

Analisa Usability Testing Pada website Kms.Pasarjaya.co.id untuk Mengukur Kepuasan Pengguna

Imam Budiawan¹, Adam Andrea Sungkar², Hani Harafani³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Nusa Mandiri

e-mail: imam.imb@nusamandiri.ac.id¹, adamandreasungkar@gmail.com²,
Hani.hhf@nusamandiri.ac.id³

Abstrak

Dalam upaya peningkatan peranan Pasar Jaya sebagai perusahaan daerah yang lebih profesional serta mengantisipasi tuntutan perkembangan bisnis perpasaran di DKI Jakarta yang makin kompetitif dan untuk meningkatkan fungsi dan peranannya Pemanfaatan *website* perlu diketahui tingkat *usability* sehingga dapat mengetahui nilai kegunaan dari *website* yang sudah disediakan oleh kms.pasarjaya.co.id untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya.. Dan untuk menilai *usability* dari aplikasi tersebut baik atau tidaknya diperlukan aspek penilaian dari suatu *website*. Komponen dari *usability testing* meliputi: kemudahan (*helpfulness*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*learnability*), kesalahan/keamanan (*control*), dan kepuasan (*affect*).. Dalam hal ini permasalahan yang terjadi yaitu tidak adanya interaksi antara pengguna dengan admin dan sulitnya mengakses langsung jika terjadi kesalahan yang membuat proses perbaikan memakan waktu yang lama serta dalam tahap pengembangan, terhadap *web* kms.pasarjaya.co.id. dari sisi kepuasan pengguna menjadi alasan kuat bahwa penelitian ini penting dilakukan. hasil uji hipotesis *understanability*, *learnability*, *operability* berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*, sedangkan variabel *atractiveness* tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan/*satisfaction*. Hasil Tingkat Capaian Responden (TCR) nilai *mean* dari TCR tertinggi ada pada variabel *Understanability* dengan nilai 86,5%, *Learnability* dengan nilai 82%, *Operability* dengan nilai 78,5% dan variabel *Actractivenes* dengan nilai 79,25%,.

Kata Kunci: *Website KMS.pasarjaya.co.id, Usability Testing, Kepuasan Pengguna*

Abstract

In an effort to increase the role of Pasar Jaya as a more professional regional company and to anticipate the increasingly competitive demands of market business development in DKI Jakarta and to increase its function and role, it is necessary to know the usability level of the website so that we can know the usability value of the website that has been provided by kms.pasarjaya .co.id to convey information to its users. And to assess whether the usability of the application is good or not, an assessment aspect of a website is needed. The components of usability testing include: convenience (*helpfulness*), efficiency (*efficiency*), easy to remember (*learnability*), error/security (*control*), and satisfaction (*affect*). In this case the problem that occurs is that there is no interaction between the user and the admin. and the difficulty of direct access if an error occurs which makes the repair process take a long time and is in the development stage, on the kms.pasarjaya.co.id website. In terms of user satisfaction, this is a strong reason that this research is important to carry out. The results of the hypothesis test *understanability*, *learnability*, *operability* have a significant effect on *satisfaction*, while the *attractiveness* variable does not have a significant effect on *satisfaction/satisfaction*. Results of Respondent Achievement Level (TCR) The highest mean value of TCR is in the *Understanability* variable with a value of 86.5%, *Learnability* with a value of 82%, *Operability* with a value of 78.5% and the *Activeness* variable with a value of 79.25%.

Keywords: *Website KMS.pasarjaya.co.id, Usability Testing, Satisfaction User*

PENDAHULUAN

Dalam upaya peningkatan peranan Pasar Jaya sebagai perusahaan daerah yang lebih profesional serta mengantisipasi tuntutan perkembangan bisnis perpasaran di DKI Jakarta yang makin kompetitif dan untuk meningkatkan fungsi dan peranannya maka Pasar Jaya, pada tanggal 30 Desember 1999, ditetapkan kembali dengan Peraturan Daerah DKI Jakarta No. 12 Tahun 1999 tentang Perusahaan Daerah Pasar Jaya Provinsi DKI Jakarta, yang telah diumumkan dalam Lembaran Daerah Provinsi DKI Jakarta No. 35 Tahun 1999 Adapun tujuannya adalah, adalah melaksanakan pelayanan umum dalam bidang pengelolaan area pasar, membina pedagang pasar, ikut membantu stabilitas harga dan kelancaran distribusi barang dan jasa. Dalam melaksanakan tugas pokok tersebut Perumda Pasar Jaya mempunyai fungsi.

