

# EVALUASI APLIKASI SISTEM INFORMASI PRAKTEK INDUSTRI DAN TUGAS AKHIR DENGAN METODE *USABILITY TESTING*

Earliera Putri Dwianita, Sriyanto

Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. H. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, 50239

Telp. (024) 7460052

## ABSTRAK

Kebutuhan akan web sebagai media pendukung untuk menyampaikan suatu informasi yang sangat efektif kini telah melebar hingga ke dunia pendidikan. Saat ini segala penyampaian informasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan pendidikan dapat diakses langsung oleh siswa dan mahasiswa melalui sebuah *web*. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk web oleh Teknik Industri Undip adalah dibangunnya situs *web* pendaftaran tugas akhir. Pada *website* pendaftaran tugas akhir Teknik Industri Undip perlu di evaluasi secara detail untuk mengetahui bagaimana kemampugunaan situs *web* tersebut bagi pengguna dan kemudahan user dalam mengakses situs web tersebut. Evaluasi terhadap SIPRITA yang telah diimplementasikan di Teknik Industri UNDIP perlu dilakukan, salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs web tersebut bagi pengguna. Alat untuk evaluasi pengukuran yang akan digunakan adalah *usability testing*. Hasil evaluasi web Sistem Informasi Tugas Akhir dan Praktek Industri menunjukkan bahwa nilai penerimaan *usability* oleh user berada di atas angka 3 dalam skala 5 atau memiliki nilai rata-rata 3. Secara umum, web Sistem Informasi Tugas Akhir dan Praktek Industri yang dibuat telah memiliki nilai *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* yang baik. Walaupun masih terdapat nilai *usability* yang masih dibawah angka 3, nantinya akan digunakan untuk memperbaiki desain selanjutnya.

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Usability Testing*

## ABSTRACT

*The need for supporting the web as a medium to deliver a highly effective information has now been stretched to the world of education. Currently all the information in the delivery of activities related to education can be accessed directly by students and students via a web. One use of information technology in the form of a web by Industrial Engineering Undip is the construction of the final project registration website. On the website registration Industrial Engineering Undip thesis should be evaluated in detail to determine how the web site usability for users and user convenience in accessing the website. SIPRITA evaluation of which has been implemented in Industrial Engineering UNDIP needs to be done, one of them to know how to use (usability) of the web site for users. A tool for the evaluation of measurement that will be used is usability testing. Web evaluation results Information System Final Project and Industrial Practice shows that the acceptance of usability by the user is above the number 3 in a scale of 5 or has an average value of 3. In general, Web Information Systems Final Project and Industrial Practice made has had a usability value, are learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction is good. Although there is still a usability value is still below the number 3, will be used to improve the design further.*

**Keywords:** *Information Systems, Usability Testing*

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan akan teknologi informasi menjadi suatu keharusan bagi informasi. Kondisi ini telah menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan.

Karena banyak kemudahan yang ditawarkan teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Kebutuhan akan web sebagai media pendukung untuk menyampaikan suatu informasi yang sangat efektif kini telah melebar hingga ke dunia pendidikan. Saat ini segala penyampaian informasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan pendidikan dapat diakses langsung oleh siswa dan mahasiswa

melalui sebuah *web*. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk web oleh teknik industri Undip adalah dibangunnya situs *web* pendaftaran tugas akhir. Dimana seluruh proses pengelolaan tugas akhir, mulai dari pendaftaran tugas akhir, seminar, maupun sidang, dapat terfasilitasi oleh web tersebut. Dengan adanya situs *web* ini dapat mempermudah mahasiswa mendapatkan informasi tentang tugas akhir secara online tanpa harus datang ke kampus. Sehingga akan berdampak pada masa pengerjaan skripsi yang lebih cepat dan terdokumentasi secara teratur. Alamat *website* pendaftaran tugas akhir Teknik Industri Undip dapat dilihat pada <http://siprita.industri.undip.ac.id>.

Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir (SIPRITA) berbasis web yang dikenalkan kepada pengguna di Teknik Industri UNDIP diterapkan untuk membantu kegiatan akademik bagi *user* di Teknik Industri UNDIP. Dengan adanya SIPRITA diharapkan kepada semua pengguna dapat berperan aktif dalam proses penggunaannya, karena suatu sistem informasi dapat dikatakan berhasil jika sistem informasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Teknik Industri UNDIP, sebanyak 10 mahasiswa yang masih awam menggunakan Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir mengalami kesulitan saat melakukan login, pendaftaran tugas akhir, dan pengisian biodata. Sebanyak 7 mahasiswa yang sudah pernah menggunakan sistem tersebut masih ada yang kurang puas dengan tampilan web dan informasi yang didapatkan. Adanya 10 mahasiswa yang masih awam atau yang sudah pernah menggunakan mengatakan SIPRITA dapat digunakan dengan mudah. Evaluasi terhadap SIPRITA yang telah diimplementasikan di Teknik Industri UNDIP perlu dilakukan, salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs web tersebut bagi pengguna. Alat evaluasi pengukuran sistem informasi ini menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan kuesioner.. Proses pengumpulan data akan dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner yang nantinya akan diisi oleh pihak terkait yang dapat mengakses situs *website* pendaftaran tugas akhir tersebut.

