

EVALUASI *USABILITY WEBSITE* DINAS TENAGA KERJA DAN TRASMIGRASI KABUPATEN XYZ MENGGUNAKAN METODE *THINK-ALOUD*

Sri Rahayu Natasia, Putri Ayu Tri Ashshofiah, Yulistiana Eka Hartanti, Jamil Muhammad

Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

Jl. Soekarno Hatta No.KM 15, Karang Joang, Kec. Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur
 Natasia.ayu@lecturer.itk.ac.id, 10181033@student.itk.ac.id,
 10181063@student.itk.ac.id, 10181081@student.itk.ac.id

Abstract – Department of Labor and transmigration, xyz district developing a website-based information system that is expected to improve services to all the people of XYZ Regency. This study aims to determine the evaluation of the website of the Department of Labor and Transmigration of XYZ Regency so that it can be improved in order to form a website that can provide efficient and easy to understand information. This study uses the Think aloud method by providing 10 task scenarios for website testing to 8 respondents. Retrieval of respondent data is based on body posture and speech pointed to by the respondent when carrying out usability analysis. From the results of the task scenario testing, there were 62.5% of respondents who could do task 10 and as many as 87.5% of respondents who could do task 7. And there are 6 negative responses. In addition, respondents were also asked to provide suggestions for improvements (if any). Recommendations for improving the website of the XYZ Regency Department of Labor and Transmigration Office include improving the header and footer, adding a search feature, tidying up fonts and text and making button improvements to make it easier for users to access and make the gallery folder look more attractive.

Keywords -Department of Labor and Transmigration of XYZ Regency, Evaluation, *Task scenario*, *Website*

Abstrak – Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten XYZ mengembangkan sistem informasi berbasis *website* yang diharapkan mampu meningkatkan pelayanan kepada seluruh masyarakat Kabupaten XYZ. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi *website* Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten XYZ sehingga dapat diperbaiki guna terbentuknya *website* yang dapat menyajikan informasi yang efisien dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode *Think aloud* dengan memberikan 10 *task scenario* pengujian *website* kepada 8 orang responden. Pengambilan data responden berdasarkan perilaku serta ucapan yang di tunjukkan oleh responden pada saat melaksanakan pengujian *usability*. Dari hasil pengujian *task scenario* terdapat sebanyak 62,5% responden yang dapat mengerjakan *task 10* dan sebanyak 87,5% responden yang dapat mengerjakan *task 7*. Serta terdapat sebanyak 6 respon negatif. Selain itu, responden juga di minta untuk memberikan saran perbaikan (jika ada). Rekomendasi perbaikan *website* Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten XYZ yaitu perbaikan pada *header* dan *footer*, menambahkan fitur *search*, merapikan *font* dan *text* dan melakukan perbaikan *button* agar lebih di jangkau *user* serta membuat tampilan folder galeri menjadi lebih menarik

Kata Kunci – Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten XYZ, Evaluasi, *Task scenario*, *Website*

I. PENDAHULUAN

Instruksi Presiden Nomor 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* yang mengamanatkan setiap lembaga negara untuk membangun *website* guna mengembangkan *e-government* sebagai upaya untuk penyelenggaraan pemerintahan dalam melayani masyarakat umum secara efektif dan efisien maka digunakan teknologi berbasis elektronik [1]. Berdasarkan Instruksi Presiden tersebut, Disnakertrans Kabupaten XYZ mengembangkan sistem informasi berbasis *website* dengan alamat situs *disnakertrans.XYZkab.go.id*. Oleh karena itu, *website*

Disnakertrans Kabupaten XYZ diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada seluruh masyarakat Kabupaten XYZ. Disnakertrans merupakan instansi pemerintah yang memberikan informasi mengenai pencarian tenaga kerja dan lowongan kerja serta transmigrasi penduduk [2].

Pengembangan sistem informasi berbasis *website* tidak semudah yang dipikirkan karena penyampaian informasi melalui *website* haruslah didesain dengan baik agar mudah dipahami oleh pengguna sehingga *website* yang telah dikembangkan dapat diterima oleh masyarakat [3]. Karena itulah evaluasi *usability website* Disnakertrans Kabupaten XYZ sangat diperlukan agar dapat mengetahui kelemahan yang

terdapat di *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ sehingga dapat diperbaiki guna terbentuknya *website* yang dapat menyajikan informasi yang efisien dan mudah dipahami. Evaluasi *usability website* dapat dilakukan dapat menggunakan beberapa metode, salah satu metodenya yaitu *think aloud*. Metode *think aloud* merupakan pengujian *usability* situs *website* yang memiliki sifat praktis dengan cara menguraikan hasil pengamatan evaluasi secara nyata (*real-life*) dengan menyajikan informasi lengkap pada saat proses evaluasi *usability* berlangsung [4].

