

PROPOSAL PENELITIAN

EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE PADA PERPUSTAKAAN DAERAH SUMATERA SELATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang disingkat dengan BANPUSTAKA Provinsi Sumatera Selatan adalah instansi vertikal Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang berada di ibukota provinsi untuk menyediakan layanan pembelajaran berupa buku-buku untuk kepentingan masyarakat agar mempermudah dalam menunjang pendidikan. Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan mempunyai komitmen untuk menjadi instansi perpustakaan baik dan dapat diterima di masyarakat.

Website merupakan alamat atau lokasi di dalam *internet* suatu halaman *web*, umumnya membuat dokumen *HTML* dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin, atau bisa diartikan *website* adalah keseluruhan kumpulan halaman *web* dan informasi seperti gambar-gambar, suara, *file* video dan lain-lain yang disediakan bagi pengguna dalam sebuah *web server*.

Sebuah *website* dapat diakses dengan sangat cepat dan sangat mudah untuk di-update karena *website* merupakan media virtual. Dengannya kita dapat memasukkan gambar, rincian biaya produk, informasi tentang perusahaan, atau peta yang dapat menunjukkan lokasi perusahaan ke dalam situs *web*. Ada beberapa

keuntungan jika memiliki situs *web* yaitu, sekarang ini umumnya masyarakat mencari informasi jasa atau produk melalui situs *web* sebelum memutuskan untuk membeli. Bisnis akan berjalan selama 24 jam, 7 hari seminggu ketika memiliki situs *web*.

Situs *web* dapat memberikan keuntungan besar karena ia dapat diakses secara global melalui jaringan *internet*, informasi tentang produk tersedia secara *online* dan dapat menjawab pertanyaan dari konsumen dengan cepat dan murah, pada umumnya situs *web* menyediakan beberapa artikel beserta tips dan informasi. Ketika suatu situs *web* sering *update* dan memposting artikel, masyarakat umum dapat menggunakannya sebagai sumber informasi. Dengan ini masyarakat dapat melihat produk dan jasa yang ditawarkan dalam situs *web* tersebut, informasi tentang bisnis dan perusahaan dapat diposting dalam situs *web*, dengan ini kita mendapatkan kepercayaan dari konsumen, karena konsumen lebih percaya jika mereka mengetahui sesuatu tentang perusahaan tersebut.

Dari data awal diatas *website* Perpustakaan Daerah perlu di evaluasi secara detail karena untuk mengukur kemudahan penggunaan *website* bagi user atau pemakai dari segi kemudahan dipelajari, digunakan, kepuasan dan tingkat efisiensi, hal ini berguna untuk kelangsungan dan pengembangan situs *website* kedepan. Alat evaluasi pengukuran yang akan digunakan adalah *usability testing* atau uji ketergunaan, cara pengukuran *website* menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan kuisioner yang akan diisi oleh 3 (tiga) responen terdiri dari pegawai, pelajar dan masyarakat Palembang menggunakan media komputer, dan *internet*.

Usability testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna, *Usability testing* merupakan suatu attribut untuk menilai seberapa mudah *interface website* digunakan. *Usability* memiliki lima komponen yang sangat penting yaitu, *learnability*, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka melihat desain. *Efficiency*, setelah mereka mempelajari tentang desain, seberapa cepat mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. *Memorability*, setelah pengguna tidak lagi menggunakan website tersebut maka seberapa ingat mereka menemukan kembali *website* tersebut. *Errors*, berapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. *Satisfaction* mencari desain yang sudah dibuat menyenangkan bagi pengguna.

Kemudahan penggunaan (*usability*) *website* sangat terkait dengan bidang keilmuan *Human Computer Interaction* (HCI), yaitu mengenai bagaimana manusia sebagai pengguna *website* berinteraksi dengan sistem yang ada pada *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human-centred design*, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan *website* tersebut. Semua kekurangan dan kelebihan pengguna harus diperhatikan dalam merancang sebuah *website* agar dapat bersifat *usable*. Selain itu, pendapat dan keluhan dari manusia sebagai pengguna *website* juga dapat menjadi bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau mengembangkan sebuah *website*.

