

Implementasi Metode *Usability Testing* pada Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak *Website* Kelurahan Dinoyo

Supriyono^{1,*}, Naila Dina Fi Ardillah²

Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Indonesia

¹priyono@ti.uin-malang.ac.id; ² 200605110126@student.uin-malang.ac.id;

*corresponding author

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Sejarah Artikel

Diterima: 11 September 2023
Direvisi: 25 Desember 2023
Diterbitkan: 31 Desember 2023

Kata Kunci

Efficiency
Errors
Learnability
Memorability
Satisfactions
Usability Testing

Dalam era digital, teknologi *website* memainkan peran sentral dalam meningkatkan akses informasi masyarakat. Kelurahan Dinoyo di Kota Malang menonjolkan komitmen mereka untuk memberikan layanan yang optimal dengan memanfaatkan media *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur *usability website* Kelurahan Dinoyo guna memastikan kemanfaatan dan kemudahan penggunaan bagi masyarakat. Melalui penerapan *Usability Testing* dengan fokus pada efisiensi, kemudahan pemahaman, daya ingat, tingkat kesalahan, dan kepuasan pengguna, hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* ini dinilai baik dengan nilai rata-rata komponen *usability* mencapai 4,28 dari skala penghitungan yang digunakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa *website* Dinoyo dapat diakses dan digunakan dengan efisien oleh masyarakat. Implikasinya, Kelurahan Dinoyo dapat terus meningkatkan dan memperbaiki kualitas layanan online mereka untuk lebih memenuhi kebutuhan dan harapan masyarakat, serta menjadikan *website* sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dan pelayanan publik.

PENDAHULUAN

Jaringan internet merupakan hasil paling sukses dalam perkembangan teknologi masa kini [1]. Teknologi internet memiliki dampak yang sangat besar terhadap kehidupan saat ini. Salah satu bentuk teknologi internet yang sedang populer digunakan oleh berbagai organisasi saat ini adalah situs web [2]. Melalui situs web, semua informasi yang diperlukan oleh individu maupun organisasi dapat diakses dengan mudah [3]. Perkembangan *website* mengalami transformasi yang signifikan seiring berjalannya waktu [4]. Pada mulanya ahli komputer yang bernama Sir Tim Berners-Lee memperkenalkan konsep *website* pada tahun 1989. Pada masa itu, *website* terdiri dari tiga komponen pokok, yakni HTML (*HyperText Markup Language*), HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), dan URI (*Uniform Resource Identifier*). Seiring berjalannya waktu, *website* telah mengalami perkembangan pesat dengan penambahan berbagai teknologi untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengguna internet. Sistem berbasis *website* yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan akses kemudahan dalam integrasi informasi dan untuk pemeliharaan pada *website* [5].

Kehadiran teknologi *website* telah membawa dampak yang signifikan dalam kemudahan akses informasi bagi masyarakat [6]. Pemanfaatan media informasi berbasis *website* ini juga telah diterapkan untuk desa atau kelurahan. Hal tersebut sesuai dengan UU Nomer 6 tahun 2014 tentang desa atau kelurahan [7]. Salah satu kelurahan yang berada di Kota Malang yang terus berkomitmen untuk memberikan layanan yang maksimal kepada masyarakat melalui *website* adalah Kelurahan Dinoyo. Kepuasan masyarakat menjadi tolak ukur dalam pelayanan publik. *Website* Kelurahan Dinoyo sebagai sarana memberikan pelayanan dan informasi yang berguna, mulai dari informasi seputar kegiatan hingga informasi pelayanan

publik yang ada. Dalam rangka memastikan bahwa *website* Kelurahan Dinoyo dapat bermanfaat dan mudah digunakan oleh masyarakat, perlunya adanya pengujian kelayakan penggunaan atau *Usability Testing*. *Usability Testing* merupakan metode yang sangat penting dalam mengukur sejauh mana kualitas pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan *website* [8]. Faktor-faktor usability yang dimiliki oleh Nielsen Model ada 5 yaitu *efficiency*, *learnability*, *memorability*, *errors*, dan *satisfactions* [9].

