

# INFORMASI INTERAKTIF

JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI

## PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – FAKULTAS TEKNIK -UNIVERSITAS JANABADRA

SURVEI DAN ANALISIS PENGGUNAAN INTERNET DI UNIVERSITAS JANABADRA

**Ryan Ari Setyawan, Taofiq Krisdiyanto**

EVALUASI ANTARMUKA WEBSITE SMKN DI TANJUNGPANDAN BELITUNG MENGGUNAKAN *USABILITY TESTING*

**Brama Wahyu Prabowo, Bambang Soedijono, Sudarmawan**

PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 4.1 DAN BSC PADA AUDIT SISTEM INFORMASI INSTALASI RAWAT INAP RUMAH SAKIT

**Patmawati Hasan, Elvis Pawan, Sariaty H. Y. Bei, Rosiyati M. H. Thamrin**

PENGUKURAN TINGKAT KEMATANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI PADA INSTANSI PEMERINTAHAN XYZ MENGGUNAKAN COBIT 4.1

**Irfan Purwanto, Wing Wahyu Winarno, Asro Nasiri**

EVALUASI TINGKAT KEMATANGAN TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 4.1 PADA INSTANSI PEMERINTAHAN ABC

**Joni Saputra, Bambang Soedijono, M. Rudyanto Arief**

*CLUSTERING DATA* NILAI ADAPTIF SISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS

**Khoironi, Kusrini, M. Rudyanto Arief**

PENILAIAN TERHADAP TINGKAT KEMATANGAN DALAM PENINGKATAN EFISIENSI BIAYA IT DAN KONTRIBUSINYA PADA KEUNTUNGAN BISNIS (STUDI KASUS: HOTEL TICKLE YOGYAKARTA)

**Selviana Yunita**

PREDIKSI RISIKO KEMATIAN PASIEN STROKE PERDARAHAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK KLASIFIKASI *DATA MINING*

**Indarto, Ema Utami, Suwanto Raharjo**



**DEWAN EDITORIAL**

- Penerbit** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
- Ketua Penyunting  
(Editor in Chief)** : Fatsyahrina Fitriastuti, S.Si., M.T. (Universitas Janabadra)
- Penyunting (Editor)** : 1. Selo, S.T., M.T., M.Sc., Ph.D. (Universitas Gajah Mada)  
2. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. (Universitas Amikom Yogyakarta)  
3. Jemmy Edwin B, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)  
4. Ryan Ari Setyawan, S.Kom., M.Eng. (Universitas Janabadra)  
5. Yumarlin MZ, S.Kom., M.Pd., M.Kom. (Universitas Janabadra)
- Alamat Redaksi** : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Janabadra  
Jl. Tentara Rakyat Mataram No. 55-57  
Yogyakarta 55231  
Telp./Fax : (0274) 543676  
E-mail: [informasi.interaktif@janabadra.ac.id](mailto:informasi.interaktif@janabadra.ac.id)  
Website : <http://e-journal.janabadra.ac.id/>
- Frekuensi Terbit** : 3 kali setahun

**JURNAL INFORMASI INTERAKTIF** merupakan media komunikasi hasil penelitian, studi kasus, dan ulasan ilmiah bagi ilmuwan dan praktisi dibidang Teknik Informatika. Diterbitkan oleh Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra di Yogyakarta, tiga kali setahun pada bulan Januari, Mei dan September.

## DAFTAR ISI

	<i>halaman</i>
Survei Dan Analisis Penggunaan Internet di Universitas Janabadra <b>Ryan Ari Setyawan, Taofiq Krisdiyanto</b>	39 - 46
Evaluasi Antarmuka Website SMKN di Tanjungpandan Belitung Menggunakan <i>Usability Testing</i> <b>Brama Wahyu Prabowo, Bambang Soedijono, Sudarmawan</b>	46 - 53
Penerapan Framework Cobit 4.1 dan BSC pada Audit Sistem Informasi Instalasi Rawat Inap Rumah Sakit <b>Patmawati Hasan, Elvis Pawan, Sariaty H. Y. Bei, Rosiyati M. H. Thamrin</b>	54 – 61
Pengukuran Tingkat Kematangan Tata Kelola Teknologi Informasi Pada Instansi Pemerintahan XYZ Menggunakan COBIT 4.1 <b>Irfan Purwanto, Wing Wahyu Winarno, Asro Nasiri</b>	62 - 69
Evaluasi Tingkat Kematangan Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 pada Instansi Pemerintahan ABC <b>Joni Saputra, Bambang Soedijono, M. Rudyanto Arief</b>	70 -75
Clustering Data Nilai Adaptif Siswa Menggunakan Algoritma K-Means <b>Khoironi, Kusrini, M. Rudyanto Arief</b>	76 - 79
Penilaian Terhadap Tingkat Kematangan Dalam Peningkatan Efisiensi Biaya IT dan Kontribusinya pada Keuntungan Bisnis (Studi Kasus: Hotel Tickle Yogyakarta) <b>Selviana Yunita</b>	80 - 85
Prediksi Risiko Kematian Pasien Stroke Perdarahan Dengan Menggunakan Teknik Klasifikasi Data Mining <b>Indarto, Ema Utami, Suwanto Raharjo</b>	86 - 91

