

**Nama :Lusius Rivaldo Wangge**

**Nbi :1211800072**

## **RANGKUMAN MATERI E-BISNIS**

### **JUDUL MATERI**

#### **USABILITY TESTING SISTEM PADA E-ACADEMIC POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

### **PENDAHULUAN**

Institusi pendidikan tinggi merupakan lembaga utama yang menciptakan para calon praktisi di dalam dunia industri, salah satu program pendidikan yang turut berperan aktif dalam menciptakan praktisi adalah pendidikan dengan jalur vokasi. Pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang diarahkan terhadap penguasaan keahlian terapan tertentu. Politeknik Harapan Bersama merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang berjalan di jalur vokasi yang menyediakan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menjadi tenaga ahli di dalam suatu perusahaan atau industry.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian usability testing di antaranya menentukan evaluator, melakukan survei dengan kuisisioner, melakukan pemilihan fungsi, membuat tugas usability, menyusun skrip usability test, melaksanakan usability test.

Tahap berikutnya adalah melakukan wawancara, dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirangkum dalam suatu kuisisioner yang akan di isi oleh responden yang akan menilai sistem e-academic. Tahap penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

- Menentukan Evaluator terhadap pengujian usability menurut Rusidi ( 200 ) [4] adalah untuk mengukur penggunaan e-academic D4 Teknik Informatika, yaitu pengguna Awam, Pengguna Aktif dan Pengguna Terampil.
- Melakukan Survei dengan Kuisisioner Pemilihan dari responder ini berdasarkan pada isian pertanyaan dan identitas responden, responden dibagi menjadi 3 level pengguna. Yaitu pengguna awam biasanya terdiri dari mahasiswa, untuk pengguna aktif biasanya karyawan/pegawai, sedangkan pengguna terampil biasanya adalah staff IT

- Membuat Tugas Usability Test Dalam membuat tugas usability testing yang akan ditanyakan terhadap responden yang telah dipilih adalah berdasarkan learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction.
- Menyusun Skrip Usability Test Membuat usability testing yang akan ditanyakan kepada responden yang telah dipilih, kemudian kuisioner akan dibagikan kepada responden untuk memberikan nilai sebagai bahan acuan dalam membuat skrip usability test.
- Melaksanakan Usability Test dengan Melakukan Wawancara Rekapitulasi jawaban dari responden berdasarkan kuisioner yang disebarkan kepada 3 macam responden, baik responden awam, responden aktif dan responden terampil, untuk melakukan pengujian terhadap e-academic D4 Teknik Informatika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas website menurut adalah seberapa baik sebuah halaman web yang dirancang dan seberapa baik desain bertemu dengan kepuasan dari pengguna. Tampilan dari e-academic D4 Teknik Informatika yang beralamat Tampilan Interface e-Academic Yang Diuji ada tiga alamat yang diuji antara lain

- Halaman Home
- Halaman Profil
- Halaman Akademik

**Hasil Penelitian** Dari beberapa tugas atau pertanyaan yang diberikan kepada responden hasilnya terbagi menjadi dua yaitu :

1. **Berhasil ditemukan** Untuk proses kemudahan dipelajari (learnability) diperoleh angka 100 %, efisien (efficiency) diperoleh angka 66,66 %, kemudahan diingat (memorability) memperoleh angka 58,33 %, untuk tingkat kesalahan (error) diperoleh angka 100 %, dan tingkat kepuasan (Satisfaction) memperoleh angka 53,33 %
2. **Tidak berhasil ditemukan** Sedangkan untuk semua task yang tidak dapat diselesaikan oleh responden adalah sebagai berikut, untuk proses kemudahan dipelajari (learnability) dan kemudahan untuk diingat (memorability) memperoleh angka 58,33 %, untuk tingkat kesalahan (error) diperoleh angka 100 %, dan tingkat kepuasan (Satisfaction) memperoleh angka persentase untuk seluruh pertanyaan yang dapat dikerjakan dari setiap aspek 75,67 % dan pertanyaan yang tidak dapat diselesaikan responden adalah 24,33 %

## KESIMPULAN

Dalam penelitian yang dilakukan ini diperoleh hasil persentase usability testing untuk mengukur penggunaan website e-academic D4 Teknik Informatika. Learnability sebesar 100 %

pertanyaan mampu dijawab, 0 % pertanyaan tidak dapat dijawab oleh responden, efficiency yang didapat dari penelitian ini sebesar 66,66 % pertanyaan yang mampu dijawab oleh responden dan 33,33 % pertanyaan tidak mampu dijawab oleh responden, untuk memorability mendapatkan 58,33 % untuk pertanyaan yang mampu dijawab oleh responden dan 41,66 % pertanyaan tidak mampu dijawab oleh responden, untuk kriteria error sebesar 100 % pertanyaan mampu di jawab oleh responden, dan 0 % pertanyaan tidak bisa di jawab oleh responden, satisfaction memperoleh 53,33 % pertanyaannya mampu dijawab oleh responden, dan 46,66 % responden tidak dapat menjawab pertanyaan