

## EVALUASI USABILITY PADA WEBSITE WONDERFULPNG MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

**Hanifa Mukaromatun Nikmah<sup>1</sup>**

Email: [hanifamnn01@gmail.com](mailto:hanifamnn01@gmail.com)

**Rifa'i Rizal Fauzi<sup>2</sup>**

Email: [rifairizal21@gmail.com](mailto:rifairizal21@gmail.com)

**Sahrul Mustofa Kamal Bahrein<sup>3</sup>**

Email: [sahrulmustofa814@gmail.com](mailto:sahrulmustofa814@gmail.com)

**Daffa Bagus Aprialdo<sup>4</sup>**

Email: [daffabagus173@gmail.com](mailto:daffabagus173@gmail.com)

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan situs web “WonderfulPNG” yang dikembangkan untuk memberikan informasi pariwisata Kota Ponorogo. Evaluasi dilakukan menggunakan metode (SUS) System Usability Scale. Data dikumpulkan menggunakan kuisioner dengan 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 65.62, yang menempatkan situs web pada kategori penerimaan pengguna “Marginal High”, grade skala “D”, Adjectif Rating “Good”, dan berdasarkan penilaian percentile range (SUS skor) website “WonderfulPNG” berada pada rentang “D”. Mayoritas responden berusia antara 21-30 tahun dengan distribusi jenis kelamin yang hampir seimbang. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar pengembang fokus pada penyederhanaan antarmuka, peningkatan integrasi fungsi, serta pengurangan inkonsistensi dalam sistem. Penelitian ini memberikan panduan yang jelas bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna situs web “WonderfulPNG” guna memberikan pelayanan informasi pariwisata yang lebih baik kepada wisatawan.

**Kata Kunci:** Evaluasi Usability, WonderfulPNG, Pariwisata, System Usability Scale, Pengalaman Pengguna, Teknologi Informasi dan Komunikasi

### ABSTRACT

*This research was conducted to evaluate the level of usability of the "WonderfulPNG" website which was developed to provide tourism information for Ponorogo City. Evaluation was carried out using the (SUS) System Usability Scale method. Data was collected using a questionnaire with 100 respondents. The research results show that the average SUS score obtained is 65.62, which places the website in the "Marginal High" user acceptance category, scale grade "D", Adjective Rating "Good", and based on the percentile range (SUS score) assessment of the website "WonderfulPNG" is in the "D" range. The majority of respondents*

*were aged between 21-30 years with an almost equal gender distribution. Based on these results, it is recommended that developers focus on simplifying the interface, improving the integration of functions, as well as reducing inconsistencies in the system. This research provides clear guidance for developers to improve the quality and user experience of the "WonderfulPNG" website to provide better tourism information services to tourists.*

**Keywords:** *Usability Evaluation, WonderfulPNG, Tourism, System Usability Scale, User Experience, Information and Communication Technology.*

## 1. PENDAHULUAN

Industri pariwisata saat ini tidak lepas pada teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan akses informasi. Contohnya adalah pembangunan situs web "WonderfulPNG". Situs ini merupakan salah satu inisiatif yang bertujuan untuk memperbaiki pelayanan pariwisata dan memberikan informasi yang komprehensif bagi wisatawan yang berencana mengunjungi Kota Ponorogo. Sehingga ada kebutuhan yang jelas untuk mengembangkan situs web ini untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Website merupakan media digital yang bersifat dinamis, sehingga dalam pengembangannya perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk meningkatkan performa aspek usability. Evaluasi sendiri bertujuan untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap web tersebut. Evaluasi terhadap situs web "WonderfulPNG" dilakukan untuk mengetahui Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction, dan Accessibility dengan harapan website selalu memberikan kenyamanan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis tingkat kegunaan suatu website adalah metode (SUS) System Usability Scale. Luaran dari evaluasi yang telah dilakukan pada website "WonderfulPNG" adalah berupa umpan balik untuk melakukan pengembangan lebih baik kedepannya. Harapan dari hasil evaluasi ini adalah memberikan panduan bagi para pengembang mengenai aspek-aspek yang perlu difokuskan untuk perbaikan pada website "Wonderful PNG" kedepannya.