## **PENGANTAR REDAKSI**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya JURNAL INFORMASI INTERAKTIF Volume 5, Nomor 2, Edisi Mei 2020. Pada edisi kali ini memuat 8 (delapan) tulisan hasil penelitian dalam bidang teknik informatika.

Harapan kami semoga naskah yang tersaji dalam JURNAL INFORMASI INTERAKTIF edisi Januari tahun 2020 dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidangnya masing-masing dan bagi penulis, jurnal ini diharapkan menjadi salah satu wadah untuk berbagi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan kepada seluruh akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

Redaksi

## EVALUASI ANTARMUKA WEBSITE SMKN DI TANJUNGPANDAN BELITUNG MENGGUNAKAN *USABILITY TESTING*

**Brama Wahyu Prabowo<sup>1</sup>, Bambang Soedijono<sup>2</sup>, Sudarmawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Magister Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta  
Jl. Ring Road Utara, Condongcatur, Depok, Sleman Yogyakarta 55281

Email : <sup>1</sup>brama7804@students.ac.id, <sup>2</sup>bambang.s@amikom.ac.id, <sup>3</sup>sudarmawan@amikom.ac.id

### ABSTRACT

*Information system plays an important role in a company or educational institution, especially SMKN in Tanjungpandan Belitung in order to promote, administer, display competitive advantages for each study program owned by the State Vocational High School in Tanjungpandan Belitung via its website. Government institutions such as schools should have a website and think of new innovations in order to compete and survive in the fierce business education competition. As one of the information services, it is necessary to build a website that handles requests from many users well.*

*Website has an interface or interface that serves to interact between users with the technology itself. Information technology with one another has a different interface design according to the functions and needs of users. Making the user interface which aims to make information technology easier to use by users or unfamiliar is called user friendly.*

*Research to be conducted by researchers has differences in data retrieval because this test will use the Usability and Golden Rules method of using Usability Testing is used to evaluate and modify website performance while the Golden Rules are used to evaluate the website design from the measurement of the two methods bringing up a new measurement tool. The results of the study can be used as input for website development at the Vocational Middle School in Tanjungpandan Belitung.*

**Keywords:** Website – SMKN – Usability – Golden Rules.

### 1. PENDAHULUAN

Pembaharuan sebuah *website* perlu melalui tahapan proses *usability* untuk memastikan bahwa hanya dengan menggunakan *website* dapat dicapai. Oleh sebab itu pentingnya pembaruan situs web karena harus sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pengguna sehingga pembaharuan tersebut perlu melakukan evaluasi pada *website*. Akan tetapi *website* dan pembaharuannya sering di tekan oleh faktor teknologi dari masa ke masa, struktur organisasi dan tujuan bisnis yang ada, bukan untuk kebutuhan pengguna. Penting diketahui prinsip utama dari sebuah ukuran yang dijadikan sebagai standar ukuran *website*. Standar ukuran ini ditemukan dari keberhasilan maupun kegagalan dari penganalisisan data yang telah tercapai melalui evaluasi pengembangan sistem informasi dan *website* menggunakan metode *usability*. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut bermanfaat, bisa diterima oleh pengguna dan sistem bisa bertahan lama dalam penggunaannya. Sistem dengan menggunakan metode *usability* yang tinggi akan membuat

sistem tersebut populer dalam jangka waktu yang lama dan luas penggunaannya karena banyak orang akan merasakan kemudahan dan manfaatnya.

