

USABILITY WEB PADA WEBSITE D2MART.ID

Ayu Sulistiawati¹, Adi Hermawansyah², Erlin Setyaningsih³

Jurusan Sistem Informasi, Stmik Borneo Internasional Balikpapan^{1,2,3}

Email: ayu_sulistiawati.17@stmik-borneo.ac.id¹, adi.hermawansyah26@gmail.com²
erlin_setyaningsih@stmik-borneo.ac.id³

Abstrak

Website d2mart.id adalah sebuah website yang digunakan sebagai wadah penjualan online di Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru Kabupaten Penajam Paser Utara. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan dan kepuasan pengguna pada aplikasi website D2mart.id di Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru. Adapun metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan responden sebanyak 100 orang yang berasal dari peserta sosialisasi website D2mart.id dengan menggunakan instrument penelitian yaitu usability testing, wawancara dan kuesioner, yang mana kuesioner tersebut merupakan kuesioner pilihan untuk mengukur usability yakni menggunakan kuesioner PSSUQ (Post- Study System Questionnaire). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh antarlain bahwa fitur iklan tidak dapat langsung terhubung ke facebook atau instagram dan verifikasi data terasa rumit serta hasil evaluasi dari usability testing dengan 5 partisipan yang telah mengerjakan 4 tugas skenario didapatkan hasil komponen efficiency sebesar 0,023 goalsatausec, komponen error 7,7% per tugas, komponen satisfaction menggunakan kuesioner PSSUQ dengan nilai rata-rata 5. Serta hasil wawancara terdapat 5 partisipan yang mengalami 6 masalah yang berbeda mereka alami. Maka dapat diambil kesimpulan dari unsur satisfaction dan wawancara bahwa website d2mart.id dengan hasil agak setuju namun perlu perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: *Usability testing; Website; PSSUQ (Post-Study System Usability Questionnaire).*

Abstract

Website d2mart.id is a website to us as a place to online selling in Bangun mulya village of warudistrict at the penajam paser utara regency this is research has the objective to know the usage level and the user satisfaction in the website d2mart.id the method of research is used the descriptive Qualitative with one hundred respondents is from the socialization partisipans of website d2mart.id with the instrument using of reseach is usability testing interview and questionairre that is the questionaire is to choosing questioner to measure the usability is used the PSSUQ (post study) basedon the result of the research good as follows the advertaising is can not direct to connect of facebook or instagram and data verification is still complecable and the evaluation result from usability testingwith five partisipants had been done for scenario job is getting the result from efficiency component is0,023 percentage , error component 7.7 percentage per job satisfication component PSSUQ with theaverage point is five. The result is got from five partisipants that is done six

different problem their happened so it is to take the consolation from satisfaction and interview so the website d2mart.id with the results enaught agreement but it needs repairing and developing to the next

Keywords: *Usability testing; Website; PSSUQ (Post-Study System Usability Questionnaire).*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi banyak mengakibatkan perkembangan informasi semakin cepat dan pesat (Elisabeth, 2019). Tidak terkecuali bidang UMKM, peran UMKM dalam perekonomian sebuah Negara menjadi penting karena tidak dapat dipisahkan dari upaya para *stakeholder* terkait untuk mewujudkan pertumbuhan dan mengangkat kesejahteraan para pelaku UMKM (HIDAYAH & Subhan, 2019). Salah satu indikator dalam peningkatan kesejahteraan pelaku UMKM adalah dengan meningkatnya omset penjualan (Hapsoro, Palupiningdyah, & Slamet, 2019). Kondisi ini diharapkan dapat tercapai dengan memaksimalkan strategi pemasaran digital, yang didesain khusus untuk para pelaku UMKM di Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru. Hal ini menjadi penting, karena percepatan teknologi yang bergerak sangat cepat, menyebabkan perubahan perilaku konsumen dalam memilih dan melakukan transaksi jual-beli (Aulia, 2020). Situasi inilah yang mendorong pelaku UMKM harus mampu berbenah dan melakukan inovasi, untuk tidak hanya sekedar untuk bertahan tetapi juga mampu menikmati keuntungan finansial dari perubahan teknologi yang terjadi pada saat ini (Aditi, Hermansyur, Hafizah, & Tamba, 2019).