## 2. LANDASAN TEORI

### Website Pariwisata

Menurut (Bekti, 2015), mengemukakan bahwa website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang

membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Pariwisata merupakan fenomena yang saat ini sedang populer untuk dikembangkan sebagai penghasil devisa Negara dari non migas, karena industry pariwisata relatif tidak menimbulkan polusi atau pun kerusakan lingkungan. (Riani, 2021).

## Usability

Usability merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs website, untuk menguji sejauh mana kebergunaan website tersebut bagi pengguna (user) dengan memperhatikan ke efektifan, efisiensi dan kepuasannya. (Yadi, 2018)

Usability memiliki atribut yang berfokus pada aspek-aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna yakni Kemudahan Belajar (Learnability), Efisiensi (Efficiency), Kemudahan Mengingat (Memorability), Kesalahan (Errors), dan Kepuasan (Satisfaction). Atribut-atribut ini membantu pengembang untuk mengevaluasi dan meningkatkan usability produk mereka, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## Uji Usability

Uji usability berfungsi dalam meningkatkan produk ataupun sistem sesuai dengan teknik yang dilakukan. Pengujian usability yaitu sistem penilaian terhadap keringanan pengguna memakai sistem (Erwin et al., 2019). Sedangkan website usability adalah tingkat kemudahan dan efisiensi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah situs web secara intuitif dan menyenangkan. Semakin tinggi tingkat usability, semakin sedikit hambatan yang ditemui pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## System Usability Scale

System Usability Scale adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi atau menilai suatu aplikasi dengan mengukur tingkat usability. Metode ini menggunakan sebuah kuesioner sederhana dengan memiliki sepuluh buah pertanyaan untuk menilai aplikasi tersebut. Pertanyaan pada metode SUS dimana pada nomor ganjil memiliki kalimat positif dan pada nomor genap memiliki kalimat negatif. Dan untuk menilai hasil kuesioner tersebut cukup menggunakan skala likert yang telah ditentukan. (Fauzi & Triayudi, 2022).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu. (Sulistiyawati et al., 2022) Penelitian ini menggunakan situs website pariwisata kabupaten Ponorogo “WonderfulPNG”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap hal-hal baru yang terkait dengan situs web “WonderfulPNG”.

Pengumpulan data usability yang akan diuji menggunakan metode (SUS) System Usability Scale dilakukan menggunakan metode kuesioner. Responden pada kuisisioner dipilih secara Random Sampling. Metode Random Sampling yakni metode dalam pengambilan sampel dengan melakukan cek keadaan daftar populasi (kerangka populasi) untuk menentukan jarak intervalnya. Sehingga dalam prosenya metode ini memungkinkan setiap populasi memiliki kesempatan untuk di jadikan sampel untuk rujukan dalam penelitian. (Nurdin et al., 2018) Hasil pengolahan data kuisisioner menggunakan metode (SUS) System Usability Scale bertujuan untuk memberikan umpan balik yang digunakan sebagai acuan pada pengembangan situs web “WonderfulPNG” kedepannya.

Metode SUS berisi 10 pernyataan. Responden akan diberikan pernyataan dan memiliki pilihan jawaban dengan skala 1-5 untuk dipilih berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan website, yakni:

1. Sangat Setuju
2. Setuju
3. Ragu-Ragu
4. Tidak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Adapun penjelasan skor dari pilihan skala diatas yakni “Sangat Setuju” dengan nilai 5, “Setuju” dengan nilai 4, “Ragu-Ragu” dengan nilai 3, “Tidak Setuju” dengan nilai 2, dan “Sangat Tidak Setuju” dengan nilai 1.

**Tabel 1. Instrumen pernyataan metode (SUS) System Usability Scale**

No.	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir bahwa saya akan sering menggunakan sistem ini.	1 s/d 5

2	Saya merasa bahwa sistem ini rumit.	1 s/d 5
3	Saya merasa bahwa sistem ini mudah digunakan.	1 s/d 5
4	Saya merasa bahwa saya memerlukan bantuan seseorang yang berpengetahuan untuk bisa menggunakan sistem ini.	1 s/d 5
5	Saya merasa bahwa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	1 s/d 5
6	Saya merasa bahwa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.	1 s/d 5
7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.	1 s/d 5
8	Saya merasa bahwa sistem ini sangat membingungkan.	1 s/d 5
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan sistem ini.	1 s/d 5
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini dengan baik.	1 s/d 5