Alasan menggunakan metode *usability testing* adalah, untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dipelajari, kemudahan digunakan, kepuasan dan efisiensi

dari *website* Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan. Hasil dari penilaian metode *usability testing* ini akan memberikan masukan untuk pengembangan *website* kedepan agar lebih baik lagi. Evaluasi *website* dengan menggunakan teknik *usability* dengan biaya yang rendah, sehingga memutuskan untuk mulai melakukan uji kegunaan secara formal.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk Proposal. Adapun judul yang dipilih yaitu **”Evaluasi Penggunaan Website Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan dengan Metode Usability Testing”**.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian permasalahan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penulisan penelitian ini. **“Bagaimana mengevaluasi penggunaan website Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan dengan Menggunakan metode usability testing ? ”**

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengukur *usability testing* yaitu mudah dipelajari (*learnability*), efisien penggunannya (*efficiency*) dan nyaman untuk digunakan (*satisfaction*) pada *website* Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kinerja website dengan Usability testing yang kemudian nantinya akan memberikan masukkan dalam proses pengembangan *website* Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- a. Memberikan rekomendasi dalam pengembangan *website* simasa mendatang
- b. Mengetahui tingkat *usability* dari *website* Perpustakaan di Sumatra Selatan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam sub bab berikut akan dijelaskan definisi-definisi teori yang berhubungan dengan penelitian, tinjauan obyek penelitian dan alat bantu yang digunakan dalam penelitian.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Secara umum, definisi Kebergunaan (*usability*) adalah derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu penggunanya dalam menyelesaikan sebuah tugas. Ada beberapa pakar yang memberikan definisi dan komponen kualitas dari kebergunaan, diantaranya:

1. Dix et al, (2004): sistem yang dapat membantu pengguna untuk menyelesaikan permasalahan mereka.
2. Jacob Nielsen (2003): kebergunaan adalah atribut kualitas yang menunjukkan seberapa mudah suatu antarmuka digunakan.
3. Palmer (2002): mengamati atribut kualitas lain dari kebergunaan, yaitu:

waktu download, *navigabilitas*, *interaktifitas*, *responsifitas*, kualitas konten. Dari ketiga definisi tersebut, pengujian dalam penelitian menggunakan lima aspek

usability atau lima atribut seperti yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen.

- a. Mudah dipelajari (*learnability*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Mudah diingat (*memorability*)
- d. Kesalahan dan keamanan (*errors*)
- e. Kepuasan (*satisfaction*)

Pengujian kebergunaan (*usability testing*) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu prangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (*interface*) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

2.1.2 Evaluasi

Evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program, produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula. (Hasan, 2008:33).

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak decision maker untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan. (Arikunto, 2005:1).

Dari dua pendapat diatas maka dapat disimpulkan evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan, pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang

dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program.

2.1.3 *Usability* Testing (Uji Ketergunaan)

Badre (2002:229) memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan sebagai berikut, “*Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, ease of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or errors.*” Dengan perkataan lain, uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan.

Sedangkan menurut Badre (2002:2) dalam Suparmo (2007:52), menyatakan bahwa prinsip-prinsip uji ketergunaan yang dikemukakan diatas masih bersifat tradisional. Sejak mulai dikembangkannya *internet* para pakar di bidang uji ketergantungan menekankan uji ketergantungan dengan dua hal pokok yaitu :

1. *Ease of learning*

Mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang diperlukan pemakai dalam mempelajari sistem komputer yang sama sekali belum dikenalnya untuk melakukan sesuatu, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain.

2. *Ease of use*

Mengukur jumlah tindakan yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sebagai contoh membandingkan jumlah-jumlah klik *mouse* pada dua desain.