Penelitian terkait metode *Usability Testing* untuk mengukur tingkat kebergunaan dari sistem berbasis *website* telah banyak dilakukan. Pada penelitian Tifani, Resika, dan Agustini menguji usability aplikasi POTWIS dengan melakukan tiga tahap usability yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Dari hasil penelitian diketahui bahwa aplikasi belum berhasil mencapai tingkat efektivitas, sebagaimana terlihat dari kesalahan yang diidentifikasi oleh para responden selama proses pengerjaan tugas. Selain itu, aplikasi POTWIS belum memenuhi skala efisiensi dan kepuasan pengguna karena skor berada di bawah rata-rata minimal yang diharapkan oleh peneliti [10]. Penelitian terkait mengevaluasi penggunaan aplikasi Media of Knowledge di PT Bank Mega. Peneliti menggunakan metode *Usability Testing* yang terdiri dari variabel *Efficiency*, *Learnability*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Evaluasi penelitian menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan pada variabel efisiensi dalam aplikasi Media of Knowledge. Secara umum, aplikasi Media of Knowledge menunjukkan tingkat utilitas yang baik [11]. Tingkat usability pada perangkat lunak menunjukkan hasil keberhasilan dalam tahapan implementasi perangkat lunak pada suatu instansi baik itu pemerintah maupun swasta .

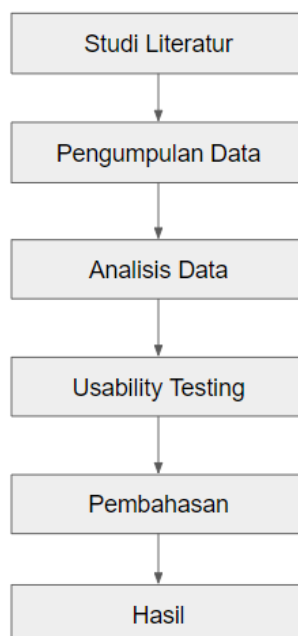
Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka penelitian berikut ini melakukan pengujian usability mengenai *website* Kelurahan Dinoyo. Penelitian berikut ini menggunakan metode *Usability Testing* yang diterapkan untuk menguji tingkat usability *website* kelurahan Dinoyo Kota Malang. Pengujian menggunakan instrumen kuesioner dengan klaster responden meliputi masyarakat dinoyo dan pegawai kelurahan. Kuesioner yang disebarkan pada penelitian berikut ini untuk memperoleh tanggapan dari pengguna yang menjadi data dalam pengujian. Metode *Usability Testing* diharapkan mampu menghasilkan evaluasi terhadap *website* Kelurahan Dinoyo.

METODE

Penggunaan metode *Usability Testing* pada *website* Kelurahan Dinoyo menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas layanan publik secara daring. *Website* ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat komunikasi utama antara pemerintah kelurahan dan warganya. Dengan menjadikan *website* sebagai objek pengukuran *Usability Testing*, pihak kelurahan dapat memastikan bahwa aksesibilitas informasi ditingkatkan, komunikasi daring menjadi lebih efisien, dan keterlibatan masyarakat dapat ditingkatkan. Untuk memastikan objektivitas hasil *Usability Testing*, peneliti secara cermat memilih responden yang merupakan cerminan dari pengguna sebenarnya *website* Kelurahan Dinoyo. Dengan mengidentifikasi kelompok responden yang mencakup berbagai karakteristik pengguna potensial, seperti usia, latar belakang, dan tingkat pendidikan, serta menggunakan sampel acak, penelitian dapat memperoleh variasi yang representatif. Hal ini memastikan bahwa hasil evaluasi mencerminkan pengalaman pengguna sebenarnya dan memberikan pandangan yang holistik. Kredibilitas responden ditegakkan melalui penggunaan metode *sampling* yang cermat dan pengumpulan data yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kesimpulan yang dapat diandalkan dan memastikan bahwa *website* Kelurahan Dinoyo mencapai standar yang baik dalam hal *learnability*, efisiensi, *memorability*, minim kesalahan, dan kepuasan pengguna. Kesuksesan ini bukan hanya menciptakan dasar untuk pengembangan berkelanjutan dan pemeliharaan