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti dapat memberikan hasil evaluasi *usability website* sebagai bahan perbaikan pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ agar dapat menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya sehingga *website website* Disnakertrans Kabupaten XYZ dapat menyajikan informasi yang efisien dan mudah dipahami bagi pengguna.

A. Usability

Usability memiliki arti secara umum berarti dapat digunakan dengan baik yang berasal dari kata *Usable* [5]. *Usability* merupakan suatu kualitas atribut yang dapat mengukur seberapa mudah *user interface* tersebut digunakan [6]. Sedangkan menurut ISO 9241-11 *usability* merupakan tingkatan produk yang dapat digunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuannya dengan cara yang lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam lingkup penggunaannya. Sesuatu yang dapat dikatakan berguna dengan baik apabila dapat memberikan manfaat dan kepuasan kepada pengguna dengan cara menghilangkan atau meminimalkan kegagalan dalam penggunaannya. Suatu *website* dapat disebut mudah digunakan/*usable* jika fungsi-fungsi yang dimiliki dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan [7].

Usability memiliki tiga (tiga) faktor utama :

- Learnability* yaitu keleluasaan pengguna dalam melakukan interaksi secara efektif dan mencapai kinerja yang optimal pada sistem yang digunakan.
- Fleksibility* yaitu cara-cara yang memungkinkan pengguna dan sistem bertukar informasi sehingga pengguna tidak terpatok pada satu pola dialog.
- Robustness* adalah kemampuan metode analisis untuk memvalidasi. Pengguna disediakan dengan berbagai tingkatan dukungan untuk mencapai tujuannya. Artinya bila salah satu cara yang ditempuh gagal maka terdapat metode atau opsi lain untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan definisi diatas *usability* dapat diukur berdasarkan komponen berikut [6] :

- Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa mudah sistem yang dikembangkan dapat dijalankan sesuai dengan keinginan oleh penggun.
- Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai aspek yang dapat mengukur pencapaian akurasi dan keseluruhan tujuan.
- Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan sebagai seberapa besar kemampuan pengguna dapat

mempertahankan ingatannya untuk mengingat peletakkan menu yang selalu tetap.

- Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan apa saja yang dilakukan oleh pengguna seperti ketidaksesuaian dengan pikiran pengguna dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
- Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan sebagai kebebasan dari ketidaknyamanan serta sikap positif pengguna terhadap penggunaan suatu produk.

B. Usability Testing

Usability testing merupakan metode yang digunakan dalam mengevaluasi aspek *usability* pada sebuah produk dengan mengujinya langsung kepada pengguna. Tujuan dari dilaksanakannya *Usability testing* yaitu untuk mengidentifikasi masalah ketergantungan pengguna dalam hal kemudahan, efisiensi serta kepuasan [8]. *Usability testing*, dilaksanakan dengan memberikan *task* yang harus diselesaikan oleh pengguna, sementara pengamat akan melihat, mendengar dan mencatat hasil evaluasi dari pengguna melalui *task* yang diberikan.

Usability testing merupakan kegiatan untuk mendapatkan respon dari pengguna yang dilakukan secara iteratif. *Usability testing* dapat digunakan dengan cara memilih pengguna berdasarkan kriteria, menentukan fungsi, membuat *task*, memastikan lama waktu *usability testing* berlangsung, melakukan *usability testing*, merekam atau mencatat hasil *usability testing* untuk melakukan analisa data, dan terakhir memberikan rekomendasi perbaikan untuk sistem kedepannya [9]. Pengukuran *usability* dilakukan untuk menilai apakah suatu aplikasi dapat berinteraksi serta berjalan baik dengan pengguna [10]

C. Think Aloud

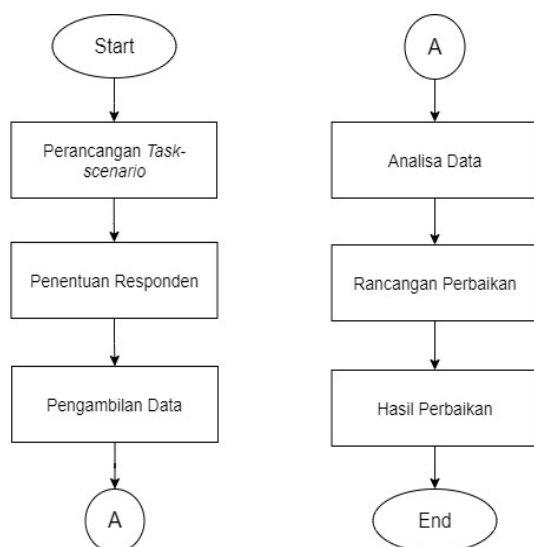
Menurut Panayiotis Zaphiris dalam bukunya yang berjudul "*Human Computer Interaction Research in Web Design and Evaluation*" bahwa metode evaluasi *usability* berfokus pada pengguna yang meliputi *Usability Testing, Usability Inspection, Usability Inquiry, dan Usability Model / Metricsbased*. Setiap metode memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi *usability*. Terdapat 10 teknik metode *Usability Testing* yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan Evaluasi *usability* meliputi *Restrospective Testing, Thinking-Aloud Protocol, Question-Asking Protocol, Teaching Method, Performance Measurement, Eye Tracking, Remote Testing, Shadowing Method, Coaching Method, dan Co-Discovery Learning* [8].

