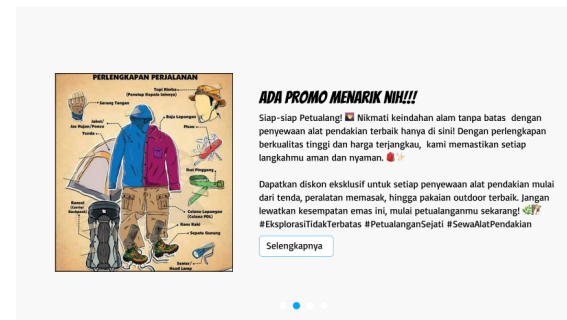
Gambar 1. Halaman Login



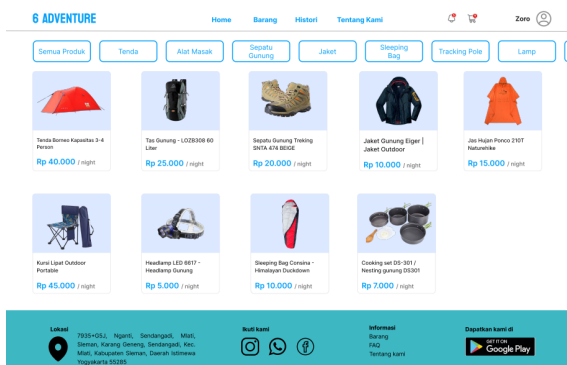
Gambar 2. Halaman Home



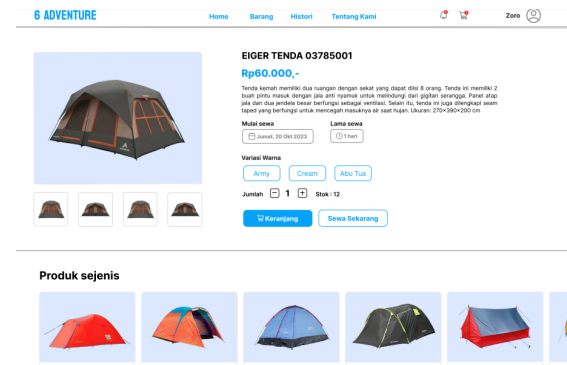
Gambar 3. Halaman Menu Kategori



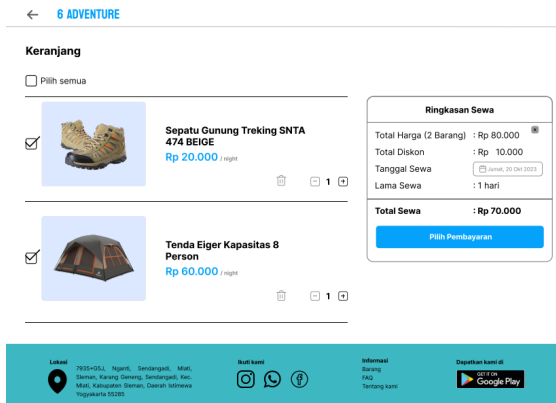
Gambar 4. Halaman Informasi



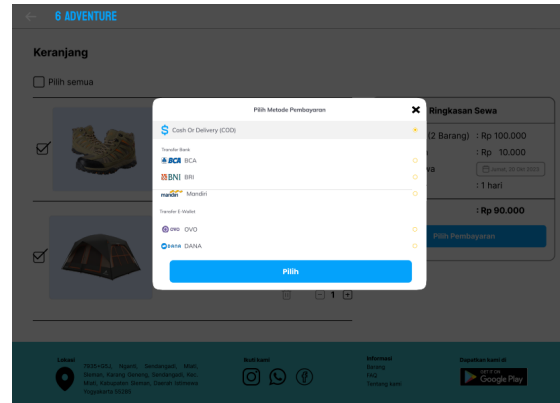
Gambar 5. Halaman Produk



Gambar 6. Halaman Detail Produk



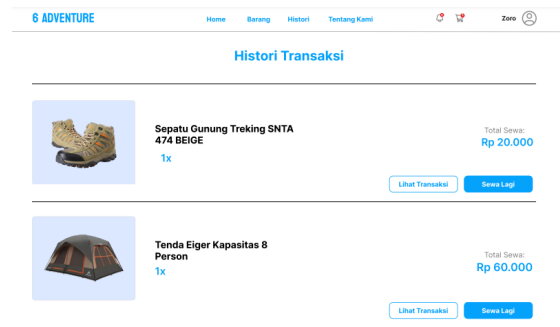
Gambar 7. Halaman Keranjang



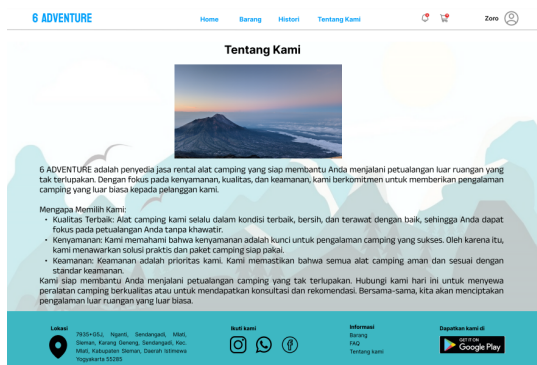
Gambar 8. Halaman Pembayaran



Gambar 9. Halaman Nota



Gambar 10. Halaman Histori Transaksi



Gambar 11. Halaman Tentang Kami

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah berupa angket yang diberikan kepada responden yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Penyusunan angket didasarkan pada aspek *usability*, yakni *learnability* atau tingkat kemudahan memahami, *efficiency* atau seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas yang ada pada *website*, *memorability* atau tingkat kemudahan mengingat antarmuka *website*, *errors* atau tingkat kesalahan yang sering dilakukan pengguna, dan *satisfaction* atau kepuasan pengguna menggunakan *website* tersebut [15]. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan metode tertutup, di mana opsi jawaban telah ditentukan sebelumnya, dan responden tidak diberikan opsi lain untuk menjawab. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam angket [16]:

Tabel 1. Skrip Aspek *Learnability*

Kode	Pertanyaan
A1	Apakah tampilan login sudah jelas dan dapat dipahami dengan mudah?