Pemanfaatan *website* perlu diketahui tingkat *usability* sehingga dapat mengetahui nilai kegunaan dari *website* yang sudah disediakan oleh kms.pasarjaya.co.id untuk menyampaikan informasi kepada penggunaannya.(Suyatno, 2020). Dan untuk menilai *usability* dari aplikasi tersebut baik atau tidaknya diperlukan aspek penilaian dari suatu *website*. Komponen dari *usability testing* meliputi: kemudahan (*helpfulness*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*learnability*), kesalahan/keamanan (*control*), dan kepuasan (*affect*).(Murti, 2020). *Usability testing* merupakan suatu pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin kualitas sistem informasi.(Jumaryadi & Mahdiana, 2022). Tujuan keseluruhan dari *usability testing* adalah untuk menginformasikan desain dengan mengumpulkan data dari produk yang akan diidentifikasi dan memperbaiki tingkat *usability* produk *existing* terdahulu

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan” Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara menghitung beberapa teknik pengambilan sampel yang sesuai dan mengumpulkan data dengan tujuan untuk memverifikasi hipotesis yang telah ditentukan.(Sugiyono, 2017)



Gambar 1. Tahapan Penelitian (Sugiyono, 2017)

Sumber: Penelitian (2024)

Pada tahapan penelitian ini, Penulis melakukan beberapa tahapan dalam penelitian ini agar penelitian dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah tahap awal penelitian adalah penulis mencari tahu fakta tentang topik yang akan diteliti, merumuskan masalah, kemudian membuat poin – poin dan memberikan batasan terhadap masalah yang diteliti, dan penulis juga menentukan metode penelitiannya.

2. Pengumpulan data pada tahap ini penulis mengumpulkan data hasil dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Identifikasi dan perumusan masalah membuat kuesioner dan menyebarkan pengumpulan data analisa, data hasil dan kesimpulan.
3. Analisa data setelah data didapat, kemudian dianalisa dan diolah dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS BM Statistic 25*.
4. Hasil dan kesimpulan tahapan terakhir adalah membuat kesimpulan dari hasil analisa data yang sudah dilakukan.

Penulis menggunakan *tools* SPSS untuk membantu proses pengolahan data dengan metode *Webqual 4.0*, dimana data sebelumnya sudah dikumpulkan dari pengisian kuesioner terkait kualitas *website* kms.pasarjaya.co.id yang telah dibagikan kepada 28 kepada pegawai pasarjaya. Lalu data diproses dengan melakukan pengujian berupa uji validitas, uji reliabilitas, perhitungan setiap dimensi, koefisien korelasi, regresi linear

Dalam pengumpulan data yang diperlukan pada penulisan penelitian ini digunakan beberapa langkah, diantaranya:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan pada *website* kms.pasarjaya.co.id dengan mengakses pada alamat <https://kms.pasarjaya.co.id/> dengan jaringan internal, untuk mendapatkan informasi dan hal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan konteks penelitian.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya-jawab kepada responden secara langsung yaitu karyawan pasarjaya, menanyakan apakah mereka menggunakan *website* kms.pasarjaya.co.id dalam pekerjaan sehari-hari serta meminta mereka untuk mengisi kuesioner yang telah penulis buat guna mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dari berbagai literatur dengan mempelajari sumber-sumber jurnal dan buku yang memiliki kaitan dengan penelitian ini terutama penelitian serupa yang menggunakan metode *Webqual 4.0*.

4. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti ingin tahu pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Peneliti menyebarkan kuesioner secara online kepada para karyawan perusahaan ekspedisi Shopee Express Jakarta sebanyak 30 karyawan dan hanya menggunakan 28 data sebagai data sampel. Perhitungan ini dilakukan menggunakan rumus *Slovin*. Peneliti mempergunakan kuesioner ini sebagai alat pengumpulan data yang paling utama yang dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti membuat sejumlah pertanyaan secara online yang ditujukan kepada responden guna mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian ini.