Think Aloud merupakan metode pengujian yang melibatkan *end user* untuk melakukan verbalisasi secara berkelanjutan terhadap apa yang dipikirkan pengguna pada saat menggunakan sistem. Untuk melakukan pengamatan terhadap interpretasi pada bagian interface yang sedang bermasalah maka dilakukan verbalisasi [11]. Verbalisasi dilakukan

dengan cara merekam seluruh komentar yang dipikirkan oleh pengguna sehingga poin-poin penting pada saat proses analisa tidak terlewatkan. Keluaran dari metode ini berupa protokol verbal dan masalah *usability* pada tahap tertentu disiklus interaksi pengguna [12]. Metode *think-aloud* menjelaskan peninjauan situs *web* berdasarkan hasil evaluasi *usability* secara nyata yang ditampilkan dengan informasi lengkap pada saat proses evaluasi *usability* berlangsung [4].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Evaluasi *Website* Disnakertrans Kabupaten XYZ dilakukan menggunakan Metode *Think aloud* dengan tahapan penelitian sebagaimana Pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

1. Perancangan *Task-Scenario*

Tahap penelitian ini melakukan perancangan untuk *task-scenario* yang akan diberikan kepada responden. *Task scenario* berfungsi sebagai bahan pengujian antarmuka pada Disnakertrans Kabupaten XYZ kepada responden. *Task* yang dibuat sebanyak 10 (sepuluh) *task* pada menu yang berbeda pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ.

2. Penentuan Responden

Tahap ini dilakukan untuk menentukan kriteria responden yang dibutuhkan dalam proses pengambilan data diperlukan delapan sampai sepuluh orang responden saja, karena menurut Ericsson dan Simon (1993) jumlah tersebut telah mencukupi dalam memahami perilaku responden yang telah diberikan *task* untuk melakukan evaluasi [4]. Pada penelitian ini dibutuhkan yaitu 8 (delapan) responden untuk pengambilan *sample* secara acak dengan kriteria responden minimal berumur 17 tahun dan maksimal berumur 35 tahun serta memiliki kemampuan literasi internet (*internet literacy skill*), mampu

mengoperasikan internet melalui *device*, dan terbiasa dalam penggunaan teknologi komputer.

3. Pengambilan Data

Tahapan berikutnya yang akan dilakukan adalah Pengambilan Data. Dalam metode *think-aloud* pengambilan data responden didasarkan pada perilaku serta ucapan yang di tunjukkan oleh responden pada saat melaksanakan analisis *usability*. Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui responden dengan memberikan 10 (sepuluh) *task* lalu memberikan maksimal pengerjaan 2 (dua) menit setiap *task*-nya. Kegiatan pengerjaan *task* yang diberikan akan di rekam dan di catat waktu pengerjaan pada setiap responden. Analisis yang dilakukan oleh responden pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ berdasarkan pada skenario yang telah peneliti tetapkan.

4. Analisa Data

Tahap ini dilakukan analisis data berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan oleh responden. Data yang di peroleh dari responden berupa hasil dari pengerjaan *task-scenario* seperti total waktu yang di dapatkan ketika responden mengerjakan sebuah *task*, jumlah total *task* yang dapat di kerjakan oleh responden dan juga pendapat responden ketika selesai mengerjakan *task*. Jadi responden akan diminta untuk mengemukakan pendapat positif, pendapat negatif dan juga saran evaluasi (jika ada) pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ yang akan mencerminkan tingkat kepuasan responden terhadap *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ. Tanggapan positif merupakan rangkaian kata atau kalimat yang mengekspresikan perasaan puas, takjub, bahagia dan sebagainya pada saat mengakses situs *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ. Sedangkan tanggapan negatif merupakan ungkapan yang mengekspresikan perasaan kecewa dan tidak suka. Seluruh data yang didapatkan dari hasil pengerjaan *task-scenario* akan di evaluasi untuk mengetahui hasil data yang diinginkan.