A2	Apakah tampilan Home sudah jelas dan tidak membingungkan?

A3	Apakah Anda mendapatkan informasi atau transaksi dengan efektif dari tampilan website 6 Adventure?
A4	Apakah Anda dengan mudah memahami dan mengerti alur dari navigasi yang ada pada Website 6 Adventure?

Tabel 2. Skrip Aspek *Efficiency*

Kode	Pertanyaan
B1	Apakah Anda dapat melakukan login dengan cepat?
B2	Apakah dalam menu barang anda mendapatkan informasi barang yang mau di sewa dengan cepat?
B3	Apakah dalam menu home Anda mendapatkan informasi penyewaan cepat?
B4	Apakah menu yang di buat menampilkan informasi yang di inginkan?

Tabel 3. Skrip Aspek *Error*

Kode	Pertanyaan
C1	Apakah tombol menu yang di buat bekerja dengan tepat?
C2	Apakah dalam memilih metode pembayaran bekerja sesuai dengan fungsi nya?
C3	Apakah slider dalam menu detail barang bekerja dengan baik?
C4	Apakah dalam menu check out menampilkan barang yang mau di sewa?

Tabel 4. Skrip Aspek *Memorability*

Kode	Pertanyaan
D1	Apakah Anda dapat mengingat dan mengetahui letak dari tombol website 6 Adventure?
D2	Apakah tampilan menu kategori produk di halaman home mudah dikenali?
D3	Apakah setiap alur navigasi menu dan letak informasi yang diinginkan pada halaman Home dapat diingat dengan mudah?
D4	Apakah Anda dapat mengingat cara menggunakan kan website 6 Adventure?

Tabel 5. Skrip Aspek *Satisfaction*

Kode	Pertanyaan
E1	Apakah Anda menyukai perpaduan warna yang ada di website 6 Adventure?
E2	Apakah anda menyukai tata letak informasi yg ada di website 6 Adventure?
E3	Apakah website mudah digunakan?
E4	Apakah Anda Menyukai Website 6 Adventure?