website, tetapi juga memastikan bahwa layanan publik dapat terus memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat secara daring.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Usability Testing*. Usability merupakan aspek yang berkaitan dengan pengalaman *user* dalam menjalankan suatu sistem [12]. Konsep ini mengambil istilah "usable" yang menunjukkan tingkat kualitas dari sebuah produk yang mudah digunakan, dapat dipelajari dengan mudah, dan mendorong pengguna untuk menggunakan produk sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas [13]. Metode *Usability Testing* dilakukan dengan mengevaluasi tingkat kebergunaan suatu sistem dengan partisipasi langsung dari *user* [14]. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah penggunaan, mengumpulkan data baik kualitatif maupun kuantitatif, mengukur sejauh mana kemudahan produk digunakan, efisiensi penggunaannya, serta menentukan tingkat kepuasan pengguna terhadap produk tersebut [15]. Pengujian perangkat lunak diperlukan dengan tujuan produk perangkat lunak dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna [16]. Software testing dapat mengukur tingkat kebergunaan dan keberlanjutan dalam implementasi perangkat lunak secara simultan dan menyeluruh [17]. Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini mencakup empat tahapan yang kompleks. Pertama, tahap studi literatur berguna untuk memahami metode *Usability Testing* dan memperoleh pandangan tentang aspek penting dalam penelitian [18]. Kedua, tahap pengumpulan data melibatkan pengujian langsung pengguna pada *website*. Data yang terkumpul berfokus pada interaksi langsung pengguna dengan *website*. Ketiga, analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah usability yang mungkin muncul selama pengujian dan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan. Keempat, tahap hasil dan pembahasan akan menunjukkan kesimpulan dari analisis data dan memberikan wawasan tentang evaluasi yang mungkin diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada *website* Kelurahan Dinoyo [19].

Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat Kelurahan Dinoyo. Jumlah total responden sebanyak 100 responden berdasarkan kriteria yang dilakukan pada penelitian berikut ini meliputi masyarakat dan Pegawai kelurahan Dinoyo. Pengumpulan data dilakukan untuk menilai seberapa tingkat kebergunaan dan layaknya sistem pelayanan yang telah dibuat pada *website* Kelurahan Dinoyo. Data yang terkumpul dari kuesioner pada Tabel 1 akan diukur menggunakan skala likert untuk mengukur penilaian dari setiap individu. Skala Likert digunakan dengan 5 poin respons yang mencakup "sangat setuju," "setuju," "ragu-ragu," "tidak setuju," dan "sangat tidak setuju" [20].

Respon "sangat setuju" dan "setuju" diberi bobot nilai tertinggi, yaitu 5 dan 4, yang mendeskripsikan bahwa tingkat persetujuan tinggi (favorable). Respon "ragu-ragu" diberi bobot nilai 3, menggambarkan sikap netral. Sementara itu, respon "tidak setuju" dan "sangat tidak setuju" diberi bobot nilai lebih rendah, yaitu 2 dan 1, yang mengindikasikan tingkat ketidaksetujuan (unfavorable). Tabel bobot penilaian sesuai dengan Tabel 2.

Tabel 1. Pertanyaan Kuisisioner

Kategori	Pertanyaan
Learnability	<i>Website</i> mudah dipelajari
	Alur Navigasi Mudah dipahami
	Isi dan Konten dapat mudah dipahami
Efisiensi	Menu dapat diakses dengan cepat
	Informasi tentang <i>website</i> dapat dengan mudah diperoleh
Memorability	Arah navigasi dan fitur <i>website</i> dapat mudah diingat
	Penggunaan <i>website</i> dapat diingat dengan mudah
Error	Tidak ada kesalahan dalam menggunakan <i>website</i>
	Tidak ada menu yang bermasalah
Satisfaction	Merasa nyaman dengan warna dan tata letak konten yang ada
	Desain antarmuka menarik