Pada penelitian ini metode yang penulis gunakan adalah metode *Webqual 4.0* dengan pengujian kualitas yang berfokus pada *Usability Quality*, *Information Quality*, *Service Interaction Quality* dan variabel tambahan berupa *User Satisfaction*.

Indikator penelitian yang digunakan untuk menyusun kuesioner yaitu mengambil indikator dari kualitas model *Webqual 4.0* berdasarkan instrumen-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan ke dalam empat variabel yaitu: *usability*, *information quality*, *services interaction quality*, dan *user satisfaction*. Berikut indikator dari masing-masing variabel:

1. Kualitas Penggunaan (*Usability Quality*)

Meliputi kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk dimengerti, kemudahan untuk ditelusuri, kemudahan untuk digunakan, sangat menarik, menampilkan bentuk visual yang menyenangkan, memiliki kompetensi yang baik, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan. Berikut indikator yang digunakan:

- a. Mudah dioperasikan
- b. Mudah dimengerti

- c. Memiliki navigasi yang jelas
 - d. Memiliki tampilan yang menarik
2. Kualitas Informasi (Information Quality)

Adapun informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Informasi adalah data yang penting yang memberikan pengetahuan yang berguna [16].

Kualitas informasi meliputi hal-hal seperti informasi yang akurat, informasi yang bisa dipercaya, informasi yang up to date atau terbaru, informasi yang sesuai dengan topik bahasan, informasi yang mudah dimengerti, informasi yang sangat detail, dan informasi yang disajikan dalam format desain yang sesuai. Suatu informasi dikatakan berkualitas ditunjang empat hal yaitu:

- a. Informasi yang akurat
 - b. Informasi yang dapat dipercaya
 - c. Informasi yang up to date
 - d. Informasi yang mudah dimengerti
3. Kualitas Interaksi Layanan (Service Interaction Quality)

Meliputi kemampuan memberi rasa aman saat transaksi, memiliki reputasi yang bagus, memudahkan komunikasi, menciptakan perasaan emosional yang lebih personal, memiliki kepercayaan dalam menyimpan informasi pribadi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer, dimana peneliti membuat kuesioner yang disebarakan kepada pengguna *website* KMS.pasarjaya.co.id Karakteristik responden yang diambil dalam penelitian ini diantaranya yaitu usia, dan jenis kelamin. Dan jumlah responden yang diambil sebanyak 28 responden. Peneliti menggunakan metode *Webqual 4.0* dan berfokus pada *usability quality*, *information quality*, *service interaction quality* sebagai variabel bebas dan *user satisfaction* sebagai variabel terikat.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer, dimana peneliti membuat kuesioner yang disebarakan kepada pengguna *website* KMS.pasarjaya.co.id Karakteristik responden yang diambil dalam penelitian ini diantaranya yaitu usia, dan jenis kelamin. Dan jumlah responden yang diambil sebanyak 28 responden.

1. Uji Validitas

Berikut ini adalah hasil analisis uji validitas alat ukur dari setiap variabel pertanyaan dilihat pada hasil nilai *Corrected Item Total Corelation* sebagai berikut:

Tabel IV.1. Hasil Pengujian Validitas *Website* KMS.pasarjaya.co.id

Variabel Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
<i>Understandability</i>			
X1.1	0.896	0,388	Valid
X1.2	0.896	0,388	Valid
X1.3	0.645	0,388	Valid
<i>Learnability</i>			
X2.1	0.569	0,388	Valid
X2.2	0.614	0,388	Valid
X2.3	0.776	0,388	Valid
X2.4	0.666	0,388	Valid
<i>Operability</i>			
X3.1	0.483	0,388	Valid
X3.2	0.517	0,388	Valid
X3.3	0.747	0,388	Valid
X3.4	0.846	0,388	Valid

Atractiveness			
X4.1	0.540	0,388	Valid
X4.2	0.540	0,388	Valid

Sumber : data penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap variabel pertanyaan memiliki nilai r hitung (nilai pada *Corrected Item Total Corelation*) lebih besar dari nilai r tabel (didapat dari nilai-nilai tabel r *product moment*) dan nilai positif maka butir pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Untuk mengukur reabilitas suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak, maka dilakukan analisis berdasarkan *Alpha Cronbach*. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel IV.2. Hasil Pengujian Reliabilitas