Metode yang digunakan untuk melakukan pengukuran adalah menggunakan *Skala Linkert*. Ada empat jawaban yang masing-masing mempunyai pembobotan nilai. Penilaian ini mengukur pandangan pengguna terhadap penggunaan saat mengakses situs web dalam skala 1 – 4, dengan kriteria yang tersedia berupa Sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup (C), dan Tidak Sesuai (TS). Laporan ini mengevaluasi kinerja situs web 6 Adventure, terutama pada menu transaksi dan beberapa aspek keberhasilan menu lainnya. Evaluasi ini mencakup indikator seperti kemampuan untuk memahami, efisiensi, kemampuan mengingat, dan kepuasan pengguna dalam bentuk 20 poin. Berikut nilai jawaban responden [16]:

Tabel 6. Bobot Nilai Jawaban Responden

Nilai	Keterangan	Bobot
SS	Sangat Sesuai	4
S	Sesuai	3
C	Cukup	2
TS	Tidak Sesuai	1

Setelah pengujian selesai, langkah berikutnya adalah menganalisis hasil pengujian. Analisis hasil pengujian ini melibatkan perhitungan dari hasil survei yang diperoleh dari jawaban yang telah diberikan oleh responden. Perhitungan kuesioner dilakukan dengan menggunakan rumus berikut [17]:

$$= \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil berupa nilai persentase atribut, kemudian hitung persentase *usability* dengan menjumlahkan semua persentase dibagi dengan jumlah atribut penilaian. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut [17]:

$$= \frac{\text{jumlah persentase semua atribut}}{\text{jumlah faktor}} \times 100\%$$

Selanjutnya, setelah analisis hasil pengujian selesai dilakukan, kesimpulan tentang performa *website* 6 Adventure dapat ditarik. Untuk menentukan apakah aplikasi yang dibangun layak atau tidak, dapat dinilai berdasarkan hasil presentase penilaian yang diperoleh. Tabel 7 menunjukkan klasifikasi penilaian terhadap hasil persentase penilaian yang diperoleh [10].

Tabel 7. Klasifikasi Penilaian

Bobot Nilai (%)	Klasifikasi
0 – 20	Sangat Kurang Baik
21 – 40	Kurang Baik
41 – 60	Cukup Baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

3.3 Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan hasil dari rekapitulasi jawaban responden yang di dapat dari kuesioner yang telah disebar. Berikut merupakan hasil penelitian yang dikumpulkan berdasarkan kuesioner jawaban responden dan pengujian yang telah dilakukan responden terhadap tingkat kegunaan atau ke kesalahan pada *website* 6 Adventure:

Tabel 8. Rekapitulasi Jawaban Responden Aspek *Learnability* dan *Efficiency*

Kode Responden	<i>Learnability</i>				<i>Efficiency</i>			
	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4
R1	3	3	3	3	3	3	3	3
R2	4	4	3	4	4	4	4	4
R3	3	3	3	3	3	3	3	3
R4	4	3	4	3	4	4	4	4
R5	3	3	3	2	3	3	3	2
R6	3	4	3	3	2	4	3	2
R7	4	3	4	3	4	2	3	3
R8	4	4	4	4	4	4	4	4
R9	4	3	4	3	4	3	4	4
R10	4	4	4	4	3	4	4	4
R11	4	4	4	4	4	4	4	4
R12	4	4	4	4	4	4	4	4
R13	3	3	3	3	3	2	3	3
R14	4	2	3	3	4	4	4	4
R15	3	4	3	4	4	4	4	3
R16	2	3	4	3	3	3	3	3
R17	4	4	4	4	4	4	4	4
R18	4	2	2	3	4	3	3	2
R19	4	4	4	4	4	4	4	4
R20	4	4	3	3	4	3	3	3
R21	2	2	2	2	2	2	2	3
R22	2	3	3	3	3	3	3	2
R23	2	2	2	2	2	2	2	2
R24	2	3	3	2	4	3	3	2
R25	3	3	3	2	2	2	3	3
R26	4	4	4	4	4	4	4	4
R27	3	3	3	3	2	4	3	3
R28	2	2	2	2	2	2	2	2