5. Rancangan Perbaikan

Setelah didapatkan hasil analisis data, maka langkah selanjutnya adalah membuat rancangan perbaikan berdasarkan penilaian dan hasil analisis data responden. Pada tahap ini dilakukan rancangan perbaikan *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ dengan melakukan pembuatan *design mockup wireframe*.

6. Hasil Perbaikan

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dimana akhir dari evaluasi pada web Disnakertrans Kabupaten XYZ berupa tampilan *prototype/ website static*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan *Task Scenario*

Pengujian pengguna dilakukan dengan cara meminta responden untuk menjalankan *task scenario*

yang telah disiapkan. *Task scenario* berfungsi sebagai bahan pengujian antarmuka pada Disnakertrans Kabupaten XYZ. Adapun *task scenario* yang telah dirancang dan harus dijalankan oleh responden ditujukan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. *Task Scenario*

No	<i>Task Scenario</i>
T1	Mengakses website Disnakertrans XYZ dengan alamat situs disnakertrans.XYZkab.go.id
T2	Mencari visi misi tujuan serta fungsi dari Disnakertrans XYZ
T3	Mengakses halaman sekretariat dan Bidang Penempatan dan Peluasan Kerja
T4	Mengunduh Dokumen Perjanjian Kerja Terbaru
T5	Mencari informasi lowongan kerja PT. Satu Sembilan Delapan
T6	Mengunduh Dokumen UU RI No.13 Tahun 2013 Tentang Ketenagakerjaan.
T7	Mencari informasi contact dari Disnakertrans XYZ
T8	Mencari dokumentasi kunjungan dewan
T9	Mengakses Bursa Kerja Online XYZ melalui website Disnakertrans
T10	Mencetak rencana program kegiatan

Task scenario yang telah dirancang berjumlah 10 (sepuluh) *task*, dimana *task* tersebut diambil dari menu yang berbeda pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ.

B. Penentuan Responden

Pengujian *usability* pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ ini dilakukan kepada 8 (delapan) responden dengan rentang umur 19 sampai 25 tahun, dimana responden yang menjalankan seluruh *task* yang diberikan memiliki kemampuan literasi internet (*internet literacy skill*), mampu mengoperasikan internet melalui *device*, dan terbiasa dalam penggunaan teknologi komputer.

C. Pengambilan Data

Setelah menyusun *task scenario* maka langkah selanjutnya yaitu pengambilan data dengan cara melakukan wawancara kepada responden untuk melakukan pengujian terhadap *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ. Pengujian dilakukan oleh responden dengan cara menjalankan *task* yang diberikan. Pada saat pengujian berlangsung, pewawancara akan merekam waktu responden dalam menjalankan seluruh *task* yang diberikan dan mencatat semua perilaku yang dilakukan oleh responden selama pengujian berlangsung. Adapun rekapitulasi waktu pelaksanaan pengujian *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ setiap responden ditujukan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Waktu Pengujian Responden (s)

	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10
R 1	0:02	0:15	0:15	0:16	0:30	0:27	0:06	0:05	0:02	X
R 2	0:02	0:18	0:08	0:13	0:00	0:00	1:05	0:10	0:02	1:15
R 3	0:02	0:20	0:30	0:08	0:11	0:07	0:01	0:03	0:02	0:36
R 4	0:02	0:40	0:30	0:14	0:21	0:11	1:30	0:05	0:05	X
R 5	0:02	0:25	0:19	0:08	0:23	0:17	0:36	0:03	0:24	0:34
R 6	0:02	0:16	0:25	0:32	0:15	0:31	0:03	0:07	0:02	0:33
R 7	0:02	0:15	0:14	0:14	0:44	0:16	0:03	0:06	0:05	0:32
R 8	0:02	0:17	0:35	0:17	0:00	0:00	X	0:10	0:26	X

Adapun rekapitulasi keberhasilan responden menjalankan *task* yang diberikan pada saat pengujian *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Task Scenario*

	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10
R 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
R 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
R 3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
R 4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
R 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
R 6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
R 7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
R 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Dari hasil pengujian *task scenario* yang dijalankan oleh responden yang berdasarkan pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa dari 8 (delapan) responden terdapat 3 responden yang tidak dapat melaksanakan seluruh *task* yang diberikan sedangkan 5 responden lainnya dapat melaksanakan seluruh *task* yang diberikan. *Task* yang tidak dapat dilaksanakan oleh 3 responden yaitu *task* 7 yaitu mencari informasi contact dari Disnakertrans Kabupaten XYZ dan *task* 10 yaitu mencetak rencana program kegiatan.