Pelaku UMKM yang ada di Penajam Paser Utara sangat banyak dari berbagai wilayah namun di Desa Bangun Mulya tepat berada Kecamatan Waru di Kabupaten Penajam Paser Utara Kalimantan Timur. Desa ini terdiri dari 3 (tiga) dusun yang masing – masing dusun dipimpin oleh seorang kepala dusun sebagai penyambung suara warga kepada pihak pemerintah desa. Dengan jumlah warga kurang lebih 5000 orang yang terbagi dalam 16 Rukun tetangga. Adapun mata pencaharian di Tiga dusun ini adalah banyak yang berprofesi sebagai petani dan usaha swasta, UMKM yang bergerak dalam usaha mikro pembuatan makanan olahan keripik singkong, ubi, talas, kulit singkong, keripik daun bayam, dan lainnya yang kesemuanya itu banyak dilakukan oleh perempuan yang ingin membantu dalam rangka peningkatan ekonomi terkhusus untuk mencukupi kebutuhan keluarga.

Menurut Lembaga pelaku UMKM yang ada di Kecamatan Waru ada di Desa Bangun Mulya namun perlu memanfaatkan teknologi informasi dan telah menjadi suatu kebutuhan untuk menunjang proses bisnis UMKM. Melihat keadaan yang terjadi di atas Program Studi Sistem Informasi STMIK Borneo Internasional sebagai salah satu unit jasa pendidikan mendapat tantangan dan peluang untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki untuk dapat membantu dan meluaskan kesempatan pemikiran dan kemampuan pendidikan untuk membangun *website* D2mart.id Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru.

Dengan adanya Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) maka mahasiswa/i membuat program dan terbentuklah *website* d2mart.id, merupakan *website* yang diciptakan oleh Mahasiswa/i dari STMIK Borneo Internasional yang mengikuti Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) yakni sasarannya untuk Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru, terkait peluang besar bagi mahasiswa/i atas dukungan dari Desa Bangun Mulya serta kebutuhan bagi masyarakat yang membutuhkan pemberdayaan desa di bidang UMKM, maka Mahasiswa/i berinisiatif untuk melakukan Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) di desatersebut (Kelana et al., 2020).

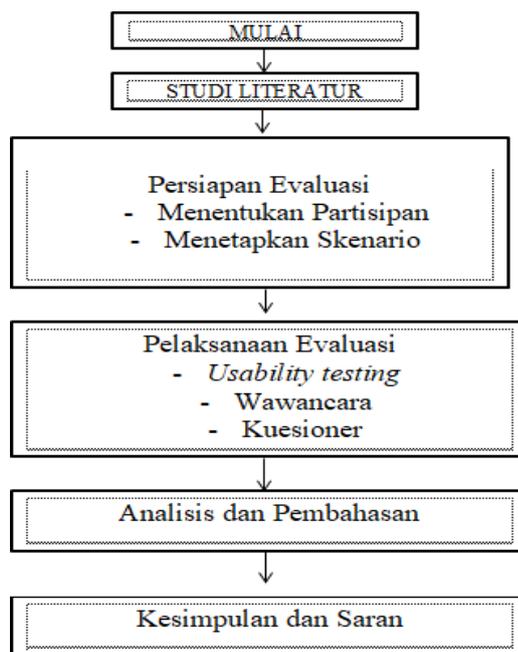
Manfaat Aplikasi diukur berdasarkan parameter-parameter kepuasan pengguna (*User Satisfaction*) terhadap aplikasi. Kecenderungan sikap penolakan atau penerimaan terhadap aplikasi melalui kegiatan survei diharapkan dapat memberikan masukan untuk penyempurnaan aplikasi ini dikemudian hari. Saat ini banyak sekali *website* yang menyajikan beragam informasi. Namun demikian, banyak pula di antara *website* tersebut yang tidak dapat memenuhi tujuan awal kenapa *website* tersebut dibuat dan bahkan sangat banyak yang mengecewakan pengguna yang mengaksesnya (Yadi, 2018).

Usability berasal dari kata usable yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik (Ariantoro, 2017). Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna (Yuliyana, Arthana, & Agustini, 2019).