Dari dua pendapat diatas maka dapat disimpulkan *usability* sangat penting untuk keberlangsungan sebuah *website*. Jika sebuah *website* sulit untuk digunakan maka pengguna akan pergi bahkan tidak akan mengunjungi *website* tersebut. Jika sebuah *homepage* gagal memberikan penjelasan atau informasi sulit di mengerti maka penawaran tidak dapat dilakukan melalui situs, orang-orang tidak akan mengunjungi *website* tersebut. *Website* harus dirancang seekonomis mungkin dengan prinsip *human centred design*, sehingga memudahkan manusia untuk menggunakan *website* tersebut. Ujian ketergunaan situs *web* merupakan kombinasi dari lima aspek yaitu :

1. *Ease of learning* (mudah dipelajari)
2. *Efficiency of use* (efisien dalam penggunaan)
3. *Memorability* (mudah diingat)
4. *Error frequency and severity* (frekuensi kesalahan dan kesederhanaan)
5. *Subjective satisfaction* (kepuasan subyektif bagi pemakai)

2.1.4 Langkah – langkah penggunaan Usability testing

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan metode usability testing diantaranya:

1. Komponen *Usability* Testing

Sastramihardja (2006:143) mengemukakan komponen *usability testing* terdiri dari :

- a. *Learnability*, ditandai dengan tingkat keberhasilan penyelesaian task untuk setiap jenis partisipan dan rasio halaman yang dikunjungi rata-rata hasil yang didapat 90%.
- b. *Efficiency*, kelompok pengguna dalam mengerjakan task cukup beragam, terlihat dari deviasi standar setiap jenis partisipan. Secara keseluruhan proses navigasi lancar (majoritas pengguna tidak pernah melakukan penekanan tombol *back*).
- c. *Satisfaction*, pengguna ditunjukan dengan komentar yang positif, misalnya menyarankan peningkatan estetika rancangan.

2. Pemilihan Responden *Usability* Testing

Krug (2006:138) mengatakan bahwa:

“In most cases, I tend to think the ideal number of users for each round of testing is three, or at most four”. Atau bisa diartikan dalam “kebanyakan kasus, saya cenderung berpikir jumlah pengguna yang ideal untuk setiap putaran pengujian tiga, atau empat paling banyak”.

Rusidi (2011:2), pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuisioner sejumlah 3 (tiga) orang dengan pemisahan yaitu satu orang pengguna aktif (terampil menggunakan *internet* dan sering mengakses kedua situs *website* tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan *internet*) dan satu orang pengguna awam.

3. Pengukuran *Usability*

Pengukuran *usability* dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengukuran dilakukan

mengikuti konsep user testing, dengan penekanan pada pengukuran dan bukan pengujian, sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan dan mengeksplorasi pertanyaan.
2. Memilih paradigma dan teknik pengukuran
3. Merancang task yang akan menjadi sarana pengukuran.
4. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
5. Mempersiapkan kondisi pengukuran.
6. Merencanakan jalannya pengukuran.
7. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

4. Tujuan Pengukuran *Usability*

Pengukuran dilakukan dalam rangka mengidentifikasi permasalahan *usability* yang dapat mempengaruhi interaksi sistem (perangkat lunak) dengan pengguna pada hasil perancangan aplikasi. Pengukuran dengan menguji cobakan perangkat lunak aplikasi kepada sejumlah partisipan (bertindak sebagai responden pengguna aplikasi) sambil melakukan observasi. Selanjutnya partisipan dimana mengisi kuesioner untuk memperoleh gambaran tingkat kepuasan dalam pengoperasian aplikasi. Masukan dari partisipan digunakan sebagai umpan balik dalam melengkapi prasyarat fungsional maupun kebutuhan interaksi pengguna.