D. Analisa Data

Berdasarkan evaluasi *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ yang didapatkan melalui pengujian pengguna dengan menjalankan seluruh *task* yang diberikan maka dihasilkan rekapitulasi data tanggapan positif yang dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Tanggapan Positif Responden

Task	Tanggapan Positif
1	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mencari visi misi, tujuan dan fungsi dengan mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama karena sub menu yang ditampilkan jelas
2	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mencari visi misi, tujuan dan fungsi dengan mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama karena sub menu yang sudah tertampil dengan jelas
3	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mengakses halaman sekretariat dan bidang penempatan dan peluasan kerja karena sub menu yang tertampil dengan jelas
4	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mengunduh dokumen perjanjian kerja terbaru karena sub menu yang ditampilkan jelas serta dokumen yang mudah diakses
5	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mencari informasi lowongan kerja PT. Satu Sembilan Delapan karena sub menu yang ditampilkan jelas serta dokumen yang mudah diakses
6	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mengunduh dokumen UUD RI No 13 Tahun 2013 tentang Ketenagakerjaan karena sub menu yang ditampilkan jelas serta dokumen yang mudah diakses
7	Terdapat 87,5% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6 dan R8) dapat mencari informasi kontak dari Disnakertrans XYZ karena informasi kontak terdapat di header <i>website</i>
8	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mencari dokumentasi kunjungan dewan karena sub menu yang ditampilkan jelas dan mudah diakses
9	Terdapat 100% responden (R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 dan R8) dapat mengakses Bursa Kerja Online XYZ dengan mudah karena sub menu yang ditampilkan jelas
10	Terdapat 62,5% responden (R2, R3, R5, R6 dan R8) dapat menemukan icon mencetak rencana program kegiatan

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa dari 10 *task* yang telah diberikan, responden memberikan tanggapan positif yang berisi rangkaian kata atau kalimat yang mengekspresikan perasaan puas, takjub, bahagia dan sebagainya pada saat mengakses situs *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ. Berikut tanggapan negatif dari responden yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Tanggapan Negatif Responden

Task	Tanggapan Negatif
1	Tidak terdapat tanggapan negatif pada saat mengerjakan task ini
2	Tidak terdapat tanggapan negatif pada saat mengerjakan task ini
3	R3 merasa bahwa halaman sekretariat bersifat ambigu karena pada sub menu sekretariat terdapat sub menu lagi didalamnya padahal sub menu tersebut tidak berisi informasi apapun. R4 merasa bahwa tidak sesuai nama submenu dengan isi outline yang di tampilkan
4	Tidak terdapat tanggapan negatif pada saat mengerjakan task ini
5	R1 dan R2 merasa sulit menemukan serta membutuhkan waktu untuk mencari dokumen. R4 merasa bahwa halaman task ini terlihat tidak rapi
6	R2 dan R3 merasa membutuhkan waktu dalam pencarian dokumen karena tidak ditempatkan di satu sub menu khusus dokumen
7	R2, R4, R5 dan R7 merasa membutuhkan waktu untuk menemukan informasi kontak dikarenakan penulisan font informasi kontak terlalu kecil
8	R3, R4, R6 dan R8 merasa bahwa dokumentasi pada sub menu galeri yang diberikan tidak rapi dan memiliki icon yang tidak jelas fungsinya
9	Tidak terdapat tanggapan negatif pada saat mengerjakan task ini
10	R1, R4 dan R7 tidak dapat menemukan icon mencetak rencana program kegiatan karena icon berukuran kecil serta terletak dibagian bawah artikel dan aspek kurang teliti dari responden

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa dari 10 *task* yang telah diberikan, responden memberikan tanggapan negatif yang berisi ungkapan yang mengekspresikan perasaan kecewa dan tidak suka pada saat mengakses situs *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ.

E. Rancangan Perbaikan

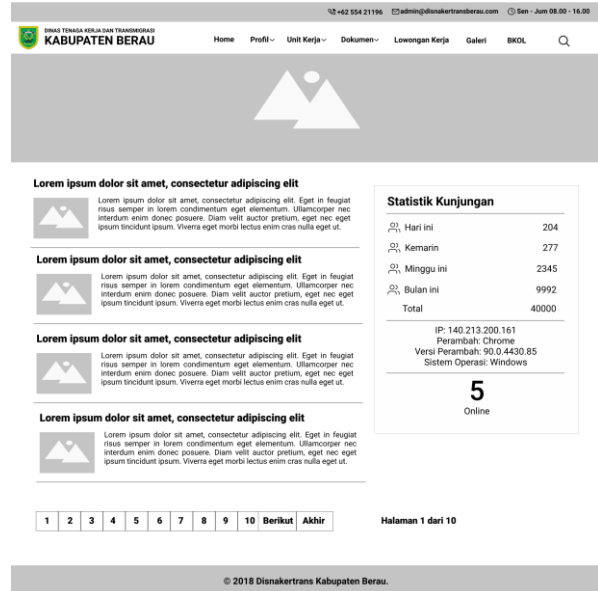
Setelah responden memberikan tanggapan positif dan negatif pada saat melaksanakan pengujian *usability* pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ yang dapat

dilihat pada Tabel 4 dan 5, responden juga memberikan saran evaluasi untuk *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ sebagai bahan perbaikan bagi *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ agar dapat menyajikan informasi yang efisien dan mudah dipahami bagi pengguna. Adapun saran evaluasi yang diberikan oleh responden dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Saran Evaluasi