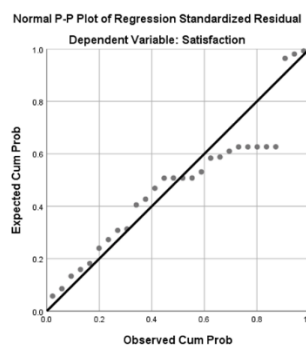
Nama Instrumen	Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Kriteria	Keterangan
Understandability	X1	0.901	0,6	<i>Reliabel</i>
Learnability	X2	0.814	0,6	<i>Reliabel</i>
Operability	X3	0.815	0,6	<i>Reliabel</i>
Atractiveness	X4	0.695	0,6	<i>Reliabel</i>
Satisfaction	Y	1.000	0,6	<i>Reliabel</i>

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan hasil dari analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach Alpha*, dapat diketahui nilai *Cronbach Alpha* dari *Understandability* (X1) sebesar 0,901, *Learnability* (X2) sebesar 0,814, *Operability* (X3) sebesar 0,815, *Atractiveness* (X4) sebesar 0,695 dan *Satisfaction* (Y) sebesar 1.000, maka kesimpulan yang diambil adalah hasil nilai pengujian reabilitas dinyatakan *reliabel*, karena lebih besar dari 0,6.

3. Hasil Uji Normalitas

Hasil Perhitungan menggunakan SPSS, data ini dilakukan dengan menggunakan *normal probability plot*, digunakan untuk mendeteksi apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

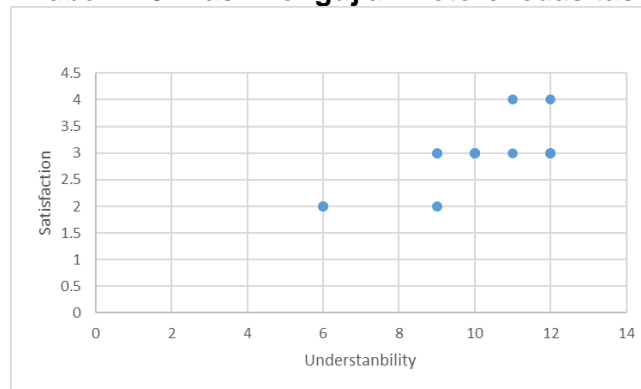


Gambar IV.1 Grafik P-P Plot Normalitas Residual

Sumber : datapenelitian 2024

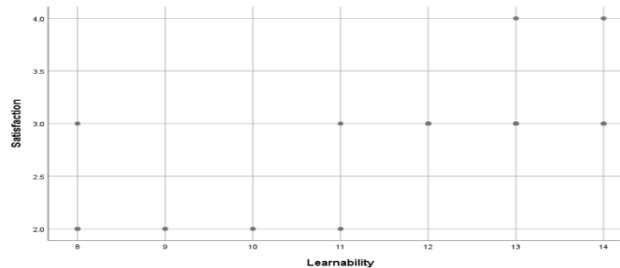
4. Uji Heterokedasitas

Tabel IV.3. Hasil Pengujian Heterokedasitas



Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan output “ grafik Scatter Plot” di atas, terlihat titik-titik plot data membentuk polagaris lurus dari kiri ke bawah naik ke kanan atas. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara variabel Understanbility(X1)dengan variabel Satisfaction(Y).



Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan output “ grafik Scatter Plot” di atas, terlihat titik-titik plot data membentuk polagaris lurus dari kiri ke bawah naik ke kanan atas. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara variabel Learnability(X2)dengan variabel Satisfaction(Y).

5. Koefisien Determinasi

Tabel IV.4. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,820 ^a	0,673	0,325

Sumber: Data Penelitian 2024

Pada tabel IV.8 diatas merupakan model *summary* dimana diketahui nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,673, dimana nilai 0,673 merupakan pengkuadratan dari koefisien korelasi atau R, yaitu $0,820 \times 0,820 = 0,673$.

Besarnya angka tersebut mengandung arti bahwa *Understanability* (X1), *Learnability* (X2), *Operability* (X3) dan *Actractivenes* (X4) berpengaruh terhadap *Satisfaction* (Y). Sedangkan sisanya $100\% - 67,3\% = 32,7\%$ dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti.