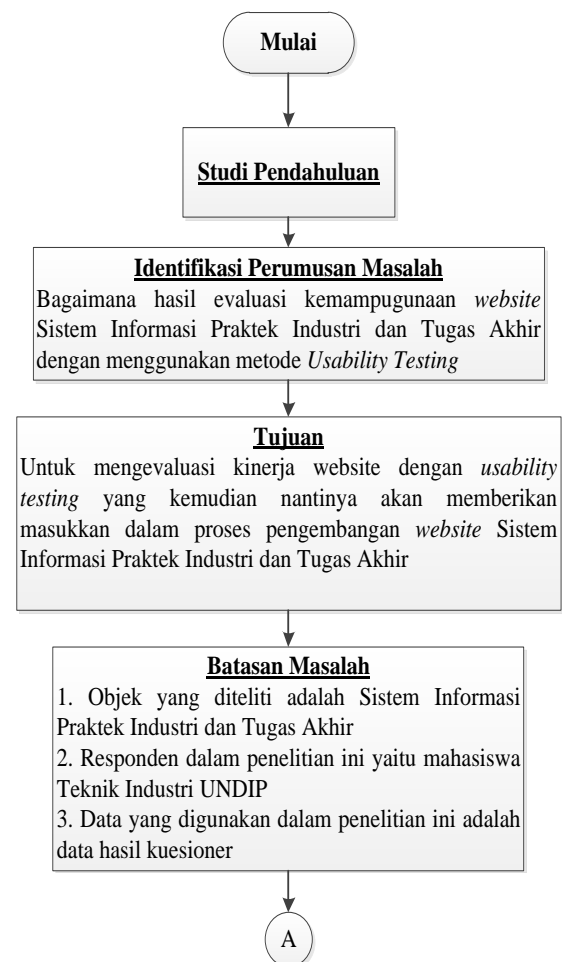
*Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna, *Usability testing* merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu, *learnability*, seberapa 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.

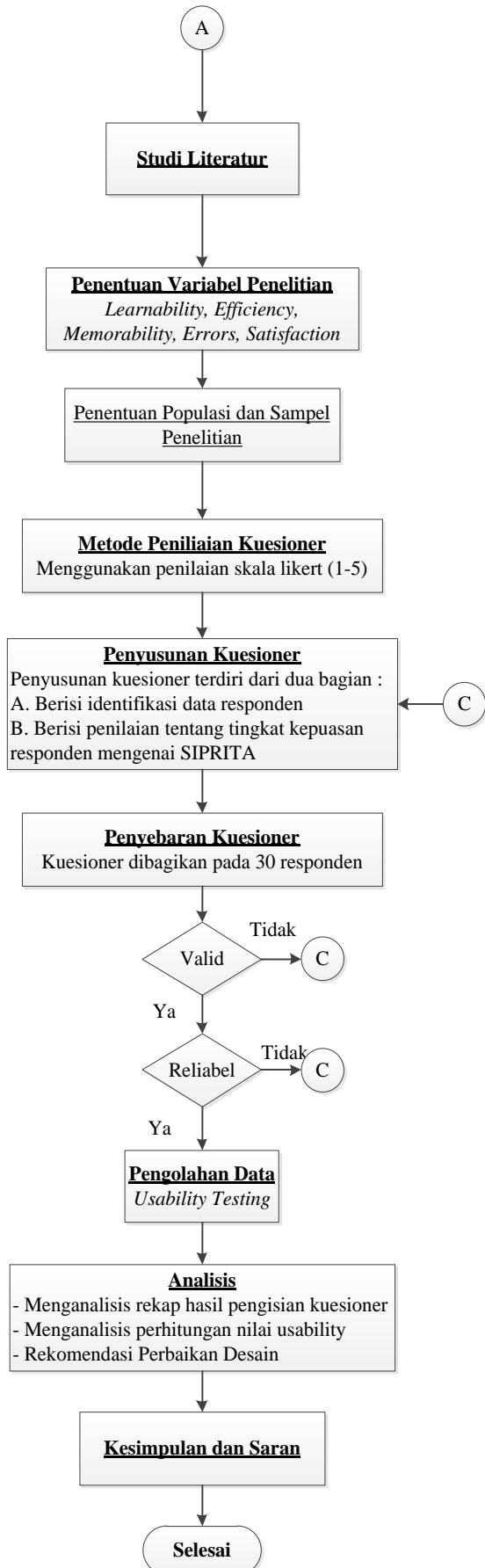
Hasil dari penelitian metode *usability testing* ini akan memberikan masukan untuk pengembangan *website* kedepan agar lebih baik lagi. Berdasarkan uraian-uraian diatas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk tugas akhir. Adapun judulnya yang diambil yaitu “Evaluasi *Website* Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir dengan metode *usability testing*”.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini terdapat tahapan penelitian yang merupakan tahap-tahap penelitian yang harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum melakukan pemecahan masalah. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram Alir Metodologi Penelitian