Tujuan dari *Usability testing* merupakan sebuah teknik pengukuran untuk mengetahui pengguna dapat menggunakan sistem website dengan mudah dan seberapa efisien dan efektif dalam sebuah sistem dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuannya.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan yaitu studi literature terlebih dahulu, studi literatur yang dilakukan terhadap teori-teori ataupun metode-metode yang relevan pada penelitian ini (Sugiyono, 2012). Studi literatur yang dimaksud pada penelitian ini yaitu jurnal-jurnal, laporan penelitian, dan buku. Selanjutnya melaksanakan evaluasi yang dimulai dari menentukan siapa saja partisipan yang akan menjadi objek penelitian dan mempersiapkan serta merancang tugas skenario yang akan di uji. Selanjutnya melaksanakan evaluasi yaitu pertama melakukan *usability testing* selanjutnya melakukan wawancara kepada partisipan dan dilanjutkan dengan pembagian kuesioner PSSUQ terhadap responden, setelah melakukan pelaksanaan evaluasi maka peneliti melanjutkan tahapan penelitian yaitu menganalisis dan melakukan pembahasan serta tahapan terakhir yaitu peneliti dapat menarik kesimpulan dan saran, seperti pada gambar 3.1 Tahapan Penelitian sebagai berikut :



3.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Usability testing* berdasarkan *usability testing* yaitu dengan menentukan evaluator, melakukan *survey* dengan kuesioner, melakukan pemilihan fungsi, membuat *usability testing*, menyusun skrip *usability test*, melaksanakan *usability testing* dengan melakukan wawancara, melakukan analisa data dari hasil *usability test* dan *survey*, menyusun rekomendasi perbaikan aplikasi merupakan tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian *usability testing*. Subjek dan objek didalam penelitian ini adalah masyarakat umum Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru Kabupaten Penajam Paser Utara dengan melibatkan masyarakat untuk mengetahui *usability website* pada *website* D2mart.id untuk diketahui saran perbaikan pada *website* tersebut.

Pada umumnya pengukuran *usability* dilakukan dengan serangkaian kuesioner. Adabeberapa jenis kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sebagai berikut :

1. *System Usability Scale (SUS)*, yang ditawarkan secara komersial dalam bentuk paket.
2. *System Usability Measurement Inventory (SUMI)*
3. *Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)*
4. *Post Study System Usability Qestionnaire (PSSUQ)*
5. *Standartized Universal Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)*

Berdasarkan beberapa jenis kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* diatas maka kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*. PSSUQ terdiri dari 19 pernyataan dari kuesioner dan memiliki 7 tingkatan tanggapan, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju agak tidak setuju, netral, agak setuju, setuju dan sangat setuju.

Hasil dan Pembahasan

Dari penggunaan data yang di gunakan merupakan data dari responden yang telah mengisi kuisisioner.

Tabel 1 Profil Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responde n	Persentase
Laki-laki	43	43%
Perempuan	57	57%
Total	100	100%

Sumber : Hasil Pengelolaan Data Berdasarkan Kuisisioner

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 57 atau dapat dikatakan 57% dari total 100 dan responden laki-laki sebanyak 43 atau 43%.

Jenis Kelamin



■ Laki-laki
 ■ Perempuan
 Laki-laki 43%
 Perempuan 57%

Gambar 1 Diagram Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pengujian yang di lakukan pada penelitian ini dimulai dari bulan april sampai dengan bulan mei 2021 dan berlokasi di Desa Bangun Mulya Kecamatan Waru, dimana penelitian dilakukan 5 partisipan untuk *usability testing* dan 100 responden untuk wawancara serta pembagian kuesioner yang sesuai dengan metode pada penelitian ini. Dari sistematis peneliti melakukan penilaian keberhasilan dari tugas-tugas yang dilakukan oleh partisipan dengan penilaian berhasil atau tidak berhasilnya sebuah tugas yang diberikan kepada partisipan.