Setelah kuisioner disebar dan didapat jawabannya, selanjutnya dilakukan kalkulasi jawaban seperti berikut:

1. Untuk semua poin pertanyaan bernomor ganjil, kurangi dengan 1 dari skor (X-1).
2. Untuk semua poin pertanyaan bernomor genap, kurangi nilainya dari 5 (5-X).
3. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan bernomor ganjil. Kemudian kalikan hasil dengan 2,5 untuk mendapatkan hasil rentang nilai 1-100.
4. Selanjutnya cari skor rata-rata dengan menjumlahkan semua hasil rentang nilai dan dibagi dengan jumlah responden. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

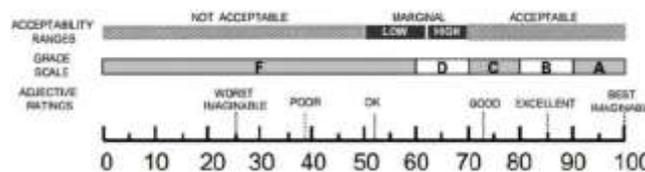
$n$  = Jumlah responden

Untuk menentukan grade hasil penilaian, terdapat dua cara yang dapat digunakan

(Saputra, 2019). Penentuan pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, grade skala dan adjektif rating yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan dari sisi tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu *A*, *B*, *C*, *D*, *E* dan *F*. Dan dari adjektif rating terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Penentuan yang kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS skor) yang memiliki grade penilaian yang terdiri dari *A*, *B*, *C*, *D* dan *E*. Penentuan hasil penilaian berdasarkan SUS score percentile rank dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna.

**Tabel 2. Score Percentile Range**

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80.3$
B	Skor $\geq 74$ dan $< 80.3$
C	Skor $\geq 68$ dan $< 74$
D	Skor $\geq 51$ dan $< 68$
E	Skor $< 51$



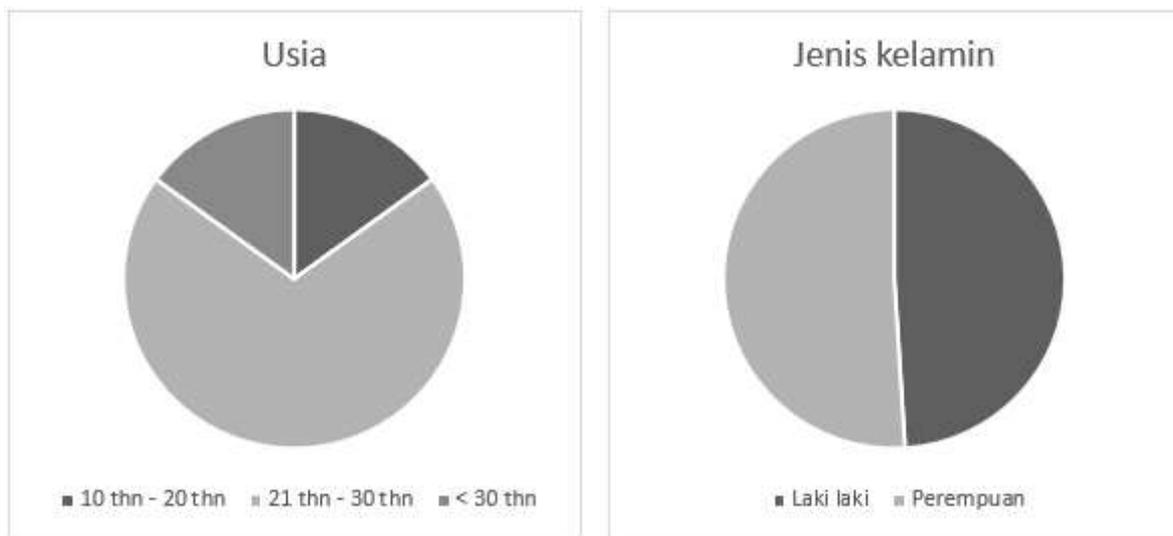
**Gambar 1. Rentang Penilaian**

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan jumlah 100 responden. Profil dan karakteristik dari responden yang telah didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Karakteristik Responden**

Jenis Kelamin		Usia		
L	P	10 - 20	21 - 30	>30
49	51	15	70	15



Berdasarkan tabel profil dan karakteristik responden, yang menjadi responden dengan jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 49 orang dan perempuan sebanyak 51 orang, dengan rentan usia antara 13 sampai 55 tahun, dengan usia dominan yakni antara 21 - 30 tahun sebanyak 70 orang.

