

ANALISIS *USABILITY TESTING WEBSITE* DESA WISATA ADILUHUR KEBUMEN MENGGUNAKAN METODE *USE QUESTIONNAIRE*

USABILITY TESTING WEBSITE ADILUHUR KEBUMEN TOURIST VILLAGE USING USE QUESTIONNAIRE METHOD

Evan Dwi Wahyu Anggoro¹⁾, Novian Adi Prasetyo^{2)*}, Shintia Dwi Alike³⁾

E-mail : ¹⁾18102048@ittelkom-pwt.ac.id, ²⁾novian@ittelkom-pwt.ac.id, ³⁾shintia@ittelkom-pwt.ac.id

^{1,2,3)}Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Abstrak

Untuk mendukung berkembangnya objek wisata, diperlukan penyebarluasan informasi agar masyarakat mengetahui keberadaan objek wisata tersebut, berikut segala kelebihan yang dimiliki, sehingga diharapkan masyarakat tertarik untuk mengunjunginya. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya dengan membuat *website*. Penelitian ini mengkaji *website* Desa Wisata Adiluhur menggunakan metode *usability testing* dengan *USE Quistionnaire* yang terdiri dari variabel kebergunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), kemudahan mempelajari (*Ease of Learning*), serta kepuasan pengguna (*Satisfaction*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektif, efisien dan kepuasan pada *Website* Desa Wisata Adiluhur menggunakan metode *Use Questionnaire*. Subjek penelitian ini adalah pengunjung *website* Desa Wisata Adiluhur. Data yang digunakan adalah data primer. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* dengan *Google Form*. Analisis data menggunakan distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur merupakan sistem yang sangat layak digunakan karena hasil pengukuran *usability* secara keseluruhan mencapai 83,85%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Sementara pengukuran pada tiap aspek atau variabel adalah: *usefulness* sebesar 86,38% (kategori Sangat Layak), *ease of use* sebesar 81,64% (kategori Sangat Layak), *ease of learning* sebesar 86,25% (kategori Sangat Layak), dan *satisfaction* sebesar 81,1438% (kategori Sangat Layak). Jadi *website* Desa Wisata Adiluhur memiliki tingkat efektif, efisien dan kepuasan yang tinggi.

Kata kunci: *Usability, Website, Desa Wisata Adiluhur, USE Questionnaire*

Abstract

To support the development of tourism objects, it is necessary to disseminate information so that people know the existence of these attractions, along with all the advantages they have, so that people are expected to be interested in visiting them. This can be done by utilizing information technology, especially by creating a website. This research examines the website of Adiluhur Tourism Village using the usability testing method with the USE Quistionnaire which consists of variables of usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. The purpose of this research was to determine the level of effectiveness, efficiency and satisfaction on the website of Adiluhur Tourism Village using the Use Questionnaire method. The subjects of this research were visitors of the Adiluhur Tourism Village website. The data used is primary data. Data collection using an online questionnaire with Google Form. Data analysis using frequency distribution. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the website of Adiluhur Tourism Village is a very feasible system to use because the overall usability measurement results reach 83.85%, which is included in the Very Eligible category. While the measurements for each aspect

or variable are: usefulness of 86.38% (Very Eligible category), ease of use of 81.64% (Very Eligible category), ease of learning of 86.25% (Very Eligible category), and satisfaction of 81.1438% (Very Eligible category). So the website of Adiluhur Tourism Village has a high level of effectiveness, efficiency and satisfaction.

Keywords: Usability, Website, Adiluhur Tourism Village, USE Questionnaire

1. PENDAHULUAN

Objek dan potensi pariwisata tersebar luas pada berbagai daerah di Indonesia. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS), objek daya tarik wisata berbayar/komersial ada di 34 provinsi yang tersebar di 355 kabupaten/ kota [1]. Salah satu di antara 355 kabupaten yang memiliki objek wisata adalah Kabupaten Kebumen. Objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen di antaranya adalah Desa Wisata Adiluhur. Desa Wisata Adiluhur, yang relatif baru karena baru berkembang beberapa tahun terakhir ini.