Gambar 2.1 Diagram Alir Metodologi Penelitian Lanjutan

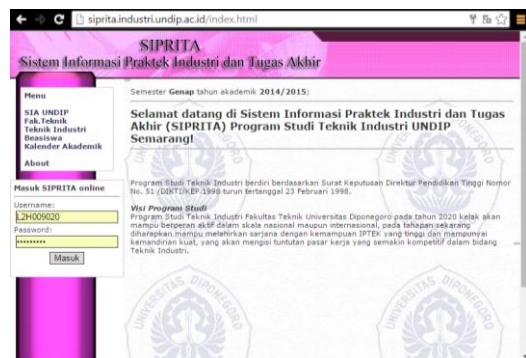
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a) Web Siprita Akademik Undip

Web yang bertujuan untuk membantu proses administrasi pendaftaran dan pengelolaan tugas akhir Teknik Industri diponegoro ini baru mulai digunakan di tahun 2014. Tampilan dari *website* Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir yang beralamat <http://siprita.industri.undip.ac.id> seperti dibawah ini.

##### 1. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman pertama ketika situs *web* Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir ditampilkan, tampilanya seperti Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Halaman Beranda SIPRITA

##### 2. Halaman Menu Tugas Akhir

Pada halaman menu tugas akhir merupakan halaman yang isinya tentang informasi tugas akhir. Di halaman ini tidak hanya mendapatkan informasi saja tetapi mahasiswa yang baru mengajukan tugas akhir ataupun yang ingin mendaftar seminar atau sidang bisa melakukan pengisian form pada halaman ini, tampilannya seperti Gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3.2 Halaman Menu Tugas Akhir

#### b) Pengujian Kebergunaan (Usability Testing)

Untuk mendapatkan variabel-variabel apa saja yang perlu dititikberatkan dalam proses pendesainan, maka perlu dilakukan suatu *usability testing* pada sistem *website* yang sejenis atau berkaitan yang dalam hal ini dilakukan pada

website siprita yang secara garis besar mempunyai fungsi memberikan informasi mengenai pengelolaan tugas akhir kepada mahasiswa maupun dosen teknik industri UNDIP. User tes usability yang digunakan adalah mahasiswa-mahasiswa Teknik Industri Undip yang diasumsikan telah terbiasa menggunakan fitur web browser. Hal ini dilakukan agar user benar-benar telah terbiasa melakukan task-task yang diberikan dan tidak mengalami kesulitan. Jumlah *user* yang digunakan adalah sebanyak 30 orang yang terdiri dari beberapa angkatan mahasiswa Teknik Industri. Seperti telah dijelaskan di awal, bahwa metode usability testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner dengan responden user web ini sendiri yaitu mahasiswa Teknik Industri. Responden yang digunakan dalam usability testing ini berjumlah 30 orang. Jumlah ini dipilih agar tidak terlalu banyak variabel yang mempengaruhi hasil dari penelitian ini. Responden yang dipilih adalah mahasiswa-mahasiswa yang mengerti mengenai web, namun belum pernah mengakses web yang diuji sebelumnya. Dengan beberapa task yang telah biasa dilakukan oleh responden pada saat alur pelaksanaan pendaftaran tugas akhir ataupun yang baru mencobanya. Dimana task-task tersebut adalah seperti tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1 Task usability testing**

No.	Task / Tugas
1.	Lakukan <i>Login</i> sebagai <i>user</i> dalam web ini
2.	Mengisi form judul tugas akhir
3.	Mengisi dan mengubah biodata pada menu Pengisian Biodata
4.	Mencari informasi yang update dalam web ini
5.	lakukan <i>Logout</i> untuk meninggalkan Web ini dan lakukan <i>Login</i> kembali

Penjelasan dari masing-masing task di atas adalah sebagai berikut :

Task 1. Lakukan Login Sebagai User dalam Web

Task ini meminta user melakukan login, diawali dengan mencari form login, yaitu naman dan password, menuliskannya dan mengkliknya.

Task 2. Mengisi Form Judul Tugas Akhir

Task yang kedua ini meminta user untuk mencari form pengisian judul tugas akhir, dimana terdapat menu tersendiri untuk pengisian judul tuga akhir. Task ini dapat dikatakn selesai ketika judul tuga akhir telah terinput pada database website.