Setelah mengambil data dengan menggunakan kusioner, dihasilkan perhitungan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil perhitungan SUS**

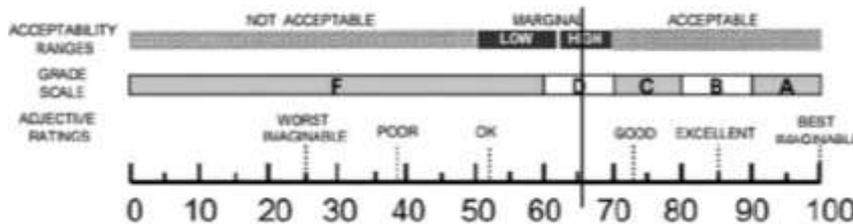
R	Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	2	2	2	3	2	4	4	4	3	29	72.5
2	4	3	4	2	2	1	2	4	4	4	30	75
3	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	35	87.5
4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	2	28	70
5	3	3	3	3	4	3	3	2	2	0	26	65
6	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	24	60
7	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	25	62.5
8	3	4	3	1	1	1	3	4	3	1	24	60
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
100	4	0	4	2	4	3	4	2	3	3	29	72.5
Skor Nilai Rata-Rata												65.62

Keterangan:

R = Responden

Qn = pertanyaan ke-n

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil dari kuesioner dengan skor rata-rata adalah 65.62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website berada pada rentang penerimaan pengguna “Marginal High”, grade skala “D”, dan Adjectif Rating “Good”. Seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Rentang Penilaian pada Website “WonderfulPNG”

Selain itu penilaian dari sisi percentile range (SUS skor) website “WonderfulPNG” berada pada rentang “D”. Seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. percentile range (SUS skor) pada Website “WonderfulPNG”

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80.3$
B	Skor $\geq 74$ dan $< 80.3$
C	Skor $\geq 68$ dan $< 74$
D	Skor $\geq 51$ dan $< 68$
E	Skor $< 51$

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap situs web “WonderfulPNG” menggunakan metode (SUS) System Usability Scale, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 65.62. Hasil ini menunjukkan website “WonderfulPNG” berada pada rentang penerimaan pengguna “Marginal High”, grade skala “D”, Adjectif Rating “Good”, dan berdasarkan penilaian percentile range (SUS skor) website “WonderfulPNG” berada pada rentang “D”.

Responden yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 49 laki-laki dan 51 perempuan dengan rentang usia antara 10 hingga lebih dari 30 tahun, dimana mayoritas responden berusia antara 21-30 tahun sebanyak 70 orang. Mengacu pada umpan balik dari hasil evaluasi, pengembang perlu fokus pada penyederhanaan antarmuka, peningkatan integrasi

fungsi, serta pengurangan inkonsistensi sistem. Pengembang disarankan untuk melakukan evaluasi berkala dan melibatkan pengguna dalam proses pengembangan untuk memastikan situs web “WonderfulPNG” selalu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Penelitian ini bertujuan memberikan panduan yang jelas bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas website “WonderfulPNG” dengan harapan dapat memberikan pelayanan informasi pariwisata kepada wisatawan lebih baik lagi kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, H. (2015). *Mahir membuat website dengan adobe dreamweaver CS6, CSS dan jquery. Yogyakarta: Andi*, 35.
- Erwin, M. F., Wardani, N. H., & Perdanakusuma. A. R. (2019). Evaluasi Usability Pada Website Malangmenyapa.malangkota.go.id Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 9334–9340. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Fauzi, A. M. N., & Triayudi, A. (2022). Mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi kearsipan menggunakan system usability scale dan pieces framework. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 231–239.
- Nurdin, N., Hamdhana, D., & Iqbal, M. (2018). Aplikasi Quick Count Pilkada Dengan Menggunakan Metode Sample Random Sampling Berbasis Android. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 141–156.
- Riani, N. K. (2021). Pariwisata adalah pisau bermata 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1469–1474.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212.
- Sulistiyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 68–73.
- Yadi, Y. (2018). Analisa usability pada website traveloka. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(03), 172–180.