Tabel 2. Skor Kuisisioner

Skala	Bobot
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan dengan menggunakan aspek *Usability Testing* seperti learnability, efisiensi, memorability, error, kepuasan pengguna [21]. Learnability dapat menghitung seberapa cepat pengguna bisa mempelajari dan beradaptasi dengan sistem. Rata-rata dari hasil kuisisioner dalam learnability dapat dihitung dengan menggunakan rumus pada persamaan 1 [22]. Persamaan ini juga termasuk dalam perhitungan efisiensi, memorability, error, dan kepuasan pengguna.

$$Mean = \frac{(\Sigma(\text{nilai} \times \text{jumlah jawaban}))}{\text{total jumlah jawaban}} \quad (1)$$

Analisis data yang dilakukan akan menilai hasil dari jawaban responden. Hasil dari analisis ini yaitu rata-rata evaluasi dari kelima faktor *Usability Testing*. Hal tersebut akan mudah untuk memberikan gambaran terhadap *Usability Testing website* Kelurahan Dinoyo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kuisioner ini dapat menjadi landasan penting dalam pengembangan dan perbaikan *website* Kelurahan Dinoyo. Analisis komponen-komponen usability membantu pengujian dalam menentukan perbaikan dan merancang strategi pengembangan yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas *website* Kelurahan Dinoyo di dunia digital. Hasil kuisioner dari penilaian *website* Kelurahan Dinoyo dengan 5 komponen usability sebagai berikut:

Learnability

Hasil komponen learnability menunjukkan bahwa:

1. Terdapat 83 responden yang memberikan nilai 5 pada skala penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka setuju dengan learnability dari aspek yang diuji dalam penelitian ini.
2. Sebanyak 12 responden memberikan nilai 4, yang juga menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap komponen learnability yang dievaluasi.
3. Terdapat 5 responden yang memberikan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki pandangan netral terhadap learnability komponen yang dinilai.

Efisiensi

Hasil komponen efisiensi menunjukkan bahwa:

1. Terdapat 88 responden yang memberikan nilai 5 pada skala penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka setuju dengan efisiensi dari aspek yang diuji dalam penelitian ini.
2. Sebanyak 9 responden memberikan nilai 4, yang juga menunjukkan persetujuan yang sangat kuat terhadap komponen efisiensi yang dievaluasi.
3. Terdapat 3 responden yang memberikan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki pandangan netral terhadap efisiensi komponen yang dinilai.

Memorability

Hasil komponen memorability menunjukkan bahwa:

1. Terdapat 85 responden yang memberikan nilai 5 pada skala penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka setuju dengan memorability dari aspek yang diuji dalam penelitian ini.
2. Sebanyak 11 responden memberikan nilai 4, yang juga menunjukkan persetujuan yang sangat kuat terhadap komponen memorability yang dievaluasi.
3. Terdapat 4 responden yang memberikan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki pandangan netral terhadap memorability komponen yang dinilai.

Error

Hasil komponen error menunjukkan bahwa:

1. Terdapat 87 responden yang memberikan nilai 5 pada skala penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka sangat setuju bahwa tidak banyak error yang terjadi dalam penelitian ini.
2. Sebanyak 8 responden memberikan nilai 4, yang juga menunjukkan persetujuan yang kuat bahwa tidak ada error yang perlu dievaluasi.
3. Terdapat 5 responden yang memberikan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa

Satisfaction

Hasil komponen *satisfaction* menunjukkan bahwa:

1. Terdapat 97 responden yang memberikan nilai 5 pada skala penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka sangat setuju dengan kepuasan dari aspek yang diuji dalam penelitian ini.
2. Sebanyak 2 responden memberikan nilai 4, yang juga menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap komponen *satisfaction* yang dievaluasi.
3. Terdapat 1 responden yang memberikan nilai 3, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki pandangan netral terhadap *satisfaction* yang dinilai.