Untuk mendukung berkembangnya objek wisata maka diperlukan adanya kemudahan dalam memperoleh informasi tentang objek wisata tersebut. Kemudahan dalam memperoleh informasi ini idealnya juga disertai dengan kemudahan dalam mengolah informasi. Semua itu dapat diwujudkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Salah satu contoh perkembangan teknologi adalah aplikasi *website* dengan tingkat mobilitas tinggi, membantu pengguna lebih cepat memperoleh informasi. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut akan bermanfaat, diterima dan bertahan lama dalam penggunaannya. Sistem dengan *usability* yang tinggi akan membuat sistem tersebut populer dalam waktu yang lama karena banyak orang akan merasakan manfaatnya. Sedangkan sistem dengan *usability* rendah, meskipun dibuat berdasarkan kebutuhan, dan menghabiskan sumber daya yang tidak sedikit, seringkali pada akhirnya diabaikan [2]. Tingkat *usability* menjadi tolak ukur, apakah sistem tersebut akan bermanfaat, dapat diterima oleh pengguna dan bertahan lama di pasaran. Jadi, pengukuran terhadap *usability* suatu sistem menjadi sangat penting agar sistem tersebut dapat diterima dan digunakan oleh penggunanya [3]. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kesalahan atau kegagalan dalam menggunakan suatu sistem dapat diminimalisir bahkan dihilangkan serta mampu memberikan manfaat sekaligus kepuasan tersendiri kepada para penggunanya [4].

Penelitian ini mengkaji *website* Desa Wisata Adiluhur di Kebumen. *Website* Desa Wisata Adiluhur sudah digunakan sejak 15 April 2019. Pada saat ini jumlah pengunjung dari *website* Desa Wisata Adiluhur sebanyak 1.476 orang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Novanda selaku *owner* dari Desa Wisata Adiluhur, diperoleh keterangan bahwa masih ada beberapa kelemahan dari *website* Desa Wisata Adiluhur, antara lain *website*-nya belum interaktif, menunya belum lengkap, untuk wisatawan yang mau *booking* belum terhubung langsung ke *direct whatsapp*.

Pengujian *website* Desa Wisata Adiluhur ini menggunakan metode *usability testing* dengan USE *Questionnaire*. USE *Questionnaire* merupakan paket *questionnaire* yang dikembangkan oleh Lund, dan didalamnya terdapat 3 aspek pengukuran sesuai standar ISO 9241 (efisiensi, efektivitas, & kepuasan), sehingga dapat dipakai guna mengukur tingkat *usability* suatu sistem. [5].

2. METODOLOGI

2.1 Analisis

Tahap analisis adalah usaha memisahkan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau

bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan susunannya [6]. Analisis dalam penelitian ini mengkaji suatu sistem aplikasi, yaitu *Website* Desa Wisata Adiluhur. Analisis sistem adalah suatu kegiatan mempelajari sistem (baik sistem manual ataupun sistem yang sudah komputerisasi) secara keseluruhan mulai dari menganalisa sistem, analisa masalah, desain *logic*, dan memberikan keputusan dari hasil analisis tersebut [7]. Analisis sistem termasuk tahap paling awal dari proses pengembangan suatu sistem dan ikut menentukan keberhasilan dari sistem informasi yang dihasilkan. [8].