Task	Saran Evaluasi
1	Tidak ada tanggapan rekomendasi pada <i>task</i> ini
2	R1 dan R3 memberikan rekomendasi penulisan perataan pada <i>text</i> seharusnya dapat lebih konsisten
3	R4 memberikan rekomendasi agar nama pada submenu dapat disesuaikan dengan <i>Outline</i> yang ada
4	Tidak ada tanggapan rekomendasi pada <i>task</i> ini
5	R4 memberikan rekomendasi agar pada halaman lowongan kerja agar dibuat tampilan yang lebih rapi
6	R3 memberikan rekomendasi pada <i>task</i> ini agar dapat di gabung dengan menu <i>download</i>
7	R2 Informasi kontak sebaiknya dibuatkan fitur sendiri dan bisa menambahkan fitur <i>search</i> . R4, R5 dan R7 memberikan rekomendasi agar ukuran pada <i>font</i> informasi kontak bisa lebih besar agar mudah dilihat
8	R6 memberikan rekomendasi agar menghapus tombol yang tidak diketahui fungsinya pada fitur galeri dan merapikan isi dari galeri. R2 dan R8 memberikan rekomendasi agar susunan dokumentasi menjadi foto lalu keterangan agar lebih rapi
9	Tidak ada tanggapan rekomendasi pada <i>task</i> ini
10	Tidak ada tanggapan rekomendasi pada <i>task</i> ini

Berdasarkan saran evaluasi yang telah diberikan oleh responden yang dapat dilihat pada Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa pada *task* 2, 3, 5, 6, 7 dan 8 mendapatkan saran evaluasi atau perbaikan dari responden. Oleh karena itu, dilakukan perancangan perbaikan *website* dengan membuat *mockup wireframe* menggunakan aplikasi Figma. Adapun *mockup wireframe* yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2 *Mockup* Halaman *Home*

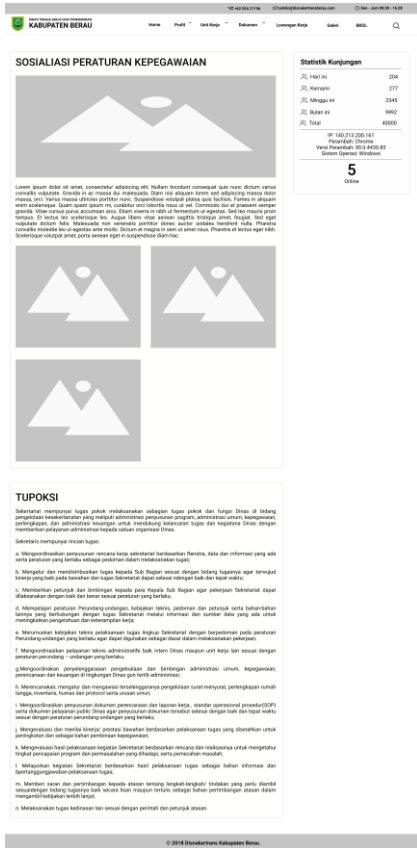
Pada halaman *home* dilakukan perbaikan pada *header* dan *footer*. Pada *header* terdapat informasi kontak dari Disnakertrans Kabupaten XYZ namun berukuran sangat kecil sehingga pengguna akan sedikit kesulitan untuk menemukan informasi kontak tersebut, maka dilakukan perbaikan dengan mengubah warna *header* dengan warna abu-abu muda serta memperbesar tulisan pada informasi kontak. Pada *footer* dilakukan perbaikan dengan mengubah warna menjadi abu-abu muda serta penulisan *copyright* diletakkan di tengah *footer*. Selain itu ditambahkan pula fitur *search* pada keseluruhan halaman.



Gambar 3 *Mockup* Halaman Maksud & Tujuan

Pada halaman maksud & tujuan yang di tujukan pada gambar 3, dilakukan pengubahan *font* pada penulisan artikel di halaman tersebut. Evaluasi dilakukan karena *font* pada halaman ini tidak menggunakan *font Roboto* seperti pada halaman

lainnya, sehingga dilakukan perubahan font dari font Times New Roman menjadi font Roboto.