Task 3. Mengisi dan Mengubah Biodata

Task ini meminta user untuk mencari menu pengisian biodata untuk melakukan update nformasi terkait biodata user. Task ini dikatakan selesai ketika biodata telah terinput dalam database website.

Task 4. Mencari Informasi Update dalam Web

Task ini meminta user untuk mencari dan memilih salah satu informasi atau news dalam

web sehingga mengklik bagian news dan dapat memba informasi yang ada dengan jelas.

Task 5. Melakukan Logout Untuk Meninggalkan Web dan Lakukan Login Kembali

Task ini dilakukan oleh user untuk mencari letak form logout, mengklik logout, dan melakukan login kembali seperti pada task yang pertama.

Setelah pengguna menyelesaikan semua *tasks* yang ada, langkah selanjutnya adalah membagikan kuesioner kepada mahasiswa. Kuesioner yang diberikan terdiri dari 11 pernyataan dan dari 11 pernyataan tersebut telah cukup untuk menunjukkan nilai aspek-aspek *usability*.

Tiap-tiap pernyataan kuesioner ini nantinya bertujuan untuk menunjukkan tingkat *usability* menurut penerimaan user yang akan dinilai dalam skala nilai 5. Dari 11 pernyataan dibawah, masing-masing pernyataan memiliki bagian tersendiri untuk mewakili tiap aspek dalam *usability*. Pernyataan-pernyataan yang diberikan dalam kuesioner ini adalah seperti dalam tabel 3.2 di bawah ini.

**Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner**

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
<b>Learnability</b>						
1.	Web dapat dikenali dengan mudah dari <i>interface</i> awal	1	2	3	4	5
2.	Huruf yang ada pada web ini mudah dibaca	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang ditampilkan mudah dimengerti	1	2	3	4	5
<b>Efficiency</b>						
1.	Mudah untuk melakukan logout	1	2	3	4	5
2.	Setelah melakukan logout, Mudah untuk login kembali	1	2	3	4	5
<b>Memorability</b>						
1.	Dapat menemukan form login dengan mudah	1	2	3	4	5
2.	Menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada aplikasi web dapat diingat dengan mudah	1	2	3	4	5
<b>Errors</b>						
1.	Mengisi data diri pribadi dan mengubahnya pada menu Pengisian Biodata dengan mudah	1	2	3	4	5

**Lanjutan Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner**

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
2.	Mengisi form judul tugas akhir dengan mudah	1	2	3	4	5
<b>Satisfaction</b>						
1.	Desain warna web ini nyaman dilihat	1	2	3	4	5
2.	Informasi yang anda inginkan mudah anda dapatkan	1	2	3	4	5

Kuesioner dikatakan valid apabila dapat mempresentasikan atau mengukur apa yang hendak diukur (variabel penelitian). Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. r hitung didapat dengan *software* SPSS. Nilai r hitung setiap butir pertanyaan kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel untuk mengetahui valid atau tidaknya butir pertanyaan tersebut. Berikut ini adalah hasil pengujian validitas setiap aspek-aspek yang ada dalam *usability* :

**a. Learnability**

Hasil uji validitas untuk variabel *learnability* dengan menggunakan *software* SPSS dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini.

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Learnability dengan SPSS**

<b>Learnability</b>			
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Web dapat dikenali dengan mudah dari <i>interface</i> awal	0.824	0.463	Valid
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Huruf yang ada pada web ini mudah dibaca	0.783	0.463	Valid
Bahasa yang ditampilkan mudah dimengerti	0.846	0.463	Valid

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa item pernyataan yang memiliki aspek *learnability* memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai tabel sebesar 0.463. Pada pernyataan web dapat dikenali dengan mudah memiliki nilai r hitung sebesar 0.824. Pernyataan huruf pada web mudah dibaca memiliki nilai r hitung sebesar 0.783. Dan pada pernyataan bahasa mudah dimengerti memiliki nilai r hitung sebesar 0.846. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang ada dalam aspek *learnability*

telah mampu mengukur atau mengungkapkan hal-hal yang seharusnya diukur atau diungkapkan.

**b. Efficiency**

Hasil uji validitas untuk variabel *efficiency* dengan menggunakan *software* SPSS dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini.

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Efficiency dengan SPSS**

<b>Efficiency</b>			
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Mudah untuk melakukan logout	0.867	0.463	Valid
Setelah melakukan logout, Mudah untuk login kembali	0.903	0.463	Valid

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa item pernyataan yang memiliki aspek *efficiency* memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai tabel sebesar 0.463. Pada pernyataan mudah untuk melakukan logout memiliki nilai r hitung sebesar 0.867. Pernyataan setelah melakukan logout, mudah untuk login kembali memiliki nilai r hitung sebesar 0.903. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang ada dalam aspek *efficiency* telah mampu mengukur atau mengungkapkan hal-hal yang seharusnya diukur atau diungkapkan.