2.2 Usability

Tahap ini adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Pengujian *usability* dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum [9]. *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya [2]. *Usability* diukur berdasarkan komponen-komponen: Kemudahan (*learnability*), Efisiensi (*efficiency*), Mudah diingat (*memorability*), Kesalahan dan keamanan (*errors*), Kepuasan (*satisfaction*) [10]. *Usability* adalah sebuah pengukuran yang dilakukan untuk menilai sebuah sistem atau aplikasi menggunakan syarat-syarat tertentu yang diajukan kepada pengguna yang telah menggunakan sistem atau aplikasi tersebut [11]. *Usability* menjadi aspek yang sangat penting dalam merancang atau mengembangkan suatu sistem informasi karena dapat menjadi penentu sejauh mana keberhasilan dari sistem yang dibangun. Sistem yang baik harus mempunyai tingkat fungsional yang tinggi dan benar-benar sesuai kebutuhan penggunaannya. [12] Pengujian *usability* dilakukan melalui sejumlah tahap, antara lain meliputi: pengembangan rancangan pengujian, mempersiapkan perangkat/alat pengujian, mencari dan menyeleksi responden, mempersiapkan materi pengujian, melaksanakan pengujian, mengadakan wawancara dengan responden. [13]

Usability memiliki lima kriteria yang menjadi tolak ukur yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. *Learnability* mengukur tingkat kemudahan dalam melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain. *Efficiency* mengukur kecepatan dalam mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut. *Memorability* melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu. *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, seberapa fatal kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapat penyelesaian. *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan yang dirasakan atau dialami dalam menggunakan desain [9]. Pada umumnya pengukuran *usability* menggunakan kuesioner [14]. Ada beberapa jenis kuesioner untuk mengukur *usability*, yaitu: *Perceived Usefulness and Ease of Use* (PUEU), WAMMI untuk mengukur *website* dan *inventory*, *Computer System Usability Questionnaire* (CSUQ), *Measurement of Usability of Multimedia Software* (MUMMS), *USE (Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction)* [15].

2.3 USE Questionnaire

Penelitian ini menggunakan *USE Questionnaire*. Pertimbangannya, banyak penelitian terdahulu menggunakan kuesioner ini untuk mengukur *usability* suatu sistem aplikasi. *Usefulness, Satisfaction and Ease of Use (USE) Questionnaire* adalah paket kuesioner non komersial yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* dari suatu sistem atau produk. *USE Questionnaire* memiliki 13 pertanyaan yang mencakup 4 parameter, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Setiap pertanyaan akan mewakili penilaian tingkat kegunaan saat pengguna menggunakan sistem atau produk tersebut. Kuesioner ini menggunakan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 5 yang masing-masing poin terdiri dari “sangat tidak setuju”, “tidak

setuju”, “netral”, “setuju”, “sangat setuju”. Hasil penilaian yang didapatkan akan diakumulasikan berdasarkan poin yang dihasilkan dari pengisian kuesioner kemudian diolah untuk mendapatkan nilai untuk setiap parameter [16].

Desa Wisata Adiluhur merupakan objek wisata yang terletak di Desa Adiluhur Kecamatan Jatijajar Kabupaten Kebumen. Desa ini memiliki beberapa objek dan atraksi wisata serta fasilitas pendukungnya, seperti Taman Reptil Adiluhur (TARA), Kampung Wisata Inggris Kebumen (KWIK), Museum Desa Adiluhur, wisata edukasi olahraga Padepokan Karate BKC (Bandung Karate Club), Seni Kuda Lumping Dukuh Alasmalang, Cagar Budaya Serut atau Panembahan Serut, Seni Islami Hadroh, Kesenian Jamjaneng, *Homestay* atau tempat penginapan [17].

Subjek penelitian ini adalah 20 orang pengunjung *website* Desa Wisata Adiluhur. Alat dan bahan yang digunakan meliputi: 1) Kuesioner, 2) Variabel penelitian yang terdiri dari *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*, 3) Teori dan hasil penelitian terdahulu mengenai pengujian *usability* dengan *USE Questionnaire*. Data yang digunakan adalah data primer. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* dengan *Google Form*. Pengukuran dari angket menggunakan skala *Likert* yang memiliki rentang nilai 1 sampai 5 yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Netral (N) diberi skor 3, Setuju (S) diberi skor 4, dan Sangat Setuju (SS) diberi skor 5. Uji validitas kuesioner dilakukan dengan metode analisis *Bivariate Pearson*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* [18]. Uji normalitas data menggunakan uji Shapiro Wilk [19]. Analisis data menggunakan distribusi frekuensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas instrumen penelitian atau kuesioner dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel Kebergunaan (*Usefulness*)