*Website* SMA dan SMK Negeri di Tanjungpandan Belitung memungkinkan untuk dikunjungi oleh beragam orang dengan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga perlu dilakukan untuk evaluasi untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan dan kepuasan pengguna ketika mengakses *website* SMA dan SMK Negeri yang terdapat di Tanjungpandan Belitung. Metode yang digunakan dalam evaluasi *website* menggunakan metode *usability testing* dan *theo golden rules*. Direncanakan dalam pengambilan data pengujian *usability testing* dan *theo golden rules* pada penelitian ini menggunakan pengukuran kemampuan dan kuesioner. Pengukuran kemampuan dapat dilakukan oleh pengguna dan menggunakannya pemberian tugas kepada pengguna untuk menyelesaikan sebuah skenario yang sudah disiapkan. Pengguna yang akan diberikan kuesioner disini adalah *admin web*, staff tata

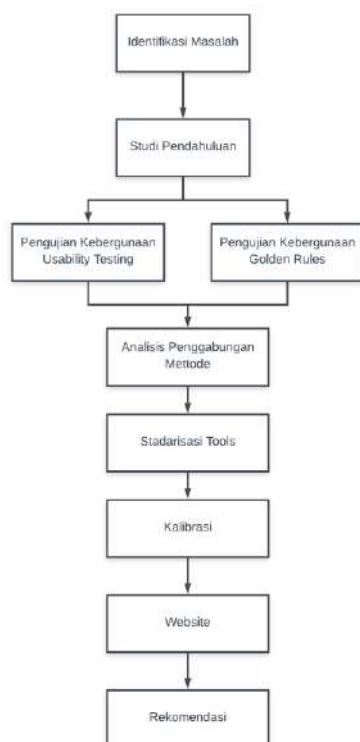
usaha, guru dan siswa yang terlibat dalam penggunaan *website*.

Metode *usability* sudah digunakan oleh peneliti sebelumnya untuk mengetahui kinerja tampilan antarmuka dan masalah yang terdapat pada antarmuka.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan studi literatur tentang *Human Computer Interaction*, *usability* antarmuka, serta teori “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel. Dimana “*Golden Rules*” digunakan sebagai landasan atau acuan melakukan evaluasi dalam mengukur tingkat kemudahan penggunaan *website* oleh pengguna.

Setelah melakukan studi literatur selanjutnya adalah melakukan penelitian terhadap desain desain tampilan terhadap desain tampilan antarmuka *website* Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Tanjungpandan Belitung berdasarkan *Golden Rules* Theo Mandel. Serta menetapkan rekomendasi terhadap tampilan antarmuka *website* pada Sekolah Menengah Kejuruan di Tanjungpandan Belitung yang telah di evaluasi menggunakan *Golden rules*. Adapun alur penelitian bias di lihat pada gambar 1, di bawah ini



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan pertama dengan tahapan penelitian studi literatur. Studi literatur ini merupakan penelitian yang mengumpulkan penelitian - penelitian yang sama, maksudnya pernah dilakukan peneliti sebelumnya dan berketerkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Selain penelitian yang terdahulu juga bisa dilakukan dengan penelitian studi literatur tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang berjalan dengan pembahasan atau tema yang sama khususnya teori tentang *website*, evaluasi *website*, *usability* dan *golden rules*. Tahapan selanjutnya adalah mempelajari *website* SMA dan SMK negeri yang berada di Tanjungpandan Belitung, tujuannya adalah untuk menentukan tugas untuk dimasukkan ke dalam skenario yang akan dikerjakan oleh pengguna ketika melaksanakan pengujian *usability*.

Perancang pengujian *usability* testing Bauer (2010) memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan dan kesalahan. Sejak mulai dikembangkan *internet* para pakar dibidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu [3] :

### a. *Ease of learning*

Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain

### b. *Ease of use*

Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik *mouse* pada dua desain.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan *usability* sangat penting untuk keberlangsungan sebuah *website*. *Website* dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human centred design*, sehingga memudahkan

manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu :

- a. *Ease of Learning*
- b. *Effyency of use*
- c. *Memorability*
- d. *Error frequency and severity*
- e. *Subjective satifaction*