**c. Memorability**

Hasil uji validitas untuk variabel *memorability* dengan menggunakan *software* SPSS dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Memorability dengan SPSS**

<b>Memorability</b>			
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Dapat menemukan form login dengan mudah	0.899	0.463	Valid
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada aplikasi web dapat diingat dengan mudah	0.861	0.463	Valid

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa item pernyataan yang memiliki aspek *memorability* memiliki nilai r

hitung yang melebihi nilai tabel sebesar 0.463. Pada pernyataan menemukan form login dengan mudah memiliki nilai r hitung sebesar 0.899. Pernyataan menu dan tampilan halaman web mudah diingat memiliki nilai r hitung sebesar 0.861. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang ada dalam aspek *memorability* telah mampu mengukur atau mengungkapkan hal-hal yang seharusnya diukur atau diungkapkan.

**d. Errors**

Hasil uji validitas untuk variabel *errors* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas *Errors* dengan SPSS**

<b>Errors</b>			
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Mengisi data diri pribadi dan mengubahnya pada menu Pengisian Biodata dengan mudah	0.933	0.463	Valid
Mengisi form judul tugas akhir dengan mudah	0.863	0.463	Valid

Tabel 3.6 menunjukkan bahwa item pernyataan yang memiliki aspek *errors* memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai tabel sebesar 0.463. Pada pernyataan mengisi biodata memiliki nilai r hitung sebesar 0.933. Pernyataan mengisi form judul tugas akhir memiliki nilai r hitung sebesar 0.863. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang ada dalam aspek *errors* telah mampu mengukur atau mengungkapkan hal-hal yang seharusnya diukur atau diungkapkan.

**e. Satisfaction**

Hasil uji validitas untuk variabel *satisfaction* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas *Satisfaction* dengan SPSS**

<b>Satisfaction</b>			
Item Pernyataan	r Hitung	r tabel	Keterangan
Desain warna web ini nyaman dilihat	0.879	0.463	Valid
Informasi yang didapatkan	0.914	0.463	Valid

Tabel 3.7 menunjukkan bahwa item pernyataan yang memiliki aspek *satisfaction* memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai tabel sebesar 0.463. Pada pernyataan desain warna web nyaman dilihat memiliki nilai r hitung sebesar 0.879. Pernyataan informasi yang diinginkan mudah didapatkan memiliki nilai r hitung sebesar 0.914. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang ada dalam aspek *satisfaction* telah mampu mengukur atau mengungkapkan hal-hal yang seharusnya diukur atau diungkapkan.

Tingkat reliabilitas suatu konstruk atau variabel penelitian dapat dilihat dari hasil statistik *croanbach alpha* ( $\alpha$ ). Suatu variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *cronbach alpha* > 0.70 (Ghozali, 2011). Hasil perhitungan reliabilitas oleh SPSS masing-masing aspek, sebagai berikut :

**a. Learnability**

Hasil uji reliabilitas untuk variabel *learnability* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas *Learnability* Menggunakan SPSS**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	3

Terlihat pada Tabel 3.8 bahwa kuesioner dengan jumlah pertanyaan yang memiliki variabel *learnability* sebanyak 3 item memiliki nilai korelasi sebesar 0.737 dan telah memenuhi kriteria untuk suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu nilai korelasinya lebih dari 0.70.

**b. Efficiency**

Hasil uji reliabilitas untuk variabel *efficiency* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini.

**Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas *Efficiency* Menggunakan SPSS**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.720	2

Terlihat pada Tabel 3.9 bahwa kuesioner dengan jumlah pertanyaan yang memiliki variabel *efficiency* sebanyak 2 item memiliki nilai korelasi sebesar 0.720 dan telah memenuhi kriteria untuk

suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu nilai korelasinya lebih dari 0.70.

c. *Memorability*

Hasil uji reliabilitas untuk variabel *memorability* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.10 dibawah ini.

**Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas *Memorability* Menggunakan SPSS**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.705	2

Terlihat pada Tabel 3.10 bahwa kuesioner dengan jumlah pertanyaan yang memiliki variabel *memorability* sebanyak 2 item memiliki nilai korelasi sebesar 0.705 dan telah memenuhi kriteria untuk suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu nilai korelasinya lebih dari 0.70.

d. *Errors*

Hasil uji reliabilitas untuk variabel *errors* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.11 dibawah ini.

**Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas *Errors* Menggunakan SPSS**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.741	2

Terlihat pada Tabel 3.11 bahwa kuesioner dengan jumlah pertanyaan yang memiliki variabel *errors* sebanyak 2 item memiliki nilai korelasi sebesar 0.741 dan telah memenuhi kriteria untuk suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu nilai korelasinya lebih dari 0.70.

e. *Satisfaction*

Hasil uji reliabilitas untuk variabel *satisfaction* dengan menggunakan software SPSS dapat dilihat pada tabel 3.12 dibawah ini.

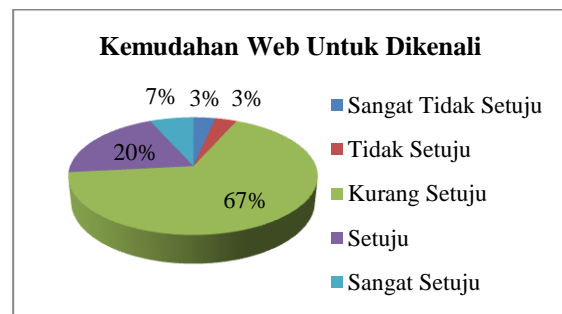
**Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas *Satisfaction* Menggunakan SPSS**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.751	2

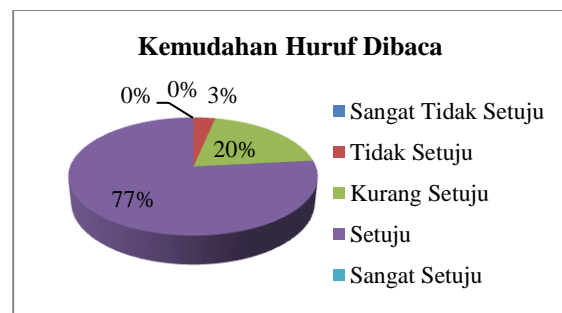
Terlihat pada Tabel 4.14 bahwa kuesioner dengan jumlah pertanyaan yang memiliki variabel

*satisfaction* sebanyak 2 item memiliki nilai korelasi sebesar 0.751 dan telah memenuhi kriteria untuk suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu nilai korelasinya lebih dari 0.70.

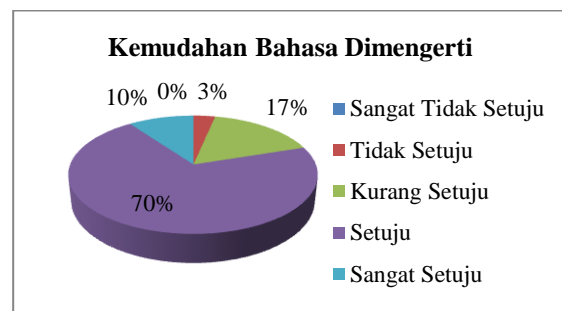
Dari hasil *usability testing* yang dilakukan terhadap 30 responden, maka dapat penggambaran hasil penyebaran jawaban dari masing-masing pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner. Dapat dilihat dari *pie chart* di bawah ini.



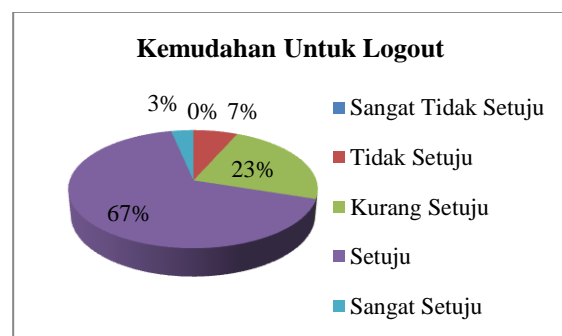
**Gambar 3.3 Kemudahan Web Untuk Dikenali**



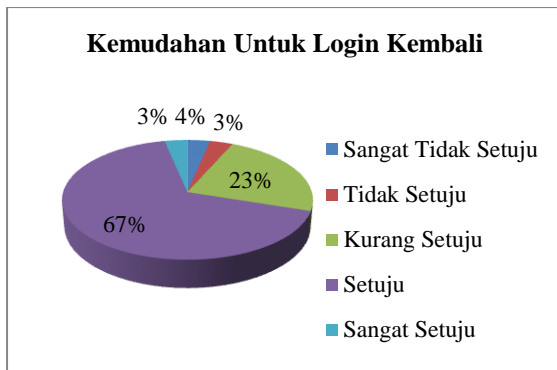
**Gambar 3.4 Kemudahan Huruf Terbaca**



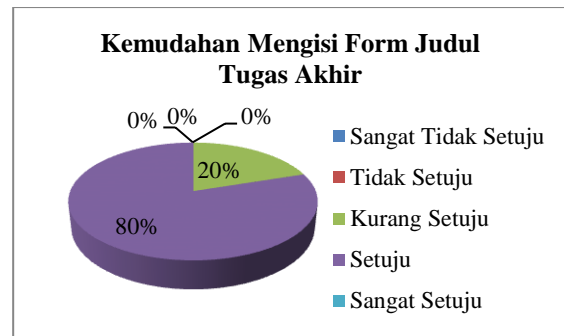
**Gambar 3.5 Kemudahan Bahasa Dimengerti**