No. Item	Nilai r test	Nilai r tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
1	0,839	0,444	Valid	Sangat tinggi
2	0,845	0,444	Valid	Sangat tinggi
3	0,916	0,444	Valid	Sangat tinggi
4	0,827	0,444	Valid	Sangat tinggi
5	0,784	0,444	Valid	Tinggi
6	0,924	0,444	Valid	Sangat tinggi
7	0,815	0,444	Valid	Sangat tinggi
8	0,807	0,444	Valid	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa 8 item pernyataan Variabel Kebergunaan (*Usefulness*) seluruhnya valid karena nilai r-test lebih besar dari nilai r tabel. Sebanyak 7 item tingkat validitasnya sangat tinggi dan 1 item lainnya validitasnya tinggi.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*)

No. Item	Nilai r test	Nilai r tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
1	0,962	0,444	Valid	Sangat tinggi
2	0,914	0,444	Valid	Sangat tinggi
3	0,693	0,444	Valid	Tinggi
4	0,818	0,444	Valid	Sangat tinggi
5	0,882	0,444	Valid	Tinggi
6	0,893	0,444	Valid	Sangat tinggi
7	0,776	0,444	Valid	Tinggi
8	0,504	0,444	Valid	Cukup
9	0,860	0,444	Valid	Sangat tinggi

No. Item	Nilai r test	Nilai r tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
10	0,783	0,444	Valid	Tinggi
11	0,700	0,444	Valid	Tinggi

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa 11 item pernyataan Variabel Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*) seluruhnya valid. Sebanyak 5 item tingkat validitasnya sangat tinggi, 5 item validitasnya tinggi, dan 1 item lainnya validitasnya cukup.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan Mempelajari (*Ease Of Learning*)

No. Item	Nilai r test	Nilai r tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
1	0,529	0,444	Valid	Cukup
2	0,816	0,444	Valid	Sangat tinggi
3	0,825	0,444	Valid	Sangat tinggi
4	0,748	0,444	Valid	Tinggi

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa 4 item pernyataan Variabel Kemudahan Mempelajari (*Ease Of Learning*) seluruhnya valid. Sebanyak 2 item tingkat validitasnya sangat tinggi, 1 item validitasnya tinggi, dan 1 item lainnya validitasnya cukup.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel Kepuasan (*Satisfaction*)

No. Item	Nilai r test	Nilai r tabel	Keterangan	Tingkat Validitas
1	0,756	0,444	Valid	Sangat tinggi
2	0,822	0,444	Valid	Sangat tinggi
3	0,788	0,444	Valid	Sangat tinggi
4	0,800	0,444	Valid	Sangat tinggi
5	0,806	0,444	Valid	Tinggi
6	0,748	0,444	Valid	Sangat tinggi
7	0,716	0,444	Valid	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa 7 item pernyataan Variabel Kemudahan Kepuasan (*Satisfaction*) seluruhnya valid. Sebanyak 2 item pernyataan tingkat validitasnya sangat tinggi, dan 5 item pernyataan validitasnya tinggi.

3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Nilai r test	Tingkat Reliabilitas
1	Kebergunaan (<i>Usefulness</i>)	0,940	Sangat dapat diterima
2	Kemudahan Penggunaan (<i>Ease Of Use</i>)	0,944	Sangat dapat diterima
3	Kemudahan Mempelajari (<i>Ease Of Learning</i>)	0,705	Dapat diterima
4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	0,887	Sangat dapat diterima

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa instrumen seluruh variabel yang diuji reliabel. Dari 4 variabel yang diuji, 3 variabel tingkat reliabilitasnya sangat dapat diterima karena nilainya lebih dari 0,80 dan 1 variabel lainnya tingkat reliabilitasnya dapat diterima karena nilainya berada pada kisaran antara 0,70 sampai dengan 0,80.