Gambar 4 Mockup Halaman Sosialisasi Peraturan Kepegawaian

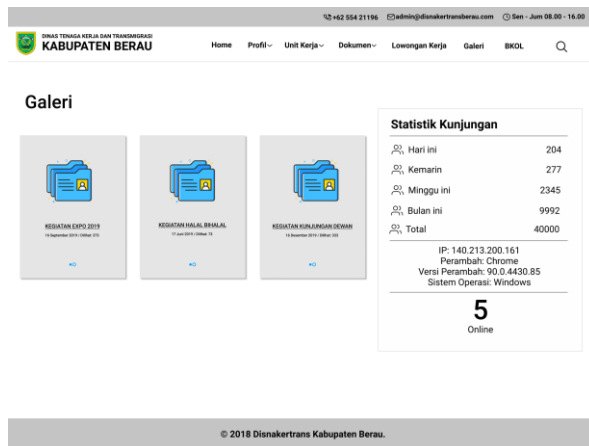
Pada halaman sosialisasi peraturan yang di kepegawaian yang ditujukan pada gambar 4, dilakukan perbaikan pada paragraf penulisan artikel. Evaluasi atau perbaikan dilakukan karena penulisan artikel pada website Disnakertrans Kabupaten XYZ tidak rapi sehingga pengguna kurang nyaman pada saat membaca artikel yang ada pada halaman tersebut.



Gambar 5 Mockup Halaman Dokumen

Halaman dokumen pada gambar 5, merupakan penggabungan dari halaman download dan halaman produk hukum. Penggabungan dilakukan karena menurut responden kedua halaman tersebut memiliki isi dan fungsi yang sama yaitu halaman tersebut hanya berisikan dokumen yang dapat diunduh serta di cetak saja. Berdasarkan saran evaluasi dari responden maka dilakukan penggabungan dokumen pada halaman

download dan dokumen pada halaman produk hukum karena memiliki fungsi dan isi yang sama sehingga pengguna tidak perlu ke halaman lain untuk melakukan pengunduhan dan pencetakan dokumen yang disediakan pada *website*.

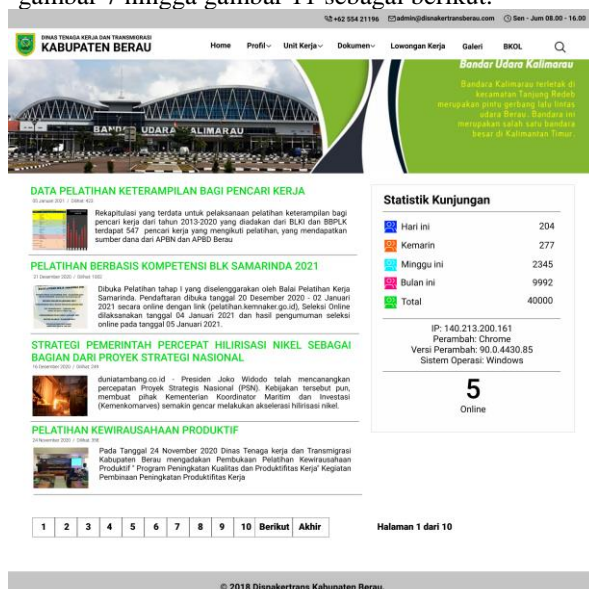


Gambar 6 *Mockup* Halaman Galeri

Halaman galeri pada gambar 6, dilakukan perbaikan dengan merapikan *folder* galeri serta memberikan keterangan disetiap foto pada *folder* galeri yang tersedia.

F. Hasil Perbaikan

Setelah dilakukan perancangan *mockup wireframe* maka langkah selanjutnya yaitu pembuatan *prototype* dari *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ menggunakan aplikasi Figma. Adapun *prototype* dari Disnakertrans Kabupaten XYZ yang telah dibuat berdasarkan evaluasi dari responden dapat dilihat pada gambar 7 hingga gambar 11 sebagai berikut.



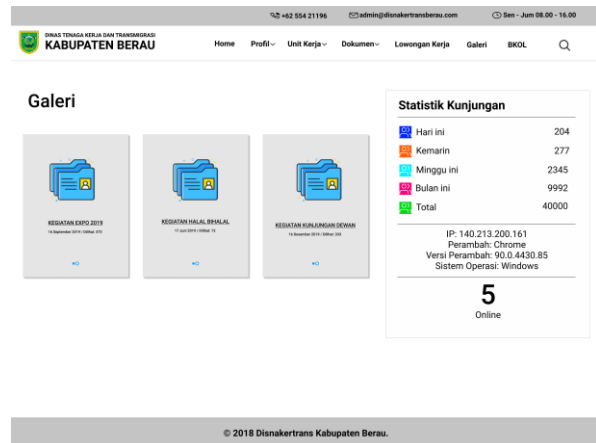
Gambar 7 *Prototype* Halaman Home



Gambar 8 *Prototype* Halaman Maksud & Tujuan



Gambar 9 *Prototype* Halaman Sosialisasi Peraturan Kepegawaian



Gambar 10 *Prototype* Halaman Galeri

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penpenelitian dan hasil analisis data yang telah di lakukan dengan *usability* pada *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ dapat di simpulkan sebagai berikut.