Tabel 2 Hasil Penilaian Pengerjaan Tugas Skenario

PARTISIPAN	TUGAS 1	TUGAS 2	TUGAS 3	TUGAS 4
P1	Sukses	Sukses	Sukses	Sukses
P2	Sukses	Sukses	Sukses	Sukses

P3	Sukses	Sukses	Sukses	Sukses
P4	Sukses	Sukses	Gagal	Sukses
P5	Sukses	Sukses	Sukses	Sukses

Dari tabel 3.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian pengerjaan tugas skenario menyatakan bahwa semua partisipan berhasil dalam menjalankan tugas dengansukses kecuali partisipan keempat gagal menyelesaikan tugas 3.

Komponen Efficiency

Pada komponen *efficiency* merupakan waktu yang dibutuhkan oleh partisipan untuk menyelesaikan tugas-tugas pada skenario tugas akan direkam (Trilestari, Az-Zahra, & Wijoyo, 2019). Pada waktu yang terhitung maka dimulai dan peneliti membacakan tugas sehingga pasrtisipan dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan peneliti, maka seluruh waktu yang di butuhkan oleh partisipan dalam pengujian tugas skenario akan dicatat oleh peneliti, termasuk partisipan yang sukses ataupun gagal dalam menjalankan tugas skenario. Perhitungan waktu ynag digunakan pada penelitian ini untuk menjalankan skenario tugas dalam satuan detik.

Pada waktu penyelesaian tugas skenario mulai dihitung pada saat peneliti selesai memberikan tugas pada partisipan mulai menggunakan *website* d2mart.id. Ketika partisipan telah selesai melakukan tugas yang telah diberikan maka perhitungan waktu akan selesai, ataupun partisipan telah menyerah menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Berdasar kantabel 4.3 menunjukkan waktu yang telah digunakan oleh partisipan dalam penyelesaian tugas(satuan detik).

Tabel 3 Waktu yang dibutuhkan pasrtisipan menyelesaikan tugas (satuan detik)

PARTISIPA	TUGAS 1	TUGAS 2	TUGAS 3	TUGAS 4
N			3	4
P1	46	39	29	71
P2	130	64	45	99
P3	42	44	44	37
P4	43	39	21	81
P5	72	30	34	47
Rata-rata	66,6	43,2	34,6	67

Pada komponen *efficiency* menggunakan perhitungan *Time Based Efficiency* guna untuk mengukur kecepatan pengguna atau *speed of work* saat menjalankan tugas skenario yang telah diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan total tugas skenario yang diselesaikan oleh partisipan sebanyak 20 skenario tugas dan total partisipan yaitu 5, maka terdapat tugas diantaranya 19 berhasil diselesaikan dengan sukses, dan 1 gagal diselesaikan. Sehingga pada perhitungan *time base efficiency* (menggunakan persamaan 1), mendapatkan hasil nilai *efficiency* sesuai

dengan kecepatan partisipan dalam menyelesaikan tugas skenario sebesar 0,023 Goals/sec.

$$\begin{aligned}
 \text{Time Based Efficiency} &= \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{t_{nij}}{t_{ij}}}{N \cdot K} \\
 &= \frac{46 \cdot 39 \cdot 29 \cdot 71 \cdot 130 \cdot 64 \cdot 45 \cdot 99 \cdot 42 \cdot 44 \cdot 44 \cdot 37 \cdot 43 \cdot 39 \cdot 21 \cdot 81 \cdot 71 \cdot 30 \cdot 47 \cdot 34}{4 \cdot x \cdot 5} \\
 &= 0.023 \text{ goals/sec}
 \end{aligned}$$

Komponen Errors

Pada komponen *errors* ini yaitu berdasarkan jumlah kesalahan yang telah dilakukan oleh partisipan ketika menjalankan tugas skenario yang diberikan oleh peneliti. Untuk melakukan pengukuran pada komponen *errors* maka terlebih dahulu memperhatikan kesempatan (*opportunity*) yang akan dilalui oleh partisipan ketika mengerjakan skenario tugas, selanjutnya menghitung kesalahan yang dilakukan oleh partisipan pada penyelesaian setiap tugas. Pada tugas pertama memiliki *opportunity* sebanyak 6 Pada tugas kedua memiliki *opportunity* sebanyak 7 Pada tugas ketiga memiliki *opportunity* sebanyak 6 Pada tugas keempat memiliki *opportunity* sebanyak 7. Apabila partisipan melewati langkah atau proses penyelesaian tugas, maka partisipan dianggap melakukan kesalahan meskipun pada dasarnya partisipan dapat menjalankan suatu langkah, namun partisipan melakukan pada saat tugas. Hasil dari tingkat *errors* pada *website* d2mart.id dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Jumlah kesalahan oleh pengguna atau partisipan