6. Pengujian Hipotesis
Uji Signifikansi parsial (Uji Statistik t)

Tabel IV.5. Hasil Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.065	.449		145	.886
Understanability	.085	.060	307	1.420	.169
Learnability	.099	.045	370	2.194	.039
Operability	.034	.076	.118	441	.663
Atractivenes	066	116	-136	567	576

a. Dependent Variable: Absolute_Residual

Sumber : Data Penelitian 2024

Maka pada hasil perhitungan uji t pada variabel *understanability* berpengaruh terhadap variabel *dependent* yaitu $.1420 < 2.069$ dan signifikasi $0,169 > 0,05$, pada variabel *learnability* berpengaruh terhadap variabel *dependent* yaitu $2.194 < 2.069$ dan signifikasi $0,039 > 0,05$, pada variabel *operability* berpengaruh terhadap variabel *dependent* yaitu $441 < 2.069$ dan signifikasi $0,663 < 0,05$, dan variabel *actractivenes* berpengaruh negatif pada variabel *dependent* yaitu $567 < 2.069$ dan signifikasi $0,576 < 0,05$.

7. Uji Signifikansi simultan (Uji Statistik F)

Tabel IV.10. Hasil Uji F

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	4.998	4	1.249	11.820	.000 ^b
Residual	2.431	23	.106		
Total	7.429	27			

a. Predictors: (Constant), Interaction Quality, Information Quality, Usability

b. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikan pada uji F sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai signifikan yang ditentukan yaitu sebesar 0,05, dan nilai F hitung sebesar 11.820 lebih besar dari 3,03.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *understanabilty* (X1), *learnability* (X2), *operability* (X3) dan *actractivenes* (X4) secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *satisfaction* (Y).

8. Potensi Hasil

Salah satu unsur yang dapat mempengaruhi Satisfaction (Y) kepuasan adalah *Understandability* (X1) dengan indikator menu, fitur, informasi pada website, *Learnability* (X2) dengan indikator fungsi, icon, dan label pada website, *Operability* (X3) dengan indikator pengoperasian pada aplikasi, *Attractiveness* (X4) dengan indikator desain visual dan warna. Berikut ini merupakan hasil penelitian berdasarkan hipotesis yaitu:

9. Usability Testing Website KMS.pasarjaya.co.id

Tabel. IV.11 Tabel Analisa Usability Testing Koesioner

NO	Pernyataan	Jumlah N	Skor	Rata-rata Skor	TCR	Kategori
X1 Understanability						
1	1. Saya dapat memahami cara menggunakan <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id dengan mudah	28	89	3.17	79,25%	Baik
2	2. Fitur dan menu dalam <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id sangat mudah	28	89	3.17	79,25%	Baik
3	3. Saya dapat memahami informasi yang disajikan pada <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id	28	97	3.46	86,5%	Sangat Baik
X2 Learnability						
1	1. Saya dapat mempelajari penggunaan <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id dengan mudah	28	92	3.28	82 %	Baik
2	2. Saya dapat mengidentifikasi fungsi setiap fitur berjalan sesuai dengan fungsinya	28	81	2.89	72,25%	Baik
3	3. Label (kata-kata) pada menu sesuai dengan isi informasinya	28	78	2.78	69,5%	Baik
4	4. Gambar ikon pada menu memudahkan saya untuk mengetahui	28	80	2.85	71,25%	Baik
X3 Operability						
1	1. Saya dapat menggunakan menu yang ada pada <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id	28	80	2.85	71,25%	Baik
2	2. Saya dapat menggunakan menu pada <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id dengan mudah	28	79	2.82	70,5%	Baik
3	3. Menu dan fitur pada <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id mudah untuk dioperasikan	28	81	2.89	72,25%	Baik
4	4. Tidak ada kesulitan dalam menggunakan <i>website</i> KMS.pasarjaya.co.id	28	88	3.14	78,5%	Baik
X4 Atractivenes						
1	1. Komposisi warna pada <i>website</i>	28	89	3.17	79,25%	Baik

	KMS.pasarjaya.co.id sudah sesuai						
2	2.	Desain visual pada website KMS.pasarjaya.co.id menarik	28	81	2.89	72.25%	Baik
Y	Satisfaction						
1	1.	Saya tertarik menggunakan website KMS.pasarjaya.co.id untuk memperoleh informasi di pasar jaya	28	80	2.85	71,25%	Baik

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan Tabel IV.11 Hasil *Usability testing* dari *understanability*, *learnability*, *operability* dan *actractivenes* mendapatkan klasifikasi tingkat capaian responden atau TCR hasil rata-rata sebesar 75,37%.