R29	3	3	3	2	3	3	2	3
R30	3	3	3	3	4	4	3	4
R31	4	3	4	4	4	4	4	4
R32	4	4	4	4	4	4	4	4
R33	2	2	2	2	2	2	2	2
Puas	81,8%	79,5%	81,1%	77,3%	83,3%	81,8%	81,8%	79,5%
Tidak Puas	18,2%	20,5%	18,9%	22,7%	16,7%	18,2%	18,2%	20,5%
$\bar{x}$ Puas	80%				82%			
$\bar{x}$ Tidak Puas	20%				18%			

Tabel 9. Rekapitulasi Jawaban Responden Aspek *Error*, *Memorability*, dan *Satisfaction*

Kode Respondens	<i>Error</i>				<i>Memorability</i>				<i>Satisfaction</i>			
	C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	E1	E2	E3	E4
R1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
R3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
R4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R6	3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3
R7	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R9	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
R10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3
R11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R12	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
R13	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3
R14	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
R15	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
R16	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R18	4	4	3	4	2	2	1	3	3	3	3	4
R19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R20	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3
R21	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
R22	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
R23	3	3	2	3	3	1	1	1	1	2	2	1
R24	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3
R25	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
R26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R27	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
R28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R29	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
R30	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3
R31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R32	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3
R33	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2
Puas (%)	79,5	80,3	81,8	85,6	76,5	78	76,5	78,8	81,1	76,5	83,3	78,8
Tidak Puas (%)	20,5	19,7	18,2	14,4	23,5	22	23,5	21,2	18,9	23,5	16,7	21,2
$\bar{x}$ Puas	82%				77%				80%			
$\bar{x}$ Tidak Puas	18%				23%				20%			

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

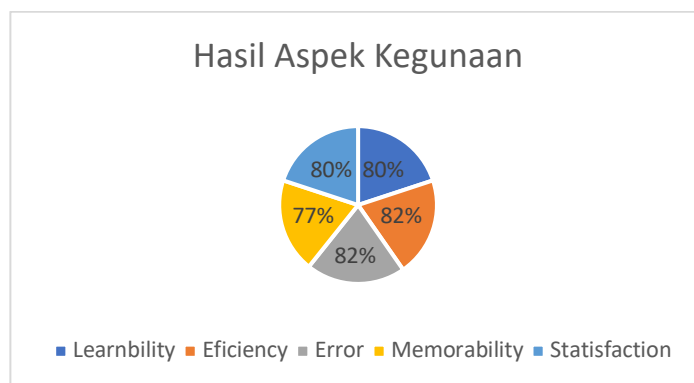
Hasil dari penelitian ini berupa parameter tingkat *usable* dari *website* 6 Adventure yang dihasilkan dari jawaban responden. Analisis hasil bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* masing-masing variabel *usability testing* berdasarkan hasil suara responden terhadap item-item pertanyaan dalam kuesioner yang sudah dijelaskan.

3.1 Tingkat Kepuasan Responden

Dari respon yang diberikan oleh para responden didapatkan rata-rata kepuasan pada setiap aspek *usability website* 6 Adventure adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Penilaian

Atribut	Persentase	Klasifikasi
<i>Learnability</i>	80%	Baik
<i>Efficiency</i>	82%	Sangat Baik
<i>Error</i>	82%	Sangat Baik
<i>Memorability</i>	77%	Baik
<i>Satisfaction</i>	80%	Baik