Dari analisis data yang dilakukan maka akan dihitung dengan menggunakan mean atau rata-rata untuk mendapatkan kesimpulan dari perhitungan. Untuk mengetahui panjang interval dari setiap kriteria dihitung menggunakan rata-rata dari skor tertinggi dikurangi skor terendah. Pada penelitian ini panjang interval adalah 0,8. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *website* Kelurahan Dinoyo memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,28. Hal ini dapat diketahui bahwa menurut pengguna, *website* Kelurahan Dinoyo telah memberikan pengalaman yang sangat baik. Dengan demikian, informasi ini memberikan gambaran bahwa *website* Kelurahan Dinoyo dapat konsisten dan memberikan pengalaman yang baik bagi user.

Hasil evaluasi usability *website* Kelurahan Dinoyo melalui kuisioner mencerminkan keberhasilan dalam memberikan pengalaman pengguna yang positif. Dengan nilai rata-rata komponen usability sebesar 4,28 dari skala penghitungan yang diterapkan, aspek efisiensi, kemudahan pemahaman, daya ingat, tingkat kesalahan, dan kepuasan pengguna mendapat penilaian tinggi. Efisiensi dan kemudahan navigasi menjadi poin positif, menunjukkan bahwa struktur informasi dan tata letak halaman telah dirancang dengan baik. Kemudahan pemahaman konten *website*, didukung oleh penggunaan bahasa yang jelas, memberikan kontribusi signifikan terhadap keseluruhan skor. Tingkat daya ingat yang baik tercermin dari desain yang konsisten dan penggunaan simbol intuitif. Tingkat kesalahan yang minim mengindikasikan bahwa fitur-fitur interaktif telah dirancang dengan baik, mengurangi potensi kesalahan pengguna. Skor kepuasan yang tinggi mencerminkan kepuasan pengguna dengan pengalaman menggunakan *website*, yang dapat disebabkan oleh respons cepat, desain menarik, dan kemudahan penggunaan secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil ini menjadi landasan penting dalam merumuskan strategi pengembangan yang lebih baik, menjaga kualitas layanan online, dan memberikan pengalaman pengguna yang semakin memuaskan dalam mendukung kebutuhan masyarakat di era digital. Evaluasi secara berkala perlu dipertahankan untuk memastikan relevansi dan efektivitas *website* dalam jangka panjang.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa langkah-langkah yang telah dilakukan dalam pengembangan *website* Kelurahan Dinoyo telah berhasil dengan baik. Penggunaan mean atau rata-rata dalam analisis data memberikan pandangan yang kuat bahwa mayoritas responden merasa puas dengan usability *website* tersebut. Indikasi positif terhadap desain, navigasi, dan fitur yang disediakan oleh *website* Kelurahan Dinoyo sudah bisa dianggap layak. Sehingga, hasil dengan rata-rata 4,28 menggambarkan bahwa *website* ini telah

mencapai tingkat keusability yang sangat baik. *Website* yang baik akan meningkatkan interaksi pengguna dengan informasi yang disajikan oleh Kelurahan Dinoyo melalui platform online mereka.

Hasil penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas layanan publik yang diberikan oleh Kelurahan Dinoyo melalui platform *website*. Dengan tingkat usability yang tinggi, *website* ini menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi dengan warga secara daring. Keberhasilan ini membuka peluang untuk lebih memperkuat keterlibatan masyarakat, memberikan akses yang lebih mudah terhadap informasi penting, dan menciptakan saluran komunikasi yang efisien antara pemerintah lokal dan masyarakat. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan, pemeliharaan, dan perbaikan berkelanjutan terhadap *website* Kelurahan Dinoyo. Dengan pemahaman yang mendalam tentang preferensi dan kebutuhan pengguna, pihak berwenang dapat merancang strategi pengembangan yang lebih tepat sasaran. Pembaruan konten secara berkala, peningkatan fitur, dan penerapan perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna dapat memastikan bahwa *website* terus memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang kualitas pengalaman pengguna, tetapi juga menjadi panduan berharga untuk perbaikan berkelanjutan dalam menyediakan layanan publik yang inklusif dan efisien. Hasil kesimpulan dari *Usability Testing website* Kelurahan Dinoyo dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Interval kriteria penilaian