PARTISIPAN	TUGAS 1	TUGAS 2	TUGAS 3	TUGAS 4
P1	0	0	0	0
P2	0	0	0	5
P3	0	1	0	1
P4	1	0	0	2
P5	1	0	0	0
Total	2	1	0	8

Untuk menghitung sebuah *errors* maka dibutuhkananya perhitungan dilakukan dengan pada setiap tugas skenario dengan persamaan 2 sebagai berikut :

$$\text{Errors} = \frac{\text{Total errors}}{\text{Total opportunity}} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

Total *errors* = Total kesalahan yang dilakukan oleh pengguna (partisipan)

Total *opportunity* = Total langkah kesempatan yang dimiliki oleh skenario tugas

Berdasarkan Tabel 3.4 Jumlah kesalahan oleh pengguna atau partisipan maka dapat disimpulkan bahwa partisipan pertama tidak pernah melakukan kesalahan atau 0 kesalahan sedangkan partisipan kedua menjadi yang paling banyak melakukan kesalahan yaitu total 5 kesalahan maka dapat dilihat dengan persamaan 2 akan mendapatkan hasil komponen *errors* pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 5 Perhitungan *errors*

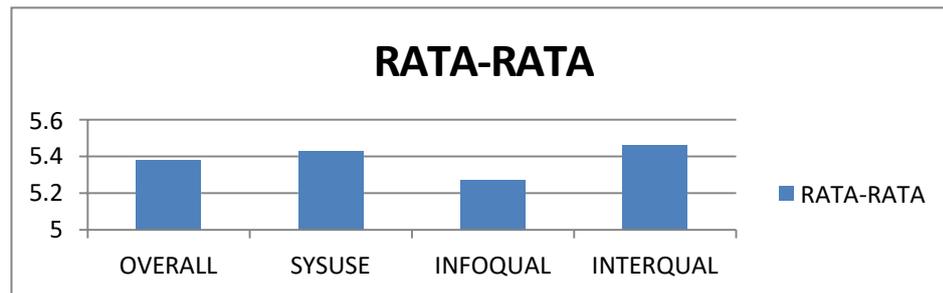
Tugas	Perhitungan
Tugas 1	$Errors = \frac{2}{6 \times 5} = 0,06 = 6 \%$
Tugas 2	$Errors = \frac{1}{7 \times 5} = 0,028 = 2,8 \%$
Tugas 3	$Errors = \frac{0}{6 \times 5} = 0 \%$
Tugas 4	$Errors = \frac{8}{7 \times 5} = 0,22 = 2,2\%$
Rata-rata	0,077 = 7,7 %

Berdasarkan hasil dari komponen *errors* maka dapat disimpulkan bahwa pada *website* d2mart.id memiliki kesalahan 7,7 % per skenario tugas, yang berarti masih sangat baik namun kesalahan ini juga memacu untuk perbaikan pada *website* d2mart.id.

Kuesioner PSSUQ

Dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti dengan 100 responden Kemudian dari pernyataan U1 – U19 yang mana merupakan pernyataan PSSUQ dengan 7 poin alternatif yaitu yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, agak tidak setuju, netral, agak setuju dan sangat setuju, dimana aturannya skala point 1 merupakan (paling rendah) dan point 7 merupakan nilai (paling tinggi) dengan aturan yang ada sehingga semakin tinggi nilai PSSUQ maka semakin baik. Berdasarkan hasil PSSUQ di bagi menjadi 4 kelompok yaitu *OVERALL*, *SYSUSE*, *INFOQUAL* dan *INTERQUAL*

Berdasarkan hasil kuisisioner yang didapatkan sehingga di dapatkan nilai rata-rata perjenis Tanggapan PSSUQ seperti di Gambar 3.2 sebagai berikut :