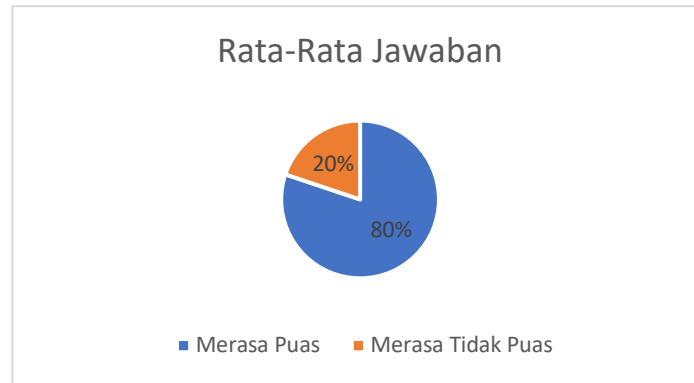


Gambar 12. Hasil Aspek Kegunaan

Berdasarkan nilai rata-rata persentase kepuasan responden yang telah diperoleh pada setiap aspek, diperoleh bahwa nilai *usability testing* pada kategori mudah dipelajari (*learnability*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 80% hal ini menunjukkan bahwa *website* 6 Adventure khususnya pada bagian tampilan *website* mudah untuk digunakan karena mudah dipahami, pada kategori efisien (*efficiency*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 82% hal ini menunjukkan bahwa *website* 6 Adventure pada setiap bagiannya sangat baik dalam menyampaikan informasi alat-alat yang ingin di sewa, pada kategori kesalahan (*error*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 82% hal ini menunjukkan bahwa *website* 6 Adventure khususnya pada bagian *button* atau *slider* berfungsi dengan sangat baik dan berjalan sesuai dengan fungsinya tanpa mengalami *error* yang berarti, pada kategori mudah diingat (*memorability*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 77% hal ini menunjukkan bahwa *website* 6 Adventure mudah dipahami oleh pengguna, kemudian pada kategori kepuasan (*satisfaction*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 80% hal ini menunjukkan bahwa *website* 6 Adventure mempunyai ciri khas sendiri sehingga mendapatkan respon yang tinggi.

3.2 Tingkat Usable Website

Dari hasil rekapitulasi jawaban responden didapatkan kategori puas dan tidak puas dalam penggunaan *website* 6 Adventure. Setiap jawaban dari responden akan dibuat rata-rata untuk dijadikan sebagai acuan dalam penilaian tingkat *useable* pada *website* 6 Adventure.



Gambar 13. Rata-rata Jawaban

Berdasarkan hasil dari pengisian kuesioner dan telah divisualisasikan dalam bentuk diagram *pie* dapat dilihat bahwa tingkat kepuasan responden dalam mengakses *website* 6 Adventure memiliki persentase rata-rata seluruh aspek *usability*. Sebesar 80% merasa puas dan sebanyak 20% responden merasa tidak puas. Maka dari hasil tersebut menunjukkan nilai kegunaan atau tingkat *usability* pada *website* 6 Adventure memiliki tingkat kegunaan relatif baik. Hal ini dikarenakan 80% responden merasa bahwa *website* 6 Adventure sudah memenuhi aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan pada tingkat kegunaan menu pada *website* 6 Adventure berdasarkan aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*, menu-menu pada *website* 6 Adventure memiliki tingkat kepuasan responden dalam menggunakan sebesar 80% dan ketidakpuasan sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai 80% responden puas terhadap menu-menu pada *website* 6 Adventure, maka dapat dikatakan bahwa tingkat *usable* menu-menu pada *website* 6 Adventure sangat baik dan layak digunakan. Hasil ini menyertakan bahwa *website* 6 Adventure memiliki efektif dan efisiensi yang cukup baik, menyatakan sebagai sarana media informasi online sudah cukup usable dan memiliki potensi meningkatkan jumlah minat jumlah pengguna dan pelanggan kedepannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa *website* 6 Adventure mudah digunakan dan menarik. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa desain yang intuitif dan estetis dapat meningkatkan pengalaman pengguna (Nielsen, 1994). Namun, beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi tertentu, yang menunjukkan adanya area untuk perbaikan dalam navigasi situs. Beberapa dari batasan masalah ini diantaranya:

1. Penelitian ini melibatkan 32 peserta, yang mungkin tidak cukup besar untuk menggeneralisasi temuan ke seluruh populasi pengguna *website* 6 Adventure.
2. Sebagian besar peserta adalah pengguna yang sudah familiar dengan teknologi, yang bisa mempengaruhi hasil. Pengguna dengan tingkat literasi digital yang lebih rendah mungkin menghadapi lebih banyak kesulitan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Firmansyah, W. W. Winarno, and A. Nasiri, "Evaluasi Investasi Teknologi Informasi dengan Menggunakan Domain Value Governance Val IT Framework 2.0 (Studi Kasus : CV. Berka)," *Pemodelan Arsit. Sist. Inf. Perizinan Menggunakan Kerangka Kerja Togaf Adm*, vol. 4, no. 1, p. (halaman 2), 2019.
- [2] A. Pitri and L. A. Abdillah, "Usability Testing untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Website Mailo Store," *Third Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 852–863, 2021
- [3] I. M. A. D. Saputra, I. M. A. Pradnyana, and N. Sugihartini, "Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 16, no. 1, p. 98, 2019, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v16i1.18171.
- [4] D. A. Fatah, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)," *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, pp. 130–143,

- 2020, doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.
- [5] N. Oktaviani and F. Fatmasari, "Measuring User Perspectives on Website Conference Using System Usability Scale," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 2, no. 2, pp. 279–290, 2020, doi: 10.33557/journalisi.v2i2.76.
- [6] M. Rohandi, N. Husain, and I. W. Bay, "Usability testing of intensive course mobile application using the usability scale system," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 13, no. 3, pp. 252–258, 2021, doi: 10.33096/ilkom.v13i3.821.252-258.
- [7] J. Mantik, A. Adzan, A. Wallid, and N. Oktaviani, "Evaluasi Usability Sistem Perizinan Terintegrasi Secara Elektronik Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Mantik*, vol. 6, no. 3, pp. 2685–4236, 2022.
- [8] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 3, no. 5, pp. 4825–4834, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5350>
- [9] D. S. Pertiwi, D. D. Kangko, and I. Kurnianingsih, "Analisis Usability Situs Web Vocabulary Control Nusantara Menggunakan Metode Webuse," *VISI PUSTAKA Bul. Jar. Inf. Antar Perpust.*, vol. 23, no. 1, pp. 43–56, 2021, doi: 10.37014/visipustaka.v23i1.1118.
- [10] T. Iqbal and B. Bahrani, "Evaluasi Usability Test e-Repository dengan menggunakan Metode Nielsen's Attributes of Usability (NAU)," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 3, no. 2, p. 40, 2019, doi: 10.35870/jtik.v3i2.85.
- [11] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [12] G. Y. Putra, A. Andrianingsih, and R. T. Aldisa, "Perancangan User Experience Aplikasi Laporan Vaksin Kelurahan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 428–439, 2022.
- [13] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.)*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [14] M. Muhammad, A. Triayudi, and A. Iskandar, "Usability Testing Menggunakan Metode Heuristik dan End User Computing Satisfaction Pada Website Ikan Hias Menteng," vol. 4, no. 1, pp. 445–452, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.991.
- [15] U. P. Sari and M. Megawaty, "Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Kualitas Sistem Enterprise Resource Planning (Erp) (Studi Kasus: Pt. Titis Sempurnah Prabumulih)," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 3, pp. 127–138, 2020, doi: 10.47747/jurnalnik.v1i3.159.
- [16] D. K. Deni and F. Y. Ferida, "Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta," *J. Teknol. dan Manaj. Ind. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–52, 2023, doi: 10.55826/tmit.v2i1.57.
- [17] A. Y. P. Putra, B. S. W. A, and S. Sudarmawan, "Evaluasi Tingkat Usability Website KPPN Kabupaten ABC Menggunakan Prinsip Usability," *Respati*, vol. 14, no. 2, pp. 96–101, 2018, doi: 10.35842/jtir.v14i2.293.
- [18] M. Cahyani and F. N. Khasanah, "Metode Usability Testing Terhadap Sistem Informasi Rental Mobil," *J. Mhs. Bina ...*, vol. 4, no. 2, pp. 195–204, 2020.