3.3 Hasil Uji Normalitas

Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas

No.	Variabel	Statistic	Sig.
1	Kebergunaan (<i>Usefulness</i>)	0,918	0,091
2	Kemudahan Penggunaan (<i>Ease Of Use</i>)	0,922	0,110
3	Kemudahan Mempelajari (<i>Ease Of Learning</i>)	0,945	0,303
4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	0,961	0,566

Berdasarkan hasil pengujian yang terpampang pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai sig. pada seluruh variabel yang diuji lebih besar daripada α sebesar 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data pada seluruh variabel yang diuji berdistribusi normal.

3.4 Pengujian Tingkat Kelayakan

Berikut ini diuraikan hasil pengujian tingkat kelayakan pada keempat variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dalam 2 tahap, yaitu pengujian secara keseluruhan dan pengujian pada tiap variabel.

3.4.1. Pengujian Kelayakan Tiap Variabel

Tabel 3.7 Data Penelitian Variabel Kebergunaan (*Usefulness*)

No. Item	Pernyataan	Jumlah Skor
1	<i>Website</i> ini sangat efektif dalam membantu mencari informasi tentang Desa Adiluhur	85
2	<i>Website</i> Desa Adiluhur sangat produktif dalam mengakses informasi yang dibutuhkan penggunanya	88
3	<i>Website</i> Desa Adiluhur sangat bermanfaat bagi penggunanya	87
4	<i>Website</i> Desa Adiluhur sangat membantu penggunanya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan	86
5	<i>Website</i> Desa Adiluhur sangat memudahkan penggunanya dalam mencapai hal-hal yang diinginkan	87
6	Waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan <i>Website</i> Desa Adiluhur cukup efisien	86
7	Isi <i>Website</i> Desa Adiluhur cukup sesuai dengan kebutuhan pengguna	85
8	<i>Website</i> Desa Adiluhur dapat bekerja sesuai harapan saya	87
Jumlah		691
Skor Maksimal : $8 \times 5 \times 20 = 800$		

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan variabel Kebergunaan (*Usefulness*) sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Usability} = \frac{691}{800} \times 100\% = 86,38\%$$

Jadi dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel Kebergunaan (*Usefulness*) sebesar 86,38%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berarti *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh responden sangat bermanfaat. Dikaitkan dengan indikator variabel maka dapat dikatakan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh penggunanya sebagai sistem yang efektif, produktif, sangat bermanfaat dan membantu, menghemat waktu, sesuai dengan kebutuhan dan harapan.

Tabel 3.8 Data Penelitian Variabel Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*)

No. Item	Pernyataan	Jumlah Skor
1	<i>Website</i> Desa Adiluhur tidak sulit untuk digunakan	79
2	<i>Website</i> Desa Adiluhur cukup praktis untuk digunakan	81
3	<i>Website</i> Desa Adiluhur tidak sulit untuk dipahami	80
4	Langkah-langkah penggunaan <i>Website</i> Desa Adiluhur cukup praktis	81
5	<i>Website</i> Desa Adiluhur sesuai dengan kebutuhan saya	83
6	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan <i>Website</i> Desa Adiluhur	80
7	Saya tetap mampu menggunakan <i>Website</i> Desa Adiluhur meskipun tanpa petunjuk tertulis	81
8	Saya tidak menemukan hal-hal yang tidak konsisten dalam <i>Website</i> Desa Adiluhur	81
9	<i>Website</i> Desa Adiluhur dengan mudah dapat disukai oleh pengguna, baik yang sering maupun jarang memakai	86
10	Kesalahan dalam menggunakan <i>Website</i> Desa Adiluhur dengan mudah dapat diperbaiki	83
11	<i>Website</i> Desa Adiluhur selalu berjalan dengan lancar setiap kali digunakan	83
Jumlah		898
Skor Maksimal : 11 x 5 x 20 = 1100		

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan variabel Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*) sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Usability} = 898/1100 \times 100\% = 81,64\%$$

Jadi dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*) sebesar 81,64%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berarti *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh responden sangat bermanfaat. Dikaitkan dengan indikator variabel maka dapat dikatakan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh penggunanya sebagai sistem yang mudah digunakan, praktis mudah dipahami, konsisten, tidak menyulitkan, dapat berjalan dengan baik setiap kali digunakan.