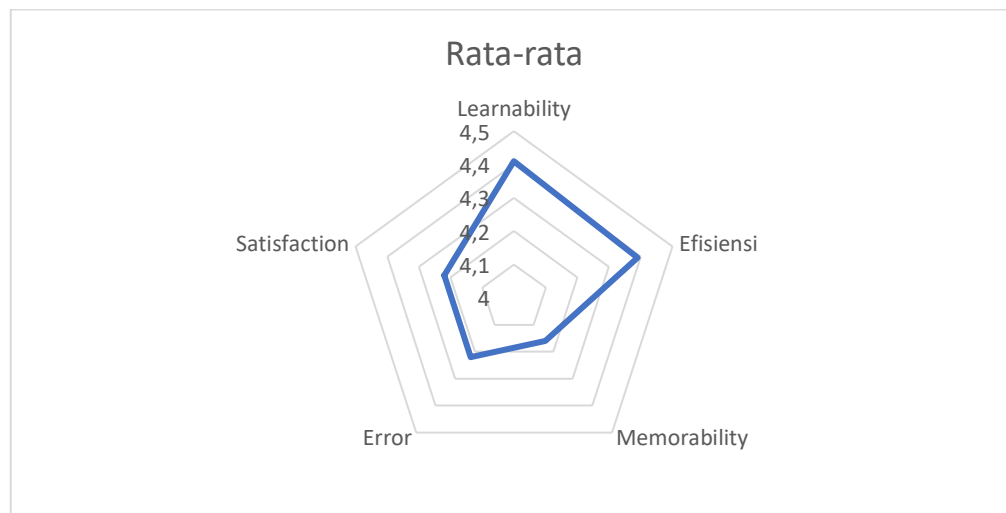
Kelas Interval	Kriteria Penilaian
4,21-5,00	Sangat Baik
3,41-4,20	Baik
2,61-3,40	Cukup Baik
1,81-2,60	Kurang
1,00-1,80	Sangat Kurang

Tabel 4. Hasil *Usability Testing*

Kelas Interval	Rata-rata
<i>Learnability</i>	4,41
<i>Efisiensi</i>	4,39
<i>Memorability</i>	4,16
<i>Error</i>	4,22
<i>Satisfaction</i>	4,22
Rata-rata	4,28

Hasil dari proses *Usability Testing* pada *website* Kelurahan Dinoyo memberikan gambaran positif terkait pengalaman pengguna. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti *learnability*, *efisiensi*, *memorability*, minim kesalahan, dan kepuasan pengguna, dapat disimpulkan bahwa *website* ini telah memenuhi standar kualitas yang baik. Rata-rata nilai yang tinggi dari jawaban responden pada masing-masing komponen, seperti *learnability* (4,41), *efisiensi* (4,39), *memorability* (4,16), *error* (4,22), dan *satisfaction* (4,22), menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna terhadap berbagai fitur dan fungsi yang disediakan oleh *website*. Faktor keberhasilan ini terutama ditemukan dalam kemudahan pemahaman, kecepatan akses, minimnya kesalahan, serta tingkat kepuasan yang mencerminkan kualitas pelayanan online yang baik. Rekomendasi pengembangan selanjutnya difokuskan pada pembaruan data yang berkala untuk menjaga relevansi informasi, serta penerapan prinsip-prinsip desain yang baik guna meningkatkan pengalaman

pengguna secara berkelanjutan. Dengan demikian, Kelurahan Dinoyo dapat terus mengoptimalkan dan meningkatkan kualitas *website* mereka untuk memberikan layanan yang lebih baik kepada masyarakat secara daring.