5. Teknik Pengukuran *Usability*

Sesuai dengan tujuan pengukuran, maka paradigma pengukuran yang dipilih adalah *usability testing* dengan fokus pada mengukur performansi pengguna melalui pelaksanaan sejumlah task yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam paradigma ini, pengukuran dilakukan pengguna. Teknik pengukuran yang dipilih

adalah user *testing*, dengan cara meminta partisipan untuk menjalankan task tertentu.

2.1.5 Definisi Operasional Variabel

Setelah melakukan kajian tentang *usability* secara umum, maka selanjutnya perlu dilakukan kajian bagaimana melakukan pengukuran *usability* pada *website*. Secara umum kriteria yang menentukan bahwa sebuah *website* *usable*(memiliki tingkat *usability* yang tinggi) adalah apabila pengguna bisa menemukan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan dan mengerti dari *website* tersebut.

Menurut Nielsen [6], ada lima syarat yang harus dipenuhi agar suatu *website* mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu *learnability, efficiency, memorability, errors, satisfaction*.

Tabel 2.1 . Definisi Variabel

N o	Variabel	Dimensi
1.	Learnability	Untuk mengetahui ukuran bagi pengguna dalam memahami,alas an mengakses dan mengidentifikasi yang di cari.
2.	Efficiency	Menjelaskan bagaimana ukuran suatu website yang efisien yang dapat menyajikan informasi dengan cepat.
3.	Memorability	Menjelaskan apakah website mudah di ingat,apakah website mudah dipelajari dari cara menjalankannya.
4.	Errors	Menjelaskan seberapa sering suatu

		website terjadi kesalahan , <i>link</i> yang tidak berfungsi .
5.	Satisfaction	Menjelaskan keinginan pengguna bagaimana pengguna dapat pergi kemana saja dalam sebuah <i>website</i> .

Learnability menjelaskan ukuran bagi pengguna dalam memahami kebiasaan mengunjungi suatu *website*, mengetahui alasan mengakses dan mengidentifikasi yang dicari.

Efficiency mejelaskan bahwa situs yang efisien dapat menyajikan informasi dengan cepat.

Memorability menjelaskan ukuran bagi pengguna, sehingga *website* akan mudah diingat. Bila *website* banyak dilakukan perubahan, maka pengunjung akan memerlukan waktu untuk menyesuaikan dan mempelajarinya kembali.

Errors adalah menghindari adanya *link* yang tidak berfungsi (*broken link*) atau halaman *web* yang masih dalam proses pembuatan (*under construction*).

Satisfaction adalah hal yang paling diinginkan oleh setiap pengguna. Pengunjung menginginkan situs dapat dengan mudahdigunakan dan dipelajari. Selain itu mereka ingin bisa menemukan apa yang dicari dengan cepat, mengetahui di mana mereka berada dan bisa pergi ke mana saja dalam sebuah situs.

2.1.6 Pengukuran Kinerja Situs Web

Menurut Peterson (2005:3), mengatakan bahwa pengukuran kinerja *web* (*web measurement*) adalah seni untuk mengumpulkan data dan menganalisa data agar dapat digunakan dan mudah dibaca oleh manusia. Salah satu teknik mengukur dan menguji suatu kinerja *web* adalah dengan mengukur pengalaman

seseorang atau user *experience* pengunjung situs yang berinteraksi dengan halaman-halaman web yang berada di *internet*.