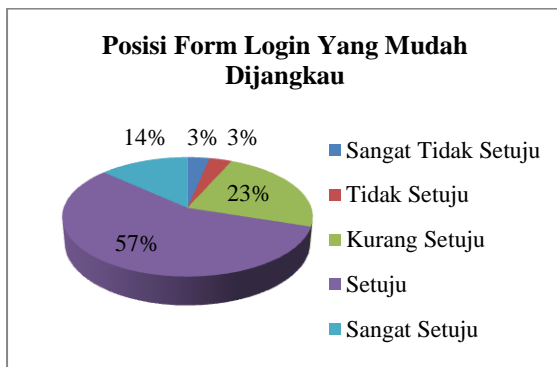
**Gambar 3.6 Kemudahan Untuk Logout**



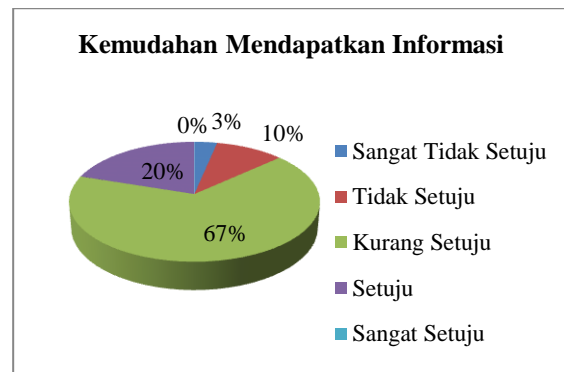
Gambar 3.7 Kemudahan Untuk Login Kembali



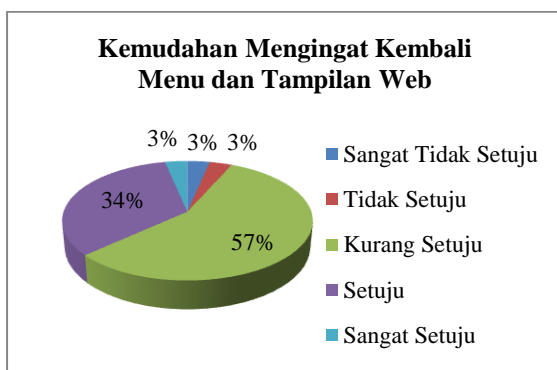
Gambar 3.11 Kemudahan Mengisi Judul Tugas Akhir



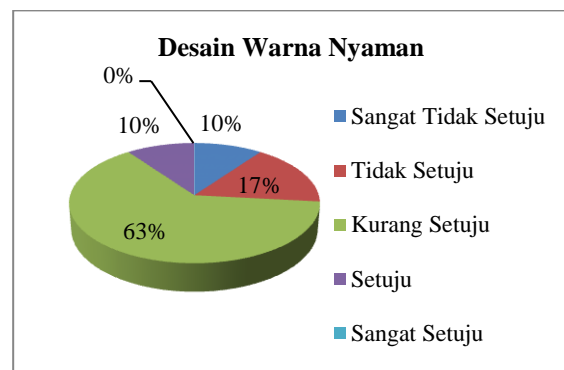
Gambar 3.8 Letak Login Yang Mudah Dijangkau



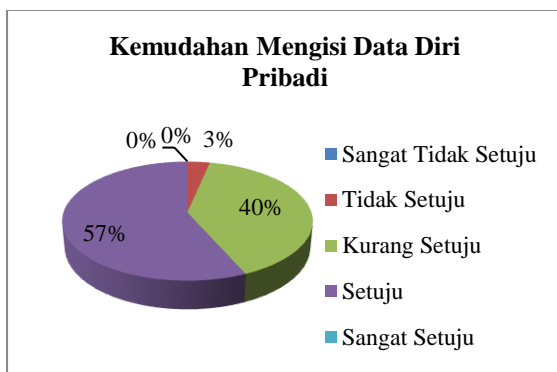
Gambar 3.12 Kemudahan Mendapatkan Informasi



Gambar 3.9 Kemudahan Mengingat Kembali Menu dan Tampilan Web



Gambar 3.13 Kenyamanan Desain Warna



Gambar 3.10 Kemudahan Mengisi Biodata

Dari interpretasi hasil *usability testing* di atas, maka didapatkan rekap nilai *usability* dari masing-masing atribut atau variabel seperti pada tabel 3.13 di bawah ini.