Tabel 4.9 Data Penelitian Variabel Kemudahan Mempelajari (*Ease Of Learning*)

No. Item	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Saya tidak butuh waktu lama untuk belajar memakai <i>Website</i> Desa Adiluhur	85
2	Cara penggunaan <i>Website</i> Desa Adiluhur mudah diingat	92
3	Cara penggunaan <i>Website</i> Desa Adiluhur mudah dipelajari	87
4	Saya dengan cepat bisa trampil menggunakan <i>Website</i> Desa Adiluhur	81
Jumlah		345
Skor Maksimal : 4 x 5 x 20 = 400		

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan variabel *Usefulness* sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Usability} = 345/400 \times 100\% = 86,25\%$$

Jadi dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel *Usefulness* sebesar 86,25%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berarti *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh responden sangat bermanfaat. Dikaitkan dengan indikator variabel maka dapat dikatakan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh penggunaanya sebagai sistem yang efektif, produktif, sangat bermanfaat dan membantu, menghemat waktu, sesuai dengan kebutuhan dan harapan.

Tabel 4.10 Data Penelitian Variabel *Usefulness*

No. Item	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Saya puas dengan <i>Website</i> Desa Adiluhur	80
2	Saya bersedia merekomendasikan <i>Website</i> Desa Adiluhur ini kepada orang lain	82
3	<i>Website</i> Desa Adiluhur cukup menyenangkan untuk dipakai	81
4	<i>Website</i> Desa Adiluhur dapat berjalan sesuai keinginan/harapan saya	83
5	<i>Website</i> Desa Adiluhur sangat baik	80
6	<i>Website</i> Desa Adiluhur perlu digunakan untuk mencari informasi tentang Desa Wisata Adiluhur	80
7	<i>Website</i> Desa Adiluhur nyaman dipakai	82
Jumlah		568
Skor Maksimal : $7 \times 5 \times 20 = 700$		

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan variabel Kepuasan (*Satisfaction*) sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Usability} = 568/700 \times 100\% = 81,14\%$$

Jadi dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan variabel Kepuasan (*Satisfaction*) sebesar 86,38%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berarti responden merasa puas menggunakan *website* ini. Dikaitkan dengan indikator variabel maka dapat dikatakan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh penggunaanya sebagai sistem yang memuaskan, bagus, nyaman dan menyenangkan untuk digunakan, bekerja seperti yang diinginkan. Kepuasan yang dirasakan membuat responden juga bersedia merekomendasikan sistem ini kepada orang lain.

3.5 Pengujian Kelayakan Keseluruhan

Berikut ini diuraikan hasil pengujian tingkat kelayakan (*usability*) secara keseluruhan untuk semua variabel yang diteliti, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Formula untuk menghitungnya mengacu pada persamaan (1) [20], yaitu dengan menghitung nilai rata-rata dari semua aspek atau variabel yang diteliti. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Usability} = (86,36 + 81,64 + 86,25 + 81,14)/4 \times 100\% = 83,85\%$$

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diketahui tingkat kelayakan *website* Desa Wisata Adiluhur secara keseluruhan adalah sebesar 83,85%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berarti *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai oleh responden sebagai sistem yang sangat layak untuk digunakan. Jika dikaitkan dengan keempat variabel yang diteliti maka dapat dikatakan bahwa *website* Desa Wisata Adiluhur dinilai sebagai sistem yang berguna, mudah digunakan, mudah dipelajari, dan memuaskan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Website Desa Wisata Adiluhur merupakan sistem yang sangat layak digunakan karena hasil pengukuran *usability* secara keseluruhan mencapai 83,85%, yang termasuk dalam kategori