Gambar 2. Grafik Hasil *Usability Testing*

Gambar 2 menunjukkan dari *Usability Testing* pada penelitian berikut ini. Keberhasilan ini terutama dapat diatribusikan pada kemudahan pemahaman fitur, kecepatan akses yang optimal, minimnya kesalahan atau hambatan, serta tingkat kepuasan yang mencerminkan pelayanan online yang berkualitas tinggi. Dalam konteks pengembangan berkelanjutan, rekomendasi difokuskan pada pembaruan data secara berkala untuk menjaga relevansi informasi, sambil terus menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik guna memperkaya pengalaman pengguna secara konsisten. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat terus mengoptimalkan dan meningkatkan kualitas *website* dan memastikan bahwa layanan digital yang diberikan tetap menjadi saluran informasi yang andal dan ramah pengguna bagi masyarakat.

KESIMPULAN

Usability Testing pada *website* Kelurahan Dinoyo menghasilkan penilaian yang komprehensif terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna. Evaluasi dilakukan melalui parameter learnability, efisiensi, memorability, minim kesalahan, dan kepuasan pengguna. Dalam konteks learnability, yang menilai seberapa mudah pengguna dapat mempelajari dan menguasai penggunaan *website*, hasil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,41, mengindikasikan bahwa pengguna merasa sangat nyaman dengan kemudahan pemahaman fitur-fitur utama. Efisiensi, yang menitikberatkan pada kecepatan dan keterampilan pengguna dalam menggunakan *website*, mencapai rata-rata 4,39, menegaskan bahwa akses dan navigasi pada *website* berlangsung dengan sangat efisien. *Memorability*, yang mencerminkan tingkat kemudahan pengguna dalam mengingat cara menggunakan *website* dari waktu ke waktu, mendapatkan nilai rata-rata 4,16, menunjukkan kejelasan petunjuk penggunaan yang dapat ditingkatkan untuk memperkuat kesan yang lebih tahan lama. Namun demikian, nilai minim kesalahan pada rata-rata 4,22 memberikan gambaran positif terkait stabilitas dan kehandalan *website*, dengan tingkat kesalahan yang sangat rendah, sehingga pengguna jarang mengalami kendala atau kebingungan.

Kriteria kepuasan pengguna, yang mencakup aspek-aspek positif atau negatif dari pengalaman pengguna, mencapai nilai rata-rata 4,22, menegaskan bahwa pengguna merasa puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan *website* Kelurahan Dinoyo. Sebagai

hasil keseluruhan, *website* ini terbukti memenuhi standar kualitas yang baik dalam memberikan layanan online kepada masyarakat. Rekomendasi pengembangan selanjutnya fokus pada pembaruan data untuk menjaga relevansi informasi, sambil terus meningkatkan kejelasan petunjuk penggunaan. Dengan pendekatan ini, Kelurahan Dinoyo dapat memastikan bahwa *website* mereka tetap menjadi sumber informasi yang andal dan mudah digunakan oleh masyarakat secara *online*. Hasil ini menunjukkan bahwa *website* Kelurahan Dinoyo telah mencapai standar yang baik dalam hal learnability, efisiensi, memorability, minimal kesalahan, dan kepuasan pengguna. Fokus utama untuk pengembangan selanjutnya dapat berpusat pada pembaruan data yang ada, yang merupakan komponen penting dalam menjaga kualitas informasi yang disediakan di *website* Kelurahan Dinoyo. Dengan memperbarui konten secara berkala dan memastikan relevansi dalam penggunaan prinsip-prinsip desain yang baik, Kelurahan Dinoyo dapat terus mempertahankan dan meningkatkan keunggulan *website* mereka, serta memberikan layanan yang lebih baik kepada masyarakat secara online.