Tabel 3.13 Hasil *Usability Testing*

No.	Variabel	Nilai
1.	Learnability	3.61
2.	Efficiency	3.65
3.	Memorability	3.52
4.	Errors	3.67
5.	Satisfaction	2.88
Rata-rata		3.47



Dapat dilihat pada tabel 3.13 masing-masing variabel memiliki nilai *usability*. Pada variabel *satisfaction* memiliki nilai *usability testing* terkecil sebesar 2.88. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna sistem informasi praktek industri dan tugas akhir cukup puas dengan informasi yang diberikan, setidaknya dalam informasi yang ada di web ini para pengguna ini merasa sistem informasi praktek industri dan tugas akhir cukup menjawab kebutuhan tersebut. Namun demikian, adanya pengguna yang belum cukup puas dengan fasilitas yang tersedia maupun desain warna sekarang, sehingga para pengguna mengharapkan sistem informasi praktek industri dan tugas akhir dapat dikembangkan lebih baik lagi. Pada variabel *errors* memiliki nilai *usability testing* terbesar yaitu 3.67. Hal ini menunjukkan bahwa sistem informasi praktek industri dan tugas akhir cukup membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas seperti pengisian biodata dan judul tugas akhir serta dapat dikatakan telah meminimalisasi aspek *Errors*. Pada variabel *learnability* memiliki nilai *usability* sebesar 3.61. hal ini menunjukkan bahwa sistem informasi praktek industri dan tugas akhir dirasa memiliki kemudahan untuk dipelajari yang cukup tinggi bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas pendaftaran tugas akhir. bahasa yang digunakan dalam sistem informasi praktek industri dan tugas akhir juga mudah dipahami oleh pengguna, demikian juga dengan bahasa yang digunakan cukup mudah dimengerti bagi pengguna. Pada variabel *efficiency* memiliki nilai *usability* sebesar 3.65. Sistem informasi praktek industri dan tugas akhir ini memiliki tingkat efisiensi yang cukup tinggi karena pengguna merasa saat melakukan logout dan melakukan login kembali tombol tersebut berjalan dengan maksimal atau dengan cepat. Pada variabel *memorability* memiliki nilai *usability* sebesar 3.52. Sistem informasi praktek industri dan tugas akhir memiliki kemudahan untuk diingat oleh pengguna karena setiap menu diatur secara berturut, karena sistem informasi praktek industri dan tugas akhir tidak terlalu membebani pengguna untuk mengingat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pendaftaran tugas akhir, pengguna juga merasa mudah dalam mengingat menu-menu dalam sistem informasi praktek industri dan tugas akhir. Dan dari semua variabel didapatkan nilai rata-rata untuk sistem informasi praktek industri dan tugas akhir ini sebesar 3.47. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan oleh pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada tugas akhir ini, maka dapat disimpulkan yaitu melalui evaluasi Sistem Informasi Praktek Industri dan Tugas Akhir ini juga dapat diketahui masalah lainnya dan usulan perbaikan yang diberikan oleh

para responden maupun dari hasil uji *usability*. Usulan perbaikan yang disampaikan oleh para responden melalui wawancara maupun hasil dari *usability testing*, yaitu : desain warna, judul tugas akhir, dan link menu. Dari uji *usability testing* pada antarmuka sistem informasi praktek industri dan tugas akhir dapat disimpulkan sesuai kriteria *usability* yang diujikan meliputi kemudahan digunakan, kemudahan dipelajari, kesalahan, dan bahasa yang digunakan pada sistem informasi praktek industri dan tugas akhir menunjukkan dari 11 soal yang memiliki masing-masing variabel, yang diberikan kepada setiap responden, 10 soal pada antarmuka sistem dapat digunakan dengan mudah atau responden sudah puas, dan 1 soal yang memiliki nilai variabel *satisfaction* masih belum dapat diterima oleh pengguna dengan baik, yaitu pada desain warna. Hasil uji *usability* sistem informasi praktek industri dan tugas akhir menunjukkan nilai *learnability* (3.61), *efficiency* (3.65), *memorability* (3.52), *errors* (3.67), *satisfaction* (2.88) dengan rata-rata nilai *usability* sebesar 3.47 dari range 0-5. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum sistem informasi praktek industri dan tugas akhir mudah digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh user, baik terhadap sistem yang dibuat, kegunaan sistem maupun kualitas antarmukanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Yogyakarta : Alfabeta.
- Ranius, A. 2015. Evaluasi Ketergunaan Sistem Informasi Monitoring Delivery Purchase Supplies (DPS) Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang. *Prosiding SNIT Tahun 2015 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma*. Hal. 4-56.
- Kasmawi. 2013. *Rancang Bangun Sistem Evaluasi Website Usability Perguruan Tinggi Secara Online Menggunakan Metode Webuse*. Semarang
- Folmer, E., and Jan, B. 2004. Architecting for usability: a survey. *J. Systems and Software*. 70, 2004, 61-78.
- Ferdinand, Agusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: UNDIP.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang : Universitas Diponegoro.