Kinerja suatu *web* atau *web performance* sangat dipengaruhi oleh beberapa komponen-komponen dasar yang dibagi menjadi dua bagian penting, yaitu (1) dilihat dari gambaran transaksi *web* atau *perspective transaction* dan (2) gambaran komponen aplikasi atau *application component perspective*. Transaksi *web* atau *web transaction* lebih menitikberatkan pada sisi pengalaman pengguna atau user *experience* sedangkan komponen aplikasi lebih menitikberatkan pada komponen jaringan komputer atau *computer network*. Pengalaman pengguna (*user experience*) memiliki beberapa komponen diantaranya adalah:

- a. *Time to opening page*, maksudnya adalah mengukur, dari sisi pengguna, waktu yang dibutuhkan pada saat pertama kali membuka halaman web. Waktu dimulai dari aksi pertama setelah internet agent memutuskan untuk berpindah ke halaman berikutnya. Waktu berakhir ketika pesan *opening page* ditampilkan di *web browser* status bar.
- b. *Page download*, maksudnya adalah waktu yang dibutuhkan antara ketika *web browser* membuat sinyal *opening page* dan ketika *web browser* akan menampilkan pesan di status bar.

Komponen jaringan (*network component*) adalah salah satu hal yang mempengaruhi kinerja *web*. Beberapa komponen jaringan tersebut diantaranya adalah :

- b. *DNS time* komponen ini berfungsi untuk menghitung waktu yang dibutuhkan untuk menterjemahkan host name (contoh, www.keynote.com) menjadi IP address (contoh, 206.79.179.108).

- c. *Initial connection* komponen ini mengukur waktu pulang pergi atau *round-trip time* (ukuran waktu yang dibutuhkan jaringan untuk melakukan perjalanan dari host sumber menuju host tujuan dan kembali lagi ke host sumber) koneksi jaringan antara *browser* dan *server*.
 - d. *Request time* adalah jumlah waktu yang dibutuhkan oleh *web browser* untuk mengirim permintaan (*request*) ke *internet*.
 - e. *Client time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh elemen halaman *web* selama data dihantarkan.
 - f. Total *measurement time* adalah jumlah waktu untuk mengunduh halaman *web* dilihat dari sudut pandang jaringan.
- a. Terdapat banyak alat pengukur kinerja *web*. Pada tahun 2008, konferensi pertama *Oreilly Velocity* yang terletak di kota San Fransisco dihadiri banyak perusahaan-perusahaan.

2.2 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya oleh Purwani Istiana, tahun 2011:12. Judul penelitian “Evaluasi *Usability* Situs *Web* perpustakaan”. Evaluasi terhadap situs *web* yang telah dibangun perlu dilakukan salah satunya untuk mengetahui bagaimana kegunaan (*usability*) situs *web* tersebut bagi pengguna. Evaluasi akan sangat bermanfaat bagi perpustakaan, sebagai salah satu dasar pengembangan situs *web* yang dimiliki. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah mahasiswa merasakan *efektifitas*, *efisiensi* dan kepuasan penggunaan situs *web* Perpustakaan UGM. Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa UGM yang sedang dan atau pernah menggunakan situs *web* Perpustakaan UGM. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survei. Hasil analisis

menunjukkan bahwa situs *web* Perpustakaan UGM bermanfaat bagi mahasiswa. Artinya tingkat *usability* situs *web* perpustakaan dinilai baik. Faktor *effectiveness* dan *efficiency* berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* Perpustakaan. Sedangkan faktor *satisfaction* tidak berpengaruh signifikan terhadap *usability* situs *web* perpustakaan. Artinya tingkat *satisfaction* menggunakan situs *web* perpustakaan, tidak mempengaruhi secara nyata terhadap tingkat *usability*-nya.