Gambar 2 Nilai Rata-Rata Per Jenis Tanggapan Pssuq

Hasil kuesioner yang didapatkan berdasarkan Gambar 3.2 menunjukkan hasil rata-rata berdasarkan 4 komponen PSSUQ dari grafik terlihat bahwa :

Secara **OVERALL** (keseluruhan) dari 1-16 pernyataan memiliki rata-rata skor 5,38 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju, secara **SYSUSE** (Kepuasan Pengguna terhadap kualitas sistem) memiliki rata-rata 5,43 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju, selanjutnya untuk **INFOQUAL** (Kepuasan pengguna pada kualitas informasi) memiliki rata-rata 5,27 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju dan secara **INTQUAL** (kepuasan pengguna terhadap kualitas tampilan) memiliki rata-rata 5,46 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti guna untuk menggali permasalahan dan informasi lainnya yang tidak dapat diketahui ataupun tidak terlihat pada saat melakukan pengujian melalui pengujian tugas skenario. Didapatkan total 5 permasalahan yang dialami oleh partisipan yang tidak di ketahui ketika melakukan pengujian tugas skenario. Permasalahan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 6 Permasalahan-permasalahan hasil wawancara

Permasalahan	Jumlah Peserta
Fitur promo atau diskon tidak ada	3
Ukuran text kurang besar	2
Tidak ada fitur terhubung ke <i>Facebook</i> atau <i>instagram</i>	5
Alur verifikasi data terasa rumit	4
Kurang banyaknya kategori pada <i>website</i>	3
Bagian fitur penjualan kurang informative (tidak update stock)	3

Dari permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang paling banyak dialami adalah 5 dari 5 partisipan yang menyatakan bahwa tidak ada fitur

terhubung langsung ke *facebook* serta *instagram* yang membuat para pelaku UMKM harus melakukan penjualan manual kembali di *facebook* dan *instagram*. 4 partisipan juga merasakan bahwa alur verifikasi data terasa rumit, sehingga dapat menjadi perhatian untuk pengembangan *website* d2mart.id kedepannya.

Hasil Kuesioner PSSUQ

Dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti dengan 100 responden Kemudian dari pernyataan U1 – U19 yang mana merupakan pernyataan PSSUQ dengan 7 poin alternatif yaitu yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, agak tidak setuju, netral, agak setuju dan sangat setuju, dimana aturannya skala point 1 merupakan (paling rendah) dan point 7 merupakan nilai (paling tinggi) dengan aturan yang ada sehingga semakin tinggi nilai PSSUQ maka semakin baik. Berdasarkan hasil PSSUQ di bagi menjadi 4 kelompok yaitu *Overall*, *Sysue*, *Infoqual* Dan *Interqual*.

Tabel 7 Nilai Rata-Rata Tanggapan Pssuq

	OVERALL	SYSUSE	INFOQUAL	INTERQUAL
RATA-RATA	5.38	5.43	5.27	5.46

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil olahan data *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang diperoleh dan di analisa hasilnya, Sehingga skor yang di dapatkan pada *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) *Website* D2mart.id berada pada penilaian yang positif karena berdasarkan tabel rata-rata menunjukkan angka lebih dari 5. Pada rata-rata secara keseluruhan ialah 5,38 untuk kegunaan sistem ialah 5,43 untuk kualitas informasi ialah 5,27 dan untuk kualitas antarmuka ialah 5,46 dan dari hasil wawancara yang dilakukan menemukan 6 masalah yang di alami oleh partisipan dengan masalah yang paling banyak adalah Tidak ada fitur terhubung ke *Facebook* atau *instagram* dan Alur verifikasi data terasa rumit.

Usability testing merupakan sebuah teknik pengukuran untuk mengetahui pengguna dapat menggunakan sistem *website* dengan mudah dan seberapa efisien dan efektif dalam sebuah sistem dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuannya. Penelitian ini menggunakan *usability testing* sebagai pengukur sejauh mana tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas ketika menggunakan *website* d2mart.id. Atribut *usability* dapat diukur dengan cara yaitu, tingkat kecepatan (*efficiency*) dalam mencari informasi yang dibutuhkan, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna (*errors*) dan tingkat kepuasan pengguna (*satisfaction*) dengan menggunakan kuesioner *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ). Selain itu pada metode wawancara dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi potensi masalah yang terjadi pada para pengguna *website* d2mart.id.