REFERENSI

- [1] A. Pakarbudi and A. Sodik, "Evaluasi Antarmuka Situs Web Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya pada Perangkat Mobile Menggunakan Metode *Usability Testing*," *J. IPTEK*, vol. 23, no. 2, pp. 117–124, 2019, doi: 10.31284/j.ipitek.2019.v23i2.588.
- [2] K. M. Gunawan and M. F. Asnawi, "*Usability Testing* Pada Web Portal Kecamatan Leksono Menggunakan Nielsen Model," *Device*, vol. 12, no. 1, pp. 36–42, 2022, doi: 10.32699/device.v12i1.2798.
- [3] N. Afrina Prastiwi, S. Kholil, and S. Titin Sumanti, "Pengelolaan *Website* Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Asahan Sebagai Akses Informasi Publik," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 11, pp. 2605–2614, 2022, doi: 10.54443/sibatik.v1i11.399.
- [4] Y. Z. Surentu, D. M. D. Warouw, and M. Rembang, "Pentingnya *Website* Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa," *Acta Diurna Komun.*, vol. 2, no. 4, pp. 1–17, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>.
- [5] S. Supriyono and E. Muslimah, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kas Berbasis Web Studi Kasus: RS dr. Etty Asharto Batu," *Matics*, vol. 10, no. 1, p. 21, 2018, doi: 10.18860/mat.v10i1.4302.
- [6] J. Indrawan, Efriza, and A. Ilmar, "Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik," *Medium*, vol. 8, no. 1, pp. 1–17, 2020, doi: 10.25299/medium.2020.vol8(1).4820.
- [7] S. Kuniyo and D. C. Larasati, "Evaluasi Musyawarah Perencanaan Pembangunan Desa Berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014," *J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit.*, vol. 8, no. 3, pp. 114–119, 2019.
- [8] A. Nursifa, A. K. Natuna, P. K. Riau, P. Studi, T. Rekeyasa, and I. Pemerintahan, "EVALUASI *WEBSITE* PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN."
- [9] E. Susilawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Edutech*, vol. 17, no. 2, p. 160, 2018, doi: 10.17509/e.v17i2.12374.
- [10] T. Yuliyana, I. K. R. Arthana, and K. Agustini, "*Usability Testing* pada Aplikasi POTWIS," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.)*, vol. 8, no. 1, pp. 12–22, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i1.12081.
- [11] A. Supriyatna, "Penerapan *Usability Testing* Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge," *Teknois J. Ilm. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 8, no. 1, pp. 1–16, 2019, doi: 10.36350/jbs.v8i1.17.
- [12] W. A. Febrianto, W. H. N. Putra, and A. R. Perdanakusuma, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)," vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019.
- [13] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, "Evaluasi Aspek *Usability* pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode *Usability Testing*," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [14] 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.
- [15] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi

- MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2235–2242, 2019.
- [16] S. Supriyono and F. F. Maharani, “Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Geografis Lahan Pertanian Sayuran dan Buah-buahan di Kota Batu,” *Matics*, vol. 12, no. 1, p. 44, 2020, doi: 10.18860/mat.v12i1.8823.
- [17] S. Supriyono and S. Sutiah, “Pengembangan manajemen proyek pembelajaran berbasis ICT menggunakan metode accelerated SAP pada Odoo ERP,” *Semin. Nas. Inov. Teknol.*, pp. 27–30, 2019, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/509>.
- [18] F. Fauseh, “Penerapan Metode *Usability Testing* Pada Website Gedung Pontianak Convention Center (PCC) Online,” *Digit. Intell.*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.29406/diligent.v1i1.2332.
- [19] Muhammad Habib Izdhihar Syafiq and Fayruz Rahma, “*Usability Testing* pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce,” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19544>.
- [20] W. Budiaji *et al.*, “SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale),” *J. Ilmu Pertan. dan Perikan. Desember*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, [Online]. Available: <http://umbidharma.org/jipp>.
- [21] I. K. Suardiasa, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, “*Usability Testing* pada Sistem CBT Exampatra dengan Use Questionnaire (Studi Kasus: SMA N 1 Petang),” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 3, p. 379, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i3.706.
- [22] S. D. Purnamasari and F. Syakti, “Implementasi *Usability Testing* dalam Evaluasi Website Sekolah,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 420–426, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.1000.