### 3. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya oleh Lucky Satria Wiratama [1] menggunakan metode *usability* untuk mengetahui apakah merasakan efektifitas, efesiensi dan kepuasan penggunaan situs web di SMK Muhammadiyah 2 Sragen. Penelitian ini mengambil sampel dilakukan oleh 15 orang siswa partisipasi untuk pengambilan data ditemukan hasil dari jawaban kuisiener mendapatkan nilai 70% dengan kriteria sangat kuat, hasil kurang memuaskan terdapat pada pertanyaan yang berhubungan dengan implementasi menu *website*. Alimudin Yasin dkk [2] menggunakan golden rules interface design theo mandel untuk mengetahui letak pada antarmuka halaman yang terdapat pada *website* Universitas Janabadra memiliki tata letak yang sama seperti Header yang terdiri dari logo, dari hal tersebut bahwa *website* Universitas Janabadra menemukan hasil bahwa *website* memiliki konsistensi antarmuka yang baik serta berkaitan dengan standar aplikasi yang sederhana, tema yang minimalis dan tidak menggunakan tampilan grafis yang rumit.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan pada pengambilan data pengujian *usability* dan *golden rules*. Pada penelitian sebelumnya proses pengambilan data *usability* dan *golden rules* dilakukan menggunakan kuisiener, sementara pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario pengujian dan menggunakan kuisiener. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kinerja, mengetahui masalah kebergunaan *website* dan membuat standarisasi alat ukur yang baru dengan membandingkan beberapa *website* SMKN di Tanjungpandan. Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai standart ukuran *website* Sekolah negeri yang berada di Tanjungpandan Belitung.

### 3.1 Langkah - langkah penggunaan Usability testing

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan metode *usability testing* diantaranya :

#### 1. Komponen *Usability* Testing

Sastramiharja (2006) mengemukakan komponen *usability* terdiri dari :

- a. *Learnabilty*, ditandai dengan tingkat keberhasilan penyelesaian task untuk setiap jenis partisipan dan rasio halaman yang dikunjungi rata-rata hasil yang didapat 90%. Semakin data di isi dengan sesuai keadaan maka data yang didapat akan semakin tinggi angka keberhasilan yang di dapat.
- b. *Efficiency*, kelompok pengguna dalam mengerjakan task cukup beragam, terlihat dari deviasi standar setiap jenis partisipan. Secara keseluruhan proses navigasi lancar ( mayoritas pengguna tidak pernah melakukan penekanan tombol *back* ).
- c. *Satisfaction*, pengguna ditunjukan dengan komentar yang positif, misalnya menyarankan peningkatan estetika rancangan.

#### 2. Pemilihan Responden *Usability* Testing

Krug (2006) mengatakan bahwa : “ *In most cases, I tend to think the ideal number of users for each round of testing is three, or at most four*”. Atau bisa diartikan dalam “ kebanyakan kasus, saya cenderung berpikir jumlah pengguna yang ideal untuk setiap putaran pengujian tiga, atau empat paling banyak”[4]. Jadi, bisa disimpulkan semakin banyak jumlah pengguna maka hasil dari pengumpulan data akan semakin akurat.

Rusdi (2011), pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuisiener sejumlah 3 (tiga) orang dengan pemisah yaitu satu orang pengguna aktif (terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses kedua situs *website* tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan *internet* ) dan satu orang pengguna awam. Selain memberikan kuesiener secara langsung kepada narasumber juga bisa dengan cara membuat kuesiener melalui internet yaitu google form.

3. Pengukuran *Usability*
4. Tujuan Pengukuran *Usability*
5. Teknik Pengukuran *Usability*

### 3.2 *Golden Rules of User Interface Design*

Golden rules of user interface design Theo Mandel dibagi menjadi tiga kelompok [5]:

1. Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol
2. Mudahkan Pengguna Untuk Mengingat
3. Konsistensi Antarmuka

### 3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Skala Linkert, Sugiyono (1999) *Skala Linkert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri ( angka rendah ) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negative, sedangkan untuk sebelah kanan ( angka tinggi ), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif[6].

*Skala Linkert* digunakan untuk responen menjawab butir pertanyaan dalam berbagai tingkat sesuai dengan objek yang akan dinilai didalam kuesioner. Penelitian ini Data dimensi variable yang dianalisis menggunakan skala 1 s.d. 5 kepada responden untuk mendapatkan data yang bersifat ordinal kemudian diberikan skor, bisa dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Tabel Skala Nilai

PK	KMS	KM	CM	M	SM
NILAI	1	2	3	4	5

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuesioner  
 CM = Cukup Mudah  
 KMS = Kurang Mudah Sekali  
 M = Mudah  
 KM = Kurang Mudah  
 SM = Sangat Mudah