Kesimpulan

Berdasarkan wawancara dan observasi terdapat permasalahan di *website* d2mart.id yaitu bahwa fitur iklan pada *website* d2mart.id tidak dapat langsung terhubung

ke *facebook* atau *instagram* dan verifikasi data terasa rumit. Evaluasi *usability testing* berdasarkan dari 5 partisipan yang telah mengerjakan 4 tugas skenario didapatkan hasil komponen *efficiency* sebesar 0,023 *goalsatausec*, komponen *error* 7,7% per tugas, komponen *satification* menggunakan kuesioner PSSUQ dengan nilai rata-rata 5 dimana Secara *OVERALL* (keseluruhan) dari 1-16 pernyataan memiliki rata-rata skor 5,38 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju, secara *SYSUSE* (Kepuasan Pengguna terhadap kualitas sistem) memiliki rata-rata 5,43 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju, selanjutnya untuk point *INFOQUAL* (Kepuasan pengguna pada kualitas informasi) memiliki rata-rata 5,27 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju dan secara *INTQUAL* (kepuasan pengguna terhadap kualitas tampilan) memiliki rata-rata 5,46 yang berarti berdasarkan skala 7 point para responden memilih agak setuju. Peneliti melakukan wawancara pada 5 partisipan dan memiliki 6 masalah yang mereka alami. Maka dapat disimpulkan bahwa dari segi *satisfaction* dan wawancara bahwa *website* d2mart.id sudah memuaskan para pengguna namun perlu perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

Bibliografi

- Aditi, Bunga, Hermansyur, H. M., Hafizah, Hafizah, & Tamba, Muller. (2019). [Perlu nya Inovasi, Kreativitas, Dan Pemasaran Online Dalam Meningkatkan Penjualan UMKM Penjahit Keriahen. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1\(01\), 42–51.](#)
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2017). Penerapan Metode Usability Pada Sistem Informasi Pelayanan Pelanggan (Studi Kasus: Website Pdam Tirta Musi Palembang). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 252–265. DOI: <https://doi.org/10.30873/ji.v17i2.980>
- Aulia, Sisca. (2020). Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 311–324. DOI: [10.24912/jk.v12i2.9829](https://doi.org/10.24912/jk.v12i2.9829)
- Elisabeth, Duma Megaria. (2019). Kajian terhadap peranan teknologi informasi dalam perkembangan audit komputerisasi (studi kajian teoritis). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 40–53. DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol3No1.pp40-53>
- Hapsoro, Bayu Bagas, Palupiningdyah, Palupiningdyah, & Slamet, Achmad. (2019). [Peran digital marketing sebagai upaya peningkatan omset penjualan bagi klaster UMKM di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 23\(2\), 117–120.](#)
- HIDAYAH, SITI, & Subhan, Subhan. (2019). [Pemberdayaan Umkm \(Usaha Mikro Kecil Dan Menengah\) Melalui Psbi \(Program Sosial Bank Indonesia\) Bank Indonesia Kantor Perwakilan Wilayah Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.](#)
- Kelana, Riefda Arya, Himawan, Riswanda, Trisanti, Anis Surya, Afrilia, Tika, Sari, Agelia, Tamaya, Ramadhani Inda, Widya, Piska Eka, Oktaviana, Diana, Ariani, Ajeng Retno, & Widyaningrum, Atik. (2020).
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. [Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.](#)
- Trilestari, Adelia Ayu, Az-Zahra, Hanifah Muslimah, & Wijoyo, Satrio Hadi. (2019). [Evaluasi Usability Aplikasi Digital Citizen Journalist Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.](#)
- Yadi, Yadi. (2018). Analisa Usability Pada Website Traveloka. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(03), 172–180. DOI: <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.43>
- Yuliyana, Tifani, Arthana, I. Ketut Resika, & Agustini, Ketut. (2019). Usability Testing pada Aplikasi POTWIS. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(1), 12–22.

DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jst-undiksha.v8i1.12081>