Selain itu penelitian yang menggunakan metode *usability testing* juga pernah diterapkan oleh Cindy P.C Munaiseche tahun 2012:7. Judul Penelitian "Pengujian *Web* aplikasi DSS Berdasarkan Pada Aspek *Usability*". Kecanggihan teknologi telah berdampak pada semakin banyak tipe ponsel cerdas (*smartphones*) yang beredar di pasaran yang pada akhirnya menimbulkan kebingungan bagi para konsumen dalam menentukan pilihan pada saat akan membeli, sementara mereka juga memiliki kriteria-kriteria ponsel yang diinginkan. Untuk mengatasi hal ini, telah dibuat suatu aplikasi sistem pendukung keputusan (Decission Support System/DSS) untuk pemilihan ponsel cerdas berbasis *web*. Sebelum sistem tersebut dipasang di lingkungan operasional, perangkat lunak aplikasi ini dievaluasi terlebih dahulu melalui pengujian kebergunaan (*usability testing*) untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (*interface*) dapat digunakan oleh *user* saat berinteraksi dengan sistem. Penelitian ini melakukan pengujian kebergunaan terhadap perangkat lunak aplikasi tersebut dengan menggunakan metode kuisioner berdasarkan pengamatan terhadap kelima aspek *usability*, yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Hasil evaluasi/pengujian menunjukkan bahwa nilai penerimaan *usability* oleh *user* berada di atas angka 3 (diatas nilai tengah) dalam skala 5 atau memiliki nilai

rata-rata 4. Secara umum, perangkat lunak *aplikasi web* yang sudah dibuat telah memenuhi kelima aspek *usability* tersebut dengan nilai *usability* yang baik sehingga dapat diterapkan sebagai sistem yang akan dioperasikan oleh pengguna.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang penulis lakukan mulai dari Nopember 2013 sampai dengan Maret 2014 di Perpustakaan Daerah Sumatrera Selatan.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat – alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. *Hardware* adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa di lihat dan diraba secara langsung atau alat berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.
 - a. *Processor Intel Core 2 Duo*
 - b. *RAM 1 GB, Hardisk 80 GB,*
 - c. *Monitor SVGA Color, Printer*
2. *Software* adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau **perangkat lunak** inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah
 - a. *Microsoft Windows XP* atau sesuai dengan kebutuhan.
 - b. *Mozillah Firefox Version 18.0.*

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei evaluasi. Menurut Fathoni (2006:101), metode survei evaluasi adalah survei untuk mengevaluasi pelaksanaan suatu program.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian *usability testing* penggunaan *website* Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan, digunakan beberapa cara, yaitu:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan pada pegawai Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan dengan mengamati pengelolaan data-data yang dikelolah *website* Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan Pegawai dan Masyarakat Umum atau Pengguna.

3. Metode Kuisioner

Pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat beberapa pertanyaan untuk melakukan uji ketergunaan (*usability testing*) agar mengetahui tingkat penerapan layanan dan tingkat kemudahan penggunaan *website* Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan.

4. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka, mempelajari, mencari dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian seperti buku dan *internet* yang berkaitan tentang evaluasi *website* Perpustakaan Daerah Sumatra Selatan.

3.5 Metode *Usability Testing*

Dalam Suparmo (2007, hal.49-50) dituliskan bahwa Buur dan Sung (1999) mengemukakan langkah-langkah dalam melakukan uji ketergunaan yaitu :

1. *Planning a usability test*

Perencanaan uji tergunaan merupakan faktor yang penting karena faktor ini akan menentukan keberhasilan uji ketergunaan. Di dalam perencanaan ini perlu mencakup tujuan, permasalahan profil responden, daftar soal, peralatan yang akan digunakan, data yang harus dikumpulkan.

2. *Selecting a representative sample and recruiting participants*

Penetapan responden merupakan element penting. Responden yang dipilih seharusnya disesuaikan dengan ciri dan kondisi responden yang akan menggunakan situs atau pun sistem.

3. *Conducting the usability test*

Yakin terhadap pelaksanaan uji tergantungan

4. *Debriefing the participant*

Debriefing dimaksudkan untuk menanyakan kepada responden tentang semua yang telah dilakukan selama pengujian.

5. *Analyzing the data of the usability test*

Analisis data dimaksudkan sebagai pengelompokan data sesuai dengan kategori data yang telah terkumpul.

6. *Reporting the results and making recommendations to improve the design and effectiveness of the product.*

Pembuatan laporan uji ketergunaan hendaknya memuat masalah dan usulan untuk memperbaikinya.