Data peroleh dari kuesioner digunakan untuk menilai kualitas website, kemudian data yang diperoleh melalui kuesioner ini, untuk juga menggambarkan karakteristik variable yang digunakan untuk pengukuran dengan menggunakan metode *Usability testing* dan *Golden rules* website SMK dan SMA yang berada di Tanjungpandan, selanjutnya data yang telah diperoleh tersebut akan dibandingkan kemudian dibuatkan standar ukuran website sekolah yang baik itu skala ukuran yang baik itu pada angka berapa didapatkan. Setelah itu menghitung skor kriterium berdasarkan nilai skala dan jumlah responden. Digunakan rumus :

*Skor Akhir* =

$$\frac{\text{hasilSM} + \text{hasilCM} + \text{hasilKM} + \text{hasilKMS}}{\text{nilai skala terbesar} \times \text{jumlah responden}} \times 100$$

Nilai skor akhir akan di gunakan untuk menentukan jawaban dari satu pertanyaan, kemudian skor akhir di masukkan dan di cocokan dengan data *rating scale* yang telah di peroleh berdasarkan skor kriterium.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini hanya bersifat perencanaan penelitian yaitu dengan memberikan kuesioner kepada 25 orang responden, yang responden tersebut terdiri dari guru dan siswa yang terkait dalam penggunaan website sekolah tersebut kemudian responden tersebut diberikan pertanyaan sebanyak 37 pertanyaan. Responden ini akan diberikan pertanyaan pertama dari metode *Usability testing* sebanyak 19 pertanyaan dan kedua *Golden rules* sebanyak 18 pertanyaan.

Tabel 2. Tabel Aspek Pertanyaan *Usability testing*

Aspek	Jumlah pertanyaan
learnability	3
effeciency	3
Memorability	4
errors	4
satisfaction	5

Tabel aspek pertanyaan *Usability testing* ini menjelaskan point dari pertanyaan untuk menilai kualitas dari segi aspek pada website yang akan diteliti, adapun point aspek pada pertanyaan dari *Usability testing* bisa dilihat pada tabel 3 berikut ini :



Tabel 3. Pertanyaan *Usability testing*

No	Pertanyaan	Nilai
<b>Learnability</b>		
1	Apakah teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda,?	3,55
2	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini ? Dapatkah anda menemukan menu searching pada manu ?	3,65
3	Apakah informasi yang anda butuhkan dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada ?	2,67
<b>Effeciency</b>		
4	Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan ?	3,65
5	Saat anda ingin mendownload, apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya ?	3,67
6	Apakah saat menuyang anda klik dapat menampilkan dengan cepat ?	3,1
<b>Memorability</b>		
7	Apakah alamat tersebut ditulis menggunakan huruf kecil ?	3,78
8	Apakah alamat mengandung under line ?	3,69
9	Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi ?, tuliskan alamatnya ?	3,81
10	Apakah halaman ini menggunakan animasi gambar ?	2,5
<b>Errors</b>		
11	Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberi respon apapun ?	3,75
12	Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini ?	3,73

13	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ?	3,51
14	Apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut ?	3,45
<b>Satisfaction</b>		
15	Apakah menurut anda informasi yang disajikan dalam halaman ini uptodate ?	3,72
16	Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali ?, jika iya apa yang anda cari ?	3,62
17	Apa yang anda dapatkan selama mengunjungi halaman ini ?	3,56
18	Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat, dan lainnya ?	3,65
19	Tuliskan menu yang anda butuhkan yang belum terdapat pada halaman ini tetapi anda temui pada halaman yang pernah anda kunjungi ?	3,40

Pada tabel, 3 menunjukan data yang didapat setelah responden memberikan penilaian, sebagai berikut :

1. Aspek *Learnability*, mempunyai 3 pertanyaan dengan nilai 3,29 hingga mendapatkan dari konversi skala 5 dengan penelian 3 dengan kategori Cukup Mudah.
2. Aspek *Effeciency*, mempunyai 3 pertanyaan dengan nilai 3,48 hingga mendapatkan dari konversi skala 5 dengan penelian 4 dengan kategori mudah.
3. Aspek *Memorability*, mempunyai 4 pertanyaan dengan nilai 3,5 hingga mendapatkan dari konversi skala 5 dengan penelian 4 dengan kategori mudah
4. Aspek *Errors*, mempunyai 4 pertanyaan dengan nilai 3,61 hingga mendapatkan

dari konversi skala 5 dengan penelian 4 dengan kategori mudah.