Didapatkan hasil dari *usability testing* Disnakertrans Kabupaten XYZ dengan menggunakan sebanyak 10 *task* yang di berikan kepada 8 responden secara acak adalah, dari total 100% responden yang ada, hanya terdapat sebanyak 62,5% responden yang dapat mengerjakan *task 10* dan sebanyak 87,5% responden yang dapat mengerjakan *task 7*. Dari proses pengerjaan *task scenario* yang di lakukan responden, terdapat sebanyak 6 respon negatif yang di berikan responden pada *fitur* atau halaman *website* yang berbeda dimana respon negatif tersebut terdapat pada *task 3, task 5, task 6, task 7, task 8, dan task 10*. Selain itu, responden juga di minta untuk memberikan saran perbaikan (jika ada) seluruh responden memberikan saran perbaikan pada halaman berbeda yang terdapat pada *task 2, task 3, task 3, task 6, task 7 dan task 8*.

Rekomendasi perbaikan *website* Disnakertrans Kabupaten XYZ yaitu pada halaman *home* dilakukan perbaikan pada *header* dan *footer* dengan mengubah warna *header* serta menambah ukuran *text* selain meletakkan bagian *copyright* di tengah pada *footer* dan menambahkan keseluruhan fitur search pada keseluruhan halaman. Selanjutnya adalah halaman *maksud & tujuan* dilakukan perubahan *font* pada penulisan artikel di halaman tersebut. Lalu pada halaman sosialisasi peraturan yang di kepegawaian, dilakukan perbaikan pada paragraf penulisan artikel. Pada halaman dokumen merupakan penggabungan dari halaman *download* dan halaman produk hukum dan merapikan bagian *button* agar mudah di jangkau oleh *user* dan perbaikan yang dilakukan pada Halaman galeri adalah dengan merapikan *folder* galeri serta memberikan keterangan disetiap foto pada folder galeri yang tersedia.

Gambar 10 *Prototype* Halaman Dokumen

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. I. d. K. Liliek Budiastuti Wiratmo, "WEBSITE PEMERINTAH DAERAH SEBAGAI SARANA ONLINE PUBLIC RELATION," *Jurnal ASPIKOM*, vol. 3, no. 2, p. 236, 2017.
- [2] S. J. Kuryanti, "RANCANGAN APLIKASI PENGAJUAN KARTU KUNING SECARA ONLINE (STUDI KASUS : DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN MUSI RAWAS)," *Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT)*, p. 33, 2015.
- [3] N. Huda, "IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE RS SILOAM PALEMBANG," *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, vol. 06, p. 37, 2019.
- [4] W. A. K. F. A. Indra Astuti, "ANALISIS USABILITYHOMEPAGE SITUS WEB PERPUSTAKAAN NASIONAL RI MENGGUNAKAN METODE THINK-ALLOUD," *Jurnal Pustakawan Indonesia*, vol. 15, no. 12, p. 40, 2014.
- [5] I. K. R. A. K. A. Tifani Yuliyana, "Usability Testing Pada Aplikasi POTWIS," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, p. 14, 2019.
- [6] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability," 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. [Accessed 30 03 2021].
- [7] J. Nielsen, *Usability Engineering.*, Boston: Academic Press Inc., 2013.
- [8] N. K. A. W. I. K. A. P. Ni Luh Putri Ari Wedayanti, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *MERPATI*, vol. 7, no. 2, p. 117, 2019.
- [9] H. H. B. P. Aisyah Sriwulandari, "Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 1, p. 539, 2014.
- [10] L. Rahmi, "Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share it Menggunakan Metode Thinking-Aloud," *ULTIMA*, vol. X, no. 2, p. 112, 2019.
- [11] J. Nielsen, *Usability Engineering*, New York: Academic Press, 1993.
- [12] Jaspers, A Comparison of Usability Methods for Testing Interactive Health Technologies: Methodological Aspects and Empirical Evidence, *International Journal of Medical Informatics*, 2009.
- [13] M. Suhartanto, "Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 4, no. 1, p. 2, 2012.
- [14] W. A. K. F. A. Indra Astuti, *ANALISIS USABILITYHOMEPAGE SITUS WEB PERPUSTAKAAN NASIONAL RI MENGGUNAKAN METODE THINK-ALLOUD*, Bogor: Institut Pertanian Bogor, 2016.