Sangat Layak. Sementara pengukuran pada tiap aspek atau variabel adalah: *usefulness* sebesar 86,38% (kategori Sangat Layak), *ease of use* sebesar 81,64% (kategori Sangat Layak), *ease of learning* sebesar 86,25% (kategori Sangat Layak), dan *satisfaction* sebesar 81,1438% (kategori Sangat Layak). Jadi *website* Desa Wisata Adiluhur memiliki tingkat efektif, efektif, efisien dan kepuasan yang tinggi.

Evaluasi agar dilakukan secara terus menerus agar kekurangan dan kelemahan *website* Desa Wisata Adiluhur dapat diminimalkan. Inovasi juga diperlukan agar *website* Desa Wisata Adiluhur semakin menarik dan mudah digunakan. Berbagai perkembangan terbaru juga agar segera diinformasikan sehingga informasi dalam *website* selalu *update*.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] BPS. 2020. *Statistik Objek Daya Tarik Wisata*. Jakarta, BPS-RI.
- [2] Lubis, Baginda Oloan, dkk, (2020). "Evaluasi *Usability* Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan *Use Questionnaire*". *Jurnal Saintekom*, Vol. 10, No. 1, Maret 2020.
- [3] Ola, Y. Y., Suyoto, S., & Purnomo, S. (2016). Pengujian *Usability* Antarmuka Aplikasi Mangente. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2016 (Sentika 2016)* (pp. 334-342). Yogyakarta: Sentika.
- [4] Handiwidjojo, Wimmie dan, Lussy Ernawati (2016). "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal *Transaction* (Duwit)". *Jurnal JUISI*, Vol. 02, No. 01, Februari 2016.
- [5] Y. Satria, M. Putra, dan R. Tanamal. (2020). "Analisis *Usability* Menggunakan Metode USE *Questionnaire* Pada *Website* Ciputra Enterprise System," *Jurnal Teknika*, Volume 9 (1), Juli 2020, pp. 58-65
- [6] Sudjana, Nana. (2016). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- [7] Taufiq (2013). *Sistem Informasi Manajemen Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [8] Muhidin, R. dkk. (2017). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu). Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- [9] Nielsen, Jakob. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group.
- [10] Yumarlin MZ. (2016). "Evaluasi Penggunaan *Website* Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*", *Informasi Interaktif*, 1 (1), pp. 34–43.
- [11] Ningtiyas, Ayu dkk. (2021). "Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire* pada Aplikasi OVO". *Jurnal Ilmiah Komputasi*, Vol. 20 No. 1.
- [12] Ningrum, Sri Wulandari, Ismiarta Akrunanda dan Andi Reza Perdanakusuma. (2019). "Evaluasi dan Perbaikan *Usability* Aplikasi *Mobile Ojesy* Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *Use Questionnaire*". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 5.
- [13] Amelia, L., & Novita, D. (2019). "Analisis *Usability* Aplikasi Pengisian KRS Online STMIK XYZ Palembang Menggunakan *Use Questionnaire*". *Jurnal Informasi dan Komputer*, Vol. 7 (1), pp. 17-28.
- [14] Aelani, K. dan Falahah. (2012). "Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire* (Studi Kasus Aplikasi Perwalian Online STMIK "Amik Bandung)". STMIK Amik Bandung.
- [15] Amelia, L., & Novita, D. (2019). Analisis *Usability* Aplikasi Pengisian KRS Online STMIK XYZ Palembang Menggunakan *Use Questionnaire*. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, Vol. 7 (1), pp. 17-28.
- [16] Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian *Usability* untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika Volume 2 Nomor 2*, 83-93.
- [17] Profil Desa Wisata Adiluhur.

- [18] Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [19] Sugiyono. (2016), *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [20] Riyadi, NR. (2019). “Penguujian *Usability* Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi *Mobile myUMM Students*”. *J. Sist.* 8: 226–232.