5. Aspek Satisfacation, mempunyai 5 pertanyaan dengan nilai 3,59 hingga mendapatkan dari konversi skala 5 dengan penelian 4 dengan kategori mudah

Adapun point dari aspek pada pertanyaan dari golden Rules pada Tabel 4, berikut ini :

Tabel 4. Pertanyaan *Golden Rules*

No	Pertanyaan	Nilai
1	Mudah dalam melakukan registrasi hingga masuk kedalam aplikasi	3,55
2	Mudah dalam memahami fitur menu utama yang ada didalam aplikasi	3,65
3	Mudah membaca kembali informasi tersebut	2,67
4	Mudah dalam menggunakan fitur sub menu pada halaman utama	3,65
5	Mudah dalam melihat informasi website	3,65
6	Mudah dalam mengetahui desain website milik sekolah	3,67
7	Mudah dalam mengingat sub menu yang terapat dari website	3,1
8	Apakah konsistensi warna website tetap sama ?	3,66
9	Apakah tata letak website tetap sama ? tuliskan alamatnya ?	3,78
10	Mudahkah dalam menemukan informasi sekolah dari website?	3,69
11	Penempatan gambar mudah dilihat dan menarik	3,81
12	Font huruf yang digunakan mudah dibaca	2,5
13	Fitur pencarian mudah dipahami	3,45
14	Feedback atau notifikasi yang muncul mudah dimengerti	3,75

15	Alur untuk melihat grafik mudah di pahami	3,73
16	Informasi pada feedback atau notifikasi mudah dimengerti	3,72
17	Mudah dalam melakukan edit dan hapus data	3,62
18	Tombol batal dapat meminimalisir kesalahan yang dilakukan	3,56

Pada tabel 4. Ini penggunaan dari metode *Golden rules* yaitu pertama untuk menilai kemudahan pengguna dalam berinteraksi pada website, kedua memudahkan pengguna dalam mengingat sub menu yang terdapat pada website dan ketiga kositennya desain website yang ada pada website sekolah.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari perencanaan hasil analisis data diatas, website SMA/SMK di Tanjungpandan Belitung dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan Metode Usability testing untuk website sekolah ini digunakan untuk mengetahui kualitas layanan dari website yang digunakan sudah digunakan dengan baik atau belum.
2. Penggunaan Metode Golen Rules untuk website sekolah ini digunakan untuk mengetahui desain tampilan dari website sudah memenuhi kriteria website yang mudah dipahami atau belum.
3. Hasil dari penggabungan 2 metode ini akan dijadikan pembanding untuk menentukan website yang baik untuk sekolah dengan cara membuat skala ukuran dari rata-rata website yang telah di lakukan evaluasi.

## 6. SARAN

Adapun saran dari penelitian evaluasi website sekolah ini sebagai berikut :

1. Penelitian website sekolah ini masih bisa dikembangkan dengan cara menambah metode yang nantinya bisa menjadi acuan baru untuk pengembangan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbilalamin segala puji bagi Allah Azza Wa jalla yang telah memberikan nikmat sehat kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dan juga sholawat serta salam kepada jujungan saya nabi besar Muhammad shallallahu alaihi wa sallam yang telah mengajarkan metode kehidupan yang baik.

Dan juga tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah membantu mendoakan, memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan penelitian ini.

Terimakasih juga kepada sekolah SMA/SMK di Tanjungpandan Belitung yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian pada website sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wiratama, L. S., Sasongko, D., 2017, Evaluasi Antarmuka Website SMK Muhammadiyah 2 Sragen Menggunakan Metode Usability Testing, *Skripsi*, Program Studi Teknik Informatika, Univ. Janabadra, Yogyakarta.
- [2] Yasin, A, MZ, Y, 2016, Evaluasi WEB UJB Menggunakan Golden Rules Of User Interface Design Theo Mandel, *Seminar Nasional Teknologi informasi dan Multimedia*, Februari 6.
- [3] Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J., 2010, The Design and Evaluation of Graphical Display for Laboratory Data.
- [4] Krug, Steve, (2006), *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders, California.
- [5] Theo Mandel, P.hd, "Golden Rules of User Interface Design | Theo Mandel," Golden Rules of User Interface Design | Theo Mandel, 14-Jun-2015.
- [6] Sugiyono, Prof., Dr., 1999, Metode Penelitian Bisnis, Cetakan Ke-6, Bandung, CV. Alfa Beta.