Potensi Hasil

Untuk Melihat kriteria pencapaian responden berdasarkan sifat tertentu, maka di perlukan gambaran Indeks Tingkat Capaian Responden. Oleh karena itu dalam setiap penelitian selalu membuat “Master Scale” yaitu suatu skala pengukuran yang pada umumnya menunjukkan lima tingkatan sesuatu sifat tertentu. Hasil *Usability testing* dari *understanability*, *learnability*, *operability* dan *actractivenes* mendapatkan klasifikasi tingkat capaian responden atau TCR hasil rata-rata sebesar 75,37%.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis *understanability*, *learnability*, *operability* berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*, sedangkan variabel *actractivenes* tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan/*satisfaction*. Hasil Tingkat Capaian Responden (TCR) nilai *mean* dari TCR tertinggi ada pada variabel *Understanability* dengan nilai 86,5%, *Learnability* dengan nilai 82%, *Operability* dengan nilai 78,5% dan variabel *Actractivenes* dengan nilai 79,25%,. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi kepada pihak terkait sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan fungsionalitas *website*, seperti dapat meningkatkan menu dan fitur (variabel *Operability*) untuk memudahkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Analyst, S. D. (n.d.). *E-book Statistika Gratis ... Uji Asumsi Klasik Regresi Linear E-book Statistika Gratis ...* 1–9.
- Febrianti, D. A., Wijoyo, S. H., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10547–10555. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Jumaryadi, Y., & Mahdiana, D. (2022). *USABILITY TESTING OF BUDI LUHUR UNIVERSITY E-LEARNING SYSTEM USING SYSTEM USABILITY SCALE PENGUJIAN USABILITY TERHADAP SISTEM E-LEARNING UNIVERSITAS*. 3(4), 1099–1108.
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>
- Murti, N. A. (2020). *ANALISIS USABILITY TESTING PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE UNTUK*. 7(1), 19–24.
- Nulngafan, N., & Sibyan, H. (2020). Analisis Faktor-Faktor Usability pada Website RSUD Wonosobo. *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, 3(1), 49–54. <https://doi.org/10.32500/jematech.v3i1.1080>

- Pitri, A., & Abdillah, L. A. (2021). Usability Testing untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Website Mailo Store. *The Third Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS2021)*, 3(4), 852–863.
<https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/2870%0Ahttps://arxiv.org/abs/2207.00006>
- Putri Sekti Ari, D., & Hanum, L. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Website Djp Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E Govqual. *Profit*, 15(01), 104–111.
<https://doi.org/10.21776/ub.profit.2021.015.01.11>
- Saidani, B., Lusiana, L. M., & Aditya, S. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Website dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Membentuk Minat Pembelian Ulang pada Pelanggan Shopee. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 10(2), 425–444.
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., Pudjoatmojo, B., Informatika, D. T., Telkom, U., No, J. T., & Indonesia, D. B. (2014). *Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing Analysis and Evaluation of Usability Aspects on Web HRMIS Telkom University Using Usability Testing Abstract*. 1(1), 537–542.
- Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., & Pagar, T. (n.d.). *Analisa usability pada website traveloka*. 09(75), 172–180.
- Sugiyono. (2017). *Download metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r & d sugiyono pdf Click here to get file*. 380.
- Suyatno, D. F. (2020). *PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE*. 04, 67–74.
- Valentino Adhy Nuantra, Rifki Sacky, M., Wahyu Kristianto, M Reza Fadillah, Mila Jamilatul Mahmudah, Sultan Alvian Chrisanda Hanif, & Ferida Yuamita. (2022). Faktor Usability Testing Terhadap Penggunaan Presensi Di Web SIA UTY. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 1(3), 173–182. <https://doi.org/10.55826/tmit.v1iiii.36>